

XBOX 360.

ソニック ワールドアドベンチャー

# SONIC

## WORLD.™

### ADVENTURE



SEGA®



## ■安全情報

### 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

### そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

## ■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

## ■CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCERO のウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的の使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 100 KB の空き容量が必要です。

このたびは Xbox 360® 専用ソフト「ソニック ワールドアドベンチャー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこのマニュアルを必ずお読みください。



## CONTENTS

|            |    |
|------------|----|
| プロローグ      | 2  |
| 基本操作       | 4  |
| ゲームの始め方    | 6  |
| メインメニュー    | 7  |
| 冒険の舞台      | 8  |
| アクションステージ  | 10 |
| ビレッジ (村)   | 20 |
| エントランスステージ | 23 |

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。



# プロローグ



Dr.エッグマンの巨大宇宙戦艦に挑む、  
高速の青い影……彼こそ世界最速のハリネズミ  
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」！  
みなぎるパワーを解放し、ソニックは黄金に輝く  
“スーパーソニック”へと変身、  
Dr.エッグマンを追い詰めた。

だが、それはDr.エッグマンの罠だった！  
高エネルギー捕獲装置に捕まったソニックは、  
スーパーソニックの力と共に、カオスエメラルドを  
奪われてしまったのだ……！

Dr.エッグマンは、7つのカオスエメラルドの  
強大なエネルギーを、自らの惑星に発射！  
惑星は地鳴りとともに7つに割れ、  
大陸の割れ目からは  
巨大な怪物「ダークガイア」が現れた。

Dr.エッグマンの真の目的、  
それはダークガイアを復活させ、  
己の野望を果たすことだったのだ。

世界はまさに絶体絶命の大ピンチ！  
そしてソニックの体にも異変が……！  
筋肉が盛り上がり、爪が実り、牙が生え、  
全身は長い毛に覆われた、  
ケモノのような姿に変化していく……。

7つに割れた惑星、そして、この体に起きた異変。  
今度の冒険は、一筋縄じゃいかなそうだ……！

さあ、世界を駆けめぐるアドベンチャー、始めようぜ！



## Chip チップ

惑星に落下したソニックに巻き込まれて  
記憶喪失になってしまった。記憶を取り  
戻すため、ソニックと一緒に世界を冒険  
することになる。



## Dr.Eggman Dr.エッグマン



## Tails

マイルス“テイルズ”パワー  
2本のシッポがトレードマークの子ギツ  
ネ。ソニックにあこがれて、いつもソニッ  
クの後をついて走っている。自慢の機  
械でソニックの冒険をサポートする。

IQ300を誇る悪の天才科学者。ソニックを  
巧みに罠に陥れて、まんまとダークガイア  
を目覚めさせることに成功。この星の運命  
は……!?

※ゲーム中のイベントシーンでトルネード号を操作することがあります。画面に表示される  
ボタンアイコンと同じボタンを押してエネミーやミサイルを撃ち落としてください。



# 基本操作

各シーンでの基本的な操作方法を紹介します。ソニックやウェアホッグの紹介やアクション操作についての詳細はP.16～19をご覧ください。

## Xbox 360 コントローラー



## メニュー画面 / ワールドマップ (→P.8) の操作

|          |                        |
|----------|------------------------|
| 左スティック   | 項目の選択                  |
| 方向パッド    |                        |
| Aボタン     | 決定                     |
| Bボタン     | キャンセル                  |
| Xボタン     | 太陽を動かす (ワールドマップのみ)     |
| LBボタン    | キャラクター切り替え (ステータス画面のみ) |
| RBボタン    |                        |
| STARTボタン | ポーズ / ポーズ解除            |

## アクションステージ (→P.10) の操作

|               | SONIC   | WEREHOG   |
|---------------|---|---|
|               |  |  |
|               | ソニック  | ウェアホッグ  |
| 左スティック        | 歩く / 走る   | 歩く / 走る   |
| 右スティック        | カメラ操作   | カメラ操作   |
| Aボタン          | ジャンプ / スピンジャンプ<br>三角跳び (壁着地中にジャンプ)  | ジャンプ<br>二段ジャンプ (空中でジャンプ)  |
| Bボタン          | しゃがみ / 足払い (連続入力)<br>スライディング / ドリフト   | つかむ / 置く / 作動させる  |
| 空中でBボタン       | ストンピング  | —   |
| Xボタン          | ソニックブースト<br>(空中ではエアブースト)  | フック攻撃 / 投げる<br>ぶら下がり解除  |
| ジャンプ中にXボタン    | ホーミングアタック   | —   |
| Yボタン          | ライトダッシュ   | ストレート攻撃 / 持っている物<br>で攻撃   |
| LBボタン         | クイックステップ (左)  | ガード   |
| RBボタン         | クイックステップ (右)  | アンリーシュモード (力を解放する)  |
| 左トリガー / 右トリガー | ドリフト  | ダッシュ  |
| STARTボタン      | ポーズ / ポーズ解除   | ポーズ / ポーズ解除   |

## ビレッジ (→P.20) でのみ行う操作

|      | ソニック  | ウェアホッグ  |
|------|---|---|
|      |  |  |
|      | ソニック  | ウェアホッグ  |
| Aボタン | 話しかける   | 話しかける   |
| Yボタン | —   | フラッシュ (→P.21)   |

※アクションステージで行う操作に加えて、ビレッジでは上記の操作を行うことができます。



# ゲームの始め方

タイトル画面でSTARTボタンかAボタンを押すと、ストレージ機器の選択画面が表示されます。初めてゲームをプレイする場合は、セーブデータを作成してください。なお、セーブデータは、ゲーマー プロフィール1つにつき1つ作成することができます(100 KB以上の空き容量が必要です)。



※セーブデータを作成しなくてもプレイできますが、ゲームの進行状況は保存されません。



## 冒険の前に注意すること

これからソニックと世界中を旅できるなんてワクワクするよ！でも、冒険を始める前に注意することがあるんだ。

## セーブについて

このゲームはオートセーブに対応してるよ。ステージクリア時やビレッジから他の場所に移動したときに自動的にセーブをするよ。セーブ中(画面右下に緑色のマークで表示)にXbox 360 本体の電源を切ったり、ストレージ機器を取り外したりしないでね。



ドルビーデジタルで再生するには

このゲームはドルビー®デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、Xbox 360 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D端子 HD AVケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AVケーブル、Xbox 360 VGA HD AVケーブル、Xbox 360 S ビデオ AVケーブル、Xbox 360 HDMI AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。また、必ず Xbox タッチボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ」の中から「デジタル出力」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

# メインメニュー

セーブデータの作成/ロードが終わると、メインメニュー画面が表示されます。メニューを選んでください。

## ニューゲーム

オープニングムービー後に冒険が始まります。なお、ムービーはSTARTボタンを押す(初回は5回、2回目以降は1回)とスキップできます。

※セーブデータがある状態で「ニューゲーム」を選ぶとセーブデータを上書きして、最初からプレイします。

## コンティニュー

以前に保存したセーブデータの続きから冒険を再開します。

## オプション

ゲームの環境や設定を変更します。項目を選んでAボタンで決定後、変更を行ってください。

### 音声

ゲーム中の音声の言語を、日本語/英語から選びます。

### 字幕

ムービー時の字幕表示の有無をオン/オフから選びます。

### サウンド

BGMと効果音の音量の調整を行います。ボリュームバーを右に移動させるほど音量が大きくなります。

### カメラ操作

ゲーム中に右スティックで行うカメラ操作を上下・左右ごとにノーマル/リバースから選びます。リバースの場合は入力方向とは逆にカメラ視点が移動します。

### 明るさ

画面の明度を調節します。バーを右に移動させるほど明るくなります。

## ストレージ

セーブを行うストレージ機器を選択します。



# 冒険の舞台

「ワールドマップ」から各国の「ビレッジ」「アクションステージ」を行き来しながら冒険を進めていきます。

なお、「ワールドマップ」はゲーム開始当初は出現しませんが、物語を進めると使えるようになります。

## ワールドマップ

各国への移動用マップです。画面に表示されている国を選ばると、その国のビレッジ(街や村)に移動したり、クリア済みのミッションをプレイできます。



## 操作方法

左スティックでカーソルを移動して国を選択します。Xボタンを押し続けて太陽を動かすことで、昼夜を切り替えることができます。国を選択したらAボタンで決定してください。STARTボタンを押すとポーズ画面が表示されます。ポーズ画面は一部を除いてビレッジと同様です(→P.20)。

## アクションステージ(→P.10)

昼のステージ(ソニック)では広大なフィールドを駆け回り、夜のステージ(ウェアホッグ)では、次々と現れるエネミーを自慢の腕でなぎ倒し、地形や仕掛けを利用しながら先に進んでいきましょう。ゴールリングに触れるとステージクリアです。



## ビレッジ(→P.20)

ビレッジでは、情報収集やショッピングのほか、ミッションにチャレンジすることができます。なお、昼夜で人々の行動や集められる情報が異なる場合があります。



村に隣接するエンタランスステージ(→P.23)にあるガイアゲートに入ると、アクションステージへ移動することができます。



## ボスステージ

ボスステージでは、通常のアクションステージ以上の手強いエネミーが登場します。弱点を見つけて倒しましょう。





# アクションステージ

## 昼のステージ

ソニックを操作して広大なステージを駆け抜けていきます。



チップが冒険の進め方をガイドするよ!



### ヒントリング

ステージ上にあるヒントリングにタッチしてくれたら、チップがヒントを教えちゃうよ! ソニックの冒険をチップも手助けするからね。



ステージによっては、自動的に視点が切り替わり、ハラハラドキドキのハイスピードアクションが展開する!

## 昼のステージで登場するギミック

### スプリング

バネの力を利用して、上空にジャンプすることができます。



### ブースター

パネル上を通過すると、一気にスピードアップします。



### アップリール

リフトにぶら下かって、高いところへ移動することができます。



### グライドブースター

レールの上であり、乗るとスピードアップすることができます。



### グライドレール

レール上を高速移動します。二列以上のレールの場合は、LBボタン/ RBボタンで左右のレールに飛び移ることができます。



### リングブースター

空中にある輪っかをくぐることで、スピードアップします。



### ジャンプセクター

Aボタンを押すと上、Xボタンで前方に射出されます。ボタンアイコンの表示どおりに押すと、最適な方向に射出されます。



### リアクションプレート

つかまるとボタンアイコンが表示され、正しく入力することで、プレートを足場にしたがら移動ができます。



クールにボタンアクションを決めちゃおう!

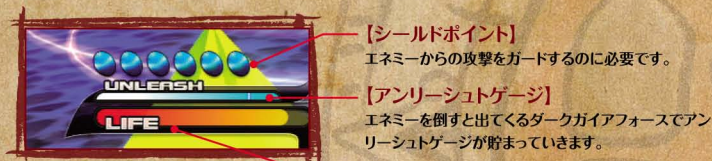


ときどき画面に複数のボタンアイコンが出てくるときがあるよ。そんなときはアセらずにボタンを入力してね。入力結果で違う道を進むことになるんだって!



## 夜のステージ

夜のステージではソニックはウェアホッグの姿に変身します。するどい爪で攻撃して、遠くまで伸びる腕を使ってさまざまなギミックを乗り越えましょう。



アンリーシュゲージを使ってパワーを解放!

アンリーシュゲージが白線のところまで貯まったら、RBボタンを押してみよう! ウェアホッグのみなら、パワーを解き放つ「アンリーシュモード」になるよ! 攻撃力がいつもの倍になるから、手強いエネミーもガツンとやっつけちゃおう!



## 夜のステージで登場するギミック

### レバースイッチ

可動式の床を動作させたり、扉を開けるためのスイッチ。レバーの前に立ってBボタンを連打して作動させます。



### 扉

取っ手がついている扉の前に立ちBボタンを連打すると、両手で持ち上げて開けることができます。



### スイッチ

上に乗るとライトが点灯して扉が開きます。



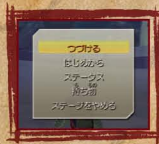
### 平均台

バランスを取りながら進んでいきます。バランスを崩してもつかまって復帰できます(つかめないものもあります)。



## ポーズ画面

アクションステージ中にSTARTボタンを押すと、ポーズ画面が表示されます。



### ● つづける

ポーズ画面を終了してゲームを再開します。

### ● はじめから

そのステージの最初からやり直します。残りプレイヤー数が1つ減ります。

### ● ステータス

ステータス画面を表示します(→P.14)。

### ● 持ち物

所有アイテムを確認することができます。

### ● 按リスト(ウェアホッグのみ)

コンボリストを確認することができます。

### ● ステージをやめる

ステージを終了して、ステージを選択したときの画面(エントランスステージがワールドマップ)に戻ります。

## チェックポイントで再開

ステージ上にあるチェックポイントを通過することで、ミスをしたときにそこから再スタートすることができます。





## ミス&ゲームオーバー

アクションステージでは、海や穴に落ちたり、ポーズメニューの「はじめから」を選ぶほかに以下の場合1ミスとなり、残りプレイヤー数が1つ減ります。

- **ソニック**：リングを持っていないときにダメージを受ける
- **ウェアホッグ**：ライフゲージがなくなる

残りプレイヤー数が01のときにミスをするとうゲームオーバーとなってしまいます。

## ステージクリア

ゴールリングに触れるとステージクリアとなり、結果が表示されます。総合内容によって、S～Eの6段階でランクが決まります。

続いてアクションステージで獲得したメダルやアイテムが表示されます。



## ステータス画面でレベルアップ

経験値を各能力に振り分けて、能力別にレベルアップさせることができます。レベルアップさせたい能力を選んでAボタンを押し続けると、経験値を消費して能力バーが上昇していきます。



### 【ソニック】

- **SPEED**  
最高速度が上昇します。
- **RING ENERGY**  
リングエナジーゲージの上限値が上昇します。

### 【ウェアホッグ】

- **COMBO**  
技の種類が増えます。
- **ATTACK**  
攻撃力が上昇します。
- **LIFE**  
ライフゲージの上限値が上昇します。

- **UNLEASH**  
アンリーシュトゲージの上限値が上昇します。
- **SHIELD**  
シールドポイントの上限値が上昇します。

LBボタン・RBボタンでソニックとウェアホッグを切り替えることができます。ステータスの確認が終わったら「終了」を選んでください。

## 登場アイテム

ステージ上にあるアイテムの一部を紹介します。

### リング

昼のステージでは、ソニックブーストに必要なゲージを増やします。また、10以上持っているとなエネミーに当たったり攻撃を受けてもミスにはなりません（持っているリングの一部が飛び散ってしまいます）。夜のステージでは、ウェアホッグの体力（ライフゲージ）が回復します。なお、リングを100コ集めると残りプレイヤー数が1つ増えます。



### スーパーリング

これ1つで普通のリング10コ分の価値があります。なお、集めたリングを使って、ベレッジで買い物をすることができます。



### 太陽のメダル / 月のメダル

集めることに「太陽の力」、「月の力」のレベルが上昇します。



【太陽のメダル】 【月のメダル】

### 1UP

残りプレイヤー数が1つ増えます。



【昼のステージ】 【夜のステージ】

### メディア

レコード、ビデオテープ、書物などを見たり聴いたりできるアイテム。コレクションルーム（→P.22）で利用できます。



### ウェアホッグ用パワーアップアイテム

ウェアホッグの能力をパワーアップさせることができます。【シールドチャージ】はシールドポイントが回復し、【スーパークロウ】は一定時間攻撃力が2倍、【パワーシールド】は一定時間エネミーの攻撃から受けるダメージを半分にします。なお、パワーアップアイテムはこの他にも登場します。



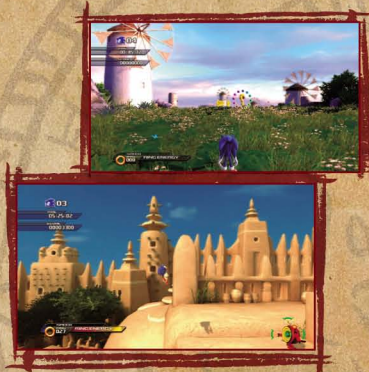
【シールドチャージ】 【スーパークロウ】 【パワーシールド】



# SONIC THE HEDGEHOG

## ソニック・ザ・ヘッジホッグ

自慢の快足で今日も駆ける超音速のハリネズミ。曲がったことが大キライで、困った人を見るとほっとけない。退屈と束縛されることを嫌い、いつも自由気ままな冒険をしている。Dr.エッグマンとの決戦で不覚にも異にハマり、体に異変が起ってしまった…!



### ソニックのアクション

#### 歩く／走る／ブレーキ：左スティック

左スティックを小さく入力すると入力方向に歩き、大きく入力すると入力方向に走ります。走行中に逆方向に入力するとブレーキをかけます。



[歩く]

[走る]

[ブレーキ]

#### ジャンプ／三角跳び：Aボタン

Aボタンを押すとジャンプします。長く押すことでスピンジャンプになり、エネミーを攻撃することもできます。壁着地時に再びAボタンで三角跳びをします。



[ジャンプ]

[三角跳び]

#### しゃがむ／足払い／ストンピング：Bボタン

Bボタンを押すとその場にしゃがみます。しゃがみ中に左スティックを入力すると、入力方向にほふく移動をします。Bボタンを素早く2回押すと足払いをします。また、空中でBボタンを押すと地面を踏みつけるストンピングを行います。



[しゃがむ]



[足払い]



[ストンピング]

#### スライディング／ドリフト：走行中にBボタン

走行中にBボタンを押すとスライディングをして、天井の低い場所をすり抜けることができます。急カーブで左スティックを左右に入力しながらBボタン（左／右トリガーでも可）を押すと、ドリフトを行い、スピードを落とさずに曲がるができます。



[スライディング]



[ドリフト]

#### ソニックブースト／ホーミングアタック：Xボタン

Xボタンを押すと、リングエナジーを消費してソニックブースト（空中ではエアブースト）を行い、ソニックを急加速させることができます。また、ジャンプ中にXボタンを押すと、ロックオンしたエネミーやスプリングなどのギミックに対してホーミングアタックを行います。



[ソニックブースト]



[ホーミングアタック]

#### ライトダッシュ：Yボタン

連続しているリングの前でYボタンを押すと、リングに沿って高速移動をします。



#### クイックステップ：LBボタン／RBボタン

走っている最中にLBボタンを押すと左側にクイックステップ、RBボタンを押すと右側にクイックステップをします。なお、立ち止まっている状態でLBボタン／RBボタンを押すと左右に側転します。



※「三角跳び」「ストンピング」「エアブースト」「ライトダッシュ」は、ゲームを進めて特殊アイテムを手入手することで、出せるようになります。



# SONIC THE WEREHOG

## ソニック・ザ・ウェアホッグ

Dr.エッグマンの震によって夜になると変身するソニックの姿。牙が生え、腕はたくましくするどい爪が伸び、全身毛で覆われている。見た目は恐ろしいが、心は元のソニックと変わらない。

### ダッシュ: 左/右トリガー

左トリガーか右トリガーを押しながら左スティックを操作すると、入力方向に4つ足でダッシュ移動をします。



### ウェアホッグのアクション

#### 歩く/走る: 左スティック

左スティックを小さく倒すと入力方向に歩き、大きく倒すと入力方向に走ります。



#### ガード: LBボタン

押している間、エネミーからの攻撃を防ぎます(攻撃を受けるとシールドポイントが減る)。また、LBボタンを押しながら左スティックとAボタンで回避アクションをします。



#### ジャンプ/二段ジャンプ: Aボタン

Aボタンを押すとジャンプします。ジャンプ中に再びAボタンを押すと、二段ジャンプをします。



#### アンリーシュモード: RBボタン

アンリーシュゲージが白線まで貯まったときにRBボタンを押すと、アンリーシュモードになり、攻撃力が倍増します。



### つかむ/置く/作動させる: Bボタン

ステージ上にあるレバーや箱、地形の縁、エネミーの前でBボタンを押すとつかみます。物をつかんでいる状態で再びBボタンを押すとその場に置きます。また、Bボタンを連打すると作動するものや、Bボタンを押しながら左スティックで移動するものもあります。



【つかむ】



【置く】



【作動させる】

### エネミーつかみ中のアクション

#### 持ち上げて移動: 左スティック

エネミーを持ち上げて、左スティックの入力方向に移動します。



#### たたきつける: Bボタン

エネミーを地面にたたきつけます。両手につかんでいる場合はエネミー同士をたたきつけます。



#### 投げ飛ばす: Xボタン

Xボタンを押すと、エネミーを遠くに投げ飛ばします。



#### 振りまわす: Yボタン

Yボタンを押すと、エネミーをブンブン振りまわします。



#### フック攻撃: Xボタン

横への攻撃を行います。広範囲に攻撃するため、エネミーに囲まれたときにまとめて攻撃できます。



#### ストレート攻撃: Yボタン

正面への攻撃を行います。正面に腕が伸びるため、エネミーとの1対1のときに有利です。



### チャンスアタックで大ダメージ!

戦っている最中に、エネミーの頭にヘンテコなマークが現れたら、大ダメージを与えるチャンス! エネミーに近づくとボタンアイコンが表示されるから、同じボタンを押してね。



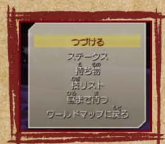
# ビレッジ (村)

村を訪れたらいろいろな場所を探索してみましょう。

リング所持数  
太陽のメダル所持数  
月のメダル所持数



## ポーズ画面



### ●つづける

ゲームを再開します。

### ●ステータス

ステータス画面を表示します。

### ●持ち物

所有アイテムを確認したり、ショップで購入した食べ物を食べることができます。

### ●按リスト(ウェアホッグのみ)

コマンドリストを確認することができます。

### ●昼(夜)まで待つ

時間を昼(夜)に進めます。

### ●ワールドマップに戻る (序盤はタイトルに戻る)

ワールドマップ画面に戻ります。

## 各地の名物を食べると…!?

ねえねえ、ソニック。世界にはおいしい食べ物がいっぱいあるって本当？ チップはおいしいものいっぱい食べたら、ソニックのことももっと好きになっちゃうよ。ソニックはたくさん食べるから速く走れるし、強いんだね。

食べ物の話をしたらおなかすいてきちゃった。なんか食べようよ～。

## ビレッジでできること

### 村の人から情報収集

ビレッジにはさまざまな人がいます。彼らの近くに行き話しかけてみてください。きっとソニックたちの冒険に役立つ情報をくれることでしょう。質問に対する回答が複数ある場合は、左スティックで選んでAボタンで決定してください。



## ミッションにチャレンジ

いろいろな人々に話しかけていると、ときどき何かを頼まれたり、ミッションに挑戦する場合があります。ミッションの内容はスピードを競う、エネミーを倒す、リングの収集などさまざまです。



## ホットドッグ屋では…



ソニックはチリドッグが好きなんだよね？ チップにはちょっとくらい～。そうそう、ここに行くと難しいミッションにチャレンジできるらしいよ。はやく行こうよ！ ねえソニック!!



## リングを使ってショッピング

ビレッジにはショップがあります。アクションステージで集めたリングを使って、ショッピングをしましょう。店主の近くに行き話しかけてください。土産品や名物を買うことができます。



## ダークガイアに呪いを受けた人を除霊

夜のビレッジで様子がおかしい人がいたら、フラッシュを使って除霊を行ってあげましょう。近くに行きYボタンを押してください。取り憑いていたエネミーが現れ、倒すと経験値をもらえます。なお、フラッシュはピクセル教授(→P.22)からもらえます。



※「除霊」はゲームを進めていくとできるようになります。



# エントランスステージ

## ソニックたちを導いてくれる教授

どこかの国にいるピクル教授に会うことで、ソニックたちの冒険の世界は大きく広がっていきます。教授は古い文献の研究を行っている世界の有力情報や冒険のヒントに精通しています。さらに、世界各地のお土産を届けてあげると、おトクなプレゼントも……。



Professor Pickle

AMY



### ピクル教授

古い文献の研究を行っている大学教授。趣味は世界中の名産・珍品収集。ソニックたちの冒険を手助けしてくれる。

### エミー・ローズ

「思いこんだら、どこまでも！」の精神でソニックをひたすら追っかける恋に一途な女の子。

## コレクションルーム

ピクル教授の研究室にはコレクションルームがあります。ショップで特定のアイテムを購入するとコレクションルームに置かれて、ムービーやBGMなどを鑑賞することができます。



### ●テレビ

入手したビデオの映像を鑑賞できます。

### ●オーディオまたは蓄音機

BGMを鑑賞できます。アクションステージでアイテムを入手するとサウンドが増えます。

### ●本棚

各種資料（設定イラスト・各国の住人たちについて・エネミー図鑑）を見られます。

各村の近くには、「エントランスステージ」があり、そこにはアクションステージへ繋がっている「ガイアゲート」が存在しています。また、ガイアゲートにはレベルが表示されていて、太陽（月）のメダルを必要な分だけ集めると利用できるようになります。

## 2種類のガイアゲートを通して、アクションステージへワープ！



昼のアクションステージへ移動します。ゲートを開放するためのレベルが表示されています。利用できるのはソニックのみです。



夜のアクションステージへ移動します。ゲートを開放するためのレベルが表示されています。利用できるのはウェアホッグのみです。

ガイアゲートに入るとアクションステージの情報（ハイスコア・ベストタイム・獲得したメダル数・獲得ランク）が表示されます。プレイする場合はAボタンで決定してください。Bボタンを押すとキャンセルします。



## 不思議な砂時計

エントランスステージには、昼夜を逆転させる巨大な砂時計が置かれている場合があります。ソニックのときは足払いやホーミングアタックなどで、ウェアホッグのときは攻撃をしてひっくり返すと昼夜が逆転します。効果的に使いましょう。



## 謎のゲートも!?

エントランスステージには、ガイアゲート以外に謎のゲートも存在するようです。物語を進めていくとわかるでしょう。ゲートの先にはいったい何が……!?





License for Lua 5.1  
Copyright © 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

== NOTICE file corresponding to section 4(d) of the Apache License, ==  
== Version 2.0, in this case for the Apache Xerxes distribution. ==

This product includes software developed by  
The Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

Portions of this software were originally based on the following:  
-software copyright © 1999, IBM Corporation, <http://www.ibm.com>.

Apache License  
Version 2.0, January 2004  
<http://www.apache.org/licenses/>

#### TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

##### 1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work

of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

- Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.
- Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.
- Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:
  - You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
  - You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
  - You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
- If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Work that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative

Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

- Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.
- Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.
- Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.
- Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.
- Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

#### END OF TERMS AND CONDITIONS

##### Special Thanks

■ Massive Black Inc. ■ Gentle Giant Studios ■ Aoki Prod.

##### "Endless Possibility"

Performed by Jaret Reddick of Bowling for Soup  
Backing vocals by Erik Chandler of Bowling For Soup  
Lyrics by Jaret Reddick / Music by Tomoya Ohtani  
Jaret Reddick and Erik Chandler appear courtesy of Jive Records ([www.bowlingforsoup.com](http://www.bowlingforsoup.com))  
Published by UNIVERSAL MUSIC - Z TUNES on behalf of  
Itself and Drop Your Pants Publ. / Wavemaster Inc.  
International Rights Secured.  
Not for broadcast transmission.  
All rights reserved. DO NOT DUPLICATE.



ソニック ワールドアドベンチャー

# SONIC WORLD™ ADVENTURE



© SEGA

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。  
フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の高標または登録商標です。

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

'SONIC WORLD ADVENTURE™' uses Havok™. ©Copyright 1999-2009. Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved.  
See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details.

この商品に関するお問い合わせ先

**株式会社セガ** 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

**セガ カスタマーサポート** ナビダイヤル **0570-000-353**

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

受付時間 10:00～17:00 月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）  
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

本製品は「NTSC-J」が記載されている日本国内仕様のXbox 360本体のみでお使いいただけます。許諾を得ずに、複製、改変、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、上映、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは固く禁じられております。これらを行った場合には、法的措置を取ることがありますので、ご注意ください。

Any unauthorized reproduction, modification, reverse engineering, transmission, public broadcast, rental and/or business use is prohibited. Removal of the copyguard is strictly forbidden. All rights shall be enforced to the fullest extent under the law.

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation.

禁無断転載

683-00399

**SEGA®**

株式会社セガの公式サイトです。

セガ公式サイト

<http://sega.jp/>

携帯用公式サイト | セガ.jp | モバイル |

セガアカウント

家庭用ゲームからアミューズメント施設、会社案内まで情報が満載。  
セガの「今」がわかる公式サイトで最新情報をチェック！

携帯コンテンツや、家庭用ゲームやアーケードゲームなどの  
最新情報をいつでもどこでもリアルタイムでおとけします。

