

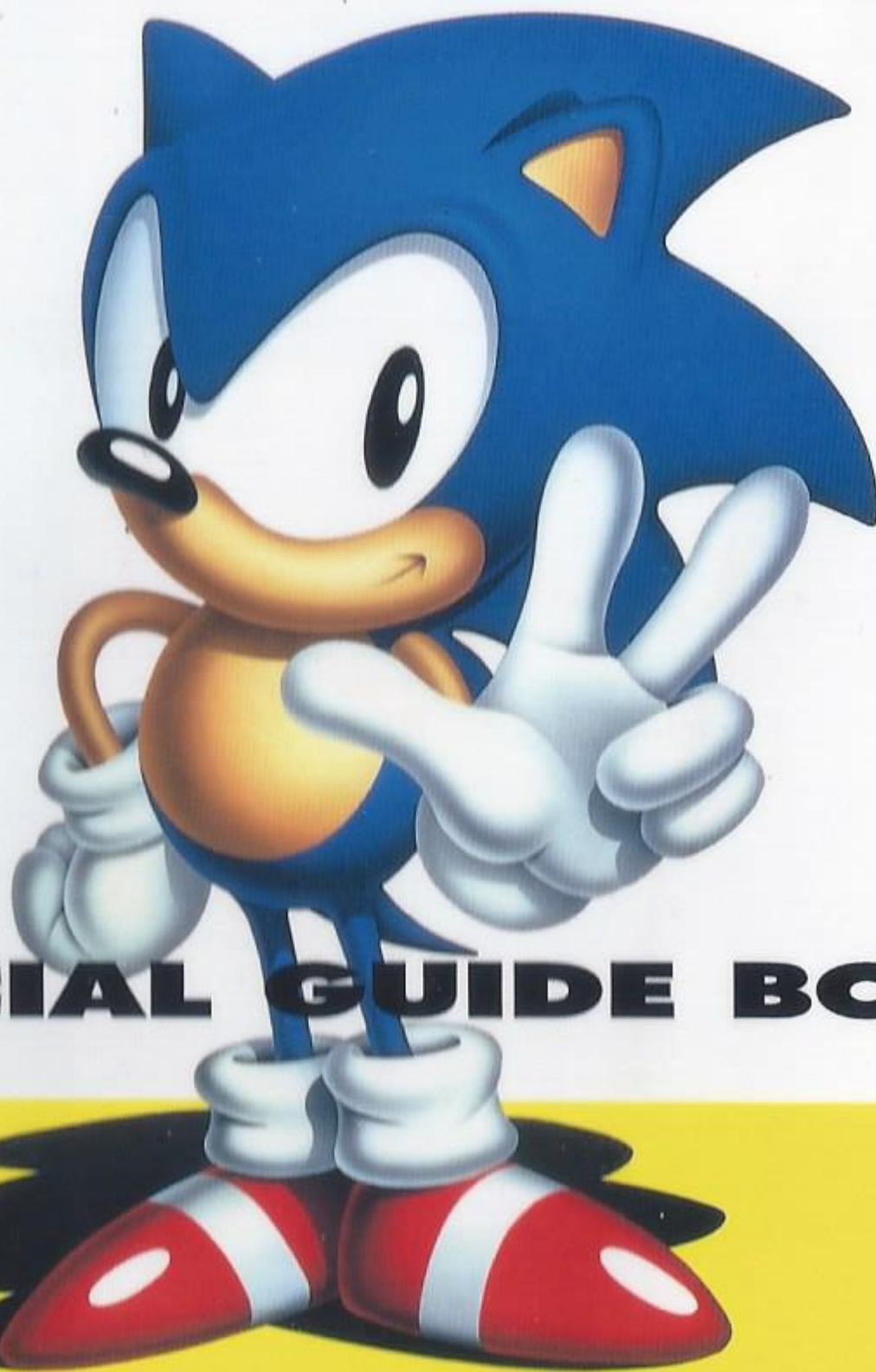
MEGA DRIVE

メガドライブ公式ガイドブック



# SONIC 3

## THE HEDGEHOG



OFFICIAL GUIDE BOOK

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

# 唯一の公式ガイドブック

WE

監修/SEGA 編集/小学館

定価980円(税込)

## 小学館のメガドライブ・ガイドブック

- メガドライブ攻略ガイドブック  
**シャイニング・フォースⅡ 古えの封印百科**…1350円
- メガドライブ攻略ガイドブック  
**ランドストーリー 皇帝の財宝百科**…1200円
- メガドライブ公式ガイドブック  
**ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス**……980円
- メガドライブ公式ガイドブック  
**ソニック・ザ・ヘッジホッグ2**……980円
- MEGA-CD公式ガイドブック  
**スイッチ**……1500円
- メガドライブ&ゲームギア公式ガイドブック  
**ぷよぷよ (シングルCDつき)**……1500円

**好評発売中!!** 価格はすべて税込です。

※品切れの際は、書店にてご注文ください。

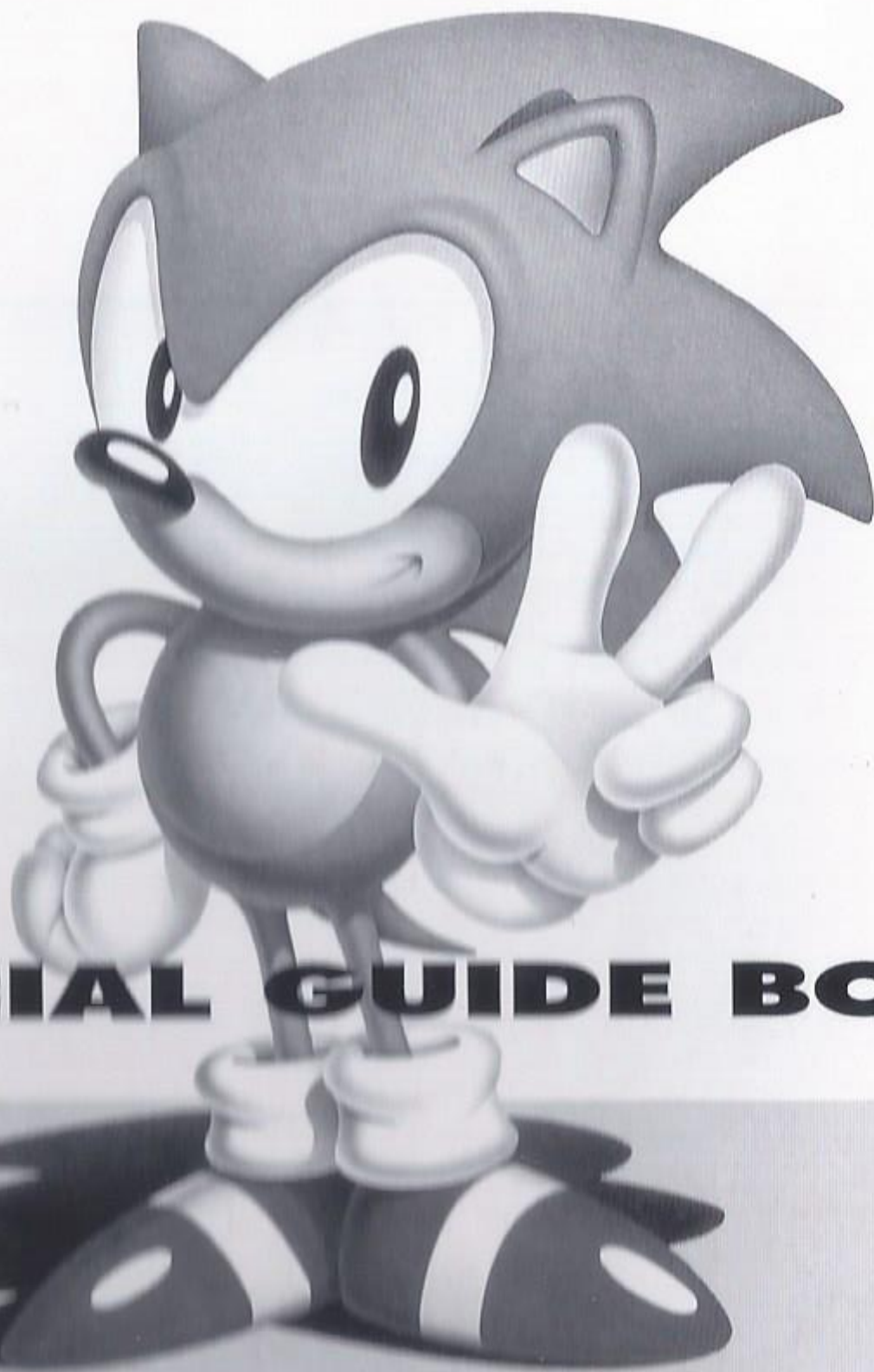
MEGA DRIVE

メガドライブ公式ガイドブック



# SONIC 3

## THE HEDGEHOG



OFFICIAL GUIDE BOOK

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

# 唯一の公式ガイドブック

WE

監修 SEGA 編集 小学館





# **SONIC3** **THE HEDGEHOG** **OFFICIAL GUIDE BOOK**



# SONIC THE HEDGEHOG 3 CONTENTS

■ HOW TO PLAY / ZONE CONSTRUCTION	-----	4
キャラクター操作、ゾーン構成		
■ FOR GETTING ITEM / SPECIAL STAGE	-----	6
ボーナスステージ、スペシャルステージ		
■ BASIC TECHNIC	-----	8
基本操作		
■ THE ENEMIES / BADNIKS LIST	-----	10
敵キャラクター紹介		
■ TRAPS / ITEMS	-----	14
わな、アイテム		
■ ZONE GUIDE	-----	17
ゾーンガイド		
● ZONE GUIDEの見方	-----	18
● ZONE 1. ANGEL ISLAND	-----	20
エンジェルアイランド		
● ZONE 2. HYDRO CITY	-----	28
ハイドロシティ		
● ZONE 3. MARBLE GARDEN	-----	36
マーブルガーデン		
● ZONE 4. CARNIVAL NIGHT	-----	44
カーニバルナイト		
● ZONE 5. ICE CAP	-----	52
アイスクラップ		
● ZONE 6. LAUNCH BASE	-----	64
ランチベース		
★ SPECIAL STAGE	-----	76
スペシャルステージ		
■ COMPETITION MODE	---	81
コンペティションモード		
● COMPETITION MODE解説	-----	82
● COURSE 1. AZURE LAKE	-----	84
アズアレイク		
● COURSE 2. BALLOON PARK	-----	86
バルーンパーク		
● COURSE 3. CHROME GADGET	-----	88
クロムガジェット		
● COURSE 4. DESERT PALACE	-----	90
デザートパレス		
● COURSE 5. ENDRESS MINE	-----	92
エンドレスマイン		
■ PERFECT MASTERY	-----	80
「スーパーソニック」になるために		



▶ **ハリネズミ** ほにゅうるい 哺乳類ハリネズミ科に属する動物の総称。英語では ヘッジホッグ hedgehog という。背中は はり 針のような毛でおおわれ、鋭いつめを持つ。雑食性で何でも食べる。

## SIDE STORY

「ソニック2」で徹底的に破壊されたDr. エッグマンの要塞デスエッグは、地上へと墜落する途中、空中を漂う浮遊島に激突した。そのショックで、浮遊島はデスエッグを抱えたまま海面へと衝突、大津波をひき起こした。しかし、海底に沈むことはなく、なにごとにもなかったように海上のわずかに上空に浮かぶこととなった。

数日後、浮遊島から遠く離れた島では、2本のシッポを持つキツネのテイルスが、突然始まった強力なカオスエメラルドの反応をジュエルリーダーによりキャッチしていた。「大津波と関係があるかも…」と感じたテイルスは、ソニックのいる浜辺へと向かった。同じころ、ソニックも浜辺で小さなリングを発見。リングに彫られた古代文字からある島についての伝説を思い出したソニックは、再び冒険の旅へと出発することを決意したのだ。

一方、墜落したデスエッグから脱出したDr. エッグマンは、浮遊島にカオスエメラルドがあることにすでに気づいていた。カオスエメラルドの巨大なエネルギーを使えば、デスエッグを再び宇宙へと飛び立たせられるのだ。

島の動物たちをロボット化したDr. エッグマンとソニック・ザ・ヘッジホッグの、新たなる戦いが始まった。



◀ハリモグラ 哺乳類ハリモグラ科の動物。カモノハシのような卵性で、もっとも原始的な哺乳類。英語ではcommon echidna。体の側面などに針状の毛がある。



## HOW TO PLAY

### キャラクター操作

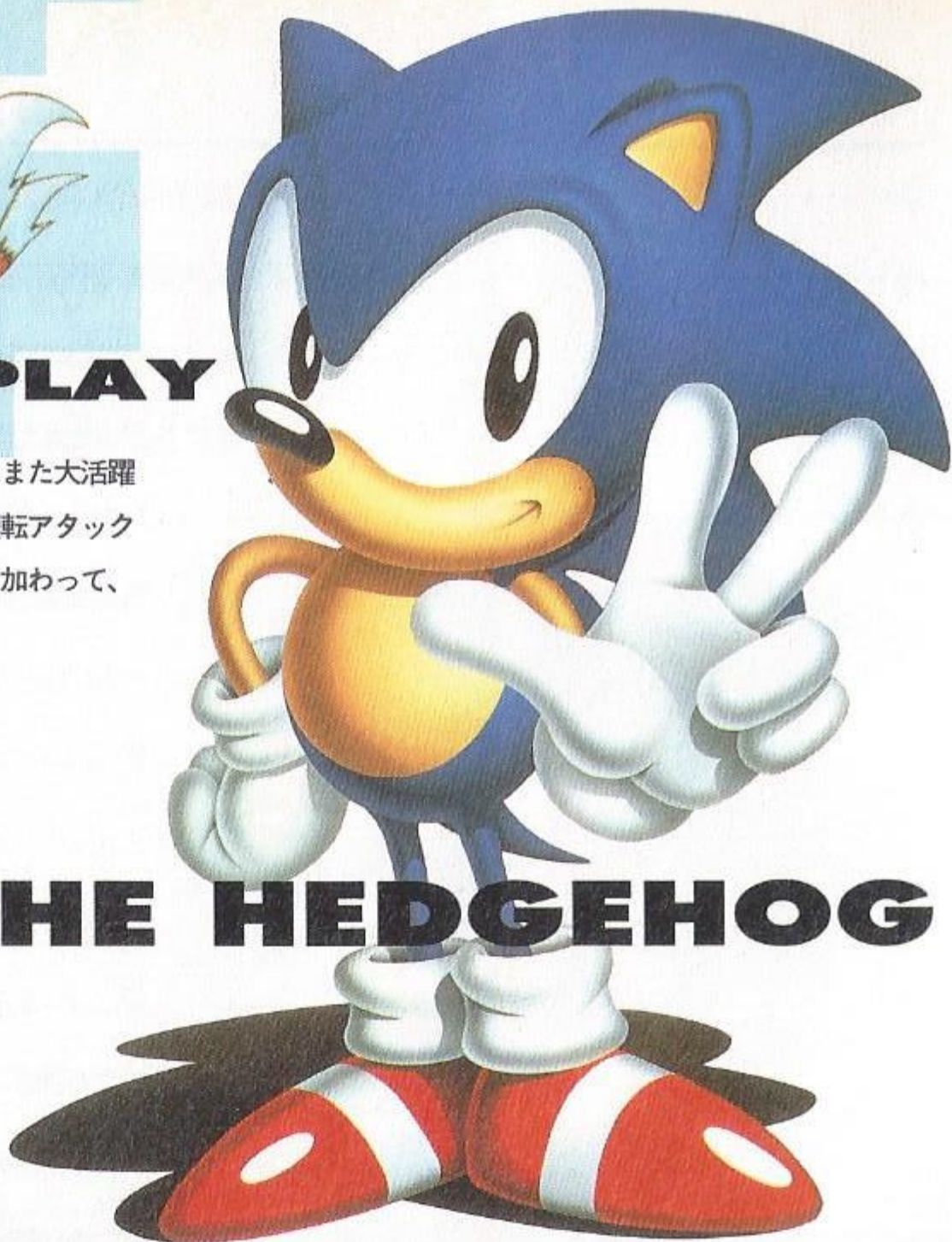
ソニックとテイルスのコンビが、またまた大活躍する『ソニック3』。ソニックのダブル回転アタックや、テイルスの飛行など、新しい特技も加わって、操作性も楽しさも大幅アップしている。

「ソニック」(音速)の名前に恥  
じない、ご存知地上最速のハリ

### ●ソニック・ザ・ヘッジホッグ

# SONIC THE HEDGEHOG

ネズミ。ふだんは、カオスエメラルドを探して、テイルスとともに世界を旅する冒険家だ。『ソニック3』では、従来のスピン攻撃に加え、ダブル回転アタックやバリアのスペシャルアタックを使った攻撃も可能になった。



●ダブル回転アタック  
スピンジャンプしてボタンを押すと、一瞬だけ無敵のバリアが発生し攻撃できる。  
(ソニックのみ)



●しゃがみ  
止まって十字キーを下に入れる。そのままにすると、画面が下へスクロールする。  
(ソニック&テイルス)



●スピンジャンプ  
どれかボタンを押すと、丸く回転してジャンプできる。敵本体への攻撃が可能。  
(ソニック&テイルス)

## ZONE CONSTRUCTION

### ZONE構成

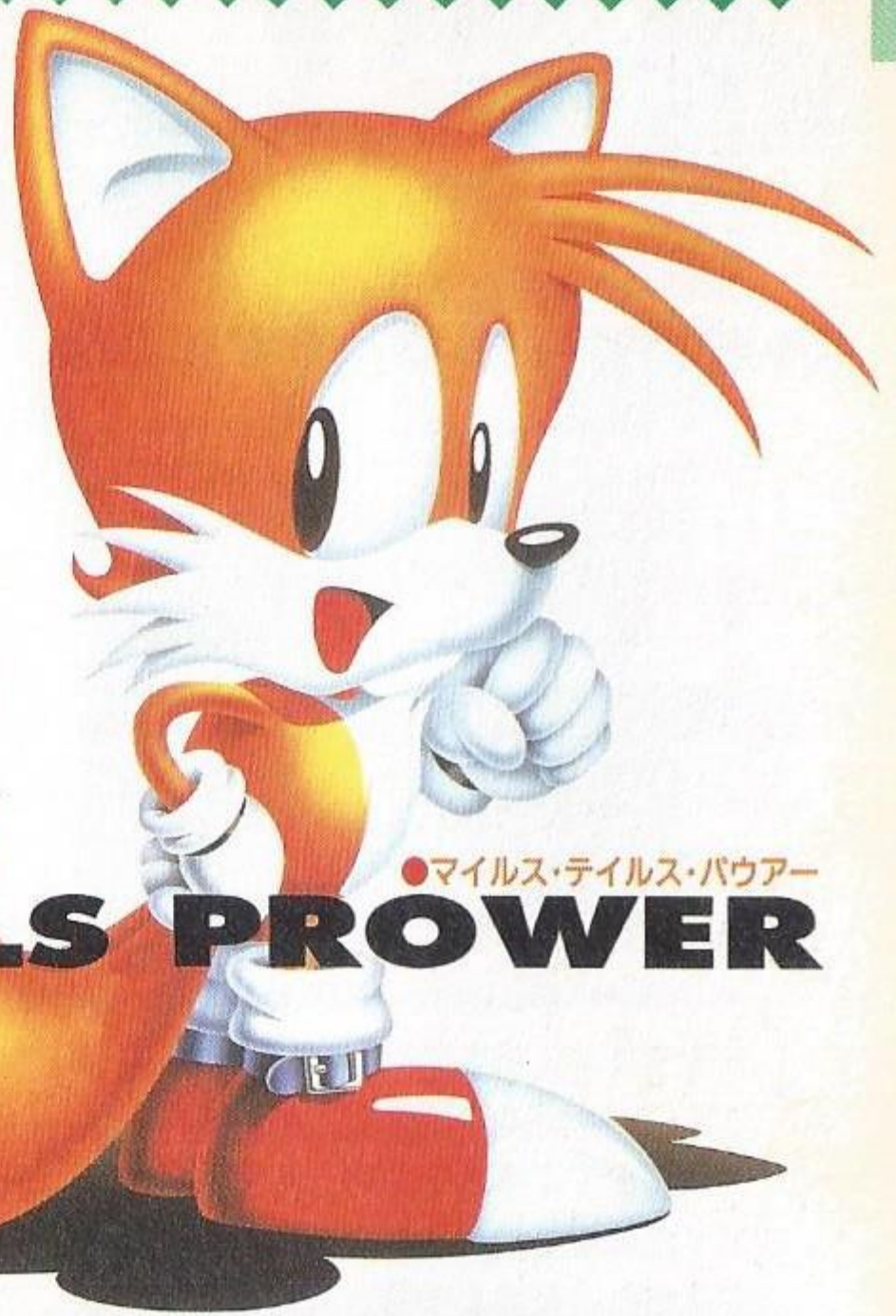
『ソニック3』は、それぞれに特徴のある、全部で6つのZONEで構成されている。また、各ZONEともふたつのACTに分かれており、ACT1の最後に中ボス、ACT2の最後にはDr.エッグマンが待ちかまえている。



各ACTには、ゲーム攻略を手助けするアイテムが手に入るボーナスステージや、カオ



ソニックにあこがれる、2本のしっぽを  
持つ子狐テイルス。機械いじりが大好きで、  
飛行機の操縦も得意。今回の冒険も、彼が  
発明したジュエルレーダーがカオスエメラル  
ドの反応をキャッチしたことに始まる。  
空を飛んだり、水中  
を泳いだりできるよ  
うになったので、ソ  
ニックでは不可能な  
ルートをとることも  
できるのだ。



●マイルス・テイルス・パウアー

# MILES TAILS PROWER



●スピンダッシュ  
走りながら十字キーを下に  
入れると、回転することが  
でき、攻撃ができる。  
(ソニック&テイルス)



●スーパースピンダッシュ  
しゃがんで、ボタンを押す  
と高速回転。ボタンを離す  
と、そのままダッシュする。  
(ソニック&テイルス)



●飛行  
テイルスはボタン連打で空  
を飛べる。一定時間を過ぎ  
ると飛べなくなるので注意。  
(テイルスのみ)



●泳ぐ  
テイルスはボタン連打で水  
中を泳げる。水面まで出て、  
連打するとそのまま飛行に。  
(テイルスのみ)

ACT2 Dr. EGGMAN NEXT ZONE

●川ナスステージ ●スペシャルステージ  
ジュエルが手に入るスペシャルステージ  
への入り口が何か所か用意されている。

ACT2でエッグマンを  
撃退すると、そのZONE  
は終了。閉じ込められて  
いた動物たちを助けると、  
次のZONEへの道が開  
ける。



●はこぶ  
テイルスは、ソニックをぶ  
ら下げて飛ぶことが可能。  
ショートカットに有効。  
(テイルスのみ)



## FOR GETTING ITEM

ここでもアイテムが手に入る

マップのあちこちに落ちていて、ゲーム攻略を楽にしてくれるパワーアップアイテム。このお助けアイテムを、通常マップ以外でも手に入れよう。

### PART 1

## ボーナスステージ

### ●巨大なガチャガチャ登場

ボーナスステージに入ると、いろいろなパワーアップアイテムが入った巨大なガチャガチャが登場する。左右のバンパーを使ってジャンプし、ハンドルを回すと、アイテム入りのボールが出てくる。このボールを取ると、中のアイテムが手に入るのだ。ボーナスステージに入ると、それまで持っていたバリアはなくなるので、確実にここで取ってこよう。

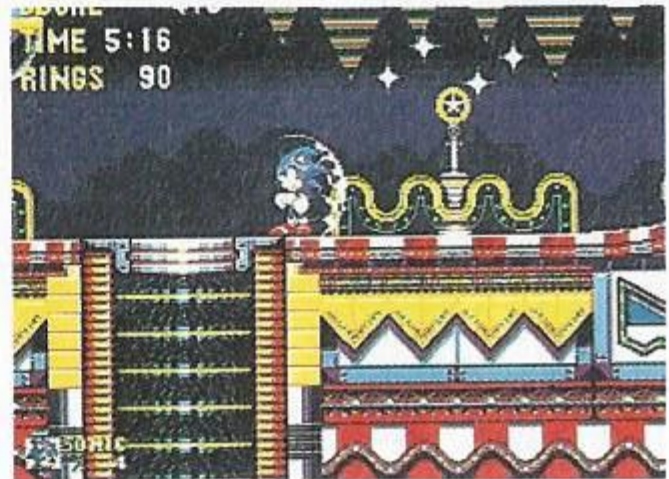


▲1UPをはじめ、欲しいアイテムがぎっしり。

### ●ボーナスステージに入るには

ボーナスステージへ入るのは、非常に簡単だ。リングを50個以上持っている状態でポイントマーカを通過するだけでいい。マーカ

ーの上に光の輪が出現するので、この中へ飛び込もう。光の輪は、一定時間で消滅する。



▲いいバリアを持っているときは、あえて入らない手もある。



リングボール

中にリングが10個入ったボール。



フレイムボール

フレイムバリアをもらえるボール。



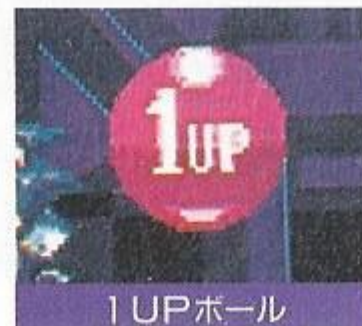
アクアボール

アクアバリアをもらえるボール。



サンダーボール

サンダーバリアをもらえるボール。



1UPボール

プレイヤーの残り数がプラス1される。



カタバルトボール

底にある赤パネ(カタバルト)が復活。



バンパーボール

ぶつかるとはね返されるボール。



クリアーボール

中に何も入っていない、はずれボール。

## PART 2

## アクトクリア

## ●パネルをうまく落とせば……

ACT 1の中  
ボスを倒すと、  
ボーナスプレ  
ートが降ってくる。  
このプレートが  
地面に刺さると



▲ボーナスプレートを  
スピンではじいて誘導  
していく。



◀アイテムの位置は  
いつも同じなので、ど  
こに何があるか調べよう。

アクトクリアになるが、完全に刺さるまでは  
スピンではじくことができる。このとき、プ  
レートの落とし位置によっては地面からアイ  
テムが出現するのだ。

地中のアイテムは、ひとつだけとは限らな  
い。複数手に入れることも可能だ。



◀複数のアイテムを狙うには、刺さ  
った瞬間にはじくのがコツ。



## SPECIAL STAGE

完全クリアのために



## ●このステージに入るには……

カオスエメラルドを手に入れるには、スペ  
シャルステージをクリアしなければならない。

スペシャルステージへの入り口は、普通の  
リングの何倍もの大きさのスペシャルリング。  
まずは、このスペシャルリングを見つけよう。  
どのACTでも最低2か所、中には8か所も  
あるACTもあるので、しっかり探そう。ス  
ペシャルステージの中では得点を稼ぎやすい  
ので、コンティ  
ニューや1UP  
のチャンスでも  
ある。



▶これがスペシャルス  
テージへの入り口だ。



◀スペシャルステージは、カオス  
エメラルドの色に対応した7種類。

スペシャルステージのくわしい攻略&マップは、76ページからを見よう！



## BASIC TECHNIC

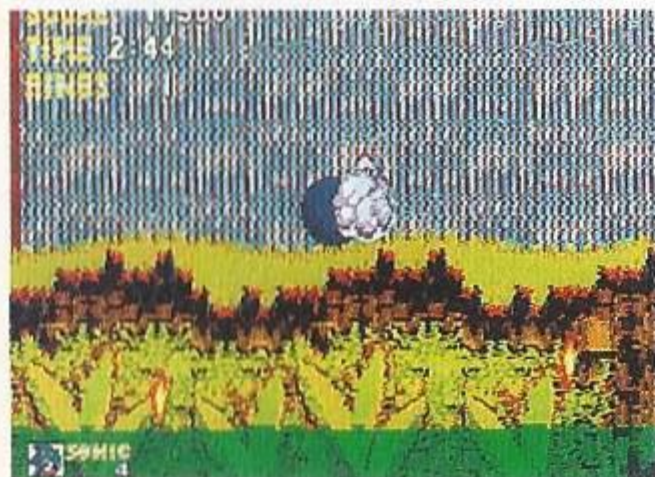
### 基本操作

ゲーム攻略に必要なのは、ルート<sup>はあく</sup>の把握と確実な操作。ここでは、「ソニック3」をプレイするときに欠かせないテクニックを集めて、解説しよう。

### TECHNIC 1

## 基本は、丸まり攻撃

ソニックの攻撃方法の基本は、体を丸めて回転し、敵に体当たりすること。スピンドッシュやスピンジャンプなど、回転しているときに敵に触れてもミスにはならず、逆に敵を倒すことができる。ただし、回転していても敵の弾<sup>たま</sup>に当たるとダメージを受けるので、その点には気をつけなければならない。特にアイスダスやポーラは、本体の周り<sup>まわ</sup>を回っている部分が弾<sup>たま</sup>扱いなのでダメージを受けやすい。



◀ ザコなら、どの方法のスピンドッシュでも、簡単に倒すことが可能だ。



◀ 中ボスやエッグマンとの対決は、スピンジャンプで戦う。

### TECHNIC 2

## 必殺ダブル回転アタック

ソニックでスピンジャンプをしたときに、もう一度どれかボタンを押すと、自分の周り<sup>まわ</sup>に強烈なつむじ風<sup>きょうれつ</sup>を起こすことができる。ダブル回転アタックと呼ばれるこの技は、一瞬だけ無敵のバリアを出すようなもので、敵の弾<sup>たま</sup>を打ち消すことが可能だ。もちろん、このつむじ風で攻撃することもできる。防御<sup>ぼうぎょ</sup>しながら攻撃できるこの技は、対ボス戦では絶対に欠かせないテクニックといえるだろう。

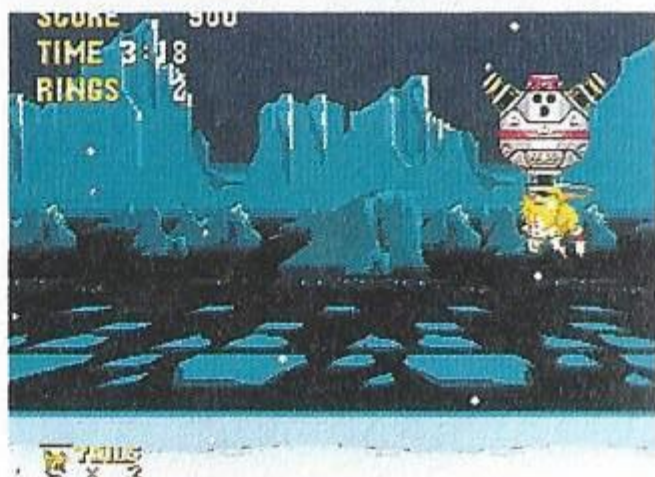


◀ ダブル回転アタックなら、ボスも簡単に倒すことができる。

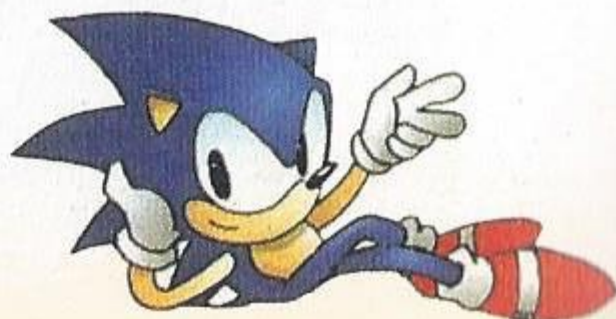
### TECHNIC 3

## しっぽは無敵

空を飛んでいるときのテイルスのしっぽは、上からの攻撃に対して無敵状態。下から突き上げるように飛ばせば、高いところにいる敵をしっぽで倒すことができる。



◀ 直接攻撃してこないボスとの戦いには、この方法が有効だ。



TECHNIC4

怪しいところにアタック

グラフィックがちょっと変わっているところがあれば、要注意。その奥にアイテムがあったり、ショートカットコースが隠されている場合が多い。怪しいところを見かけたら、スピンでアタックしてみよう。



◀ 外からは見えないが、こんな所にもスペシャルリングが。

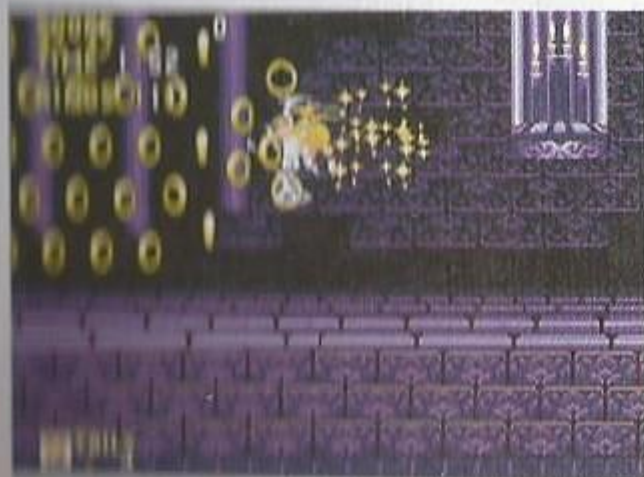
TECHNIC5

リングを集めろ！

1個でも持っていればダメージを1回防ぐリング。50個集めてポイントマーカールールとボーナスステージに入れるし、ボーナスステージを出てきても減らない。また、100個集めると1UPできる。できるだけ集めよう。



◀ どのステージも、1UPするのに十分なリングがある。



◀ リング集めには、サンダーバリアが非常に有効だ。

TECHNIC6

ポイントマーカールールは見逃すな

ポイントマーカールールを通過すると、ミスしてもそこから復活することができる。マーカールールを全然通過しないと、ミスしたときに大きく戻されてしまうので、攻略マップでマーカールの位置をしっかりとチェックしよう。

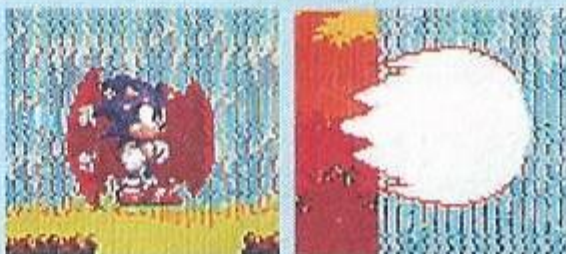


◀ ボーナステージへの入り口でもある。

バリアを徹底活用する

敵の弾を防いだり、ダメージを受けても1回防いでくれる3種類のバリア。それぞれにスペシャルアタックがあり、攻略を助けてくれる。アクア以外は水に落ちると消えてしまう。なおスペシャルアタックは、ソニックしか使えない。

フレイムバリア



◀ 火炎攻撃も防いでくれる。広い場所を飛び越えるときにも便利。

アクアバリア



◀ 水中で溺れなくなる。連続バウンドは、地上で使いにくいので注意。

サンダーバリア



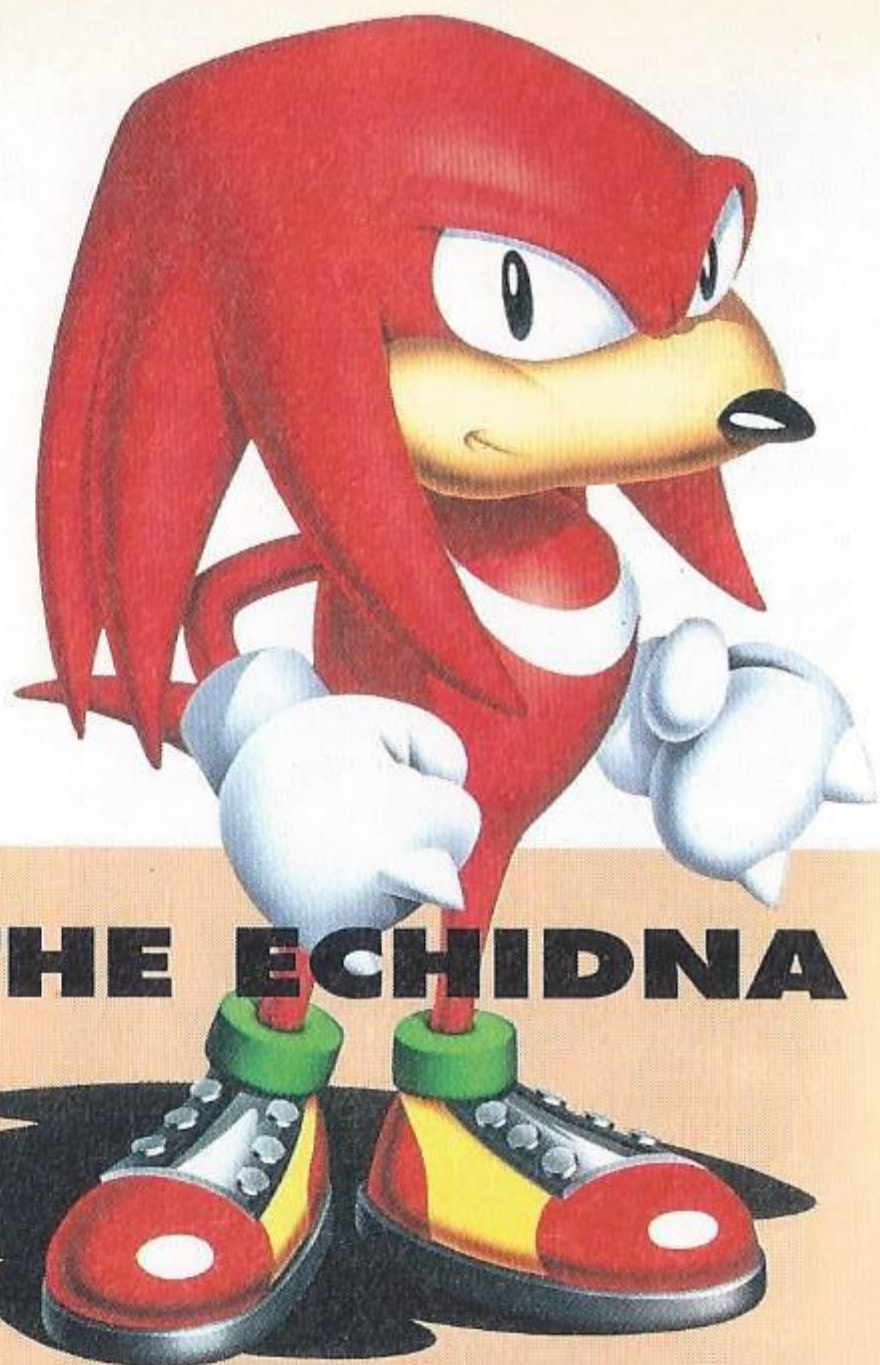
◀ リングを吸い寄せられるうえに、2段ジャンプで高く飛べる。



## THE ENEMIES

### 敵キャラクター紹介

新たなキャラクター、ナックルも登場し、カオスエメラルドをめぐるソニックとDr.エッグマンの戦いは、ますます激しくなっていくのだ。



### ●ナックルズ・ザ・エキドゥナ

## KNUCKLES THE ECHIDNA

ニックネームは「ナックル」。今回初めて、ソニックの敵として登場。本当は、純真で素直なハリモグラだという。

生まれ育った浮遊島の自然とそこに生きる仲間の動物たちを愛し、ガーディアンとして浮遊島のカオスエメラルドを守ってきたのだ。そのために、Dr.エッグマンの策略に陥り、ソニックの前に立ちふさがることになったのだ。

▶地形を知りつくして、ソニックの行く手を阻む。



### ●ドクター・エッグマン

## Dr. EGGMAN

懲りずにまたまた世界の支配者になろうと企てる、悪の天才科学者、Dr.エッグマン。浮遊島の動物たちをロボットへと改造、島の自然を厳しいものへと変化させた。さまざまに装備強化したエッグマンモービルをも準備し

て、野望のじゃまになるソニック

を抹殺すべく待ちかまえている。果たして、エッグマンが世界の支配者になるのか。



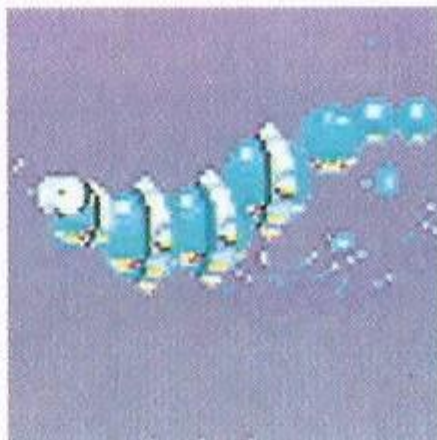
# BADNIKS LIST

## ザコ敵キャラクター紹介

平穩に暮らしていた浮遊島の動物たちは、Dr.エッグマンの野望実現のため捕獲され、ソニックの行く手を阻む凶悪なロボットに改造されてしまった。動物たちが自然の中で生きていくために身につけた特徴は、ロボット化により強化され、ソニックにとって手強い敵となっている。敵の特徴をしっかりと見きわめて、ダメージを受けないようにしましょう。

## THE ENEMIES/BADNIKS LIST

### メラモーラ



空中や水中を浮遊しているイモムシのロボット。頭部以外への攻撃は効果がない。不用意な攻撃をしかけたりして、ダメージを受けないようにしましょう。

### パフ



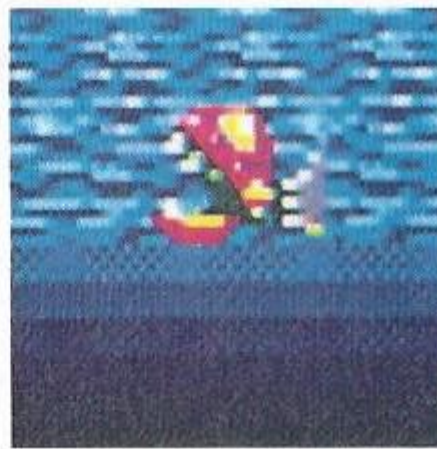
水中を遊泳しているパフのトゲに触れると、ダメージを受けてしまう。体がしぼんでいるときはトゲも引っ込んでいるので、そのときを待って攻撃だ。

### サルダー



やしの木の幹にぶらさがり上下にうろうろしていて、木の下に近づくとやしの実を投げつけてくる。やしの実攻撃さえ気をつければ、怖くはないだろう。

### カブカブ



水中を泳いでいるカブカブは、かみつき攻撃をしてくる。かみつかれても、焦らずに体を左右に振ってやれば（十字キーを左右に入れる）、振り払える。

### サイクロン



見かけによらず、左右にすばやく走り回っているサイのロボット。方向転換をするときに急に止まるので、近くにいるときは注意が必要だ。

### ポンター



崩れる通路を守り、行く手をさえぎっている。近づくと斜めに弾を3発撃ってくる。弾のとぎれるタイミングを見はからって、倒してやろう。

### チューリップ



大地に咲く花のロボット。近づくと弾を出してくるので、バリアを持っていないときには、遠くからスピニアタックで攻撃するほうが安全だ。

### ヤドリンジェット



背負っているロケットを発射してくる。近くでスピジャンプはしないほうがいい。発射後はただうろうろしてるだけなので、スピダッシュで撃破だ。



### ブンブーン

大小2匹が組になって上空から襲ってくる。つきまとわれたときには、画面から見えなくなるように振りきってやればよい。倒せるのは大きいほうだけだ。



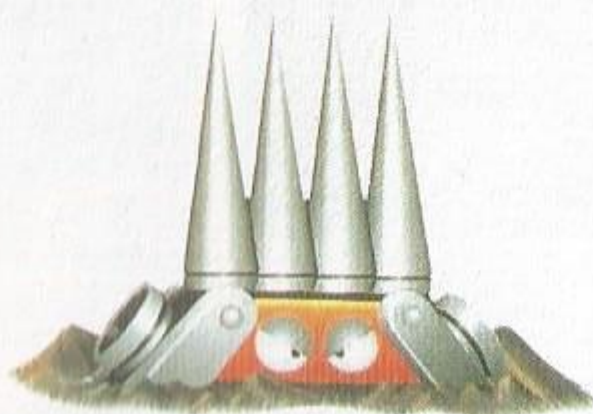
### ジョーズン

水中を横に周遊しているのだが、高さをずらして何匹か群れている。全部やっつけるかやり過ぎるか、どちらかに決めておいたほうがいい。



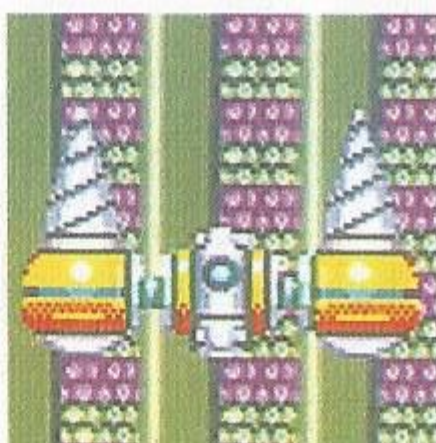
### トゲマネ

普通はただのトゲのふりをしているが、近づくと弾を発射してくるので注意が必要。ジャンプして上から乗ると、弾んで高くジャンプすることができる。



### ハリセンボ

ブカブカと上下しながら左右に空中浮遊している。体のトゲは出たり入ったりしているので、トゲが出ていないときを見はからってやっつけよう。



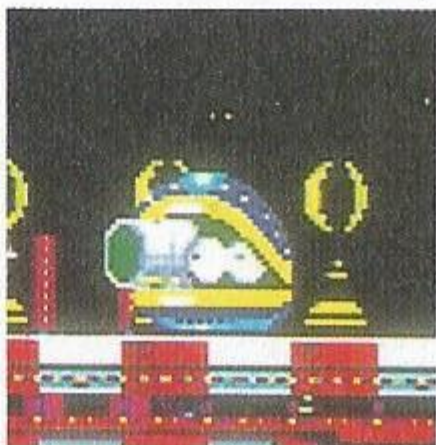
### ガキーン

近づくと動きだし、ドリルで天井に潜り込んでいってしまう。ドリルに当たるとダメージなので、ステージ途中の倒せないものは、相手にする必要はない。



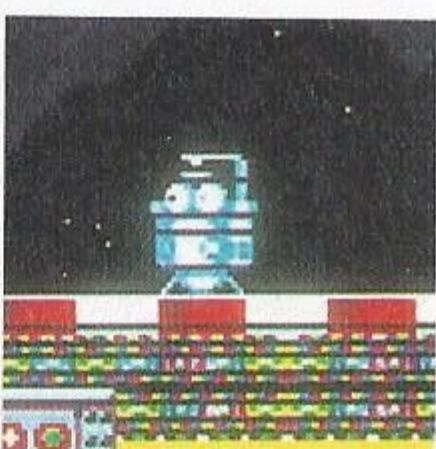
### ホッパー

弱いくせに憎らしいやつ、ホッパー。近づくとジャンプするだけで動きはしない。しかし、草に隠れたホッパーには、油断すると不意をつかれてしまう。



### シェルスター

硬い殻に包まれているので、口を開いたとき、撃ってくる弾に気をつけながら攻撃するしかない。後ろから飛び乗ると、弾んでジャンプができる。



### スパークル

通路の上下をワープしながらスパークを出してくる。そのうえ、スパークのこぼれ弾も飛んでくるので、近くではまったく気を配らないだろう。

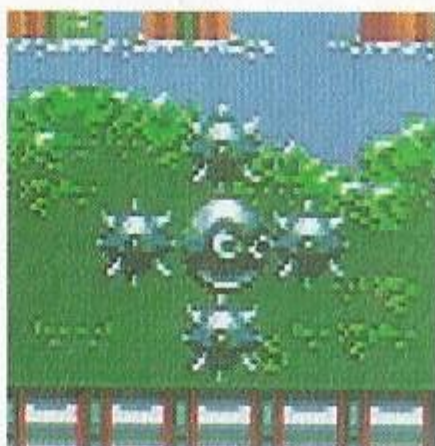


ハロゲン



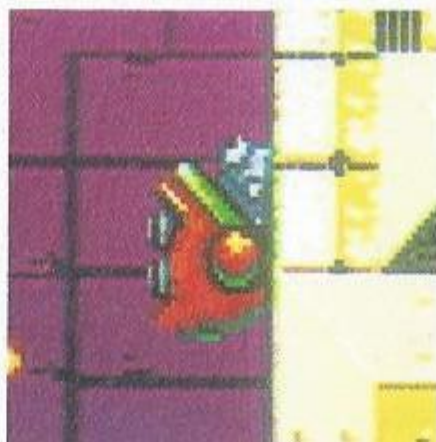
近くに寄ると動き始めて、飛びながら攻撃してくる。だが、攻撃方法は体当たりだけなので、わずらわしいだけで、苦しめられるというほどではない。

ポーラ



ふだんは止まっていて積極的に攻撃してこないのに、真横でソニックが動いていると近寄ってくるイヤなヤツ。ダブル回転アタックでやっつけよう。

デンデン



壁に張りついていて、近づくとうずかき動きだし背中を開いて弾を上下に斜め発射してくる。じっとしている間は攻撃してもむだ。タイミングが重要だ。

アイスダス



アイスダス本体の周りを回っているトゲトゲは、サンダーバリアがあるときは破壊可能だ。ないときは、本体が丸裸になってから攻撃しよう。

ペンペン



ただのペンギンの口ポットのくせに、相手が視野に入ると特攻してくるので気をつけなさいといけない。特に上から降ってくるペンペンには要注意だ。

メーベ



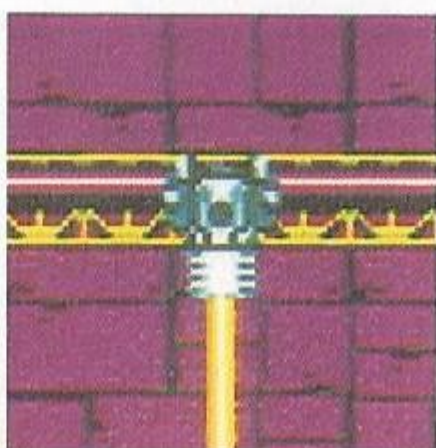
一度現れるとしつこく襲ってくるので、振りきるのは難しい。斜めに飛んでくるので、飛行軌道を予測し、タイミングを合わせてスピンジャンプだ。

ケロッパ



両手に持った球をいつも振り回している。振り回し方で区別すれば、上下させているもの、左右させているもの、回転させているものの3種類いる。

レーザー



頭上をレールに沿って左右に移動し、真下に敵を感知するとレーザーを放ってくる。画面の外の見えない位置からでも、感知して攻撃してくるので要注意。



# TRAPS/ITEMS

## トラップ/アイテム

ACTをクリアしていくためには、アイテムやトラップの特徴を熟知しなければならない。特にデバイスは、使い方次第でトラップにもなってしまうので要注意。なお、ルート解説などに出てくる「シカケ」は、装置とヘルパーをまとめた概念である。



▲ふたつ重なってビッグ10リングのアイテムが置かれている変なところが1か所ある。探してみよう。

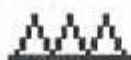
※各トラップ、アイテム等のグラフィックは、それぞれ上が画面、下がゾーンガイドのマップ上でのものです。

### TRAP

#### ●罠

破壊不能で、触れたりするとミスやダメージになってしまう。充分注意しなければならない。

### トゲ



触れるとダメージを受けてしまう。単独に設置されたところはやさしいが、他のトラップやシカケと組み合わせられて設置されたところは難しい。

### まわる鉄球



地面や柱に設置された支柱に鎖で結ばれ、上下や左右に回っているトゲつき鉄球。飛び越えるのに失敗し触れてしまうと、ダメージになる。

### トゲ柱



地中に埋まっており8の字を描くように動いている。柱の横にはトゲがついているので触れるとダメージになる。柱の上には乗ることができる。

### ドロ沼



庭園にあるドロの沼。幅が広いので飛び越すことはできない。沼に入ってしまったときにジャンプせずにいると、ミスになってしまう。

### レリーフ



壁面に設置されている。額の部分にあるスイッチを破壊しようとし始めると、口から矢を発射してくる。矢に当たるとダメージを受けるので注意。

### ベルトコンベアのトゲ



ベルトコンベアのベルト部分に2個のトゲが均等についている。ベルトにつかまったまま触れてしまい、ダメージを受けてしまう。

### アイスガス



天井に設置されていて、近づいていくと反応しガスを噴射する。ガスに触れてしまうと冷凍されてしまい、ダメージを受けてしまう。

### ツララ



天井についていて、近づくと反応し落ちてくる。触れるとダメージだが、落ちて地面に突き刺さった後は足場として利用することができる。

### 火炎放射機



床の段差部分や壁面に設置され、一定周期で火炎を放射する。火炎に触れるとダメージを受ける。段差部分にあるものは粉らわしく見落としがち。

### サイレン



サイレン自体は触れてもダメージにはならないが、これに触れてサイレンを鳴らしてしまうと、メーベを何度でも呼び寄せてしまう。

### レーザーゲート



一定周期で上から下へと水平にレーザーを出しているゲート。レーザーに触れるとダメージになるが、ゲートの端なら安全である。

## HELPER

## ●お助け

ヘルパーをうまく使用しないと先に進んでいけなくなるので、個々の特徴をよく理解しよう。

## スイッチ



押しボタン型のスイッチは、隠し通路を開いたり消えた照明をつけることができる。壁面のボックス型スイッチは、破壊することでゲートが開く。

## 泡



床から発生している空気の泡で、水中での息継ぎに使える。発生する泡の中でも、大きくなる泡だけしか息継ぎには使えない。

## トランポリン



連続ジャンプしていると、赤バネよりも高い位置までジャンプすることができる。一度弾み始めると自然に次第に強く弾むので、操作は簡単。

## 風船



飛び乗って割ってやると、高い位置までジャンプすることが可能。水中では、中に入っている空気を息継ぎに使用することができる。

## ブランコ



ブランコ手前から勢いよく乗り込んでやると、大きく振れて回転する。壁にぶつかり回転が停止すると、しばらくして下に揺れ戻ってしまう。

## 崩れる岩



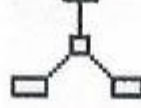
スピンジャンプやスピンアタックで崩すことができる岩。隠し通路や隠し部屋の入り口をふさいでいたり、岩の下にバネが隠されていたりする。

## ホイール



ホイールの横でスピンダッシュすることにより、回転させることができる。ホイールの回転により、通路をふさいでいた周囲の地形が変化する。

## 回転台



3方向に台がついていて、右か左に回転している。この台に乗ることにより、ジャンプではいけない高い位置に乗り移ることができる。

## コマ



乗ってコントロールすることにより、ソニックでも空中を飛ぶことができる。方向転換のためには、コマを逆回転してやらないといけない。

## 大砲



砲筒に入ると左右に振られる。行きたい方向に砲筒が向いたときにボタンを押せば、その方向に飛ばされ、高いところに乗ることができる。

## エレベーター



乗り込んでやると動きだし、出口の場所まで運んでくれる。プレイするキャラクターによって、出口が異なるエレベーターもある。

## ロープ



振り子のように振れていて飛び移って渡っていくためのものや、ぶら下がって斜めに下っていくためのものがある。途中で燃えているロープもある。

## マジックハンド



触れるとつかまえられ、しばらく加速をつけた後に発射される。スーパースピンダッシュより加速してくれる、便利なヘルパーである。

## 反重力板



板の上側は反重力が働き浮き上がるが、左右以外には操作不能になる。下から斜めにジャンプすることで、板の上側にすりぬけることができる。

## 大車輪



回転している車輪。うまく表面に触れると張りつくことができる。車輪の回転に合わせて動いてやれば、加速をつけたジャンプが可能。

## 崩れる柱



通路をふさいでいる柱。注意して観察すると、普通の柱と違うことに気づく。スピンアタックで崩すもの以外に、コマでしか崩せないものがある。

## ジャバラブロック



複数のブロックが重なって、アコーディオンのように伸び縮みしている。その軌道は、四角を描いている。水中からぬけだすのに使用する。

## DEVICE

### ●装置

うまく使えば便利な装置も、  
使いかたをあやまればトラップ  
になってしまう。

## バンパー



壁に設置され、飛ばされ  
れる向きが決まっている。  
ボーナスステージでは一  
度使用したバンパーは消  
滅するが、通常のもの  
は消滅しない。



## バネ



普通のバネには赤と黄  
があり、赤のほうがバネ  
の勢いが強い。地面の中  
などに隠されたものもあ  
る。これらとは別に、水  
平バネもある。

## バンパーボール



さまざまなパターンで  
動いている。ボールに触  
れると弾かれてしまうが、  
一度弾かれるたびに10点、  
合計10回100点まで点数  
がもらえる。

## 上下する柱



近づくとも上から落ちて  
きて通路を遮断するもの  
と、乗るとせり上がって  
くるものの2種類がある。  
天井や床ではさまれると、  
ミスになるので注意。

## ドラム



一定パターンで動いて  
いるもの以外に、上に乗  
って上下に揺らしてやり  
ジャンプに利用できるも  
のがある。揺らし方には、  
コツがある。

## POWER UP

### ●パワーアップ

パワーアップを取るとゲーム  
を有利に進められる。バリアは  
状況により使い分けていこう。

## フレイムバリア



普通の弾以外に火炎弾  
や火炎放射に有効なバリ  
ア。ソニックの場合は、  
火の玉ダッシュが使える  
ようになる。水中では解  
除されてしまうので注意。

## アクアバリア



普通の弾は防御できる  
バリア。このバリアの特  
徴は、水中で呼吸できる  
ことにある。ソニックな  
らば、連続バウンドが使  
えるようになる。

## サンダーバリア



普通の弾以外にアイス  
ダスに有効なバリア。こ  
のバリアの特性として、  
近くのリングを引き寄せ  
る力がある。水中では解  
除されてしまう。

## ビッグ10リング



これを取ることで、  
リングが10個増える。こ  
れ以外に効果はないが、  
1UPやボーナスゲーム  
のためには無視できない  
アイテムである。

## 無敵



一定時間だけ無敵状態  
になり、敵やトラップで  
ダメージを受けることが  
ない。ただし、ミスにな  
ってしまうトラップには  
無力である。

## ハイスピード



これを取ると、一定時  
間だけソニックの速度や  
ジャンプ力が増加する。  
バネと組み合わせれば、  
ノーマルソニックでは行  
けないルートも使える。

## 1UP



これを取ることにより、  
1UPする。置かれてい  
るのは、普通に進んでい  
ると見逃して通り過ぎて  
しまう場所や、行くのが  
困難な場所に多い。

## スペシャルリング



これを取ることで、  
スペシャルステージに入  
ることができる。カオス  
エメラルドをすべて集め  
た後ならば、リング50個  
分として扱われる。



## エッグマン



うっかり取ってしまう  
と、ダメージを受けてし  
まうだけのアイテム。勢  
いあまって取ってしまわ  
ないように、注意しなけ  
ればならない。

A large, stylized illustration of Sonic the Hedgehog in motion, appearing to be running or jumping. He is depicted with a blue body, white chest, and red shoes. The image is blurred to convey a sense of speed and movement, with motion lines trailing behind him. The background is a light, gradient color.

**SONIC THE HEDGEHOG 3**  
**ZONE GUIDE 1~6&SPECIAL STAGE**





## HOW TO USE ZONE GUIDE

ゾーンガイドを使いこなすために

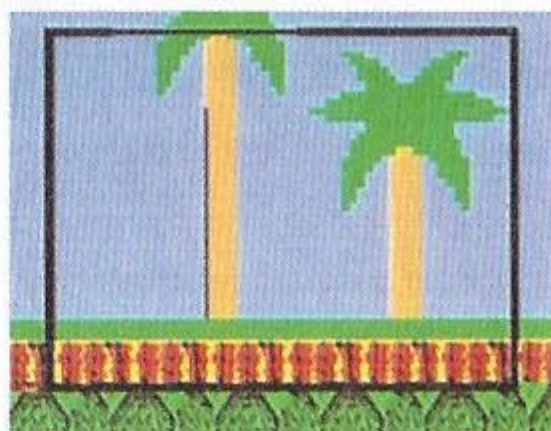
ルートをしっかり把握することは、ゲーム攻略には欠かせない。ゾーンガイドでは、CGによるルート全体の詳細マップを用意している。マップにはパワーアップアイテムのほか、バネやポイントマーカ、水中の泡<sup>あわ</sup>などをアイコンで表示している。マップページに続く「チェックポイント」では、そのACTの注意点を解説している。

### ●マップの見方の例

(ZONE1 ANGEL ISLAND ACT1より)

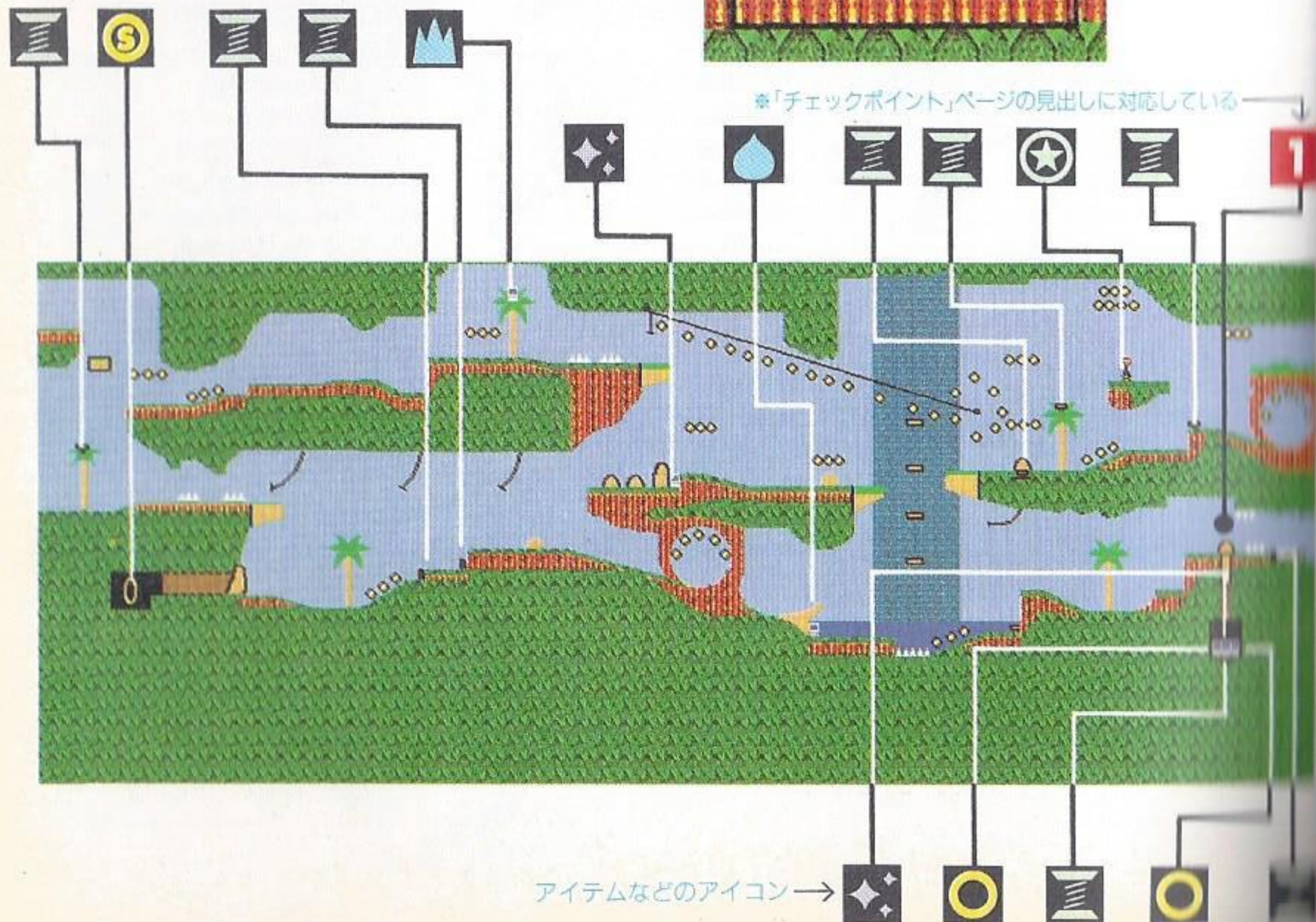
### マップの縮尺は同じではない

ACTによって、掲載しているマップの縮尺<sup>しゆくしやく</sup>が異なっている。縮尺の大きいマップを、狭いマップと勘違い<sup>かんちが</sup>しないように注意。それぞれのACTのスタート部分に、1画面サイズを表す四角形が表示されている。これから、



全体のサイズ<sup>はあく</sup>を把握しよう。1画面のサイズは、アイテムボックスの大きさを単位に考えると、ほぼ縦7.5個×横10個の大きさにあたる。

※「チェックポイント」ページの見出しに対応している



アイテムなどのアイコン →

## アイコン一覧表

アイテムボックスの中のアイテムの種類や、スペシャルリング、ポイントマーカー、パネなどの位置を引き出して、アイコンで表示している。



◀ **ビッグ10リング**  
アイテムボックスのうち、ビッグ10リングの入ったものを表わす。



◀ **フレイムバリア**  
アイテムボックスのうち、フレイムバリアの入ったものを表わす。



◀ **サンダーバリア**  
アイテムボックスのうち、サンダーバリアの入ったものを表わす。



◀ **アクアバリア**  
アイテムボックスのうち、アクアバリアの入ったものを表わす。



◀ **1UP**  
アイテムボックスのうち、1UPの入ったものを表わす。



◀ **ハイスピード**  
アイテムボックスのうち、ハイスピードの入ったものを表わす。



◀ **無敵**  
アイテムボックスのうち、無敵の入ったものを表わす。



◀ **ポイントマーカー**  
マップ状に置かれた、ポイントマーカーの位置を表わす。



◀ **スペシャルリング**  
マップ状に置かれた、スペシャルリングの位置を表わす。



◀ **パネ**  
マップ状に置かれた、黄パネ・赤パネ・水平パネの位置を表わす。



◀ **スイッチ**  
マップ状に置かれた、各種スイッチの位置を表わす。



◀ **エッグマン**  
マップ状に置かれた、エッグマン(ダメージアイテム)の位置を表わす。

## 数字で「チェックポイント」と照合

アイコンに混じってマップに表記された数字は、チェックポイントの見出し番号。チェックポイントのページの解説と対応しているので、一度は目を通しておこう。



◀ 「マップの見方の例」の1の部分  
は、実際の画面ではこの部分だ。

## マップ上の色の違いにも注意

崩れる地面や、壊すことができる岩や壁などを、ゾーンガイドのマップ上では、色を変えて表記している。また、通常は見えないが通りぬけられる通路などは、破線や色を変えるなどで表記しているので注意しよう。



◀ このように崩れる部分は、色を変えてマップに表示。



◀ 気づきにくい部分も多いので、マップでの確認を怠るな。

# ZONE 1 ANGEL ISLAND

## ACT 1



### DATA CHECK LIST

●総リング数 .....173個

●ザコキャラクター

サイクロン	サルダー
チューリップ	メラモーラ

●パワーアップアイテム

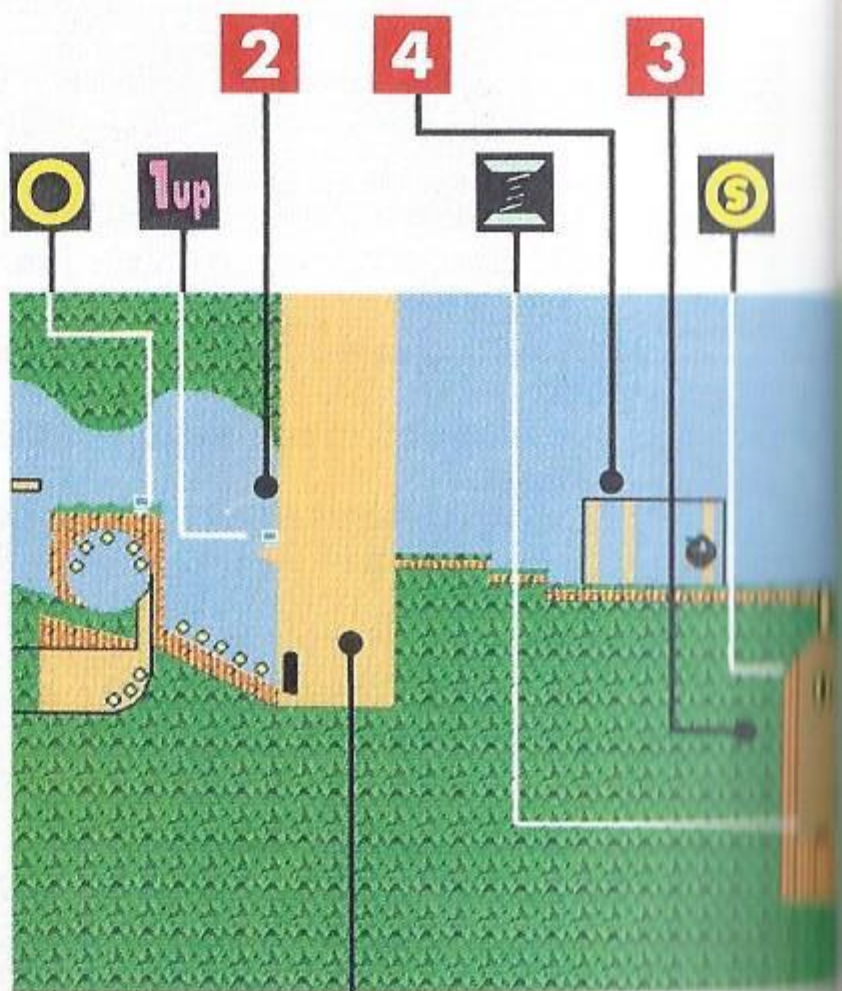
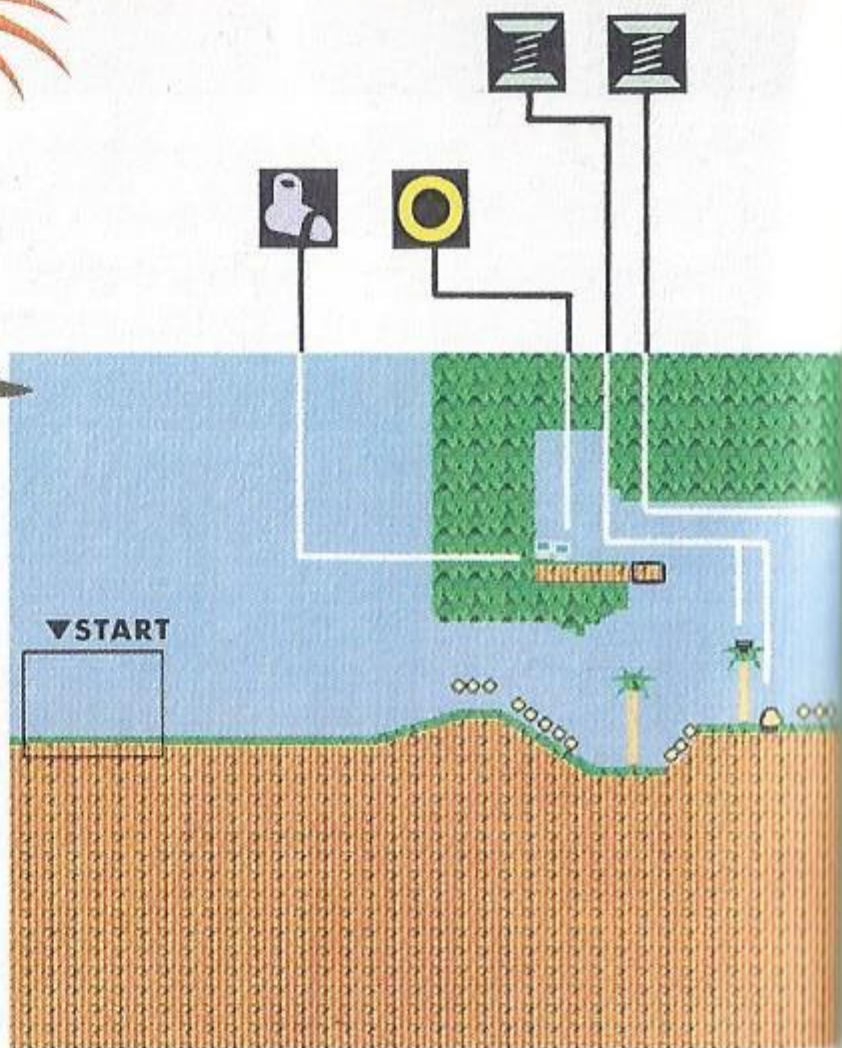
○ ピック10リング×7	👤 ハイスピード×1
1up 1up×1	💧 アクアバリア×1
✦ 無敵×3	👑 フレイムバリア×2
🌟 スペシャルリング×2	⚡ サンダーバリア×1
☆ ポイントマーカー×2	

### ルート解説

#### ●まずは小手調べ

最初のステージらしく、シカケを使ったルートどりや体当たりしての壁壊しかべこわをはじめ、基本的なルート攻略の手法がほとんど出てくる。敵もメラモーラ以外は、倒しやすいので、後の面に備えてテクニックを磨みがこう。マップ自体が比較的短いので、すべてのルートを回っても、タイムアウトになる心配はほとんどない。リングを全部集めることも可能だ。

このACTは、大きく分けて上下2段に分かれる。上のルートを行くときには、最初のサルダーのいるヤシの木のバネを使い、ハイスピードを取ること。これでジャンプして、次に出てくるヤシの木の上のバネを使えば上のルートを進むことが可能。また、ボーナスステージでサンダーを手に入れるのも有効。

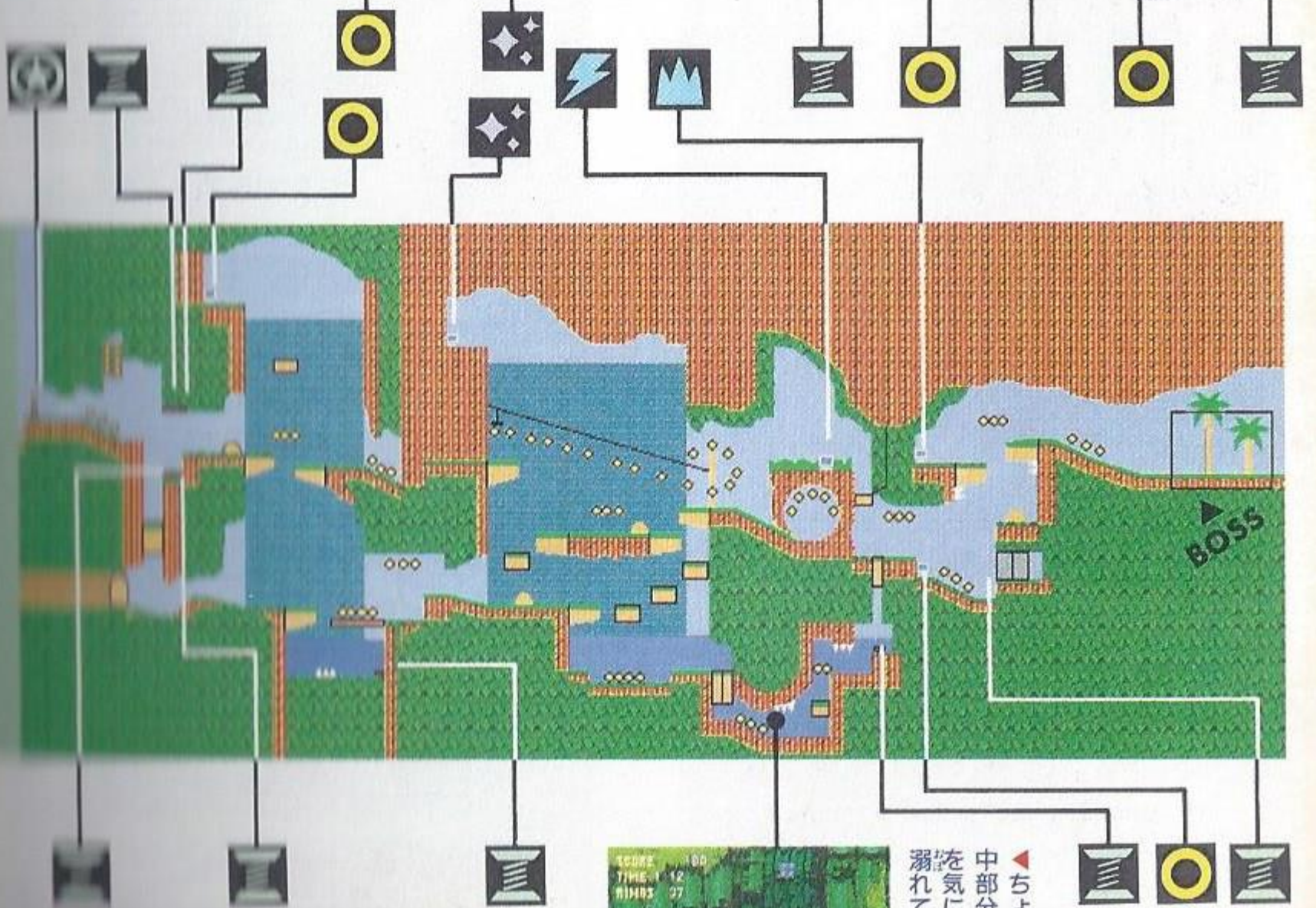
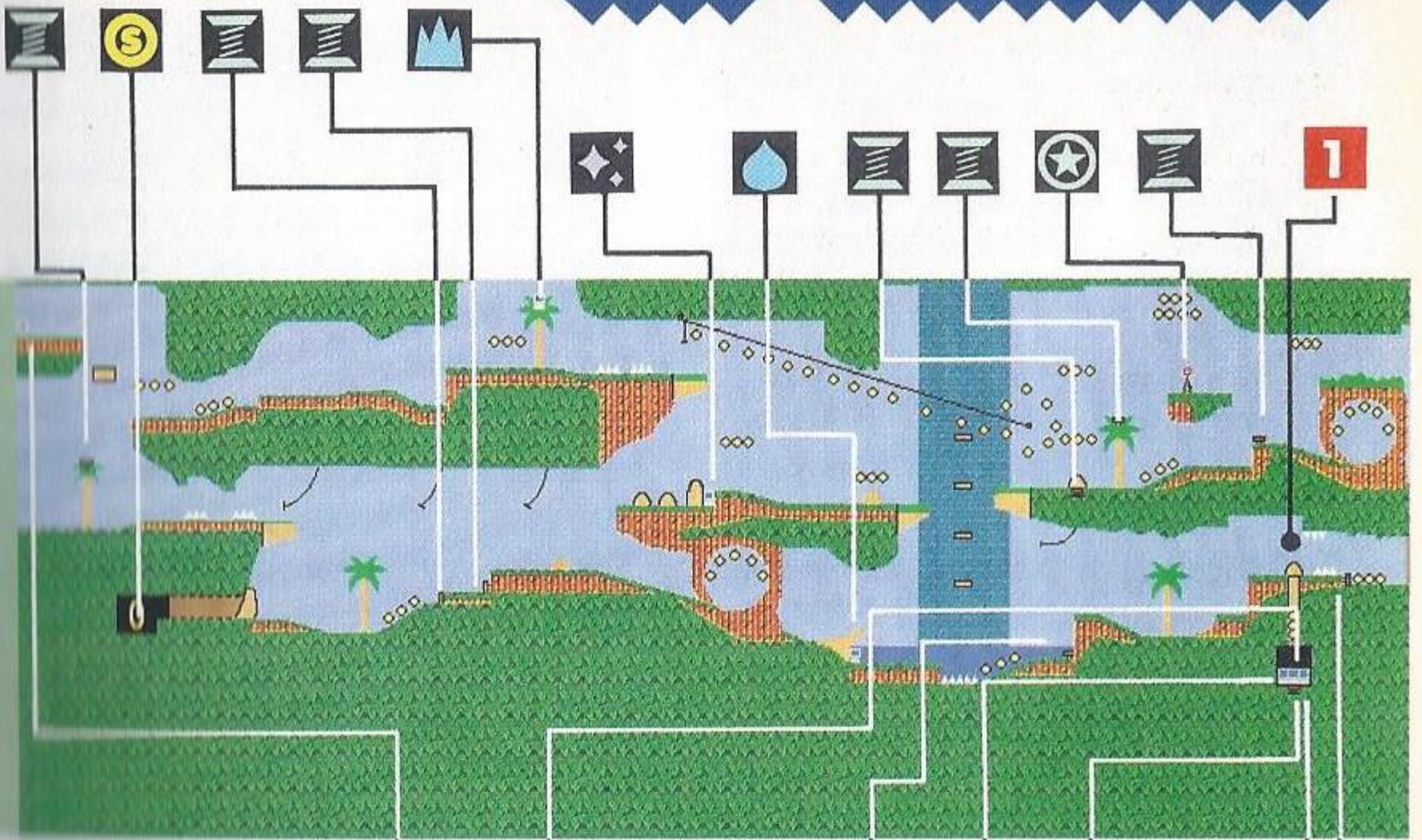


◀走り続ければ、木のうろの中を上がれる。ここを上がりきると、後戻りできない。



ZONE 1

ANGEL ISLAND / ACT 1



◀ ちよっと長めの水中部分。メラモーラを気にし過ぎると、溺れてしまう。



# CHECK POINT

チェックポイント

## ANGEL ISLAND/ACT 1

最初は、いわゆる練習ステージ。

ここで注意すべきことは、この

先でも基本となるものばかりだ。

### 1 岩は「壊す」だけじゃない

岩の下に明らかに通路があるのに、その岩が壊せない。実はこの岩は「壊す」のではなく、「押す」のだ。押すときは、右側から押さないと動かないので注意すること。

中には、ビッグ10リングがふたつと、無敵がひとつの、合計3つのアイテムボックスがある。これを見逃す手はない。もらえるものは確実にいただいでいこう。



▲岩は少し動かせば、中に入れるが、戻るときに出口が狭いと苦労する。しっかりと動かしておこう。



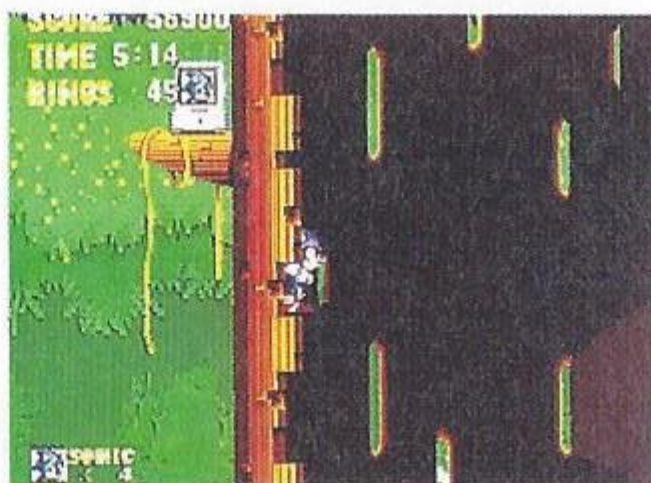
▲戻るときは、無敵のアイテムボックスの下にあるバネを使う。両端のビッグ10リングから取っていくといい。

### 2 1UPを見逃すな

木のうろの中は、勢いをつけて一気にかけ登ればいいのだが、そのときに、左の外側にちらりと見える1UPの入ったアイテムボックス。せっかく見えているのに、そのまま通り過ぎるのはなんとももったいない。

どうしたら、この1UPが手に入るのか？それは勢いをつけるために下ってきたループの上の部分に乗って、ジャンプすればいいのだ。とはいっても、空を飛べるテイルスなら簡単にループの上に行けるが、ソニックの場合だとちょっと難しい。

下の写真の場所からうまくジャンプして、上に乗る、確実に1UPを手に入れよう。



▲ああ、1UPが見えた！でも、ここからじゃ、どうにもできない。から右へ向かって大きくジャンプ！

### 3 ふたつめのスペシャルリングを取るには、タイミングに注意

ZONE 1のACT 1でのふたつめのスペシャルリングは、バネを使って大きくジャンプした先にあるが、この中に入るのは少し難しい。ここのスペシャルリングは見えなくなるときのため、うまくタイミングが合わずにジャンプすると、そのまま素通りになってしまうからだ。うまく入れないときは、少しタイミングをずらしてからジャンプしよう。



◀空を飛べるテイルスなら、ここで待機していればOKだ。

### 4 「火の海」は、単なるイベント

ACT 1の途中で、ボスのファイヤーブレスが登場し、画面一面が火の海に包まれるが、これは単なるイベント。ソニックにダメージはないので、ただ見ていけばよい。

ただし、ファイヤーブレスに当たるとダメージを受けてしまうので注意。攻撃することもできるが、倒すことはできないので、ここはへたに動かないほうがいい。こうしたイベントは以後のZONEでもいくつかあるので、覚えておこう。



◀ファイヤーブレスは右下から出現。右端にいとダメージを受ける。

## ANGEL ISLAND / ACT 1 BOSS ファイヤーブレス

最初のZONEが練習ステージなら、このACT 1に登場するボスも、はっきりいって、これからのボスバトルへの練習みたいなもの。それほど苦勞はいらない。

8回ダメージを与えれば倒すことができる。左右に動いて、降りてきたときに、とまおり銃する火炎放射の間隙をぬって、スピンジャンプで攻撃すればよい。フレイムバリアを手に入れていれば、その火炎放射もまったく平気なので、攻撃に専念できる。さらに簡単に倒せることだろう。

また慣れてくれば、最初に降りてきたときに、スピンジャンプで攻撃をしかけて、そのままファイヤーブレスの上でスピンジャンプを繰り返すようにしておく。連続ダメージを与え、ほとんど一発で倒すことができるようになるはずだ。



▲この形になれば、あとは楽勝。そのままボスの上でスピンジャンプを繰り返していればいいのだ。

# ZONE 1 ANGEL ISLAND ACT 2



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....154個

●ザコキャラクター

サルダー                      チューリップ

メラモーラ                  サイクロン

●パワーアップアイテム

○ ビッグ10リング×3      🐾 ハイスピード×0

1up 1UP×4                      💧 アクアバリア×3

🌟 無敵×0                      👑 フレイムバリア×2

Ⓢ スペシャルリング×2      ⚡ サンダーバリア×2

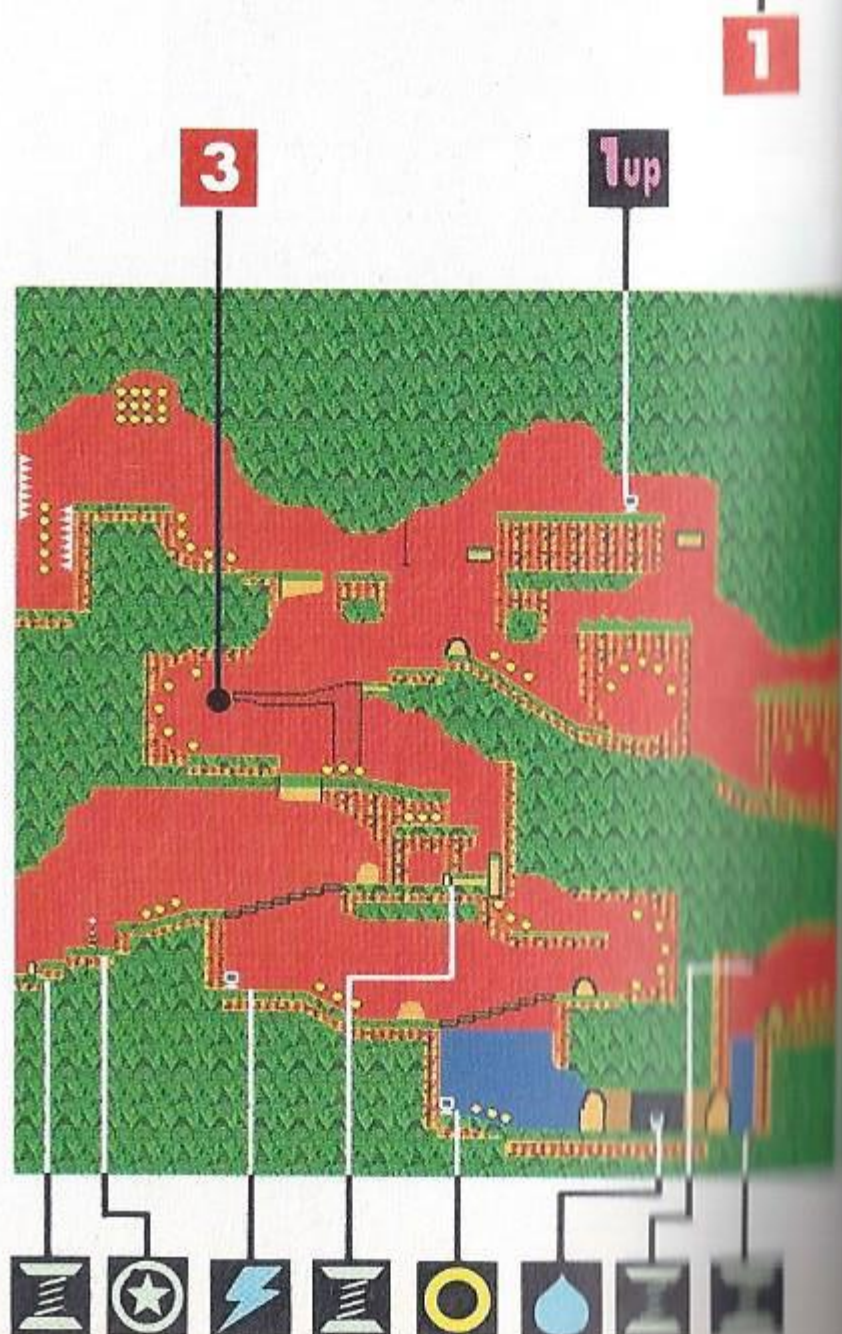
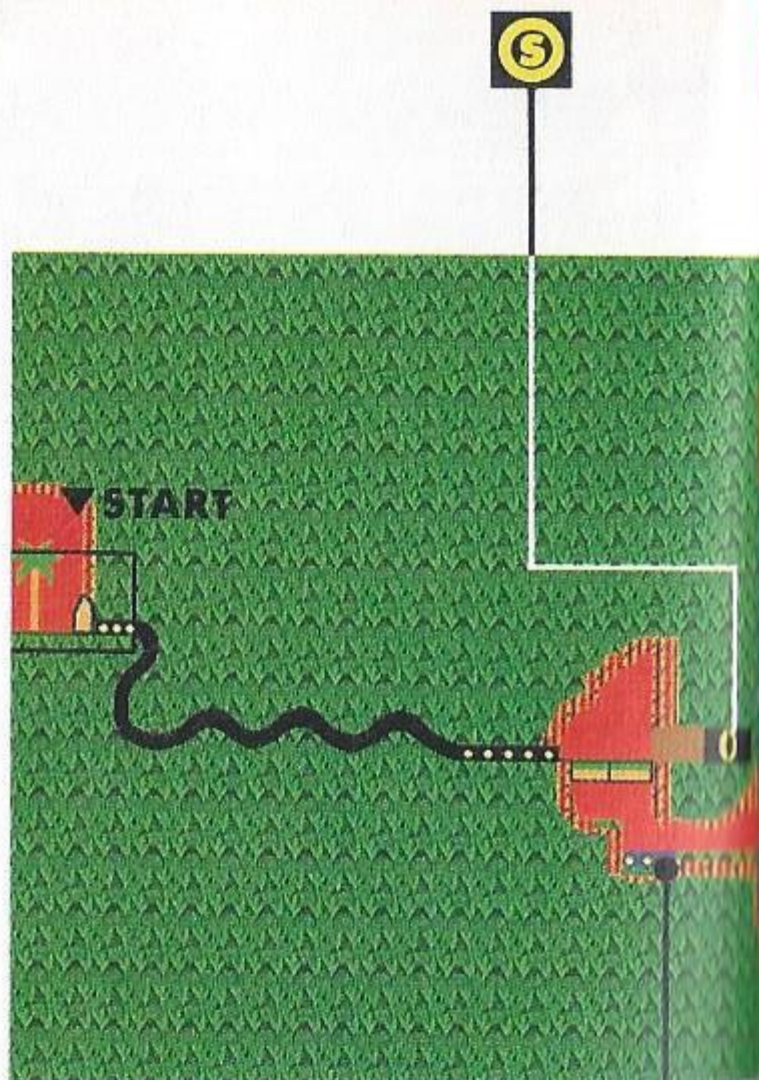
★ ポイントマーカー×2

## ルート解説

### ●あれれ？ 行き止まり？

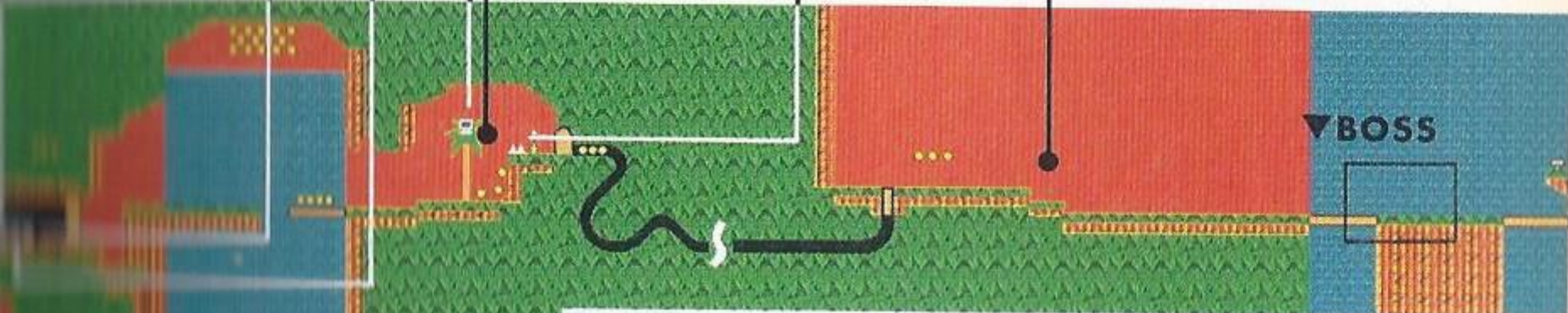
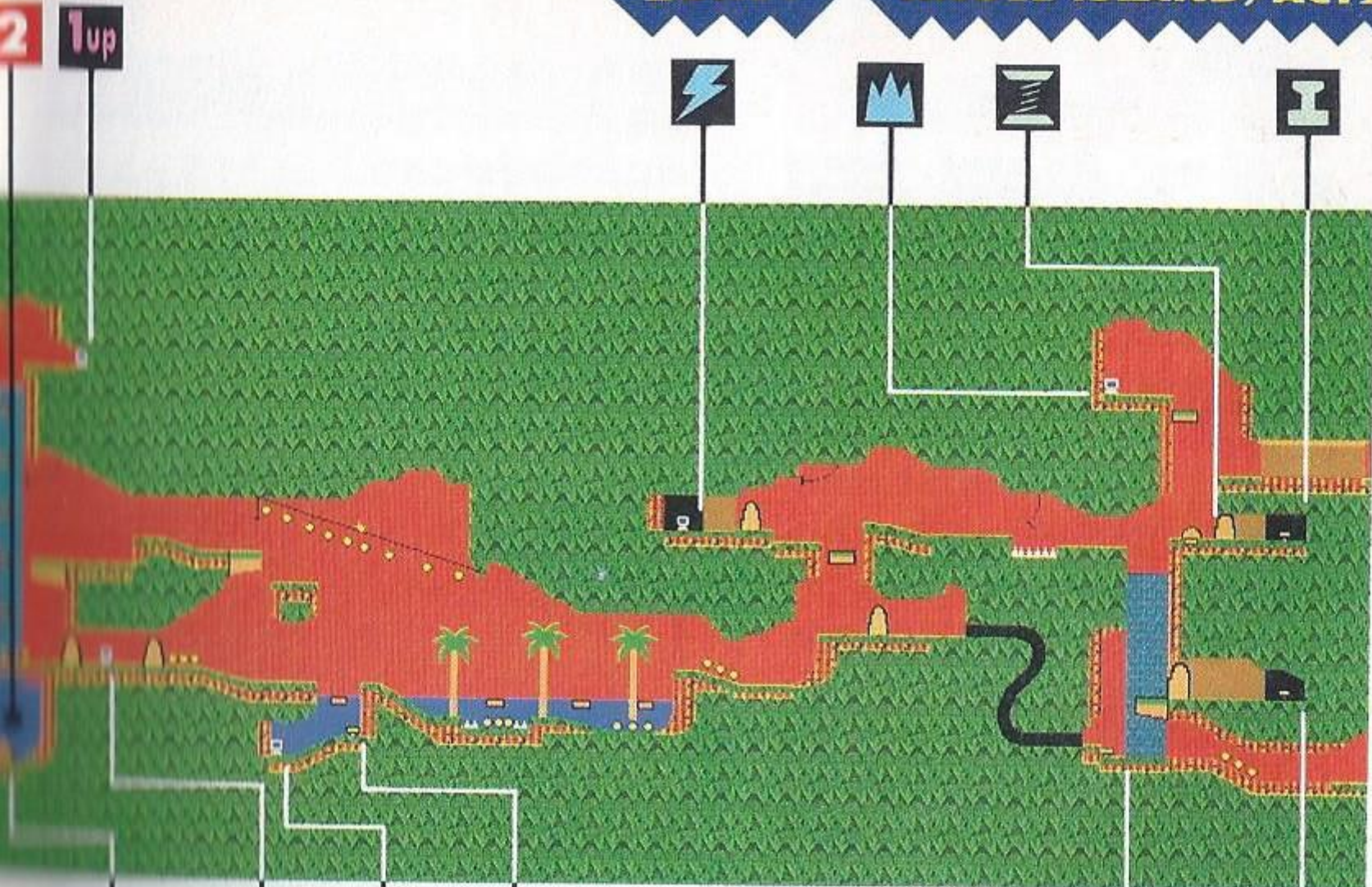
上ルートでも、下ルートでも、途中で一回行き止まりになってしまうこのステージ。どちらの壁かべもどうしても壊れない。この壁かべを消すためには、上下2か所に隠されたスイッチかくを押す必要がある。このスイッチは連動かべしていて、どちらのスイッチを押しても両方の壁がなくなるのだ。ただし、上のルートはテイルスでなければ通れないので、ソニックはどちらのスイッチを押しても下ルートを通ることになる。

ポイントマーカーの横にあるひとつ目の回転する橋では、わざと下に落ちよう。ここでサンダーバリアを取れば、簡単に元のルートもとに復帰できる。しかも、後半登りの多いこのステージが楽々クリアできる。



ZONE 1

ANGEL ISLAND / ACT 2



◀ アクトクリアだと思って油断していると、崖から落ちてしまう。



# CHECK POINT

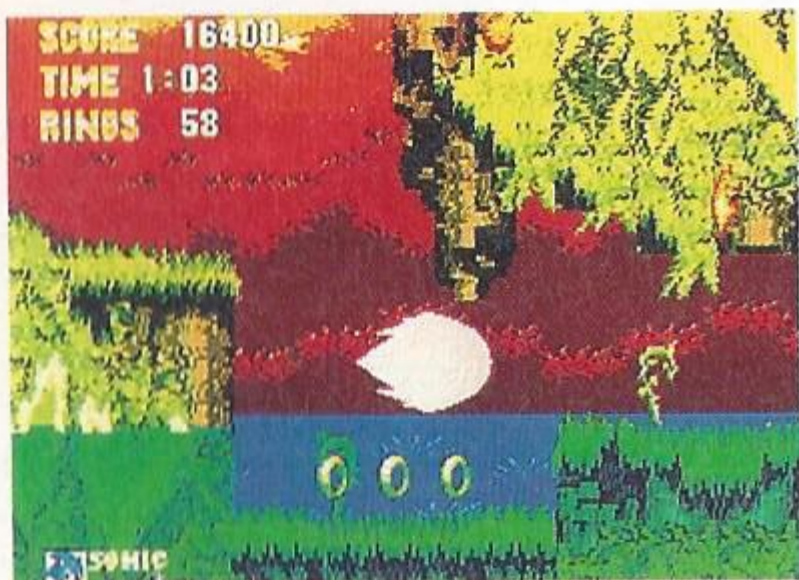
チェックポイント

## ANGEL ISLAND/ACT2

毎度こりないDr.エッグマンが登場するACT2。だが、まだまだ練習ステージのようなものだ。

### 1 フレイムバリアのままでGO!

アクア以外のバリアは、水に入ると消えてしまう。ACT1からフレイムバリアを身につけてきても、ACT2のスタート直後で消してしまう人が多いだろう。ところが、このフレイムバリアは、足が濡れる程度の水では消えることがないのだ。マップで示した場所を通るときには、一度斜めにジャンプして、壁に引っかかって落ちたところで、スペシャルアタックの火の玉ダッシュ。一気に浅いところまで進んでしまおう。こうすれば、フレイムバリアを持ったまま、この水辺を通りぬけることができる。



▲ACT2へフレイムバリアのまま入っていけるかどうかは、火の玉ダッシュのタイミングが勝負。

### 2 滝を登って1UP

テイルスでなければ行けそうもない、滝の上の1UP。ところが、ここにソニックで行く方法がある。まず、滝壺たきつぼに入って岩を壊そう。この下にバネがあるので、2回以上続けてジャンプするのだ。すると、滝の上から丸

太が降ってくるようになる。この丸太の上で連続ジャンプして登っていけば、1UPを簡単に取ることができる。



▲滝壺の中のメラモーラが一匹いるので、ジャンプを始める前に倒しておこう。

### 3 取れないリングはサンダーバリアで

3種類のバリアの中で、最も使い勝手がよいアイテムがサンダーバリアだ。敵の弾をはじき返すことはもちろんのこと、スペシャルアタックで2段ジャンプができるので、普段なら行けないような、高い位置のルートに入ることも可能だ。

さらに、サンダーバリアには1キャラ分以内に近づいたリングを引き寄せるという能力がある。マップ上のあちこちにあるジャンプしてもとどかない場所にあるリングも、楽々入手することができる。



▲サンダーバリアはリングを引き寄せられる力がある。2キャラ分以内のリングを見事に吸い寄せる。

#### 4 わずかなすき間にも立てる場所が

ソニックたちは、1/4キャラ分のちょっとした出っ張りがあれば、そこに立つことができる。マップに示した木の上のフレイムバリアを取るときに、このテクニックが使えるのだ。木の根元ねもとからスピンドッシュで真上に飛び、トゲの横まで落ちてきたときに十字キーを右に入れば、トゲの横に立つことができる。ここからジャンプすれば、フレイムバリアが簡単に取れる。このテクニックは、この後も応用がきくから覚えておこう。



◀グラフィックは危なげだが、普通にジャンプできる。

#### 5 最後はひたすら走るのみ!

このZONE 1のACT 2では、Dr.エッグマンとの対決の前にイベントが用意されている。巨大な爆撃機が登場して次から次へと爆弾を落としてくるのだ。ACT 1のイベントと違って、この爆弾に当たるとダメージを受けるので気をつけよう。倒すこともできないので、ここではひたすら走って逃げるのみ。走り続けていれば、爆弾をすべてかわすことができる。フレイムバリアがあれば、火の玉ダッシュの連続で進んでもOK。



◀イベントとはいえ、もたもたしていると爆撃にやられてしまう。

### ANGEL ISLAND / ACT 2 BOSS フレイムモービル

ここで登場するフレイムモービルの攻撃は炎弾。発射ノズルの方向に気をつけていれば、避けることはけっこう簡単。フレイムバリアを持っていれば、火炎弾かえんだんも平気なのだ。最後のポイントマーカーの手前にもフレイムバリアを必ず取っておこう。フレイムモービルは、位置を変えるときに画面の裏側に入る。このとき勢い込んで突っ込むと、谷から落ちてしまうことがあるので注意。また、エッグマンの登場シーンでは、橋を落とす前に一回攻撃ができる。



◀地面に落ちた火炎弾は、地表を走るからジャンプで避けよう。

# ZONE 2 HYDRO CITY ACT 1



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....440個

●ザコキャラクター      カプカプ

ポンター                      パフ

ブンブーン                  ヤドリンジェット

●パワーアップアイテム

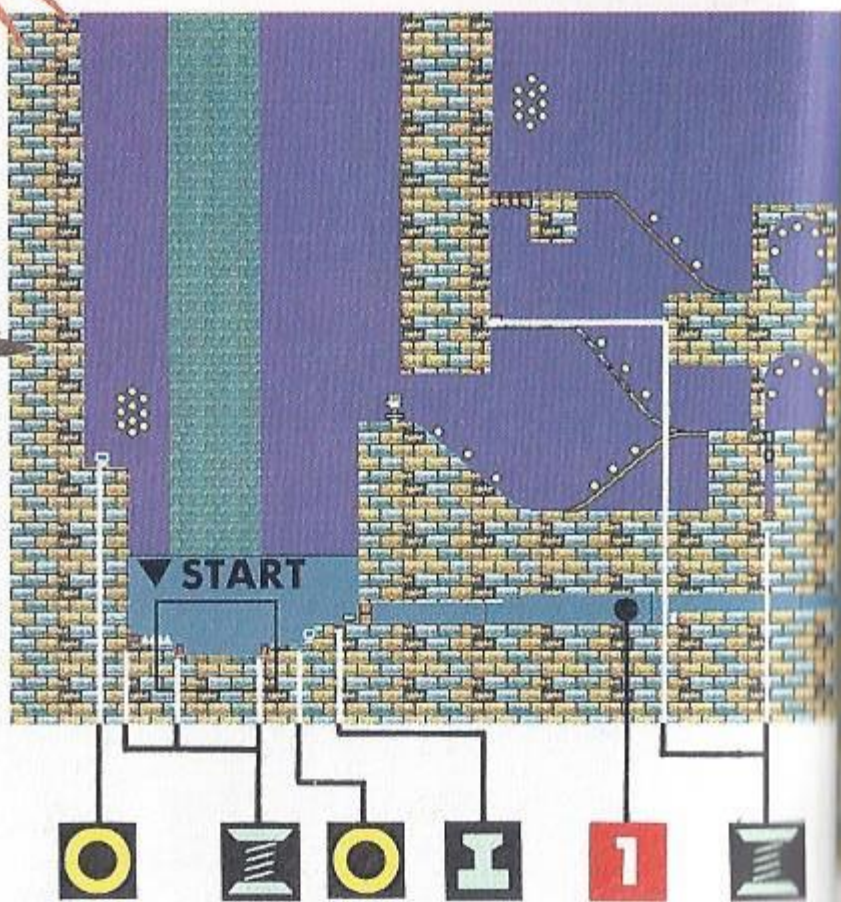
○ ビッグ10リング×12      人 ハイスピード×0

1up 1UP×3                      水 アクアバリア×3

★ 無敵×2                      炎 フレイムバリア×0

Ⓢ スペシャルリング×2      雷 サンダーバリア×2

☆ ポイントマーカー×5



このアイコンで示した場所には、空気が泡あわとなって床から出ている。息継ぎは、ここでしよう。

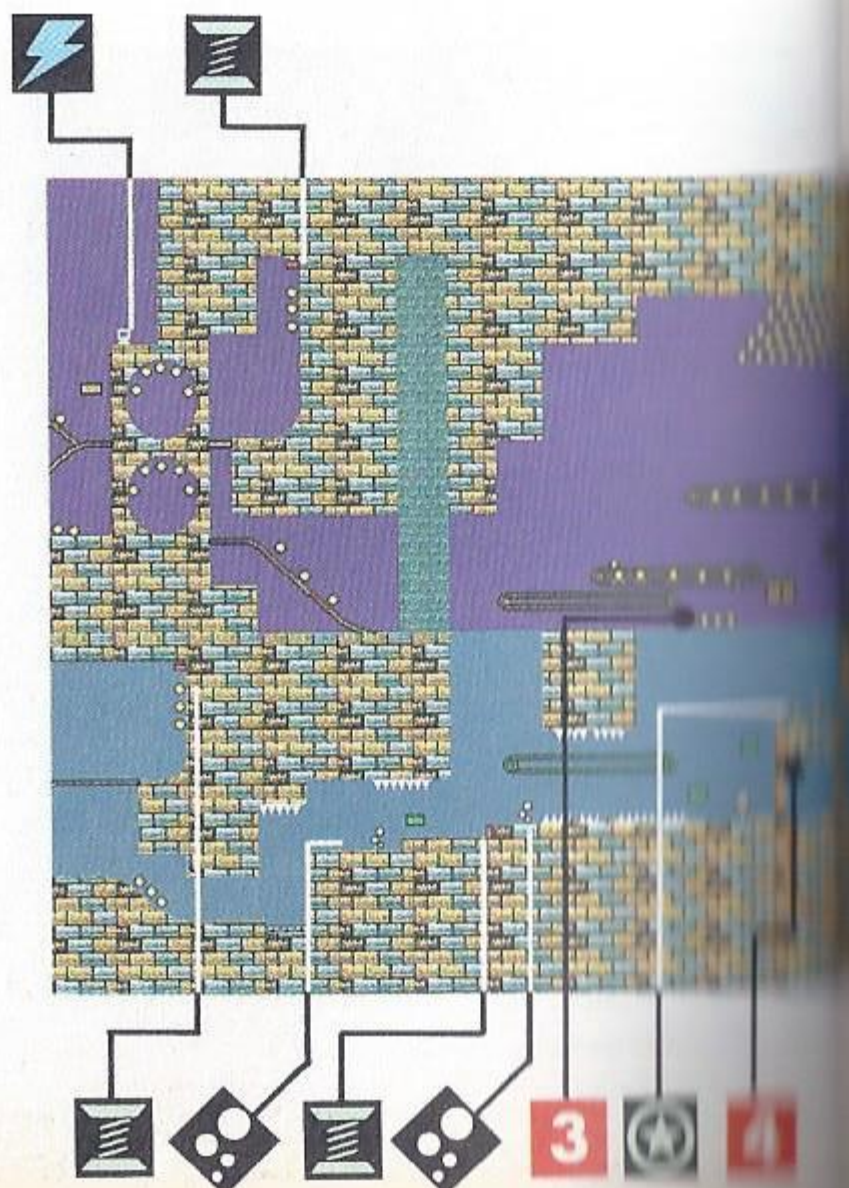
## ルート解説

### ●本格水中面登場

このACT全体でリング総数440個、ビッグ10リング12個と、たっぷりリングがあるので、リング100個の1UPが比較的簡単にできる。また、動きが鈍にぶくなる水中ルートが多いので、ザコキャラにも注意が必要だ。

攻略ルートとしては、最初のファンを使って上のルートに行くほうが楽に進むことができる。ただし、ファンの風に乗るテクニックが必要なので、むりに上ルートにこだわることはない。下のルートを進む場合は、息継いきつぎを忘れないことが肝心かんじん。アクアバリアを持っていないときは、泡あわで確実に息継いきつぎをしよう。

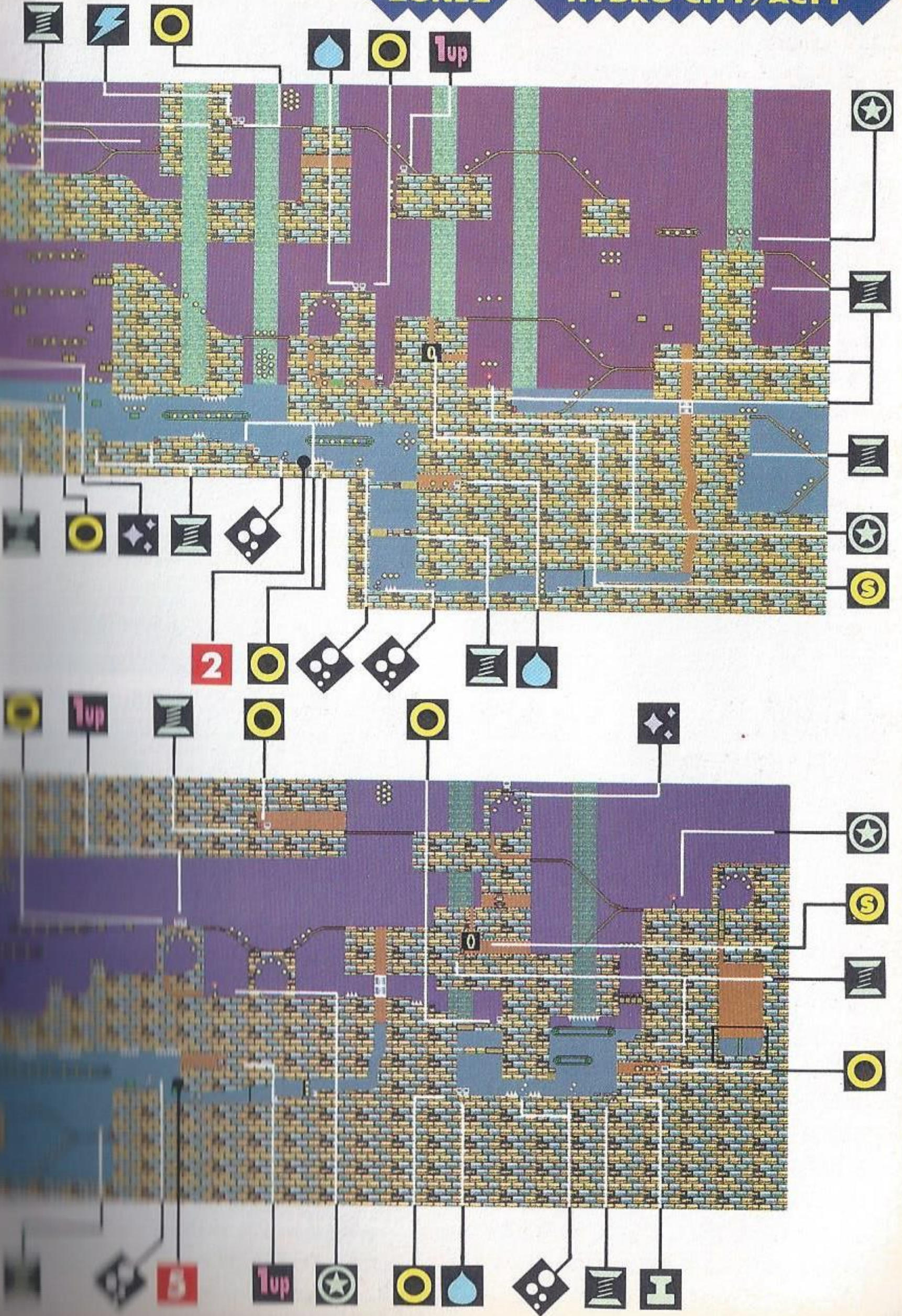
最も上のルートにあるリングの大集団は、テイルスもしくはテイルスとの協力プレイでなければ、まず手に入れることはできない。





ZONE 2

HYDRO CITY / ACT 1





# CHECK POINT

チェックポイント

## HYDRO CITY/ACT 1

水中に長くいることが多いだけに、呼吸にも気をつけなくてはならないステージだ。

### 1 トゲに気をつけて!

ACT 1が始まるとすぐ、スイッチがある。ここを押すと流されてしまうのだが、途中にあるバーに自動的につかまってくれる。

バーから手を離すためには、ボタンを押してバーを壊せばOK! しかし、油断してはいけない。下のほうで壊してしまうとトゲが待ち受けていて、ワンミスになる。上のほうにずれてから手を離せば大丈夫だ。



▲ボタンを押さなくても、5秒以上つかまっていると自動的にバーが壊れてしまうので注意。

### 2 泡を使って息継ぎをする

いくらコインをたくさん持っても、水の中では窒息して死んでしまう。いったん上に出るか、ところどころにある空気の泡を使って、息継ぎをしなければならない。

水から出られないところでの息継ぎの方法は、泡のあるところに立ってひたすら泡が出るのを待つ。泡が大きくなったところでジャンプすればよい。また、アクアバリアがあれば、息継ぎをする必要はない。



▲ここでアクアバリアを取っておけば、後がすいぶん楽になる。

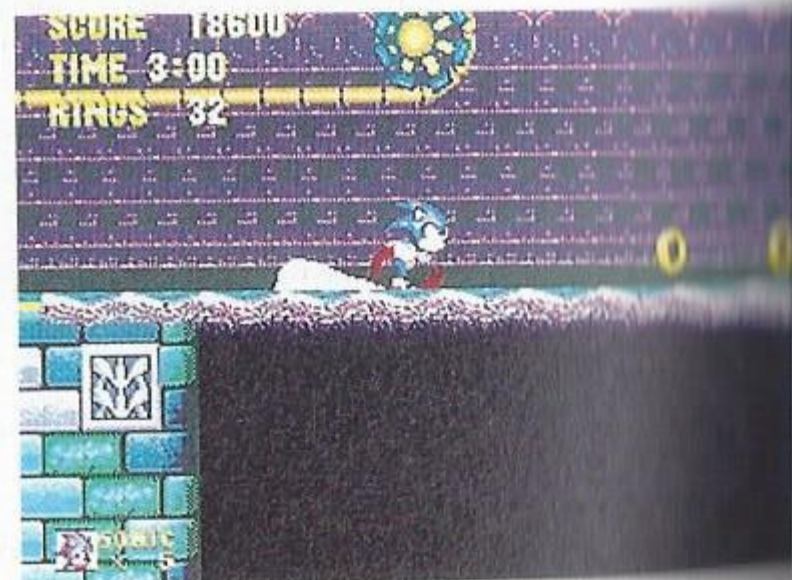


▲すぐに泡は出てこないのので、余裕をもって息継ぎをしておこう。

### 3 ソニックの「水上走法」

水の中では定期的に息継ぎをしなければならず、動きも鈍くなるので、敵を倒すのも大変だ。テイルスの場合は、水に落ちても水面から脱出できるので元のルートに戻れるが、ソニックの場合は水中を進むしかない。

そこで、先を急ぎたい人、水中が苦手な人におすすめなのが「水上走法」だ。これは勢いをつけて走ると、水面を走ることができるというもの。スピードが鈍ると水の中に落ちてしまうので、ブレーキをかけないのがコツ。

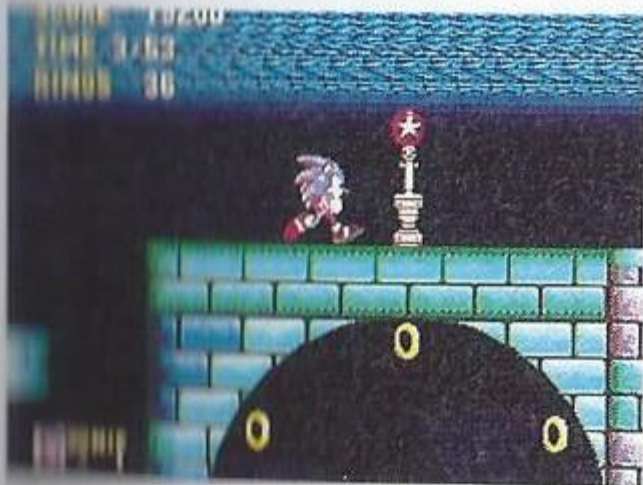


▲水面を走るソニック。りりしくてカッコイイ! 1UPのルートに行っても、リングや1UPが待っている。

#### 4 こんなところにも ポイントマーカーが…

ここのポイントマーカーは、見落としがち。上のルートを行っても、下のルートを進んでも、勢いがついてしまっているからだ。

ポイントマーカーを通過するには、水中走法を途中でやめるか、走りきってもわざわざ少し戻り（めんどう）しかかない。少し面倒かもしれないが、下のルートでは当分ポイントマーカーがないので、通過しておいたほうがいい。



◀ 上のルートと下のルートの間  
にポイントマーカーが…。

#### 5 油断できない1UP取り

水中ルートでファンに入る前に、1UPが隠されている。1UPは上のほうにあるので、ソニックの場合、手前の上昇する台を利用しないと登れない。しかし、この台はかなりのスピードで登るので、ぐずぐずしていると、あっという間に上にあるトゲとの間にはさまれて、ワンミスとなってしまふ。ポイントは、ずっと右に十字キーを入れておくこと。

テイルスの場合、泳いでしまえばいいから、簡単に1UPを取ることができる。



◀ ほんの一瞬の間に刺さってしま  
うので、油断しないで。

### HYDRO CITY / ACT 1 BOSS ビッグシェーカー

まず水中戦になるため、息継ぎをすることも重要だ。ビッグシェーカーは登場する時、まず最初に右と左から壁に沿って体当たりをしてくるので、うまくジャンプして避けよう。ジャンプのタイミングは、ボスが水面辺りに来たとき。それより早すぎて遅すぎてもいけない。そして、ひたすら下をたたくべし。この後、ビッグシェーカーは水流の渦を起すが、これに巻き込まれてもダメージはない。あとは最初から同じパターンを繰り返すので、楽に勝てるはず。



◀ ACT 1ボスは、洗濯機  
のように水中をかき回して  
くる。このとき攻撃はでき  
ないが、ダメージもない。



▲ ブースターを回転させながら登場する、ZONE 2  
のACT 1ボス、ビッグシェーカー。

# ZONE 2 HYDRO CITY ACT 2



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....227個

●ザコキャラクター

カプカブ	パフ
ヤドリジェット	ジョーزن

●パワーアップアイテム

●ビッグ10リング×8      ●ハイスピード×0

●1UP×3      ●アクアバリア×3

●無敵×4      ●フレイムバリア×0

●スペシャルリング×2      ●サンダーバリア×0

●ポイントマーカー×4

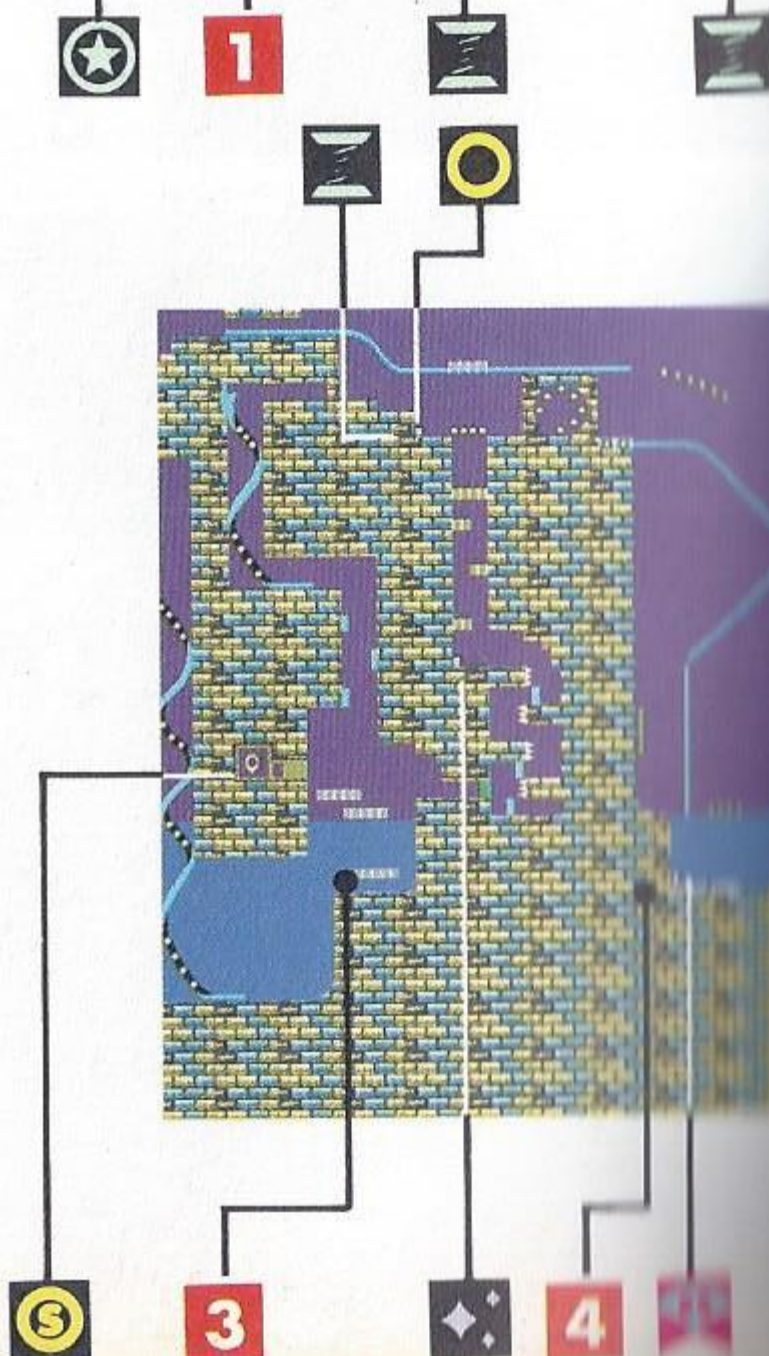
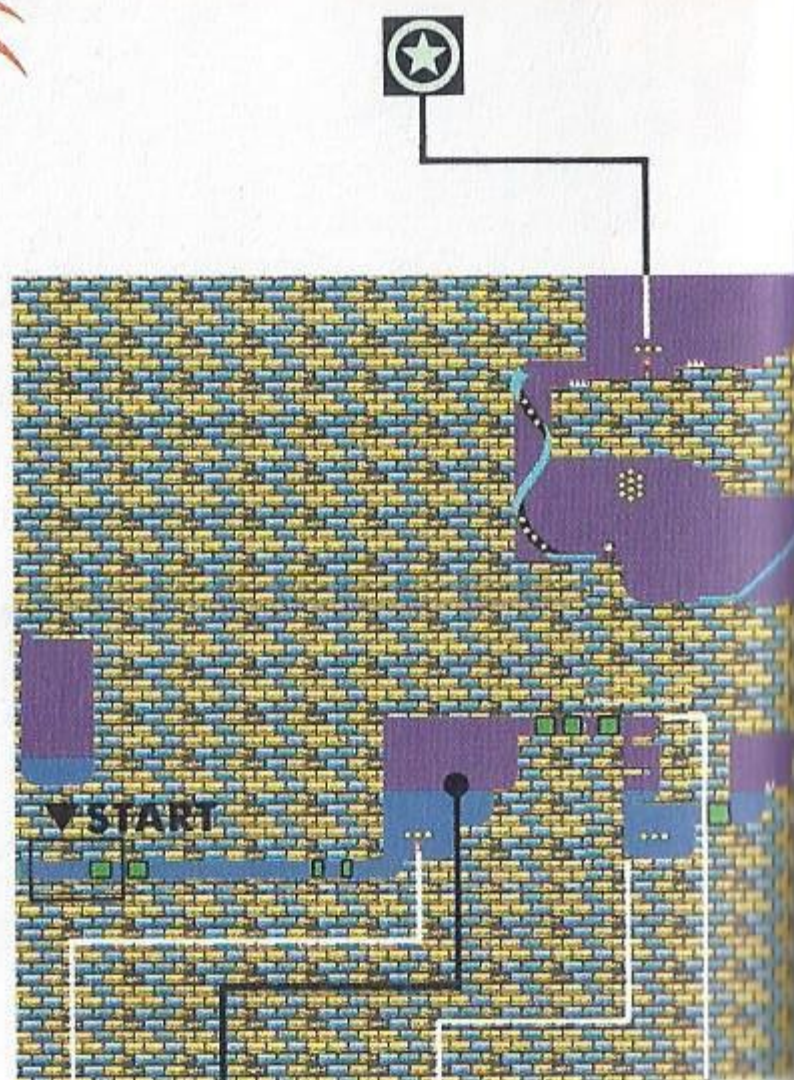
## ルート解説

### ●登って降りて……

ここは、初っばなからタイムアタックがあつて、なかなか手<sup>てきび</sup>厳しい。マップ全体を見ると、コース分岐がほとんどなく、巨大なダブルループ状になっている。ほとんど1本道のルート構成といつていいだろう。

無事にタイムアタックを終わった後は、長い下りのスピードコース。ここではザコキャラとの<sup>せうぐう</sup>遭遇が少ないので、一気に走りぬけて大丈夫だ。下った後は、垂直部分が多い登り道が待っている。シカケをうまく使って落ちついて登っていこう。登りの部分では、一転してザコキャラがじゃまをするようになる。

シカケやアイテムが異なるが、ふたつめのループ部分も、最初とほぼ同様の構成。下りは一気に、登りは慎重に進もう。



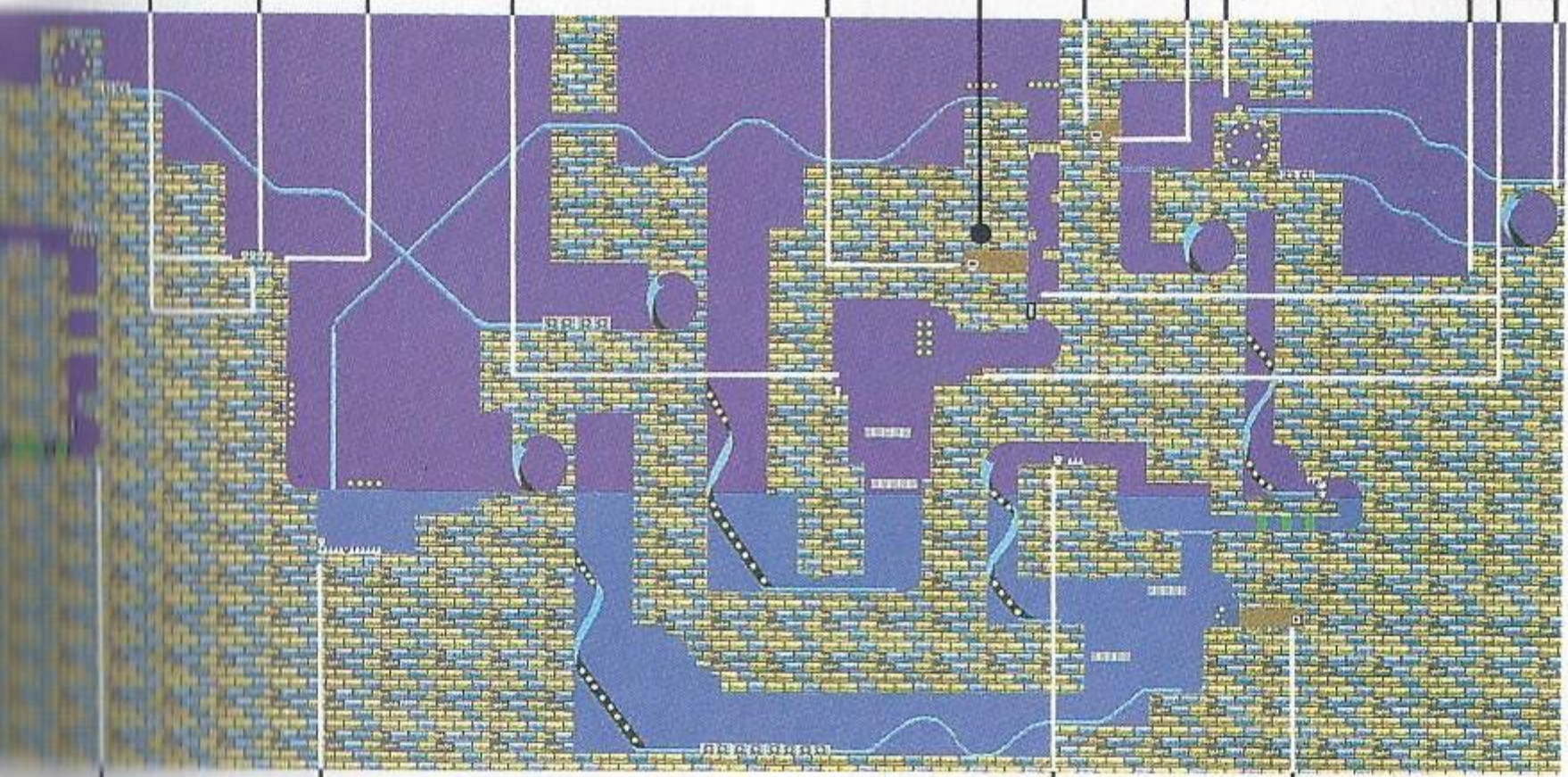
**ZONE 2**

**HYDRO CITY / ACT 2**



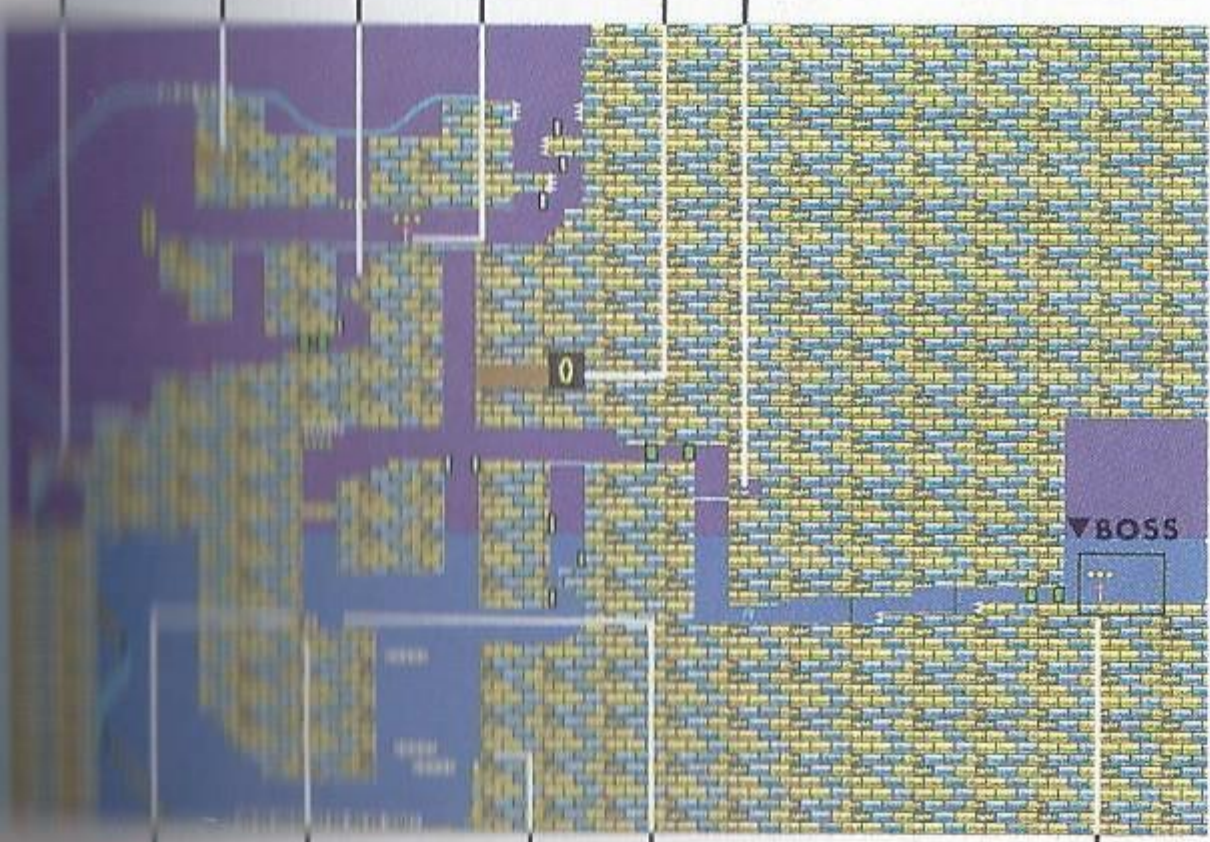
1up

2

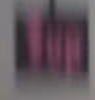


1up

Yellow circle icon x2



BOSS





# CHECK POINT

チェックポイント

## HYDRO CITY/ACT2

最初のタイムアタックが少しや  
っかいだが、落ちついてかかれ  
ばうまく切りぬけられるはず。

### 1 ぐずぐずしてるとつぶされる

ACT 2のスタートは、すぐにスーパース  
ピндаッシュで右側の壁を壊してスタートし  
なければならぬが、ここで勢いをつけすぎ  
ないように注意。最初のポイントマーカーを  
越えると、左の壁が右へと動きだし、どん  
どん迫ってくるのだ。ぼやぼやしていると、壁  
と壁との間にはさまってしまう。

ここは、スーパースピндаッシュの連続で  
切りぬけよう。途中にあるバネに押し戻され  
ないように、マップを見て十分に注意しよう。  
時間はたっぷりある。あせらずに、1回1回  
確実にスピндаッシュしていこう。



▲うまくスーパースピндаッシュができないと、壁には  
さまれて、即アウトだ！



▲こんなところにいやらしいバネが。調子に乗って進ん  
でいくと戻されて、大きなロスになってしまうのだ。

### 2 バネで飛びすぎてしまうと、 1UPが取れないのだ！

ファンで上へと登っていくと、そのわき道  
に見える1UP。これは、あらかじめマップ  
で確かめて取るつもりでいないと、取れない。  
バネで勢いよくジャンプして、ファンで上ま  
で上がってしまうと、もう戻れなくなってしまうからだ。

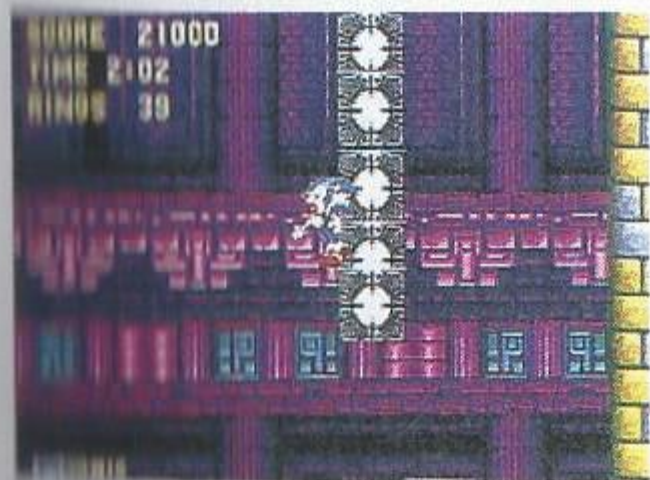
また、最初からこの1UPを狙っていても、このわき道に入るためには、ちょっとした工夫が必要だ。正直にバネの真ん中に乗ってジャンプしていたのでは、いくらレバーを左へ押してもなかなか入れない。ここでは、最初からバネの少し左よりに乗ってジャンプするとい。



▲バネのこの辺りに乗って、そのまま左へジャンプし  
れば、ファンにもじゃまされずにわき道へ入れる。

### 3 端に移動しないと落とされる

ACT 2の水中で登場する、縦横に伸びては縮み、四角形を描くように移動しているジャバラブロック。水中から脱出するときなど、これにうまく乗って浮上しなくてはならないこともある。そのとき、ブロックの伸び縮みに沿って移動しないと、そのままストーンと下に落ちてしまう。水中での時間のロスは、そのまま酸欠アウトにつながる。効率よく移動するためにも、ぼけっと端につっ立っていたりして、落ちることのないようにしよう。



▲ぎりぎりの端につっ立っている、こんな奇妙な現象も起きる。

### 4 うっかりするとワンミスに!

ここの走れる水面の下にあるアイテムは、なんとワンミスのエッグマン! 無敵アイテムのあった最初の走れる水面の下と地形が似ているからといって、無敵と思い込んでうっかり取りにいくと痛いめに合う。



▲2か所ある走れる水面の下は、アイテム、トゲの位置までそっくりだ!

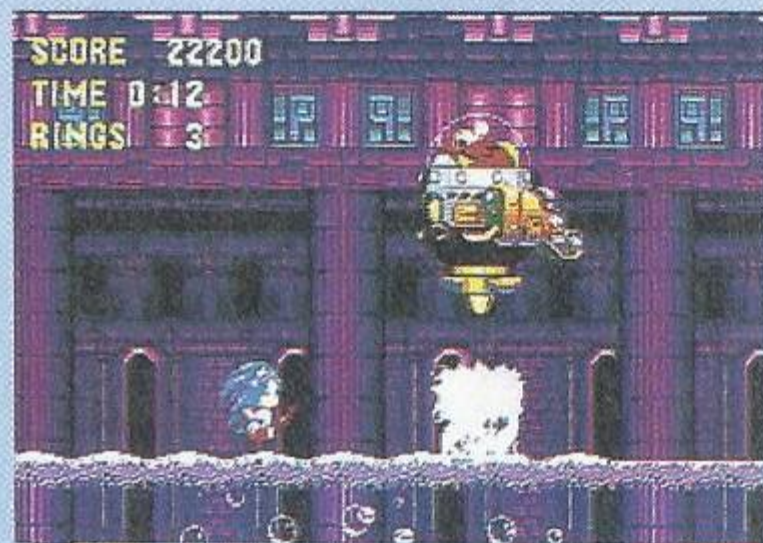
◀でも、アイテムに描いてあるのは? なんとエッグマンじゃないか!

## HYDRO CITY / ACT 2

# BOSS

## スクリューモービル

このZONE 2で登場するスクリューモービルは、爆雷を投下し、竜巻をひき起こして攻撃してくる。竜巻や、爆雷の爆風に巻き込まれると、ダメージをもらうので注意すること。モービルは竜巻を起こす際に降下するので、そのときが攻撃のチャンス。だが、竜巻が終わった直後や、爆雷の爆風によってできる水柱には乗れるので、それを足場にしてジャンプすれば、高い位置にいるときでも攻撃できる。やはり、6回ダメージを与えて撃破しよう。



▲爆雷自身には当たっても大丈夫。爆発するまでは、ダメージはない。



▲爆風に当たればワンミスになる。でも、その水柱の上には乗れるのだ。

# ZONE 3 MARBLE GARDEN ACT 1



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....506個

●ザコキャラクター

ガキーン	トゲマネ
ハリセンボ	

●パワーアップアイテム

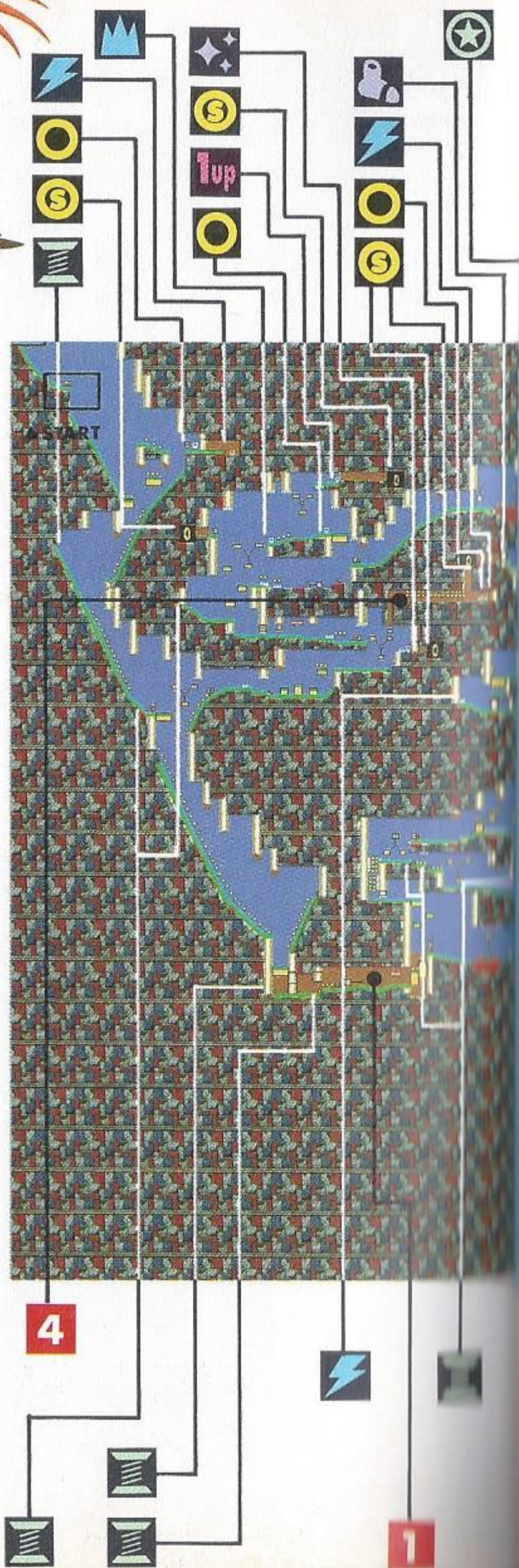
ビッグ10リング×13	ハイスピード×1
1up×3	アクアバリア×1
無敵×1	フレイムバリア×4
スペシャルリング×8	サンダーバリア×7
ポイントマーカー×3	

## ルート解説

### ●巨大庭園で迷子になるな

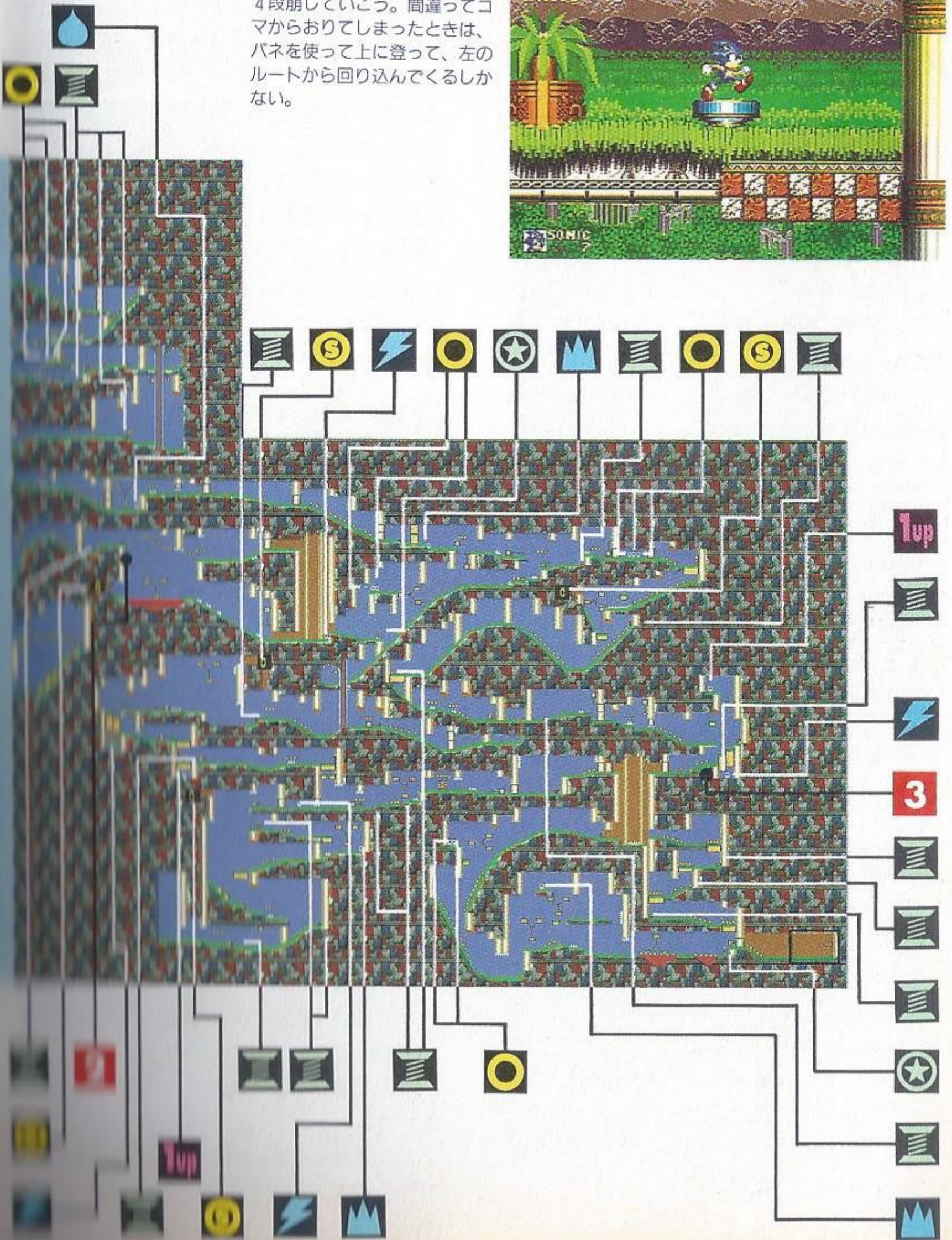
枝別れも多く広いマップなので、遠回りになるルートを進まないようにしよう。初めの斜面を滑り落ちていく途中でうまく回転台に飛び乗ることができれば、上からのルートを進むことができる。この回転台を右に降りるときに、天井のトゲに当たらないようにジャンプして飛び移るよりは、スピンドッシュで飛び出すほうが安全だろう。上ルートの途中にあるループは、右に降りると近道になる。

ドロ沼に落ちても、スピンジャンプをし続けていけばミスにはならない。石像の額のところについているスイッチを3度攻撃してやれば、スイッチが作動して地形が変化する。石像の口から矢が発射されるので、石像が低い位置にある場合は要注意だ。





▶最後の最下段にあるポイントマーカーにたどりつくまでは、コマから降りてはいけません。コマに乗ったままで、うまくコントロールして、床を4段崩していこう。間違っ  
てコマからおりてしまったときは、バネを使って上に登って、左のルートから回り込んでくるしかない。





# CHECK POINT

チェックポイント

## MARBLE GARDEN/ACT 1

ルートが枝別れしていて複雑な

地形だが、リングやアイテムは

豊富なのでがんばって取ろう。

### 1 ガキーンが作動して地形が変わる

ルートマップは地形が変化した後の通れる状態のものだが、実際にプレイするとき、最初はまず通れない状態になっている。すぐ近くに、このACT 1のボスであるガキーンがいて、勝手に作動を開始し、地形を変えて逃げていく。そこにマップのような通り道ができるのだ。ガキーンはここでは倒せないで、無理に攻撃する必要はない。



この道を通らなくてこれ以上先に進めないと、ガキーンが作動を始める。



この道を通らなくてこれ以上先に進めないと、ガキーンが作動を始める。

### 2 コマを自在に使いこなせ

マーブルガーデンは、コマをうまく使いこなさないとクリアできないステージ。コマを使っての飛行では、高く飛びすぎると、天井にあるトゲに当たってミスしてしまうので注意しよう。勢いのついたコマなら地面に触れると滑るように進んでいくので、急斜面でも平気で登ることができる。

コマに乗って地面を滑り、勢いよくぶつかれば、スピンドッシュでは無理な柱も崩せる。回転アタックでは崩せない地面も、コマなら崩せるのだ。コマを自由に操れるようになれば、ソニックでは行けない高いところにあるスペシャルリングなども、楽々取りにいける。



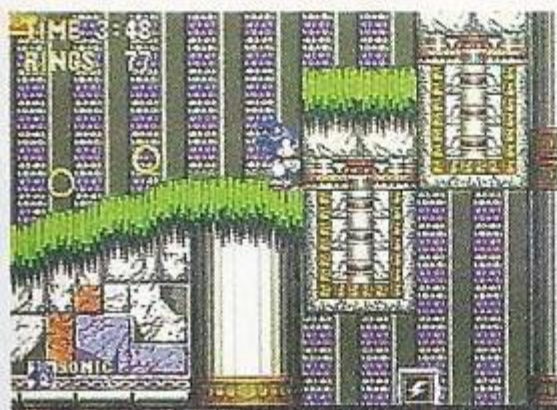
トゲに当たらないように注意して、上に登っていきましょう！



普通なら行くのが難しいところも、コマに乗れば余裕で行ける。

### 3 変化した地形は元に戻る

ホイールで変化させた地形は、ちょっと進んでから戻ると、元の形になっている。このことをしっかり頭に入れておこう。変化した地形でふさがってしまった場所にリングやアイテムがあっても、少し進んでから戻れば、手に入れることができるわけだ。



1 ▲せっかくのサンダーバリアをみすみす見逃したくはない。しかし、このままでは取りにいけない。



2 ▲そういうときにはまず先に進んでみる。ここまで進めば充分さあ、さっきの場所へリターンだ。



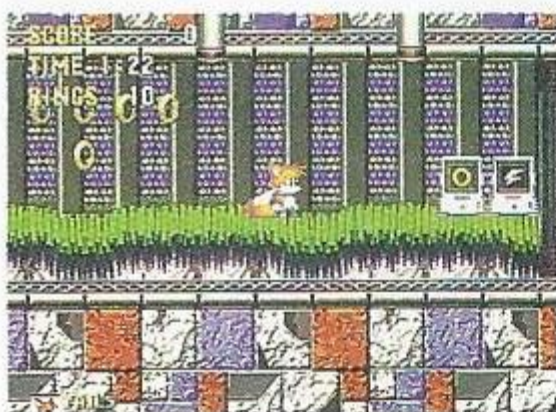
3 ▲戻って見ればこのとおり。これでサンダーバリアが取れる。アイテムボックスの下には、バネがある。

#### 4 上の矢印はリングの宝庫

テイルスでプレイしているのなら、このリングの宝庫は見逃せない。奥にはショートカット通路もあるので、早く先に進みたいときには、このぬけ道を使用しよう。



1 ▲ソニックだとジャンプしても無理なルートだが、空を飛べるテイルスなら簡単に行ける。



2 ▲リングの奥にはアイテムもー天井を探索と、ポイントマーカー近くに通じるぬけ道がある。

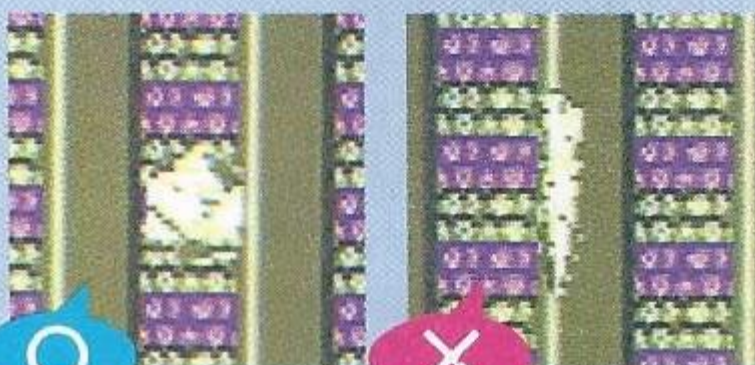
### MARBLE GARDEN/ACT 1

## BOSS

### ガキーン

ガキーンの攻撃パターンは、上から降りてきて再度上がって天井に潜り込み落下物を降らせる、という繰り返いだ。倒すには、それほど苦労はしないはず。

ドリル部分に当たってしまうとダメージになってしまうので、ガキーンが降りてきたところで、ドリル以外のところをめがけてアタックしよう。ガキーンが天井に潜り込んでいる間は、落下物に注意。ただし、ダメージになるのはとがったほうだけなので、それだけをかかわして次の降下を待とう。



▲天井からの落下物は、上の写真の右側(X印)のものだけが、当たるとダメージ。左側(O印)はOK。

# ZONE 3 MARBLE GARDEN ACT 2



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....321個

●ザコキャラクター

ガキーン トゲマネ

ハリセンボ ホッパー

●パワーアップアイテム

●ビッグ10リング×8      ●ハイスピード×0

●1UP×2      ●アクアバリア×1

●無敵×2      ●フレイムバリア×3

●スペシャルリング×3      ●サンダーバリア×3

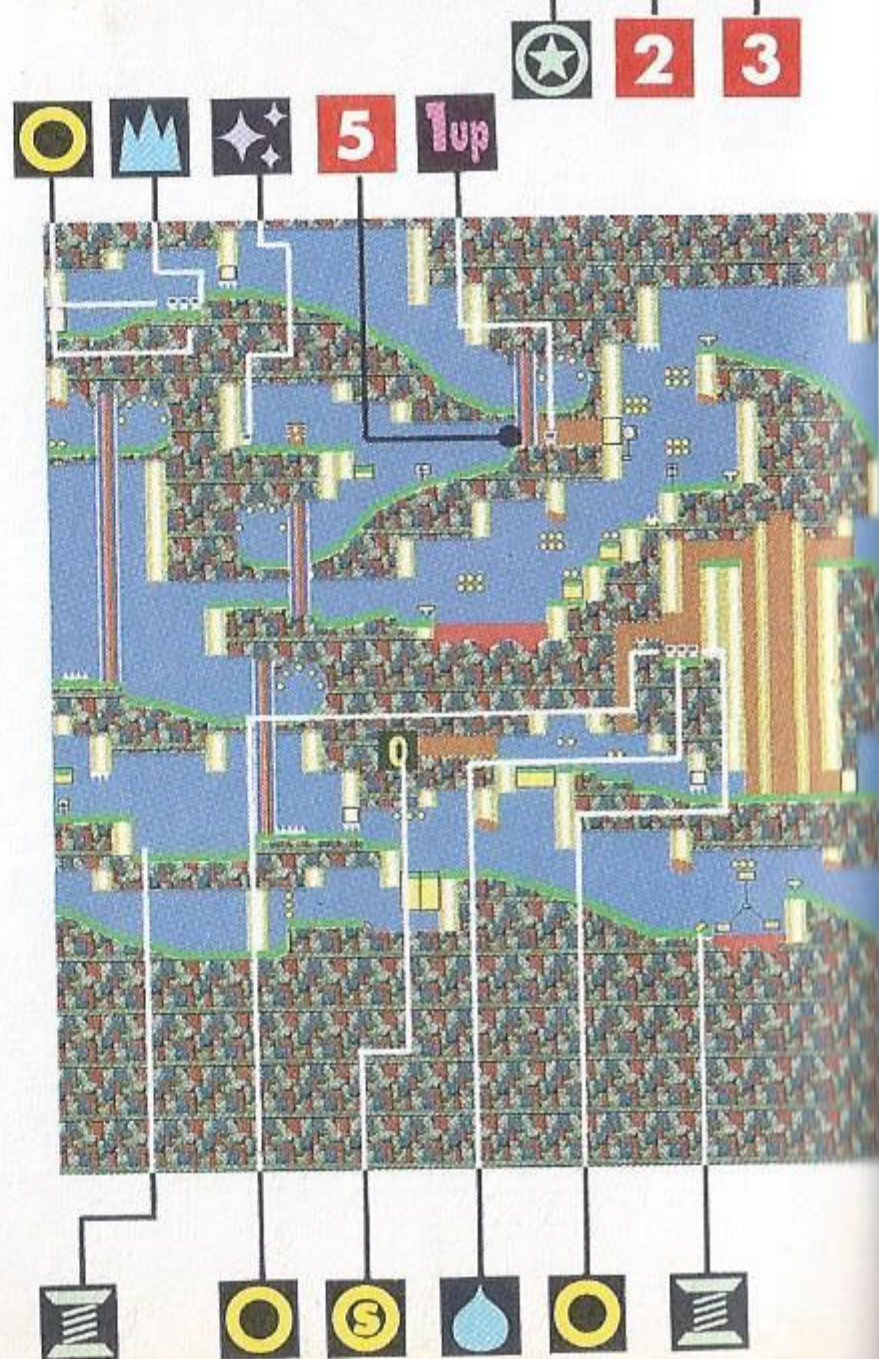
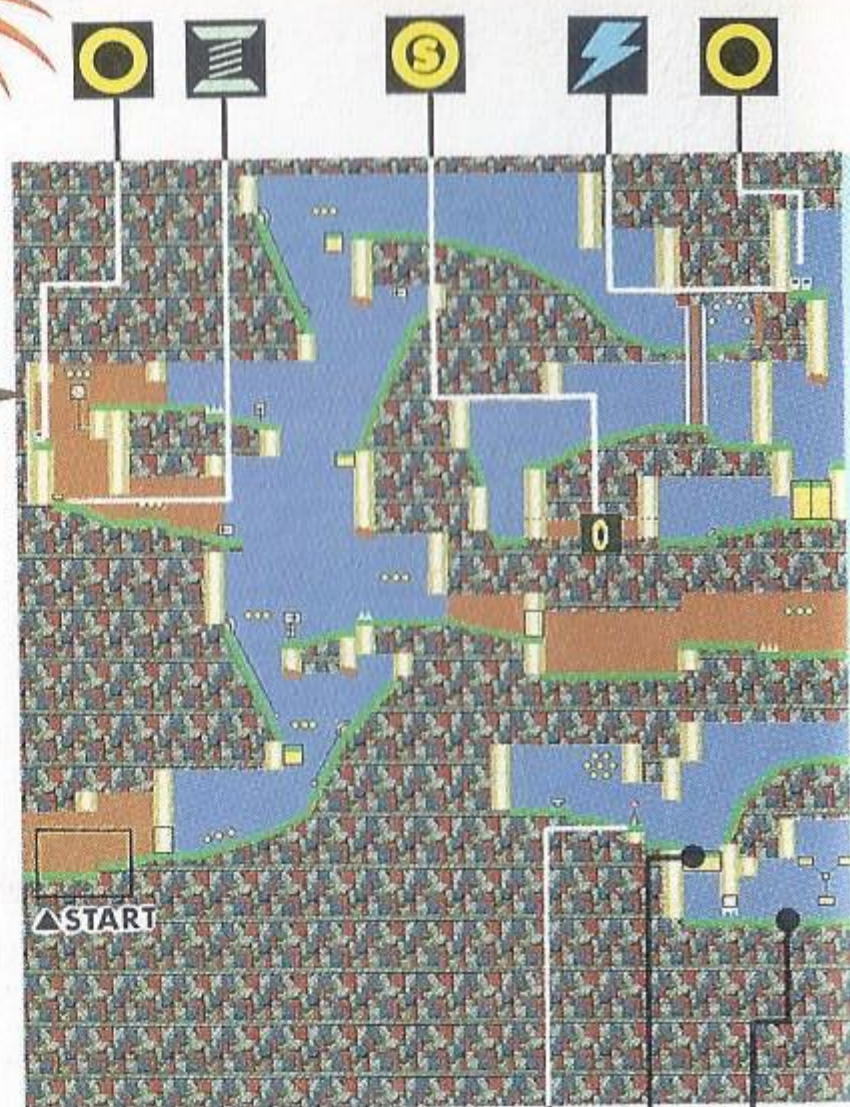
●ポイントマーカー×7

## ルート解説

### ●タイムアタックはシビア

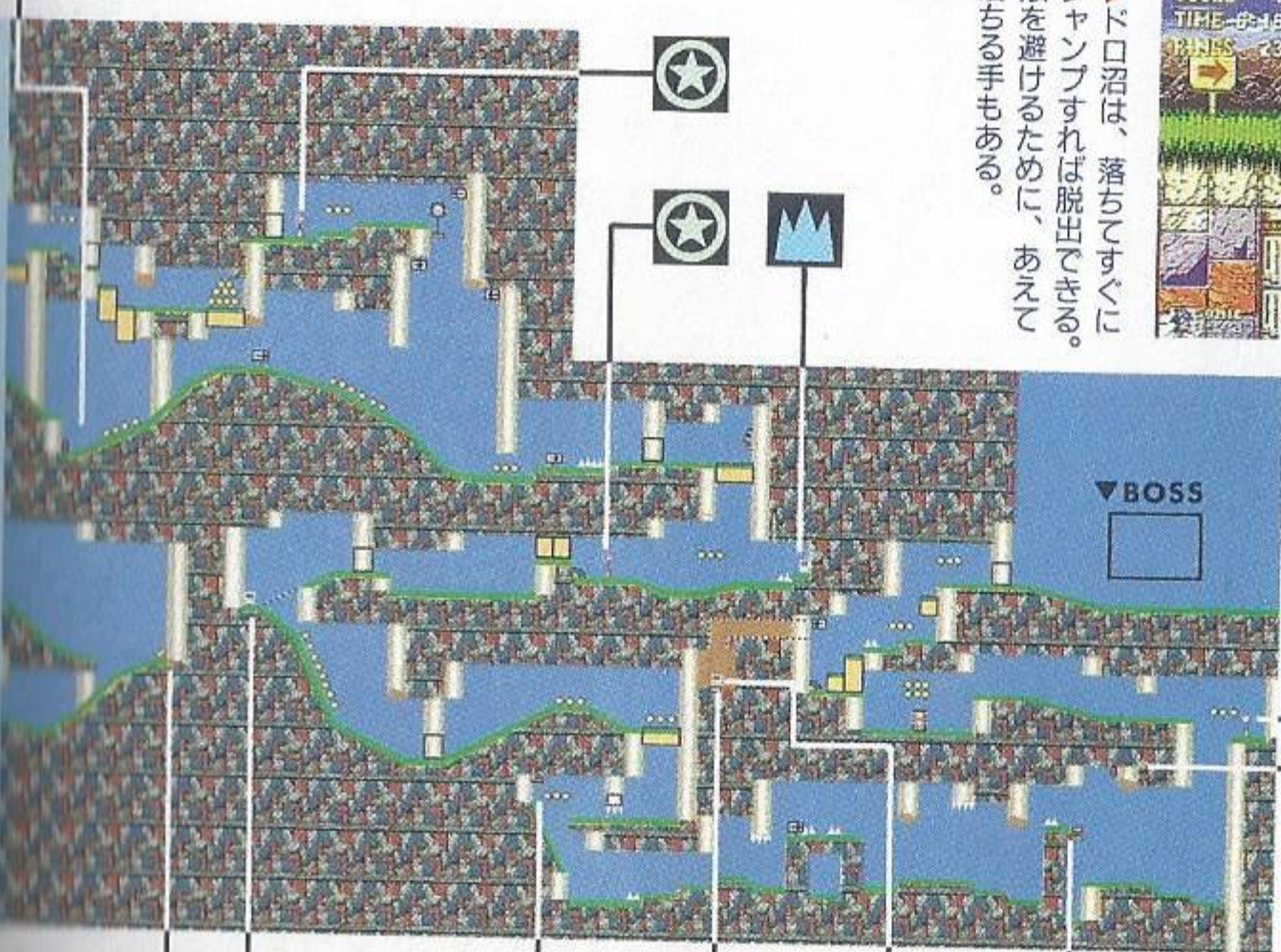
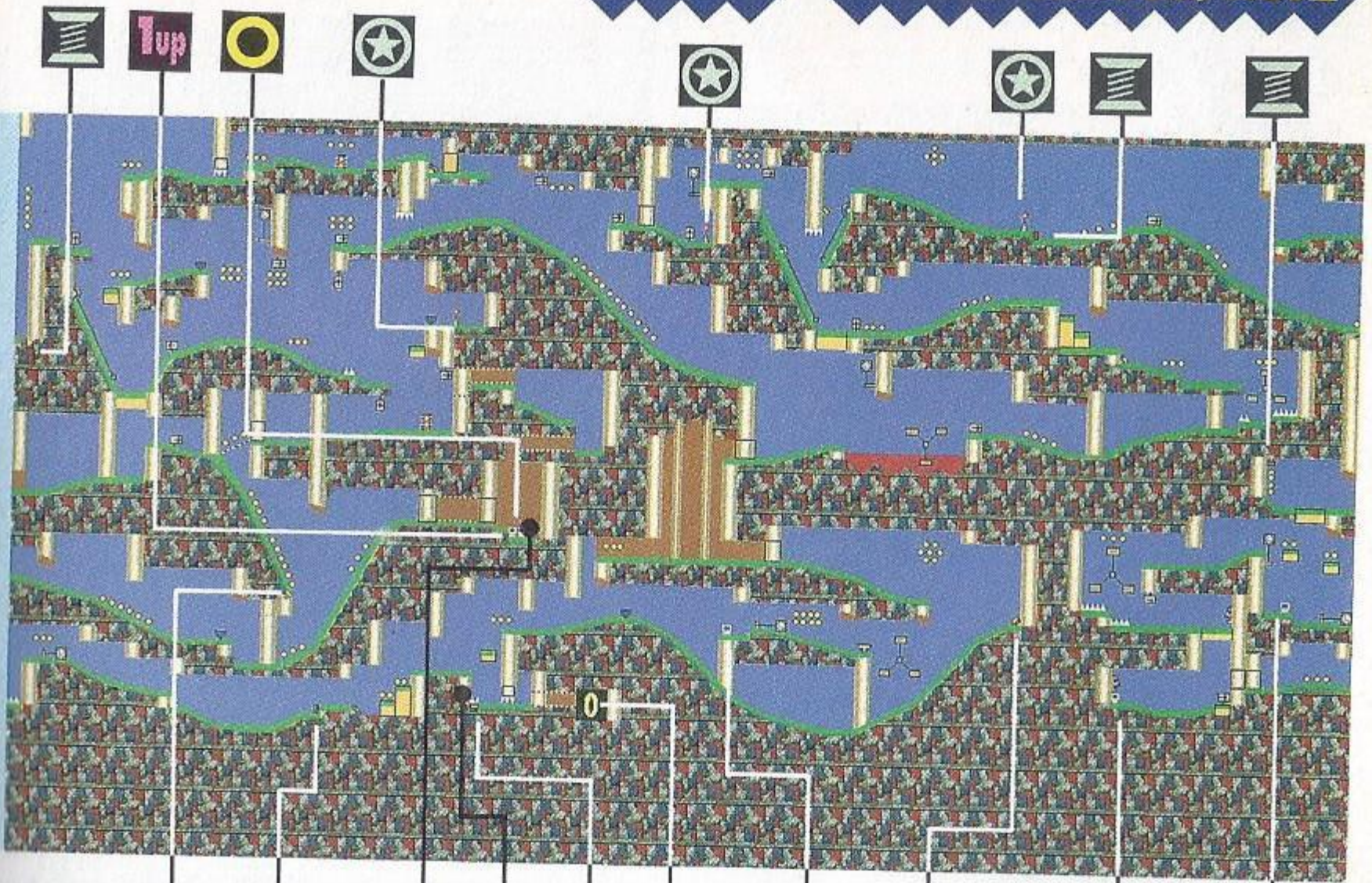
ただACTをクリアするためなら、できるだけ単純な上のルートを進んでいくほうがよい。ポイントマーカーの右に赤バネがあるところでは、バネを利用し勢いをつけて、下り坂にさしかかる前にジャンプしないと上ルートにはたどりつけない。上ルートを進んだところにある1UPを取りに行くためにも、このタイミングはマスターしよう。

ACTの最後にあるタイムアタックでは、途中のトゲマネにダメージを受けたり、隠しバネや天井の赤バネに弾かれたりしていると、時間をロスしてしまう。地面が下がってくるのを待たなければいけないところもあるので、時間をロスしすぎると天井に押しつぶされてしまう。最後まで気をぬいてはいけない。

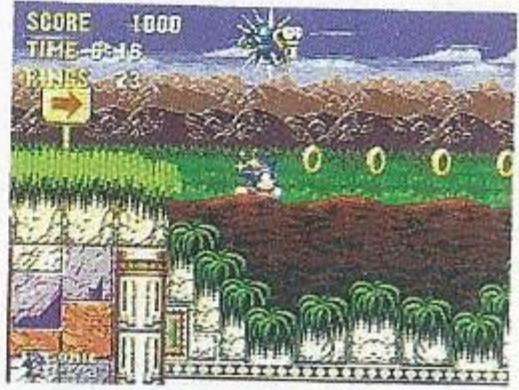


ZONE 3

MARBLE GARDEN / ACT 2



▼ドロ沼は、落ちてすぐにジャンプすれば脱出できる。敵を避けるために、あえて落ちる手もある。





# CHECK POINT

チェックポイント

## MARBLE GARDEN/ACT2

隠れホッパー以外にそれほど手強い敵はいないが、厳しくなっているトラップには要注意だ。

### 1 隠れホッパーに気をつける

ZONE 3 に登場するホッパーはすべてが最初から見えているわけではなく、草の中にひそ潜んでいるものもいるので要注意。

ここもそのひとつで、特に1UPを取って気がゆるみがちになるので、なおさら注意が必要だ。ホッパーは近づくと飛び跳ねるので、慎重に近づいて、飛び出してきたところを攻撃していこう。



1

◀右端にはホッパーが潜んでいる。1UPと10リングがあったからといって油断してはいけない。



2

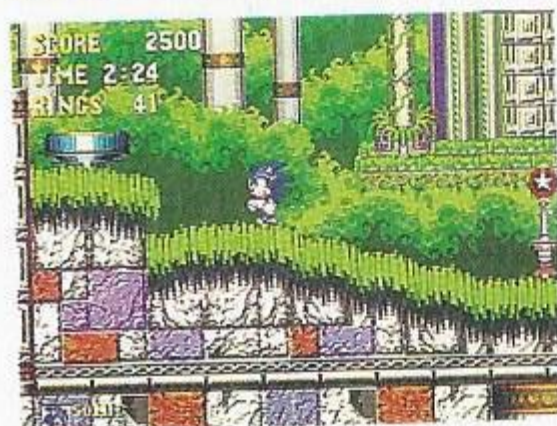
◀不意打ちされないので、右側には何もないので、そのまま見過ごしてもいい。

### 2 コマの乗りっぱなしはマーカを逃す

滑って進んでいくコマは楽だが、途中にあるものを見逃しがち。特にこの場所では、注意していないとせつかくあるポイントマーカを通過できなくなってしまう。コマが地形を崩してしまう前にコマを飛び降りて、左側のポイントマーカを通過しよう。



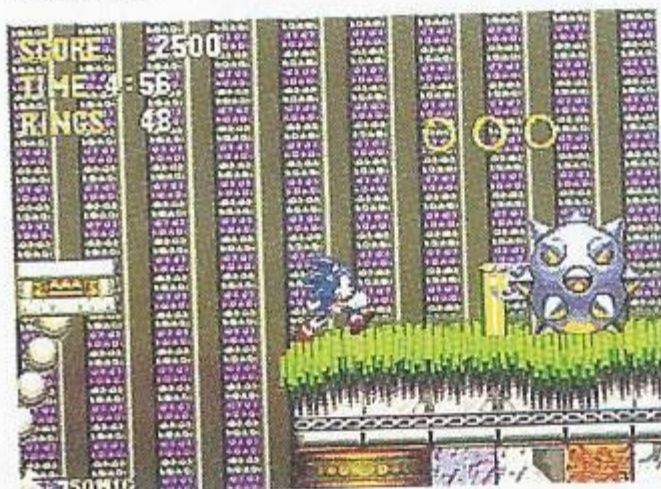
◀ここでコマが地形を崩し始めたら、すかさず左へジャンプ。落ちると二度と行くチャンスはないのだ。



◀コマから降りてしまっても、ポイントマーカの左端に新しいコマがあるので大丈夫。

### 3 回転台の後の鉄球に注意せよ

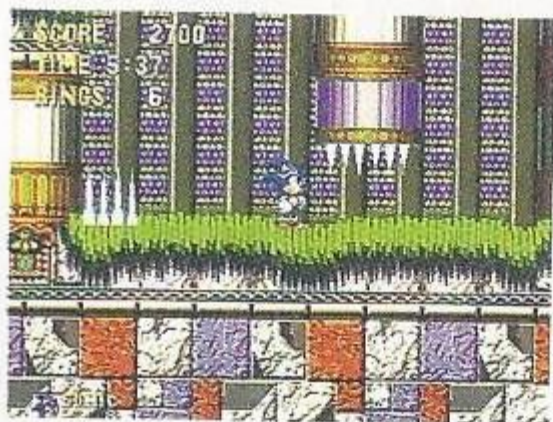
この場所では、回転台に乗って、次へと進もうとするとき、着地の瞬間に鉄球からダメージを受けやすい。特に鉄球が右側に振れているときは、ちょうど画面から見えないのでつい何もないと思って、そのまま過ぎてしまうことになる。ここだけはマップをよく見て、鉄球のあることを覚えておこう。



◀回転台からの着地に、鉄球のお出迎え。これはありがたくなーい！

### 4 トゲマネの下にバネあり

トゲマネは近づきすぎると弾を発射してくるので、スペシャルリングを取りにいく前に遠くからスピンドッシュでやっつけてしまったほうが楽だ。そのためには、下に降りるときにトゲマネの近くに降りないで、離れたところに降りるようにしよう。



▶トゲマネの出してくる弾はあまり遠くまでとはとどかない。この距離なら、余裕で大丈夫だ。



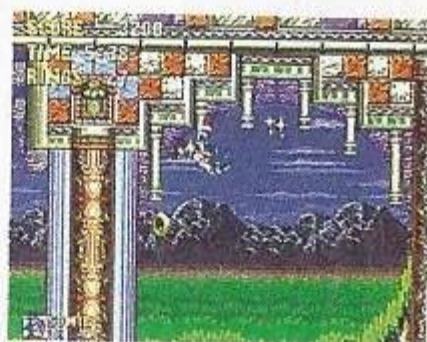
▶トゲマネのいた場所にある隠れパネを使ってやれば、降りる前にいた場所に戻ることができる。

5 右に行くも左に行くも

すべてはタイミング次第

ループを回った後のグルグル回りながら降りていく柱は、何もしなければ決まった方向にしか降りられない。別の方向に行きたいの

なら、その方向になった瞬間に飛び降りよう。柱が長い場合は何度かチャンスはあるが、この短い柱のときには、チャンスはほんの一瞬だ。



▶右に行くには、このあたりでジャンプだ。このほうが、1UPは取りやすい。



▶左に行ってもここで無敵が手に入るが、ここでもジャンプのタイミングが難しい。



▶左に降りてしまった後でも、ここから行けば1UPは取れる。かなり難しい。

MARBLE GARDEN/ACT 2

BOSS  
ドリルモービル



ZONE 3のボスはドリルを装備して、空から降りきて、地面を崩してしまうドリ

ルモービル。こいつとの戦いは空中戦となるが、ソニックだけのプレイでも、ちゃんとテイルスがサポートにきてくれ、それにつかまって戦うので心配はいらない。

攻撃目標は、やはり操縦席。ドリルやエンジン部分に当たると、ダメージを受けるので、注意しよう。



▶ドリルモービルは逃げた方向から、突撃してくるので予測は簡単だ。

# ZONE 4 CARNIVAL NIGHT ACT 1



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....248個

●ザコキャラクター

シェルスター	ハロゲン
--------	------

●パワーアップアイテム

●ビッグ10リング×11      ●ハイスピード×1

●1up×2      ●アクアバリア×2

●無敵×3      ●フレイムバリア×1

●スペシャルリング×5      ●サンダーバリア×4

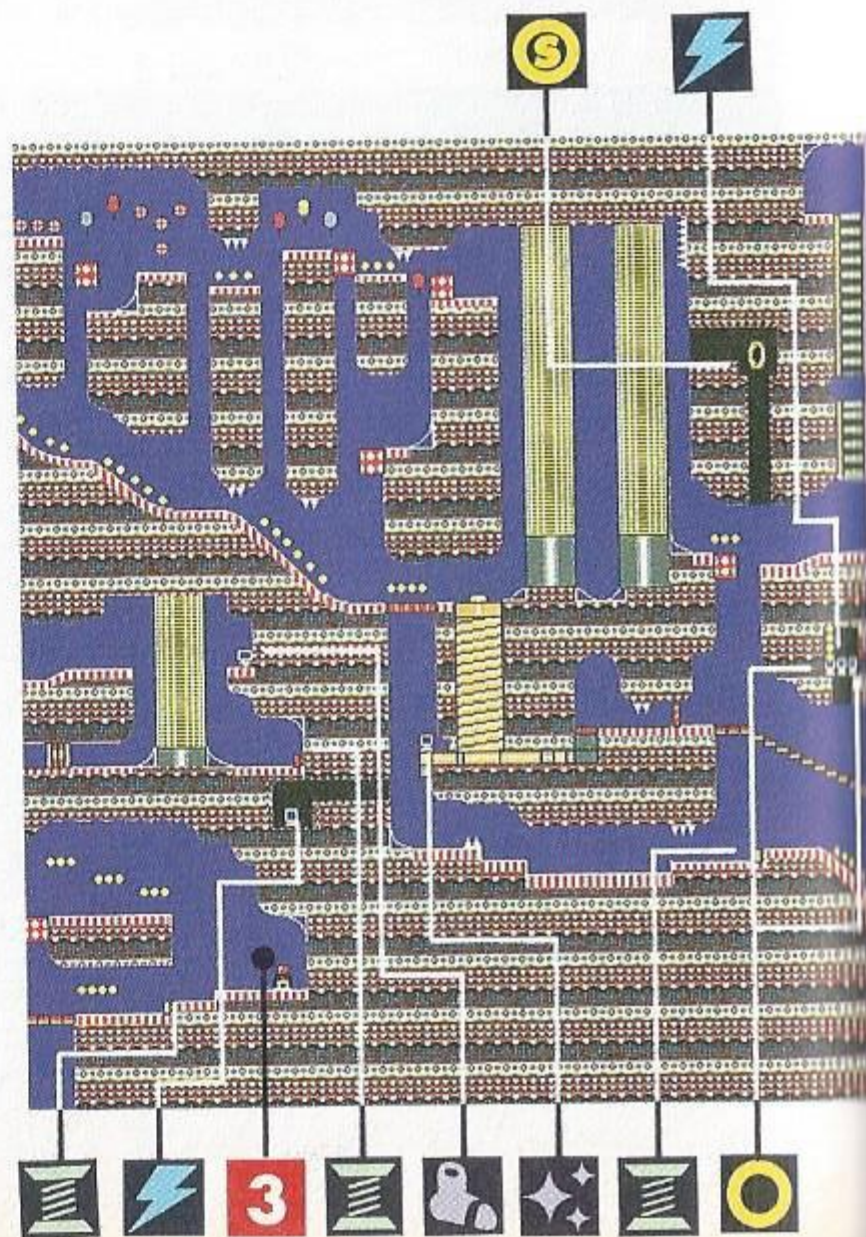
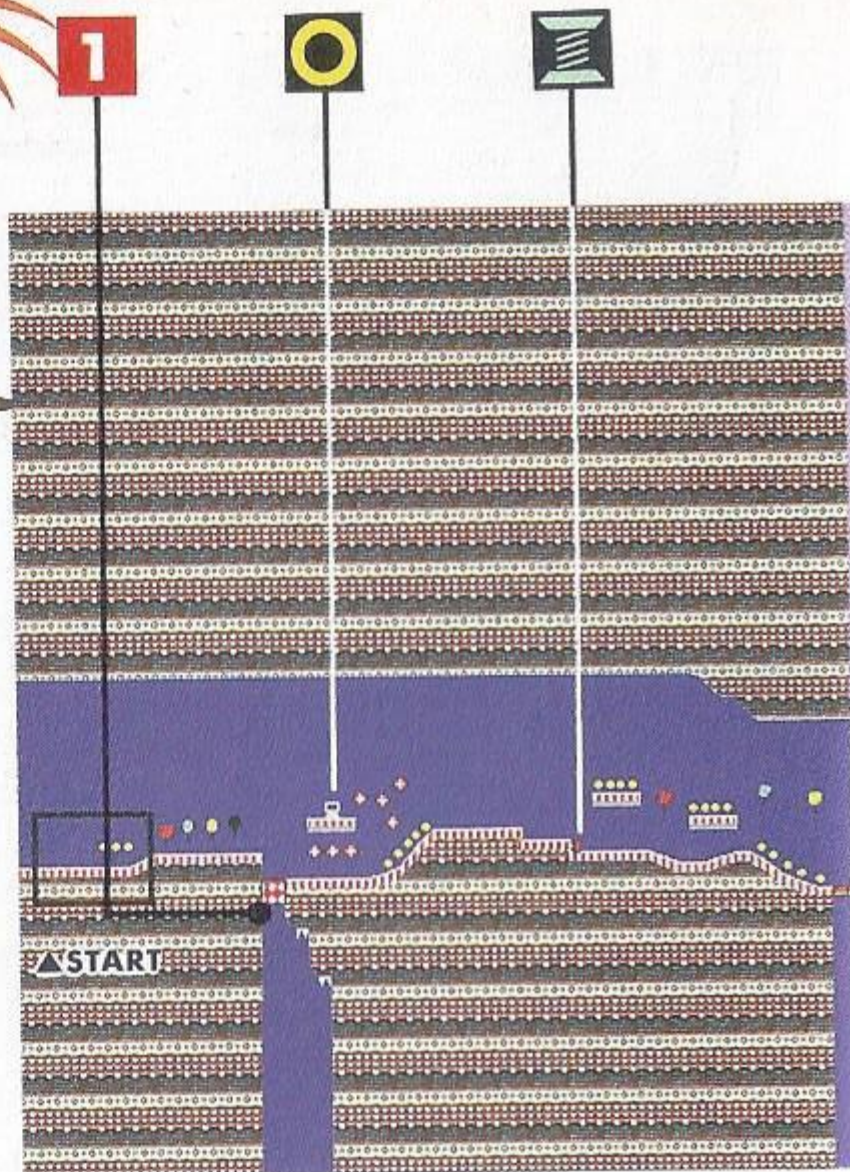
●ポイントマーカー×3

## ルート解説

### ●大幅ショートカットができる

赤と白を基調とした、まさにお祭りといった感じのカラフルなステージだ。全体の広さは、さほど大きくはないが、細かく入り組んでいる。上下にルートが分かれていたり、テイルスで飛ばなければ行けないルートもある。

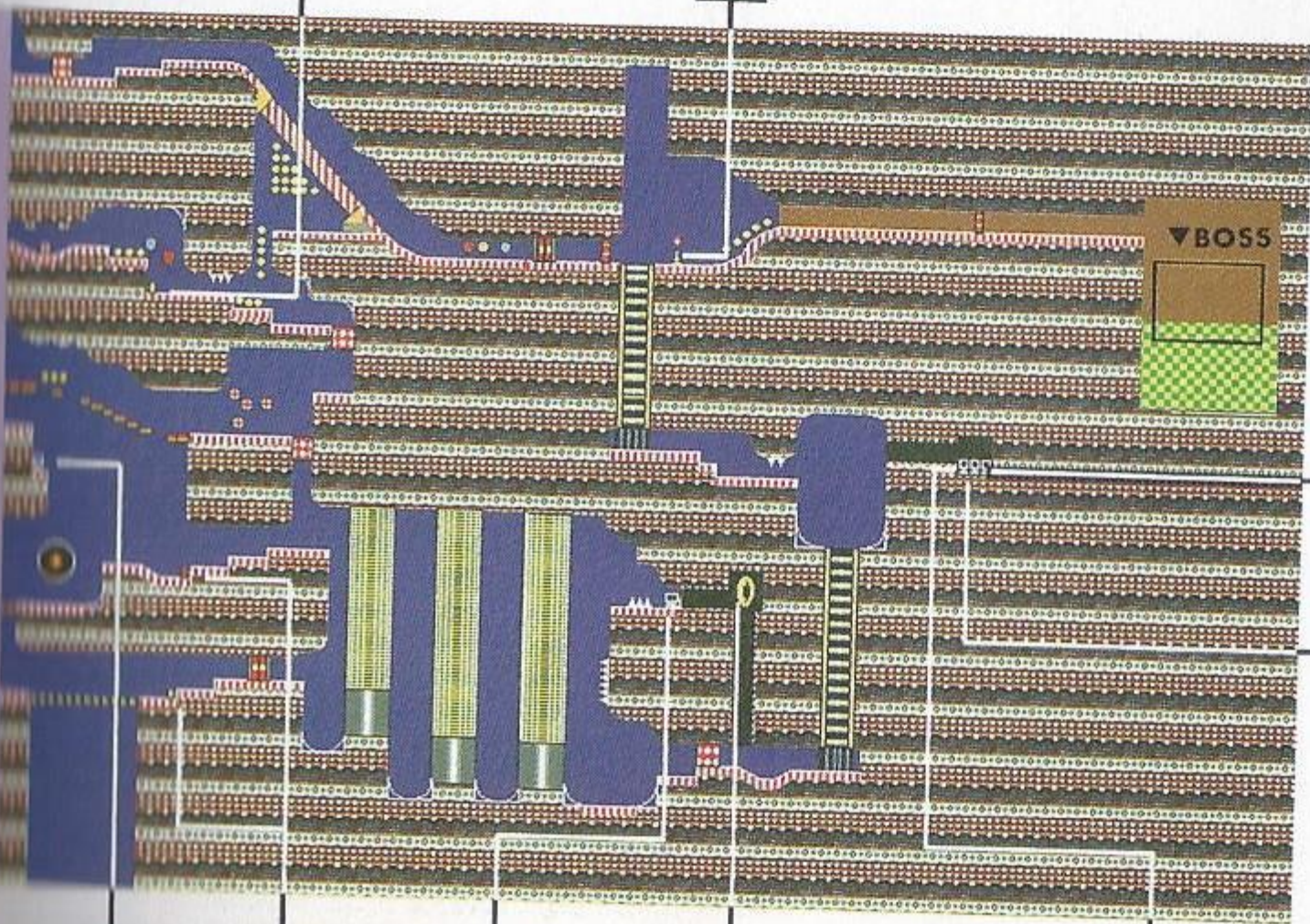
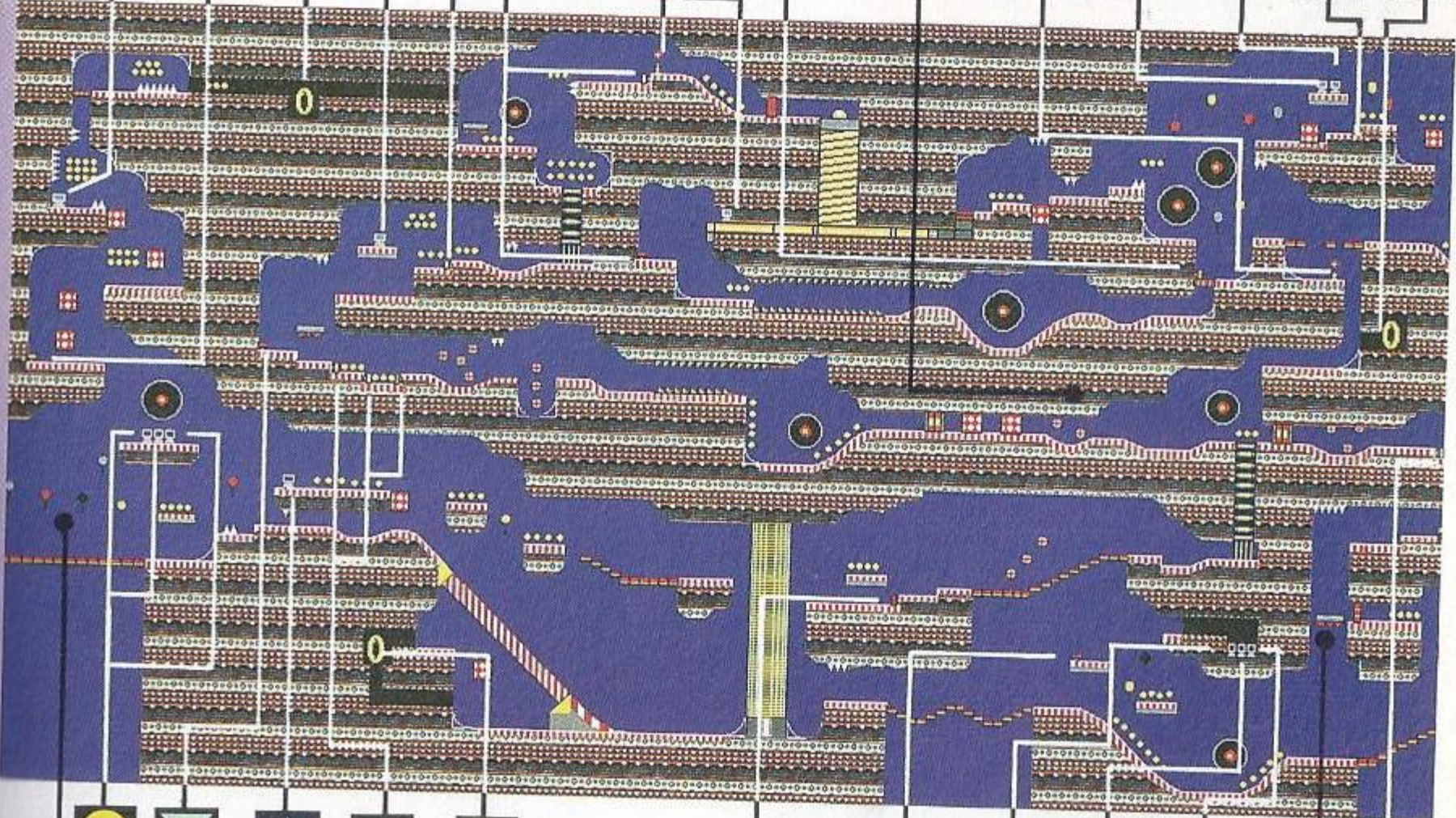
スタートして初めて出会う回転ネットで、右上のルートを選び最初の大車輪を使って上の細い道をいくと、大幅にショートカットできる。ここで上のルートを選ばずに、左のルートを進むと、バンパーボールが左回りで回っている。これを避けようと無理に急いで通ると、その先のドラムにつぶされることがあるので注意。また、強制的に先に進まされる「シカケ」が多いので、アイテムを取り忘れないように、よくマップを覚えておこう。





**ZONE 4**

**CARNIVAL NIGHT / ACT 2**





# CHECK POINT

チェックポイント

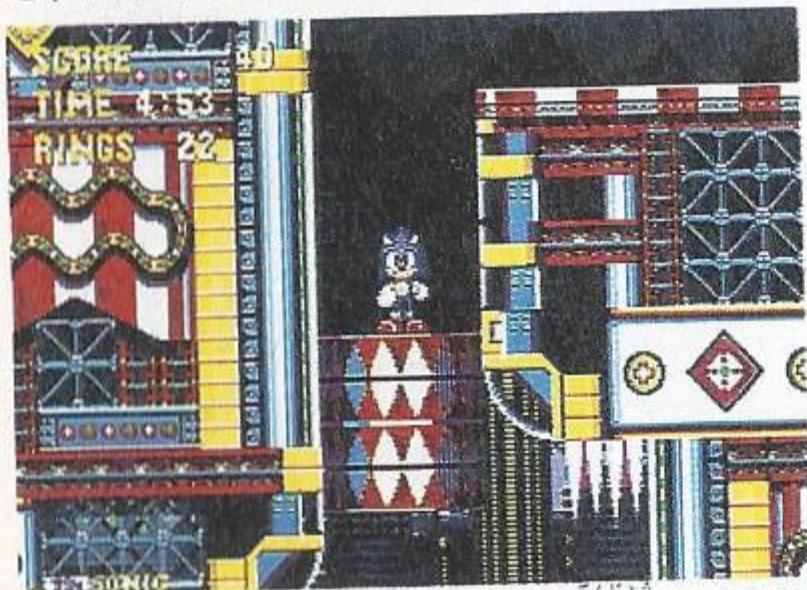
## CARNIVAL NIGHT/ACT1

風船、大車輪、バンパー、ドラムとシカケもいろいろ。大変だけれどカラフルで楽しくもある。

### 1 ドラムに乗ったらはずみをつけて…

赤と白のひし形模様のこのドラム。ただの台と思ったら大間違い。ジャンプをすると軽く上下に揺れるのだ。ゆっくり上下に十字キーを入れてタイミングを合わせれば、天井につくほど揺れるので、ジャンプではとどかないところのアイテムなどを取りにいける。

ただし、調子によってあまり上下に動かすと、上にトゲがある場合があるので注意。



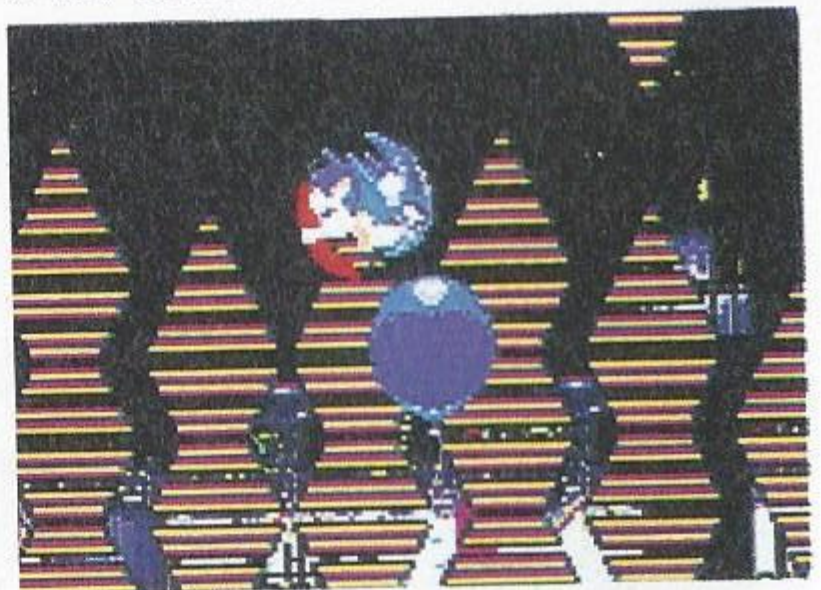
▲ドラムを揺らしすぎると、上のトゲや天井にはさまれて、一発でおだぶつとなるので、調子にのらないこと。



▲ドラムが上から落ちてきたり、横に移動してきて、つぶされて死んでしまうこともある。

### 2 風船を使ってラクラクジャンプ

カラフルな風船は、ジャンプして割ると、その風力で飛ばされる。当たる角度によって飛ばされ方も違うので、うまく利用すれば、ショートカットや普通では取れないアイテムを取るのに有効だ。ちなみに、テイルスで飛びながら割ると、かなりの距離を飛ばされる。



▲風船は一度割ってしまっても、画面を少しスクロールすれば、復活するので大丈夫！

### 3 自ら大砲の弾になって飛ぶ

あれ、ここまで来たのに、道が途切れて風船もドラムもない。あるのは大砲一門のみ。そう、ここはこの大砲の中に潜り込むのだ。すると、大砲は左右に揺れ始めるので、行きたい方向に向いたときにボタンを押し、自ら大砲の弾になって飛んでいくのだ。うまく角度が合えば、9個のリングが一気に取れる。

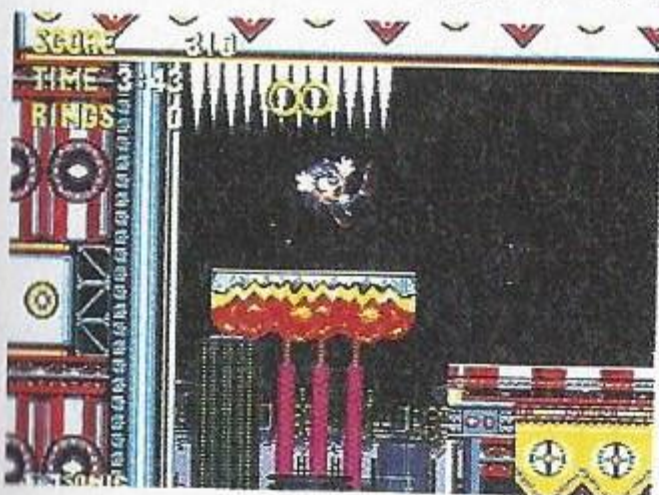


▲タイミングは上向きでも下向きでもなく、ちょうど斜めの角度のときに発射するのがポイント。

#### 4 乗ったままでは浮力は得られない!

ここの、3色のギザギザ模様もようの板。これは、ただ乗るだけでは下に落ちてしまう。どうすれば上に登れるのか。実はこの板には風船がついていて、ジャンプするとふくらむのだ。小刻みにジャンプして、風船をふくらませながら上昇すれば大丈夫。

これも、乗ったまま下に落ちて風船がつぶれても、スクロールで再度復活する。浮力を増すために、少し板が落ちたところでジャンプするのが、効率よく上昇するコツだ。



▲ここも、天井てんじょうにトゲがあることがあるので注意しよう。

#### 5 大車輪にはりついてジャンプ

この大車輪は、上から乗るのは楽だが、下から乗るのはちょっと大変だ。真下はダメ、真横もダメ、車輪のちょうど斜め下あたりでジャンプする。そうすると、うまくはりついてくれるようになっている。

大車輪の回転方向に走ると、加速がつくから、行きたい方向でジャンプすると、遠くの方まで飛ぶことができる。ショートカットコースへ行けたり、アイテムも取れたりするのでしっかりマスターしよう。



▲せっかく加速をつけても、うまく角度を計らないと落ちてしまう。

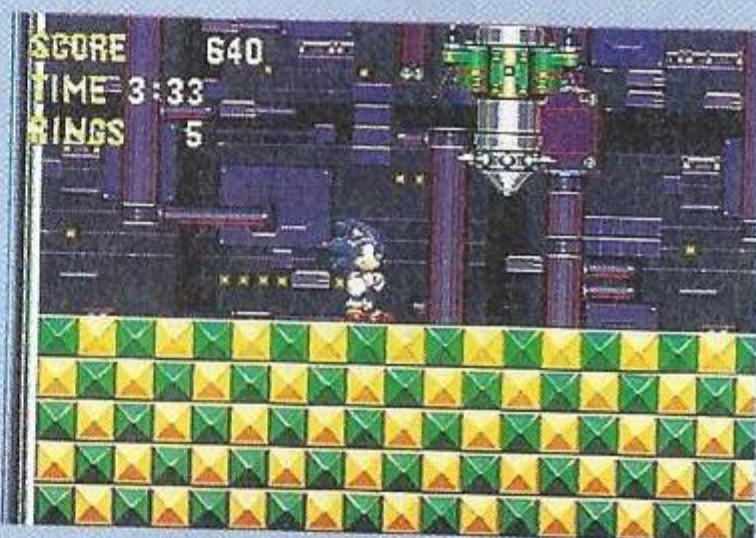
### CARNIVAL NIGHT / ACT 1

## BOSS

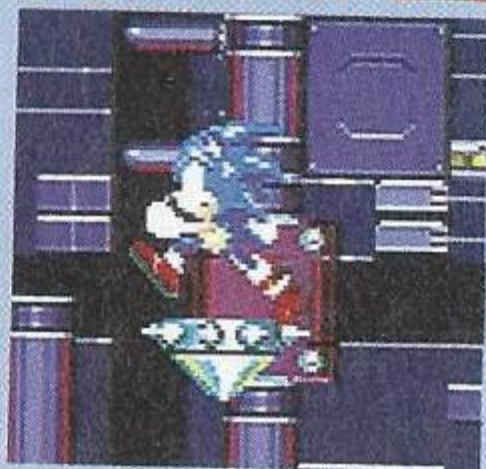
### ボウリングスピンの

ここでのボスとの対決シーンは、地面がブロックになっている。そして、それをボスの一部だった鉄のコマが動き回って崩していき、全部崩されて下に落ちてしまうと死んでしまう、時間制限バトルのようになっている。ソニックらの攻撃ではダメージを与えられないので、かなりやっかいだ。

ダメージを与えるには、攻撃をかけて中のシャフトが伸びたときに、飛び回るコマを当てなければならないのだ。ボスの放つ放電ゆうどうをかいくぐって、うまくコマを誘導しよう。



▲ボスとコマが別々に動き回るのがくせものだ。



▲コマの下も横もダメージを受けるが、上に乗ることはできる。

# ZONE 4 CARNIVAL NIGHT ACT 2



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....220個

●ザコキャラクター

ハロゲン	スパークル
シェルスター	

●パワーアップアイテム

◯ ビッグ10リング×23	人 ハイスピード×0
1up 1up×4	水 アクアバリア×3
★ 無敵×3	炎 フレイムバリア×2
S スペシャルリング×4	雷 サンダーバリア×2
☆ ポイントマーカー×4	

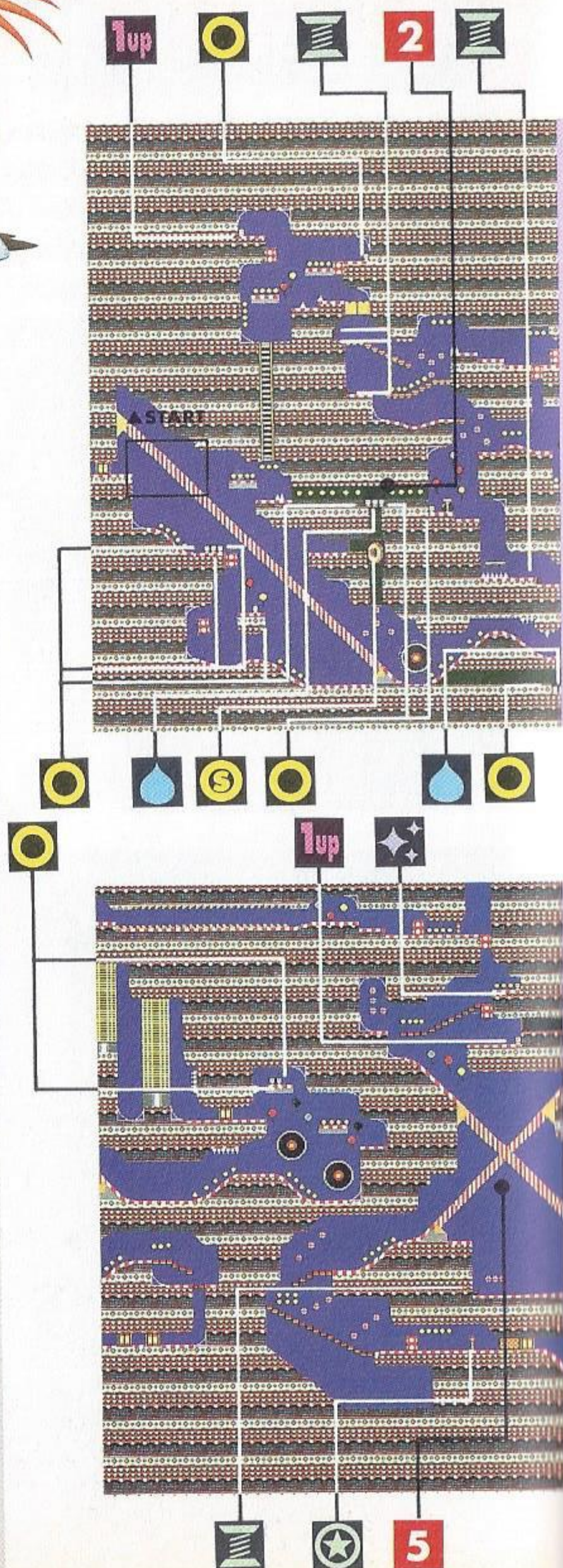
## ルート解説

### ●ちょっと長めのコースだ！

見た目以上に長く感じるルートだ。ルートの最初と最後以外が、ほとんど一本道になっていて、ジグザグに折りたたまれているためだ。伸ばしてみれば、かなり広いということになる。しかも、ポイントマーカーが全体でも3つしかない。途中でミスすると、かなり戻ってやり直さなければならない。

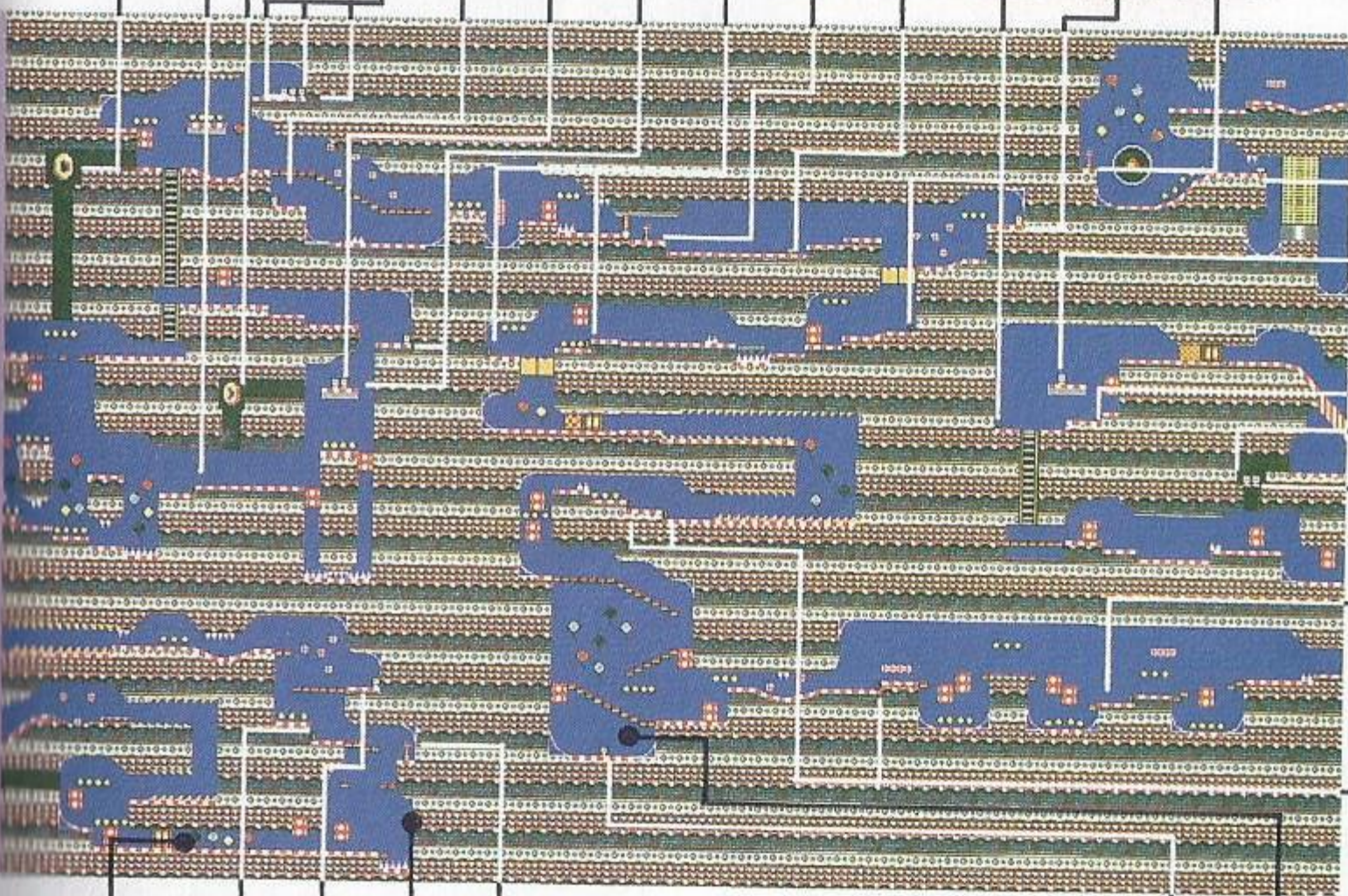
ショートカットのチャンスは少ないものの、後半で3つめの大きならせん斜面しやめんが交差する部分で、方向転換をするか下に落ちてしまえば、ショートカットができる。

このステージでの大砲があるところは、飛び上がる所にちょうどバンパーボールが回っていて、上の台に乗りにくいので注意したい。ここには、風船で登ることもできる。



ZONE 4

CARNIVAL NIGHT / ACT 2



BOSS





# CHECK POINT

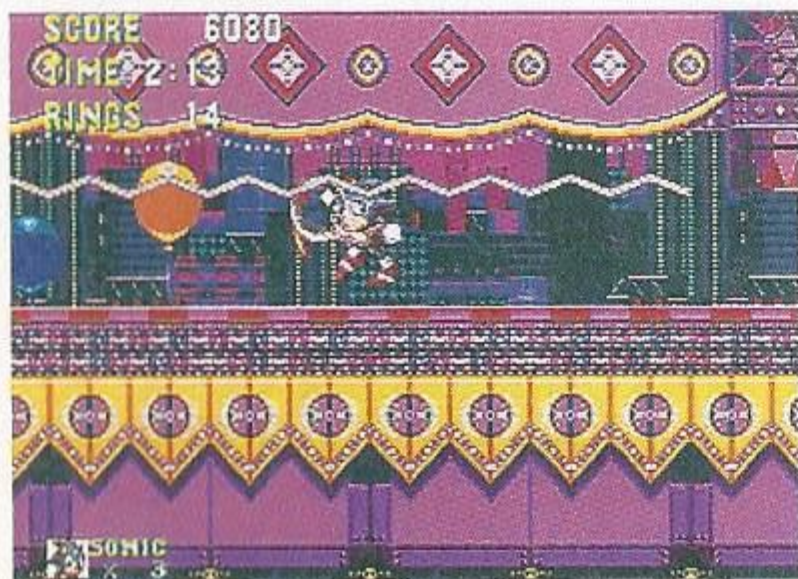
チェックポイント

## CARNIVAL NIGHT/ACT2

ナックルに電気を消されたり、水中ルートがあったりと、多様な対応が必要なステージだ。

### 1 泡がない! 息継ぎはどうする?

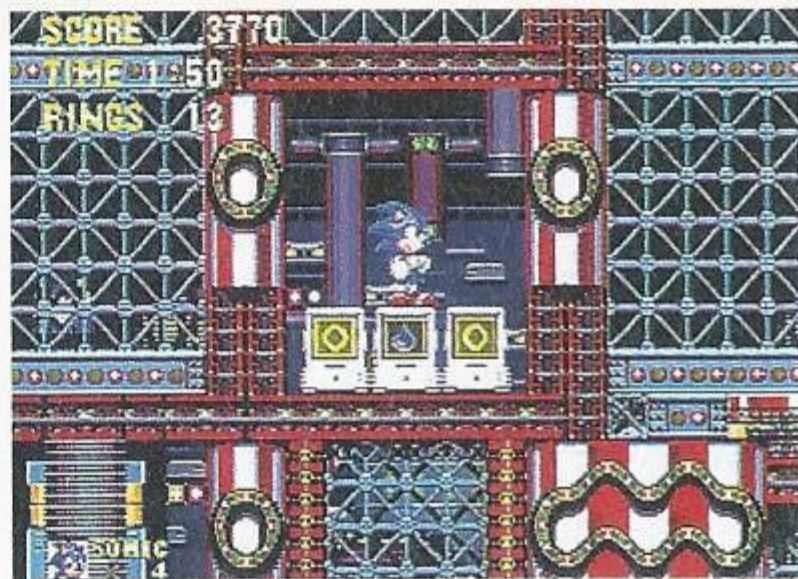
これまでは水に長くいなければならないところでは泡があったが、ここでは泡が見あたらない。実はここは風船を割り、その中の空気を吸うのだ。泡みたいに空気を吸うまでの時間がかからないから、ギリギリまで待つことができる。もちろん、ここでもアクアバリアがあれば、息継ぎなしでも大丈夫。左側にあるので、必ず取っていこう。



▲風船を割れば、簡単に息継ぎができる。大きな泡がすぐに出るのがうれしい。

### 2 下に落ちてでもスペシャルリングがもらえる

大砲の左側の隠れたルートには、リングやアクアバリアがある。そこでは、たいていの場合、下に落ちて同じルートを通らなければならない。ふつうはちょっと損した気になるが、ここは違う。下に落ちると、さらにスペシャルリングがもらえるのだ。こんなボーナスなら、下に落ちてでも苦にならないよね。

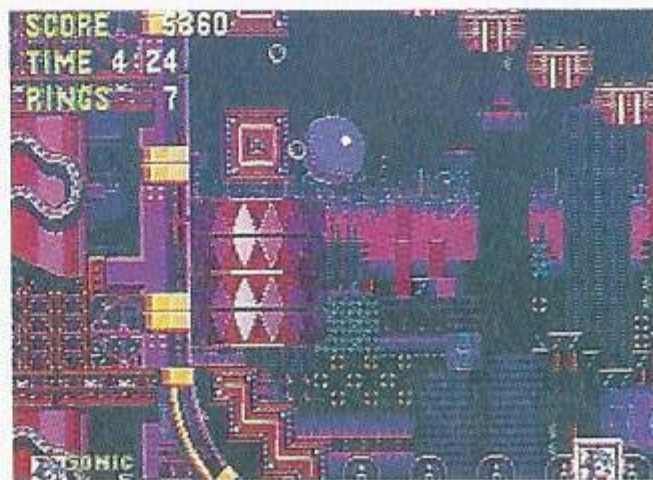


▲この下にスペシャルリングが…。どうしても下に落ちるのがいやな人は、端によれば下には落ちない。

### 3 反重力板の下に1UPがある

反重力板の下は、しゃがんで下が見られないので通り過ぎてしまいがち。しかし、ここには重要なアイテム、1UPがある。

これを取るには、まずドラムを上下に揺らして、反重力板の下に入り込むことだ。注意すべきポイントは、一番大きく揺らしたときにうまくすき間に入らないと反重力板に押し出されてしまうことだ。また、ドラムの端に乗っていると、風船を割ってしまって飛ばされることがあるので気をつけよう。



▲この下は水中なので、動きが鈍ることも計算に入れよう。



▲この反重力板の下にも1UPが。トゲが出るので注意しよう。

#### 4 水中ジャンプはタイミングをはかれ!

水の中では動きが鈍い。加速をつけて走ったり、スーパースピンダッシュをしても、ほとんど効果はない。ここのドラムは高さがぎりぎりなので、下に立って真上にジャンプ。一番高くジャンプしたところで、すかさずドラムのほうに十字キーを入れよう。

この右側には、反重力板が左右に移動している。ジャンプに失敗したとき、うまく操作できずに、トゲの上に落とされてしまわないように注意しよう。



◀この左にも風船がある。息継ぎのために覚えておこう。息継ぎ

#### 5 火の玉ダッシュなら、らせん斜面も楽々登れる

くるくる回るらせん斜面。降りてくるのは速くて気持ちいいが、登るのは大変。少しずつジャンプをすれば登れないことはないが、ちょっと気を緩めると後ろに回って落ちてしまう。だが、これもフレイムバリアがあれば、火の玉ダッシュを使って、楽に登ることができるのだ。らせん斜面を登りたいときは、マップを見てフレイムバリアを取りにいこう。



◀火の玉ダッシュの連続なら、らせん斜面も楽々登れてしまう。

### CARNIVAL NIGHT / ACT 2

## BOSS

### グラビトンモービル

ここで登場するグラビトンモービルの装備は、なんと電磁吸引ボール。緑の重そうな球を落下させ、しばらくすると、その球に放電を送り出す。それに吸い寄せられて放電の中に入ってしまうと、逃げられなくなってダメージを受け続け、結局はワンミスということになってしまう。

この攻撃が始まったら、できるだけ遠くに離れることが大切だ。そして、放電が終わってボールを取りにくるときに、緑の部分には触らないように慎重に攻撃しよう。

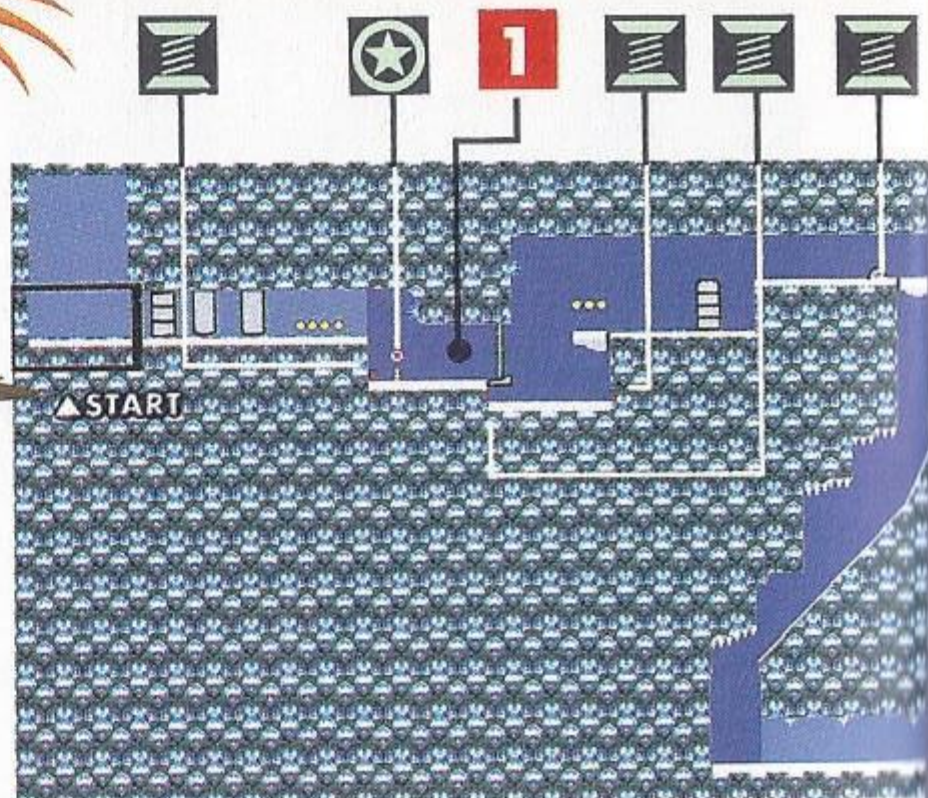


▲2回攻撃も無理ではないが、ダメージを受けやすい。



◀吸引力はなかなか強烈。球の反対側に、しっかり十字キーを入れておかないと巻き込まれる。

# ZONE 5 ICE CAP ACT 1



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....149個

●ザコキャラクター

ペンペン	アイスダス

●パワーアップアイテム

ビッグ10リング×1	ハイスピード×0
1UP×0	アクアバリア×0
無敵×1	フレイムバリア×0
スペシャルリング×2	サンダーバリア×1
ポイントマーカー×3	

## ルート解説

### ●リング100個で1UPを狙え

無限ループが何か所かあるものの、ルート自体は一本道なので、無限ループからの脱出さえマスターすれば、ルートに迷うことはまずないだろう。

ソニックでプレイするときは、はじめにスキーのイベントがあり40個のリングを手に入れることができる。イベント中はジャンプすることだけはできるが、へたにジャンプしてしまうとリングを取り逃してしまうので、ジャンプはしないほうがいい。

このイベントで取れる40個のリングがあれば、リングを100個集めての1UPは簡単だ。テイルスでプレイするときは、イベントがなくリングが40個少なくなるため、1UPはかなり難しいことになるだろう。

### 壁にある隠れバネに注意!

ブランコを使って上へ登っていくところで、むずかしいのが、下の写真のように壁に隠れているバネのあるところだ。ブランコから足場に移ったときに、あまり隠れバネのある壁の近くまでいってしまうと、バネに飛ばされて下まで落ちてしまう。

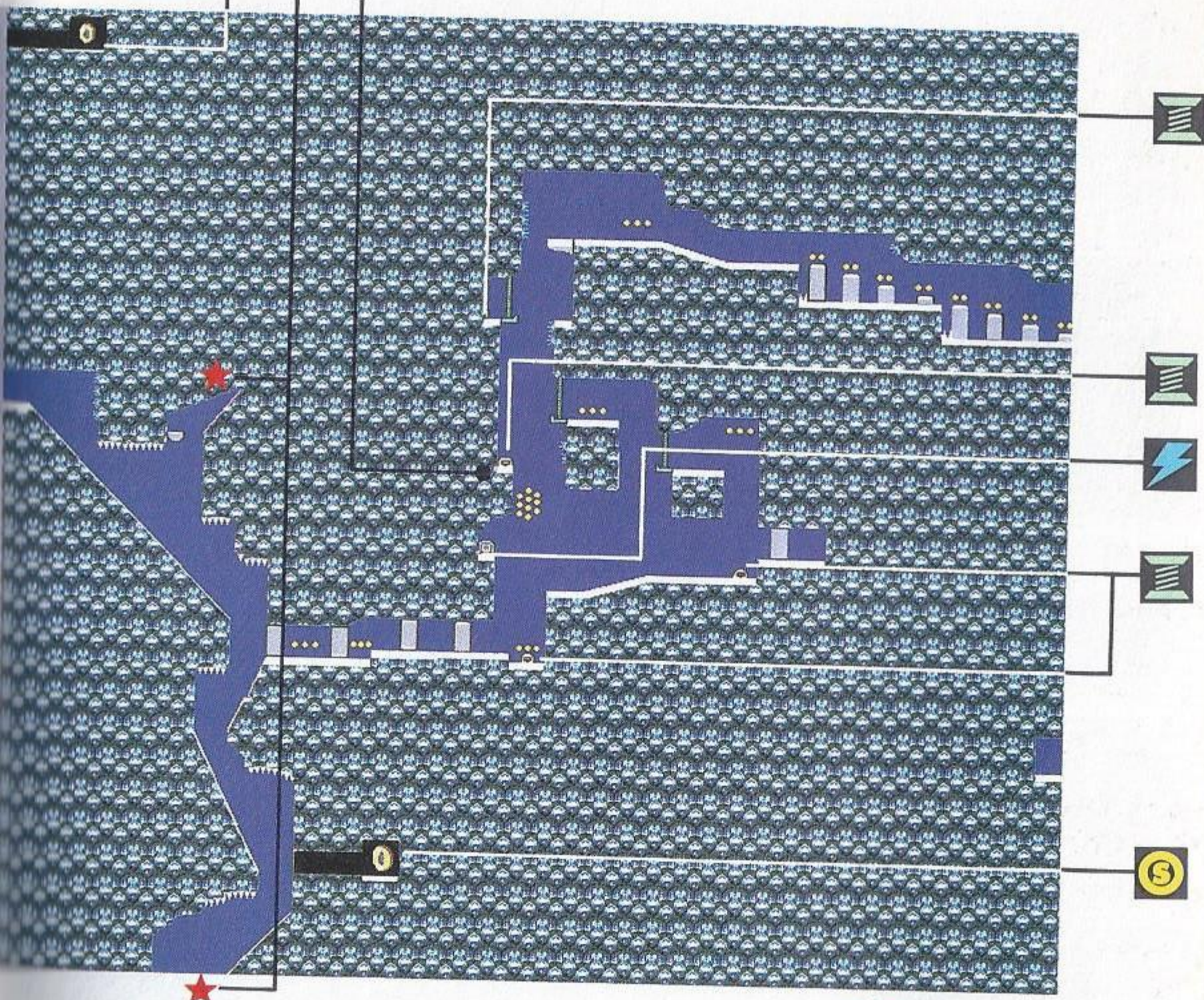
右上にある次の足場に飛び移るには、一度壁から離れたところに降り、体勢を整えてからバネに弾かれて、タイミングをはかってジャンプしてやろう。サンダーバリアがあるときは、2段ジャンプをしてやるほうがバネを使うより確実だ。



▲バネをうまく使えず下に落ちてしまうと、55ページ★印間の無限ループの場所で何度もやり直しになってしまう。



⑤ 2 5



★と★の間は無限ループ。

### テイルスに助けてもらおう

ふだんは一緒にいてもあまりありがたいとは感じないテイルスだが、冷凍ガスで氷づけにされてしまったときは、テイルスが助けてくれるので感謝したくなるだろう。氷づけにされてそのまま自然に氷が壊れたときはダメージを受けてしまうが、テイルスに氷を壊してもらえばダメージにはならないのだ。

しかも、そのときダメージはないのに、ダメージから回復するときの一時的な無敵状態になってくれるので、ちょっとラッキーだ。



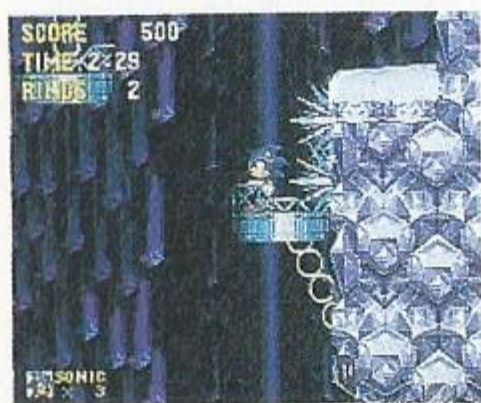
▲テイルスを利用して氷を壊し、ソニックを助けてやれば、不思議なことにダメージなしで無敵状態だ。

## 数少ないショートカット

ツララ飛びが苦手な人はぜひともここを進むべきだ。斜面を滑り降りはじめたら、すかさず右にジャンプしてやろう。たどりつけたら、もう後はスイッチを押して地面を崩し、下に落ちていくだけの安全ルートだ。



▲たどりつけたら、地面が崩れる前に右にいこう。



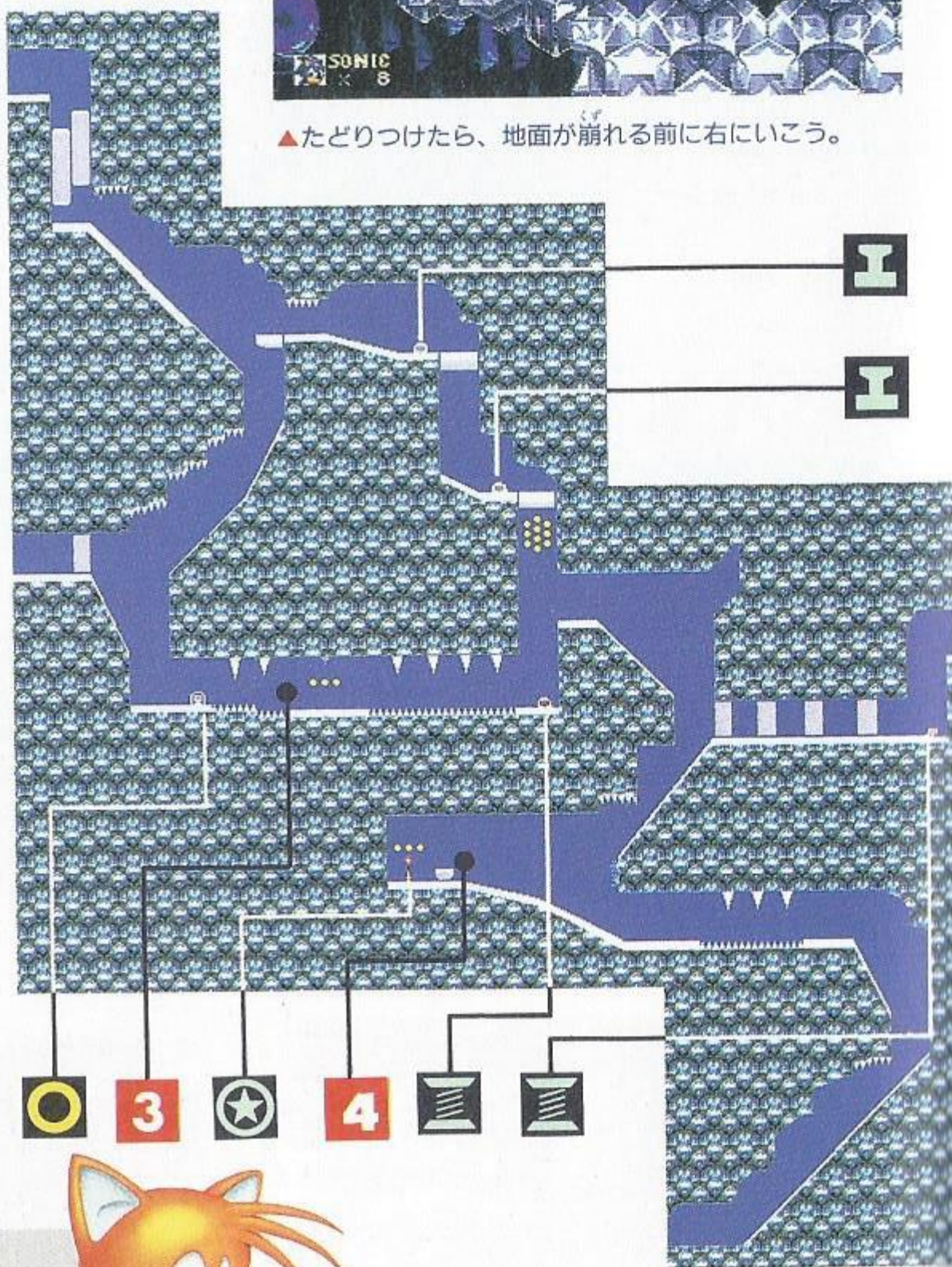
▲このトゲは、上に乗れない。



▲下につながった柱は、上下する。



▲テイルスにじゃまされることも。



**ZONE 5**  
**ICE**  
**CAP**  
**ACT 1**



SONIC FAN CLUB

「ソニック」タイトルのソフトは、これで計9本!



▲ソニック・ザ・ヘッジホッグ



▲ソニック・スピンボール



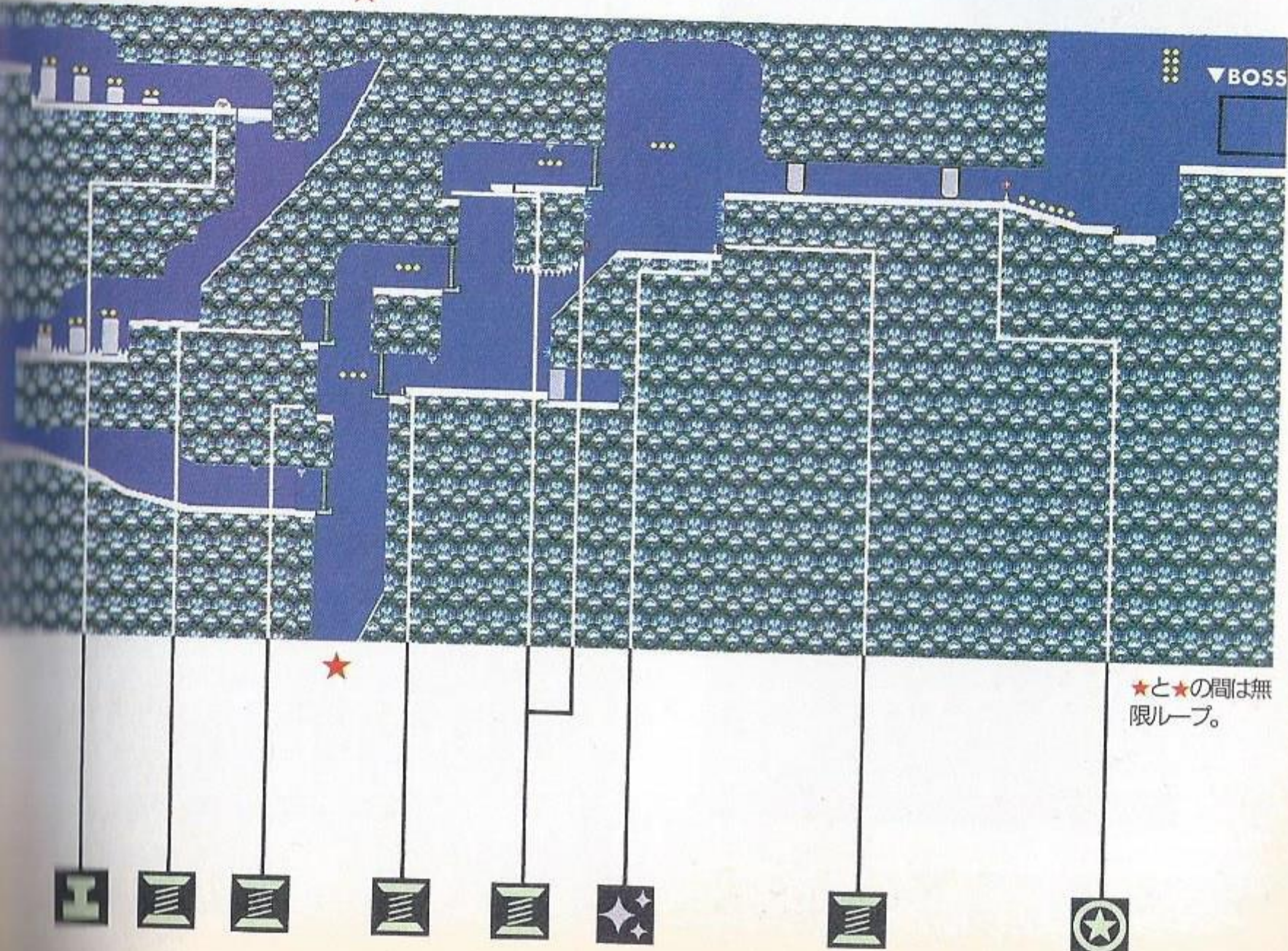
▲ソニック&テイルス



▲ソニック・ドリフト

1991年に日本とアメリカで大ヒットした『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』(MD版)から始まった「ソニック」シリーズ。いまや「ソニック」は、セガのイメージキャラクターともいえる存在となっているが今回の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』は、シリーズ通算9作め。

ほかに、MD版で『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』と『ソニック・スピンボール』、GG版で『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』、『ソニック&テイルス』、『ソニック・ドリフト』、さらにMEGA-CD版に『ソニック・ザ・ヘッジホッグCD』がある。『ソニック3』も、いずれGG版などが登場するだろう。今後の新作品が期待される。



★と★の間は無制限ループ。



# CHECK POINT

チェックポイント

## ICE CAP/ACT1

アイスダスやペンペンは油断しなければ大丈夫だが、シカケの利用には慣れが必要。

### 1 ダッシュでブランコを回せ

ブランコは、スピンドッシュかバネで弾かれた勢いで乗り込まないと、勢いが足りなくなり上にまで回ってくれない。また、上の壁まで回って止まったときも、しばらくすると下に戻ってしまうので、すばやくジャンプして飛び降りよう。このように、頭上にトゲがあっても落ちついてジャンプすれば、ダメージを受けずに飛ぶことができる。



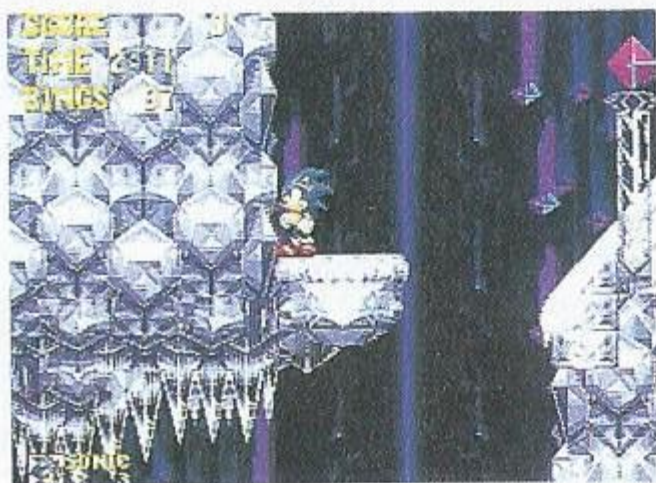
▲ブランコは乗ってからのスピンドッシュでは、勢いが足りない。ブランコ手前からのスピンドッシュが原則。



▲勢いが足りていれば、ブランコは上の壁のところまで回って止まる。さあ、右に飛び降りよう。

### 2 恐怖の無限ループ

この★印の間は無限ループ。左側の壁にある氷の台に乗らないとひたすら落ち続けてしまう。右斜面の途中で、タイミングよくジャンプしてうまく台に飛び乗ろう。また、左側の斜面からも、うまくジャンプすれば右側の壁の中のスペシャルリングまでたどりつける。



◀この氷の台に飛び乗れるまでは、無限ループになってしまうのだ。

### 3 ツララの前で一旦停止

ツララは、ある程度近づくと落ちてきて下の氷のトゲの間に刺さって、向こう側に渡るための足場になる。ツララの落下には少し時間がかかるので、ここを連続ジャンプで行こうとしてはいけない。あわてず、確実にひとつずつツララの落ちるのを待ってから渡ろう。



◀ソニックが足場の右端ギリギリまでこないで、ツララは落ちてきてくれないうちに慎重にいこう。



◀乗ると氷柱がせり上がりつぶされてしまうような場所では逆に、一気に走りぬけたほうがいい。

#### 4 逆に押しちゃダメ!

ここの氷の台は押してやると動きだし、氷上を滑って進んでいく。氷の台を使わなくてもツララのところは越えられるが、その後の無限ループは台に乗っていないとダメだ。

まずは、台を飛び越えて先にポイントマーカーを通過してから、左側から押して右方向に動かしてやろう。そして、すばやく飛び乗って、後はそのまま進む。間違えて左方向に動かして壁につけてしまったときは、おなじみの画面スクロールで元に戻せばよい。



◀ 左側から押してやり、坂を滑っていきければ後は乗っているだけ。

#### 5 スピンジャンプで氷を砕け

このZONE 5では、アイテムやバネやスイッチが氷づけになっている。この氷を砕いてからでないとアイテムを取ったり、スイッチを押したりすることはできない。氷を砕けるのは、スピンジャンプのみ。スピンダッシュでは無理なのだ。

さらに、この場所では近くにアイスダスがいるので要注意。氷を砕くためにスピンジャンプしたときに、アイスダスにダメージを与えられないようにしよう。



◀ アイスダスが近くにいるときは、無理しないほうがいい。

### ICE CAP/ACT1 BOSS ビッグアイスダス

上空から出現する、ビッグアイスダス。空中に浮かびながら氷の塊を集め、それを体の周りにグルグル回しながら、しばらくV字形の軌道を描くように移動する。この間は、攻撃はやめたほうがいい。その後、氷の塊を空高く見えなくなるまで飛ばす。このときが攻撃のチャンスだ。

次に、ビッグアイスダスは少し上昇し、前に上に飛ばした氷の塊を落としてくる。攻撃を止めて、氷の塊に当たらないように避けよう。このとき移動を停止したボスの

真下にいてじっとしていれば、氷の塊に当たることはないので、へたに動かないほうがいい。後の動きは、最初からの繰り返し。ボスの真下でチャンスを待って、スピンアタック。これで簡単に倒せてしまう。ボスの中でも、もっとも楽な相手とっていいだろう。



# ZONE 5 ICE CAP ACT 2



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....393個

●ザコキャラクター

ペンペン	アイスダス
------	-------

●パワーアップアイテム

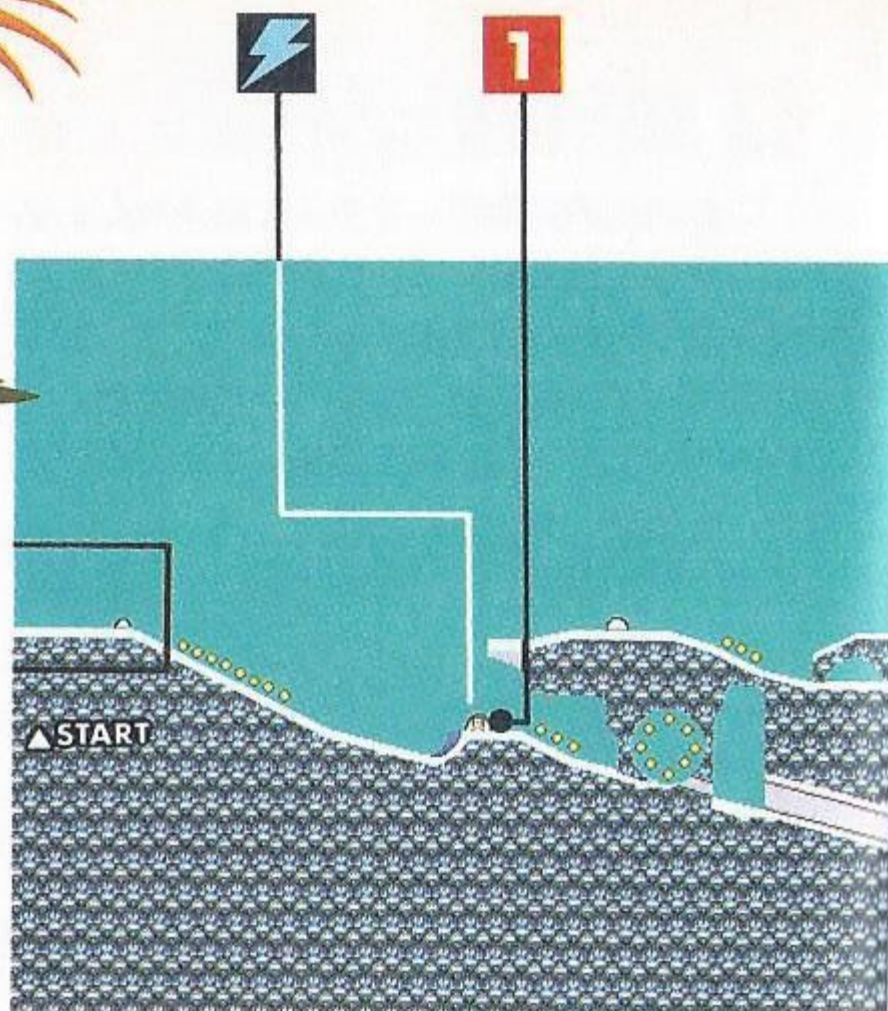
●ビッグ10リング×2	●ハイスピード×0
●1UP×1	●アクアバリア×1
●無敵×1	●フレイムバリア×0
●スペシャルリング×2	●サンダーバリア×2
●ポイントマーカー×2	

## ルート解説

### ●スピードをつけて進んでいけ

ルートは上下に複数あるが、最上段のルート以外は全て地下ルートに行きつくことになってしまう。ループが多く似たような地形ばかりなので、最上段のルートを進んでいるつもりでいて行きついた先が地下ルート、などとならないように、どこを進んでいるのかしっかり確認しよう。

何か所かある、走り込んできてのジャンプに利用する曲面では、スピードが足りないと十分な高さまで飛べない。そういう場合は、かなり戻ってから、ループを回ったときの加速を利用してスピードをつけてやろう。曲面ジャンプ中に多少左右に動いてやらないと天井のすきまを通れず、うまく上に乗れない場所があるので注意。



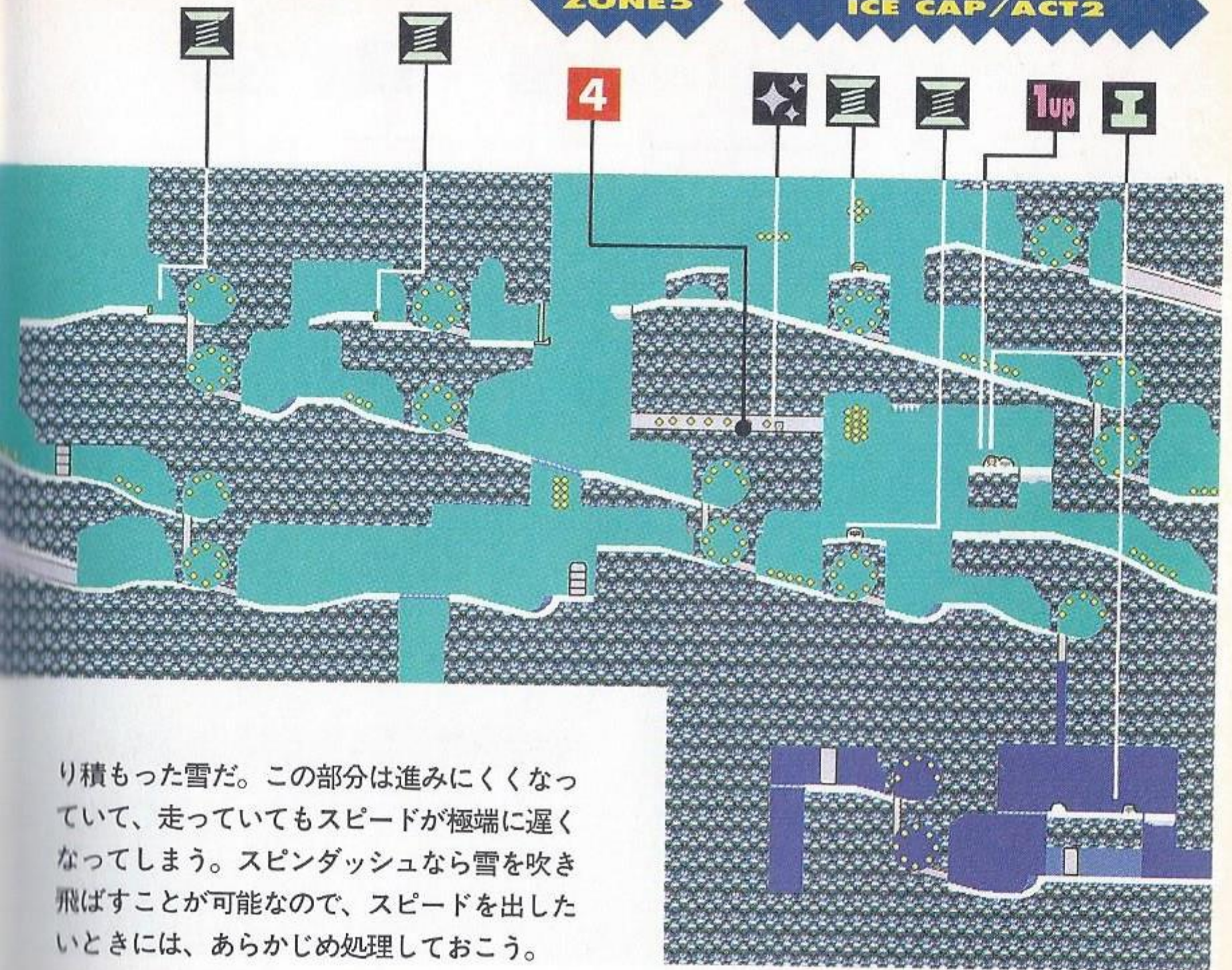
## 特攻ペンペンに気をつけろ！

ここでは敵キャラはペンペンとアイスダスしかいないものの、どちらもあなどりがたい存在だ。アイスダスに関してはサンダーバリアが有効だが、上のほうから滑り落ちてくる特攻ペンペンには効果的な対策はない。上方ルートを通るために、ペンペンのいるアーチ部分に近づくときにはくれぐれも注意が必要だ。

上方ルートを進むときに、もう一点注意すべきポイントがある。それは、ルート上に降

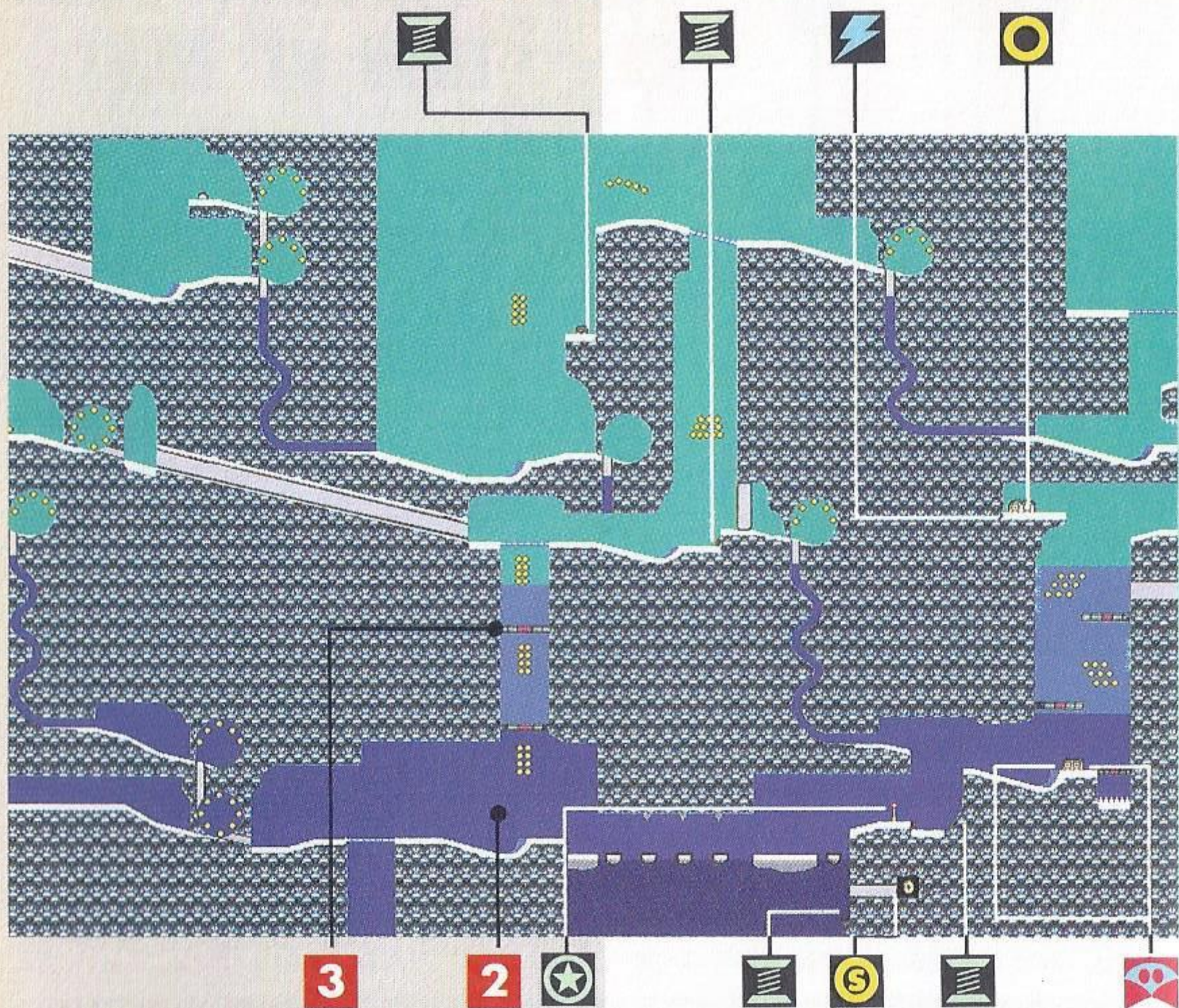


▲屋根の上から落ちてくるペンペンはまさに特攻だ。



り積もった雪だ。この部分は進みにくくなっ  
ていて、走っていてもスピードが極端に遅く  
なってしまう。スピンドッシュなら雪を吹き  
飛ばすことが可能なので、スピードを出した  
いときには、あらかじめ処理しておこう。





◀雪がじゃまできな  
かなか進めないとい  
ころは、スピンド  
ッシユで除雪して  
やる。

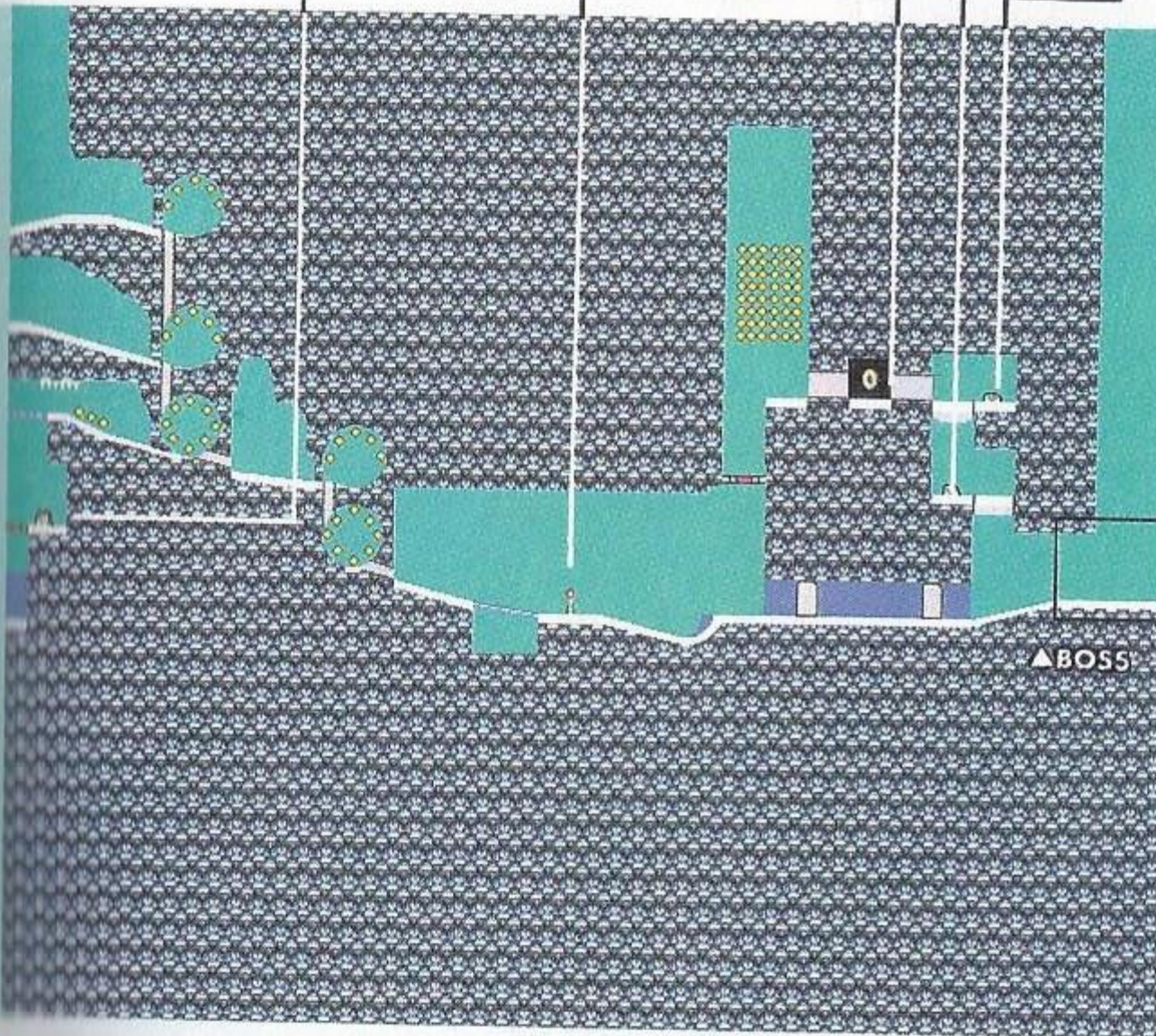


## ZONE 5 ICE CAP ACT 2

### 転んでもタダでは起きるな！

ここに並んでいるふたつのエッグマンは、注意していても、トランポリンを踏みはずして下に落ち、氷を砕いてむき出しの危険なエッグマンにしてしまいがちだ。そこでさらに一番下のトランポリンを踏みはずし、下のトゲでダメージを受けるといった最悪の状況になったときは、その無敵状態を利用して、エッグマンパネルを掃除してしまおう。こうしておけば、万が一エッグマンの上のトランポリンから落ちても安心というわけだ。





▲ダルマ落としのように、下の一段を崩して高さを調整しよう。



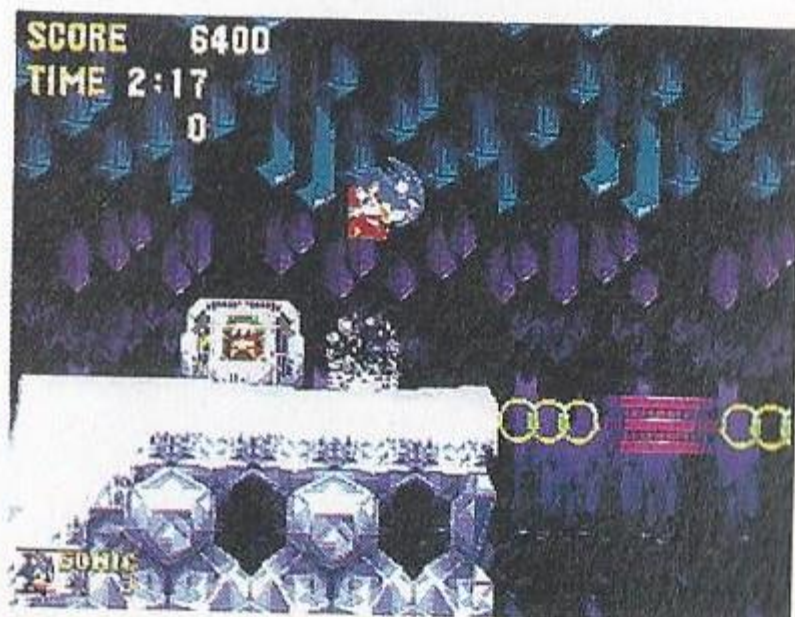
▲赤バネからの右ジャンプでも1UPは取りにいける…かも。



▲リングの宝庫に行く前に、じやまなものはやつつけろ。



▲不幸なことにトランポリンを踏みはずしてしまったら、甲板上に戻るだけでは芸がない。



▲ダメージ回復のときの無敵状態は短いので、タイミングがかなりシビアだ。



# CHECK POINT

チェックポイント

## ICE CAP/ACT2

敵は強くないが地下ルート  
の池越えやトランポリン斜め飛びが、  
ちょっと難しいかも……。

### 1 サンダーバリアで楽々ルート

ここほど、サンダーバリアの威力に感謝するところはないだろう。サンダーバリアがあれば、アイスダスをやつつけること、地下を通らないルートに行くこと、また最後のリングの宝庫で普通よりたくさんリングを取ることなど、簡単にできてしまうのだ。

ペンペンや冷凍ガスなどで、バリアをみすみす壊さないように注意しよう。



▲サンダーバリアがあるとないでは大違いなので、このサンダーバリアは確実に取っておこう。



▲サンダーバリアさえあれば、アイスダスなんてもう戦いにくい敵ではなくなる。

### 2 隠されたスペシャルリング

地下にある池は、底まで落ちてしまうとミスになる。氷の浮島も乗るとズブズブ沈みだしてしまうので、すばやくジャンプして次の浮島に飛び移らないといけない。かといって高くジャンプしすぎてしまうと、上からふりかかってくる冷凍ガスで氷づけにされてしまう。

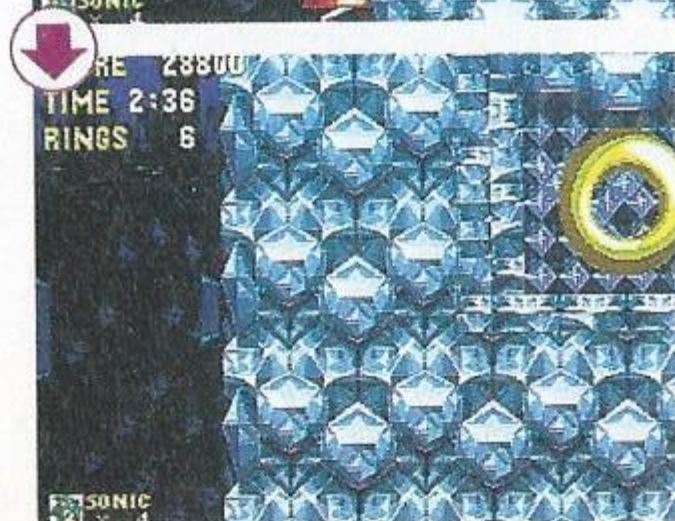
こんなところは長居はしたくないが、池の中の右端には赤バネがあり、その壁面にはスペシャルリングへの通路が隠されている。慎重にスペシャルリングを取りにいこう。



▲上からは冷凍ガスが襲い、乗ってる浮島は沈みだす。大変な場所だが、焦りは禁物。



◀右端だけは、池に落ちてても下の赤バネで水上に戻ることができる。



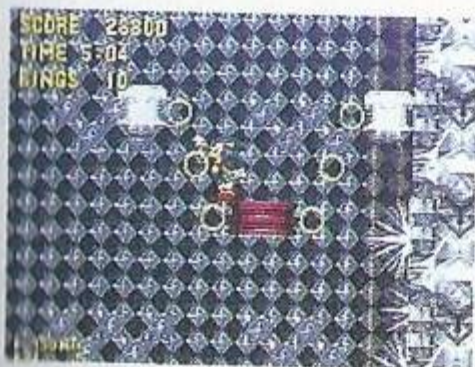
◀水中で壁に隠れた通路を通ってみると、スペシャルリングが……。

### 3 赤バネ以上の大ジャンプ

トランポリンは、一度弾み始めさせてやれば、後は飛びはね続けなくても自然と勢いがついていく。赤バネ以上に大ジャンプできるので、使い方は簡単だ。

ここでは真上に飛び上がってあげればよいので、へたに左右に動いてトランポリンを踏み

はずさないようにしよう。



◀ トランポリンを踏みはずして鎖の部分におりてしまうと、下に落ちてしまう。着地に気をつけて、弾ませるで大ジャンプしよう。

◀ トランポリンは大ジャンプで地上に戻るための唯一の道具。このトランポリンなら、はずんでいるだけでいいので、楽に登っていける。

### 4 アイテム取りで運だめし

ここは、本当は上ルートから落ちてきて、左から入って右にぬける通路。しかし、ループの屋根についている赤バネを利用すると、運がよければ右から入ることも可能だ。バネで飛んだときにうまく位置が合うように動かないと、入り口の上下にあるトゲでダメージを受けてしまうので注意しよう。



◀ 氷づけになっている赤バネの氷を砕いて、ジャンプしながらタイムリグをはかろう。トゲに当たらないためには、運にまかせるしか...

◀ 運よく上下のトゲに当たらず通路に入ることができれば、通路の奥に置かれている、無敵アイテムやリングを取ることができ

◀ 運よく上下のトゲに当たらず通路に入ることができれば、通路の奥に置かれている、無敵アイテムやリングを取ることができ

## ICE CAP / ACT 2 BOSS フリーザーモービル

このフリーザーモービルはなかなか手強いボスだ。下部パーツを下に伸ばして、左右に移動しながら冷凍ガスを噴出する。ガスは、下部パーツの左右だけではなく本体底面部からも出る。

本体底面部からガスが出ないときが、本体攻撃のチャンスだ。ガスを浴びると氷づけにされてダメージを受けるので、欲ばって一度に何度も攻撃するのは避けるべし。3回攻撃すれば下部パーツが破壊される。その後2回攻撃すれば、完全撃破できる。



◀ 下部パーツを破壊してしまえばもう丸裸も同然。ガスが出ない側を攻撃だ。

# ZONE 6 LAUNCH BASE ACT 1



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....211個

●ザコキャラクター	メーベ
ポーラ	ケロッパ
デンデン	レーザー

●パワーアップアイテム

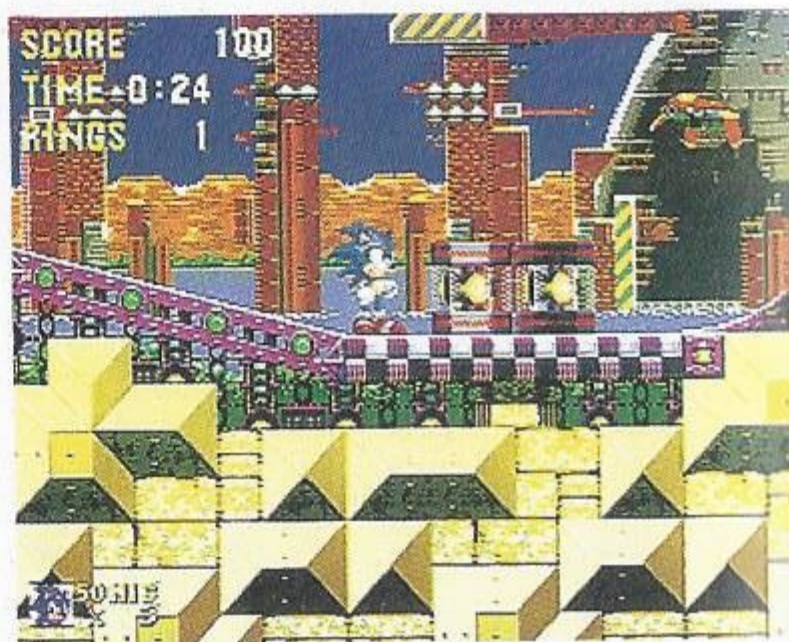
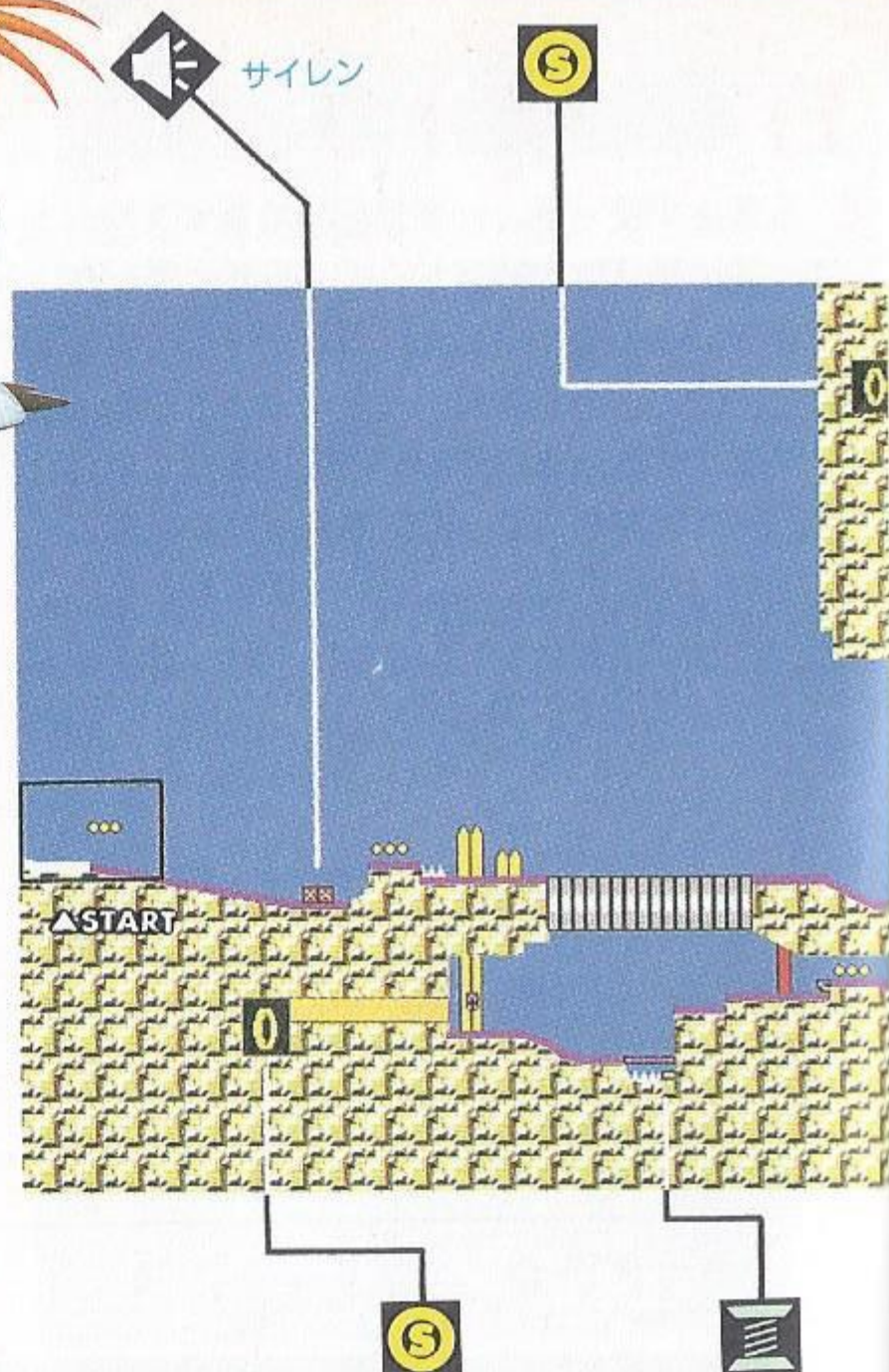
○ ビッグ10リング×12	🐦 ハイスピード×1
🏆 1 UP×0	💧 アクアバリア×2
🔱 無敵×0	👑 フレームバリア×3
Ⓢ スペシャルリング×3	⚡ サンダーバリア×5
★ ポイントマーカー×5	

## ルート解説

### ●無理な逆行は考えもの

さすがに最後のZONEだけあって、そう簡単にはクリアさせてもらえないいじわるなマップになっている。例えば、チェックポイント3の上の位置にあるリフトだが、ぶらさがれず下に落ちてしまったとき、最悪の場合はローリングコイルの下まで落ちてしまい、かなり戻ってしまうことになるのだ。

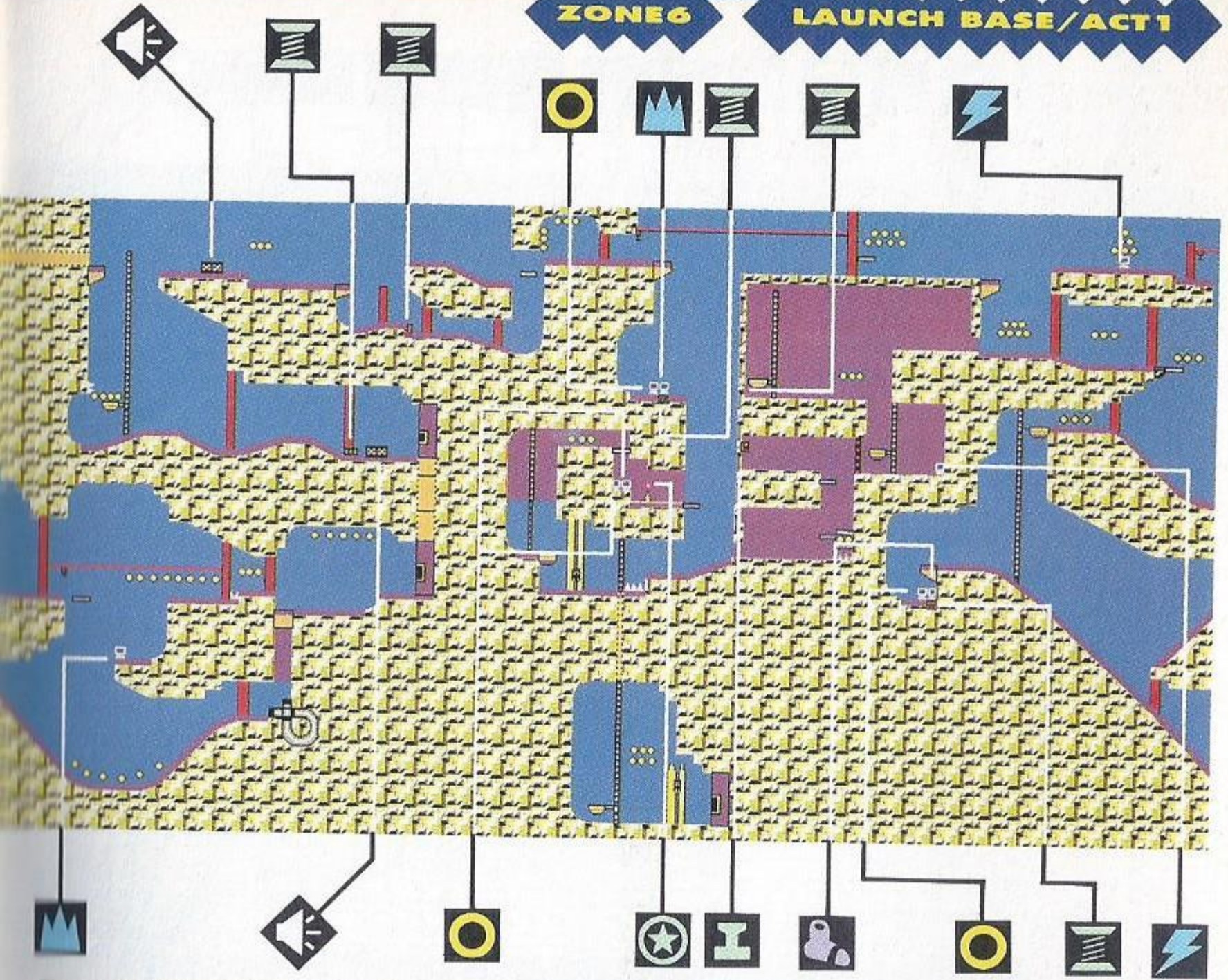
最初に乗り込むエレベーターは、プレイするのがソニックのときとテイルスのときとは出てくる場所が違っている。ソニックでも、合流地点からテイルスのルートを逆行可能だが、64ページ中程のリフトのあたりで下まで落ちてしまうと、すでに横になっているゲートに妨げられて、合流地点まで戻れなくなってしまうことがある。気をつけよう。

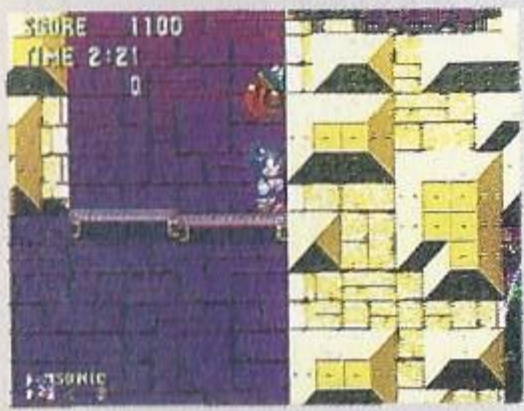
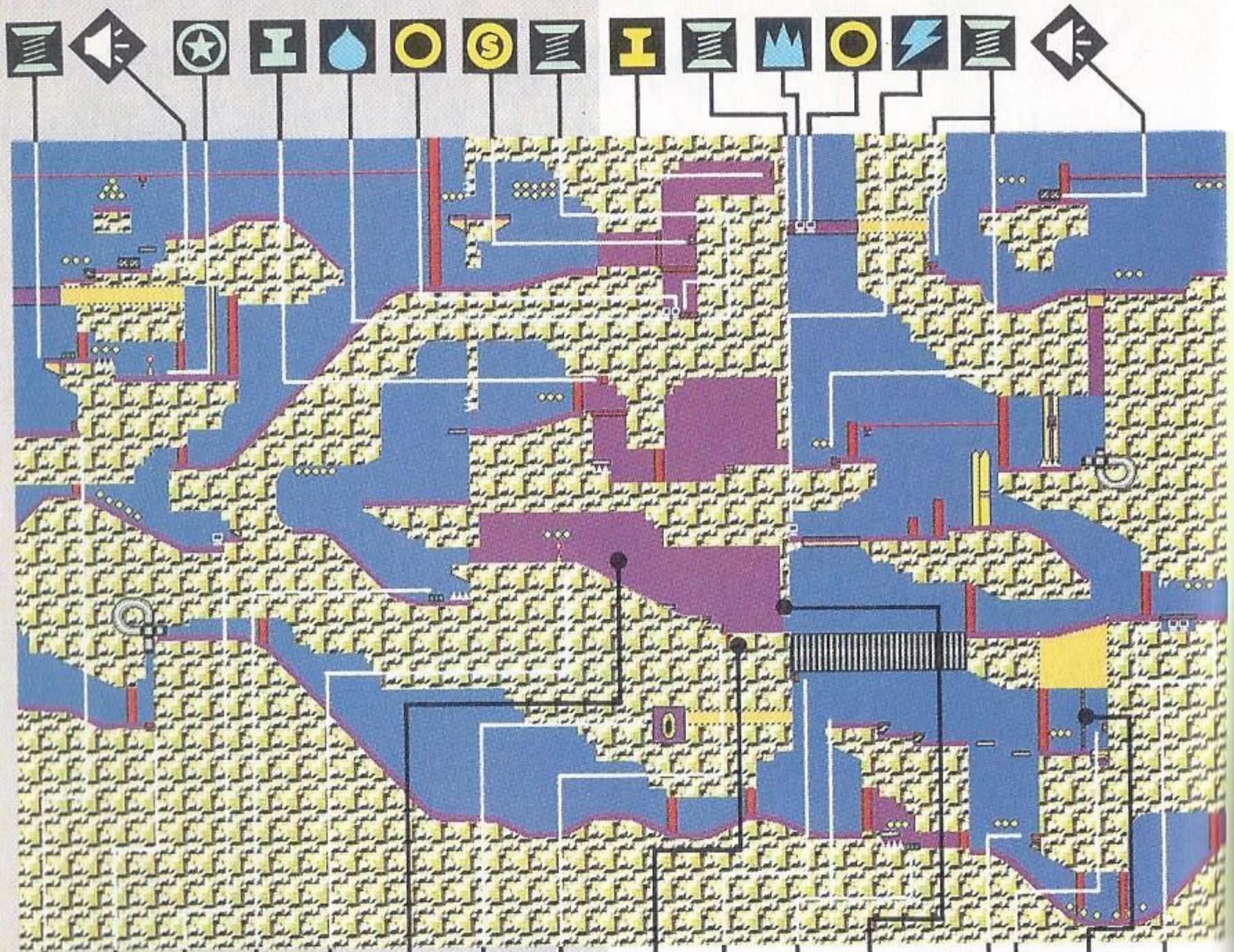


ZONE 6のみに登場するアイコンは、サイレンを示している。このサイレンに触れると、何度でもメーベがやってくるので注意。またZONE 6では、あちこちでスイッチを操作しなければならないが、ZONE 5までのスイッチと違って、壁に張りついているので見逃さないようにしよう。

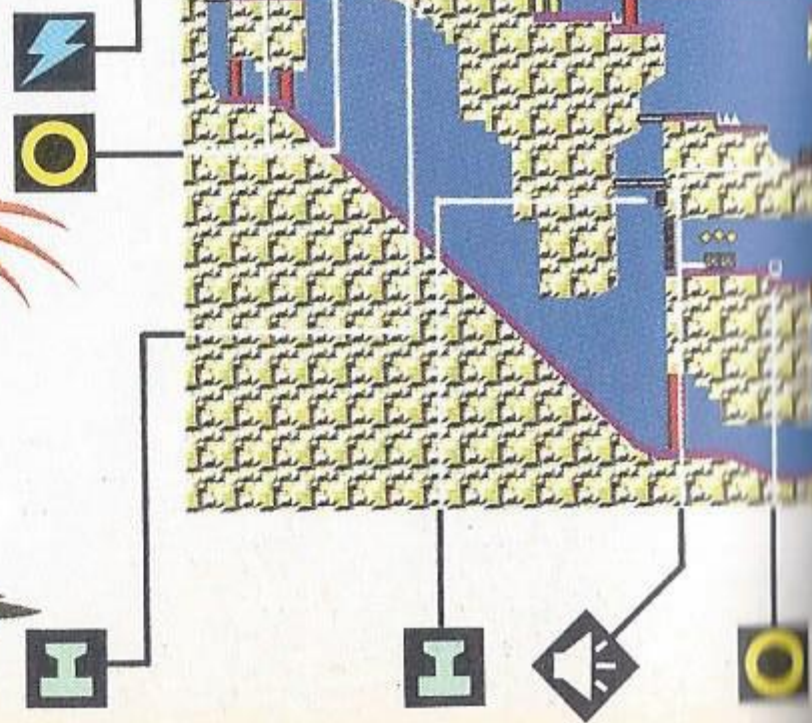
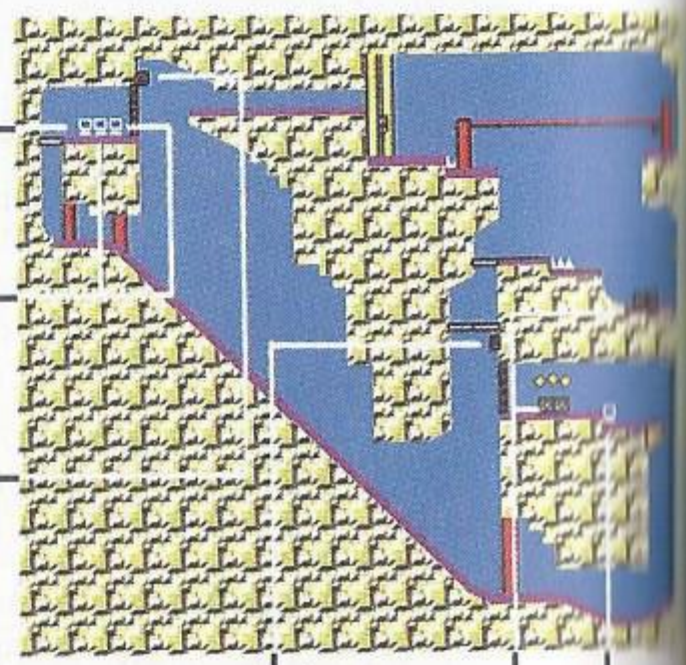
**ZONE 6**

**LAUNCH BASE / ACT 1**

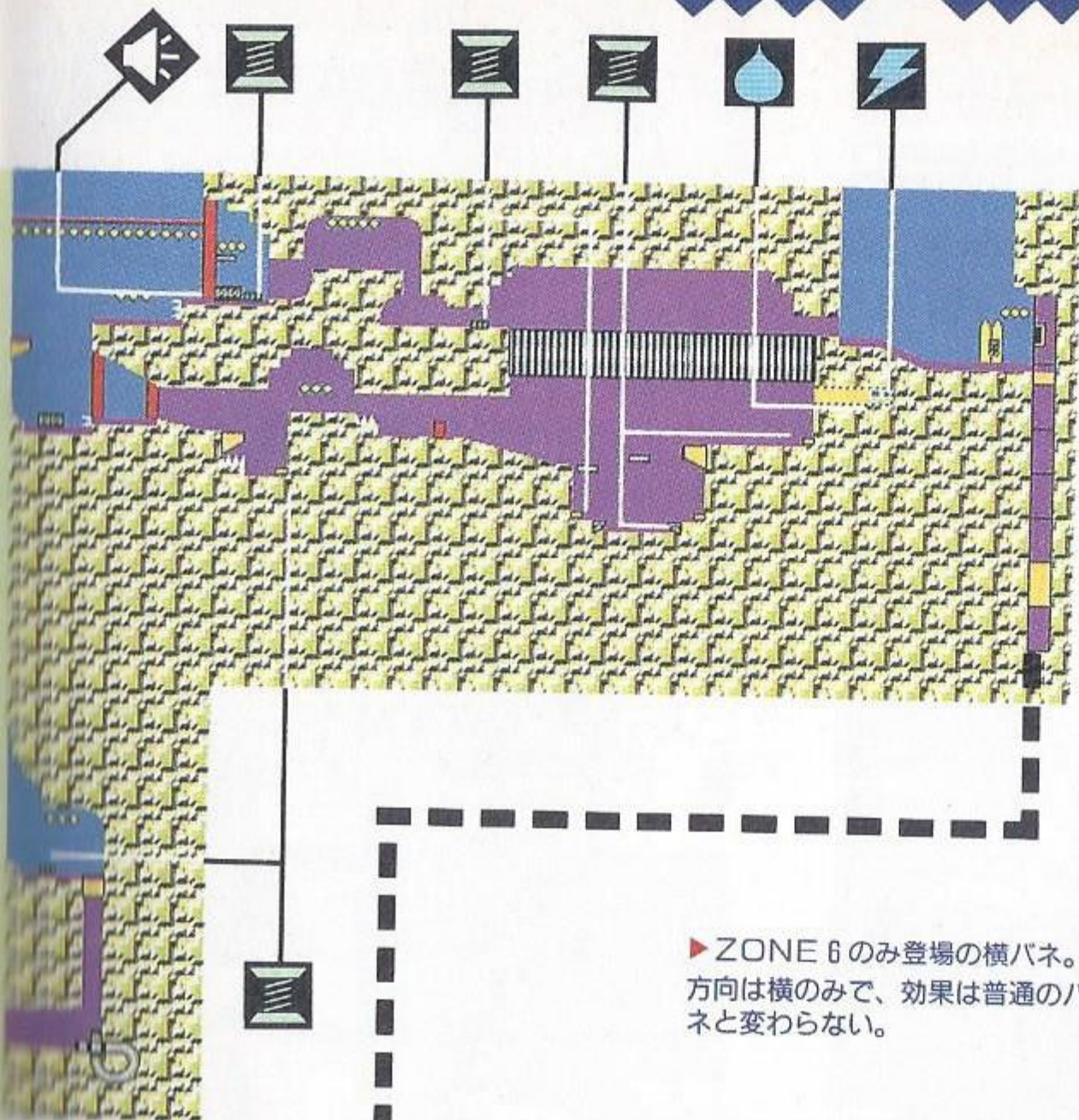




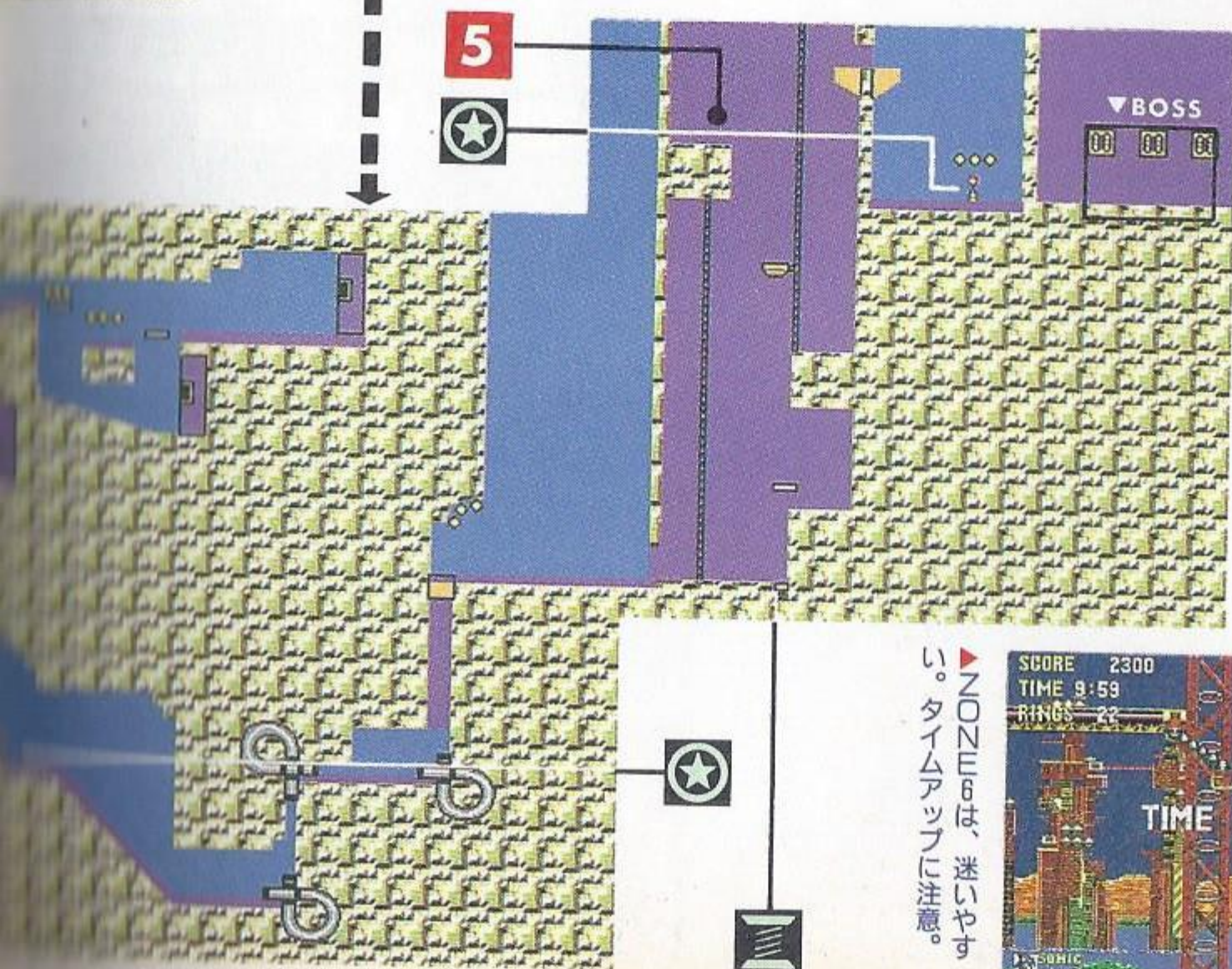
▲スイッチとよく似た色合いのデザイン。間違えないようにしよう。



# ZONE 6 LAUNCH BASE ACT 1



▶ ZONE 6のみ登場の横バネ。  
方向は横のみで、効果は普通のバネと変わらない。



▶ ZONE 6は、迷いやすい。  
タイムアップに注意。





# CHECK POINT

チェックポイント

## LAUNCH BASE/ACT 1

ルートはややこしいが、敵はそれほど手強くない。そんなに苦労することはないだろう。

### 1 バネのトラップに気をつける

バネがトラップになっていて、へたにはね返されると痛いめに合うことは、ここに来るまでも何度か経験しているだろう。ZONE 6でも、このバネには注意しておかなくてはならない。中でもここは、せっかく越えたローリングコイルへ戻されるいやなトラップだ。しかも、建物の中に設置されていて外からは見えない位置にある。充分注意しよう。



▲バネの上にはファイヤートラップがあるので、一気にバネの前でジャンプして避けるのも、少々危険。



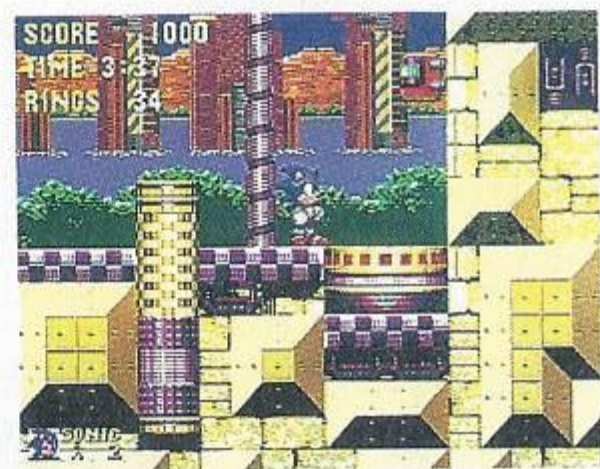
▲ここも、はね返されて、ポーラに当たってしまうので注意。その前に、ポーラを倒しておくといいんだけどね！

### 2 リングパネルを取るためのスイッチはどこ？

このふたつのビッグ10リングは、スイッチで開く床に閉ざされているが、周りにはそれらしきスイッチは見当たらない。実は、このスイッチ、少し離れたところにあるのだ。



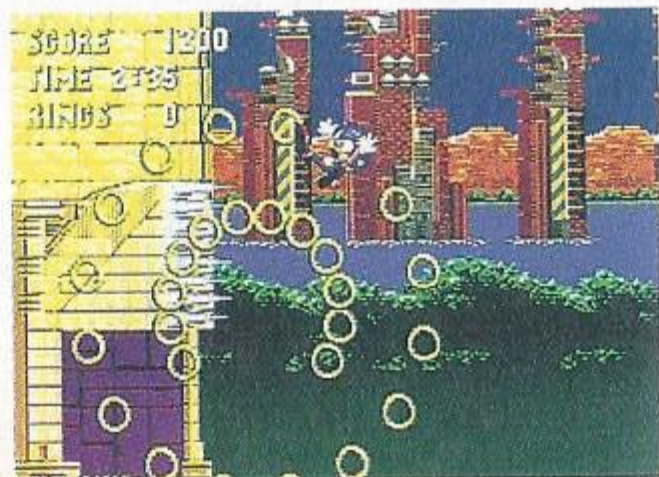
◀お、足もとに見えるはビッグ10リング。そして、床はスイッチで開く床。スイッチはどこだ？



◀なんと、こんなところにあつたスイッチ。ここに来るには、2通りのルートがある。マップをよく見よう。

### 3 ローリングコイルの後の、いやなトゲ

このローリングコイルは出口の下の部分にバネがあるので、その手前の上の部分でジャンプしなければならない。が、出口の上には、いじわるくトゲが待ち受けている。うまく出口のところに着地するために、あまり大きくはジャンプしないようにしよう。



◀くそー！ こんなところにもトゲがあるなんて反則だ！



#### 4 見えないところからの レーザー射撃に注意せよ

リフトに乗るときは、常に上からのレーザー攻撃に注意しよう。特にこのリフトは、ふたつめのレーザーがくせ者。まだ画面に見えないうちから撃ってくるからだ。先手必勝で撃たれる前に撃破してしまおう。もっとも、リフトに乗らなくても、スピンドッシュでかけぬける手もある。その場合、ひとつめのレーザーが撃たれた直後にスタートするとよい。



▲のん気にリフトに乗っていきなり、痛いめに合うぞ。

#### 5 イベントだからと ぼやぼやしているとワンミスに

このイベントは、ZONE 1のACT 2同様、ただ見ているだけではミスしてしまうイベントだ。ゴンドラで登りきったところで、ナックルが登場して爆弾を投げて去っていく。この後、ゴンドラを出ると、建物が突然崩れ始める。

崩れる建物に巻き込まれないように、できるだけ早く避難しよう。

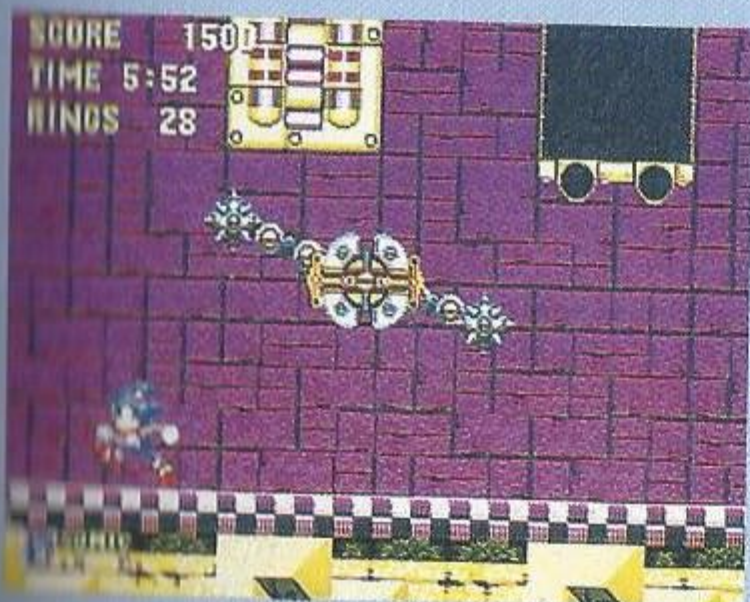


▲爆弾を投げるナックル。この後、ぼやぼやせずにすぐに脱出だ。



▲崩れる建物。これに巻き込まれることのないよう注意しよう。

### LAUNCH BASE / ACT 1 BOSS ツインハンマー



▲チェーンの回転もそれほど速くないので、簡単に避けることができるはずだ。

2本の鉄球のついたチェーンをブンブン回して近づいてくるツインハンマー。鉄球を避けて本体に攻撃をかければ、ダメージを与えることができる。ときどき、2本のチェーンを収納するので、そのときがチャンスだ。これが最後のZONEにいるボスカと思うほど楽勝の相手なので、特にこれといって気をつけることもないだろう。

# ZONE 6 LAUNCH BASE ACT 2



## DATA CHECK LIST

●総リング数 .....209個

●ザコキャラクター

ポーラ	ケロッパ
デンデン	メーベ

●パワーアップアイテム

● ビッグ10リング×14	● ハイスピード×0
● 1UP×1	● アクアバリア×4
● 無敵×1	● フレイムバリア×3
● スペシャルリング×3	● サンダーバリア×0
● ポイントマーカー×4	

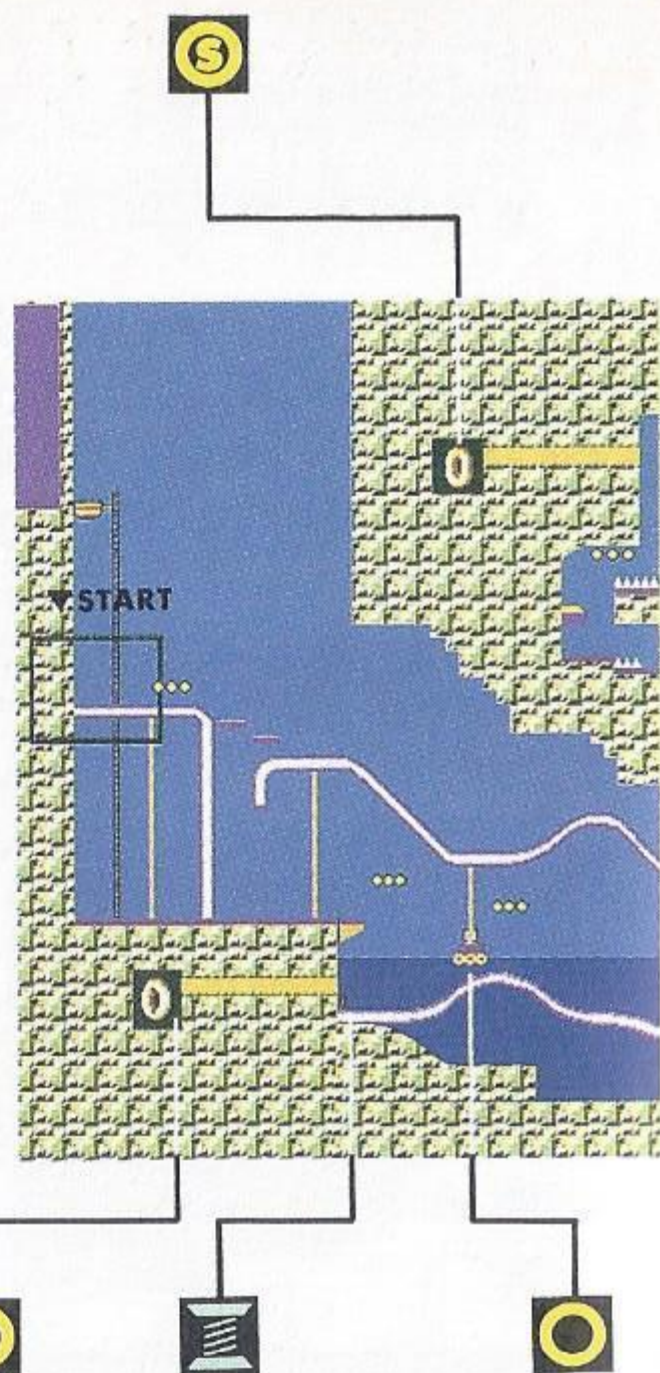
## ルート解説

### ●ショートカットで時間短縮

このACTは、最後のボスとの対決に時間がかかるので、あまりルートに迷ってはいけ  
ない。うまくショートカットしよう。

72ページ<sup>ひだりはし</sup>左端にあるバネのところは、バネ<sup>はじ</sup>に弾かれずに飛び越してやれば、迂回してこ  
ないルートになり、多少のショートカットに  
なる。また、同ページ中程<sup>なかほど</sup>の、パイプを壊して水流に乗るところで、パイプの上に飛び乗  
ることができれば、そこから右に進むとかな  
りのショートカットになる。

大きくルートが分岐するのは、同ページ中  
程<sup>なか</sup>の上部にある2連ゴンドラ付近だ。ゴンド  
ラを使い2連ローリングコイルのところに行  
き、そこをさらに右に進めば、水中を通過し  
ないルートになるが、難易度<sup>なんいど</sup>は変わらない。



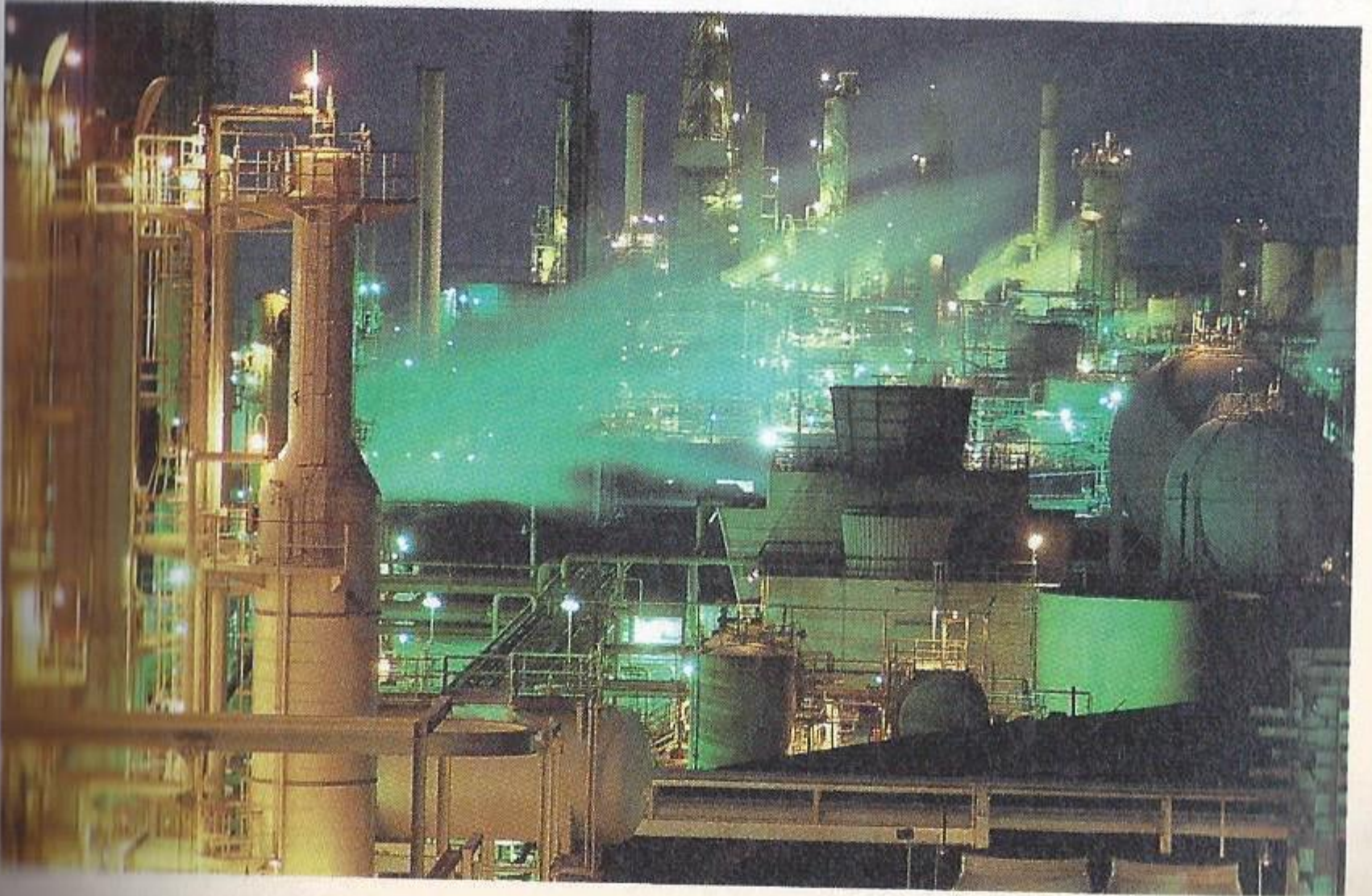
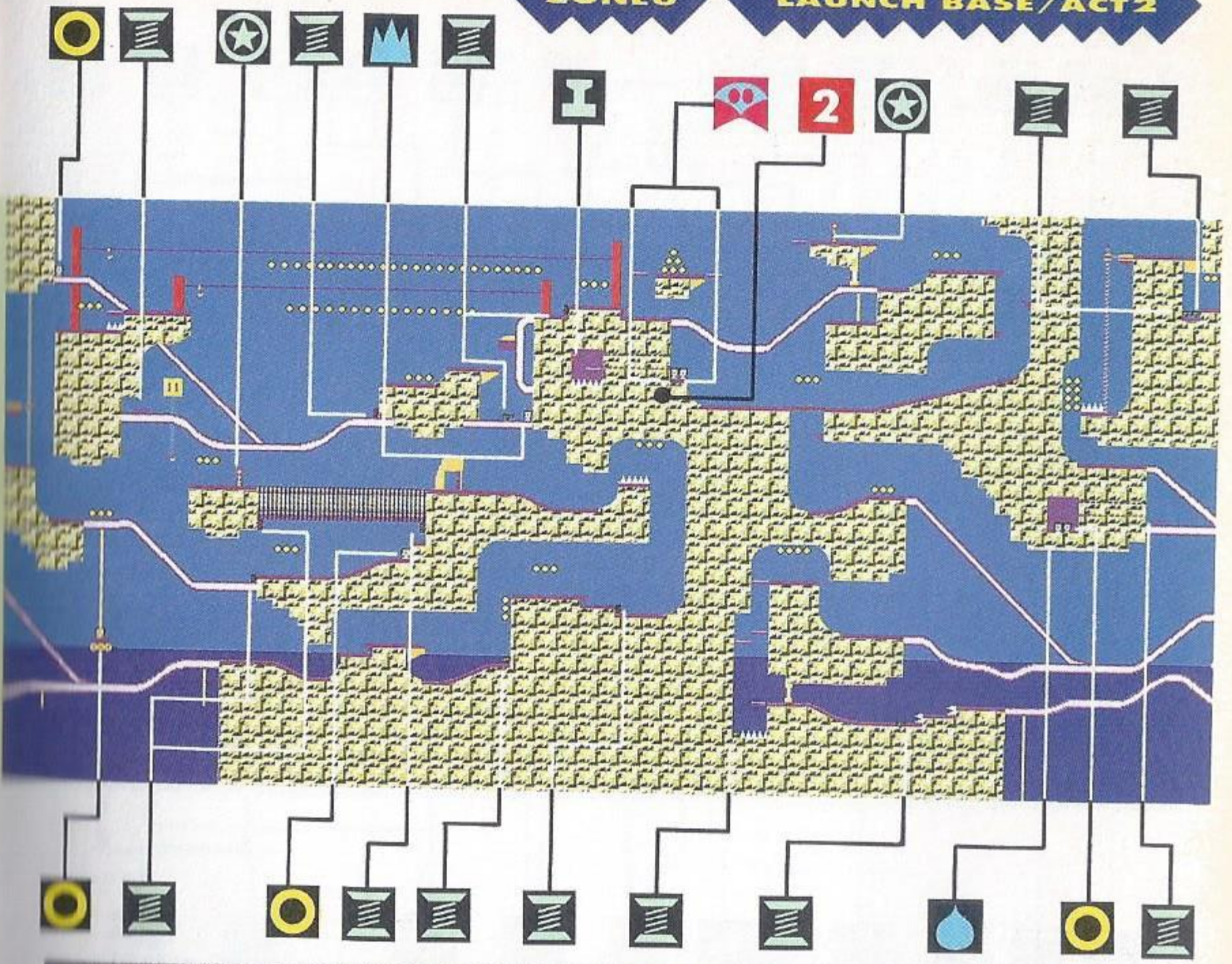
### コインを全部取るならば……

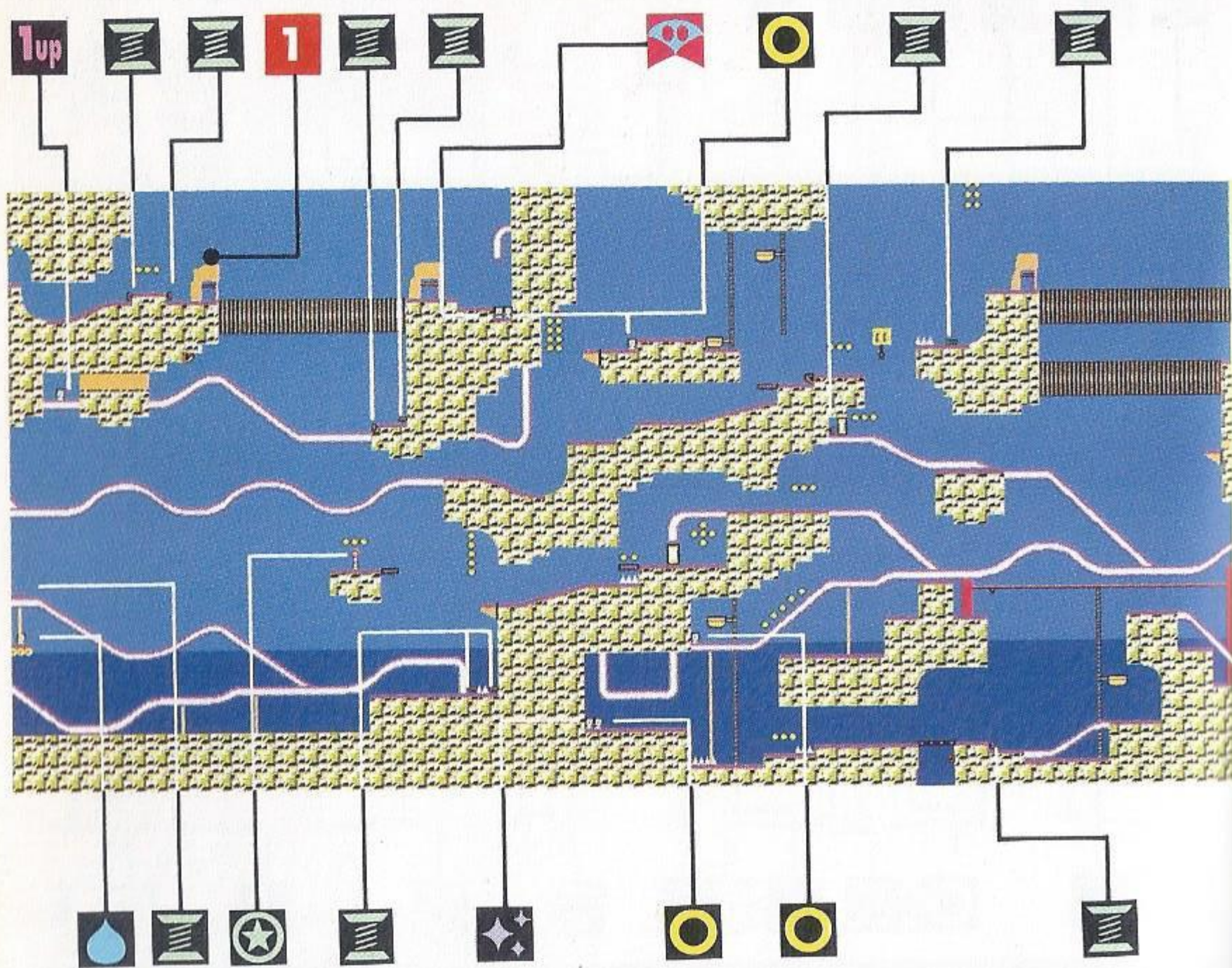


上下ふたつのクレーンがある場所のリング  
を全部取るのなら、クレーンの飛び移りを行  
うほうが効率的だ。上のクレーンを渡りきり、  
再びもどって途中で飛びおいて、うまく下の  
クレーンにつかまるのだ。

ZONE 6

LAUNCH BASE / ACT 2





## ポイントマーカを素通りするな

写真のポイントマーカはちょっといじわるな位置にあるので、先に進むことだけを考えているとついつい素通りしてしまうだろう。ポイントマーカ右下の水中にあるふたつの赤バネのところで、右側のバネに弾かれ、天井の壁のカーブを利用してここに来よう。



▲バネで弾かれた後は、何も操作しなくてもここまでたどりつく。

## パイプを壊して、水流に乗れ!

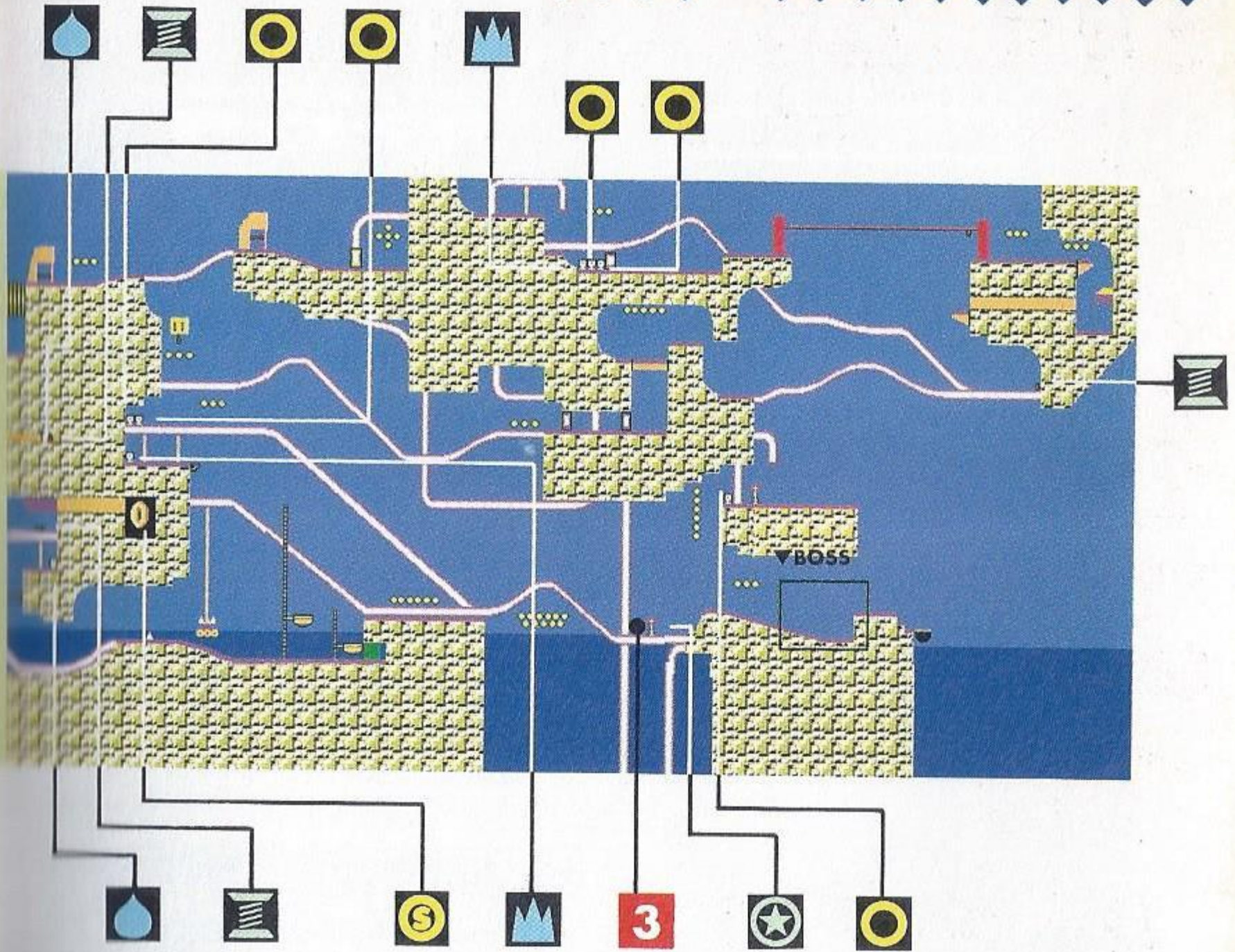
写真のパイプの根もとのジョイント部分を壊すと、パイプの中を上から下に流れている水流が見えるようになる。その水流に乗ってやれば、張りめぐらされたパイプの中を強制的に流されて、離れた出口までたどりつくことができる。



▲水流に乗ると、パイプの中を流されていく。

ZONE 6

LAUNCH BASE / ACT 2



◀ 出口にいきなりエッグマンパ  
ネルだ。取らないように注意。



◀ 当たり判定が甘いので、見た  
目ほど難しくはない。



◀ 全マップを通じ  
て、たった一匹だ  
け登場する横ケロ  
ツボ。どこに  
か探してみよう。

ZONE 6  
LAUNCH  
BASE  
ACT 2





# CHECK POINT

チェックポイント

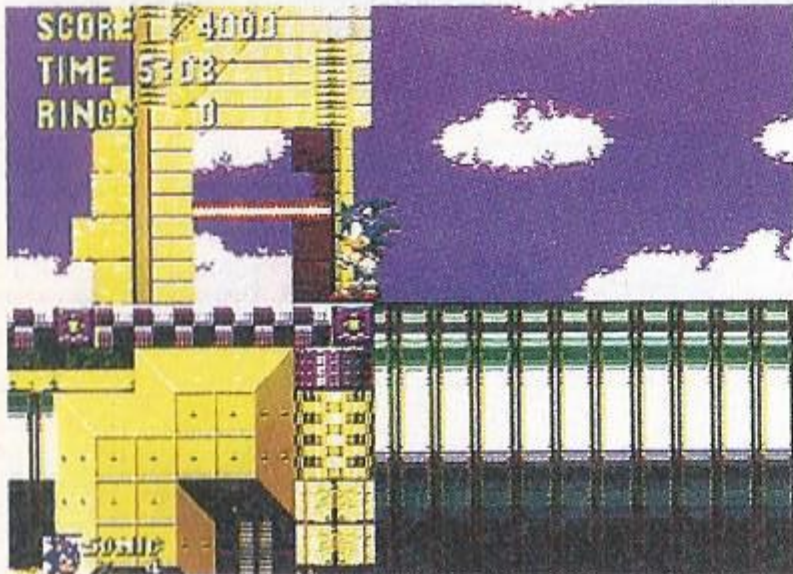
## LAUNCH BASE/ACT2

いよいよ最後。敵の強さは、まずまず。ただし、最後のボスは3段階構成での登場だ。

### 1 レーザーゲートの後のバネに注意せよ

レーザーゲートは少し間隔があるので、落ちついて行けば、普通に歩いていても通りぬけられる。しかし、ローリングコイルの直後にあるここは、ちょっときび なんかん 厳しい難関だ。

そして、その後にはバネが待っている。なん 難関をクリア、ほっとして一気に先に進もうとするともと 戻されて、再挑戦ということになる。バネの存在は、しっかり頭に入れておこう。



▲ローリングコイル直後のレーザーゲートは、立ち止まってタイミングをはかる所が少ないだけに少々やっかい。



▲難関突破後も、油断は禁物。ここでバネにはね返されてしまうなんてことのないようにしよう。

### 2 エッグマンアイテムを取らないためには、ジャンプ厳禁

ふたつ並ぶアイテムは、両方ともパワーダウンのDr.エッグマンドクター。これを取るわけにはいかないが、奥のスイッチを入れるためには、ここを通らなくてはならない。ここでは、ジャンプも直前のスピンドッシュも禁物だ。



▲ここを登るためには勢いをつけなくては行けないが、スピンドッシュをすると、エッグマンを取ってしまう。

### 3 ボスとの対決前に時間をチェック!

ここのポイントマーカを越えれば、すぐにボスとの対決だ。このとき、残り時間をチェックしておこう。最後のボスとの3回の対決では、1回目と2回目の間に1分近いデモシーンが入る。残り時間が少ないときは、ここでタイムオーバーにするのもひとつの手だ。



▲最初にボスを倒した後に入る、デモシーン。この時間が長いのだ。ちょっと、じれったいかも…。

LAUNCH BASE / ACT 2  
BOSS

ここを突破すれば感動のエンディングとなる、最後の難関<sup>なんかん</sup>。相手は、もちろんDr.エッグマン<sup>ドクター</sup>。さすがに、最後の戦い<sup>きび</sup>は厳しい。エッグマンは、倒す度<sup>たび</sup>に違うメカに乗り込んで、3度もソニックたちに挑んでくるのだ。

## ボールシューター

最初の難関<sup>なんかん</sup>は、鉄球の発射台。ここに到達すると、Dr.エッグマン<sup>ドクター</sup>が操縦席に飛び乗り鉄球を発射してくる。ただ、鉄球の飛び出す順番はほぼ一定だから、避けるのは楽。鉄球を発射するときには下からはね上がってくる部分を足場に、操縦席を攻撃しよう。



## ビームロケット

2番目のボスは、これまでの中で最大級の大きさを誇る3段式ロケットだ。ビーム砲台を2門備え、上下に移動しながら攻撃してくる。弱点はやはり操縦席だが、今度は操縦席<sup>まわ</sup>の周りを小さな鉄球が守っている<sup>ふ</sup>ので、これに触れないように攻撃しよう。



## ビッグアーム

最後にエッグマンモービルが合体するメカは、巨大な腕<sup>うで</sup>をつけたビッグアーム。操縦席もトゲつきのカバーで守られているので、正面からアタックするしかない。巨大な腕<sup>うで</sup>につかまると、地面にたたきつけられるので、ジャンプのタイミングに注意しよう。





## SPECIAL STAGE

### スペシャルステージ

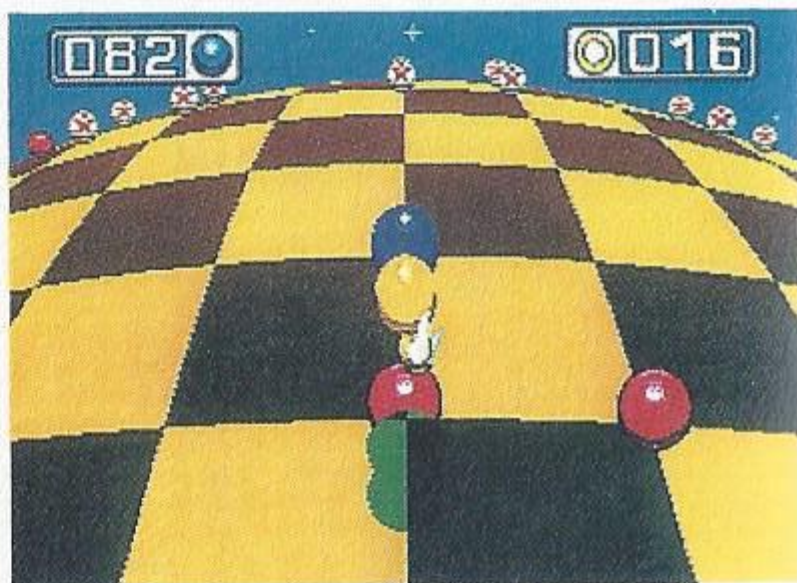
「スーパーソニック」になるためには、「スペシャルステージ」全7ステージすべてを完全に攻略しなければならない。しっかり、マップを覚えておこう。

### ●小さな球面の上を走り回る

「スペシャルステージ」は、小さな球体の表面を走り回る形式だ。したがって、各マップは世界地図のように上下左右につながっていると考えてほしい。そして、「スペシャルステージ」での目的はすべての青い玉を取っていくこと（そのステージの青い玉の数は画面左上に表示されている。ちなみに右上は取っ

たリングの数)。赤い玉を取ってしまったら、<sup>そく</sup>即アウトだ。青い玉も一度取れば赤い玉に変わってしまう。もちろん、その赤い玉を取ってもダメなので注意すること。

また、青い玉を赤い玉で囲むように取ると、その部分はすべてリングに変わる。これは取っても取らなくても自由だ。時間がたつほどに動きは速くなるので、効率よく取っていかないと、<sup>なんいど</sup>難易度が高くなることになる。

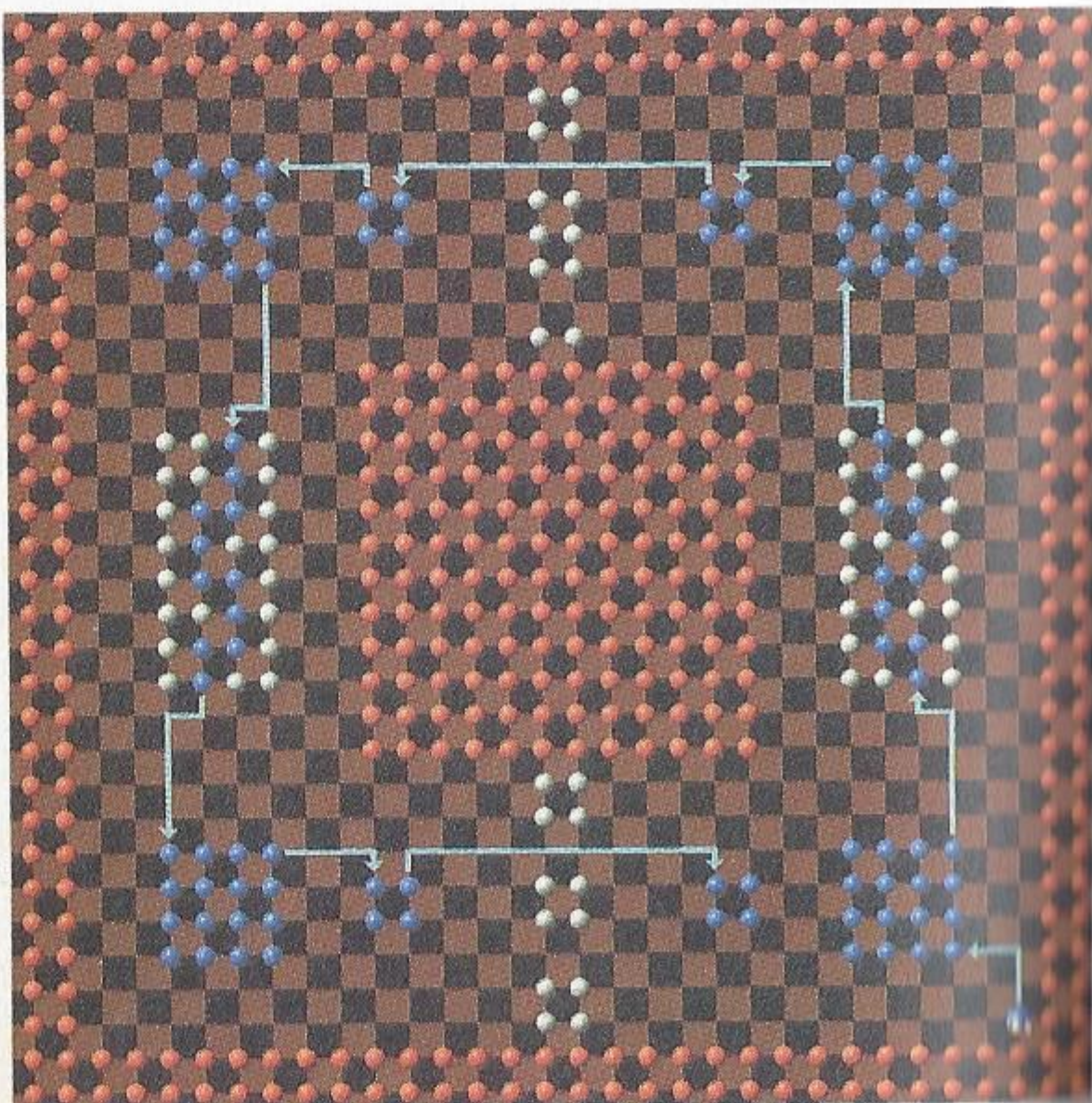


▲ここでの操作も、ジャンプは可能。うまくいけば、ふたつの玉を一気に飛び越すことができる。

## GREEN

最初に登場するステージだけあって、かなりやさしい構成になっている。普通に走っているだけで、マップ上のすべての青い玉を見つけることができ、まず道に迷うことはないだろう。注意すべきは、バンパーボール（白い玉）で囲まれたクランクくらいだ。

ここをクリアすると、「グリーンエメラルド」が入手できる。

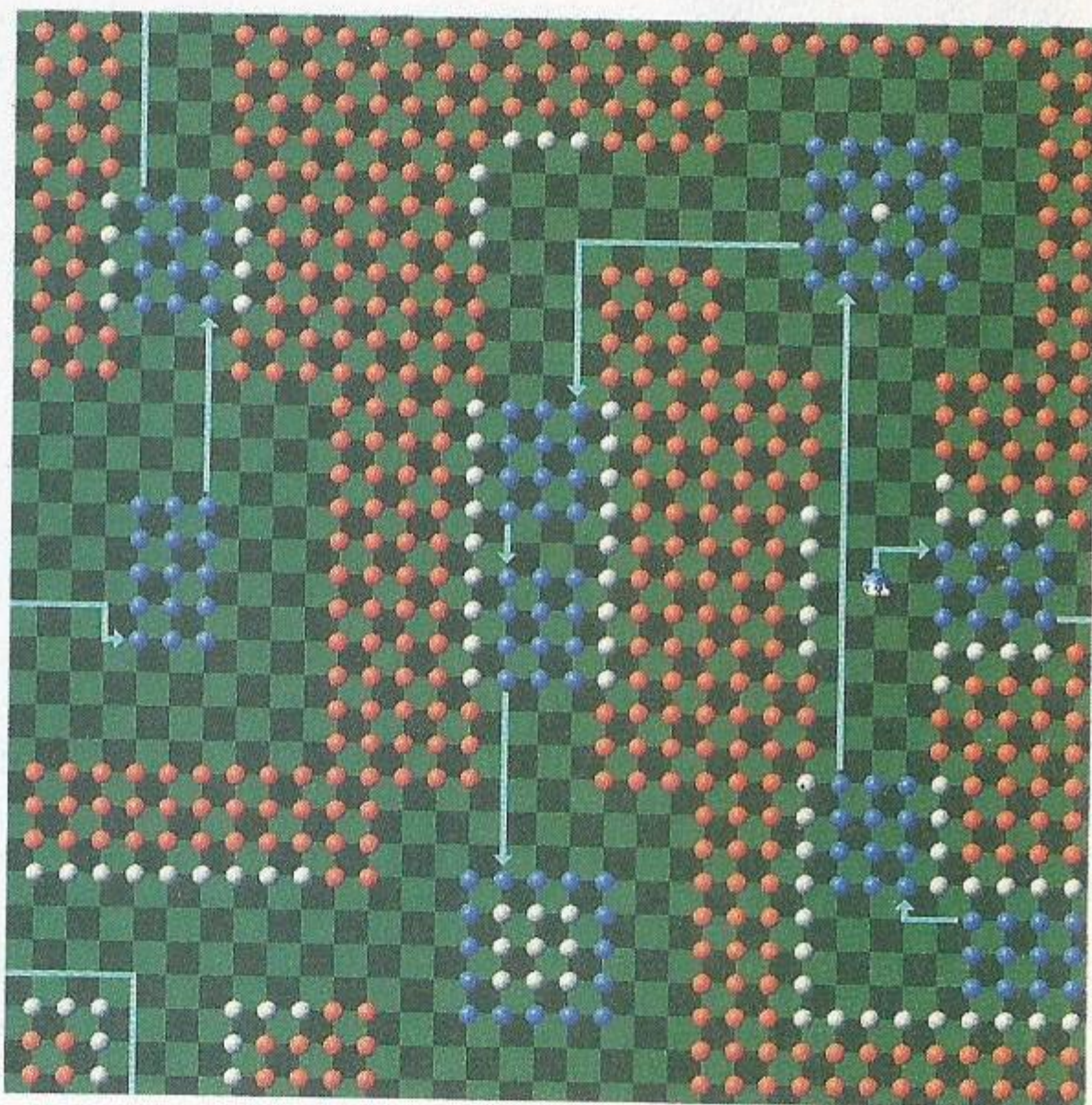




## ORANGE

一本のループになった太い道と、ひとつの分岐ぶんきで構成されたこのステージ。その分岐ぶんきを見つけられなければ、いつまでたっても残った青い玉を見つけることができずに、苦勞することになるだろう。

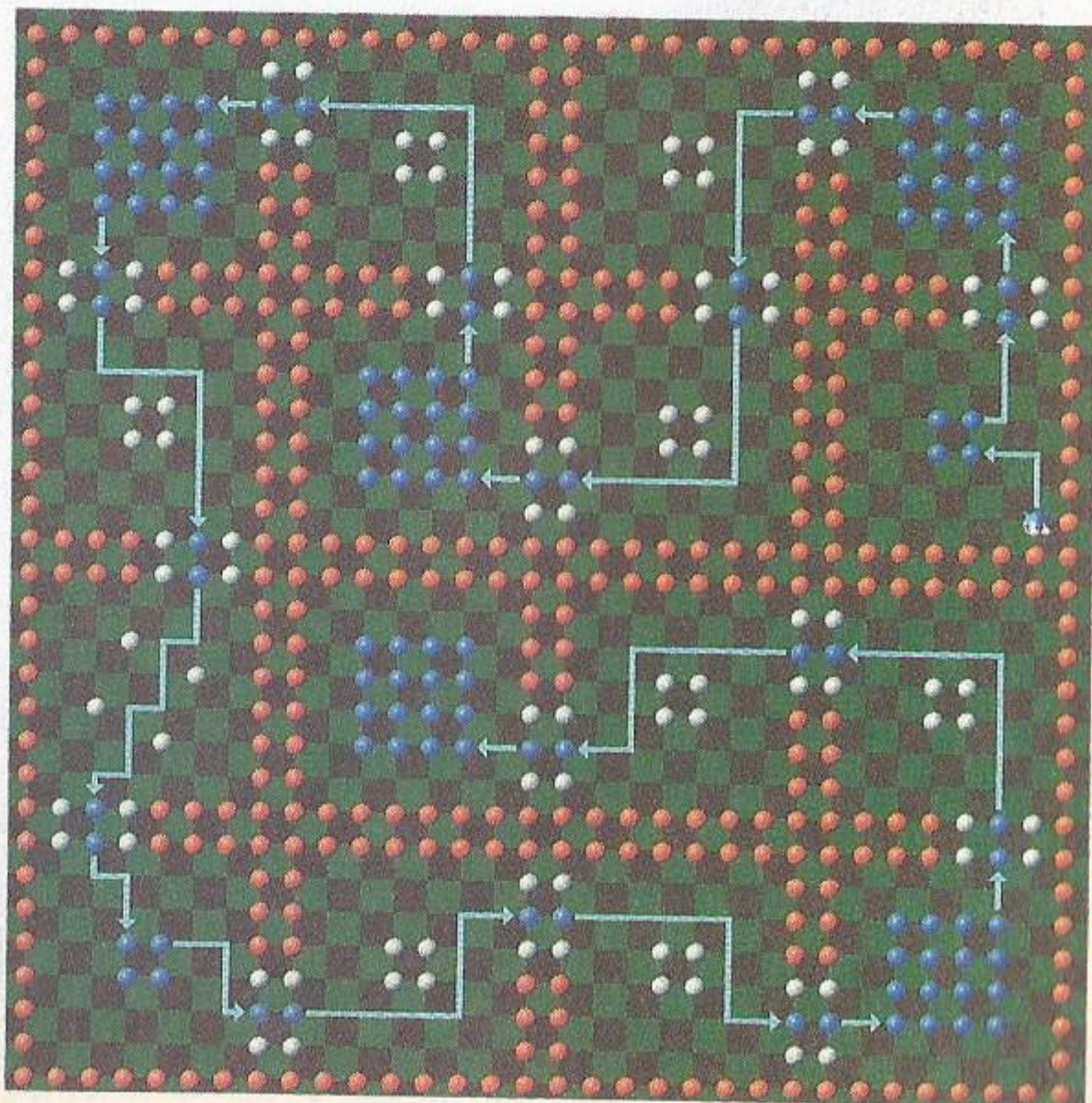
ただし、それさえ見つけることができれば、青い玉の取り方も簡単だ。それほど難むずかしいステージではない。



## PURPLE

細かい区画で区切られているため、ジャンプの連続むずかで難しそうに見える。が、マップをよく見ればわかるように、一本道で取れてしまう。油断すると、バンパーボールが4つあるところで失敗するおそれもあるが、後は素直に行けるところを進めば、クリアできる。

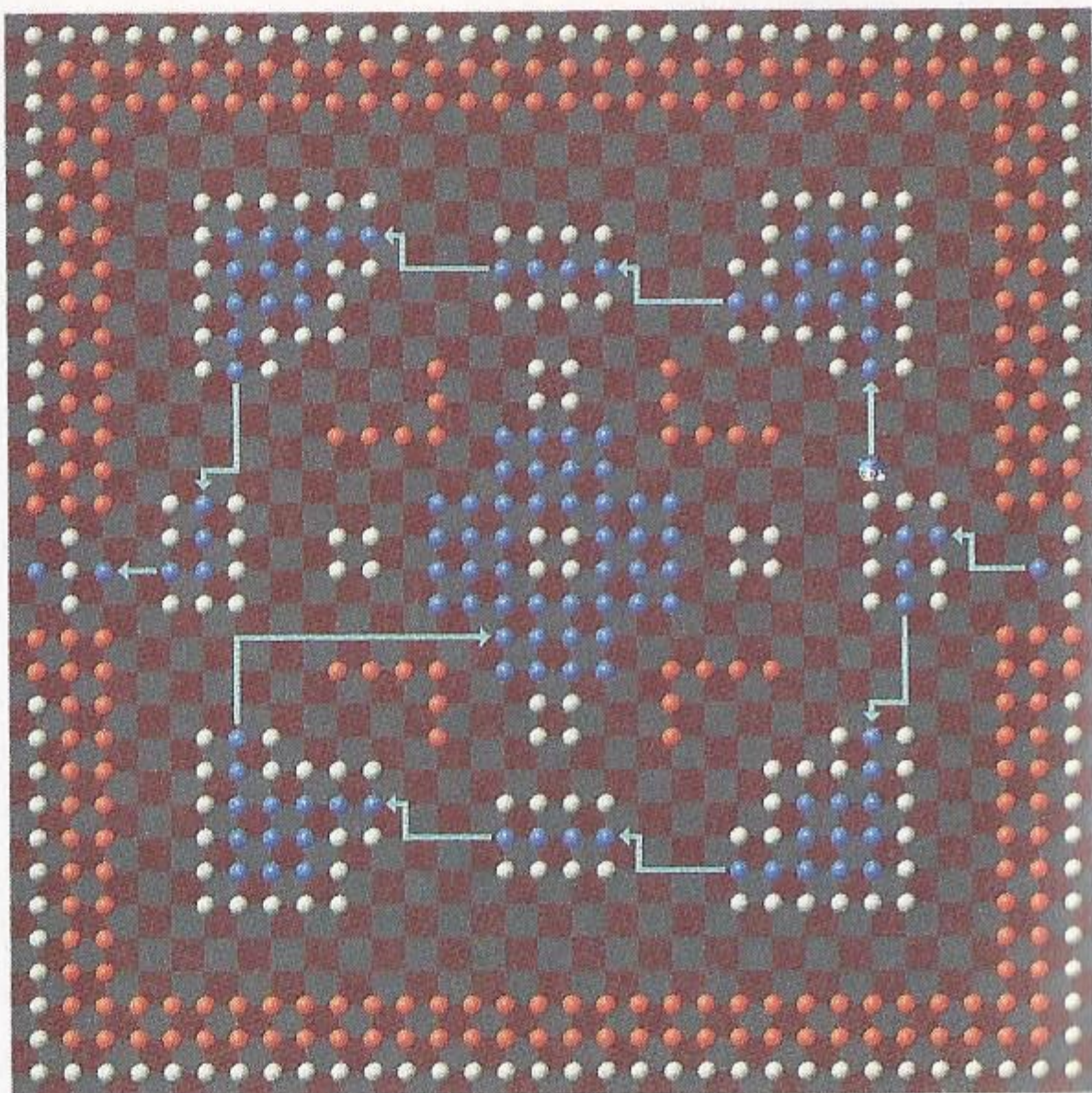
パーフェクトを狙ねらうなら、最後の入り口だけジャンプで飛び越えれば、リングもすべて取ることができる。



## BLUE

マップを見れば、全体がすぐ見られるように思うかもしれないが、実際に走ってみると、真ん中の大きなかたまりが見つけにくい。

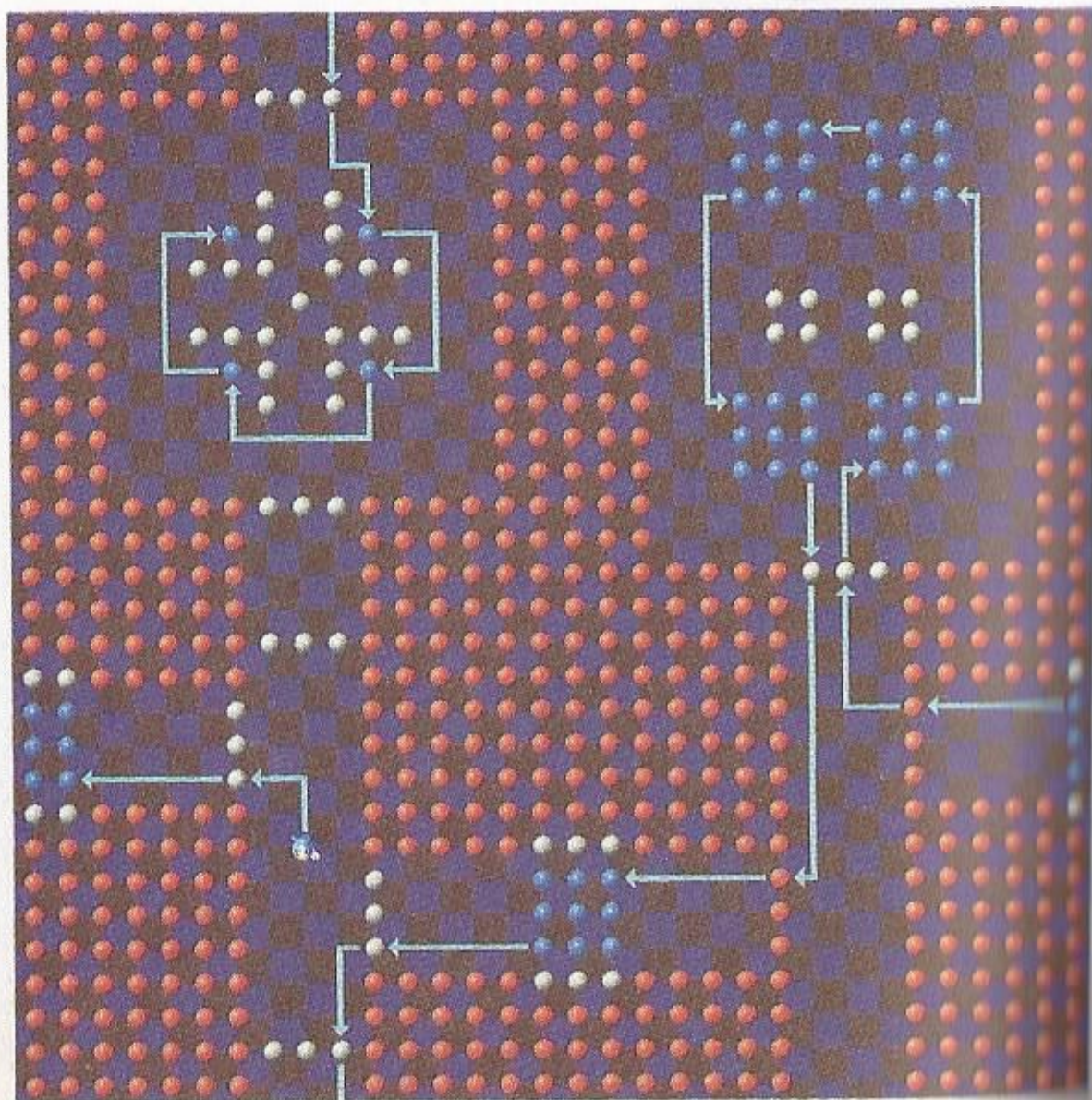
また、この真ん中の大きなかたまりは、これまでのような四角形ではなく十字形になっている。これも、やはり囲めばリングに変わる。うまく操作して、全体を囲むように取っ払いこう。



## GRAY

大きなループが2本とそれを結ぶ細い道で構成されたのが、このステージ。しかも、ループ同士を結ぶ道をバンパーボールや赤い玉が1列に並んで閉ざしているので、ジャンプ技が必要だ。

バンパーボールのほうは目印になってわかりやすいが、赤い玉の壁かべのほうは、どこが1列だけで飛び越えられるのかがわかりにくいので、しっかりマップを頭に入れておこう。







# PERFECT MASTERY

## スーパー ソニックに なるために

●ソニック・ザ・  
ヘッジホッグ3  
完全制覇

### オープニングのソニックは

オープニングで愛用の複製機ふくようきトルネード号から飛び降りたソニックは、変身して空を飛ぶ。これが、『ソニック2』から登場した「スーパーソニック」だ。スーパーソニックは常に無敵状態で、スピード、ジャンプなどすべての面でノーマルのソニックを上回っている。もちろん、今回の『ソニック3』でも「スーパーソニック」に変身することができる。



◀ ナックルにカオスエメラルドを取られると、変身できなくなる。

### カオスエメラルドを集める

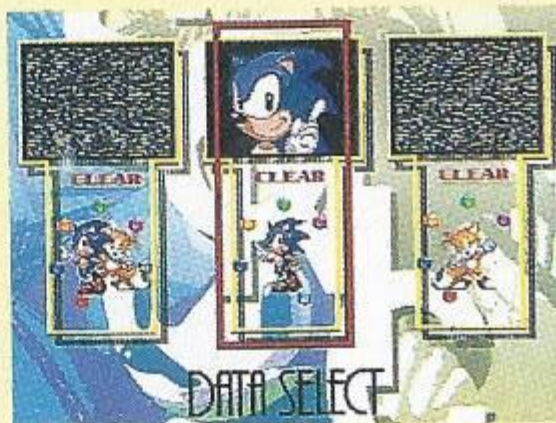
スーパーソニックに変身するためには、「カオスエメラルド」をすべて集めてクリアする必要がある。カオスエメラルドは、スペシャルステージをクリアしないと手に入らない。

76ページからの攻略マップをよく見て、カオスエメラルドを集めよう。ゲームを最後までクリアした後なら、ZONEを選んでプレイできるので、スペシャルリングが多いZONEを選んで集中的に集めることもできる。

NOW SONIC CAN  
BE SUPER SONIC

SCORE 6900  
RING BONUS 0000  
PERFECT  
CONTINUE

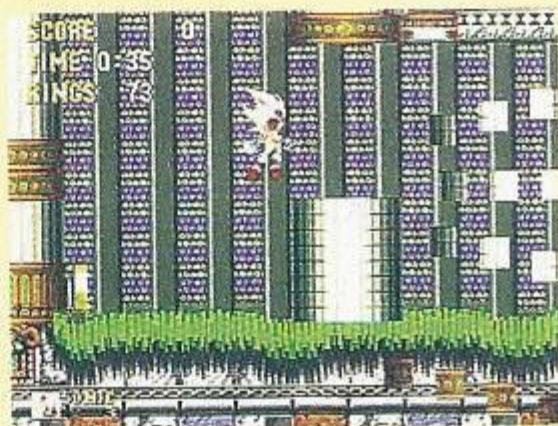
◀ スペシャルステージをクリアしたら、カオスエメラルドが現れて手に入れることができる。



◀ ゲームの最後までにカオスエメラルドを集められなかったときは、ZONEを選んで再チャレンジ。

### 「金色のソニック」に変身

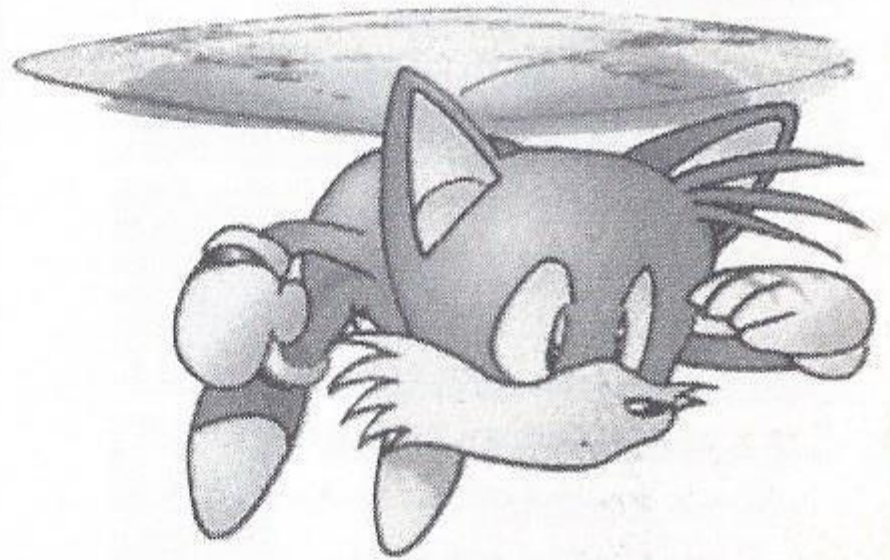
カオスエメラルド7つを全部集めると、スーパーソニックに変身できる。7つ集めた後、リングを50個以上集めてダブル回転アタックごとをすれば変身するのだ。変身中は1秒毎にリングが1個ずつ減っていき、0個になると変身が解除される。再びリングを50個集めれば、また変身できる。アクトクリア後や、最後のボスをクリアしたときにも、変身は解除されてしまう。



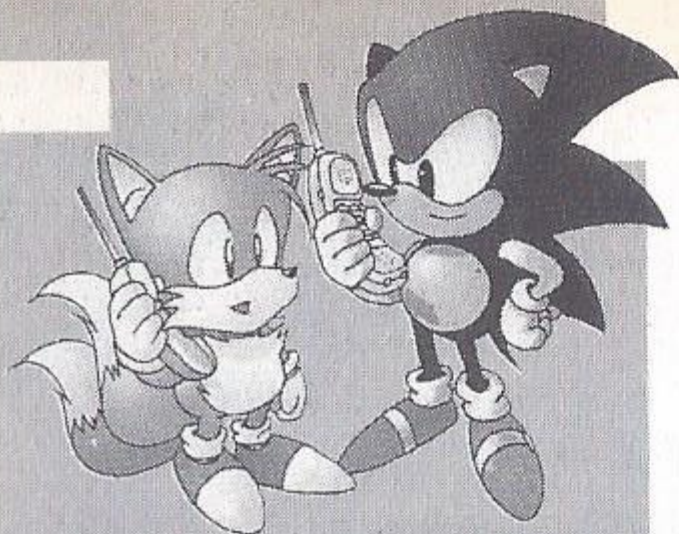
集まったことで、ダブル回転アタックをすれば、「スーパーソニック」に変身だ！



スペシャルリングを取ると、リングが60個増える。



**SONIC THE HEDGEHOG 3  
COMPETITION  
MODE**



# COMPETITION MODE

コンペティションモード

本編とは別に、スピードとテクニックを追求するコンペティションモード。短いルートを5周するタイムアタックゲームだ。

## モードは3つ

『ソニック3』のコンペティションモードでは、グランプリ、マッチレース、タイムアタックの3つのモードが選べる。その中で5つのコースが用意され、好きなコースを選べる。

### 1 GRAND PRIX

5つのコースを順に戦い、3つのコースを制した方が勝ちになる対戦モード。1コースだけに片寄らない、平均的なテクニックが要求される。ひとりプレイでの練習も可能。

### 2 MATCH RACE

1コースのみで、ふたりで競う対戦モード。先に5周したほうが勝ちとなる。

### 3 TIME ATTACK

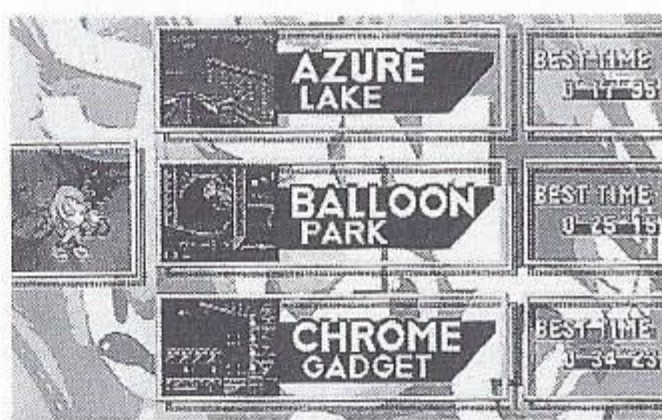
どこまでタイムが伸ばせるかを追求するひとりプレイのモード。コース毎ごとのタイムがランキングとして残り、1周毎ごとのラップもわかる。



◀3つのモードが選べ、対戦プレイではアイテムの有無も選べる。

## 選べるコースは全部で5つ

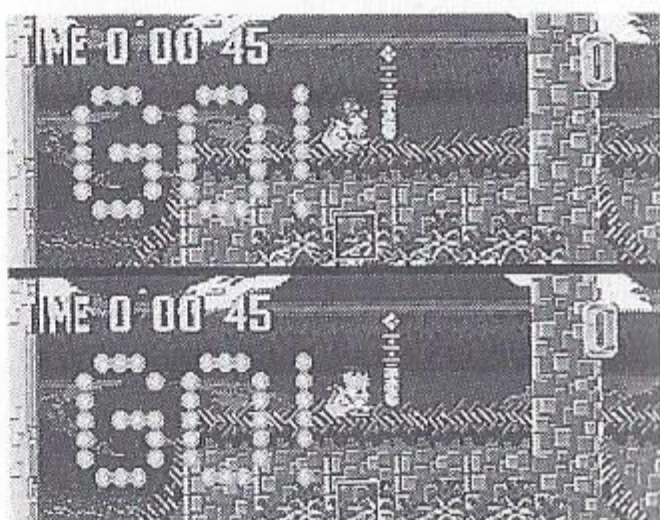
5つに分かれるコースは、単純でスピードの出やすいものから、少し複雑でわかりにくいものまで、いろいろなタイプがあり、どれも短いながらもなかなかバラエティに富んでいて楽しい。コースによっては、沼や流砂など死んでしまう場所もあるが、その場合はゲームオーバーではなく、倒れた周回での最初からの再スタートとなる。



◀コース選択画面で、各コースのベストタイムも見られる。

## 上下に分かれて対戦だ

画面は真ん中に横線が入り、上下に分かれている。対戦プレイでは、自分のほうの画面にも相手のキャラクターが映り、相手がどこにいるかすぐにわかるようになっている。同キャラ対戦でも、自分の画面での相手キャラは点滅するので、区別はつく。相手キャラにぶつかったり倒したりすることはできない。



◀画面はちょっと見にくいけど、相手がどこにいるのかすぐに分かる。

## アイテムやバネを上手に使おう

対戦プレイでは、バネなどを使って相手のじゃまをすることもできる。こうしたアイテムを利用するとよりいっそう楽しめる。

## コースに合った キャラクターを選ぼう

コンペティションモードでは、3つのキャラクターが選べる。本編の敵キャラである、ナックルも動かせるのだ。

各キャラクターにはそれぞれ特徴があり、それによって、コース毎の向き不向きがある。コースに合ったキャラクターを選ぶことが重要だ。例えば、単純なコースならスピードのあるソニックがおすすめだが、ブレーキがききにくいので複雑なコースには不向き。いろいろなキャラクターで試してみて、コースに合ったキャラクターを見つけよう。



### ソニック

◀ 3つのキャラクターの中で一番足が速く、加速が付きやすい。しかし、ブレーキはききにくいので複雑なコースには不向き。



### テイルス

◀ 足は遅いが、なんといつでも「飛ぶ」特技の持ち主。意外なところで役立つかも。体が小さいので、狭いところの通りぬけには有利。



### ナックル

◀ 初登場ナックル。スピードは、テイルスより少し速いぐらい。ブレーキは一番ききやすい。障害物を押ししぐさがかわいい。

## 対戦プレイでは アイテムを活用しよう

「コンペティション」を選んだとき、アイテムボックスが右上にふたつありバツ印のついていないほうを選べると、アイテム付きの対戦モードが楽しめる。アイテムは2周目から出現する。コースによって場所はまちまちだが、空中をクルクルと回っている。アイテムには、<sup>さわ</sup>触るだけで直接取れるものと、一度下に落とすものの2種類がある。バネや自走爆弾などをうまく落として、対戦相手の通行の邪魔をしながら勝利をつかむようにしよう。



### ●スピードアップ

赤い靴はスピードアップ。一定時間走るスピードが速くなる。



### ●スピードダウン

グレーの靴はスピードが遅くなる、マイナスアイテム。



### ●リング

これがあれば、一回のダメージなら大丈夫。沼や流砂では効果なし。



### ●バナナ

踏むと<sup>すべ</sup>滑る。場合によっては加速がついていいかも…。



### ●自走爆弾

<sup>さわ</sup>触ると地面を走りだす。ぶつかる<sup>さわ</sup>と爆発してワンダメージに。



### ●バネ

<sup>さわ</sup>触ると地面におち、赤バネになる。うまく使えばショートカットに。



### ●チェンジ

対戦相手とアイテムをチェンジできる。いいアイテムを奪いとれ！

# COURSE 1 AZURE LAKE



スピードの快感を楽しむことができるシンプルなつくりのコース。初心者でも慣れればそれなりのタイムをだせるが、タイムを極めるためには機敏な操作が必要とされる奥深さがある。

TIME ATTACK 目標タイム

17:95



## おすすめキャラ

何とんでもここは高速コースなので、足の速いソニックが断然有利。ソニックの最高速で、目標タイムに挑戦だ。

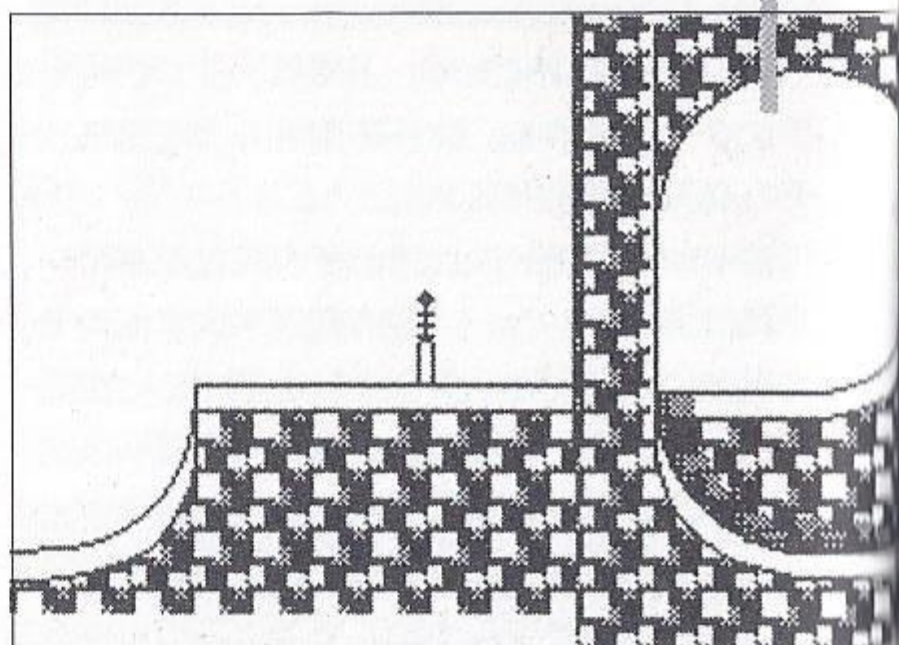
## コース解説

このコースは、前半のダブルループで加速して、その速度をできるだけ維持したまま後半を進むのが、好タイムをだす秘訣。

地形で注意が必要なのは、途中にある川だ。川に落ちておぼれてしまうと、スタート地点まで戻されて、その週の初めからやり直しになってしまう。

川の手前のカーブは、一度のジャンプで、カーブのショートカットと川を飛び越すことを同時にしてやろう。そのときに、あまり高く飛びすぎると上のスイッチのある場所に乗ってしまうので、ジャンプするタイミングと高さには注意しなければいけない。

1

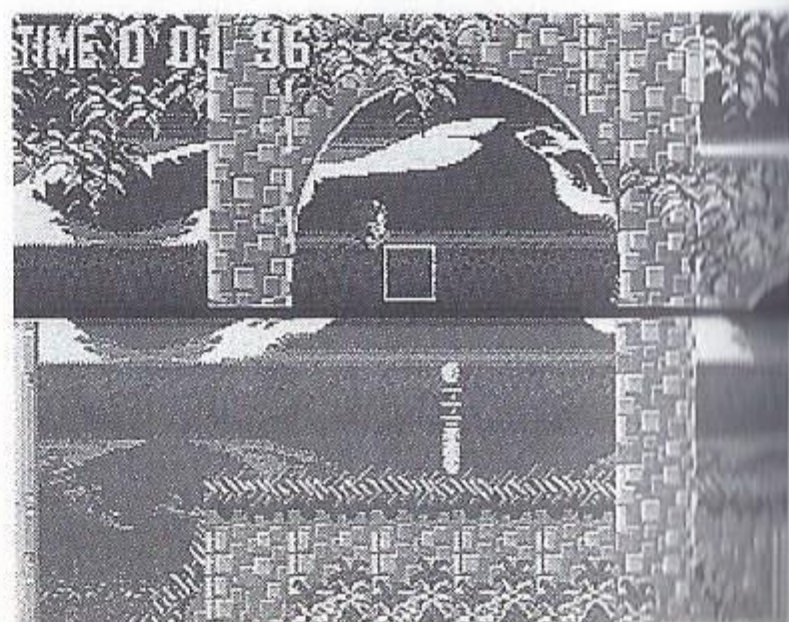


## SPEED UP ●スピードアップテクニック

### ●途中で落ちてショートカット

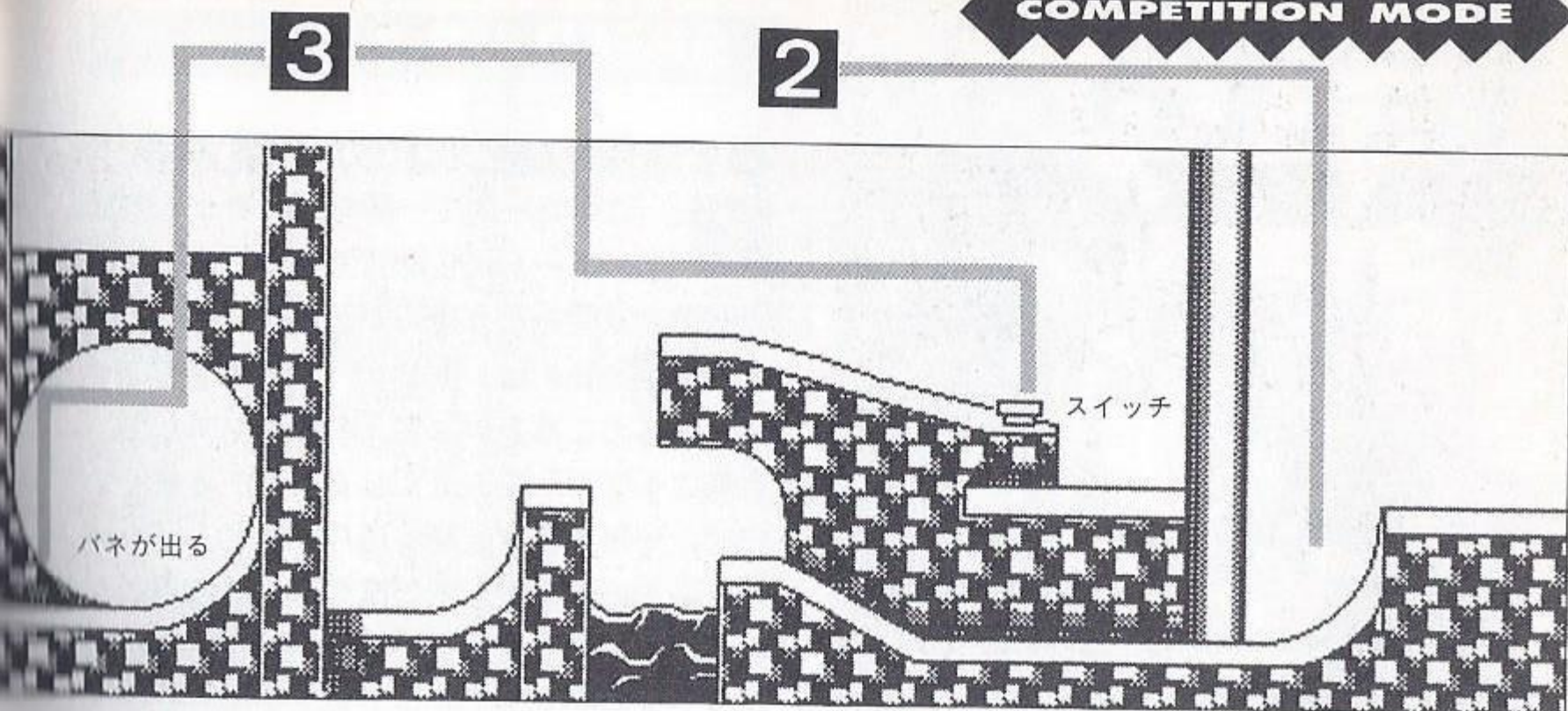
1 このコースでは、ループを素直に回っていても好タイムは期待できない。

途中で落ちてショートカットし、加速してしまうテクニックをマスターしよう。ショートカットするのに最適なポイントは、ループの最も高い位置をわずかに過ぎたところだ。プレイ画面ではツタがかかっているところなので、それを目印にしよう。そこより手前すぎても、逆に後ろすぎても、ショートカットにはなっても十分に加速されない。最適ポイントはずさないように注意しよう。



▲落下の勢いで加速をしてやれば、気持ちがいいくらいにソニックが速く走れるようになる。

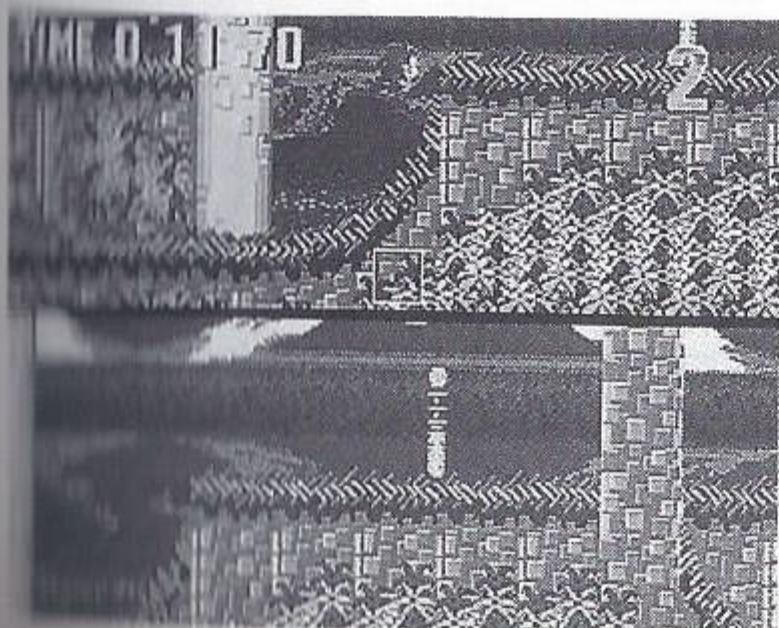




### ●登りカーブは軽くジャンプ

**2** ここのようなカーブは素直に走り込んで上がろうとすると、速度がありすぎる場合は真上に飛んでしまうし、逆に速度が足りないと上がりきれないで下に戻ってしまう。どちらにしてもタイムはロスするうえに、カーブの後で速度がかなり落ちてしまう。

そこで、カーブはジャンプでショートカットして速度を落とさないようにしてやるというテクニックを使おう。ただし、あまり手前からジャンプしてしまうとカーブ直前にある柱に当たって戻されてしまう。焦らないこと。



このジャンプのタイミングをマスターすれば、速度をあまり落とさずに進むことができるようになる。

### VS. TECHNIC ●対戦プレイ必勝法

#### ●バネを使って跳ね返せ！

**3** スイッチのある場所は、タイムアタックではわざわざ行く価値はないが、マッチレースでは相手を妨害するために重要な場所になる。ループで加速してスイスイ進もうとしている相手をバネでは跳ね返してやる楽しさは、きつとくせになるだろう。

このコースのスイッチは川を越えた直後の上のところにあり、それを押すことにより、3の地点に地中から左向き**のバネ**が一定時間だけ飛び出てくるようになっている。

相手の速度が速いと、止まったりジャンプでかわしたりしにくく簡単にバネに跳ね返されてくれる。うまくタイミングを見はからって、相手がループに入ったところでスイッチを押そう。ただし、あまり早くからバネを出しすぎると、相手がかかる前に地面内に戻ってしまうので注意しよう。



▲加速していてもバネで跳ね返して、足止めだ。

# COURSE 2 BALLOON PARK



距離は短い<sup>かべ</sup>が、縦長で障害物もたくさんあるため、スピードにのれる場所がほとんどないといつていいテクニカルコースだ。ジャンプ中の移動など、細かなレバー操作がポイントとなる。

## TIME ATTACK 目標タイム

# 25:15



## おすすめキャラ

このコースは、断然テイルス。ブレーキがききやすいこと、体が小さくて狭いところが通りやすいこと、さらに飛べることがポイント。

## コース解説

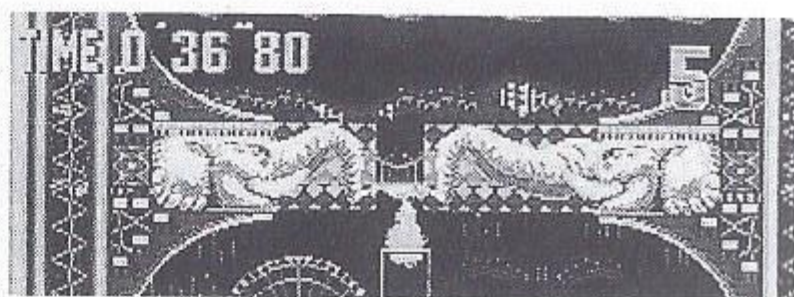
スタート後すぐ、一番最初のループを通るために走り込むのだが、このとき、勢いをつけすぎると、上にあるバンパーボールに弾かれて、なかなかすき間を通れない。また、やっとすき間を通れたと思ったら、また下にバンパーボールがあって弾かれてしまうので、気をつけなければならない。

また、その先では風船に弾かれて上に登らなければならないが、風船は角度によって微妙に飛び方が変化するので、なかなか上に登れないし、一度失敗すると風船がふくらむまで時間がかかる。ここはスピードというより、テクニックを必要とするコースだ。

## SPEED UP ●スピードアップテクニック

### ●すき間の通りぬけが一番大事!

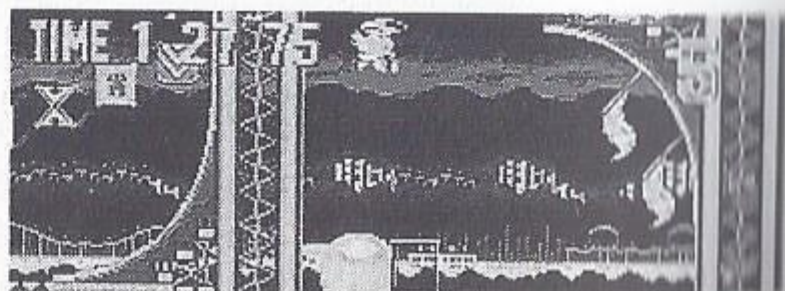
**1** このコースで一番時間のかかるのは、上のルートから降りてきたときに、動く壁のすき間をどう通るかということ。このときのポイントは、上のルートの頂点でジャンプするところを少し左上でジャンプして、右側に十字キーを入れておくこと。うまくいけば、そのまますき間を通りぬけて、バンパーボールにも当たらずに落ちる。壁はだいたい5秒半間隔ぐらいで動いているので、どの辺にすき間があるのかよく見はからってジャンプしよう。うまく通りぬけできなかったとしても、すき間の近くに落ちることができる。



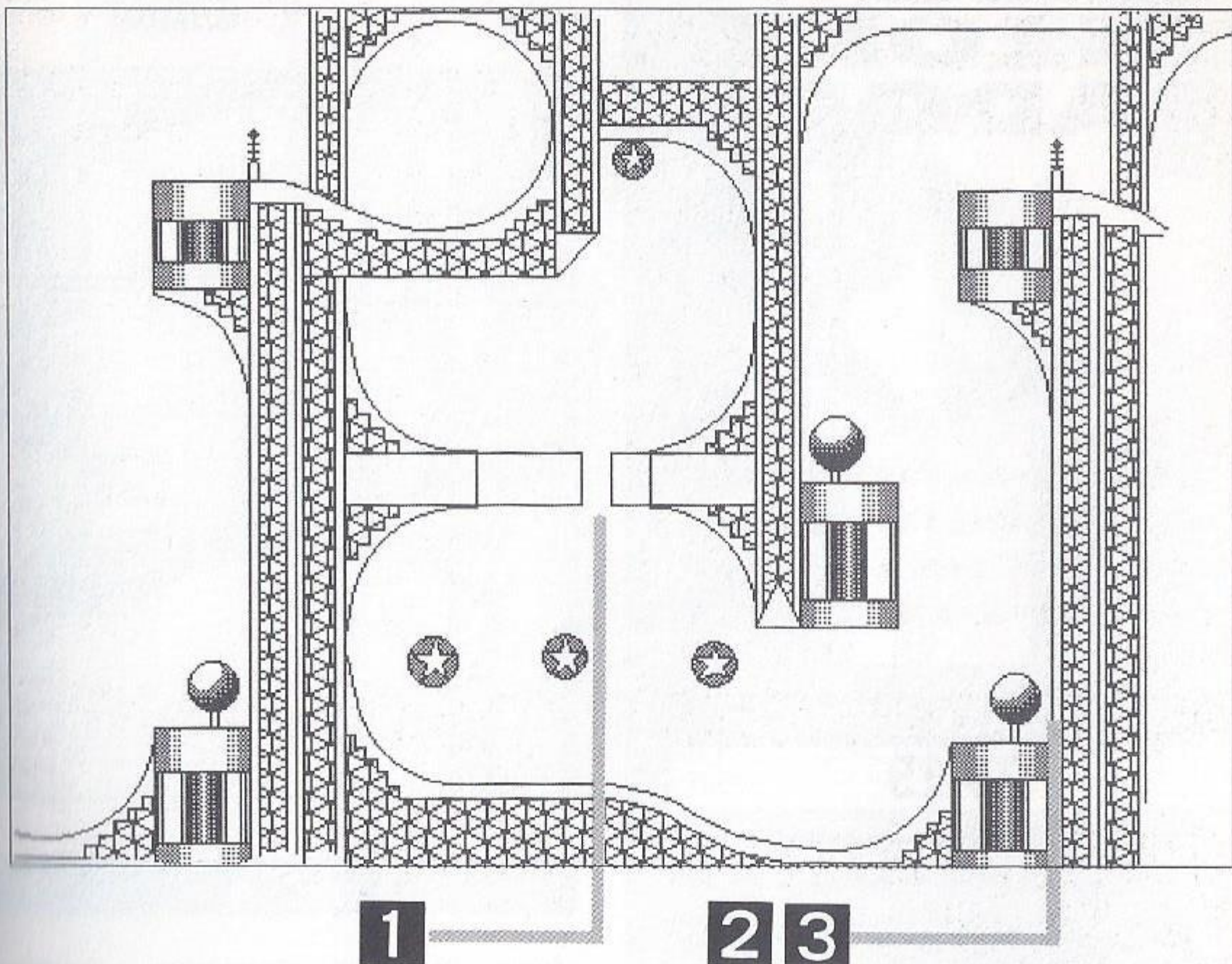
▲ここは何度も練習して、自分で感覚をつかめ! これがマスターできれば、ベストタイムが縮まるぞ。

### ●風船ジャンプで一気に飛行

**2** ここでは風船を2回割ってジャンプしなければならぬのだが、テイルスなら初めの風船を割ればOK。テイルスの場合しっぽで飛んでいるときに風船を割ると、普通に割るときの2倍近い距離を飛ばされる。これをうまく利用するのがポイント。少し走り込んできて高めにジャンプすること。風船に当たる瞬間にボタンを2回押して飛んでる状態で風船を割れ。連打しすぎると、飛びすぎて余計な時間がかかるので注意。



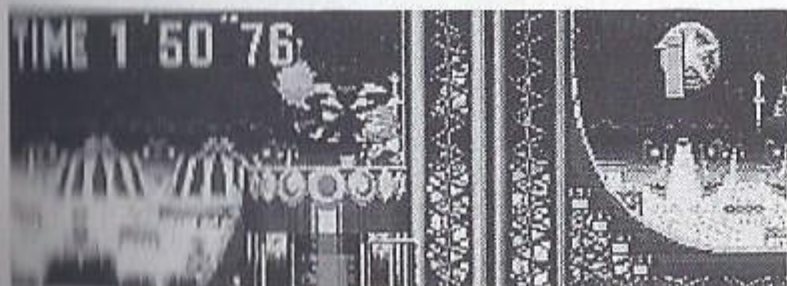
▲勢いよく飛ばされた後は、左上の角にわざとぶつかって、勢いを止めてからスタート地点に降りよう。



**VS. TECHNIC** ●対戦プレイ必勝法

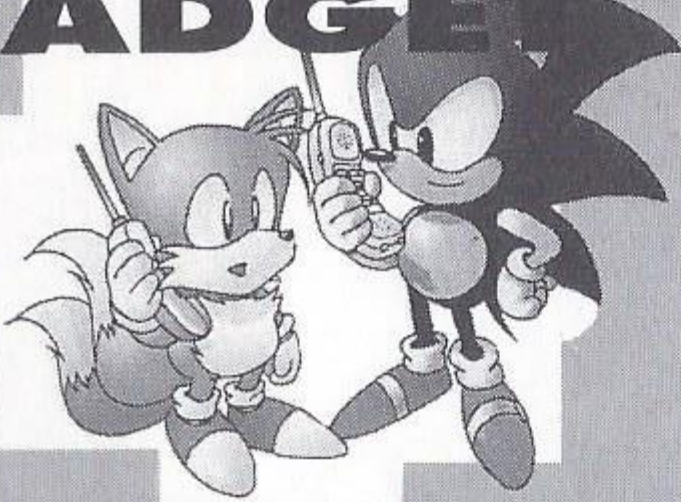
●風船を割ってじゃまをしろ

**3** ここは簡単に死ぬようなところもなく、バネもない安全なコースだが、相手がきたときに、先に上に登るための風船を割ればじゃまができる。だが、そうすると自分も上に登れないので、先に風船を使って自分はジャンプすること。次にふくらむまで時間がかかるから、それでも妨害工作になる。



▲アイテムがなければ、風船を割るしかない妨害工作。しかし、じゃまばかりしていると自分も登れなくなる。

# COURSE 3 CHROME GADGET



シカケが**いっぱい**のコース3は、一度タイミングをはずすと極端なスピードダウンする**屈指**のテクニカルコースだ。また、空を飛べるテイルスが無敵を誇るコースでもあり、テイルス使いの人はここで勝負。

**TIME ATTACK 目標タイム**

**34:23**



## おすすめキャラ

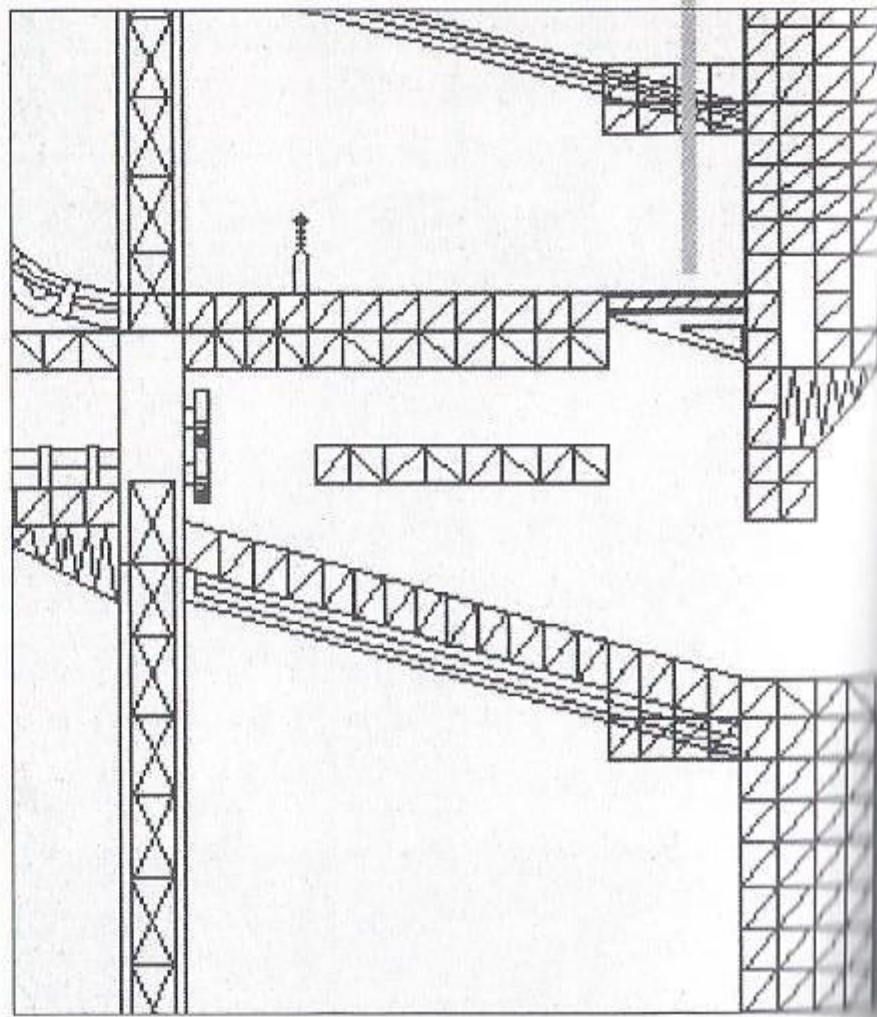
ここでは、文句なしにテイルス。ソニックやナックルズを使ったときに比べ、ベストタイムが確実に10秒以上速い。

## コース解説

スタートしてすぐに、エレベーターが登場。この後、左側のバネの反動を使えば時間短縮できる。エレベーターからスピンドッシュでバネに進むと、跳ね返されてエレベーターの下敷きになってしまうので**焦らない**こと。バネは下側を使おう。

テイルスなら、ファンを越えた後は一気に空を飛んでいこう。そのまま飛んでいけば、自然にバンパーの所まで進むことができる。ソニックとナックルは、地道にジャンプして進んでいかなければならない。U字型の谷の部分に落ちてしまうと大きなタイムロスとなるので、ここでのジャンプは慎重に。

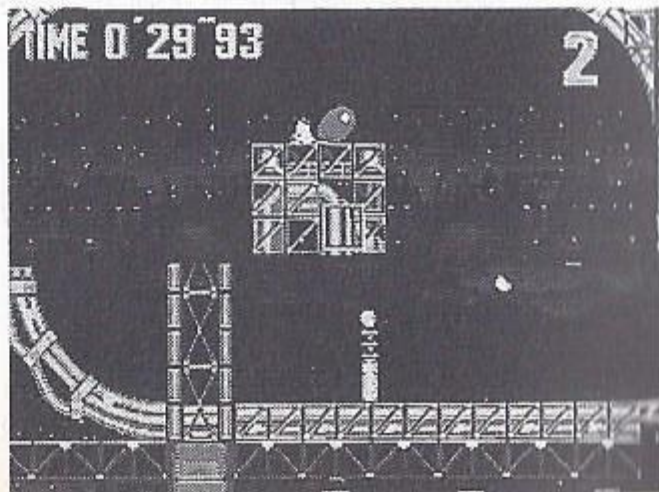
3



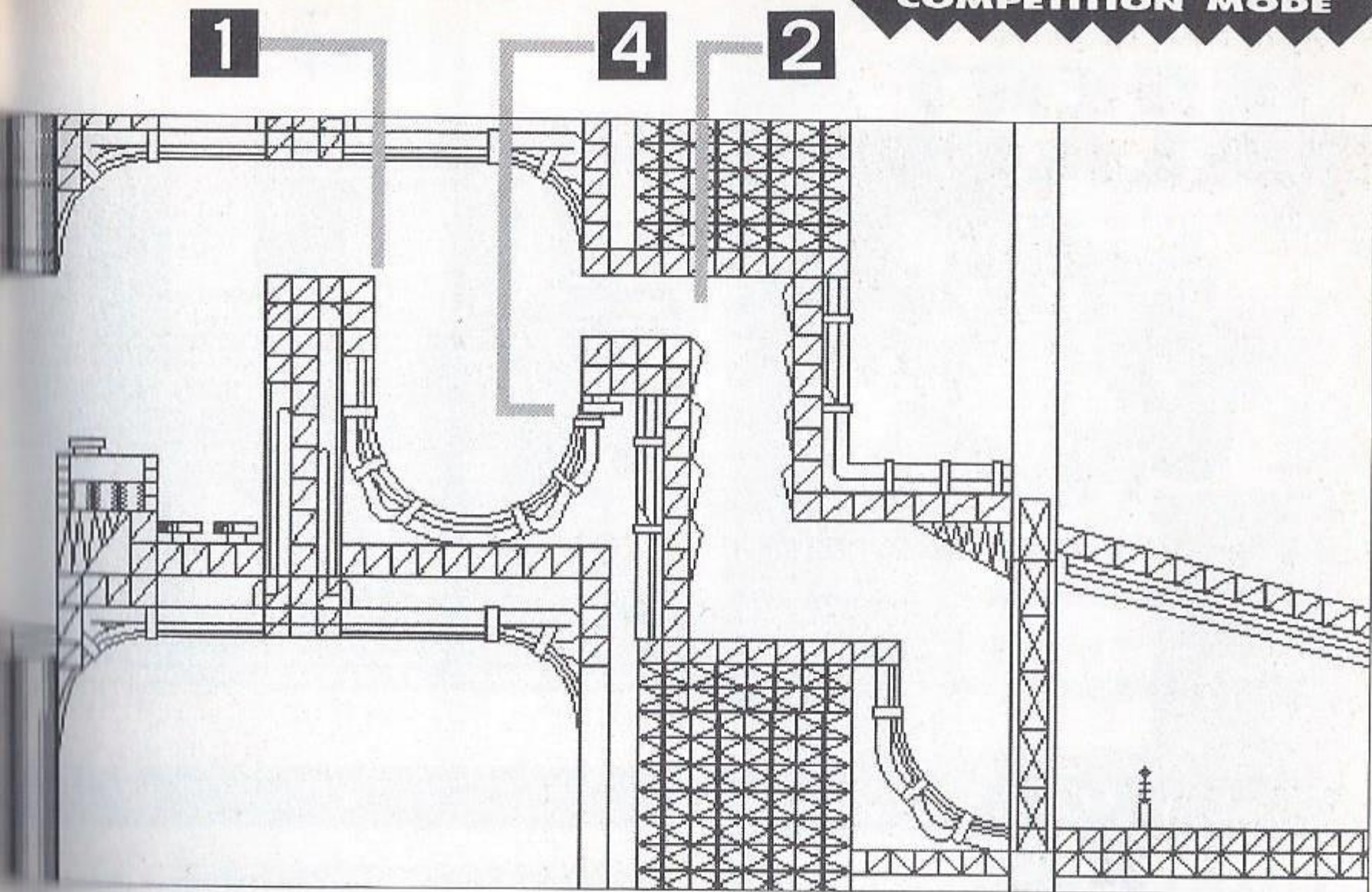
## SPEED UP ●スピードアップテクニク

### ●ジャンプで一気に進め

- 1 ファンを越えたら、ジャンプの連続。スイッチ左横からのジャンプは、スイッチの右横に降りても、その先のバネまで飛んでもタイム的に大差はない。2回目のジャンプでは、台の真ん中辺りに降りること。バネを使う場合は左側を使わないと、谷に落ちやすい。また、台の上で瞬間スピンドッシュをかけると、一気にバンパーの所まで進める。



瞬間スピンドッシュで一気に進めよう



### ●バンパー内では手を出すな

**2** バンパーに入ったら、十字キーは操作しないこと。へたにキーを入れると、かえって降りるまで時間がかかるうえに、降りた後の加速もつかない。横穴に入れずに、U字型の谷に落ちたときは、速度が落ちないうちに走って登ろう。登りきるスピードがないときは、左に一度ジャンプして加速しよう。

## VS. TECHNIC ●対戦プレイ必勝法

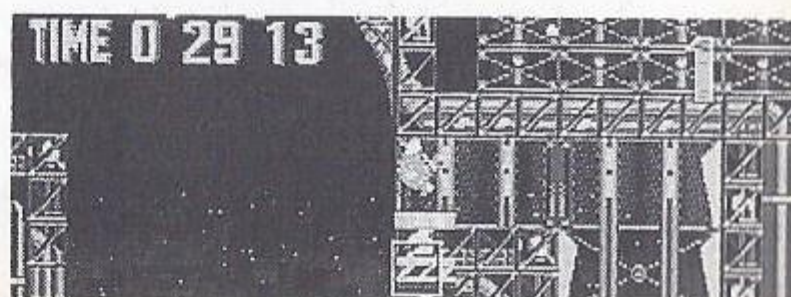
### ●ライバルを押しつぶせ

**3** このコースでは、エレベーターに乗って降りる間は、自動的に足止めされる。エレベーターの下への動きは遅いので、相性の差ならこのエレベーター部分で追いつくことが可能だ。エレベーターに同時に乗ったときは、エレベーターをわざと降りずに相

手を押しつぶし、スタート地点まで戻すことも可能だ。ただし、この場合ミスではなくダメージになるので、アイテムのリングを持っている相手にはそれほど有効ではない。

### ●バネは使うな

**4** スイッチは、自分が先行している場合は絶対に押さないこと。このバネは、一度作動する毎に上下が逆転する。上向きに収納された場合、バンパー前の横穴に入ったとたんバネに弾かれタイムロスになる。相手が再度スイッチを入れない限り、次の周回でスイッチを入れてバネが引き込まないと、自分にも災いがふりかかることになるのだ。



▲引っ込んででもじゃまなトラップはここだけだ。

# COURSE 4 DESERT PALACE



目標タイムだけを見ると高速コースには見えないが、コースの長さを考えれば高速コースに分類されるだろう。流砂にハマっているのはスピードが出せないで、流砂対策が重要だ。

TIME ATTACK 目標タイム

28:80



## おすすめキャラ

このコースも、高速コースといえる。やはり足に自信のあるソニックでないと、目標タイムを越えることはできないだろう。

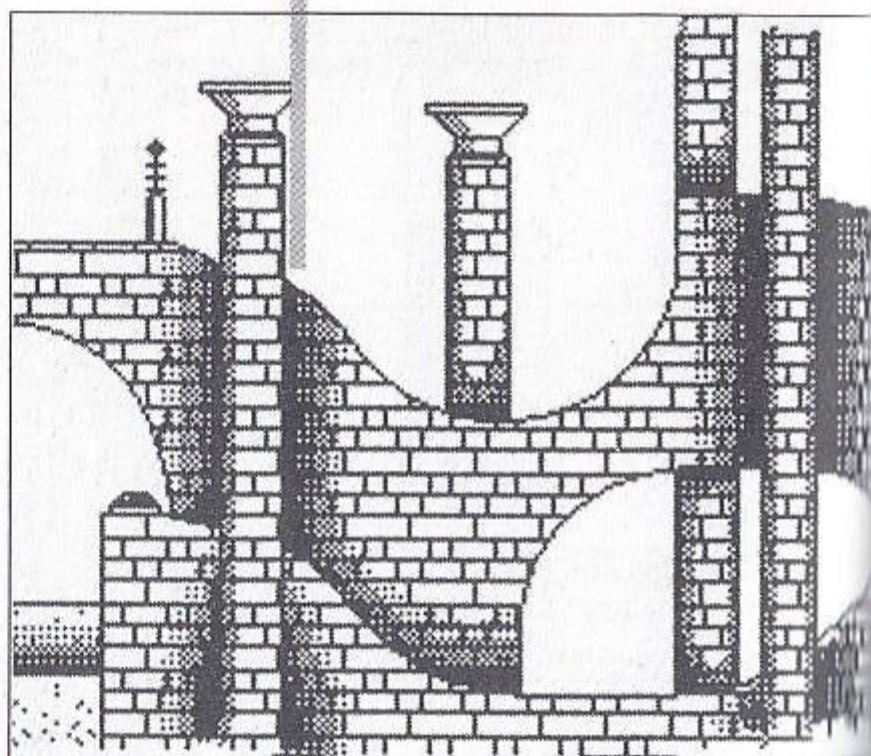
## コース解説

このコースもAZURE LAKEと同じように高速コースだが、地形としては少し複雑になっている。地形が前後にねじれた形になっているので、マップでの横幅の倍が1周分の長さなのだ。

基本的な攻略としては、ループは当然ショートカットで加速してやり、ゴール直前の登りカーブもジャンプで飛び越して速度低下を防ぐようにしよう。

スイッチ手前とゴール手前の橋は、乗っていると崩れだす砂でできた橋だ。橋が崩れ下に落ちてしまうと流砂の中に入ってしまうので、崩れる前に走りぬけてしまおう。

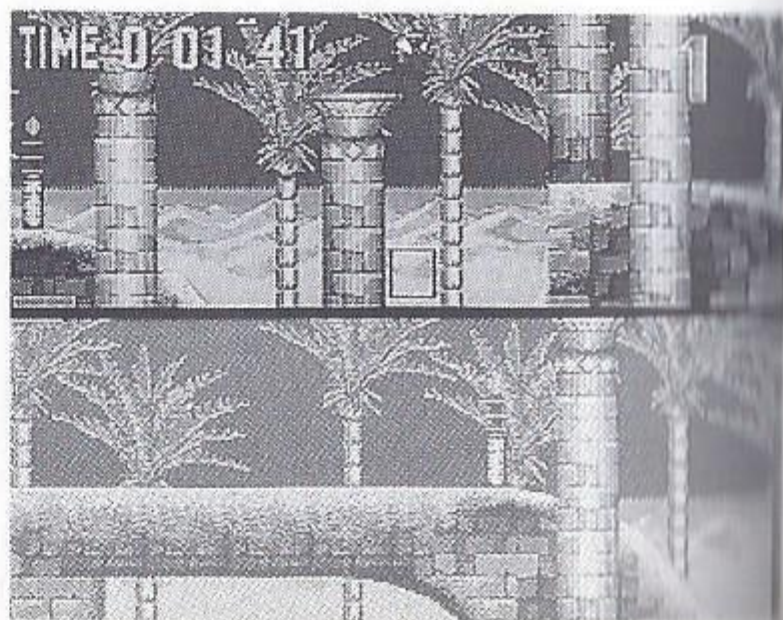
1



## SPEED UP ●スピードアップテクニック

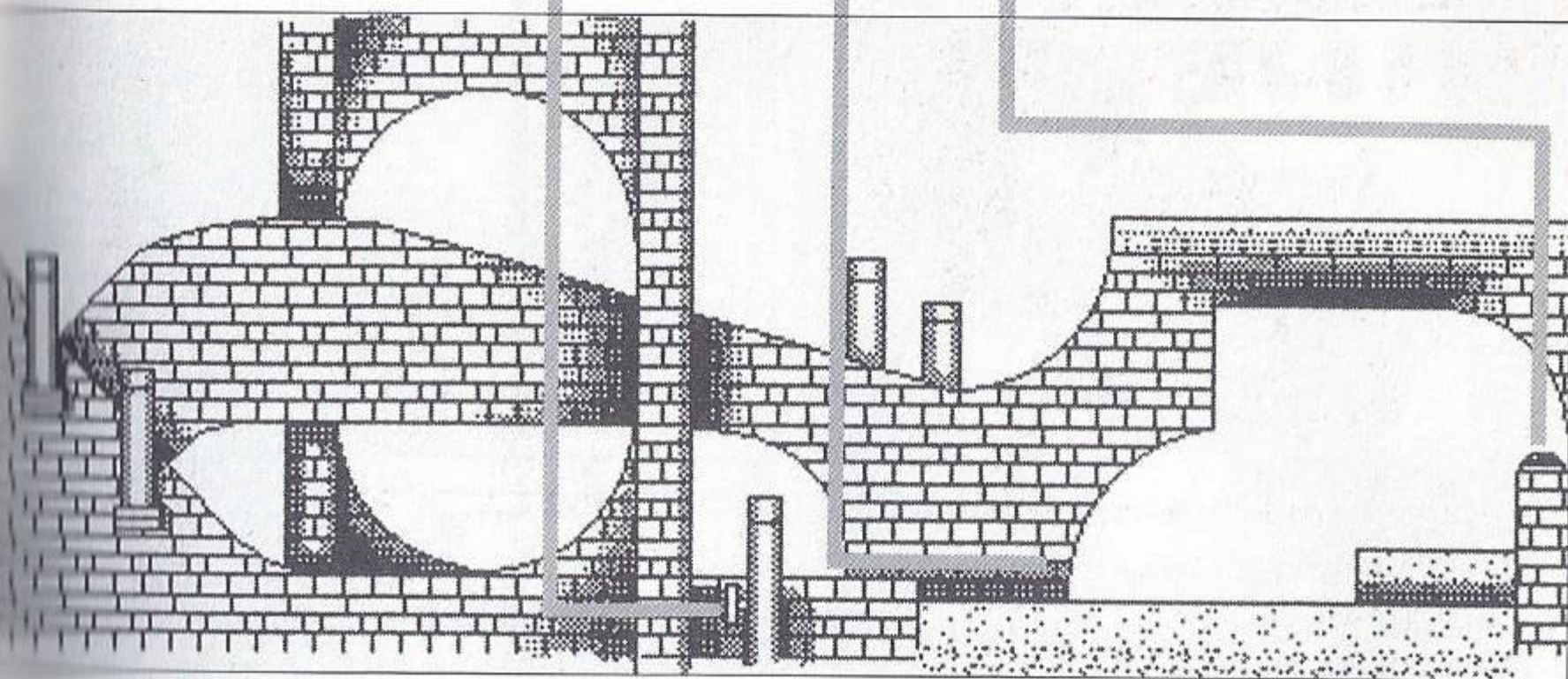
### ●谷間はジャンプで越えろ

**1** ここをまともに走っていくと、カーブを上がることになるので、速度が足りないとうまく登れず谷間の底にずり落ちてしまう。好タイムをめざすのなら、**1**の地点からジャンプで谷間をショートカットしてやろう。1周目の場合はスピンドッシュからのジャンプが有効だが、あまり勢いよく飛びすぎると、加速ポイントのループ前の下りカーブを越えてしまうので注意。



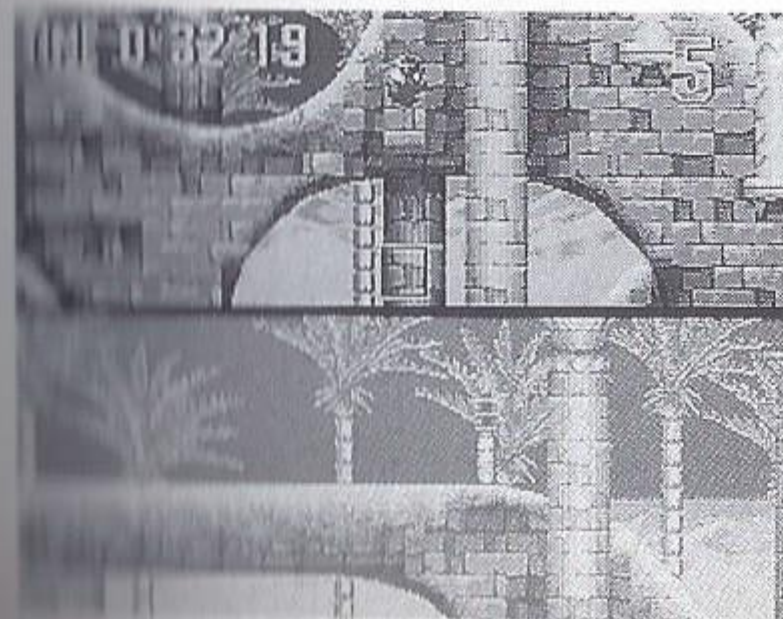
▲はまるとタイムロスしてしまう谷間は、ジャンプでショートカットしよう。

3 2 3



●いったん流砂に落ちて飛べ!

**2** 普通に考えると、ここの流砂は飛び越してやるほうがいいように見える。が、流砂の後の地形を考えれば、流砂の途中でのジャンプのほうが効率がいい。うまく流砂の途中からジャンプすれば、上り坂の途中まで飛べ、上り坂での速度低下が少なくてすむのだ。ただし、ループでの加速が足りないと流砂でおぼれてしまうので、流砂を走るときには注意が必要だ。



より速いスピードによって流砂の途中からジャンプすれば、一気にここまでくることができる。

VS. TECHNIC ●対戦プレイ必勝法

●スイッチを使ってじゃまをしろ!

**3** このコースでは、流砂を越えたところにあるスイッチを押してやると、流砂手前の細い柱の下にあるバネが飛び出してくる。バネで跳ね返してやれば、相手はせっかくのループでの加速が無意味になってしまう。そのうえ、このバネはループを回った直後に位置するため、ループの右壁面の下柱部分にじゃまされてバネをうまくかわして飛び越すのは難しい。妨害されたほうとしては、かなりいやな場所だろう。

スイッチ以外にも砂の橋という絶好の妨害場所があるので、これを使わない手はない。特にゴール手前の橋は相手を少なくとも半周戻してしまえるので、うまく利用しよう。



▲調子によってやってきたナックルなんて、バネで跳ね返してやれ!

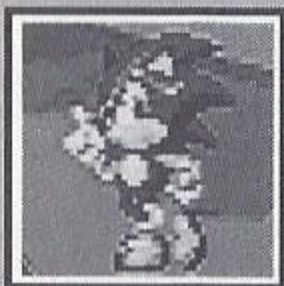
# COURSE 5 ENDLESS MINE



へたにテクニックを使って失敗するより、ただ走るだけのほうが速いこのコース。どのキャラもほとんど差がない。だからこそ、タイムアップに燃えるコースでもある。

TIME ATTACK 目標タイム

42:89



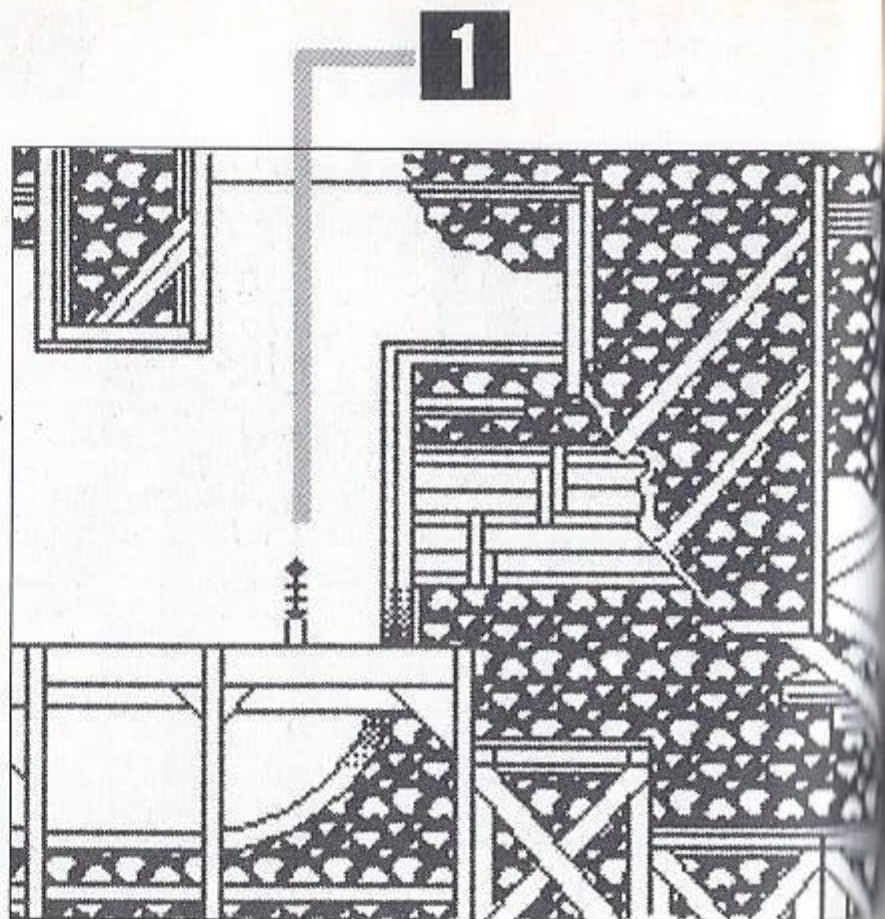
## おすすめキャラ

ループのショートカットがやりやすいソニックが、比較のおすすめ。しかし、他のキャラでもそんなに差がなく、一長一短といえる。

## コース解説

天井が極端に低い場所がいくつも作られ、ジャンプしにくい。ジャンプできる場所でも、スピードを出しすぎると勢いあまってミスコースしてしまう。さらに、途中のバネを立ち止まらずに使えるか、岩をスピンドッシュで壊せるか、瞬間的にスーパースピンドッシュに入れるか、などの細かなテクニックがタイム向上のポイントとなる。

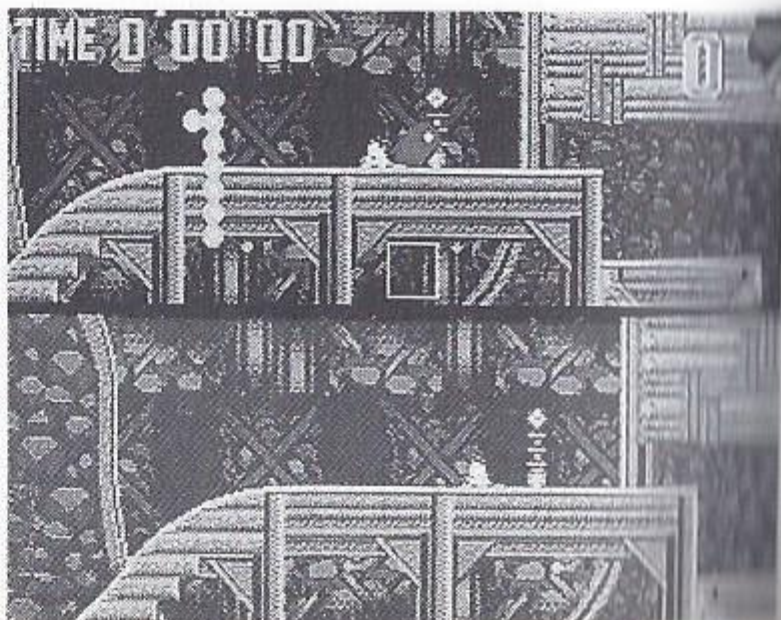
コースが2重構造になっているので、手前のスタート地点と、奥のU字型の谷の部分の2か所でアイテムを取ることができる。バネなどの落とすアイテムは、どちらで落としても手前のスタート地点に落ちるので注意。



SPEED UP ●スピードアップテクニック

## ●スタートギリギリで軽くスーパースピンドッシュ!

**1** スタートはポイントマーカーギリギリまで寄って、一気にスーパースピンドッシュを使おう。そうすれば、最初のバネにダイレクトに乗ることができる。ここで勢いがないと、着地点はちょうどバネの直前となる。バネで跳ねるためには再びジャンプしなければならず、大きなロスとなるのだ。

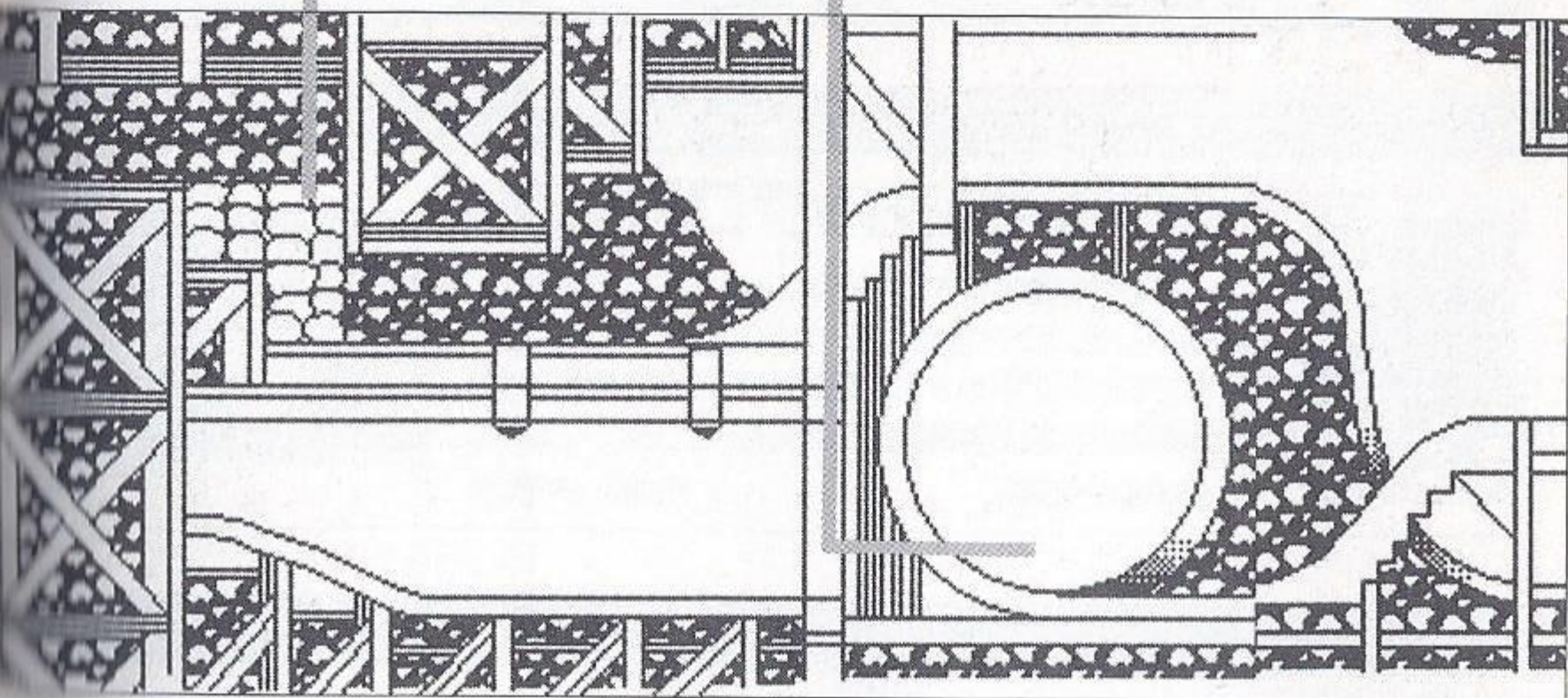


▲フォールトにならないギリギリの位置まで出てスーパースピンドッシュしよう。



3

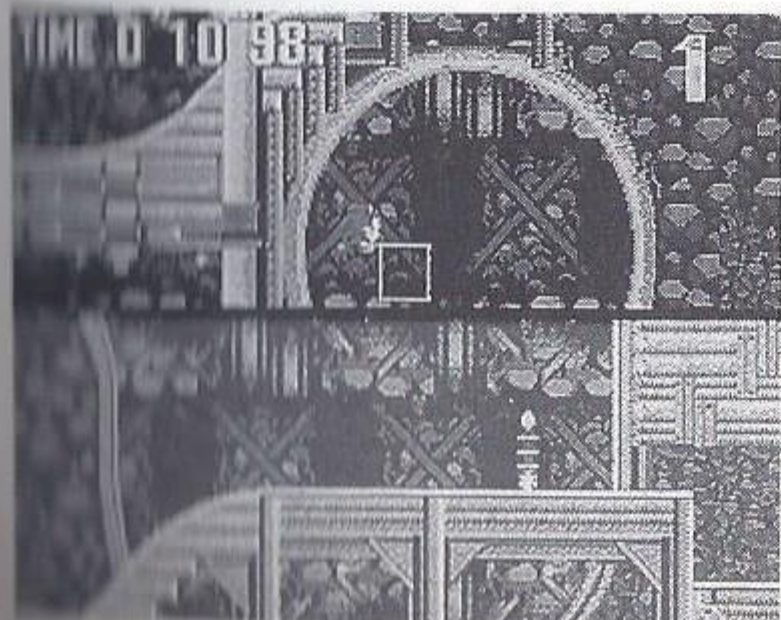
2



●2周目からショートカットで

**2** ポイントマーカー直後のバネには、2周目以降もダイレクトに乗りたいところ。そのためには、直前のループで加速がつくようにショートカットするのが鉄則。

また、大きなU字型の谷の部分でも、下りの途中でジャンプすればショートカットできる。ただし、このタイミングは非常にシビア。ほかにも細かなショートカットができる場所がいくつかある。何度も走って見つけたそう。

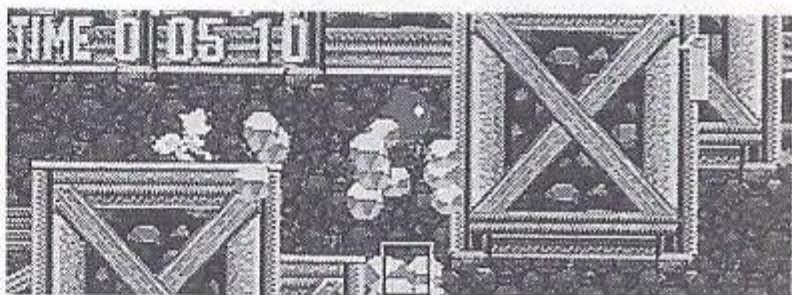


▲ポイントマーカーでの時間短縮の基本技、ショートカットジャンプでも、この基本技が有効だ。

VS. TECHNIC ●対戦プレイ必勝法

●岩は壊してくれるのを待て

**3** ふたりでプレイする場合はすべてをひとりでやることはない。特にこのコースの岩を壊す場所では、岩を壊しているとその跳ね返りのジャンプがあるだけ遅れてしまい、ただ単に岩の上で待っているほうが速いということになってしまう。このテクは、特に最終周のときに使うと有効。少し遅れて、この岩壊しで一気に抜き去る方法もある。

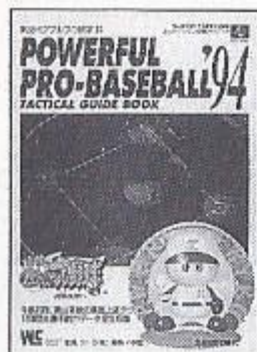


▲ふたりが同じ思惑のときには、そのかけひきが難しい。



# 小学館のゲームガイドブック・シリーズ

## スーパーファミコン攻略ガイドブック



### 実況パワフルプロ野球'94

「高低を含めた投打のかけひきをリアルに再現して画期的」と評判の最新野球ゲームを、心ゆくまで楽しむためのガイドブック。失投やエラーがどうして起こるかなど、パラメータ解析に基づいて徹底解説。全選手能力データはもちろん、牛島和彦・栗山英樹両氏による上級テクニックまでついた、ファン必携愛蔵本！

発売中／880円

## スーパーファミコン公式ガイドブック



### テトリス<sup>バトル</sup>武闘外伝

あの「テトリス」が、さらにこんなにもおもしろくなるなんて、誰が想像しただろうか。8人のキャラクターが持つ「必殺技」の使い方で、勝負のゆくえが変わる。8人ともクリアしたら、次は難度を上げて…と、まさに無限の楽しみ。本書では、全キャラ必殺技はもちろん、ボスキャラ操作隠しコマンドまでをも収録！！

発売中／880円

## スーパーファミコン公式ガイドブック



### Jリーグエキサイトステージ'94

最新・最強Jリーグゲーム、唯一の公式ガイドブック。全12チームの登場選手240人の詳細能力データを完璧収録。加えて「バーコードバトルII」に対応する助っ人選手データも網羅。必殺シュート・パターン10も完全図解。Jリーグ・オフィシャルスポンサーの小学館ならではの、Jリーグ写真&データ満載愛蔵版！

発売中／930円

## スーパーファミコン公式ガイドブック



### スーパーフォーメーションサッカー'94 ワールドカップ エディション

大人気サッカーゲーム・シリーズ最新作「ワールドカップ」バージョンの、唯一の公式ガイド。3D視点による臨場感あふれるゲームを、データとテクニックの両面から徹底攻略。さらに、4年に一度開催されるサッカーの最高峰「ワールドカップ」出場全24か国の選手データまで収録した、ファン必携データブック！

6月27日発売／950円

品切れの場合は、書店にご注文ください。 問い合わせ▶小学館販売☎03-3230-5747

## メガドライブ公式ガイドブック

### ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



「ソニック」シリーズ第2弾唯一の攻略本。スピードも、アクションも、グラフィックも、さらにバージョン・アップ!! 8メガ・横スクロールの超ハードアクション・ワールドを、全20ステージ完全マップつきで詳細ガイド。セガの最高傑作ゲームを、小学館のゲーム編集室が総力を結集して解析する公式ガイド!!

発売中/980円

## メガドライブ攻略ガイドブック

### ランドストーカー 皇帝の財宝 百科



初の「電子立体ジオラマ」世界を実現した驚異のプログラミング・システム「D<sup>ディ</sup>S520」。天才ゲーム・デザイナー内藤寛の、超リアルアクションRPGの完全攻略本。全14クエストを詳細ガイド。3Dダンジョンも、この本さえあれば迷うことはない。特大ジオラマ&攻略手順表つき。(株)クライマックス監修。

発売中/1200円

## メガドライブ攻略ガイドブック

### シャイニング・フォースII 古えの封印 百科



大人気の16メガ・巨大RPGの、すべてを解析した“完全攻略版”ガイドブック。ワールドマップ、キャラクター、モンスター、武器・防具はもちろん、全戦闘、全イベントについてページ単位で見やすく解説。なぞの「ドワーフの隠し村」や「極秘戦闘フィールド」などまで初公開した、巻頭「特別ふくろとじ」つき!!

発売中/1350円

## メガドライブ&ゲームギア公式ガイドブック

### ぷよぷよ(シングルCDつき)



ゲームセンターとメガドライブ版で大ヒット。ゲームギア版も大人気の、おなじみ「ぷよ」が次々に落ちてくるパズルゲーム、メガドライブ版唯一の公式ガイド。4連鎖、5連鎖はあたりまえ! ウルテクをとことん追求! 4コマまんが15本つき。さらに「ぷよぷよ」ミュージック4曲収録の音楽CDつき愛蔵本。

発売中/ **シングルCDつき** 1500円

# ●メガドライブ公式ガイドブック●

## ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

### ●企画・編集

永田浩章 (超音速)

渡辺昌俊 (超音速)

植木治子 (超音速)

河口文法

福田純子

高山邦雄 (小学館)

### ●カバー・本文デザイン

田村 宏 (SAKANA STUDIO)

### ●C.G.マップ

今 貴弘 (超音速)

押尾里香 (超音速)

### ●写真

ネイチャー・プロダクション

PPS通信社

### ●C.G.マップ&編集協力

斉藤昭士

### ●編集協力

昭和ブライト

### ●監修・協力

(株)セガ・エンタープライズ

©1994 SEGA

この書籍は、(株)セガ・エンタープライゼスの許諾を得て発行されたものです。  
この書籍に引用された商標「MEGA DRIVE」及び図形商標「MD」は  
(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。

1994年7月1日初版第一刷発行

(検印廃止)

### ●発行人

田中一喜

### ●印刷所

三晃印刷株式会社

Printed in Japan

### ●発行所

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1

振替 (東京8-200)

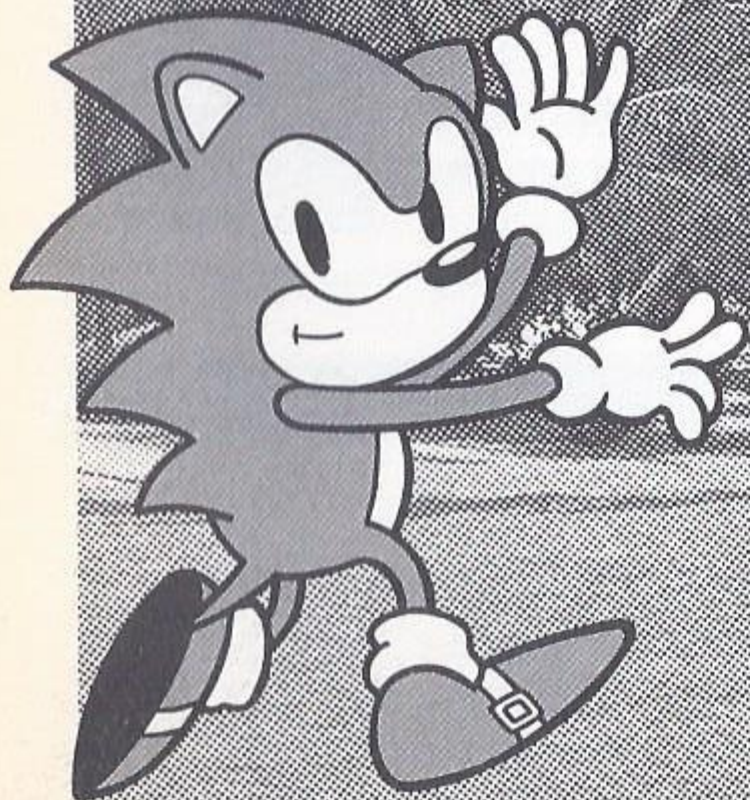
TEL 編集 (03) 3230-5395

販売 (03) 3230-5747

株式会社 小学館

- ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせはご遠慮ください。
- 造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたら「業務部」(TEL 0120-336-082)あてに送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。
- Ⓡ**本書の全部または一部を無断で複製(コピー)することは、著作権法上での例外を除き禁じられています。本書からの複製を希望される場合は、日本複製権センター(☎03-3269-5784)にご連絡ください。

ISBN4-09-102479-3







# SONIC3

THE HEDGEHOG

©1994 SEGA

**ZONE1-6の全12ステージ  
詳細ガイドマップつき**

■新世代のゲームマガジン■

ゲーム・オン!  
**GAME ON!**

スーパーファミコン&メガドライブほか  
全機種対応の総合ゲーム雑誌

毎月3日ごろ発売／小学館



# SONIC3

THE HEDGEHOG

©1994 SEGA

**ZONE1-6の全12ステージ  
詳細ガイドマップつき**

雑誌 69912-79

定価980円(本体951円)

T1069912790989

©Shogakukan 1994  
Printed in Japan







# SONIC

THE HEDGEHOGS

ソニック・ザ・ヘッジホッグス  
◆ 世嘉 株式会社

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

CHICAGO, ILLINOIS 60607

1998

ISBN 0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0

0-226-08300-0