

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス

WE
ワニマガジン社



ソニック
アドバンス
SONIC ADVANCE

最強攻略ガイド

小学館

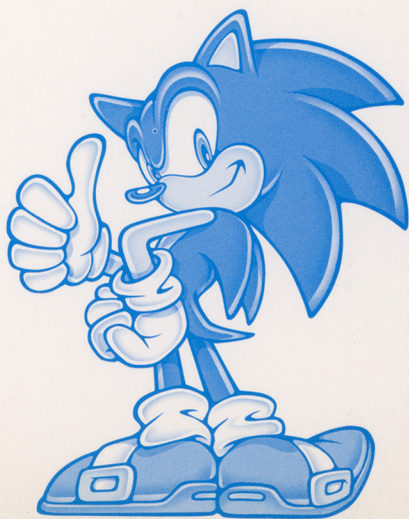
GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイアドバンス

WE
ワザライフ
システム

ソニック アドバンス SONIC ADVANCE

最強攻略ガイド



最強攻略ガイド

ソニックアドベンチャー

SONIC ADVENTURE



最強攻略ガイド

小学館

CONTENTS

キャラクター紹介・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 000

BEGINNER'S NOTE

SYSTEM ゲームの流れ・・・・・・・・・・・・・・・・ 010

ACTION アクション・・・・・・・・・・・・・・・・ 012

ITEM アイテム・・・・・・・・・・・・・・・・ 018

ENEMY 敵キャラクター・・・・・・・・・・・・ 019

TRAP&DEVICE トラップ&装置・・・・・・・・ 022

BASIC TECHNIQUE 基本テクニック・・・・ 026

OTHER MODE その他のモード・・・・・・・・ 028

ZONE GUIDE

攻略ページの見方・・・・・・・・・・・・・・・・ 032

ZONE 1 ACT1・・・・・・・・・・・・・・・・ 034

ACT2・・・・・・・・・・・・・・・・ 036

ZONE 2 ACT1・・・・・・・・・・・・・・・・ 042

ACT2・・・・・・・・・・・・・・・・ 046

ZONE 3 ACT1・・・・・・・・・・・・・・・・ 050

ACT2・・・・・・・・・・・・・・・・ 054

ZONE 4 ACT1・・・・・・・・・・・・・・・・ 058

ACT2・・・・・・・・・・・・・・・・ 062

ZONE 5 ACT1・・・・・・・・・・・・・・・・ 066

ACT2・・・・・・・・・・・・・・・・ 070

ZONE 6 ACT1・・・・・・・・・・・・・・・・ 074

ACT2・・・・・・・・・・・・・・・・ 078

FINAL ZONE・・・・・・・・・・・・・・・・ 082

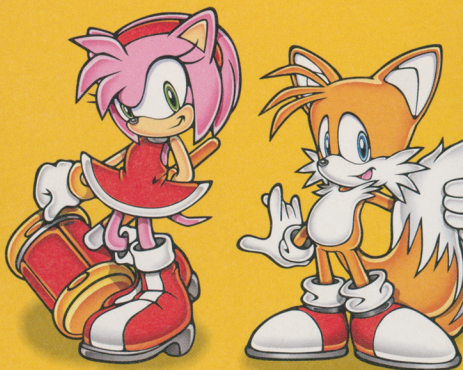
SPECIAL STAGE スペシャルステージ・・・・ 084

ANOTHER MODE

BATTLE たいせんモード・・・・・・・・ 100

CHAOS チャオのプチガーデン・・・・・・・・ 106

SPECIAL COMICS・・・・・・・・・・・・ 030 098



STORY

悪の天才科学者Dr.エッグマンが、再び悪たくみを始めました。彼の今回の計画は、動物たちをメカに変え「Dr.エッグマン帝国」を築くこと。そして、その計画実現のため、伝説の秘宝「カオスエメラルド」を手に入れようと企みます。

「7つのカオスエメラルドを集めれば、とてつもないパワーを手に入れることができるのじゃ……！」

恐るべき計画を知ったソニックは、動物たちを救うために、そして「カオスエメラルド」を守るために、仲間とともに立ち上がるのでした。



SONIC

CHARACTER
file 001

THE HEDGEHOG ●ソニック・ザ・ヘッジホッグ

本シリーズの主人公で、世界最速を誇る超音速ハリネズミ。自由気ままに生きるのが大好きで、性格はちょっと短気。でも、本当は優しい心の持ち主で困っている人がいたらほうっておけない。ゲーム中の操作性はたいへんバランスがよく、初心者、上級者にかかわらずおすすめできる。



SONIC'S ACTION

●猛烈なスピードでダッシュするソニック。まさに、超音速ハリネズミだ。



①ソニックは地上だけでなく、空中でダッシュすることも可能。

TAILS

CHARACTER
file 002

MILES "TAILS" PROWER ●マイルス“テイルズ”パワー

ソニックの相棒である子
ギツネ。優しい性格、
大のメカ好き。

テイルスの最大の特
徴は、その2本のシッ
ポ。テイルスはこのシ
ッポを回転させて、空を飛
ぶことができるのだ。空中
を飛びながら移動すれば、
ゾーン内の探索も簡単。わ
かりにくい場所にある
「スペシャルバネ」も、
テイルスなら簡単に見つ
けられるはずだ。

TAILS' ACTION

◎プロペラ飛行
を使えば、普通
のジャンプでは
届かないような
場所へも行ける。



①泳ぎの得意なテイルスは、
水中でも自由に動ける。



KNUCKLES

THE ECHIDNA

CHARACTER
file 003

● ナックルズ・ザ・エキドゥナ

ソニックの親友にして、よきライバル。怪力を誇るパワフルモグラで、その一撃は岩をも簡単に砕いてしまうほどだ。性格は一本気でまじめ。

ナックルズの特徴は、滑空飛行とカベ登りができること。これらの能力のおかげで、ソニックよりも行動範囲が広がっている。テイルスに次いで、マップ探索向きのキャラクターといえるだろう。

■ KNUCKLES' ACTION



①これが滑空飛行。グライダーのように飛べる。



②カベにくっついて、自由に登り降りすることも可能。

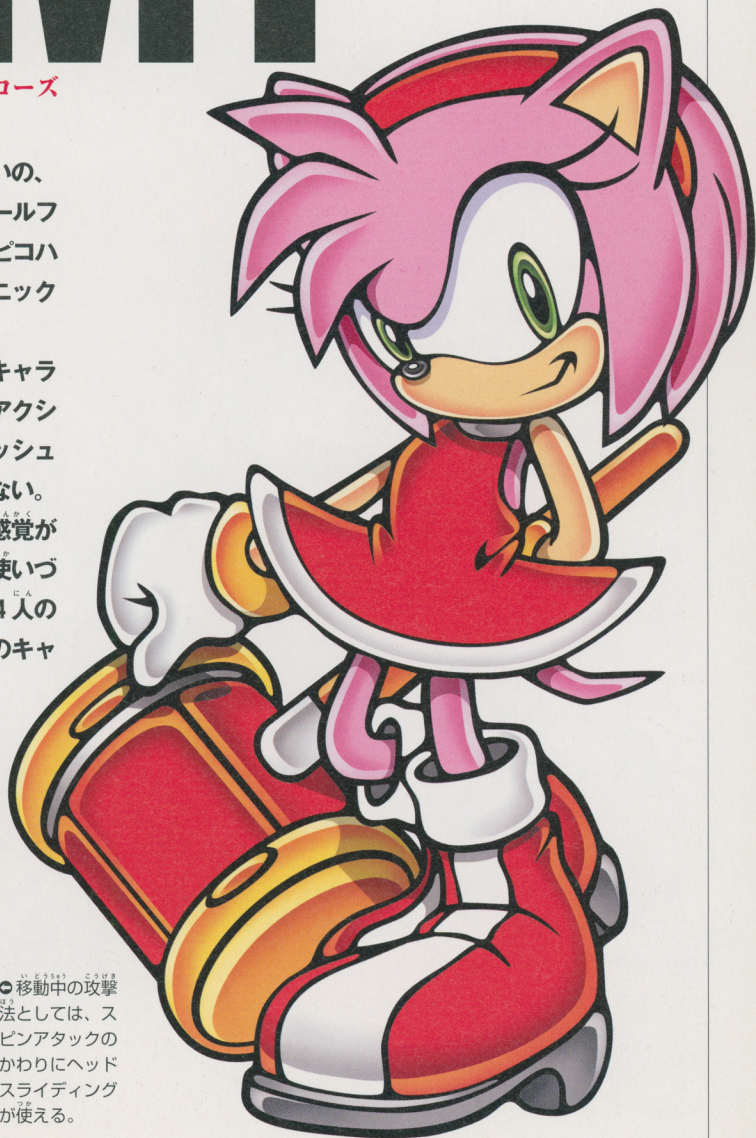


AMY

ROSE ●エミー・ローズ

いつも元気っぱいの、
自称「ソニックのガールフ
レンド」。愛用のピコピコハ
ンマーを武器に、ソニック
を助けてくれる。

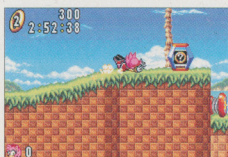
エミーは、ほかのキャラ
クターと違い、共通アクシ
ョンであるスピンドッシュ
やスピン移動ができない。
慣れないうちは操作感覚が
つかめず、ちょっと使いづ
らいかもしれない。4人
の中では、上級者向けのキャ
ラクターといえる。



AMY'S ACTION



① 攻撃には、おもに愛用のピ
コピコハンマーを使う。



② 移動中の攻撃
法としては、ス
ピンアタックの
かわりにヘッド
スライディング
が使える。

Dr. EGGMAN

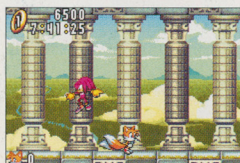
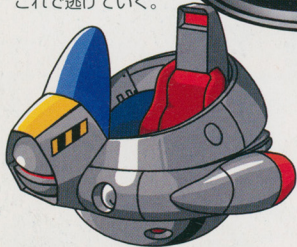
CHARACTER
file 005

● Dr.エッグマン

ソニックをライバル視する狂気(きやうき)の天才(てんさい)科学者(かがくしゃ)。これまで(これまで)に何(なん)度も悪(あく)だ(だ)く(く)み(み)を企(く)て(て)い(い)る(る)が、そのた(た)び(び)にソニックによ(よ)って阻(さ)止(し)さ(さ)れ(れ)て(て)い(い)る(る)。今(いま)回(かい)の彼(かの)の目(め)的(てき)は、自(み)ら(ら)の帝(てい)国(こく)を築(た)くこと。そのた(た)めに罪(つみ)のな(な)い動物(どうぶつ)た(た)ち(ち)を、得(とく)意(い)の科学(かがく)力(りき)でメカ(めか)へ(へ)と変(か)え(え)て(て)し(し)ま(ま)った。体(からだ)を使(つか)っ(っ)て(て)の戦(せん)闘(とう)は苦(くる)手(て)のよう(よう)で、戦(せん)闘(とう)は自(み)作(さく)のメカ(めか)に乗(の)っ(っ)て(て)行(い)く。

■ EGGMAN'S MACHINE

① 脱出(だつしゅつ)用(よう)メカ(めか)。ボスメカ(めか)がや(や)ら(ら)れ(れ)ると、これ(これ)で逃(に)げ(げ)て(て)い(い)く。



恐(おそ)るべきマシ(ま)ン(ん)た(た)ち

◎ Dr. エッグマンは、ソ(そ)ン(ん)こ(こ)と(と)に異(い)な(な)るマシ(ま)ン(ん)に(に)乗(の)っ(っ)て(て)ソ(そ)ニ(に)ク(く)た(た)ち(ち)に襲(おそ)い(い)か(か)る(る)。と(と)き(き)に(に)は、ナ(な)ク(く)ル(る)ズ(ず)そ(そ)っ(っ)くり(り)のマ(ま)シ(し)ン(ん)を(を)使(つか)う(う)こ(こ)と(と)も(も)あ(あ)る(る)。





BEGINNER'S NOTE

ゲームの流れから各キャラクターの操作方法、

さらに、登場する敵キャラクターやトラップ

のデータまで、クリアに役立つ情報を

まとめて紹介しておこう!!

SYSTEM



●ゲームの流れ

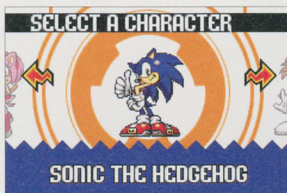
冒険の舞台となるゾーンの構成について説明しておこう。
ゲームの流れをしっかりと理解することが重要だ。

冒険の舞台は全7ステージ

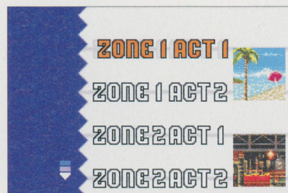
ゲームの舞台となる「ゾーン」は全部で7つ。各ゾーンは、さらに「アクト1」と「アクト2」と呼ばれる2つのステージで構成されており、アクト1をクリアするとアクト2へ、そして、アクト2をクリアすれば次のゾーンへと進むことができる。なお、アクト1とアクト2ではクリアの条件が異なる。アクト1ではゴールへとたどり着けばクリア

となるが、アクト2ではゴール地点にいるDr. エッグマンを倒さなければならない。

一度訪れたことのあるアクトは、クリアしていなくてもステージセレクト画面で選択が可能だ。たとえば、ゾーン2・アクト2でゲームオーバーになった場合、再スタート時はゾーン2・アクト2から始められる。



① まずは、プレイするキャラクターを4人の中から選択する。



② 2度めのプレイからは、キャラクター一選択後にステージセレクト画面へ。

ゾーンの構成とクリア条件

ZONE

ACT 1



ACT 2



次のZONEへ

ひたすらゴールをめざせ!!

アクト1の目的は、とにかくゴールをめざして走ること。ゴール地点にはプレートが用意されており、このプレートの前をキャラクターが通過するとクリアとなる。ゴール前でやられた場合、通過したポイントマーカーがある場所から再スタートする。



ラストにはボスとのバトルが!!

ステージの基本的な構成はアクト1と同じ。ただし、ゴール後にはボス戦が待っている。ここでDr.エッグマンのメカを倒し、捕まえた動物たちを助け出せばクリア。ボス戦直前にはポイントマーカーが用意されているので、必ず通過しておこう。



個性豊かな7つのゾーン

登場するゾーンは、草原や工場、さらにはカジノのように、個性豊かなものばかり。もちろん、異なるのは背景だけではない。

ZONE 1 NEO GREEN HILL ZONE

ネオグリーン
ヒルゾーン

ヤシの木が生い茂る緑豊かなゾーン。最初のゾーンだから、難易度も低い。



ZONE 2 SECRET BASE ZONE

シークレット
ベースゾーン

工場をイメージしたゾーン。クレーンなど、工場ならではの仕掛けが多い。



ZONE 3 CASINO PARADISE ZONE

カジノパラダイス
ゾーン

カジノをイメージしたきらびやかなゾーン。はでな仕掛けが多いのが特徴。



ZONE 4 ICE MOUNTAIN ZONE

アイスマウンテン
ゾーン

雪山が舞台のゾーン。ゾーンの下側は湖になっており、おぼれる危険もある。



ZONE 5 ANGEL ISLAND ZONE

エンジェル
アイランドゾーン

古代遺跡がそびえ立つゾーン。トゲつき鉄球など、危険な仕掛けも多い。



FINAL ZONE X ZONE

Xゾーン

LAST BATTLE!!

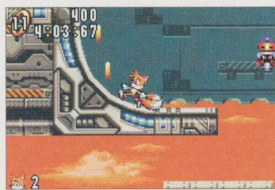
1 から 6 までの 6 つのゾーンをクリアすると、いよいよファイナルゾーンへと進むことになる。ここでは、Dr.エッグマンとの最後の対決がソニックたちを待っているのだ。そして、みごとDr.エッグマンに勝利すれば、感動のエンディングを見ることができる。



ZONE 6 EGG ROCKET ZONE & COSMIC ANGEL ZONE

エッグロケット
ゾーン&
コスミック
エンジェルゾーン

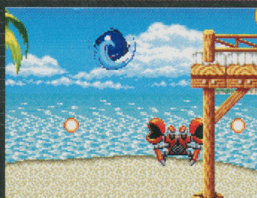
ゾーン6のみ、2つの異なるゾーンで構成。



ACTION

●アクション

Dr.エッグマンとの戦いに勝つための第一歩。それは、ソニックたちの操作方法を完璧にマスターすることだ。



基本アクション

4人のプレイヤーキャラクターのアクションには、大きく分けて「基本アクション」と「キャラクターのアクション」の2種類がある。基本アクションとは、全キャラクター共通のアクションのことだ。まずは、この基本アクションから説明していこう。



①基本アクションは、一部を除いて、どのキャラクターの場合でも同じ操作で出すことができる。

走る

◀ または ▶

最初はゆっくりと歩きだし、そのまま十字ボタンを押し続けていると走り始める。



ダッシュ

◀ または ▶ を押しっぱなし

走っている状態で十字ボタンを押し続けると、猛スピードでダッシュすることができる。



ブレーキ

ダッシュと逆方向に ▶ または ◀

ダッシュ中に急ブレーキをかけることができる。トラップをよけるときのなどに使う。



上下を見る

▲ または ▼ を押しっぱなし

止まった状態で十字ボタンの上または下を押し続けると、画面を上下にスクロールできる。



ジャンプ

(A)

Aボタンを押すと、その場でジャンプすることができる。なお、4人のプレイヤーキャラクターのうち、ソニック、テイルス、ナックルズの3人は、ジャンプをすると体を回転させる。体を回転させながら、敵を攻撃（スピリアタック）することができるのだ。



●もちろん、走りながらジャンプすることもできる。ジャンプできる高さは、4人も変わらない。

●これがスピリアタック。体を回転させながら敵にぶつかって、敵を倒すことができる。



スピリダッシュ

▼ + (A) でスピードをためたあと ▼ をはなす

十字ボタンの下とAボタンを同時に押し、その場でスピリしてスピードをためる。この状態で十字ボタンの下をはなすと、いっきにダッシュすることができる。スピリダッシュの場合、短い距離でもダッシュすることが可能になるので、坂やループを駆け上がるときに役に立つ。



●まずは、その場でスピリしてスピードをためる。ちなみに、この状態でも、敵を倒すことは可能。

●十字ボタンの下をはなすと同時に、矢のように飛び出すソニック。通常のダッシュと違って、敵を倒しながら進める。



スピリ移動

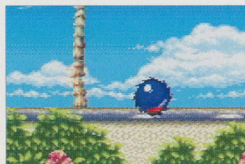
移動中に ▼

移動中に十字ボタンの下を押すと、スピリ状態のまま移動することができる。スピリ移動をしているときは、スピリダッシュの場合と同様に、移動しながら敵を倒すことが可能になる。通常のダッシュ中に急に敵が前に現れた場合などに使うと、たいへん役に立つ。



●走っている状態からスピリ移動に移った場合、十字ボタンをはなしても、しばらくの間、そのままスピリを続ける。

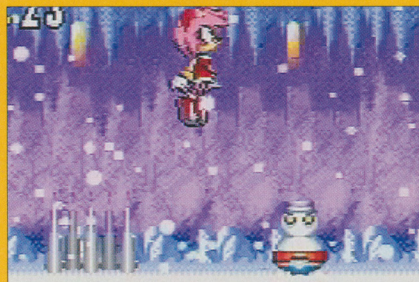
●ダッシュ状態からスピリ移動に移ればスピリダッシュになる。敵がいる場合などは、このまま突っ切ってしまう。



WARNING!!

エミーはスピリできない!?

4人の中で、エミーだけは、ここで紹介しているジャンプアタック、スピリダッシュ、スピリ移動のアクションをすることができない。

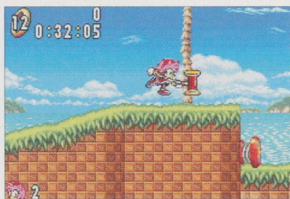


① エミーの場合、ジャンプしても回転はせずに飛び上がるだけ。もちろん、この状態では敵は倒せない。

キャラクターのアクション



① テイルス固有のアクションのひとつである、プロペラ飛行。



② エミーのアクションは、愛用のピコピコハンマーを使うものが多い。

4人のプレイヤーキャラクターは、前ページで紹介した基本アクションのほかに、それぞれ固有のアクションを持っている。それが、この「キャラクターのアクション」だ。

キャラクターのアクションには、テイルスの「プロペラ飛行」など移動系のもの、ナックルズの「パンチ攻撃」など攻撃系のもの2種類がある。使えるアクションの数は、キャラクターによって異なっている。



ジャンプダッシュ

(A) + ▶▶ または (A) + ◀◀

ジャンプ中に十字ボタンの右または左を2回続けて素早く押すと、空中でダッシュすることができる。落下のタイミングをずらせるので、着地点に敵がいる場合などに使うと便利だ。

➡ ダッシュといっても、動ける距離はほんのわずか。移動用として使うのは、少し難しいかもしれない。



W回転アタック

(A) を押して再度 (A)

ジャンプ中に再度Aボタンを押すと、スピニアタックの回転が速くなる。普通のスピニアタックに比べ、攻撃判定が少し大きいので、高い場所など攻撃が当たりにくいところにいる敵に有効。

➡ 残像がとてもしっかりいW回転アタック。見た目だけでなく、攻撃判定自体もパワーアップしている。



サマーソルト

地上にいるときに (B)

地上にいるときにBボタンを押すと、サマーソルトを出すことができる。スピンドッシュと違って「ため」の時間がないので、前に敵がいる場合などにすぐに出せるのがうれしい。

➡ 前方に回転しながら敵を攻撃するソニック。ボタン1つで簡単に出せるのも、このアクションの特徴だ。



スライディング

地上にいるときに3回Bを連打

地上にいるときにBボタンを3回連打すると、前方に向かってスライディングをする。サマーソルトよりも移動距離が長いので、ちょっと離れた場所にいる敵を倒す場合などに使おう。

前転のあとにスライディングキック。なお、前転の途中でも、当たれば敵を倒すことができる。



回転ジャンプ

前転中にA

スライディングに入る前に前転をするが、このときにAボタンを押すと、後ろに向かって回転ジャンプをする。スライディングをキャンセルしたい場合に使うアクションだ。

Bボタンを2回連打したあとに、すかさずAボタンを押すと、この回転ジャンプを出することができる。



プロペラ飛行

Aを押したあとでA(飛行中はAを連打)

Aボタンでジャンプしたあとで再度Aボタンを押すと、飛びながら移動することができる。飛び続けたい場合は、Aボタンを連打すればよい。ただし、一定時間飛ぶと疲れて降下してしまう。

長く飛び続けると、テイルスが疲れて飛べなくなるので、そうなる前に地上に降りるようしよう。



泳ぎ

水中で◀または▶を押しながらA

水中にいるときに十字ボタンを押しながらAボタンを押すと、泳いで水中を進むことができる。また、水中にいるときにAボタンを連打すれば、上へ浮かび上がることができる。

水中を犬かきで泳いでいくテイルス。ただし、泳げるとはいっても、他のキャラクターと同様に、息継ぎが必要になる。



シッポ攻撃

地上にいるときにB

地上にいるときにBボタンを押すと、シッポを振って前方にいる敵を攻撃することができる。なお、テイルスの場合、ソニックのように前方へ移動しながら攻撃することはできない。

自慢のシッポで敵を攻撃するテイルス。もちろん、連続してこの攻撃を繰り返すことも可能だ。



「KNUCKLES' ACTION」

ナックلزのアクション

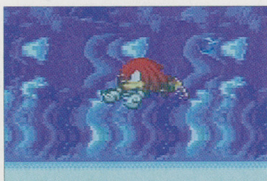


水泳

(A)を押したあと再度(A)（続けるには(A)を押し続ける）

ジャンプしたあと水中で再度Aボタンを押すと、泳いで進むことができる。このとき、逆方向に十字ボタンを押せば方向転換も可能。滑空飛行の場合と違い、攻撃判定はない。

● ゆっくりと下降しながら、前へと泳いでいくナックلز。テイルスのように、上昇することはできない。



カベ登り

カベにくっついたあとで ▲ または ▼

滑空中にカベにぶつかると、そのままカベにくっつくことができる。このとき、十字ボタンの上または下を押すと、カベを登り降りできる。カベから離れたときは、Aボタンを押せばよい。

● 高いカベも、ナックلزなら、このとおりすいすいと登ることができるのだ。



滑空飛行

(A)を押したあと再度(A)（続けるには(A)を押し続ける）

ジャンプして空中にいるとき再度Aボタンを押すと、滑空飛行で移動ができる。このとき、逆方向に十字ボタンを押せば方向転換も可能。滑空飛行中は攻撃判定があり、敵を倒すこともできる。

● ナックلزの滑空飛行は、ゆっくりと下に降りる飛び方だ。テイルスのプロペラ飛行のように、上昇することはできない。

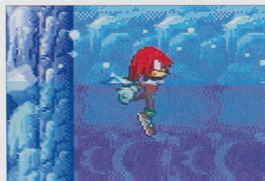


水面移動

水面にいるときに ◀ または ▶

ナックلزは、水面に出ると立ち泳ぎをして顔を出す。このとき、十字ボタンの左右を押すと、立ち泳ぎのまま移動することができる。水中へ潜るには、十字ボタンの下を押せばよい。

● 水面移動の場合、水面から顔を出しているので、息継ぎをする必要はない。

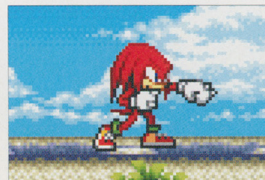


パンチ攻撃

地上にいるときに(B)

地上にいるときにBボタンを押すと、前方に向かってパンチを繰り出す。また、Bボタンを3回連打すると、ワン、ツーとストレートを出したあと、3発めに上にに向かってアッパーを放つ。

● このあとアッパーに。アッパーはジャンプしながら真上に向かって放つので、頭上の敵も倒せる。



AMY'S ACTION

エミーのアクション

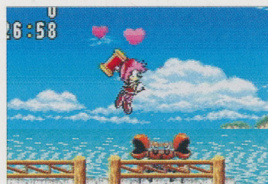


ハンマー攻撃

①

止まっているとき、あるいは移動中にBボタンを押すと、ハンマーで前方の敵を攻撃することができる。Bボタンを2回連打すれば、攻撃を2回連続して繰り返すことも可能だ。

●エミーのメインとなる攻撃方法。ハンマーを振るたびに画面にハートマークが出るのが、なんと女の子らしい。

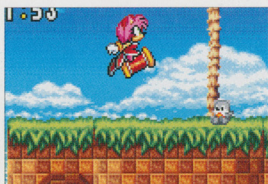


ハンマージャンプ

▽+①

地上にいるとき、十字ボタンの下を押しながらBボタンを押すと、ハンマーを振り回しながら上へとジャンプすることができる。通常のジャンプよりも高く飛び上がれるのが特徴だ。

●愛用のピコピコハンマーを地面に強く叩きつけ、その反動で空高くジャンプする。



空中回転ハンマー

ジャンプ中に▽+①

ジャンプ中に十字ボタンの下を押しながらBボタンを押すと、ハンマーを振り回しながら降下する。エミーはスピンアタックができないので、着地と同時に敵を倒すにはこれを使うしかない。

●Bボタンを押した瞬間から地上に着地するまで、ハンマーを振り回す。もちろん、その間はずっと攻撃判定がある。



ステップ移動

▽+①

地上にいるとき、十字ボタンの下を押しながらAボタンを押すとステップ移動ができる。また、ステップ移動後に十字ボタンの左右を押せば、そのままダッシュ状態に移ることができる。

●Aボタンを押すたびに、大きく一歩を踏み出す。攻撃判定はないので、敵がいるときはむやみに使わないほうがよい。



ヘッドスライディング攻撃

ステップ移動中に①

ステップ移動中にBボタンを押すと、ヘッドスライディング攻撃をすることができる。タイミングとしては、ステップ移動の際に、Aボタンをはずすと同時にBボタンを押すと決まりやすい。

●頭からスライディングして突っ込んでいくエミー。攻撃判定があるので、スライディング中にぶつかった敵を倒せる。



ITEM

●アイテム

さまざまなアイテムが冒険を手助けしてくれる。有効に使うためにも、それぞれの効果をしっかり覚えておこう。



アイテムは全部で8種類

ゲームに登場する基本アイテムは、全部で8種類。それぞれのアイテムは、アクツ中に配置されたアイテムボックスの中に入っており、ボックスを壊すと手に入れられる。アイテムボックスは、スピンアタックや固有アクションによる攻撃で壊すことができる。



●これが、アイテムが入っている「アイテムボックス」。決まった場所に配置されているので、よく確認しておこう。

●アイテムボックスを壊すには、上か横のどちらかからスピンアタックをしよう。エミーの場合は、ハンマーで壊そう。



アイテムの種類とその効果



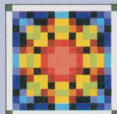
ハイスピード

取ると、一定時間キャラクターのスピードがアップする。



5リング

このアイテムを取ると、リングが5個加算される。



無敵

取ると、一定時間無敵になる。無敵の間は、当たるだけで敵を倒せる。



10リング

このアイテムを取ると、リングが10個加算される。



バリア

取ると、受けるダメージを一度だけ防ぐことができる。



ランダムリング

リングが加算される(加算数は1、5、10、20、30、40からランダムに決定)。



磁力バリア

キャラクターの近くにあるリングを、吸い寄せることができるバリア。



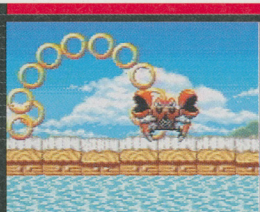
1UP

このアイテムを取ると、チャレンジ回数が1回増える。

ENEMY

●敵キャラクター

ソニックたちの行く手を阻む敵キャラクターたち。ここでは、彼らの能力とその攻略法について紹介しておこう。



敵の行動パターンをチェック

ゲームに登場する敵キャラクターは19種類で、それぞれが独特の行動パターンを持っている。彼らを効率よく倒すには、まずその行動パターンを理解しなければならない。攻撃方法も当然それぞれ異なるので、忘れずにチェックしておくようにしましょう。



◎登場する敵キャラクターの耐久力は、ボスキャラクター以外はすべて同一。どのキャラクターも、必ず一撃で倒すことができる。

◎敵キャラクターたちの正体は、Dr.エッグマンによって改造された動物たち。敵キャラクターを倒すと、もとの動物の姿に戻るのだ。



ガミガミ

■ 出現ゾーン：ゾーン1 ■

カニ型ロボット。横歩きをしながら、両方のハサミから同時に弾を撃ち出してくる。撃ち出したあとが、攻撃のチャンス。



キキ

■ 出現ゾーン：ゾーン1 ■

サル型ロボット。ヤシの木に登りながら、ソニックたちに向かって弾を撃ち出してくる。木を降りてきたところを倒そう。



ケロケロ

■ 出現ゾーン：ゾーン1 ■

カエル型ロボット。決められた場所をピョンピョン跳んでいるだけなので、他の敵キャラクターに比べて倒すのは簡単だ。



スティンガー

■ 出現ゾーン：ゾーン1 ■

ハチ型ロボット。空中を飛びながら、弾を撃ち出してくる。無理に倒そうとせず、素通りしてしまうのがおすすだ。



リノタンク

出現ゾーン：ゾーン1・5

サイ型ロボット。ゆっくり動いているかと思うと、突然スピードを上げて突進してくるので、十分注意すること。



センボン

出現ゾーン：ゾーン2

ハリセンボン型のロボット。全身から鋭い針を出しているときは、こちらの攻撃が効かない。近づかないようにしましょう。



テントー

出現ゾーン：ゾーン2

テントウムシ型ロボット。空中を飛びながら移動し、ときどき天井に張りついで、左右に向けて弾を撃ち出してくる。



モグ

出現ゾーン：ゾーン2・6

モグラ型ロボット。通常は穴の中に隠れているが、ときどき穴の中から顔を出し、ソックたちのじゃまをしてくる。



スロト

出現ゾーン：ゾーン3

コウモリ型ロボット。空を飛びながら、頭上にコインを落としてくる。コインに当たると、ダメージを受けてしまう。



ハナビー

出現ゾーン：ゾーン3

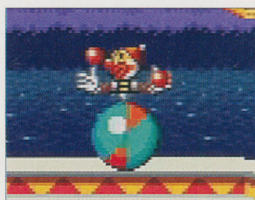
口から花火を出す変わったロボット。顔を上げて、花火(弾)を吐き出してくる。ハナビーが顔を上げたら、注意しよう。



ピーエロ

出現ゾーン：ゾーン3

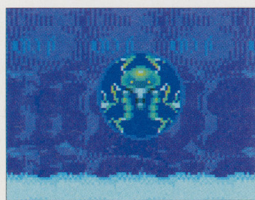
ピエロ型ロボット。左右に動くだけで、他の敵キャラクターのように、攻撃してこない。これを倒すのは簡単だろう。



クラー

出現ゾーン：ゾーン4

クラゲ型ロボットで、全身から電流を出してバリアを張る。バリアを張っている間は、こちらの攻撃が効かないので注意。



ドリサメ

■ 出現ゾーン：ゾーン4 ■

サメ型のロボット。突然カベを突き破って、ソニックたちに向かってくる。水中でカベの近くを歩くときは、注意しよう。



ペン

■ 出現ゾーン：ゾーン4 ■

ペンギン型のロボット。進行方向に向かって、弾を撃ちだしてくる。後ろを向いているときに、さっさと倒してしまおう。



ユキマル

■ 出現ゾーン：ゾーン4 ■

ユキダルマ型のロボットで、ときどき上に向かって弾を撃ちだす。ユキマルの上をジャンプするときは、注意が必要だ。



レオン

■ 出現ゾーン：ゾーン5 ■

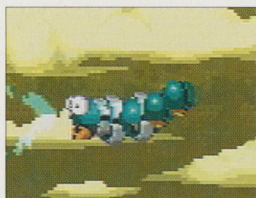
カメレオン型のロボット。ソニックたちを見つけると、舌を伸ばして攻撃してくる。不用意に近づかないようにしよう。



ワム

■ 出現ゾーン：ゾーン5 ■

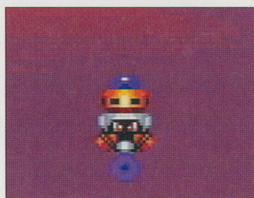
体をクネクネと動かしながら空中を飛んでいる毛虫型のロボット。頭が弱点で、それ以外ではダメージを与えられない。



オクト

■ 出現ゾーン：ゾーン6 ■

タコ型のロボット。空中を飛びながら、真下に向かって弾を撃ちだしてくる。こいつの下を通るときは、十分注意しよう。



ミラー

■ 出現ゾーン：ゾーン6 ■

立方体型のロボット。通常は、体を頑丈な鏡でおおっている。弾を撃ちだしてくるときにしか、倒すことができない。



TRAP&DEVICE

●トラップ&装置

見知らぬトラップや装置に遭遇して驚いたりしないように、冒険の前にそれぞれの効果をしっかりチェックしておこう。



トラップについて

冒険の際に注意しなければならないのは、敵キャラクターだけではない。ゾーンのあちこちに仕掛けられたトラップについては、場合によっては、敵キャラクター以上の注意が必要となる。ここでは、数多いトラップの中から代表的なものを紹介しておこう。



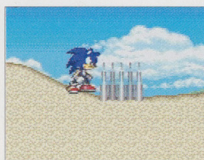
●トラップの中には、ソニックたちにダメージを与えるものもある。

●トラップが仕掛けられている場所は常に同じなので、場所を覚えておけばよけるのも簡単だ。



トゲ

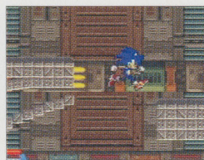
床から生えている鋭いトゲ。当たると、ダメージを受ける。なお、先のゾーンへ行くと、なにもない場所から突然トゲが飛び出すこともある。



●なにもないと安心して通ろうとしたところを、下から鋭いトゲが襲う。

崩れる足場

足場の中には、乗ると崩れて落下するものもある。崩れる足場が仕掛けられている場合、落ちたところに敵やトゲが生えていることが多い。



●乗ってから崩れるまでに少しタイムラグがあるので、さっさと渡ってしまえば大丈夫だ。

インディール石球

坂道を転がってくる巨大な石の球で、当たるとダメージを受ける。転がるスピードはさほど速くはない。



トゲつき鉄球

空中を飛んでいる、トゲついた巨大な鉄球。移動スピードは遅いので、よけるのは案外簡単だ。



ゾーン内の装置

ゾーン内には、たくさんの種類の装置が仕掛けられている。装置には全ゾーンに配置されているものと、特定のゾーンにしか配置されていないものの2種類がある。とくに、特

定のゾーンにのみ配置されているタイプのものの中には、その装置を使わないと先へ進めないという場合もある。ここで、各装置の使い方を忘れずにチェックしておこう。

また、タイムアタックの際には、これらの装置が時間を短縮するのに非常に役に立つ。上手に利用することができれば、かなりタイムを縮められるはずだ。

全ゾーン共通の装置

スプリング

ゾーンのあちこちに配置され、乗ると高くジャンプできる。通路に横向きに配置されていることもある。



ダッシュパネル

高速で回転しているパネル。このパネルの上に乗ると、猛スピードでダッシュすることができる。



ポイントマーカー

マーカー前を通過しておく、ミスしてやり直しの場合、マーカーの場所から再スタートすることができる。



スペシャルパネ

これに乗ってジャンプすると、スペシャルステージへと行ける。わかりづらい場所にあることが多い。



特定のゾーンにのみ存在する装置

アーム

さわるとキャラクターをつかみ、終着地点まで運んでくれる。この仕掛けは、ゾーン2、5に登場する。



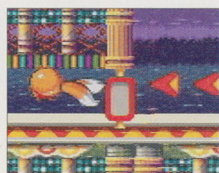
回転足場

乗って、足場の回転方向に十字ボタンを押すと動きだす。ボタンを離せば、もとに戻る。ゾーン5に登場。



回転扉

一方向からしか入れない扉。後戻りはできないので、くぐるときはよく考えよう。ゾーン3に登場する。



滑車

触れると、自動的にキャラクターを終着地点まで運んでくれる。この装置は、ゾーン2、4に登場する。



空中通路

「パイプ通路」の空中版。入口から入ると、空中を飛ばされ次のポイントまで移動する。ゾーン6に登場する。



グランド用レール

レールの上を滑り降りられる装置。使えるのは、ソニックとエミーのみ。ゾーン1、5、6に登場する。



重力サークル

入口から入ると、中央の部屋で1回止まり、十字ボタンを押した方向へ飛んでいく。ゾーン3に登場する。



重力発生装置

上を通ると、キャラクターが回転しながら移動する。装置の上では、ジャンプはできない。ゾーン6に登場。



蒸気ジャンプ台

下から蒸気が吹き出し、足場が浮き上がる。蒸気の上に乗ると、ダメージを受ける。ゾーン2に登場する。



上昇クレーン

つかむと、キャラクターを上へと引き上げてくれる。なお、この装置は、ゾーン5のみ登場する。



ダストシュート

ダストシュートの上に乗ると中へ入り、そのまま下へ落とされる。ゾーン2に登場する。



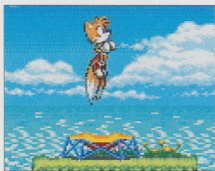
ティーカップ

乗ると、自動的に下へ運ばれる。ゾーン3に登場する。ゾーン5には、これのバージョン違いも登場する。



トランポリン

上で跳ねるたびに、ジャンプする高さが上がっていく。この装置は、ゾーン1～3、6に登場する。



ネジ型鉄棒

つかまると、自動的に右へ移動。真下へ降りるには、十字ボタンの下とAを押す。ゾーン2に登場する。



パイプ通路

入ると、自動的に通路の出口まで運ばれる。ゾーンによって入口の形が異なる。ゾーン2、3、6に登場。



パネ板

上に乗ると弾む。ゾーン1、2、4、6に登場。ゾーン5に登場する雲は、このパネ板のバージョン違い。



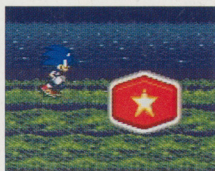
バンク板

ダッシュパネルで加速がついた状態で通過すると、カベの上を走りぬけることができる。ゾーン1に登場する。



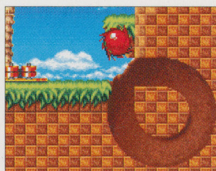
バンパー

効果はポピンと同じ。直角三角形、二等辺三角形、六角形の3つのパターンが存在する。ゾーン3に登場。



ひねりジャンプ台

ダッシュパネルで加速した状態で通過すると、上へ向かって高くジャンプできる。ゾーン1、6に登場する。



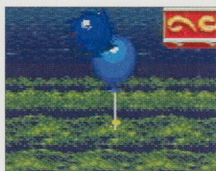
ピンボールレール

入口に入ると、回転しながら出口まで自動的に運ばれる。この装置は、ゾーン3に登場する。



風船

上に乗ると、バウンドして飛ばされる。風船自体は、キャラクターが乗った瞬間に割れる。ゾーン3に登場。



フリーフォール

中央のポールに触れると、キャラクターを回転させながら下へと移動する。ゾーン3に登場する装置。



振り子クレーン

振り子のように左右に揺れるクレーン。ジャンプでつかまれるが、タイミングが難しい。ゾーン2に登場。



フリッパー

上に乗った状態でAボタンを押すと、キャラクターを飛ばせる。錠型は、触れると弾かれる。ゾーン3に登場。



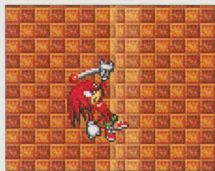
ベルトコンベア

上に乗ると進行方向へ運ばれ、逆へ進もうとすると移動速度が遅くなる。ゾーン2、3、6に登場する。



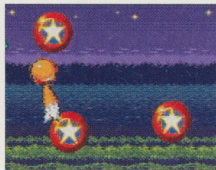
ポール

カベから出ているものは、つかむと上へ。床から生えている場合は、前へダッシュ。ゾーン1、3に登場。



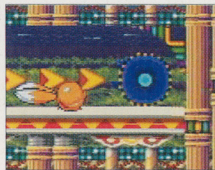
ポピン

触れると弾かれる。弾かれる方向をよく考えてから触れるようにすること。ゾーン3に登場する。



ワープ穴

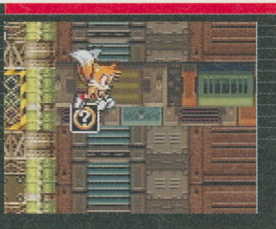
キャラクターが入口から入ると、出口へと瞬間移動させられる。この装置は、ゾーン3に登場する。



BASIC TECHNIQUE

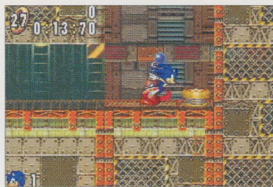
●基本テクニック

冒険を進めていくための、基本的なテクニックを紹介しよう。これらをマスターしておけば、役に立つことは間違いない。



■ポイントマーカ―を通過することを忘れずに！

途中でやられてしまった場合、いちばん最後に通過したポイントマーカ―の場所から再スタートすることになる。猛スピードで進んでいる場合、マーカ―の前を通ることをつい忘れがちだ。必ずマーカ―の前を通過しておこう。



①ポイントマーカ―では、写真のように、正面を正しく通過した場合にはのみカウントされる。



②このように、ポイントマーカ―の上を通過した場合にはカウントされないで、十分気をつけよう。

■無敵状態になったら思いっきりダッシュ！

バリアと無敵の大きな違いは、その効果が切れる条件だ。バリアは敵キャラクターに当たるとその時点で効果がなくなるが、無敵は時間内ならいくら当たっても問題ない。無敵状態になったら、敵を気にせずにどんどん進もう。



①バリアの場合、敵キャラクターに一度当たっただけで効果がなくなる。磁力バリアの場合も同様の。



②無敵は、時間制限はあるが時間内ならいくら当たってもOK。タイムアタック時には、とても便利だ。

■リングを集めておけばよいことがある！

リングを集めることで得られる効果は2種類。ひとつは、100個集めるごとにチャレンジ回数が1回増えること。もうひとつは、持っているリングをすべて失うかわりに、敵から受けるダメージを一度だけ防いでくれることだ。



①リングを100個集めた時点で、自動的に1UPする。がんばって集めて、チャレンジ回数を増やそう。



②リングを1個でも持っていれば、一度だけ、敵やトラップからダメージを受けないですむのだ。

飛び散ったリングの上手な回収方法

敵やトラップからダメージを受けた場合、持っていたリングがすべて飛び散ることは前の項目で紹介した。じつは、この飛び散り方には一定の法則がある。

ダメージを受けた際、キャラクターが空中



❶ ダメージを受けると、リングは多方向へ飛び散る。たくさん持っていた場合には、飛び散ったすべてのリングを回収することは不可能だ。

にいる場合は周囲16方向へ、地上にいる場合は周囲8方向へと飛び散るのだ。飛び散ったあと、リングは数秒で消えてしまう。すべてのリングを回収しようと欲ばらずに、どれか一方方向に絞って回収するとよいだろう。



❷ リングを1個しか持っていない場合、必ずキャラクターの左側に飛ぶので、すぐに回収できる。ボス戦で役に立つので、覚えておこう。

敵やトラップの位置を覚えておこう！

ループやダッシュパネルの先には、敵キャラクターやトラップが仕掛けられていることが多い。加速がついたまま突っ走ると、待ちぶせしていた敵やトラップにぶつかってしまうことになる。そうならないためにも、ルー

プなどで加速がついた場合には、常にブレーキをかけられるように気を抜かないこと。

やられてしまった場合には、次のプレイのためにも、敵キャラクターやトラップの位置をしっかりと頭に入れておこう。



❸ おなじみのループ出現。これを回るといっきに加速がつくのだが、このときにちょっと油断をしていると……



❹ 待ちかまえていた敵にぶつかり、せっかく集めたリングがすべてパーに……。こうならないためにも、決して油断しないようにしよう。

難易度調整について

難しくてもどうしても先へ進めないという人は、タイトル画面で「オプション」を選び、難易度を調整することをおすすめする。難易度を「やさしい」に設定すると、各ゾーンに出現する敵が1種類減り、ボスが少し倒しやすくなる。

オプション	オプション	オフ
パーガルドーナツ		
▶ おんいど		おんいど
じかんせり		おんいど
カナルをなく		
こぼれおんいど		(おんいど)
ボスバース		ノーマル
さくせりす		
おんいど		

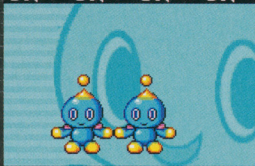
❶ 選べる難易度は「ふつう」と「やさしい」の2種類。通常は「ふつう」に設定されている。

OTHER MODE

OK OK OK OK

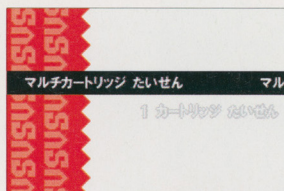
●その他のモード

『ソニックアドバンス』には、エンディングをめざすメインモード以外にも、楽しく遊べるモードがいろいろある。



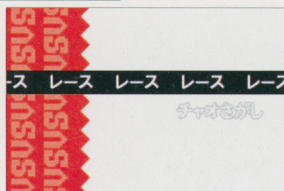
たいせんモード

このモードでは、**多人数での対戦を楽しむことができる**。なお、たいせんモードには、プレイヤーの数だけカートリッジが必要な「マルチカートリッジたいせん」と、カートリッジ1本で遊べる「1カートリッジたいせん」の2種類がある（詳しくはP.100参照）。



●「たいせんモード」を選択すると、まず「マルチカートリッジたいせん」か「1カートリッジたいせん」かを選ぶことになる。

●「マルチカートリッジたいせん」では「レース」と「チャオさがし」を、「1カートリッジたいせん」では「リングあつめ」を楽しめる。



遊べるゲームは
この3種類！

レース

最初にゴールに飛びこんだ人が勝者となる、レースゲーム。



チャオさがし

ステージの中に隠されたチャオを探し出すゲーム。



リングあつめ

ステージ中のリングを集め、その数を競うゲーム。



タイムアタック



●このモードでの目的は、1秒でも速くゴールへ飛びこむことだ。ゴールへの最短ルートをよく見きわめ、ベストラップをめざそう。

プレイするアクトを選び、クリアまでのタイムを競うモード。アイテムの配置場所、敵キャラクターやトラップの配置などは、メインモードと同じだ。もちろん、アクト2を選んだ場合にはボス戦も用意されている。

なお、このモードで選択できるアクトは、各キャラクターがクリアしているもののみ。また、各アクトでのベストクリアタイムは、「きろく」画面で見ることができる。

チャオのプチガーデン

人工生命体のチャオを育てるモード。このモードではチャオの育成のほか、「神経衰弱」や「ジャンケン」などのミニゲームを楽しむこともできる。また「GBAケーブル」を使



① 画面中央にいるかわいい生きものが、人工生命体の「チャオ」だ。



② ミニゲームをクリアして、チャオのためにリングを稼ごう。

えば、『ソニックアドバンス』で育てたチャオのデータをゲームキューブ用ソフト『ソニックアドベンチャー2バトル』へ転送することもできるのだ。

ソニックとテイルスのタグプレイ!! 「ソニック2モード」

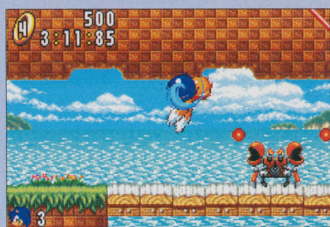
ソニックとテイルスが協力して冒険を進めるのが「ソニック2モード」。このモードでは、プレイヤーが操作するソニックのあとを、テイルスがついてくる。

「ソニック2モード」で遊ぶためには、キャラクター選択画面で各キャラクターにカーソルを合わせ、下のコマンドを順番に入力したあと、再びソニックにカーソルを合わせ、Aボタンを押して決定すればよい。

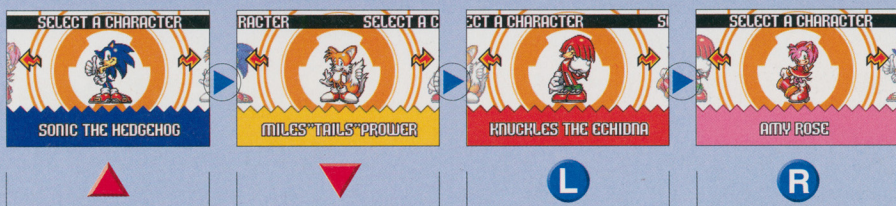


③ 「ゲームスタート」を選び、キャラクター選択画面になったら、ソニック→テイルス→ナックルズ→エミーの順番でコマンドを入力。最後にソニックでAボタン。

④ テイルスを操作することはできないが、ソニックの行動をすべてまねしてくる。ソニックのスピニアタックをまねさせれば、敵を倒すこともできるのだ。



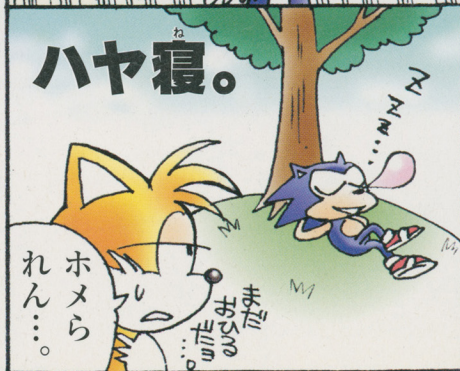
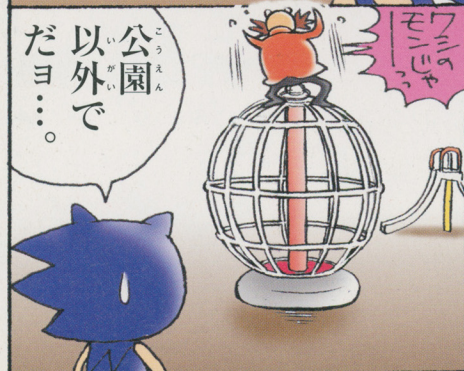
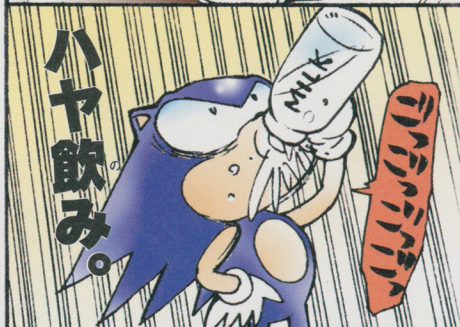
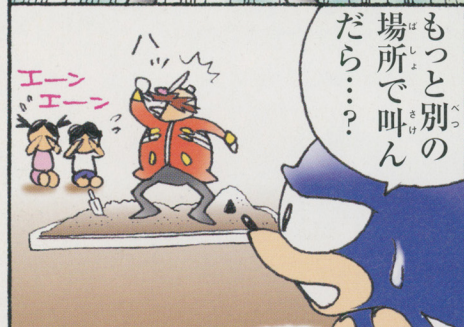
キャラクター選択画面での入力コマンド



ワシのモンじゃあ!



ホメられない……





ZONE GUIDE

冒険の舞台となる全7ゾーンをマップつきで徹底攻略。

スペシャルステージのマップ&攻略も掲載!!

攻略に必要なすべての情報が

ここに網羅されている!

攻略ページの 見方

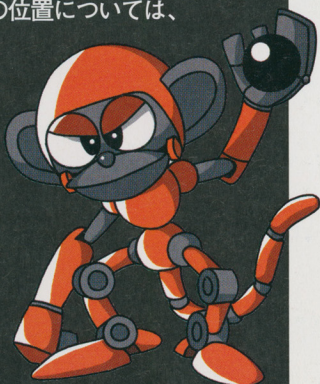
P.34から始まる攻略のページでは、ひとつのアクトごとに詳細なマップを掲載したうえで、攻略上の重要なポイントについてそれぞれ詳しく解説している。

ページの都合上マップが途中でとぎれる場合には、必ず「Aへ」「Bへ」などのように表記しているのので、対応する文字を追ってマップを確認してほしい。

どのマップでも、最初のキャラクターの立ち位置としてスタート（START）地点を明記している。各ゾーンのアクト1では、ゴール（GOAL）地点を明記。アクト2はボス戦＝ゴール地点となっているため、ボス（BOSS）の出現位置にマークを明記している。

アイテム、スペシャルバネ、泡発生地点（ゾーン4のみ）の位置については、

マップ上から線を引き出し、アイコンによってマップ下の欄に表記。アイコンの意味については、右の「アイコンの見方」を参照しよう。



- ① ゾーンおよびアクト名
- ② 手に入るアイテム
- ③ 出現する敵キャラクター
- ④ アクト内にスペシャルステージに行くための「スペシャルバネ」があるかないか
- ⑤ MAP
- ⑥ 攻略ポイント

重要な攻略上のポイントについて解説している。解説項目の番号は、マップ上に記載された同じ番号と対応している。マップで場所を確認しながら参照しよう。

アイコンの見方

	ハイスピード
	無敵
	5リング
	10リング
	ランダムリング
	バリア
	磁力バリア
	1UP
	泡発生地点
	スペシャルバネ
	スタート
	ゴール
	ボス戦

ZONE 1
ART 1

1

NEO GREEN HILL ZONE

●ネオグリーンヒルゾーン

スタートからゴールまでの道のりに、複雑なところは少ない。とくに、アクトの後半はほぼ一本道。そのままゴールまでいっきに突っ走ることができるが、ここはあせらず、着実にリングを集めていこう。

アクトの後半は、急ぐなら、できるだけ上のルートを通ったほうが安全。アイテムを集めるなら、下のルートがおすすめだ。

CHECK LIST

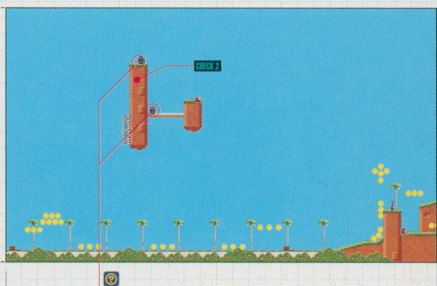
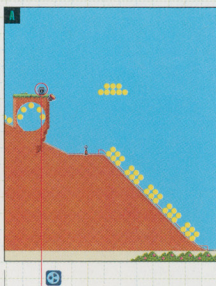
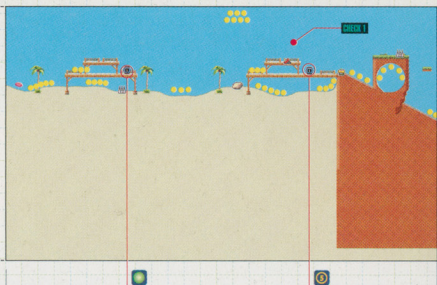
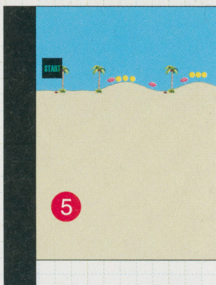
入手アイテム

🔱x1 🍄x2 🍄x0 🍄x3
🍄x0 🍄x1 🍄x1 🍄x0

出現する敵キャラクター

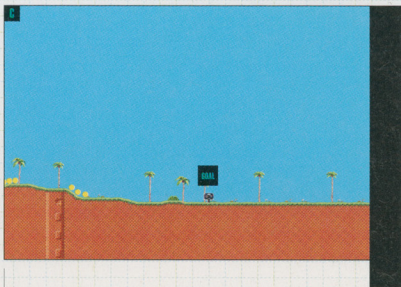
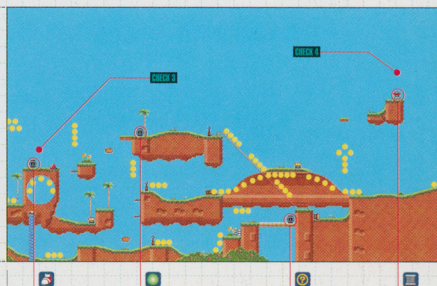
ガニガニ スティンガー
キキ ソタンク
ケロケロ

スペシャルステージ 4 あり



030

032



=== CHECK POINT !

CHECK 1 スティンガーには要注意

スティンガーは、空中高くから弾を放射してくる。姿が見えなくても、油断は禁物だ。



0 スティンガーは、正確にソタンクを撃つ。飛びかかるときは注意。

CHECK 2 空中に浮かぶ島へ行くには？

飛行能力のあるテイルスカオナクルスなら、島の左側の壁に並んだトゲの上まで飛べる。

0 テイルスは島の半ばから届く。

CHECK 3 ループの上アイテムが……

ループの上には、アイテムなどがあることが多い。ただし着くのは大変だが、その価値は十分にある。0 着着する前に必ず上を調べよう。

CHECK 4 スペシャルバネへの行き方

スペシャルバネは、アクト後半の高い位置にある。行くなら、上のルートを通もう。



0 ソニックで行く場合は、クラインドールレールの途中から上のルートを通ること。石橋の目にジャンプ。

030

037

ZONE 1 ACT 1

NEO GREEN HILL ZONE

●ネオグリーンヒルゾーン

スタートからゴールまでの道のりに、複雑なところはない。とくに、アクトの前半はほぼ一本道。そのままゴールまでいっきに突っ走れることもできるが、ここはあせらず、着実にリングを集めていこう。

アクトの後半は、急ぐなら、できるだけ上のルートを走ったほうが安全。アイテムを集めるなら、下のルートがおすすめだ。

CHECK LIST

入手アイテム

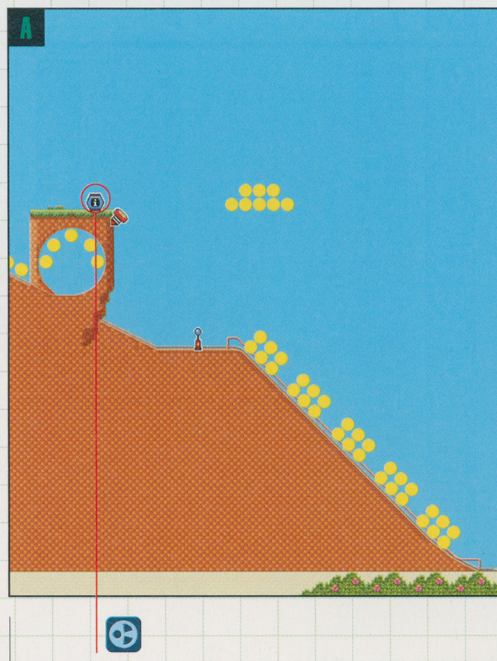
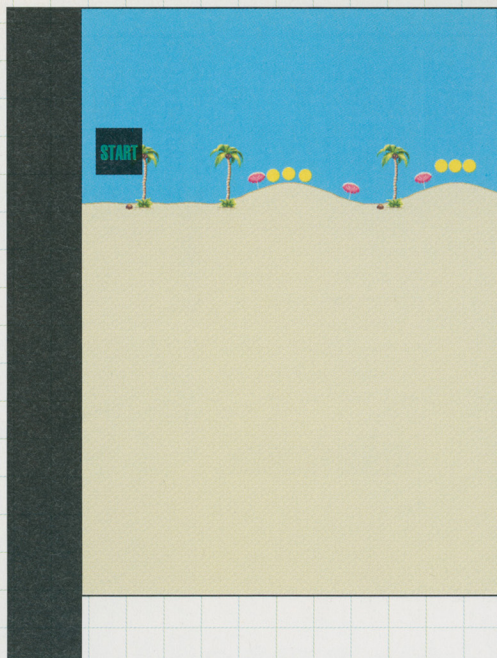
🍄x2 🍄x1 🍄x2 🍄x0 🍄x3
🍄x3 🍄x1 🍄x1 🍄x0

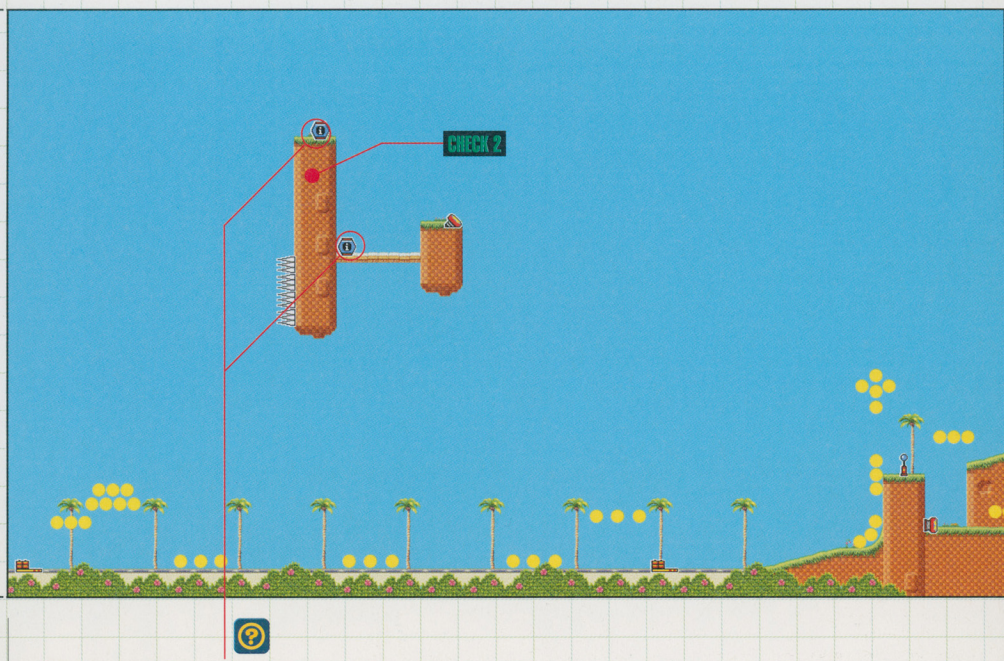
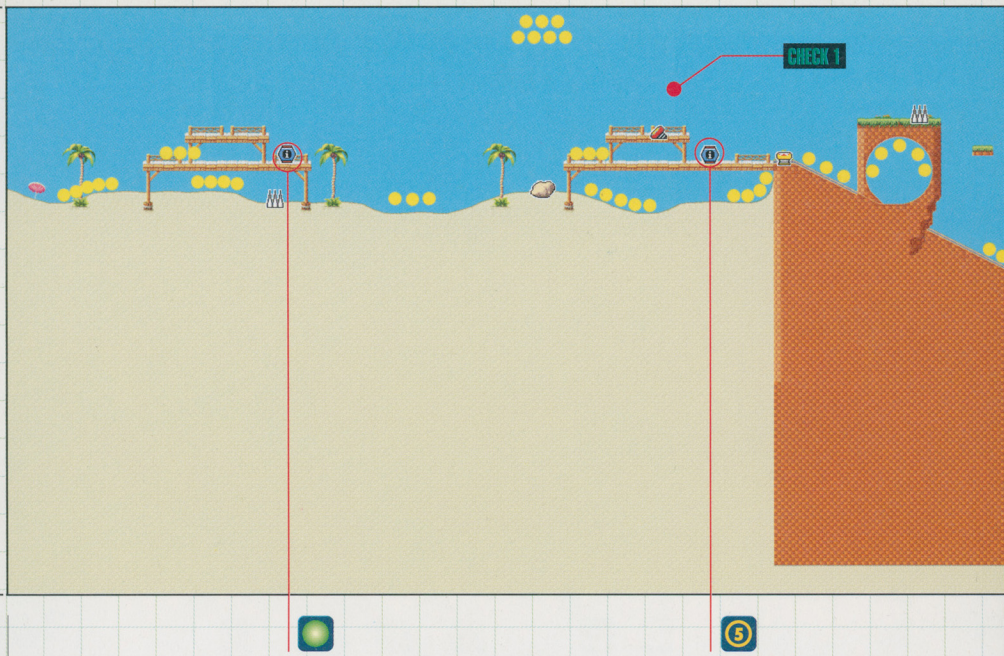
出現する敵キャラクター

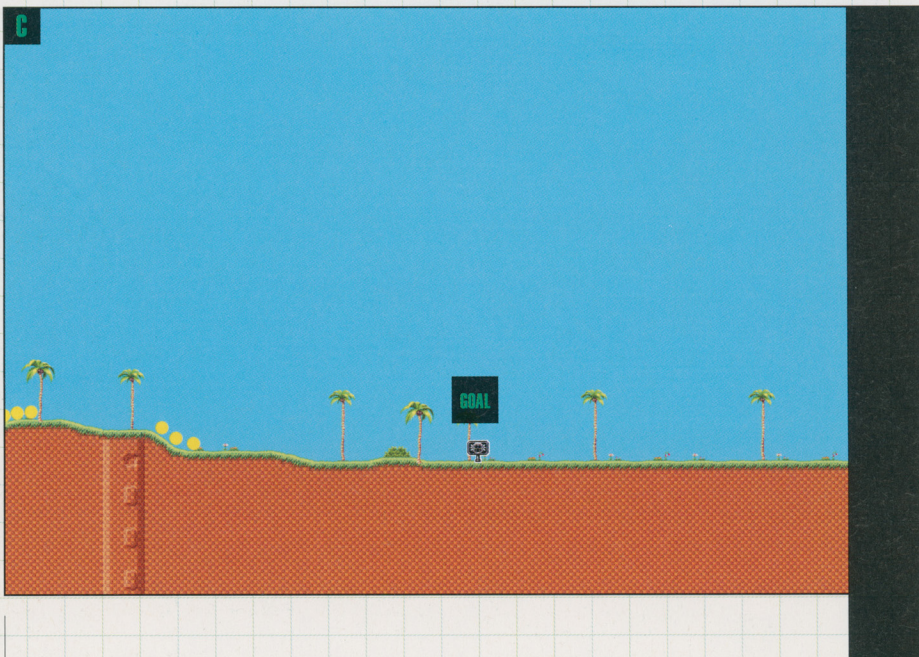
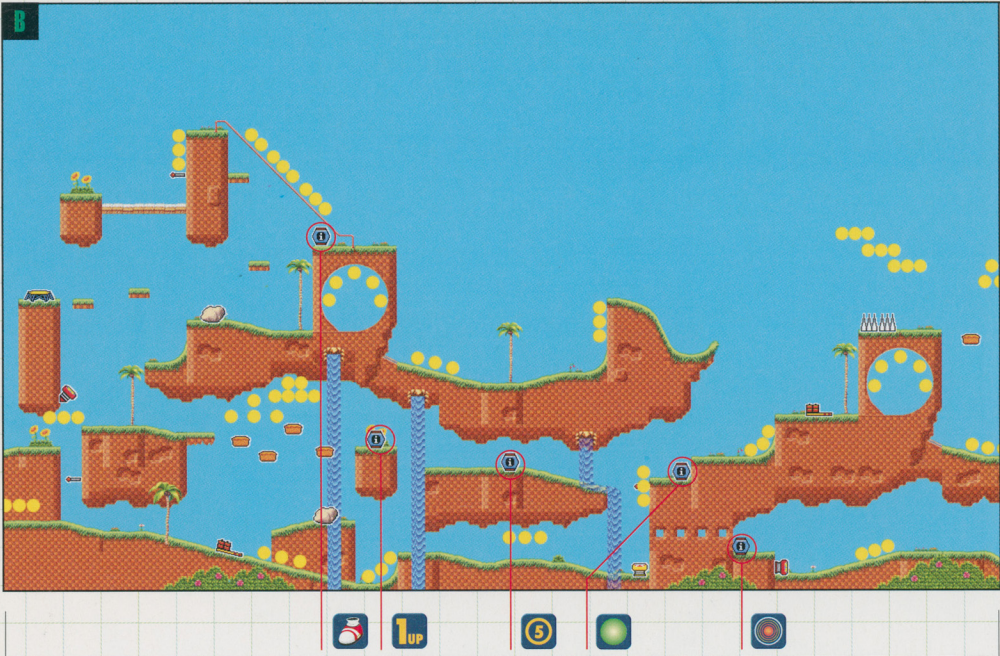
ガニガニ スティンガー
キキ リノタンク
ケロケロ

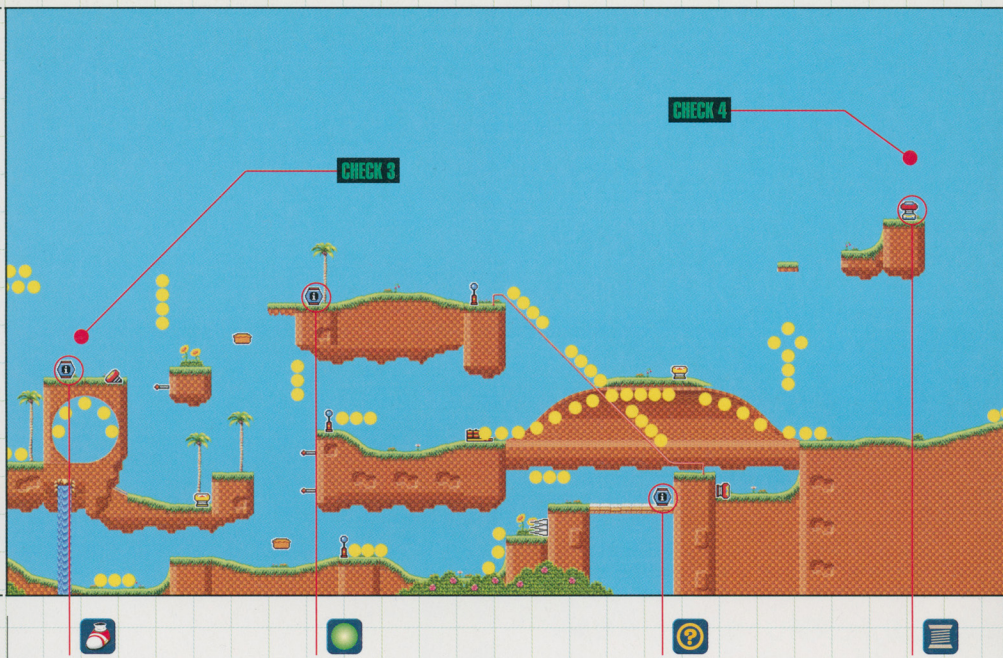
スペシャルステージ

あり









CHECK POINT !

CHECK 1 スティンガーには要注意！

スティンガーは、空中高くから弾を発射してくる。姿が見えなくても、油断は禁物だ。



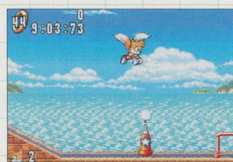
① スティンガーは、正確にソニックを狙って撃ってくる。



① ガニガニは、斜めに弾を放つ。飛びかかるときは注意。

CHECK 2 空中に浮かぶ島へ行くには？

飛行能力のあるティルスかナックルズなら、島の左側の壁に並んだトゲの上まで飛べる。



① ティルスは坂の半ばから届く。

CHECK 3 ループの上にアイテムが……

ループの上には、アイテムなどがあることが多い。たどり着くのは大変だが、その価値は十分にある。① 通過する前に必ず上を調べよう。



CHECK 4 スペシャルバネへの行き方

スペシャルバネは、アクト後半の高い位置にある。行くなら、上のルートを進もう。



① ソニックで行く場合、いちばん上のルートを進むこと。



① グラインド用レールの途中で、右側の丘にジャンプ。

ZONE 1

ACT 2

NEO GREEN HILL ZONE

●ネオグリーンヒルゾーン

このアクトも、ゴールへの道のりは単純。










アクト前半とゴール前は、ほぼ一直線だ。

注意するポイントは、ひとつめの1UP以降。

このあたりから見通しが悪くなり、進むルートを見つけづらくなる。アクト1と違い、一度通過すると戻れなくなる地点もある。さらにルートも覚えづらいので、最初はマップを見ながら少しずつ進むとよい。

CHECK LIST

入手アイテム

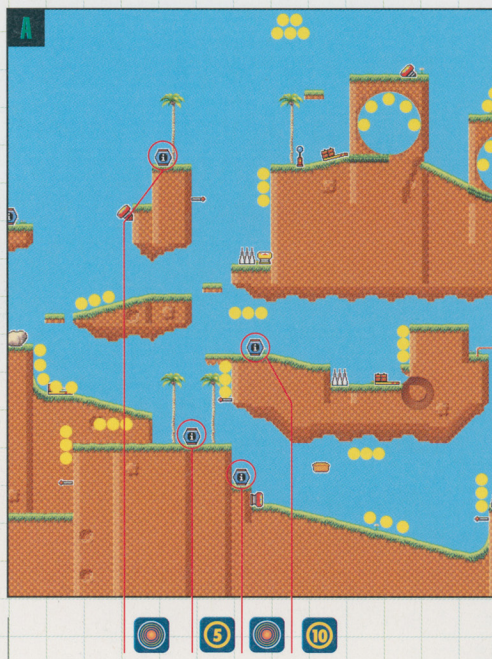
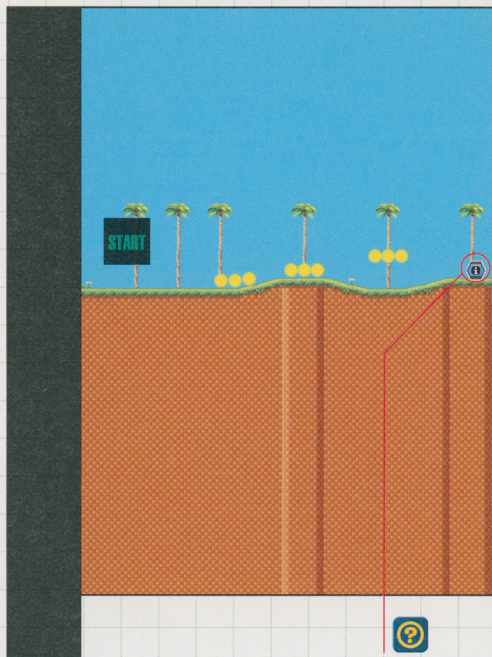
 x0
  x2
  x2
  x1
  x3
 x1
 x3
 x3
 x0

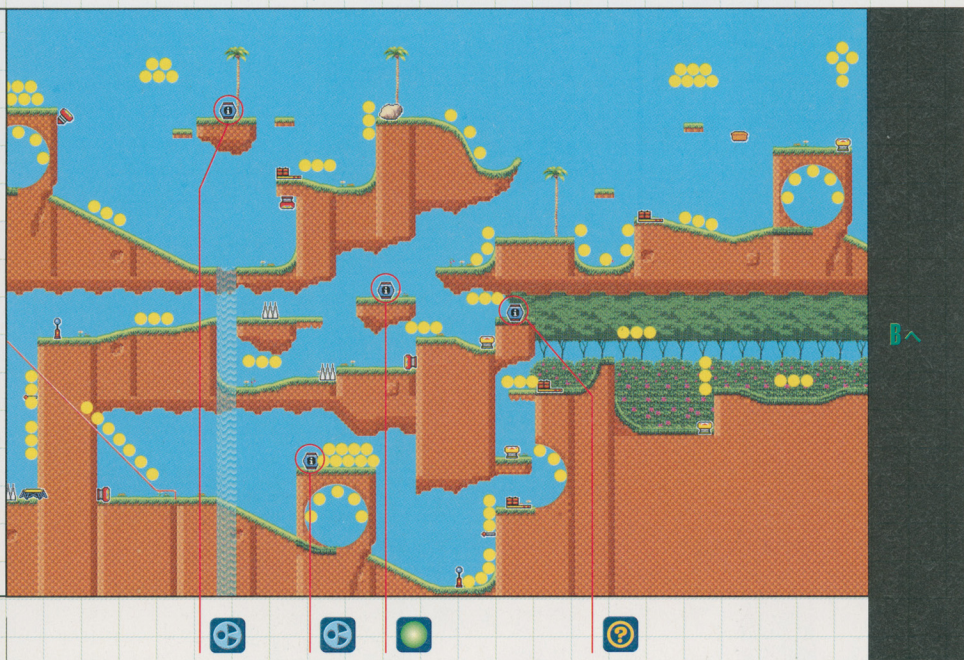
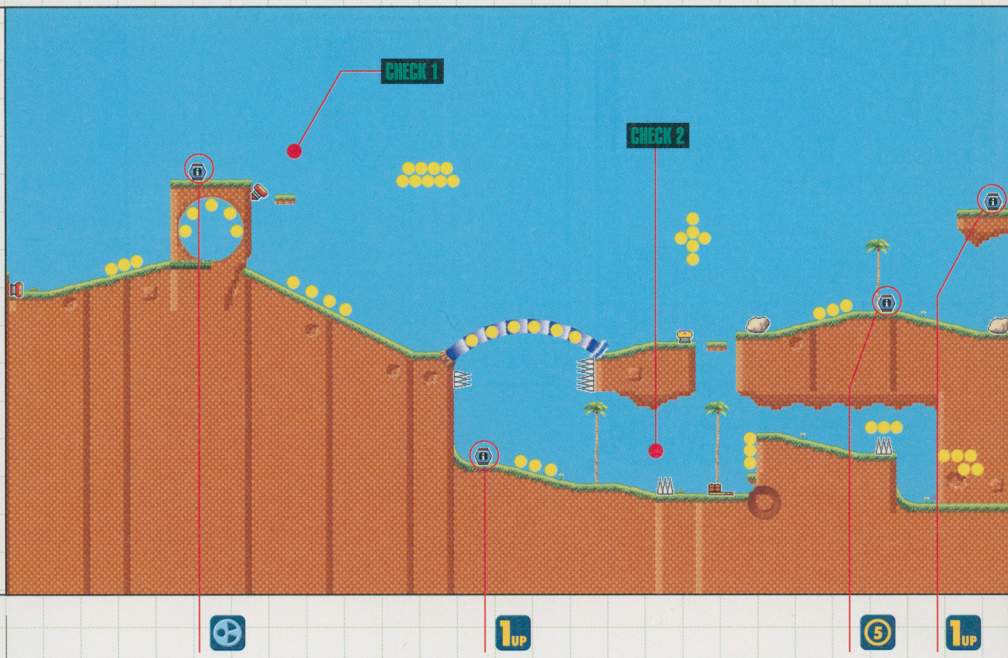
出現する敵キャラクター

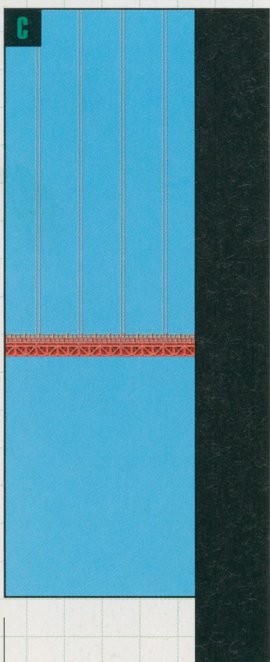
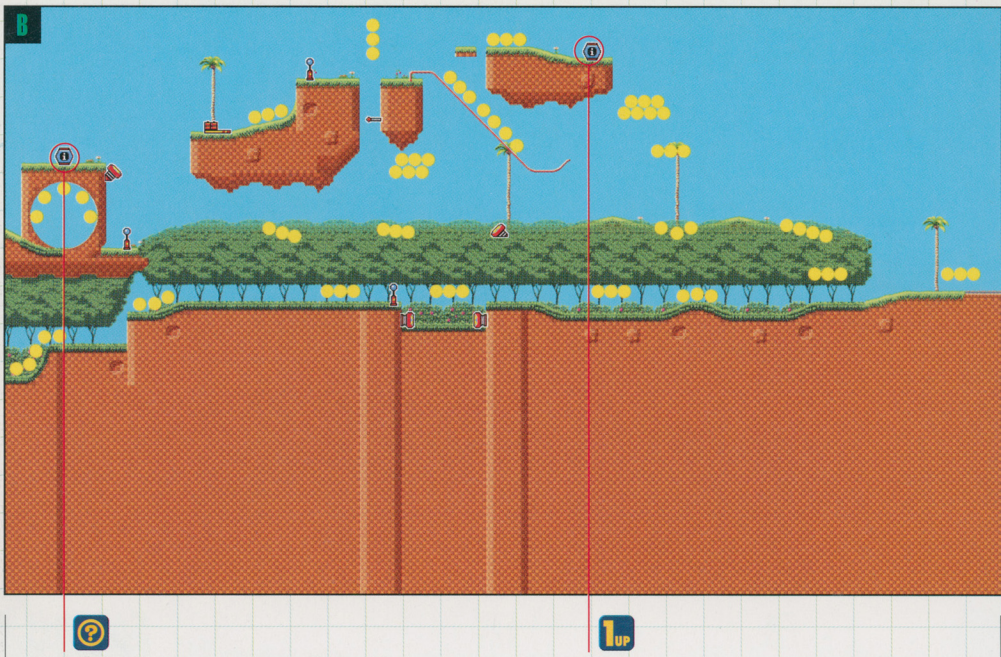
ガニガニ スティンガー
 キキ リノタンク
 ケロケロ

スペシャルステージ

なし







CHECK POINT !

CHECK 1 浮いている足場を利用しよう

岩場を進むには、浮いている足場の活用が不可欠。ループの上へ上がるにも、これを使わなければならない。ただし、足場には、乗ると落ちるものもある。

● ループ横で上下する浮き島を使えば、ループの上へも行ける。

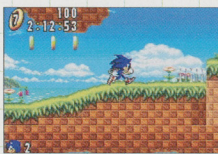


● 上下に移動せずに浮かんでいる足場は、乗ると落ちることもあるので、十分に注意しよう。

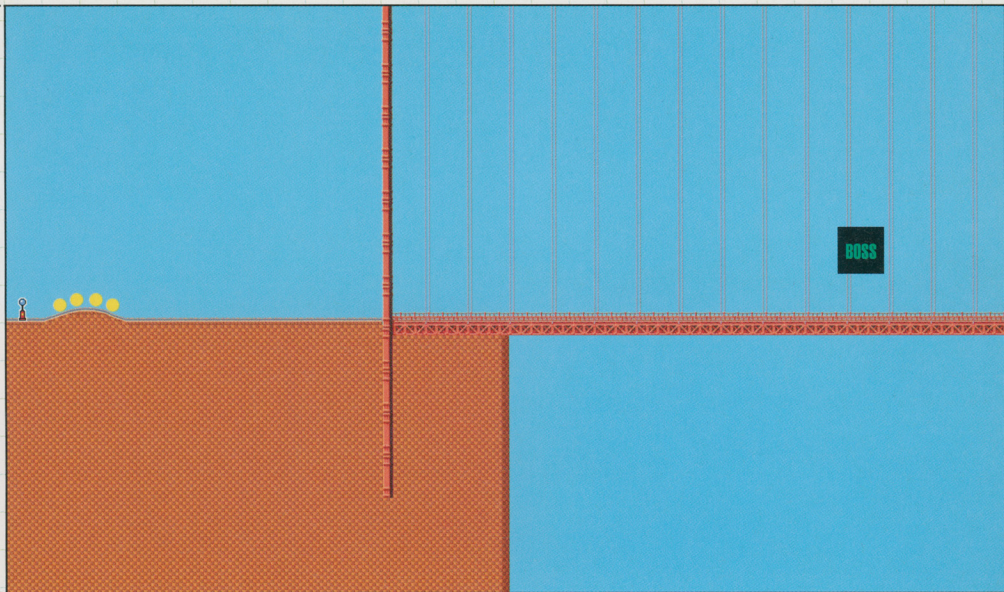
CHECK 2 飛び出すトゲに気をつけよう

このアクトでは、地上にトラップが数多く仕掛けられている。とくに、地面から突然飛び出すトゲには注意が必要。不用意に走り回ると、非常に危険だ。

● 飛び出すトゲは段差の下などに多い。手前から飛び越そう。



● 木々に隠されて見えにくいのが、茂みの中にもバナネリングが設置されている。

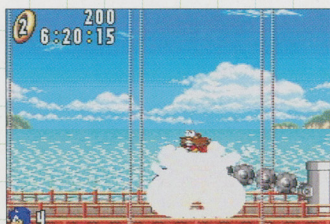


VS BOSS エッグハンマータンク

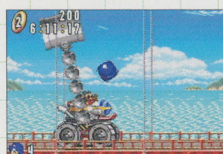
巨大ハンマーをかくぐれ!!

現れた直後のタンクは、動きが遅い。ハンマーの腕部分をかくぐり、ジャンプして上

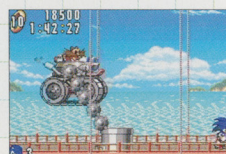
に乗っているエッグマンにスピンアタックを仕掛けよう。回転しながらエッグマンの上で何度も弾めば、連続でダメージを与えられる。



●ハンマータンクは、ハンマーと腕以外なら、どこを攻撃してもダメージを与えられる。

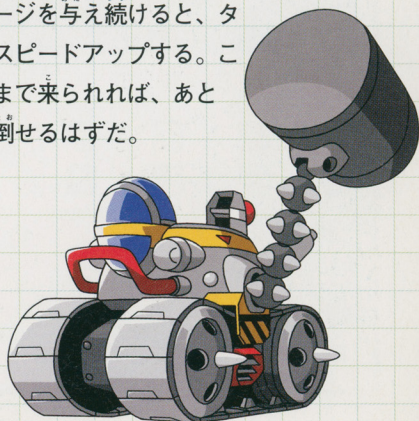


①ハンマーが後ろに回ったら、飛びこんで攻撃しよう。



②7回ダメージを与えると、タンクはスピードアップ。

ダメージを与え続けると、タンクがスピードアップする。この状態まで来られれば、あと一撃で倒せるはずだ。

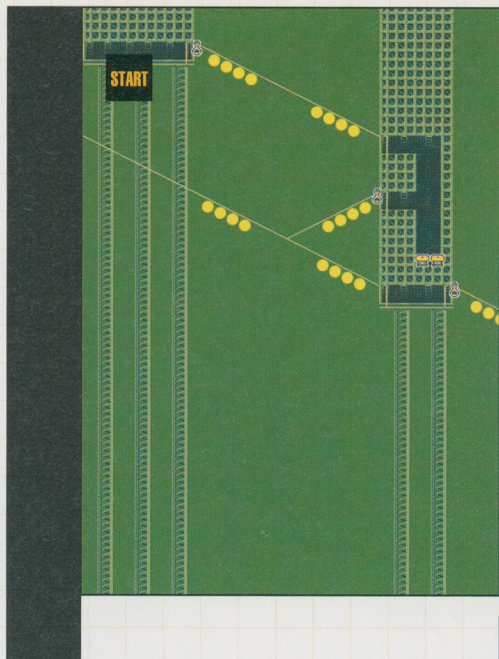


ZONE 2 ACT 1

SECRET BASE ZONE










●シークレットベースゾーン

鉄骨やパイプが張りめぐらされているゾーン。スプリングやクレーンを駆使しないと、ゴールには近づけない。また、シャッターや急な段差のために、一度通過すると戻れなくなる場所が多い。アイテムを集めたいなら、あまり先を急がないほうがよい。とくに、滑車は要注意。利用すればゴールへいき近くにづくが、その分、後戻りもできなくなる。



CHECK LIST

入手アイテム

 x1
  x1
  x2
  x2
  x2
 x1
  x1
  x1
  x0

出現する敵キャラクター

センボン
テントー
モグ

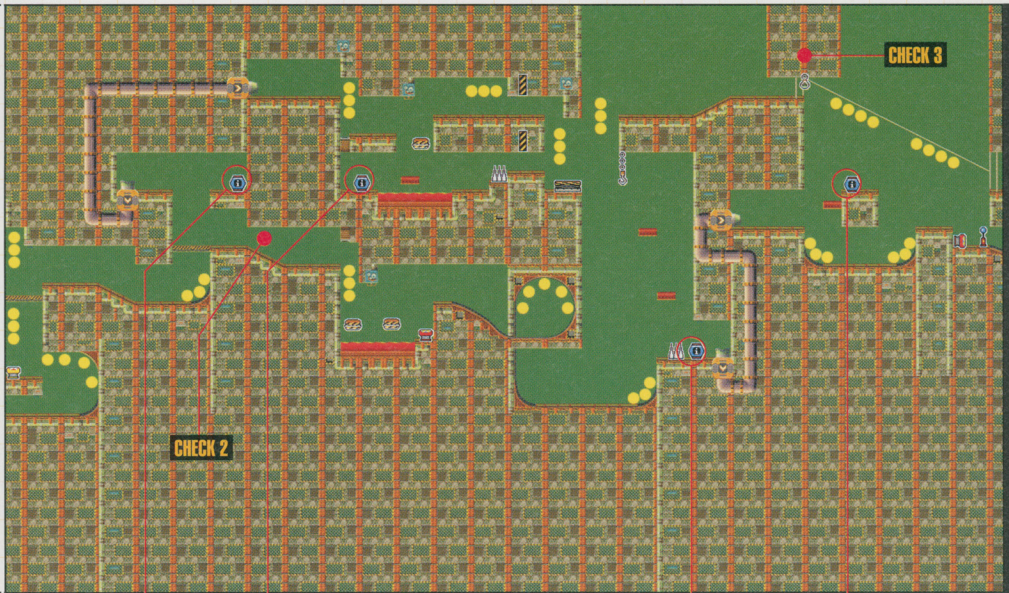
スペシャルステージ

なし





A ^



B ^



CHECK POINT !

CHECK 1 滑車に乗るのは後まわしにする

このアクトでリングを多く集めるには、ルートを通過する順序が大切。一度通過してしまつてしまうと、戻れないことが多いからだ。

アクト中盤、最初に登場するクレーンの横には、ポイントマーカーがある。この右の段差を降りると、ジャンプしても上がれなくなる。5リングやハイスピード、スプリングの上のリングなどすべて集めてから、先へ進むようにしよう。



① 鉄棒の下アイテムは、あとからでは取りにくい。渡る途中、飛び降りて取ろう。



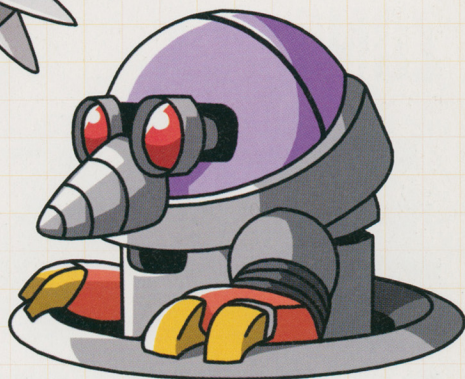
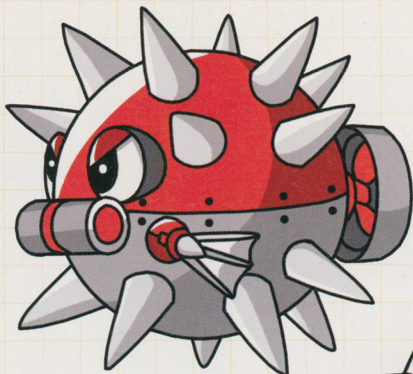
① ジャッターが閉まったあとでも、回りこめは戻れるところもある。

CHECK 2 穴が見えたらストップ

床にある穴からはモグが出現。走りぬけようとする、いきなり現れてダメージを受ける。ループを通つたあとなど、ダッシュしているときにモグの穴が見えたら、すぐにブレーキをかけよう。



① これが、モグが出現する穴。ダッシュ中にこれが見えたら要注意。

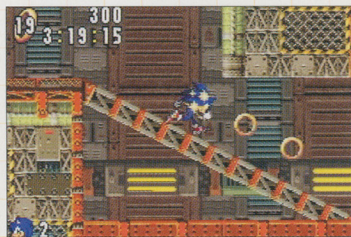


CHECK 3 上をめざして滑車に乗ろう

基地内には滑車が3つある。1つめの滑車は、降りたあとでも、その先にあるスプリングと鉄棒を使えば上のルートへ戻れる。だが、2つめと3つめの滑車では、下のルートのリングを先に集めると、滑車の乗り口へは戻れなくなる。ここは、滑車から降りたあと戻って下のルートのリングを集められるので、先に滑車沿いのリングを集めよう。

なお、1つめの滑車に乗

るには、最初のポイントマーカーの上にあるスプリングを使う。スプリングにはじかれたあと、十字ボタンを右に入れば、宙に浮いた赤い鉄骨に乗れる。そこから滑車へと進もう。



① ここと滑車のコースのどちらにも8枚のリングが用意されているが、両方取るのは不可能。確実に8枚のリングが取れる滑車がおすすめ。



① このパイプに入ってしまうと、2つめの滑車には乗れなくなるので注意。



① 3つめの滑車へ行くには、2本めの鉄棒を渡り終えたあと、上へジャンプ。

ZONE 2 ACT 2

SECRET BASE ZONE










● シークレットベースゾーン

基本的にアクト1と同様だが、内部の構造が複雑になっている。ルート分岐のポイントが格段に増え、上へ下へと行き来することにもなる。ゴールとは逆方向の左へ進むこともあるので、多少迷いやすい。迷う前に、常にマップで現在位置を確認しておこう。

スペシャルバネのところへ進むには、いちばん上のルートを進むとよい。

CHECK LIST

入手アイテム

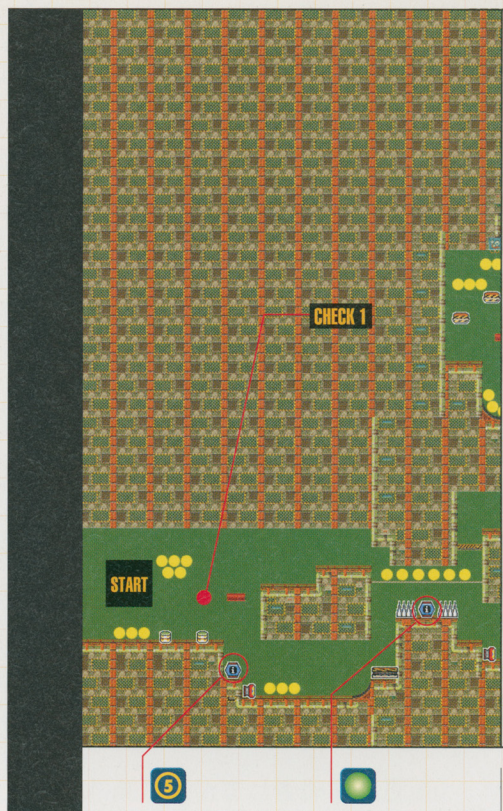
 x1
  x1
  x4
  x0
  x2
 x2
  x1
  x1
  x0

出現する敵キャラクター

センボン
テントー
モグ

スペシャルステージ

あり



■ CHECK POINT !

CHECK 1 リングを集めるなら下のルートで

スタート直後、蒸気ジャンプ台の先を下へ降りよう。下のルートには5リングと3個のリングがあるが、上にはモグがいるだけ。ただし、クリアを急ぐなら上のほうが近道だ。

● 鉄棒を渡っても、上には上がらず下に降りたほうが、リングやアイテムが多く集められる。





CHECK 2 カッセルのまえきつていし 滑車に乗る前に急停止!

いちばん上のルートを進むと、坂からループへと続く場所がある。ここはループで加速がついて、そのまま滑車に乗りこんでしま

がちだ。スペシャルバネのところへ行きたいなら、滑車には乗らず、ループ通過後に急停止し、右のスプリングで上へ進もう。



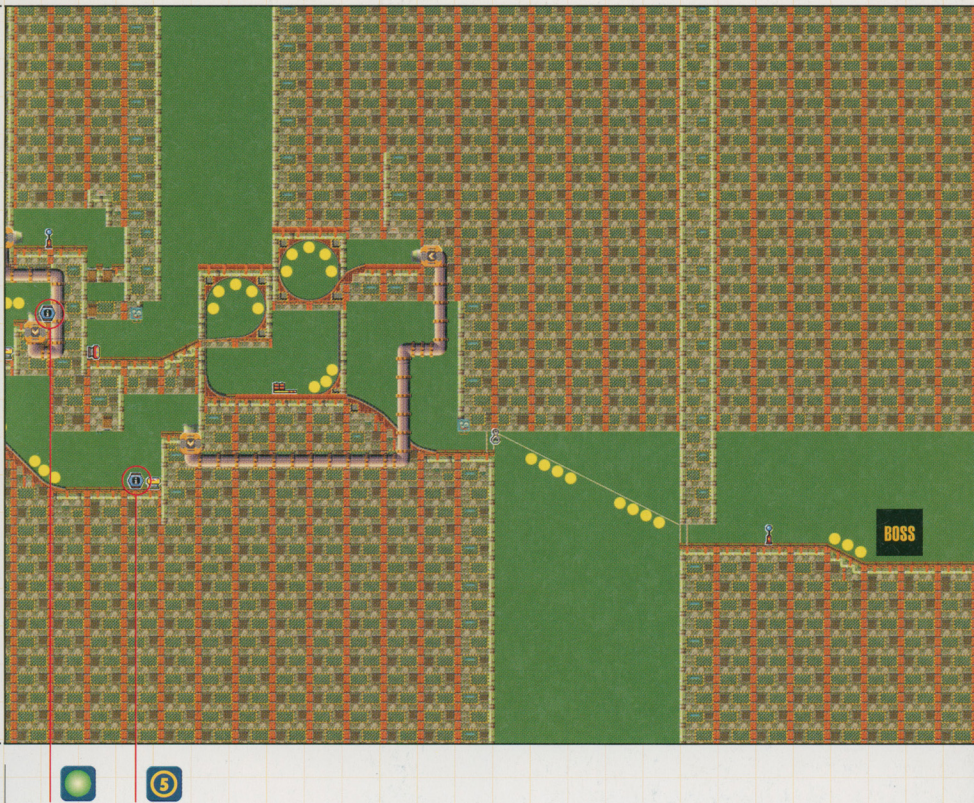
① スタート直後の鉄棒。ここを上に登ると、下のルートへは戻れない。



② この滑車に乗ってしまうと、もうスペシャルバネのところへは行けないのだ。



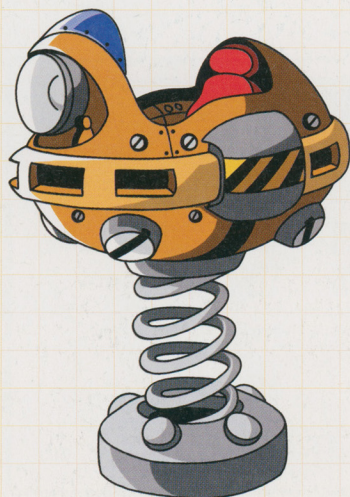
③ ループの右に見えるスプリングを使えば、スペシャルバネのところへ行ける。



◎ゾーン1のボス戦同様、ジャンプアタックで一撃を加えたあと、十字ボタンをエッグマンの方向に入れよう。連続でダメージを与えられる。



◎大ジャンプ中は、左右にジャンプしながら移動。これなら、エッグプレスが着地したときに、ダメージを受けずにすむ。



ZONE 3 ACT 1










CASINO PARADISE ZONE

●カジノパラダイスゾーン

ゾーン3は、ピンボールをイメージした造りだ。アクト内には、フリッパーやバンパーがいたるところに設置されている。リングやアイテムを確実に集めるためには、これらの仕掛けを上手に使いこなさなければならないのだ。また、このゾーンには、ワープ穴やチューブ通路など、キャラクターを強制的に運ぶ仕掛けも多く設置されている。

CHECK LIST

入手アイテム

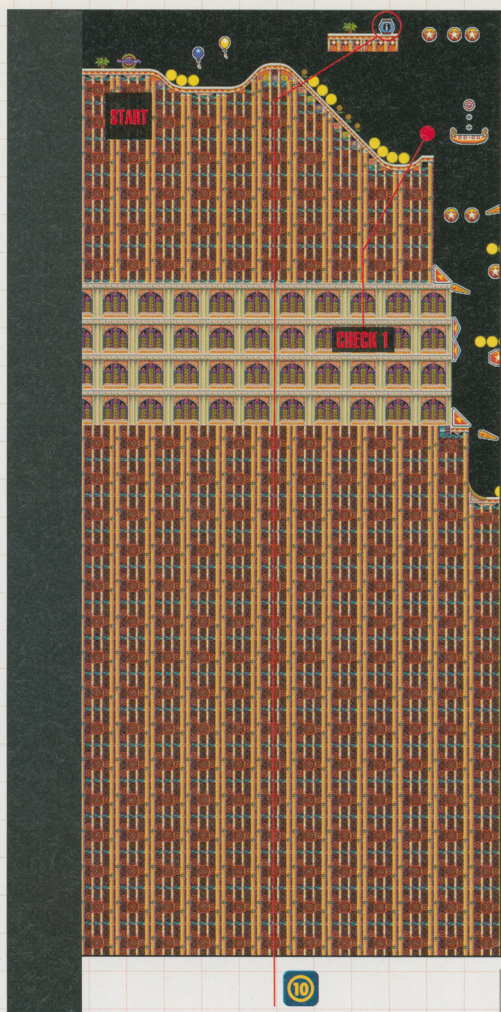
 x3
  x4
  x0
  x1
  x3
 x0
  x1
  x3
  x0

出現する敵キャラクター

スロット
 ハナビー
 ビーエロ

スペシャルステージ

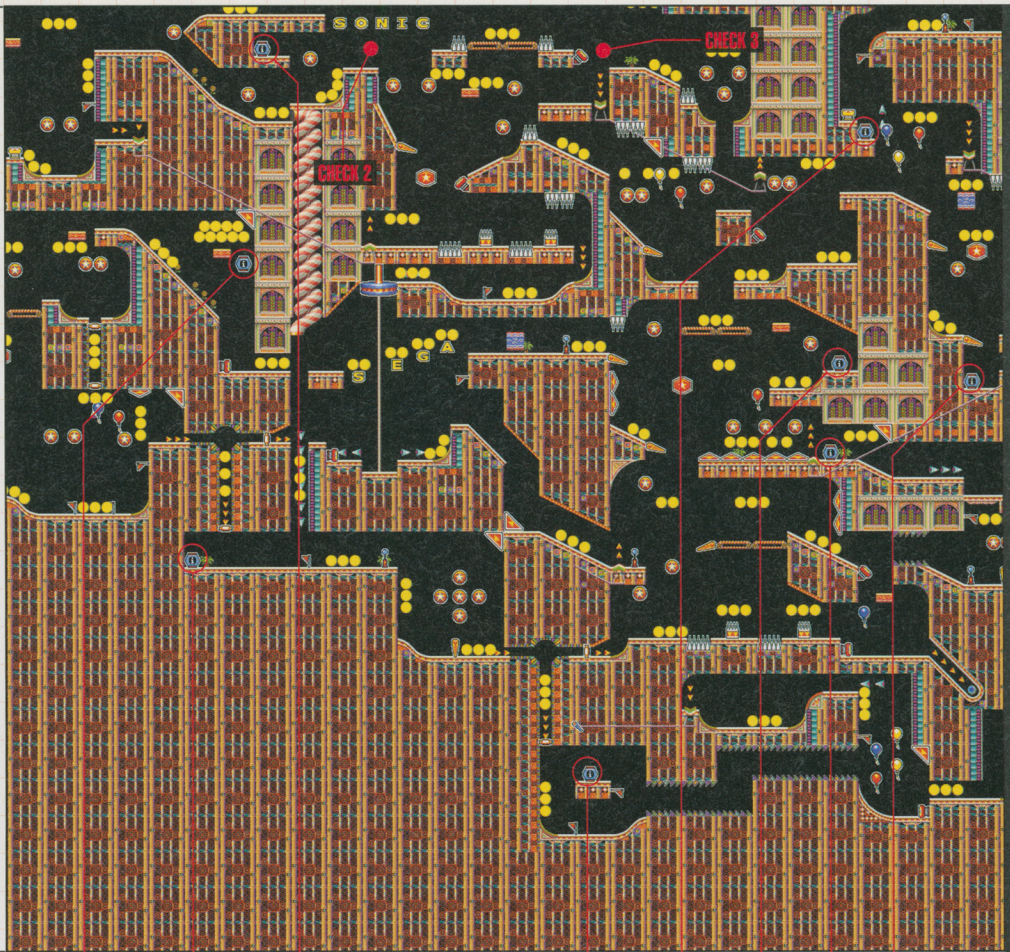
あり



■ CHECK POINT !

CHECK 1 坂で勢いをつけ大ジャンプ！

スタート直後の坂を降りると、深い谷が大きく口をあけている。浮かんでいる足場に乗ろうとブレーキをかけると、崖から下へと落ちかねない。ここは、坂から勢いをつけて、いっきに谷を飛び越えたほうが安全だ。

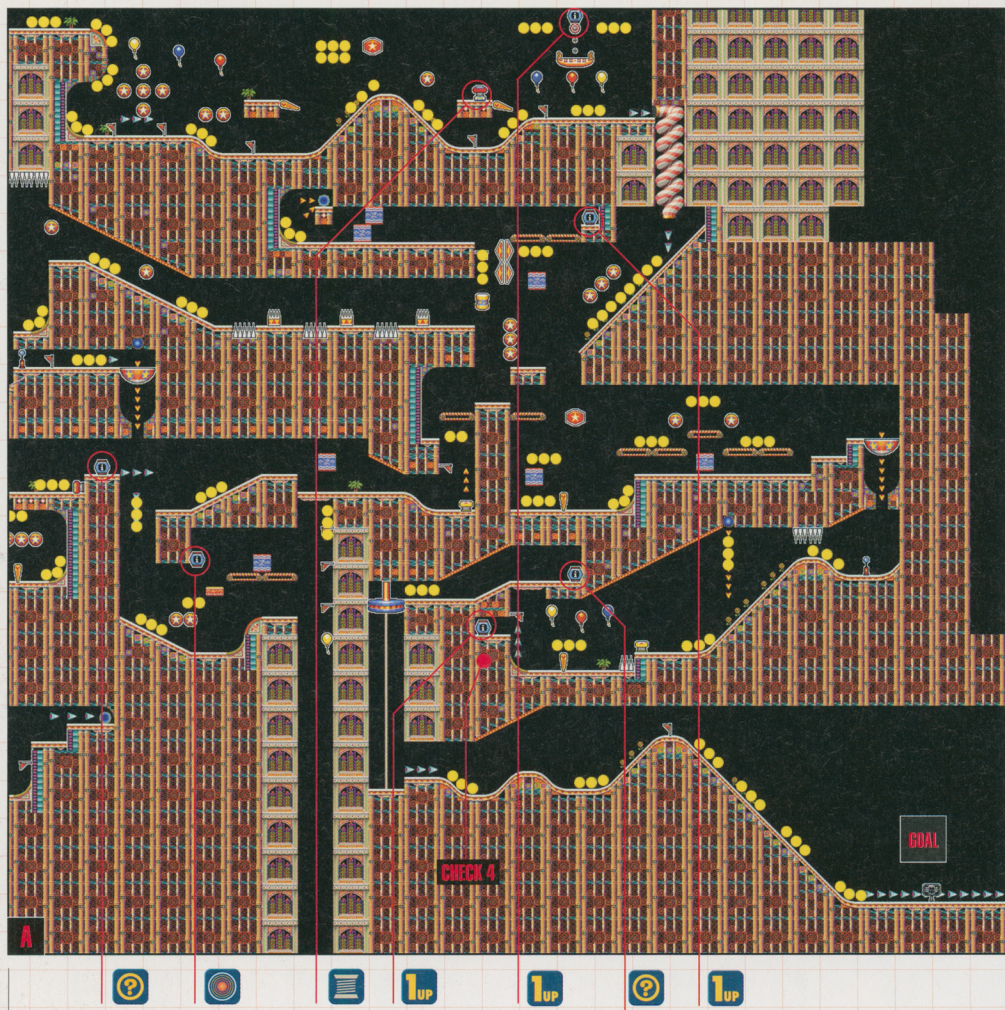


A



●なにもしない
と、そのまま足
場へ。ただし、
着地したとた
んに、足場は下へ
と落ちていくの
で注意しよう。

●坂からジャンプしたあと、十字ボタンを右に入れ続け
れば、向かいの壁にあるボールまで届くはずだ。

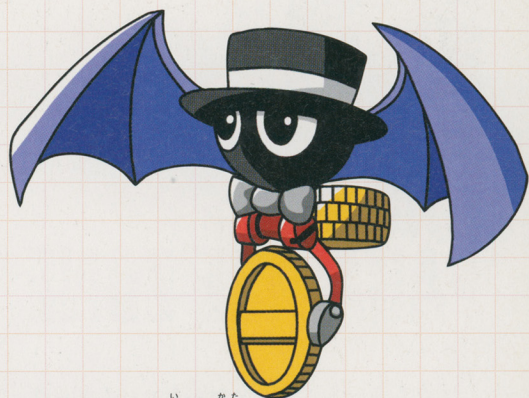


CHECK 2 思いきって走りぬけよう！

「SONIC」の文字は、黄色に点灯している間は上に乗ることができる。これを利用すれば、簡単に向こう側へ渡れるはず。なお、この先にあるピンボールレールに入らないと、スペシャルバネまで行くのは難しい。



● スピンダッシュで待ち、「S」と「O」の文字が点灯した瞬間に飛び出そう。

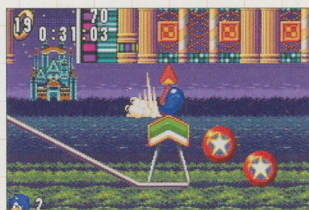


CHECK 3 スペシャルバネへの行き方

スペシャルバネへ行くためには、「SONIC」の右下のピンボールレールから入り、上下する2つのボビンの横に出よう。そして、ボビンを飛び越えて右側の足場へ。

次に、浮かんでいる風船の上を移動して、無敵のある場所へジャンプ。そのあと、ポールへと飛び移ろう。

ボビンや風船を使って移動するときは、バランスを崩さないように、十字ボタンの操作に集中しよう。



① ボビンを渡るときも「SONIC」を渡るとき同様、スピンドラッシュが有効。



② ここでブレーキ。そのままだと、チューブ通路へと入ってしまう。

CHECK 4 ゴール近くの1UP

ゴール近くにある1UPを取るのは、意外に難しい。勢いをつけて坂を登ると、そのままポールにつかまって上の通路に飛び出してしまふ。フリッパーにはじかれたらすぐに減速し、通路へと入りこもう。



③ 右の長い坂からジャンプし、風船の上を渡って入るという方法もある。

ZONE 3 ACT 2

CASINO PARADISE ZONE










●カジノパラダイスゾーン

アクト2へ入ると、アクト1よりもさらに平らな道は減り、走って進めるところも少ない。坂やバンパー、さらにはワープ穴によって先まで飛ばされ、気がついたらゴール付近にいたということもあるはずだ。

アクト内の仕掛けを楽しみたいなら、こまめにブレーキをかけながら進むとよいだろう。

CHECK LIST

入手アイテム

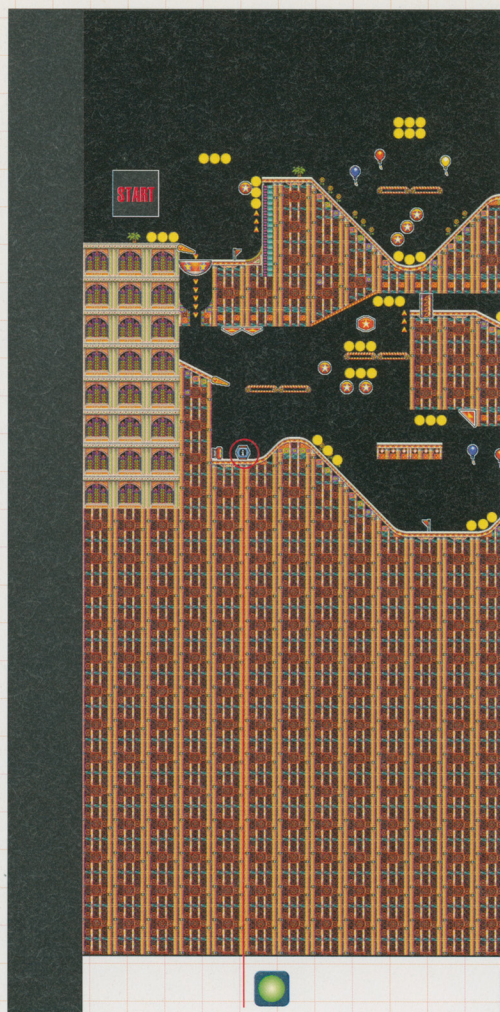
 x3
  x3
  x2
  x2
  x8
 x5
  x3
  x1
  x0

出現する敵キャラクター

スロト
ハナビー
ビーエロ

スペシャルステージ

なし



CHECK POINT !

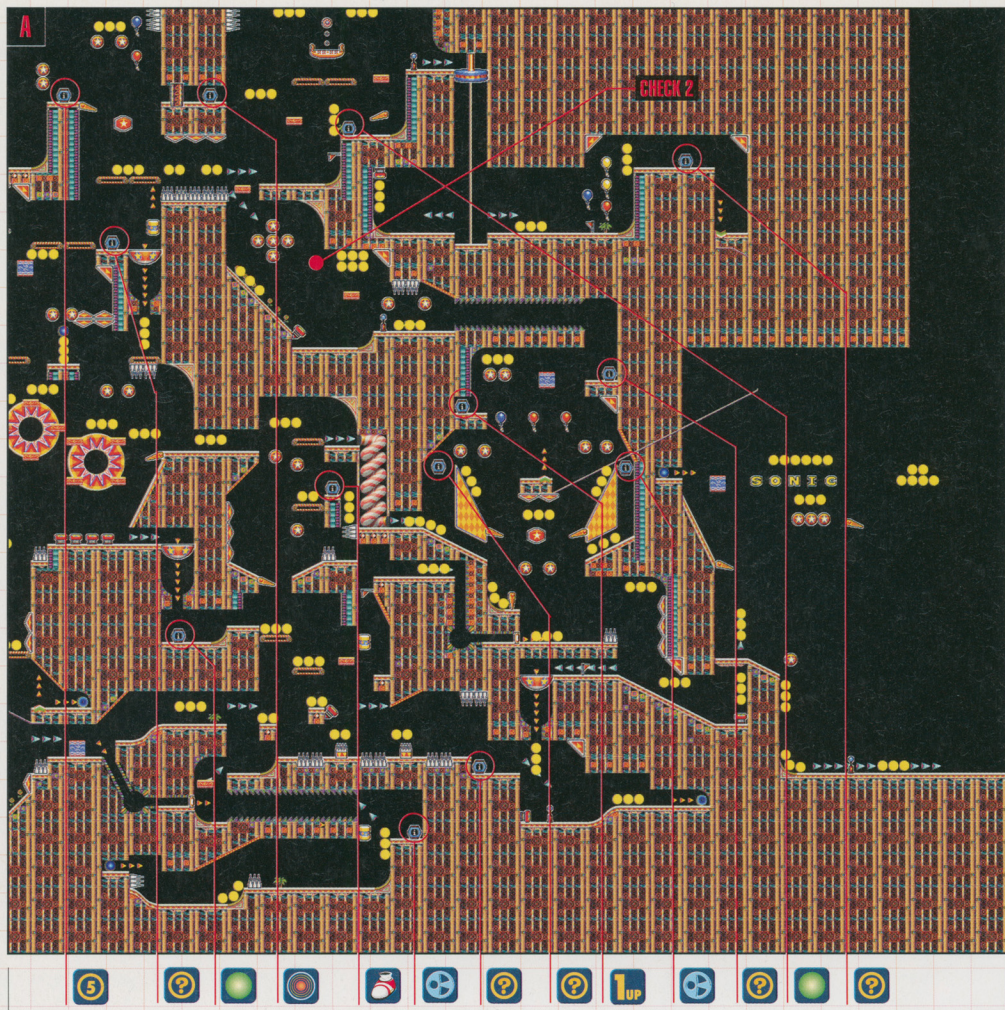
CHECK 1 隠された通路を進めば安全

スプリングの横には隠し通路があり、ピンボールレールのある部屋に行ける。レールを使えば、上のルートを進むより簡単でなおかつ安全だ。タイムアタック時には、時間の短縮にもなる。



● リングを多く取りたいなら、レールを使わずにスプリングで上に上がり、先へ進もう。

● スプリングの右側にある壁。普通の壁に見えるが、じつはここが隠し通路への入口になっている。

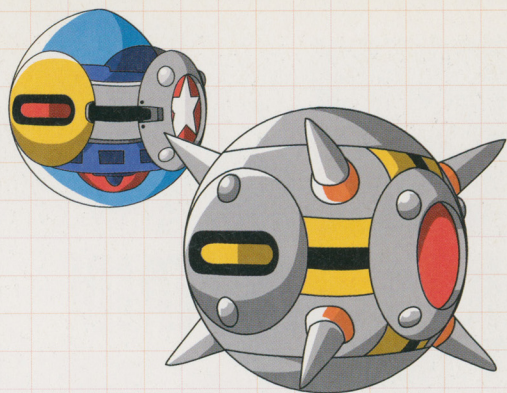


CHECK 2 と取るのにひと苦労する1UP

1UPを取るには、2つめのゴンドラの下、ポビンが十字型に配置された場所から連続バンパーを通りぬける。次にランダムリングの横に浮いている足場から、スピンドッシュでポビンを飛び越せばよい。



◎浮いている足場の下にある風船を使ってもたどり着けるが、かなり難しく、下に落ちてしまうことが多い。



VS BOSS エッグボール

ひたすらしんぼうしながら 筒の間でチャンス待つ!

エッグマンの乗るエッグボールとトゲのついたダミーが、同時に筒を行き来する。攻撃対象であるエッグボールは上下が青いので、それを自印にしよう。

いちばんの攻略法は、下の筒の間で待機し、エッグボールが横に移動するときに一撃を加えること。トゲのついたダミーが通るときは、しゃがんでやり過ごせば問題ない。



① テイルスなら、足場の下にあるピンボールレールから飛んで行くことも可能。



④ 4回攻撃を加えると、エッグボールはスピードアップする。こうなると、上下に移動しているときに攻撃するのは難しい。



⑤ エッグボールに対しては、どこを攻撃してもよい。移動中に前から攻撃を仕掛けても、ダメージを受けることはない。

ZONE 4 ACT1

ICE MOUNTAIN ZONE










●アイスマウンテンゾーン

このゾーンでは、一度は水中を通過しなければならぬ。当然、水中では動きが鈍くなる。クリア時間を短縮するには、どれだけ水中を避けて進めるかがカギとなるだろう。

水中では、底から湧き出す空気の泡を吸わないとおぼれてしまう。息が切れたときにすぐに吸えるように、あらかじめ泡の発生場所をよく覚えてから進みたい。

CHECK LIST

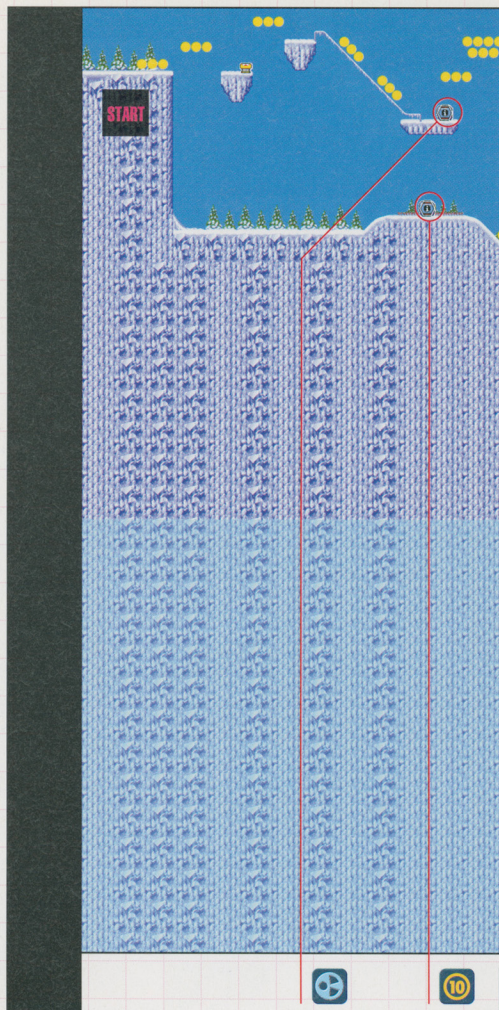
入手アイテム

 x2
  x1
  x9
  x2
  x2
 x2
  x2
  x1
  x10

出現する敵キャラクター

クラール ユキマル
ドリサメ
ペン

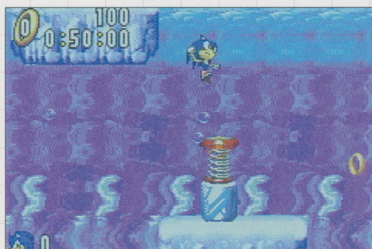
スペシャルステージ あり



☒ CHECK POINT !

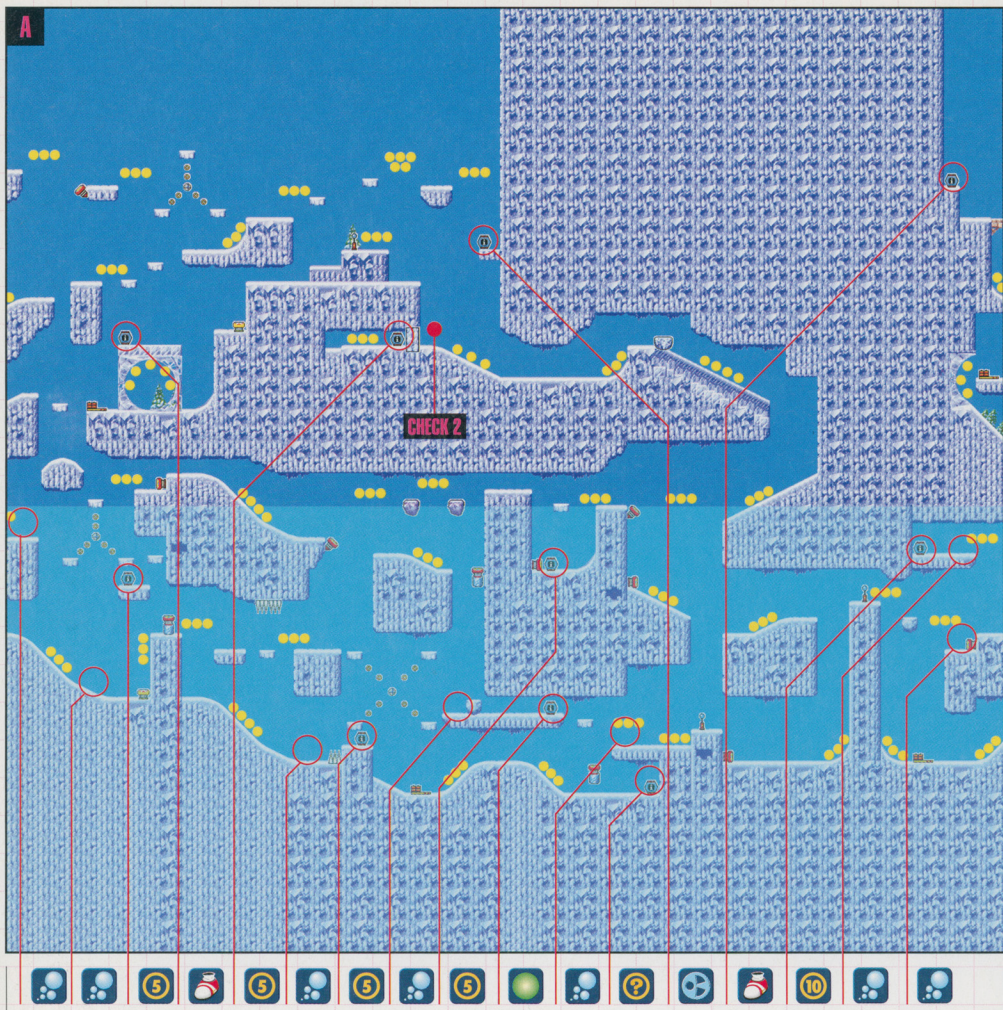
CHECK 1 水中に落ちたらすぐ地上へ

アクトの前半、ポイントマーカーのある洞窟を抜けて坂を降りると崖下に岩がある。この岩に乗ると、そのまま水中へと滑り落ちてしまう。水中に落ちたら底を進み、回転する岩場に乗って地上へと戻るようにしよう。



水中では、息の残り時間が0になってから泡を吸っても間に合うのだ。最後まであきらめないこと。

水底の黄色のspringからこのspringへ、そして左上の足場→回転する足場と飛び移れば、水上へ出る。



CHECK 2 リングに気を取られないこと

この左側の壁を壊して奥へ進むと、5リングおよび3個のリングがある。ただし、奥の床に穴が開いているため、スピンドッシュで勢いよく突っこむと、水中へ落ちてしまうので気をつけよう。



この壁は、スピンドッシュで壊せる。水中に落ちてしまったら、そのまま底を進もう。



CHECK 3 水中に落ちずにリングをゲット

滑車に乗ったら、ブレーキをかけながらゆっくりと下る。5リングの右の岩は、乗ると水中まで落下する。水中に落ちると、この先のリングが取れないので、5リングを取ったらすぐに左から飛び降りよう。



水中に落ちずに進むと、連続ループに。ただし、ループの最後の坂の上には飛び出すトゲが。

ZONE 4 ACT2

ICE MOUNTAIN ZONE










●アイスマウンテンゾーン

アクト2は、ゴールこそ水中にあるが、アクト全体では水中の占める割合は少ない。ただし、一度水に落ちてしまうと地上へ戻るのが難しいため、そのまま水中を進んでいかなければならなくなる。

いっぽう、地上のルートでは空中を移動する機会も多いが、落ちたとしても、アクトの前半まで戻ってやり直すことができる。

CHECK LIST

入手アイテム

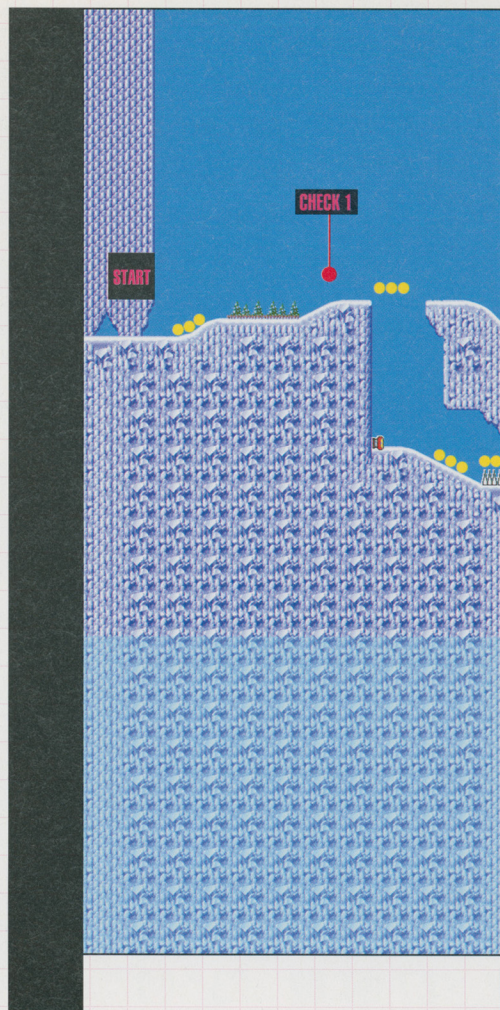
 x1
  x2
  x7
  x0
  x2
 x3
  x1
  x1
  x9

出現する敵キャラクター

クラーク ユキマル
ドリサメ
ペン

スペシャルステージ

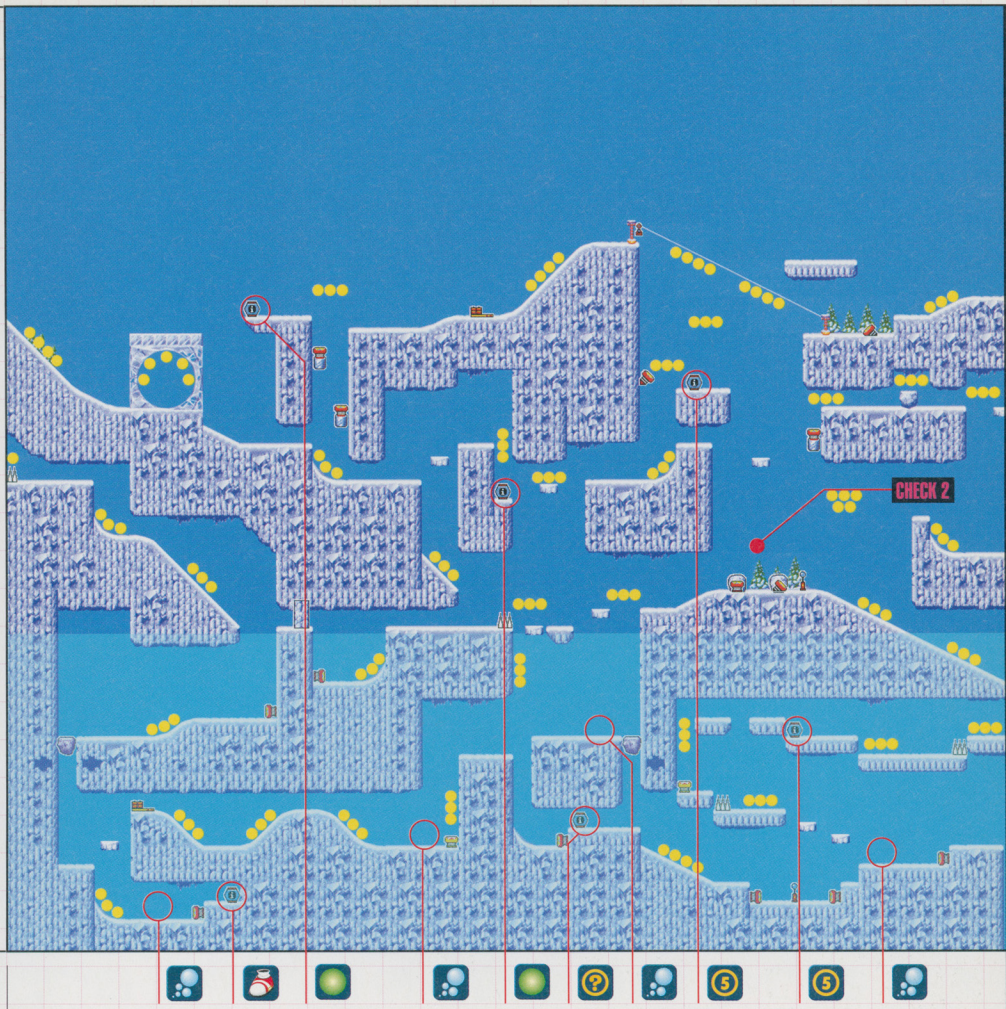
あり



■ CHECK POINT !

CHECK 1 スペシャルバネは上のルートへ

スタート直後にダッシュしてしまうと、そのまま崖下へ落ちてしまい、ゴール近くまでずっと水中を進むことになる。スペシャルバネのあるところへ行きたいのなら、崖を飛び越えて地上を進むようにしよう。



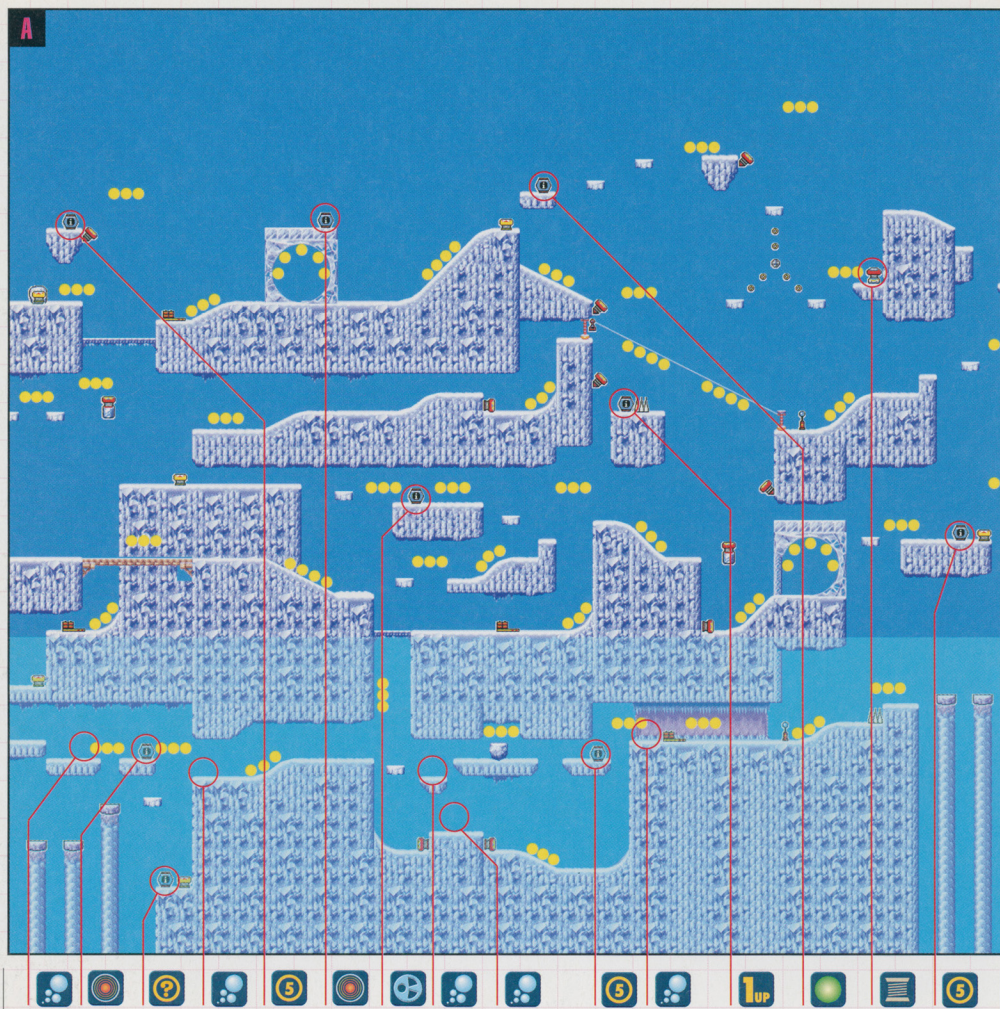
①もし崖下に落ちたら、ここで対岸に飛び移ろう。壁を壊して抜ければ、地上のルートへと戻れる。

CHECK 2 落ちたらここから再スタート

ここの2つの岩を壊すと、スプリングが出現する。左側のスプリングを使えば、いちばん上のルートへ復帰することができる。落ちたら、一度ここまで戻ってから再チャレンジしよう。



①下の坂をかけあがり、このスプリングつきの足場を使って、上のルートへ戻れることもできる。



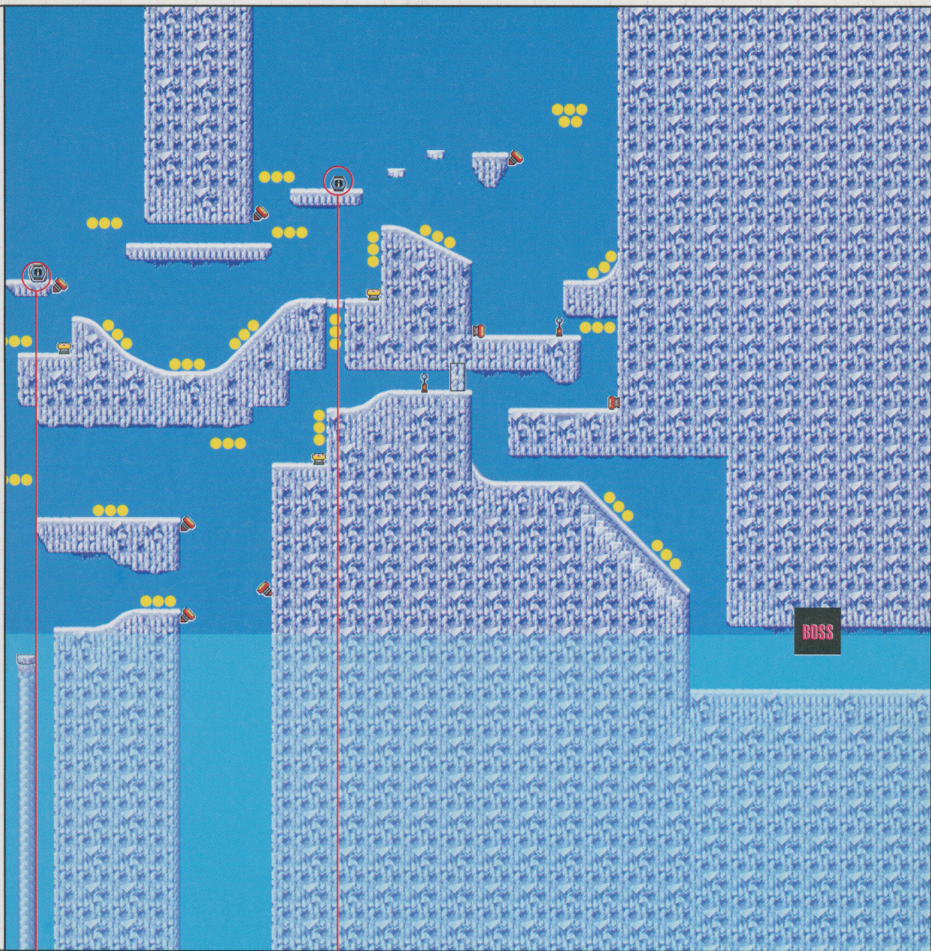
■ VS BOSS エッグスパイダー

攻撃には、落ちてくる
つららを利用しよう

エッグスパイダーは、天井に衝撃を与えてつららを落としてくる。攻撃する際は、このつららに乗って攻撃することになる。また、

このボス戦は水中で行うため、息継ぎをする必要がある。つららに乗ってそこからジャンプし、水上へ飛び出して息継ぎをしよう。

なお、水面近くのつららからでないと、エッグスパイダーには届かない。つららが水に落ちた瞬間にジャンプするようにしよう。



5

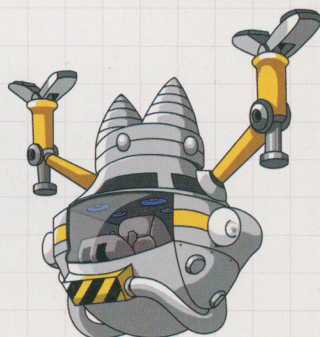
5



① エッグスパイダーの近くにつららが落ちたときが、攻撃のチャンスだ。



② 戦闘が進むと落ちるつららの数も増えるが、その分攻撃はしやすくなる。



ZONE 5 ACT 1

ANGEL ISLAND ZONE










●エンジェルアイランドゾーン

ゾーン5は天空に浮かぶ空中庭園が舞台となっているため、足を踏みはずして落ちることが多い。もちろん、落ちた場合は、チャレンジ回数が1つ減ってしまう。

アクト1はゴールへの道も単純で、難易度は高くない。問題は、敵のスティンガー。こちらの攻撃が届かない上空から、弾を撃ってくるので、頭上には常に注意しよう。

CHECK LIST

入手アイテム

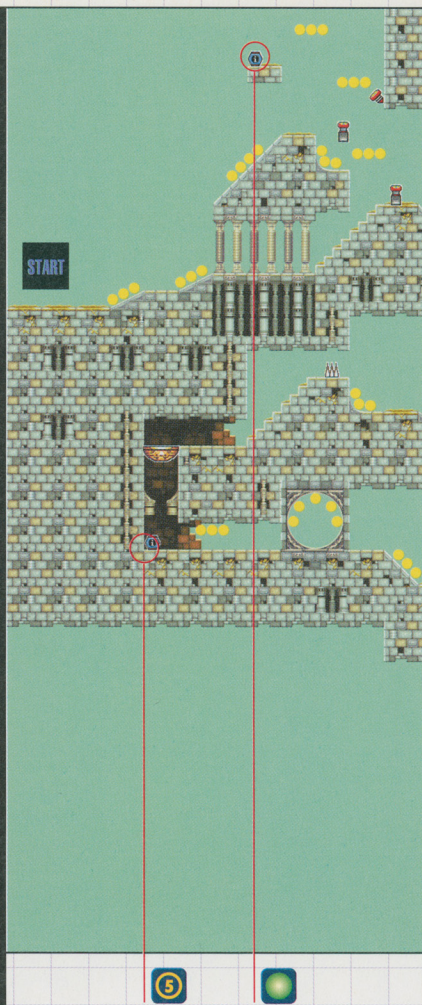
 x1
  x2
  x4
  x2
  x1
 x3
  x2
  x2
  x0

出現する敵キャラクター

スティンガー ワム
リノタンク
レオン

スペシャルステージ

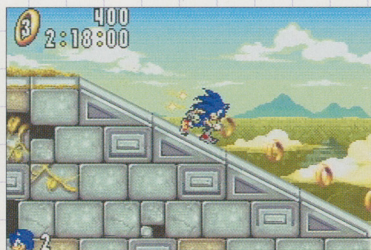
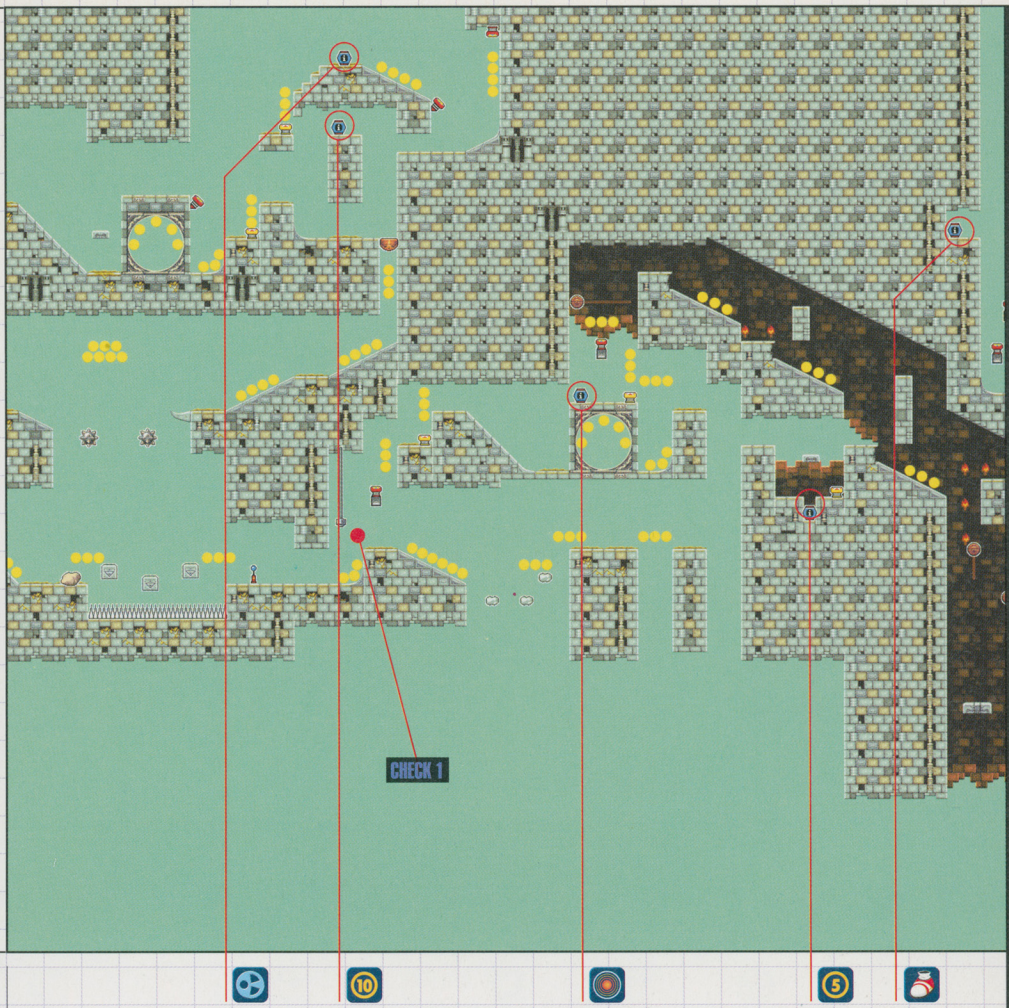
なし



☒ CHECK POINT !

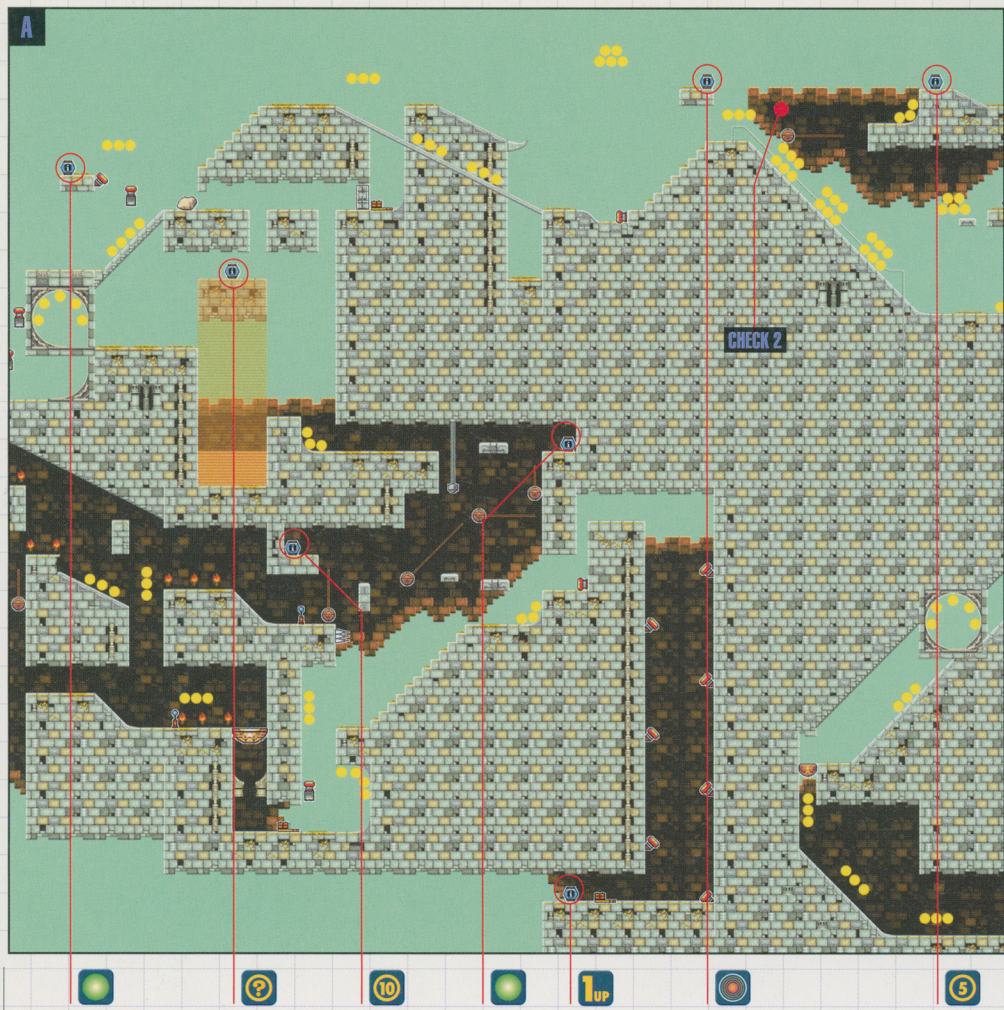
CHECK 1 スティンガーを避けて上へ

上のルートを進むには、まず上昇クレーンにつかまり上へ。そのあとのループで勢いをつけて大きく上に飛び出せば、ループの上に乗れる。あとは、そこからスプリングを使って回転移動足場へと渡っていこう。



● ループの上うへに降りたら、すばやく無敵アイテムを取ろう。やっかいなスティンガーも気にならなくなる。

○ クレーンくわいんに乗る前まへに坂さかの6個むいこのリングを取ろう。雲を渡るを渡るのはやや難しいので、ルートは上うへがおすすめだ。

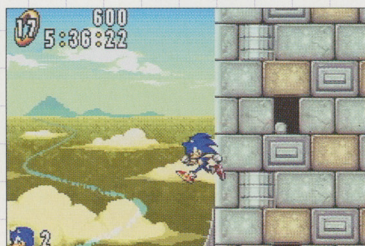
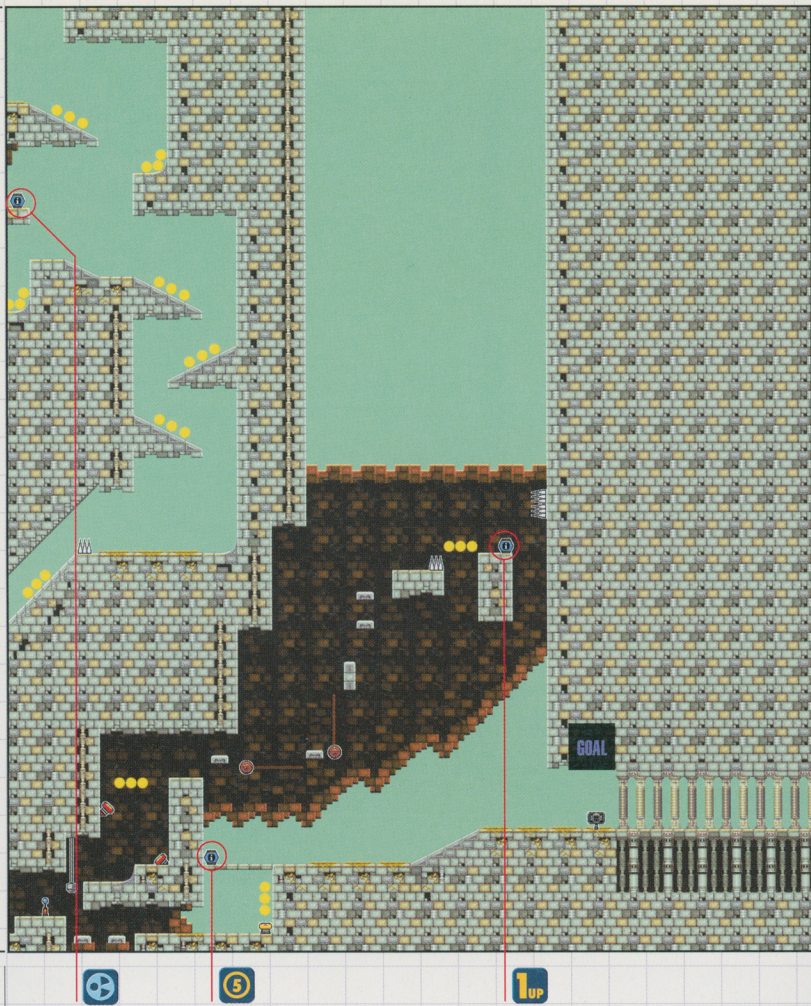


CHECK 2 壁を使って逆側からジャンプ

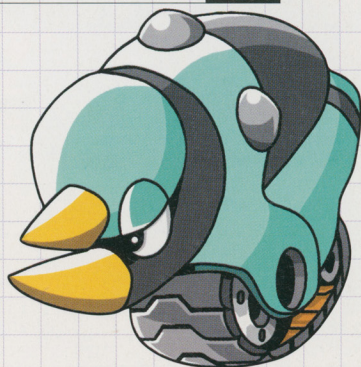
磁力バリアがある足場へ行くには、まず回転移動足場から右の足場に飛び移る。そこから坂を下り、右の壁に向かってジャンプ。さらに加速をつけて、磁力バリアのある足場へ向かってジャンプしよう。



まずは、グラインド用レールの上にある回転移動足場から、右へ向かってジャンプする。



● 壁を滑り降りるとき、十字ボタンの左を押し続けておくことが、うまくいくためのポイントとなる。



ZONE 5 ACT 2










ANGEL ISLAND ZONE

●エンジェルアイランドゾーン

アクト1に比べてアクト自体が狭く、リングやアイテム数も減っている。ただし、難易度は高くなり、アイテムを取るのが難しくなっている。失敗を繰り返してなかなか先へ進めないということも、珍しくないはずだ。空中を上手に飛び移らなければならない場所も増えてくる。落下して、貴重なチャレンジ回数減らさないように気をつけよう。

CHECK LIST

入手アイテム

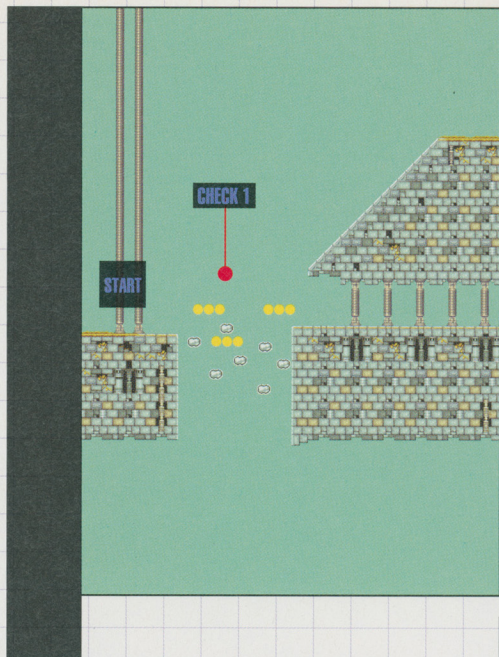
 x1
  x1
  x3
  x2
  x2
 x2
  x1
  x0
  x0

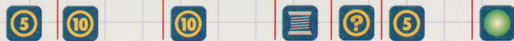
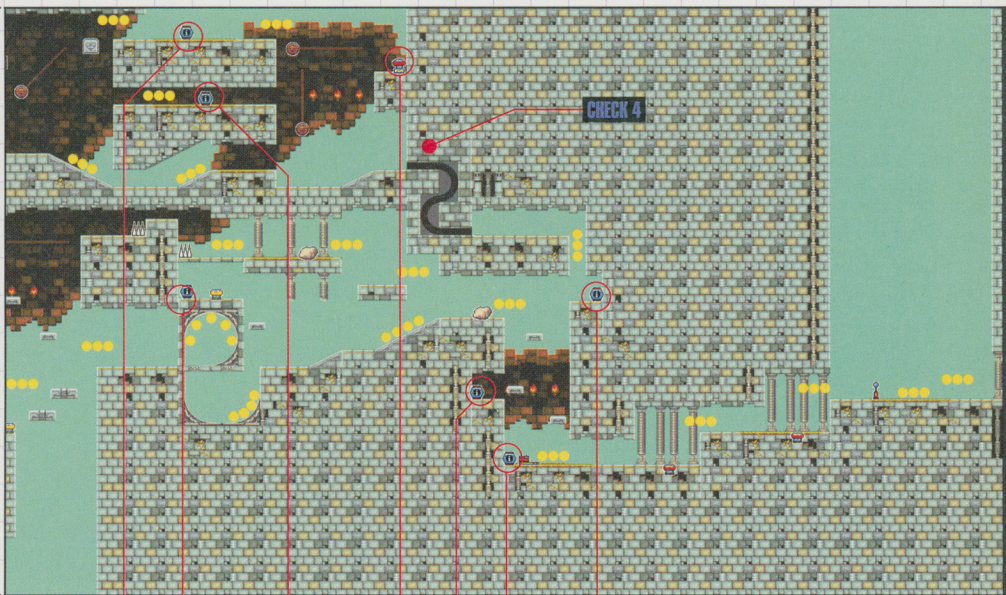
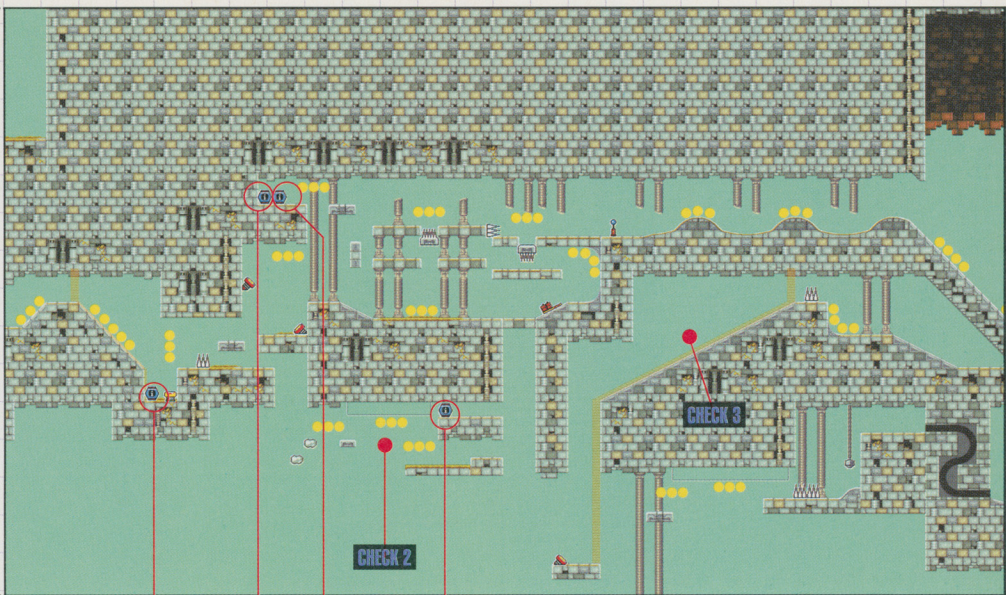
出現する敵キャラクター

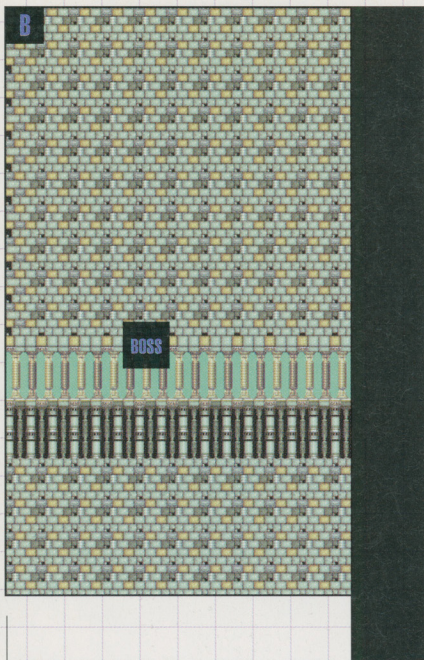
スティンガー ワム
 リノタンク
 レオン

スペシャルステージ

あり







■ CHECK POINT !

CHECK 1 スタートしてすぐの難所

スタート直後にある雲は、バネ板のバージョン違いで乗ると跳ねる。雲の下にはなにもなく、落ちるとチャレンジ回数が減ってしまうので、渡るときはくれぐれも慎重に。



●いちばん上に浮いている雲に飛び移り、十字ボタンを右に押し続けられ簡単に渡れる。



●リングを集めるには、かなりのテクニックが必要。ここは、先へ進んだほうが得策だ。

CHECK 2 危険な空中綱渡り

磁力バリアを取るためには、鉄棒につかまって右の足場へ行き、足場の右端へと移動する。そして、下から吹き上げる上昇気流に乗り、磁力バリアがある足場へ移動しよう。



●鉄棒の左側にある雲の上では、飛び降りてしまわないように十字ボタンから指を離す。



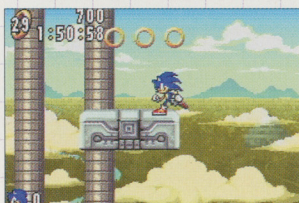
●上昇気流に乗ったあと、磁力バリアがある足場が見えたら、すぐに飛び移ること。

CHECK 3 砂に乗ったらジャンプの準備

流砂の坂を下ると、スプリングの上に落ちて空中の足場へ飛ばされる。この真上には鉄棒があり、足場が右端にきたところで真上にジャンプすれば、つかまることができる。



●スプリングに飛ばされたとき、十字ボタンを右に入れておくと、足場に着地しやすい。



●足場に乗った状態では、真上にある鉄棒を見ることはできない。

CHECK 4 ゴールの前にリングを集めよう

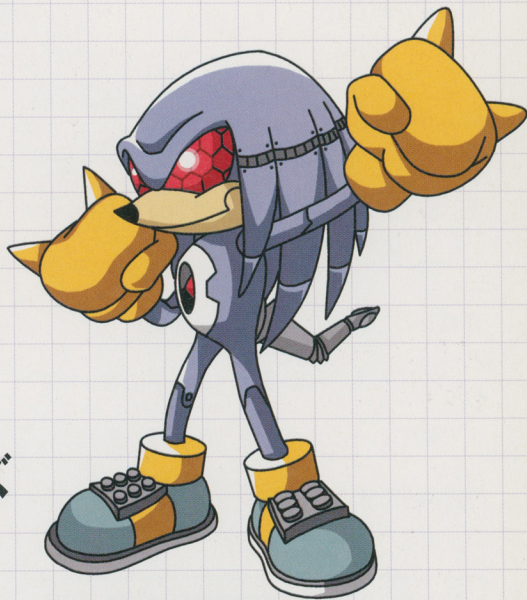
スペシャルバネの先にあるS字トンネルを下に降りたら、上下する足場を通して左へ渡る。ループや坂にリングや10リングがあるので、ゴールする前に集めておこう。



◎右からループへ入ったとき、勢いよく飛び出して、崖下へ落ちないように注意しよう。



◎ゴール直前の通路にはスプリングが隠されており、通過するだけで段差も飛び越せる。

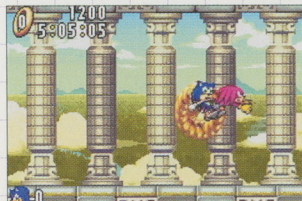


VS BOSS メカナックルズ

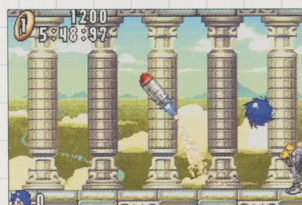
ミサイルを発射したあとの無防備状態を狙おう

メカナックルズは、スピンや滑空飛行をしながら向かってくる。これは、ジャンプやスピン移動でかわせるはず。攻撃後、画面の両端で少しの間立ち止まるので、このときメカナックルズに近づいて攻撃しよう。

メカナックルズは、4回ダメージを与えるとロボット形態になる。それまでのスピンや滑空での攻撃に加えて、口からミサイルを撃ってくる。このミサイルにさえ気をつければ、さほど苦勞せず倒せるはずだ。



◎滑空中に攻撃してもダメージを受けてしまう。メカナックルズが着地した直後を狙おう。



◎ミサイル発射後のメカナックルズは無防備。ミサイルを避けながら、攻撃に転じよう。

ZONE 6 ACT 1

EGG ROCKET ZONE










● エッグロケットゾーン

唯一の縦長アクトで、プレイヤーは上にあるゴールめざして下から登っていくことになる。また、3層構造になっており、ポイントマーカーを通過するごとに下の階層が切り離されるので、戻ることはできない。

いちばん上の階層では、上下逆になったまま移動する場所さえ気をつければ、あとは、構造もルートも単純なので簡単だろう。

CHECK LIST

入手アイテム

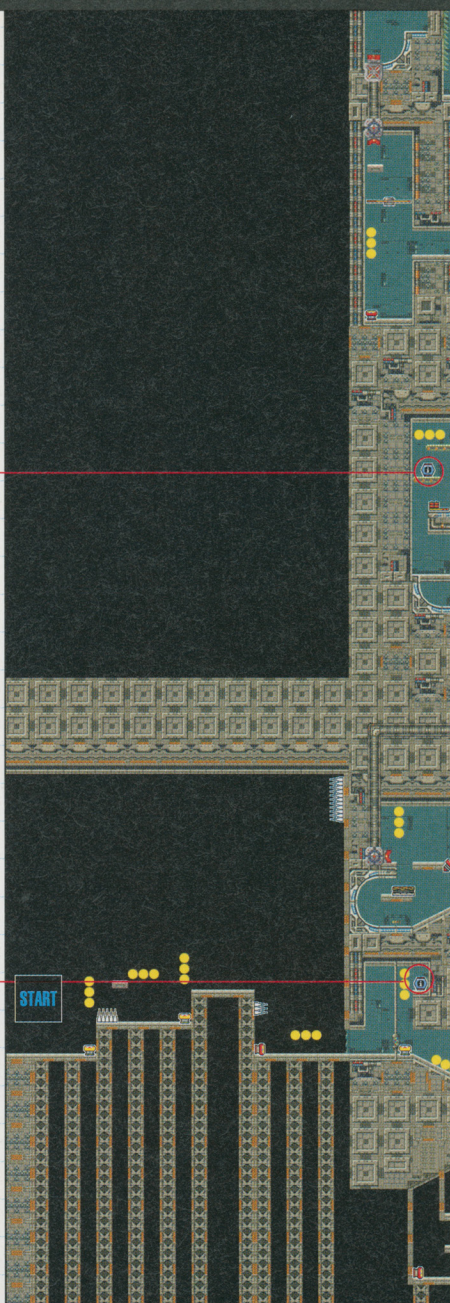
 x2  x4  x2  x4  x9
 x4  x0  x3  x0

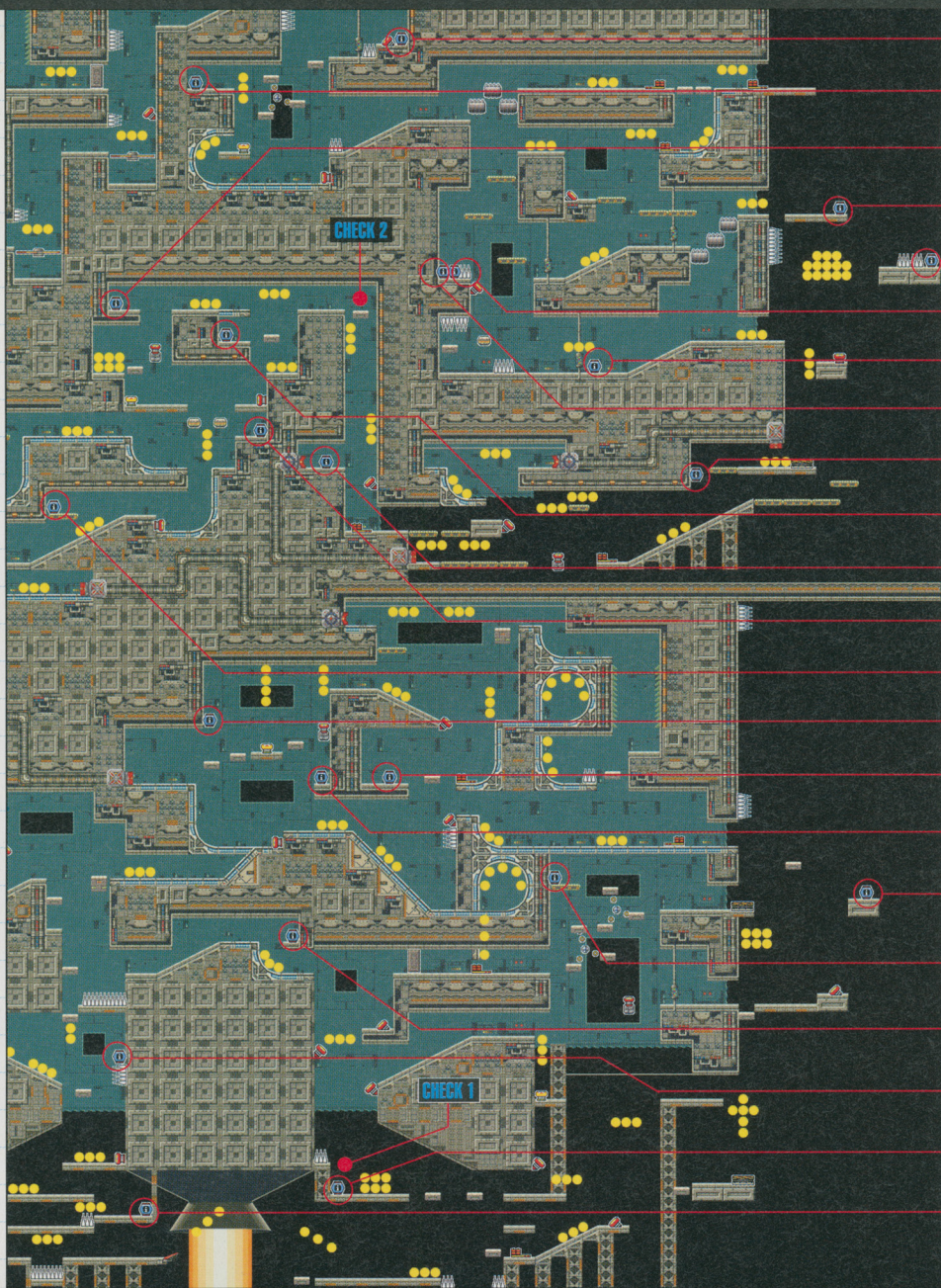
出現する敵キャラクター

オクト
ミラー
モグ

スペシャルステージ

なし



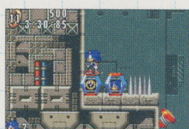


- 10
- 10
- Green circle icon
- Red circle icon
- Blue circle icon
- 1UP
- 5
- Question mark icon
- Question mark icon
- 10
- Green circle icon
- Question mark icon
- 10
- Question mark icon
- Question mark icon
- Question mark icon
- Blue circle icon
- Question mark icon
- Blue circle icon
- Green circle icon
- Green circle icon
- 1UP
- Question mark icon

■ CHECK POINT !

CHECK 1 3つの1UPを確実に取る

各階層に、1UPが1つずつある。取るのがいちばん簡単な最下層の1UPへは、噴出口前のジャンプ台を飛び越えたあと、斜めのスプリングを使って上の床へ進んでいこう。このとき、左上のスプリングに触れないように注意すること。

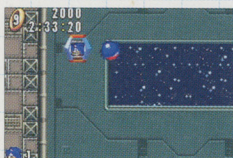


① ランダムリングと並んでいる第2階層の1UP。



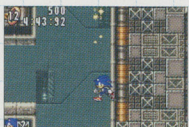
② 右のベルトコンベアからジャンプしてゲット。

③ 3層めの1UPを取るには、まず下にあるスプリングを使ってダッシュ。そして、坂を駆け上がって途中で、1UPに向かってジャンプするのだ。



CHECK 2 ダッシュパネルに注意

縦穴の中を浮いている足場に乘ると、そのまま落下し、底のダッシュパネルに弾かれ、空中へ投げ出されてしまう。



① 縦穴は、右の壁に沿って落ちたほうがよい。

CHECK 3 ダッシュパネルとスプリング

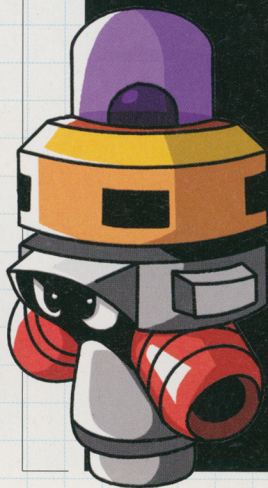
両端に、ダッシュパネルとスプリングが設置されている。うまくジャンプで抜け出さないと、往復し続けることになる。

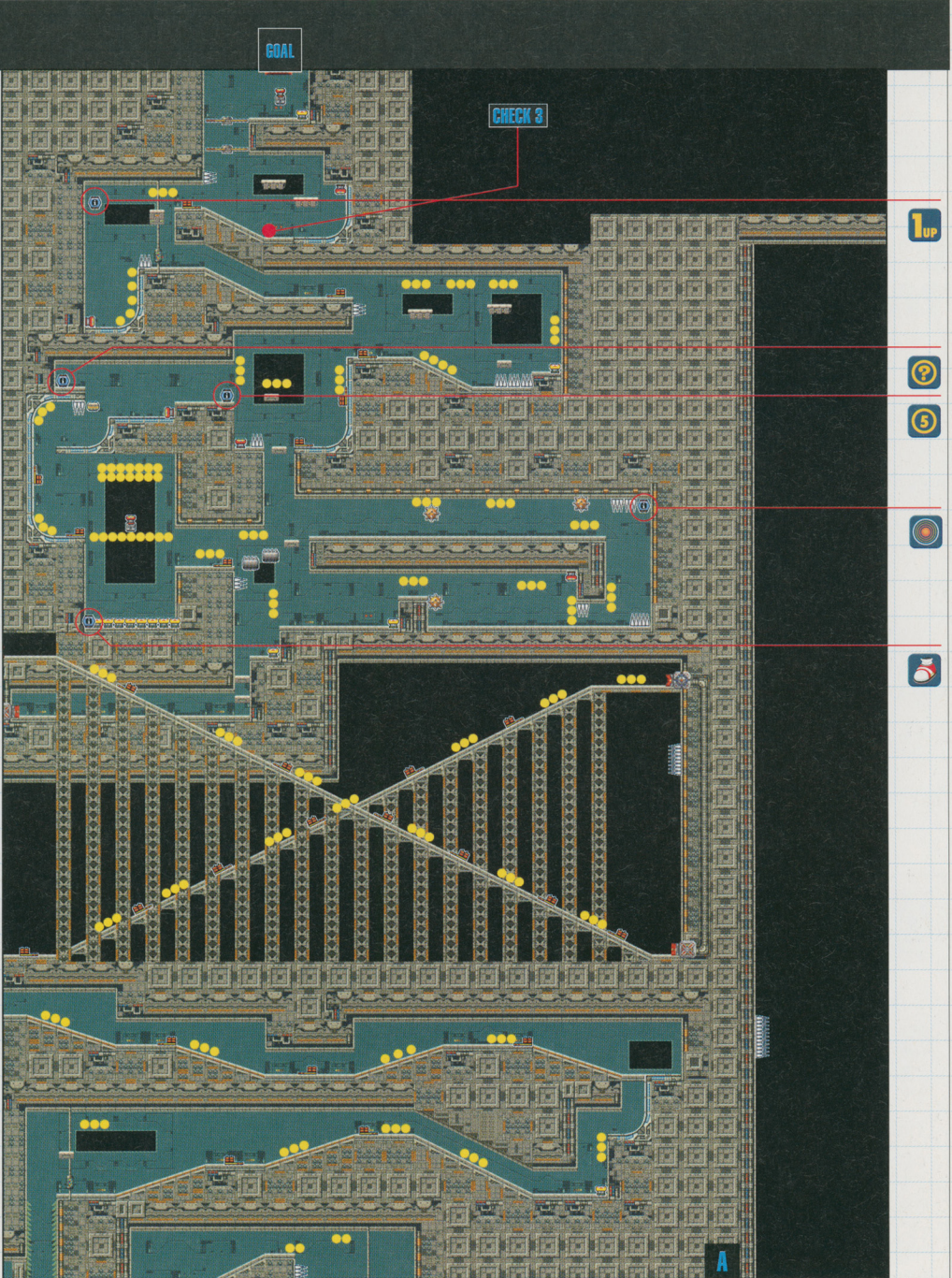


① ダッシュパネルに弾かれ、垂直に上り始めたら……。



② 急ブレーキ&ジャンプ。これで、足場に飛び移れる。





GOAL

CHECK 3

1 UP

?

5

●

⚔

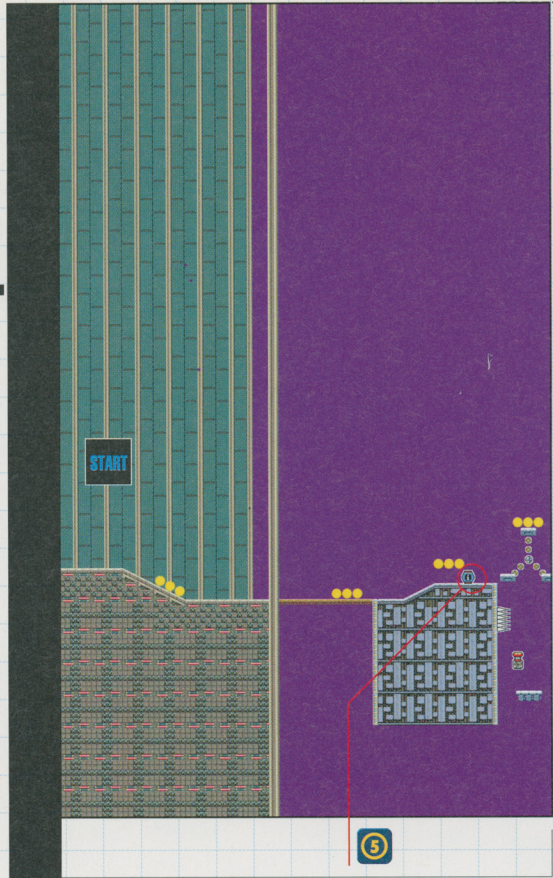
A

ZONE 6 ACT 2

COSMIC ANGEL ZONE

● コズミックエンジェルゾーン

アクトの構成は広くて複雑。ルートを覚えるだけでも至難の業だ。安全に速やかにクリアしたいなら、いちばん上のルートをおすすめする。このアクトは、走っている間に急に上下が逆になることもしばしば。また、これまでのアクトに比べて敵の攻撃も厳しいので、確実に倒しながら進んでいこう。



CHECK LIST

入手アイテム

x2
 x0
 x2
 x6
 x6
 x2
 x4
 x3
 x0

出現する敵キャラクター

オクト
 ミラー
 モグ

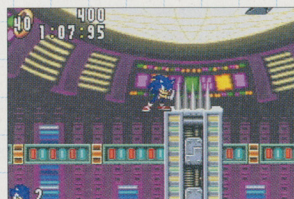
スペシャルステージ

あり

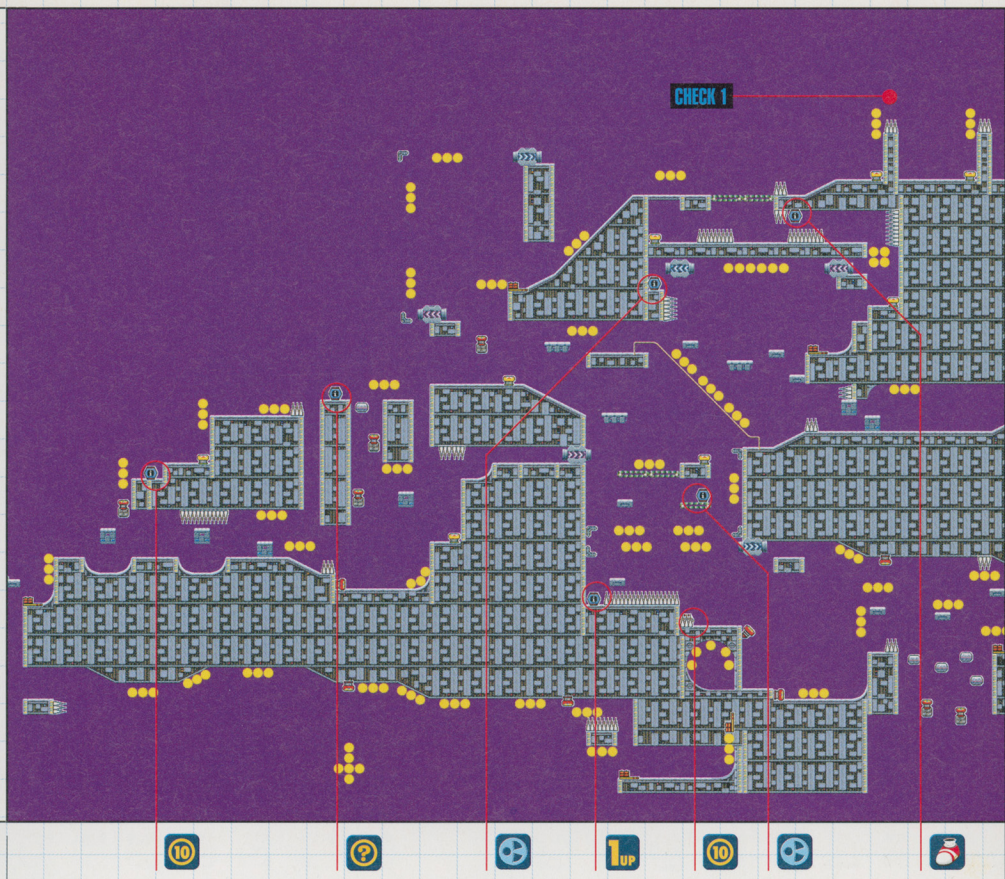
■ CHECK POINT !

CHECK 1 スペシャルステージへ行くには

スペシャルバネのところに行くには、いちばん上のルートを進まなければならない。落ちないように、慎重に進んでいこう。



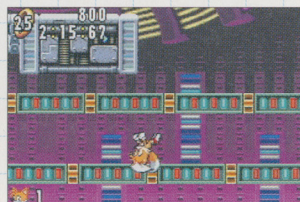
● 頂上にトゲがある柱。トゲの左脇に着地すれば、敵の下の部分が見える。敵の弾の発射を確認してから飛び越えよう。



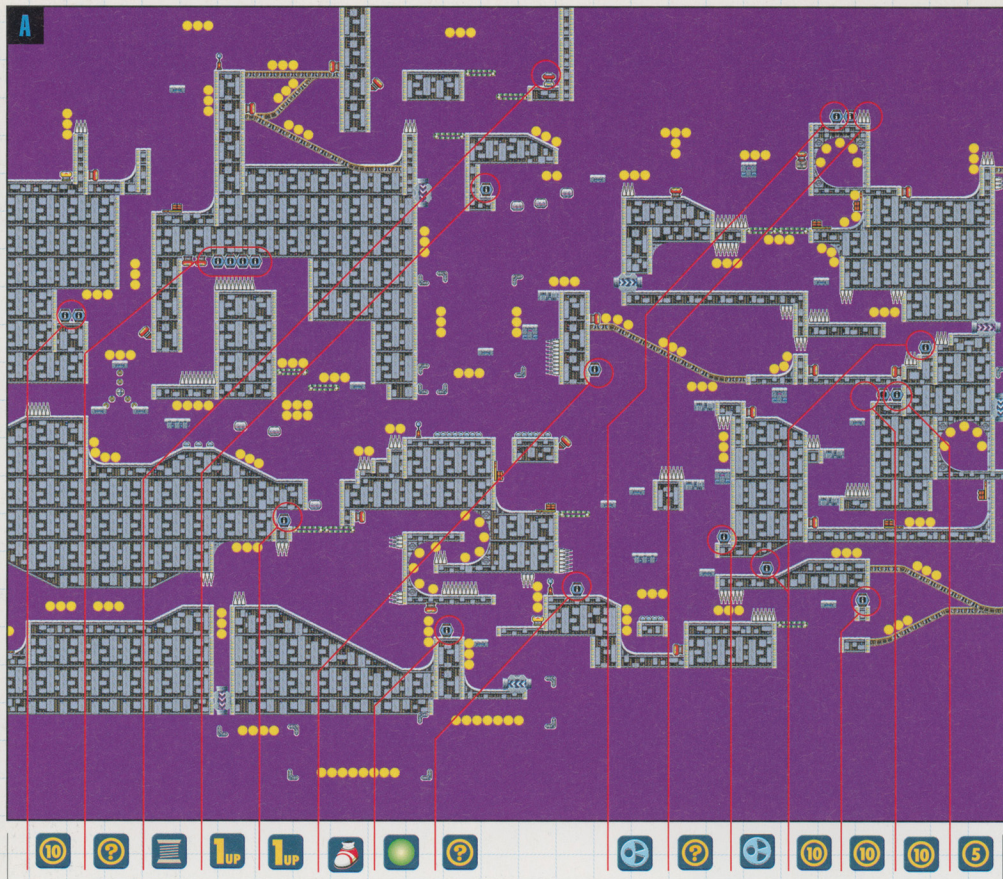
① ポイントマーカーのある柱に飛び移った場合も、油断は禁物。敵の弾に当たって、はじき落とされることがあるのだ。

CHECK 2 上下逆転したらトゲに注意!

重力発生装置によりアクトの上下が急に逆になって、トゲにぶつかることがある。あまり高速で走らないほうがよいだろう。



◎ゴール間際のこのあたりをテイルスで飛び場合、急に重力が逆転し、落下してしまうことがあるので注意すること。



VS BOSS エッグスネーク

攻撃のチャンスはわずかな間
すれ違いざまに一撃を!!

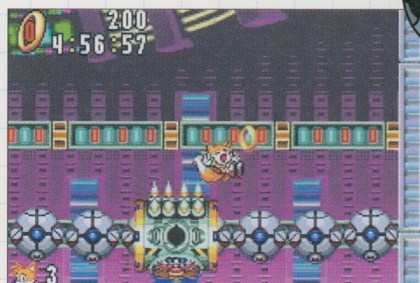
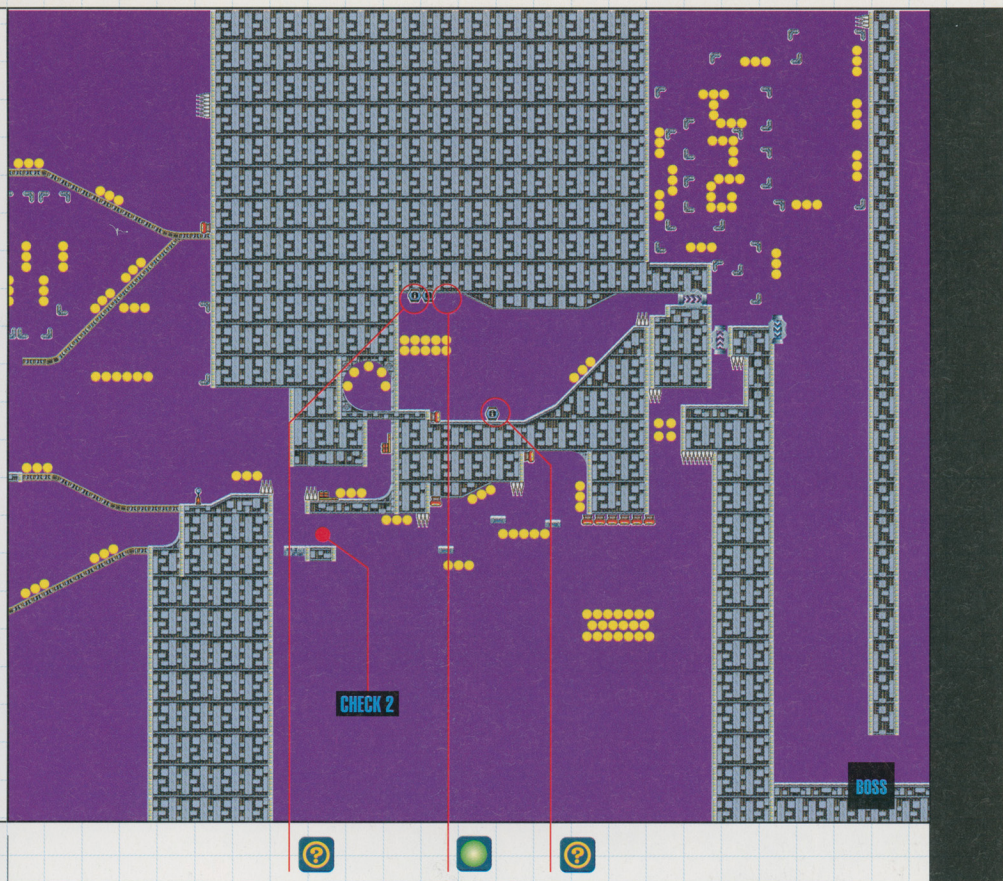
攻撃できるのは上部のコクピット部分のみだが、上を向いている時間はわずか。ただし、コクピット近くでジャンプすると、キャラクターが着地すると同時にコクピットが上を向くので、その瞬間を狙って攻撃するとよい。

ダメージを受けたあと、エッグスネークは

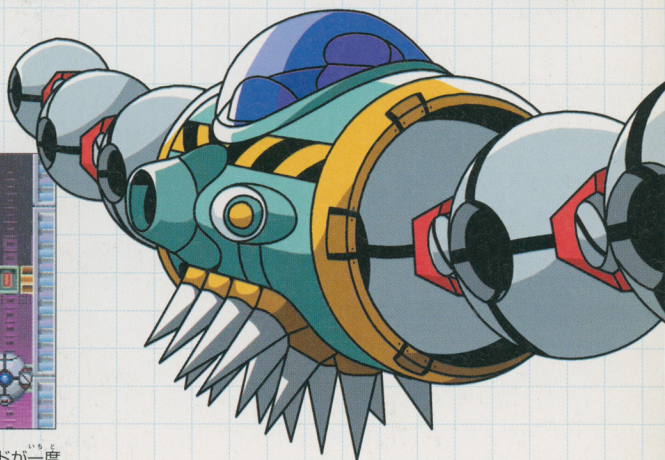
すぐにコクピットを下に向ける。そのために、連続攻撃をした場合、2発め以降はこちらがダメージを受けることになるので注意。



Dr.エッグマンが乗っているのがコクピット部分。上を向かせたいときは、この近くでジャンプ。



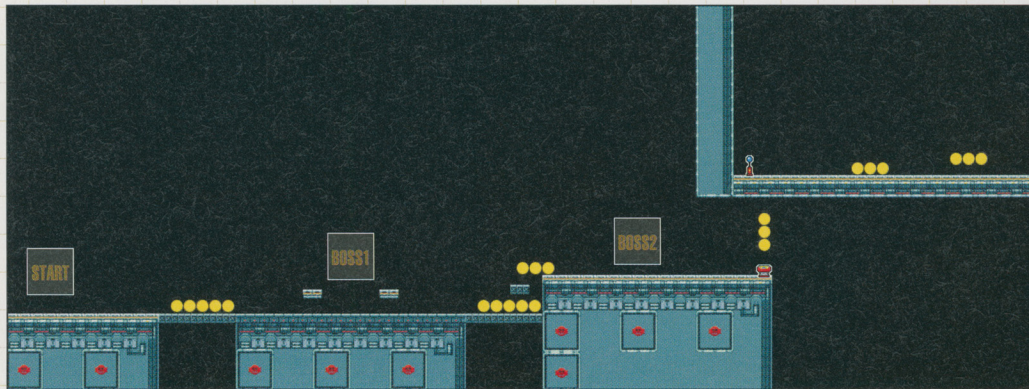
① 5回攻撃を加えると、左右に移動するスピードが一度だけアップする。すばやくジャンプでよけよう。



FINAL ZONE

● Xゾーン

最終戦となる「ファイナルゾーン」では、Dr.エッグマンとの3連戦が待っている。とくに、エッグXは、このゲームで最強の敵だ。最後の戦いに、心して臨もう！



BOSS 001 マシーン1

アーム部分をくぐりぬけ
左右の足場からジャンプ攻撃！

鉄球を振り子のように振り回して攻撃してくる。鎖のアーム部分は、触れてもダメージを受けない。そこをくぐりぬけ、左右の足場からジャンプ攻撃しよう。



① マシーン1は、左右にわずかに移動するだけで、画面の中央からほとんど動かない。



② 振り回してくる鉄球をジャンプでよけると同時に、胴体を狙って攻撃していこう。

BOSS 002 マシーン2

突進してくるマシンを
頭上から狙い撃ち!!

ドリルを向けて突進してくるが、スピードはそれほど速くない。突進をジャンプでかわし、上から攻撃しよう。ダメージを受けずに倒すことも不可能ではない。



① ドリル以外どこを攻撃してもダメージを与えられるが、上から攻撃するのがいちばん安全。



② 3回攻撃を加えると、ドリルを飛ばしてくる。あせらずに、ジャンプでかわしていこう。

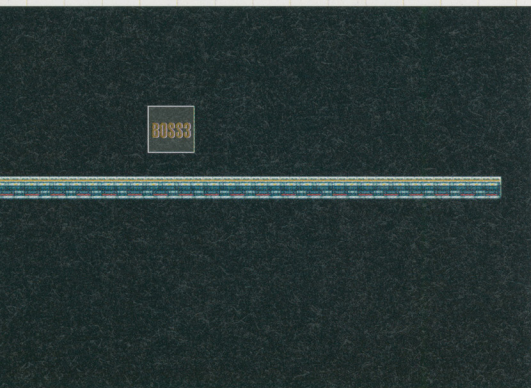
BOSS 003 エッグX

強さはケタ違い！ 苦戦必至の最終ボス戦を勝ちぬこう！！

最終ボスのエッグXは、これまでのボスとは別格だ。通常はコクピット部分をおおひ隠し、決してダメージを与えられない。

チャンスは、サイクロンアタックで左右に移動するときと、ジャイアントアームを伸ばしたあと。アームにつかまるとダメージを受けるのだが、アームをしまう際にエッグXは無防備になる。手が出たら、いつアームが伸びても逃げられるようにBボタンに触れておく。攻撃をジャンプでかわし、アームをしまう際の隙を狙ってすばやく反撃しよう。

ほかの攻撃のときは、ダメージを受けないことだけを考えよう。どの攻撃も、直前に必ず決まったアクションがあるので、パターンを覚えて見のがさないように。合計8回ダメージを与えれば、倒すことができる。



プラズマビーム



①一瞬機体が沈んだあと、太いビームを発射してくる。ししゃがめばかわせる。

鉄球ミサイル



①ミサイルを撃ち出してくる角度は2種類。ミサイルの弾み具合をよく見てよけよう。

ジャイアントアーム

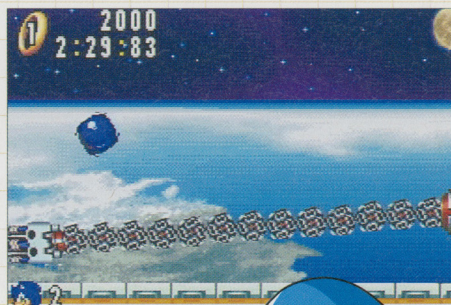


①キャラクターに向かって腕を伸ばしてくる。つかまると、リングが最大20個減る。

サイクロンアタック

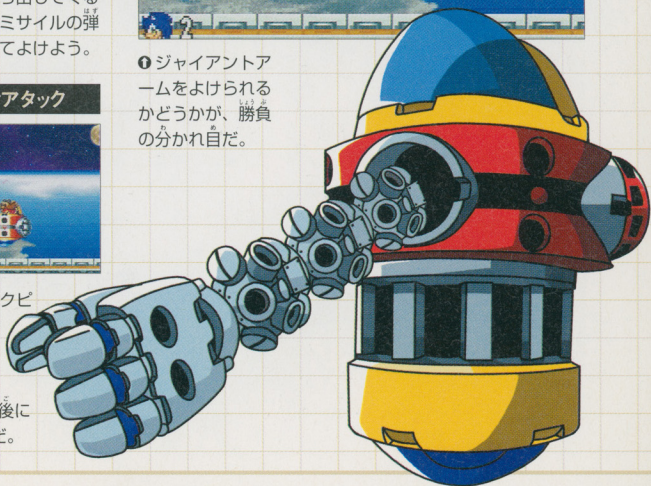


①移動中は、コクピット部分が無防備状態になる。



①ジャイアントアームをよけられるかどうか、勝負の分かれ目だ。

②Dr.エッグマンが最終決戦用に作り上げた、最後にして最強のマシン。それが、このエッグXなのだ。



SPECIAL STAGE

●スペシャルステージ

スペシャルバネで行くことができるスペシャルステージ。
7つのカオスエメラルドすべてを集めることが目的だ！



ステージのクリア条件

中間地点到着の時点で規定のリング数を集めていると、さらに先へと進める。そこでリングが規定数に満たない場合は、強制的にスペシャルステージ終了となる。規定のリング



●画面上に表示されているのが、規定リング数(右)と現在までに集めたリング数(左)。

数を集めてゴールまで進めばクリアとなり、カオスエメラルドを1つ入手できるのだ。

登場する装置や障害物

スペシャルステージには、リング以外のものとして、トリックポイント、チャオ、ポビ

ン、障害物の4種類が配置されている。

トリックポイントでは、通過する瞬間にタイミングよくトリックを成功させると、リングを大量に獲得することができる。逆に障害物は、触れるとダメージを受け、集めたコインを10個失うことになる。



① 遅くトリックポイント。通過する瞬間にBボタンを押し、トリックを決めよう。



① ポビンで飛ばされる方向にはリングがあることが多い。積極的に利用しよう。



① チャオ。取ると、コンティニューの回数が1回加算される。

ステージマップの見方

P.85からのスペシャルステージのマップでは、出現するアイテムおよび仕掛けの配置を、右のアイコンで表記している。



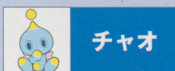
リング



障害物



トリックポイント



チャオ



ポビン

STAGE 1

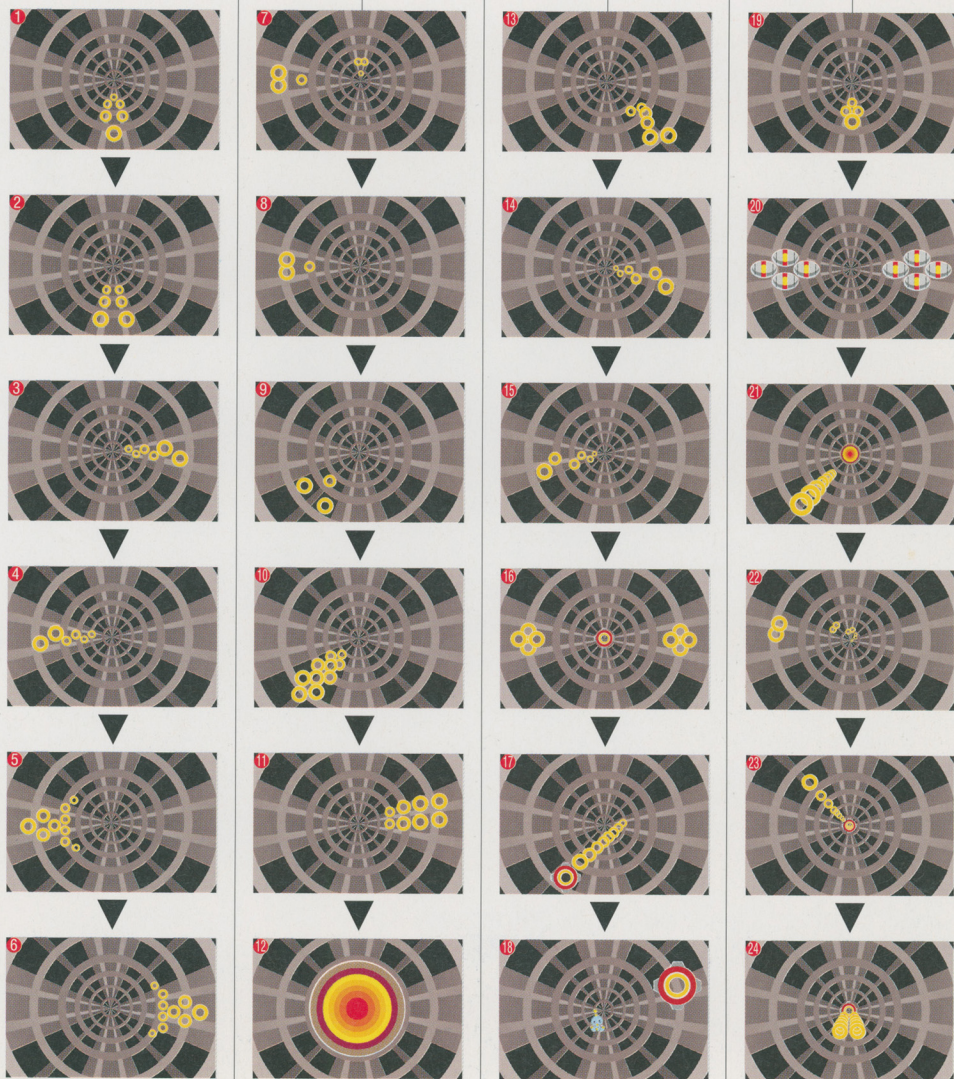
トリックポイントの手前に2か所ある、4×3個のリング。
 中間地点での規定リング数をクリアするためにも、この2か所の
 リングは確実に取っておきたい。

スペシャルバネが登場するアクト

ZONE 1 ACT 1

規定リング数

中間：60 | クリア：120



STAGE 2

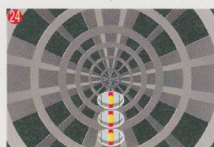
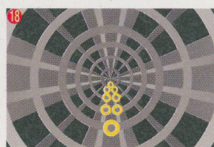
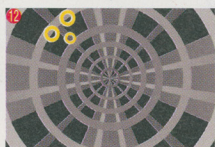
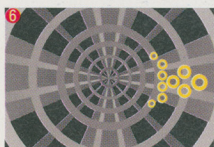
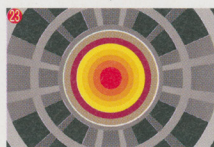
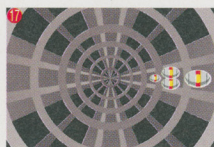
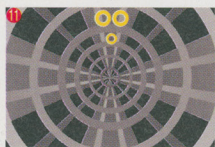
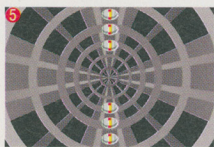
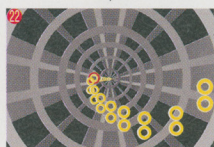
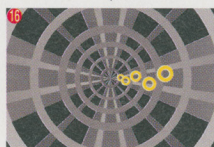
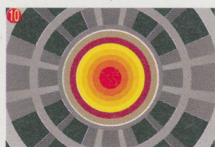
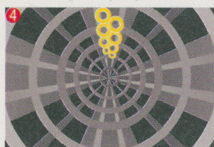
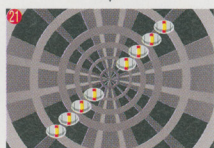
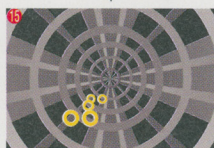
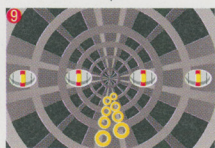
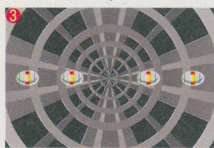
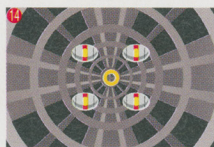
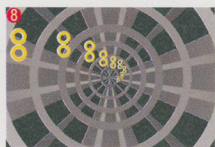
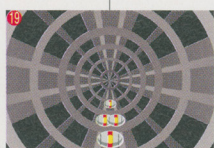
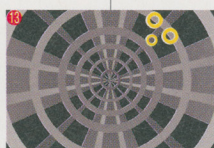
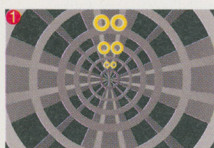
トリックポイントでリングを獲得できないと、中間地点を通過するのはかなり難しい。ステージ前半のリング配置はそれほど難しくないので、しっかりと集めておこう。

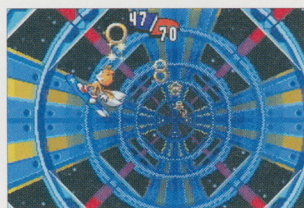
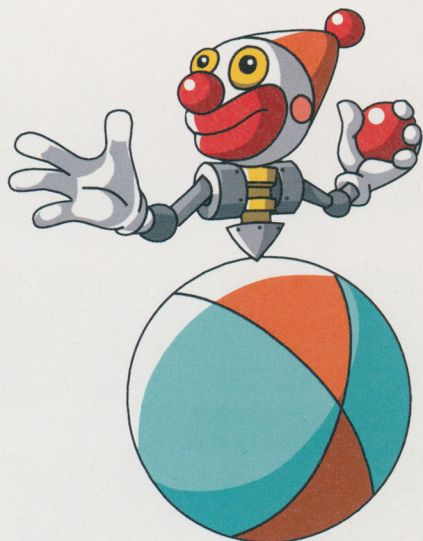
スペシャルバネが登場するアクト

ZONE 2 ACT 2

規定リング数

中間：70 | クリア：140

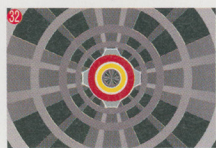
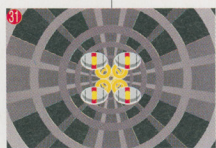
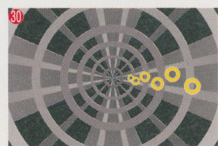
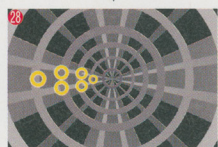
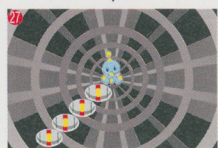
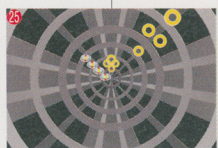




①② 円を描くように並んだリング。少しずつ移動しながら集めていこう。



①② 障害物の最後尾にチャオが。障害物を大きくよけていると取りそこなう。



①③ 中間地点以降は難易度アップ。障害物のそばにリングがあることもある。

STAGE 3

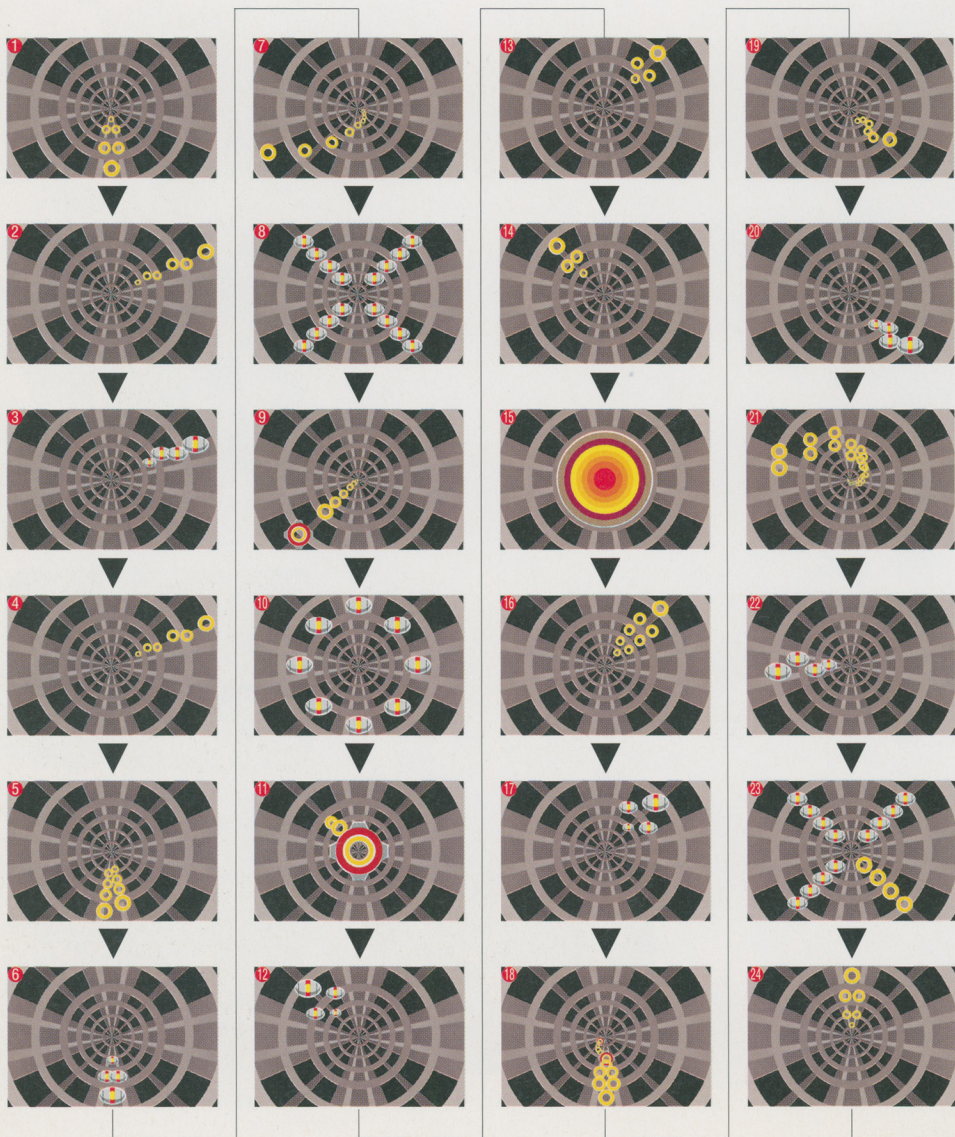
スペシャルバネが登場するアクト

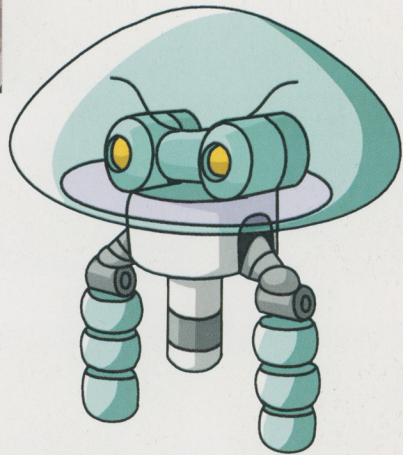
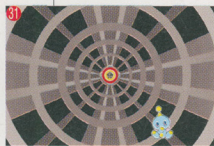
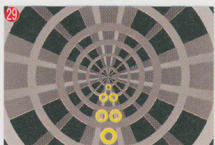
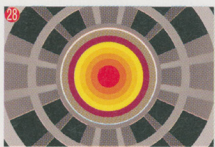
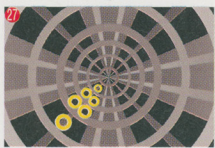
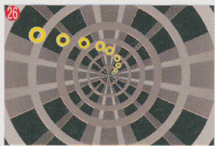
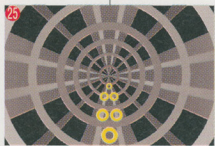
ZONE 3 ACT 1

規定リング数

中間：80 | クリア：160

ここでは、ポピンにさわりさえすれば、自動的にかなりの数のリングを回収できる。それ以外のリングをどれだけ取りこぼさないかが、クリアできるかどうかの分かれ目となる。





① ① リングのうしろにポピンが設置されているので注意しよう。



① ② ポピンにはじかれても、なにもしない。へたに動くとリングを取りそこなう。



① ③ 長く連なったリングをすべて集めるのは、けっこう難しい。



① ④ ポピンにはじき飛ばされれば、チャオも自動的に手に入れられる。

STAGE 4

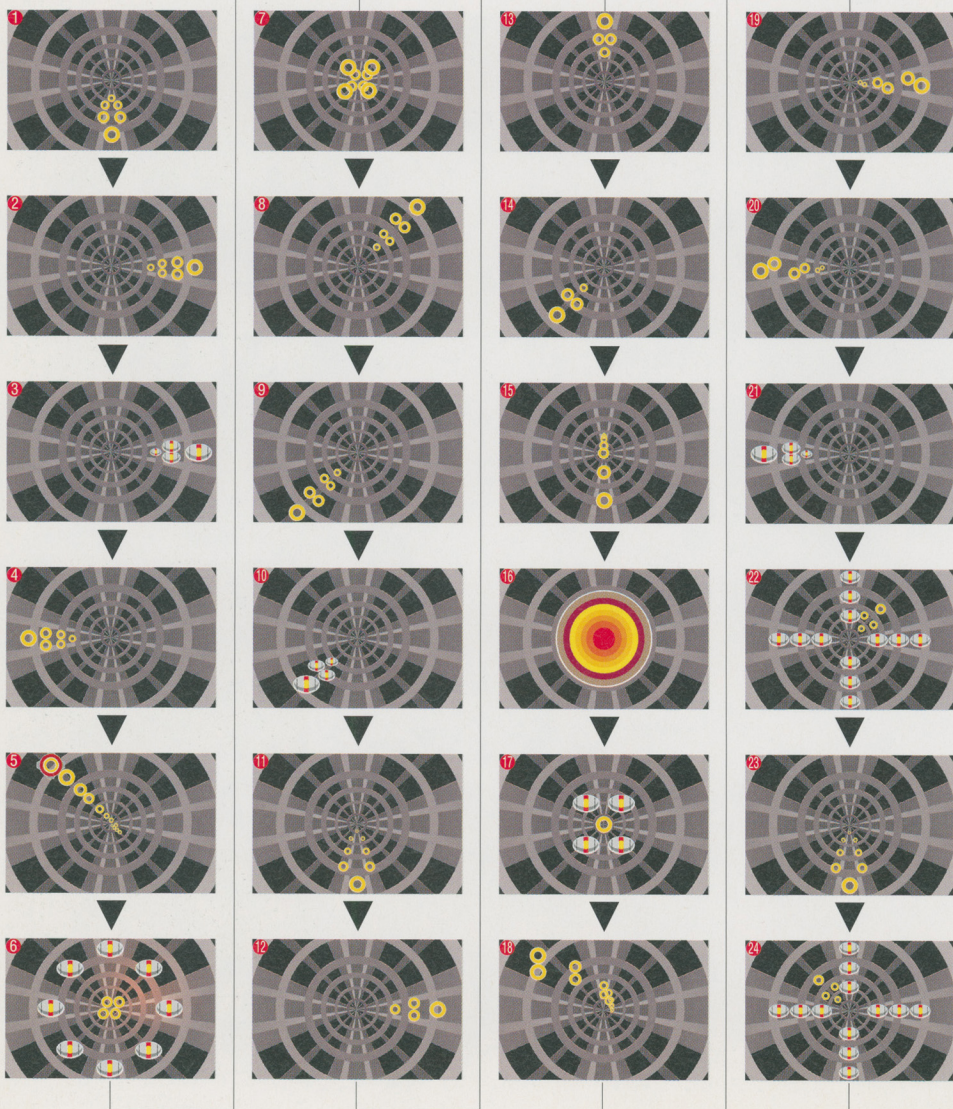
このステージでは、リングが配置されている間隔が狭くなって
いる。リングを取ったあとは素早く移動しないと、次のリングを
取りそこなうことになるのだ。

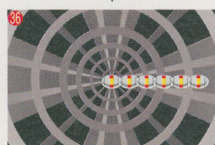
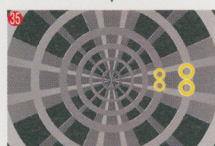
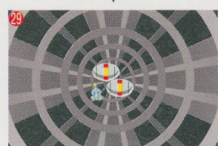
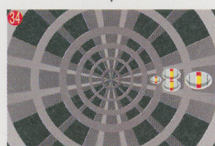
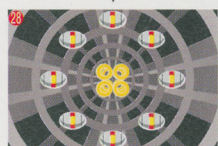
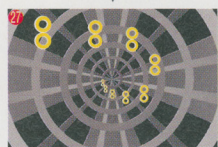
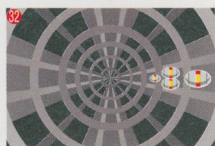
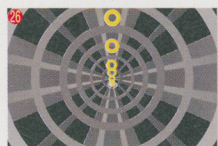
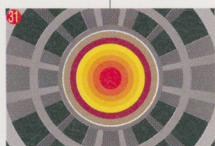
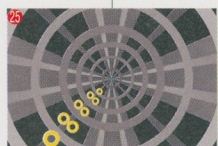
スペシャルバナが登場するアクト

ZONE 4 ACT 1

規定リング数

中間：80 | クリア：160





①① こんな場合は中央下でトリックを決めると、すべて取れる。



①② リングの最後には、障害物がある。欲ばらずに、脇へ逃げよう。



①③ 中央のリングを取ったあと動かすにいと、障害物にぶつかってしまう。



①④ トリックポイントの直後に障害物がある。トリックを決めたらすぐ脇へ移動。

STAGE 5



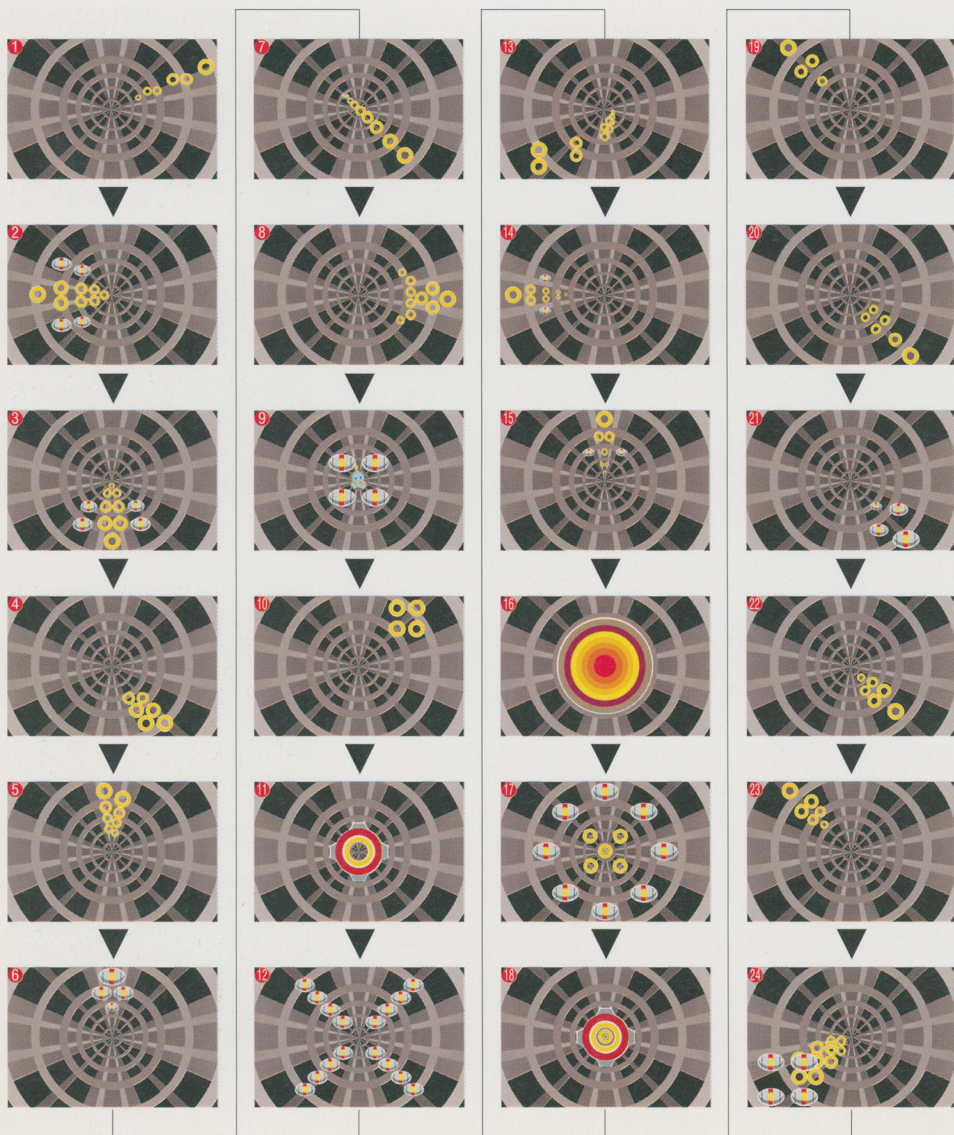
スペシャルバネが登場するアクト

ZONE 4 ACT 2

規定リング数

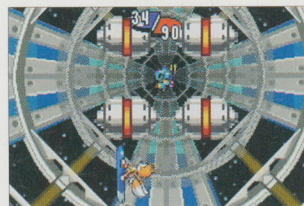
中間：90 | クリア：180

リングの多くが、障害物の近くににある。中間地点を越えたあとは、さらにリングと障害物の距離が近くなっている。細かく移動しながら、障害物をうまく避けていこう。

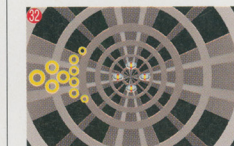




① ②前半は、リングが障害物の間にまっすぐ並んでいることが多い。



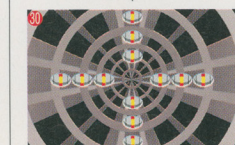
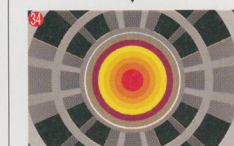
① ⑥障害物の後ろのチャオは、障害物をうまく下からよけて取りにいく。



① ⑩後半で100枚集めるのは厳しいので、前半でできるだけ集めておこう。



① ⑭障害物の脇にリング。ポビンを使えば、障害物に触れずに集められる。



STAGE 6

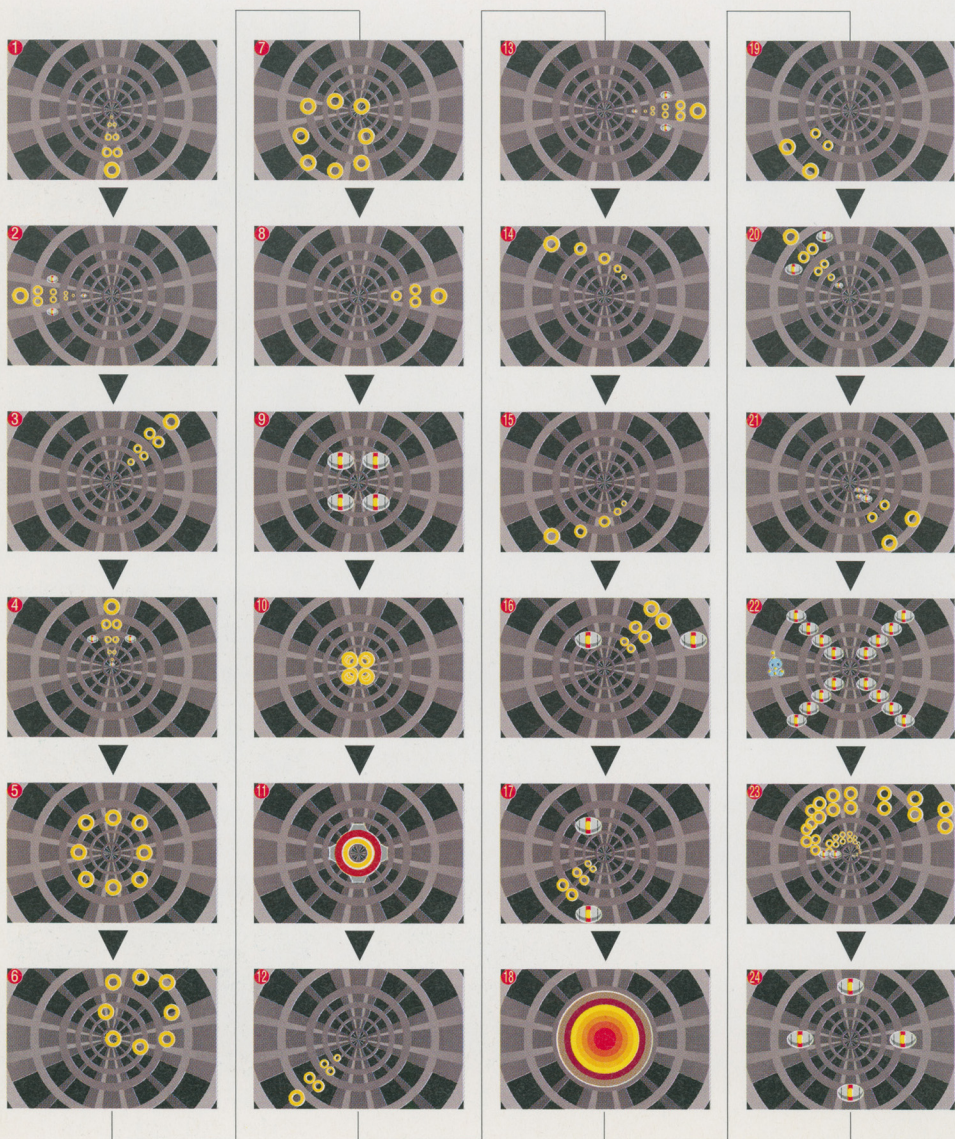
スペシャルバネが登場するアクト

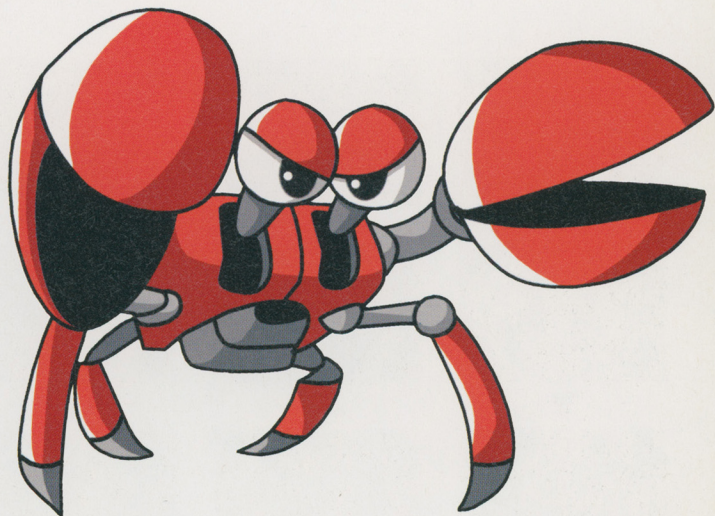
ZONE 5 ACT 2

規定リンク数

中間：90 | クリア：180

ステージ前半は、それほど苦勞はしないはず。逆に後半では、リングと障害物が接近しているの、キャラクターをすばやく移動させることを心がけよう。





①⑥ 四角に配置されたリングは、中央でトリックをすればすべて取れる。



①⑧ リングの先には障害物があることが多いので、注意が必要だ。



①② 後半、障害物に注意しよう。けっして気をぬかないように。



①⑳ ここでは、左右にすばやく移動すれば、リングを全部回収できるはず。

STAGE 7

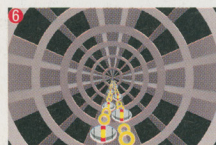
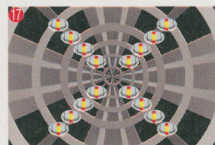
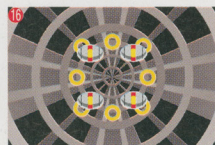
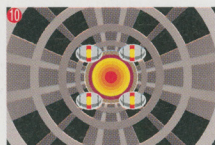
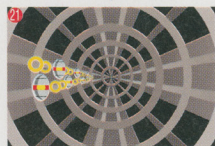
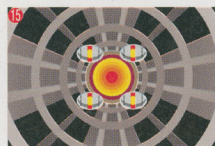
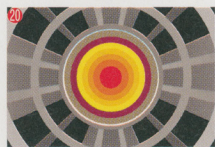
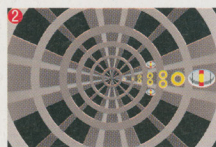
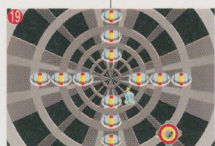
このステージでは、障害物がかなりじゃまになる。うまく避けるために、リングや障害物の出現位置をあらかじめしっかり頭に入れておき、早めに移動するようにしよう。

スペシャルバネが登場するアクト

ZONE 6 ACT 2

規定リング数

中間：100 | クリア：200





①⑮ トリックポイントの直前に障害物がある場合は、とくに注意しよう。



①⑯ 加速して障害物の間を抜けたあとに、トリックをきめよう。



①⑳ クリアのためには、前半のトリックポイント前で100個は取っておきたい。



①㉑ 障害物とリングが、ループするように配置されている。

SCOOPII

真の最終ゾーン、それがEXTRA ZONE!!

EXTRA ZONEへ進むためには、7つのカオスエメラルドをすべて集めていることと、全キャラクターでエンディングを迎えていることが条件となる。これを満たしたうえで、ソニックでファイナルゾーンをクリアすれば、EXTRA ZONEをプレイすることができる。

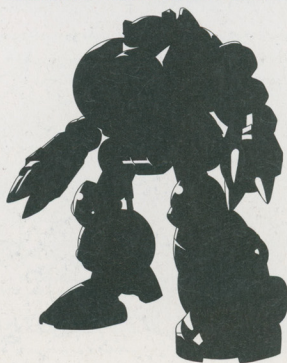
SPECIAL STAGE	
RING BONUS	0
TOTAL BONUS	12100

● スペシャルステージをクリアすると入手できるカオスエメラルド。7つすべてを集めるなら、スペシャルバネの場所へ行きやすいティルスがおすすめ。

● 苦労の末にやっと迎えたエンディング。だが、4人のキャラクター全員がエンディングを迎えていないと、EXTRA ZONEへは進めないのだ。



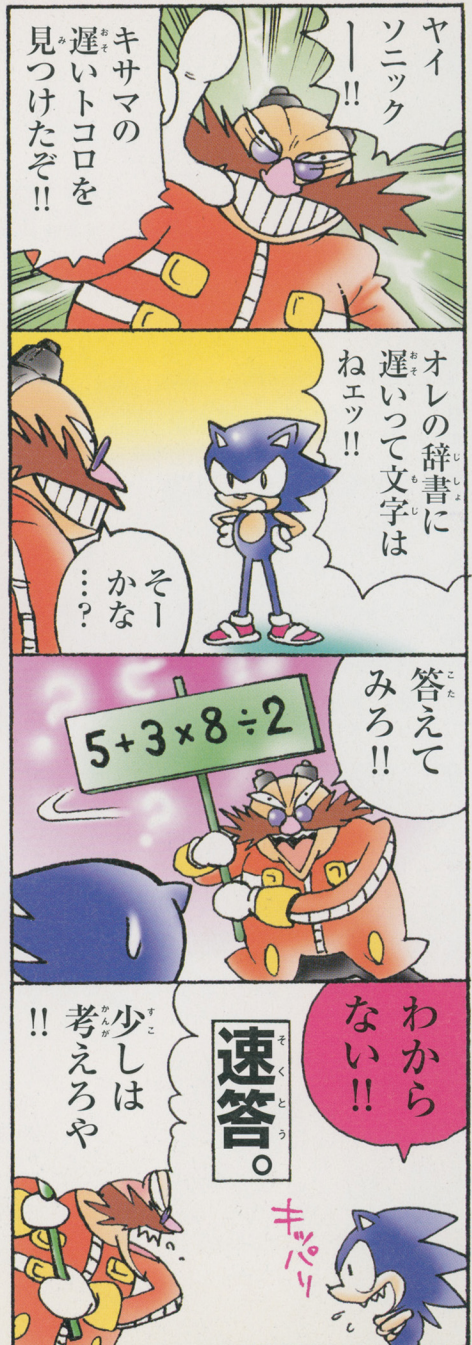
● EXTRA ZONEには、Dr.エッグマンの造った恐ろしい最終兵器が登場する。その真の姿は、ぜひみなさん自身でプレイして確かめてほしい。



逃げ足も速い……。



速答!?





ANOTHER MODE

「たいせんモード」と「チャオのプチガーデン」の

2つのモードについて詳しく紹介。

この2つのモードを極めずに、

このゲームを語ることはできない。

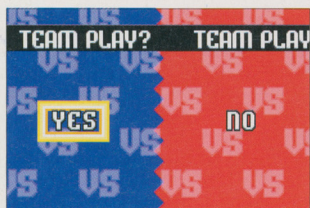
BATTLE

●たいせんモード

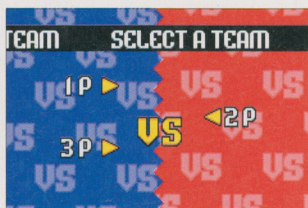
「たいせんモード」のルールと基本テクニックを、詳しく紹介しておこう（モードの概要についてはP.28参照）。



チーム編成と協力プレイ



①キャラクター選択後のチーム編成画面で「YES」を選ぶと、チーム戦となる。



②次に、十字ボタンの左右で、どちらのチームに参加するかを決める。

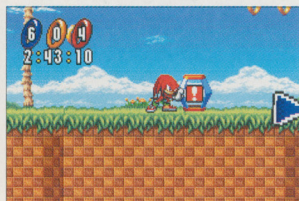
「たいせんモード」では、複数のプレイヤーがチームを組んで戦うことができる。このチーム戦は、「マルチカートリッジたいせん」の「レース」および「チャオさがし」で行うことができる。

また、このチーム戦では、キャラクター2人による「協力アクション」プレイも可能になる（「マルチカートリッジたいせん」の場合のみ。詳しくは右ページ参照）。

たいせんモードのアイテム

「たいせんモード」には、メインモードに登場しない特殊なアイテムも登場する。それらを使って、他のプレイヤーのじゃまをすることができる。ただし、チーム戦の場合、同じチームのメンバーには影響がない。

また、「リングあつめ」には、「ハリスイッチボックス」と呼ばれるものが登場



●写真に写っているのが「ハリスイッチボックス」。ボックスのマークが「!」になっているので、すぐわかるはずだ。

する。これを取ると地面からハリが出現し、対戦相手にダメージを与えることができる。



ワープ。いちばん遠くにいるキャラクターが、これを取ったキャラクターの場所にワープする。取ったキャラクターとワープしたキャラクターは、数秒間無敵状態となる。なお、このアイテムに限って、同チームのキャラクターにも効果がある。



ブレーキ。自分以外の全員のスピードが1/4にダウンする。



混乱。自分以外の操作方法（十字ボタンのみ）がランダムに変化する。



ブラインド。チャオを持っているプレイヤーの視界が狭くなり、周囲が見えなくなる。なお、自分がチャオを持っているか誰も持っていない場合は、自分以外の全員の視界が狭くなる。



透明。取ったプレイヤーの姿が、他のプレイヤーの画面上で見えなくなる。

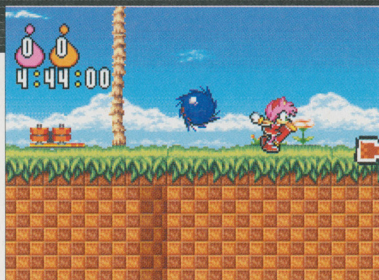
各キャラクターの協力アクション

ソニックの協力アクション



ソニックがその場でスピンをしているとき、同じチームのキャラクターがソニックに触れると前方へダッシュすることができる。チームのキャラクターがスピンドッシュを使えないエミーの場合に、役に立つアクション。

● スピンしているソニックに触れば、猛スピードでダッシュ。



テイルスの協力アクション



テイルスがプロペラ飛行中、同じチームのキャラクターがテイルスに触れると、彼につかまって一緒に空を飛ぶことができる。テイルスから離れるときは、Aボタンを押してジャンプするか、テイルスが着地すればよい。

● テイルス1人のときと同様、長時間飛び続けることはできない。

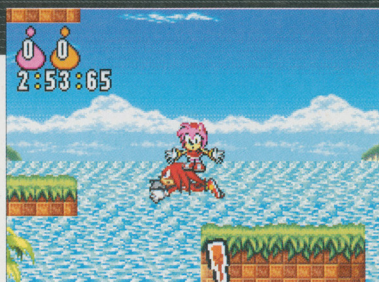


ナックルズの協力アクション



ナックルズが滑空飛行中、ほかのキャラクター（ほかのチームでもOK）はその上に乗って、そのまま一緒に飛ぶことができる。また、ナックルズがカベ登りをしているときに、その上に乗ることも可能だ。

● ほかのキャラクターを上に乗せたまま、滑空飛行。

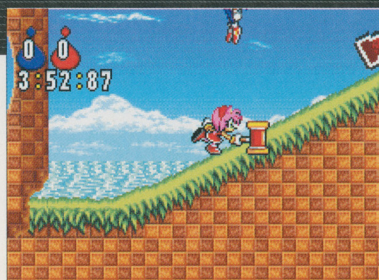


エミーの協力アクション



ハンマー攻撃を地上にいる同じチームのキャラクターにした場合、地上にいるキャラクターはその場で大ジャンプをする。また、他のチームのキャラクターにハンマー攻撃をすると、相手の移動スピードが遅くなる。

● ハンマー攻撃の2発めが当たると、さらに高くジャンプ。

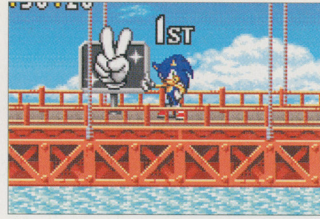


レース

いちばん早くゴールへ飛びこむと勝利!

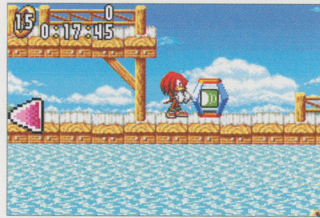
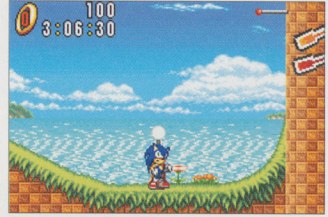
誰がいちばん最初にゴールできるかを競うレースゲーム。個人戦（3人以上対戦）の場合、だれか1人がゴールすると1分間のカウントダウンが始まり、その間にゴールにたどり着けなかったプレイヤーは失格となる。チーム戦の場合は、どちらかのチームが全員ゴールした時点でレース終了となる。

なお、「5リング」「10リング」「ランダムリング」「ハイスピード」「無敵」といった通常のアイテムに加えて、「ワープ」「混乱」「ブレーキ」の3種類のアイテムが登場する。



●レースの舞台は各アクトの中から選択する。ただし、アクト2を選んで、ラストのボス戦はない。

●途中でやられた場合は、通過したポイントマーカーの場所（通過していない場合はアクトの最初）から再スタートする。



●メインゲームと違って、レースでは、アイテムボックスの中味は次々と変わっていく。

チャオさがし

ライバルより早く隠れたチャオを探せ!

ステージのどこかに隠れている、チャオを探し出すゲーム。個人戦では、制限時間終了後にチャオを手に入れているプレイヤーが、

チーム戦の場合は、より多くチャオを手に入れているチームが勝利者となる。

隠れているチャオは、個人戦の場合はステージ中に1体のみ。チーム戦の場合は、3体のチャオがステージのどこかに隠れている。もちろん、隠れている場所はランダムに変化する。なお、このチャオ探しに登場するアイテムは、「混乱」「ブラインド」「透明」の3種類のみとなっている。



①ゲームの目的となるチャオ。小さいので見のがさないようにしよう。



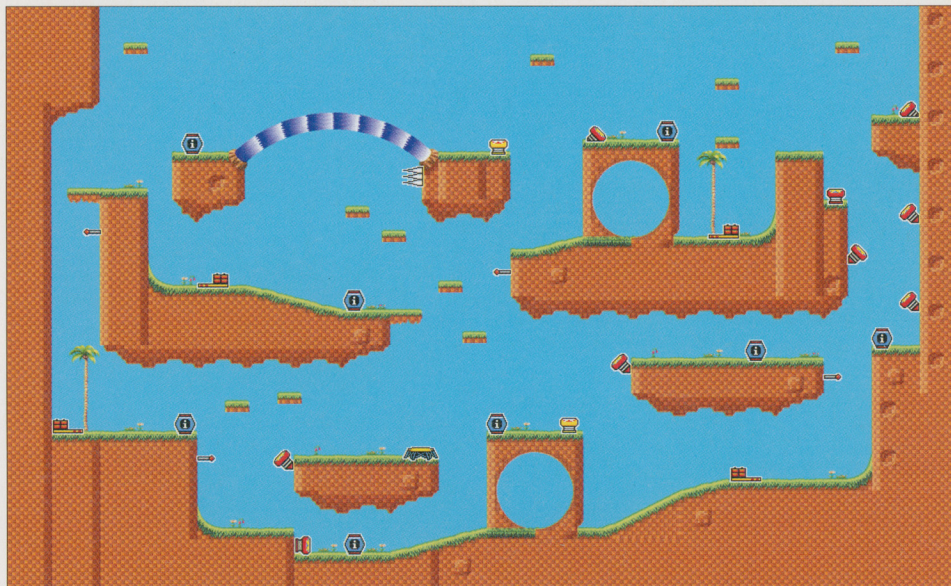
①チャオを手に入れたキャラクターを攻撃して、チャオを奪うこともできる。



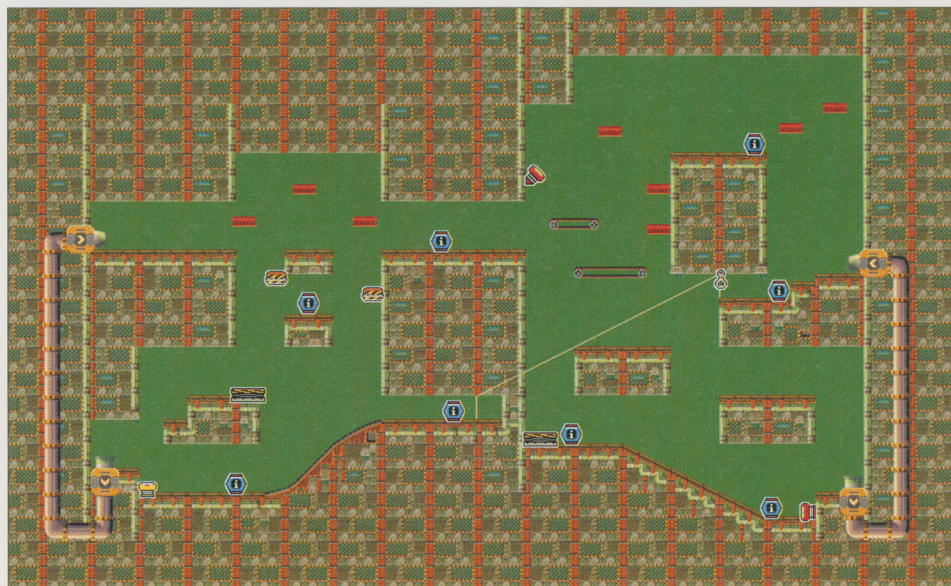
①このゲームのアイテムボックスは、時間制で出現、消滅を繰り返す。

チャオさがしの対戦ステージ

VS ZONE A FOREST CHAO GARDEN ● フォレストチャオガーデン



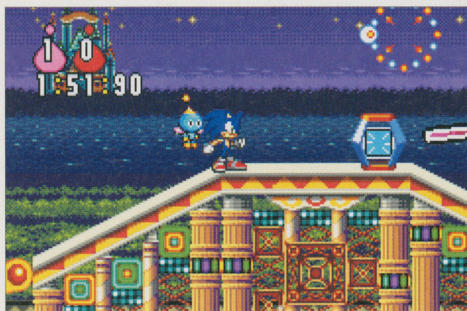
VS ZONE B FACTORY CHAO GARDEN ● ファクトリーチャオガーデン



VS ZONE C

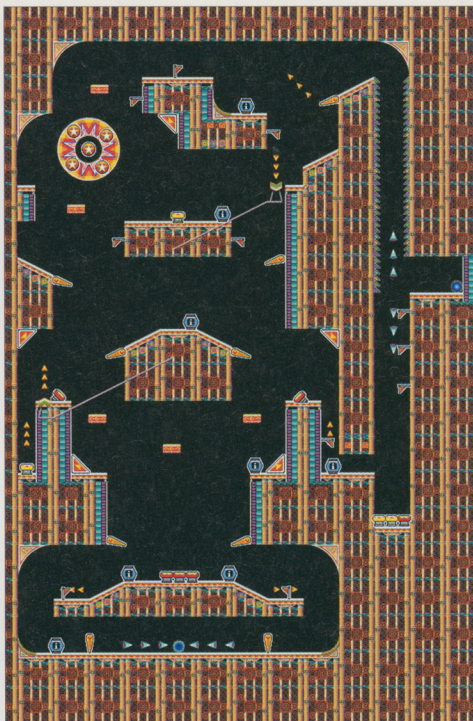
●ピンボールチャオガーデン

PIN BALL CHAO GARDEN



① 4つの対戦ステージの中で、唯一縦長のステージがこの「PINBALL CHAO GARDEN」だ。

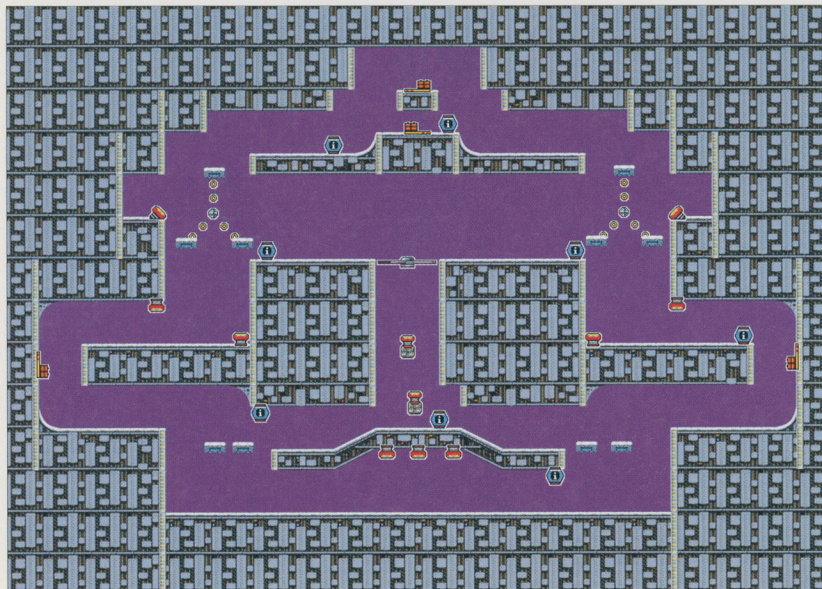
② この「SPACE CHAO GARDEN」の特徴は、左右対称であること。チーム戦の場合なら、2人でそれぞれ左右を分担するのもよいかもしれない。



VS ZONE D

SPACE CHAO GARDEN

●スペースチャオガーデン



リングあつめ

制限時間内により多くリングを集めよう!

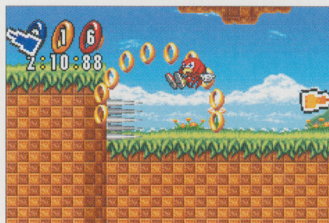
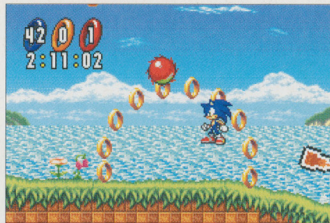
ステージ中に点在するリングを集め、その数を競うモード。スタートすると同時にカウントダウンが開始され、制限時間が0になった時点でゲーム終了となる。このとき、いちばん多くリングを集めていたプレイヤーが勝利者となる。基本は置かれたリングを集めることだが、他のプレイヤーを攻撃し、相手が持っているリングを奪うことも可能だ。

「リングあつめ」に登場するアイテムは、取るとリングが手に入る「ランダムリング」だけ。それとは別に、「ハリスイッチギミック」と呼ばれる仕掛けも登場する。



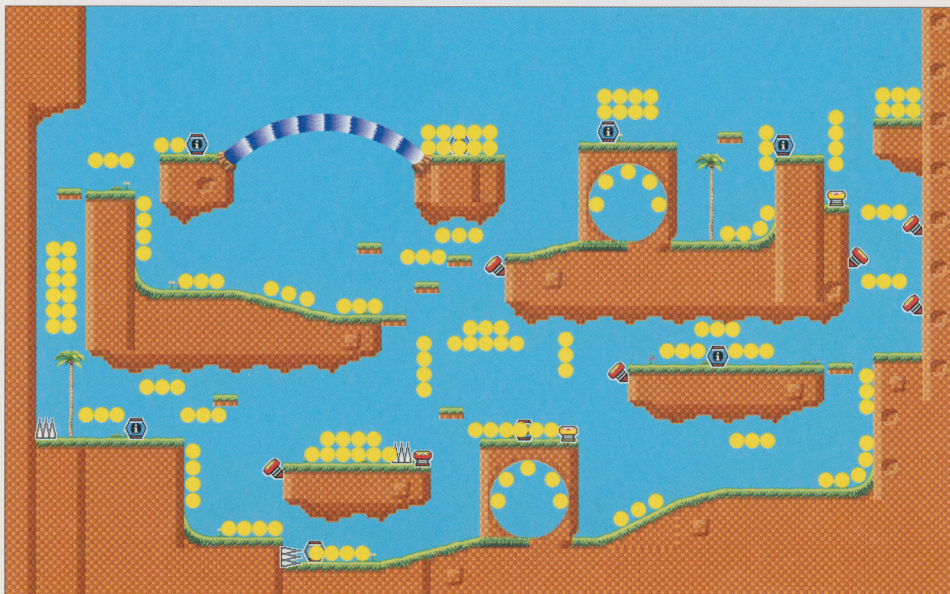
画面左上に表示されているのが、制限時間。これが赤く表示されると、終了が近づいた合図となる。

攻撃して相手のキャラクターにダメージを与えると、写真のように、相手の持っているリングが飛び散る。



「ハリスイッチギミック」のハリでダメージを受けた場合も、同様にリングが飛び散る。

リングあつめの対戦ステージ



CHAO

●チャオのプチガーデン

「チャオ」を育成するモードが「チャオのプチガーデン」。
ゲームキューブ版ソフトとのリンクもできるのだ。



「アドバンス」にすむかわいい相棒 チャオ!!

チャオは『ソニックアドバンス』の中に住んでいる人工生命体。「チャオのプチガーデン」の目的は、チャオとコミュニケーションをとりながら、立派に育て上げることだ。

スタートすると、まずは画面上にチャオのタマゴが出現する。そのまましばらくすると、タマゴの中から元気なチャオが誕生するのだ。こまめにめんどろをみながら、優秀なチャオに育ててほしい。なお、育てたチャオは、ゲームキューブ『ソニックアドベンチャー2バトル』へ持っていくことも可能だ。



CHAO ●チャオ



●ゲームスタート時、チャオはまだタマゴの状態。まずは、チャオがふ化するのを待とう。



●しばらくすると、突然タマゴが巨大に……。ついに、タマゴからチャオが誕生するのか。



①タマゴの中からチャオが誕生。このあとの彼(?)の運命は、プレイヤーの腕にかかっている。大切に育ててやろう。

チャオのご機嫌をとろう!

チャオはさびしがり屋なので、長い間ほっておくと機嫌が悪くなる。チャオの機嫌はパラメーターの「ごきげん」の項目で見られるので、ときどきチェックしよう。

チャオの機嫌をとるには、手のカーソルでチャオの頭をなでてやればよい。ただし、一度「ごきげん」のパラメーターが上がったあとは、しばらく時間がたたないと、いくらなでてでもパラメーターは上がらない。

☉「ごきげん」が0になったままほっておくと、チャオは家出してしまふ。家出してしまったら、すぐになでてやることだ。



☉チャオは雑草が嫌い。抜かずにほっておくとチャオの機嫌が悪くなるので、雑草が生えたら、きちんと抜いてやろう。



木の実にパラメーターアップ!

チャオには、上で紹介した「ごきげん」以外にも、「おなか」「およぎ」「ひこう」「はしり」「ちから」「たいりょく」の6つのパラメーターが設定されている。そして、これらはアイテムの「木の実」を与えることで変化する。

木の実は、Lボタンで表示されるアイテム購入画面で買うことができる。ただし、チャオが満腹（「おなか」のパラメーターがMAX）の場合、木の実をあげても興味を示さない。

☉Lボタンを押すと、画面左にアイテム購入画面が現れる。購入に必要なリングの数は、木の実の種類によって異なる。



☉木の実を与える、「おなか」のパラメーターがアップ。さらに、木の実の種類に応じて各パラメーターが変化する。



木の実によるパラメーターの変化

必要なリングの数	ごきげん	おなか	およぎ	ひこう	はしり	ちから	たいりょく	
	30	+1	+2	+3	-2	-2	+3	+1
	60	±0	+1	+2	+5	-1	-1	+3
	55	+2	+2	+4	-3	+4	-3	+2
	50	-1	+1	±0	-1	+3	+4	+2
	30	+1	+2	-2	+3	+3	-2	+1
	55	+2	+2	-3	+4	-3	+4	+2
	70	-3	±0	+3	+1	+3	+2	-5

オモチャも購入できる！

アイテム購入画面では、チャオ用のオモチャを買うこともできる。チャオにオモチャを与えると、その種類に応じてさまざまな反応を見せてくれるのだ。

アイテム名	必要なリングの数
 ラッパ	1000
 アヒル	2000
 テレビ	20000

①オモチャは、ラッパ→アヒル→テレビの順番に登場する。1つ買うと、次のオモチャがリストに並ぶ。



②買い与えたラッパを喜んで吹くチャオ。何度か吹かせていると、だんだん上手になっていくのだ。



レアなタマゴをゲットしよう!!

チャオがタマゴから生まれることは前のページで紹介したが、じつは、このタマゴもア

アイテム購入画面で買うことができる。

売られているタマゴの種類は、全部で12種類。種類は、ミニゲームをプレイするたびに変化する。なお、レアタマゴは、ノーマルタマゴに比べて出現する確率が低い。

ノーマルタマゴ

タマゴ	必要なリングの数
ノーマル	0
銀	500
金	1000
ルビー	5000
サファイア	7000
アメジスト	8000
エメラルド	10000

レアタマゴ

タマゴ	必要なリングの数
ガーネット	12000
アクアマリン	14000
ペリドット	16000
トパーズ	18000
オニキス	20000



①タマゴによって、生まれるチャオの種類は違うらしいのだが……。

リングをためるには……？

アイテム購入画面で木の実などを買うには、アイテムに応じた数のリングをミニゲームで稼がなければならない。

用意されているミニゲームは、「神経衰弱」と「ジャンケン」の2種類。各ゲームの詳しいルールについては右ページで紹介しているので、そちらを参照してほしい。



①画面右上に表示されているのが、ミニゲームのアイコン。右が「神経衰弱」、左が「ジャンケン」となっている。

ガーデン内で遊べるミニゲーム

CARE.1

神経衰弱

【しんけいすいじゃく】

裏返された14枚のカードの中から、同じ絵が描かれたカードを当てていく。おてつき(ミス)は3回までで、同じ絵のカードを当てるたびにリングを獲得できる。

なお、獲得できるリング数は、カードが置

かれているパネルの色によって決まる。パネルの色が青の場合はリング1個、ピンクの場合は3個、赤の場合は5個手に入れられる。また、少ないおてつき数でクリアすれば、クリア時にボーナスを獲得することもできる。

〈ゲームの流れ〉



① ゲームが始まると、最初に数秒、カードの絵を確認できる。



① カードが裏返されたあと、チャオが動かしてカードの配置を変える。



① 間違ったカードを裏返してしまうと、おてつきの×印がつく。

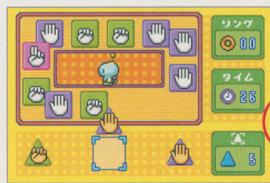
CARE.2

ジャンケン

画面下に表示された3枚の弾カードを使って、画面中央を回っているカードを消していくゲーム。弾カードが回っているカードにジャンケンで勝つと、カードは両方とも消えてリングを獲得できる。弾カードが回っている

カードに負けると弾カードのみが消え、「あいこ」の場合は両方とも消える。ただし、負け、もしくは「あいこ」の場合は、リングは手に入らない。時間切れ、または弾カードがなくなると、ゲームオーバーとなる。

〈ゲームの流れ〉



① 弾カードが勝つと、手持ちの弾カードが1枚補充される。



① 「あいこ」の場合は1枚補充。負けの場合、弾カードは補充されない。



① 回っているカードを全部消すと、時間がプラスされる。

ゲームキューブで チャオを育成!

「チャオのプチガーデン」で育てたチャオを、ゲームキューブの『ソニックアドベンチャー2バトル』で育成しよう。

チャオを育ててやりとりする

『ソニックアドバンス』とゲームキューブ用ソフト『ソニックアドベンチャー2バトル』はリンクしており、両機種間で育てたチャオのデータをやりとりすることができる。

データをやりとりするには、両機種を「GBAケーブル」で接続し、『ソニックアドバンス』で育てたチャオのデータを『ソニックアドベンチャー2バトル』に転送しよう。もちろん、その逆も行うことが可能だ。

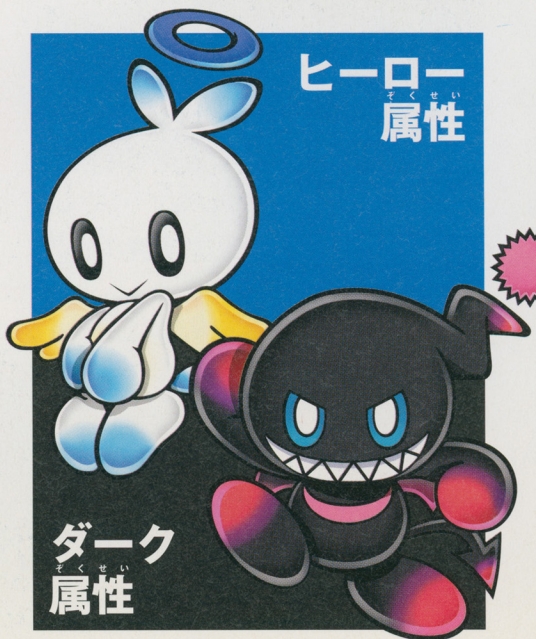
「チャオワールド」で大人に!

「チャオのプチガーデン」で育てたチャオのデータを、『ソニックアドベンチャー2バトル』の「チャオワールド」へ送れば、チャオを大人へと成長させることができる。育て方によって、チャオの属性も変化するのだ。

● 「チャオのプチガーデン」では、チャオを大人に育てることはできない。大人に育てることができるのは、「チャオワールド」だけなのだ。



● 両機種の間では、チャオだけでなく、持っているタマゴのデータを移動させることもできるのだ。



チャオ幼稚園



① 「チャオ幼稚園」の入口。入ると、各ルームへの扉がある。



① 「ほけんしつ」で、チャオの能力や性格をチェックしよう。

チャオを育成するための施設。この施設には、「園長室」「ほけんしつ」「クラス」「占いの館」「闇の取引所」の5つのルームがあり、チャオにおけいこをさせたり、健康状態をチェックしたりすることができる。「闇の取引所」では、プチガーデンの「アイテム購入画面」と同様に、リングでアイテムを購入することも可能だ。

チャオガーデン

チャオたちの生息地。ここでは、チャオに食料を与えたりコミュニケーションをとったりして、チャオを成長させていくのだ。なお、「ソニックアドバンス」とのデータのやりとりは、ここで行うことになる。



① データのやりとりは、ガーデン内にあるこの「おでかけマシン」を使って行われる。

チャオロビー

「チャオワールド」への入口となるのが「チャオロビー」。「チャオ幼稚園」と「チャオガーデン」へは、ここから移動する（「チャオスタジアム」へは「チャオガーデン」から行く）。なお、ここへ入るには「チャオキー」が必要。



② ワールド内を移動するためには、まず「チャオロビー」を訪ねなければならない。

これが「チャオワールド」！

チャオスタジアム



① 育てたチャオを使ってレースをする「チャオレース」。



① 「チャオカラテ」では、チャオを使ってカラテバトル！

ここでは、育てたチャオを使ってレースやカラテ大会を楽しめる。勝敗には、チャオの能力タイプ（「およぎ」や「ひこう」など各能力の数値によって決定）が大きく影響する。勝利したいなら、「プチガーデン」や「チャオガーデン」で、チャオをしっかりと育てておこう。ちなみに、このスタジアムへは、チャオガーデンから行き来できる。

●ゲームボーイアドバンス

ソニックアドバンス 最強攻略ガイド

●監修

株式会社セガ
株式会社ソニックチーム

●企画・編集

土田章晴 (超音速)
清水耕司 (超音速)
菅沢美佐子
高山邦雄 (小学館)

●カバー・本文デザイン

堀水 薫 (META+MANIERA)
中村三枝子 (META+MANIERA)

●マップ製作

今貴弘 (SUPER SONIC D.D.)

●協力

井澤俊樹 (セガ)
岩崎裕子 (セガ)
西山彰則 (ソニックチーム)

Original Game ©SEGA

©SONICTEAM/SEGA,2001

GAMEBOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス は任天堂の登録商標です。

2002年2月20日初版第一刷発行

●発行人

平山 隆

●印刷所

三晃印刷株式会社
Printed in Japan

●発行所

〒101-8001 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
振替 (00180-1-200)
電話 編集03-3230-5395
販売 03-3230-5749
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には
お答えできません。

●造本には充分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、小学館制作局
(TEL 0120-336-082)あてにお送りください。
送料小社負担にてお取り替えいたします。

●回く日本複写権センター委託出版物>

本書の全部または一部を無断で複写(コピー)することは、
著作権法上の例外を除いて禁じられています。
本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター
(TEL 03-3401-2382)までご連絡ください。

© SHOGAKUKAN2002

ISBN 4-09-106044-7



ソニックアドバンス 最強攻略ガイド

GAME BOY ADVANCE | ゲームボーイ アドバンス は任天堂の登録商標です。

Original Game ©SEGA
©SONICTEAM/SEGA,2001

小学館



9784091060440

ISBN4-09-106044-7

C9476 ¥905E



1929476009050

定価 : 本体905円 + 税

雑誌 69909-44

小学館の任天堂公式ガイドブック

●ゲームキューブ●

大乱闘
スマッシュブラザーズDX

「スマブラ」初心者から
上級者まで、パワーアッ
プしたDXを隅々まで遊
び尽くすための完全ガイ
ド。全キャラクターを使
いこなして、「スマブラ
スター」をめざせ!



集え!
戦え!
突き進め!

A5判・208ページ 952円+税
ISBN4-09-106041-2

●ゲームボーイアドバンス●

スーパーマリオ
アドバンス2

「スーパーマリオワールド」
の全コースをマップつき
で詳細ガイド。「マリオブ
ラザーズ」攻略法のほか、
マリオゲームの歴史やマ
リオグッズカタログまで収
録した愛蔵版。



全コース完全攻略マップ!!
キャラクターシール マリオゲームの歴史
マリオグッズカタログ

A5判・162ページ 952円+税
ISBN4-09-106029-3

●ゲームボーイアドバンス●

マジカル
バケーション

キャンプ場から死のプレ
ーンまで、冒険の舞台を
マップつきで完全ガイド。
巻頭折り込みポスター&
属性別魔法一覧表、巻末
アイテム・モンスター・精
霊入手条件一覧つき!



任天堂公式ガイドブック
全アレンマのき詳細が!
全アレンマのき詳細が!
全アレンマのき詳細が!

A5判・198ページ 1,143円+税
ISBN4-09-106027-7

大好評発売中!! 小学館

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。
ご購入のお問い合わせは☎03-3230-5749(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い
求めになれます。任天堂公式ガイドブック新刊の内容はイン
ターネットで見ることができます。http://www.21010.net



ソニックアドバンス 最強攻略ガイド

GAME BOY ADVANCE ゲームボーイ アドバンス は任天堂の登録商標です。

Original Game ©SEGA
©SONICTEAM/SEGA,2001

小学館



9784091060440

ISBN4-09-106044-7

C9476 ¥905E



1929476009050

定価: 本体905円+税

雑誌 69909-44

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス



ソニックアドバンス

最強攻略ガイド

小学館

小学館

ソニック
アドバンス
SONIC ADVANCE

最強攻略ガイド



小学館のゲームガイドブック

●ゲームキューブ●

ソニックアドベンチャー2
バトル 最強攻略ガイド

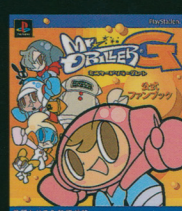


確実にラストを目指すための本!
ヒーローサイド、ダーク
サイドからラストステ
ージまでを、詳細マップ
つきで攻略。巻頭とじこ
み付録キャラクターシ
ールつき、確実に「ラ
スト」を目指すための本!

A5判・226ページ 1,200円+税
ISBN4-09-106045-5

●プレイステーション●

ミスタードリラーグレート
公式ファンブック



キャラクターシール/壁カレンダー
キャラクターシール/壁カレンダー
キャラクターシール/壁カレンダー

「シナリオドリラー」ほか、
モード別に攻略解説。声
優堀江美都子さんのイン
タビューを収録。巻頭と
じこみ付録キャラクター
シール&特製カレンダー
つき、愛蔵版ガイド。

A5判・136ページ 1,048円+税
ISBN4-09-106028-5

©1999 2000 2001 NAMCO LTD.

●プレイステーション2●

エースコンバット04
公式ガイドブック



全18ミッション完全攻略法!!
全18ミッション完全攻略法!!
全18ミッション完全攻略法!!

機体データ&搭載武器リ
ストのほか、全18ミッシ
ョン完全攻略法を網羅。
サイドストーリー&設定
資料、さらには開発者座
談会まで収録した、ファン
待望の愛蔵版ガイド!

A5判・144ページ 1,000円+税
ISBN4-09-106022-6

©2001 NAMCO LTD. F-22 is a Trademark of Lockheed
Martin Corporation used under license to Namco.

大好評発売中!! 小学館

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。
ご購入のお問い合わせは☎03-3230-5749(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い
求めになれます。http://www.shogakukan.jp

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE

ゲームボーイ アドバンス

WE
ワタナベ
エンターテインメント

ソニックアドバンス

最強攻略ガイド

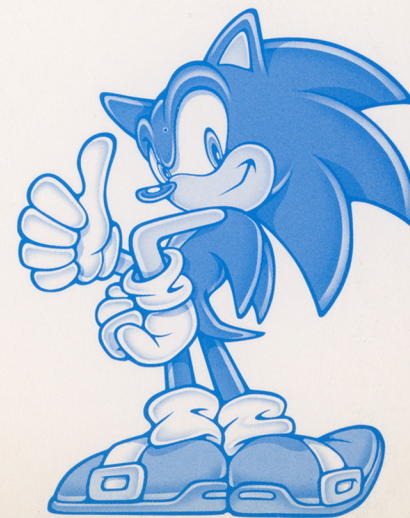
WE
ワタナベ
エンターテインメント

小学館

小学館

ソニック アドバンス SONIC ADVANCE

最強攻略ガイド



ソニックアドバンス 最強攻略ガイド

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス は任天堂の登録商標です。

Original Game ©SEGA
©SONICTEAM/SEGA,2001

小学館