

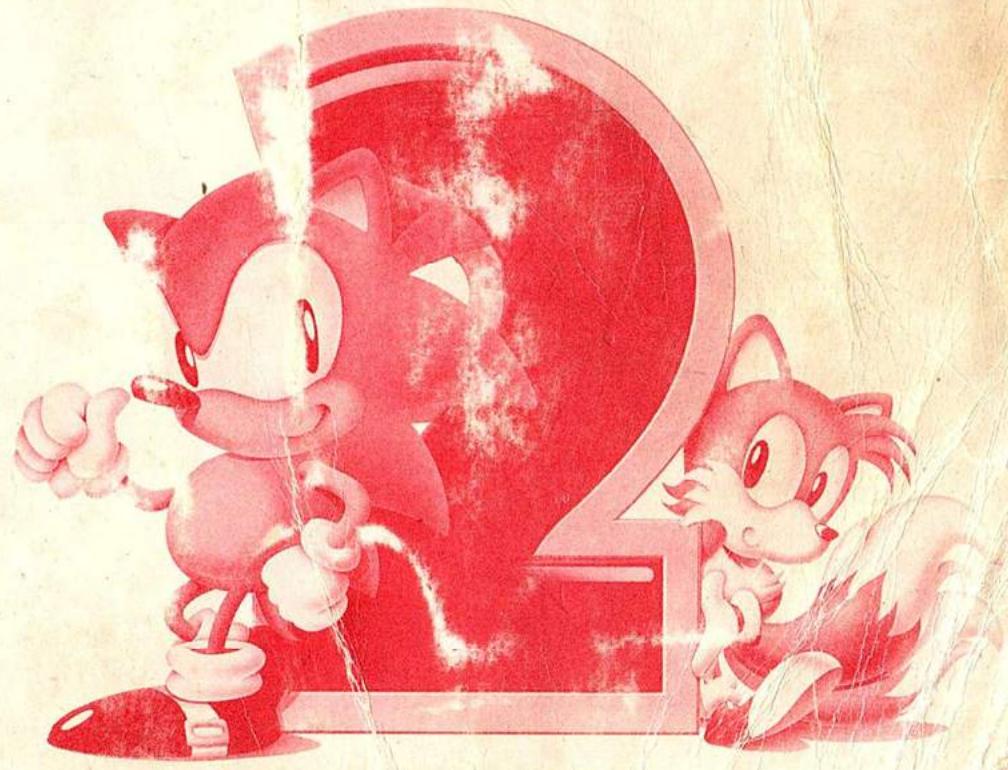
MEGA DRIVE SONIC THE HEDGEHOG 2 公式ガイドブック

MEGA DRIVE 公式ガイドブック

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

SONIC THE HEDGEHOG 2

全11ゾーン・20ステージ
完璧攻略マップ



WE 監修/SEGA
企画・編集/小学館

WE 小学館

メガドライブ **公式** ガイドブック

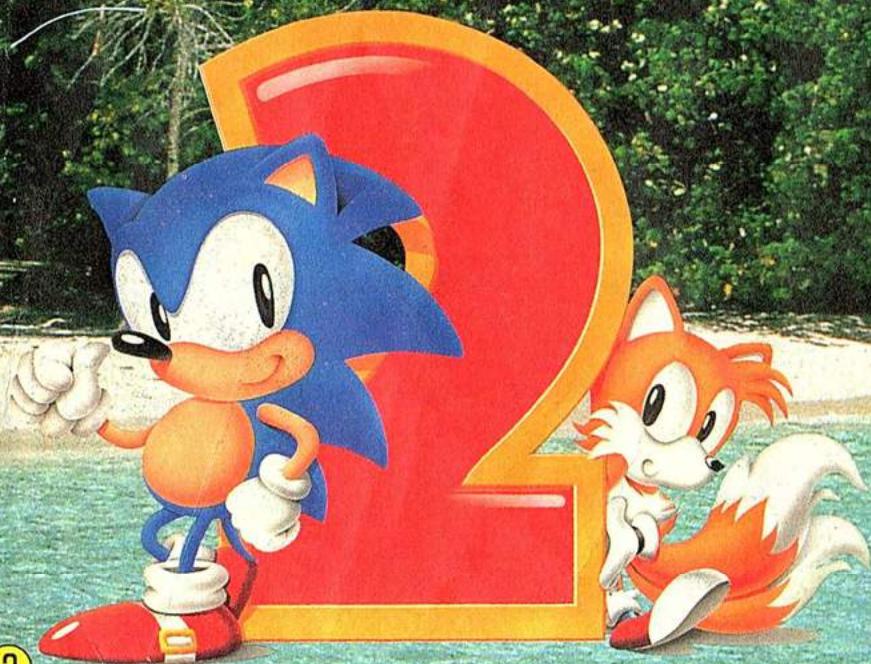
Don't just sit there and
waste your precious time. When you
want to do something, do it right away. Do it when you can.
It's the only way to live a life without regrets.

SONIC
THE HEDGEHOG
2



MEGA DRIVE

●前作をはるかにしのぐパワーで、ソニックが帰ってきた。！ その名も『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』!! 山あり谷あり、宇宙あり、どこでも冒険の場としてしまうソニックの魅力を、完全にまとめあげたこの1冊。全ゾーンのマップを完全紹介しているのはもちろんのこと、ポイント別の攻略記事、『ソニック2』の誕生秘話などを満載、ファン必携の公式ガイドブックだ!



CONTENTS

BEGINNER'S NOTE

MANUAL (操作マニュアル)	12
BASIC TECHNICS (基礎テクニック)	14
SPECIAL STAGE (スペシャルステージ)	18
VERSUS MODE (対戦モード)	20
CHARACTERS (キャラクター・リスト)	22
TRAPS & ITEMS (トラップ、アイテム)	26

ZONE GUIDE

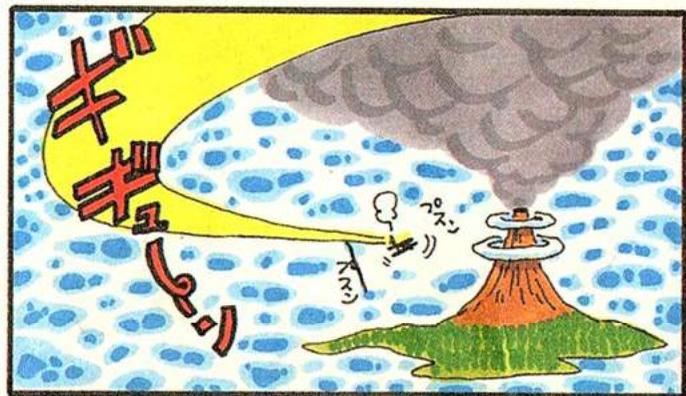
EMERALD HILL ① 32 ② 36	OIL OCEAN ① 110 ② 116
CHEMICAL PLANT ① 42 ② 48	METROPOLIS ① 124 ② 128 ③ 132
AQUATIC RUIN ① 56 ② 62	SKY CHASE 138
CASINO NIGHT ① 72 ② 78	WING FORTRESS 144
HILL TOP ① 86 ② 92	DEATH EGG 152
MYSTIC CAVE ① 100 ② 104	ANOTHER SIDE
	インタビュー “生みの親”が語る ピー ソニック&テイルズ 155

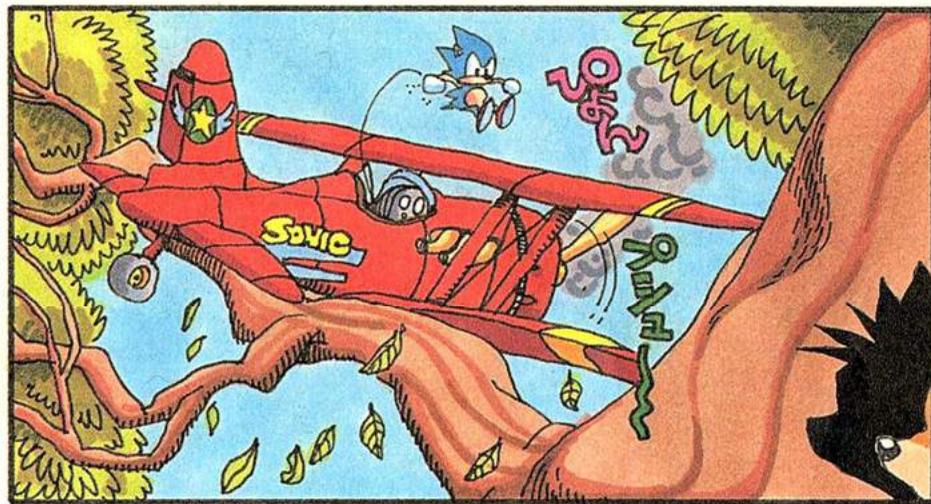
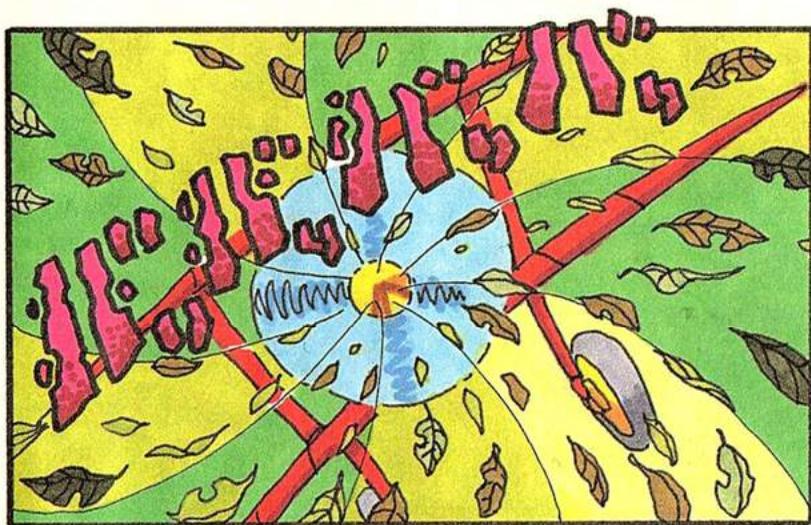
COMICS

THE WORLD OF SONIC THE HEDGEHOG -G2- (ソニック・ザ・ヘッジ ホッグ②の世界)	4
SPECIAL COMICS (特別まんが)	70, 154

COLUMNS

ソニックの増殖技	69
いい顔大集合	142





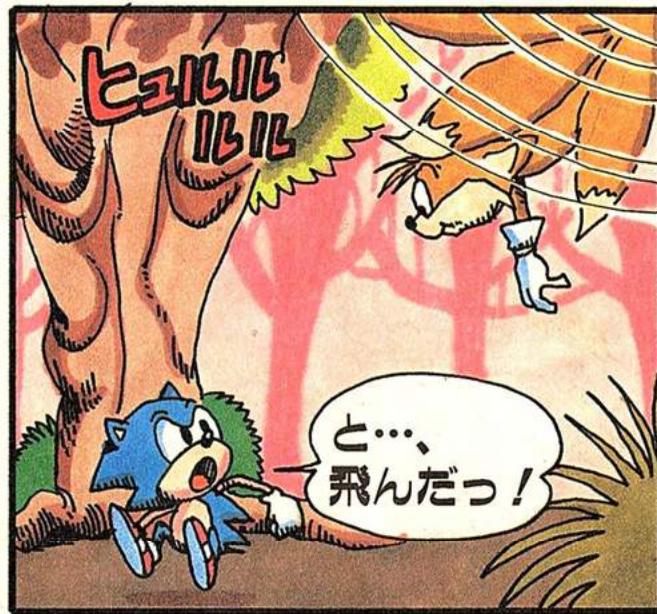
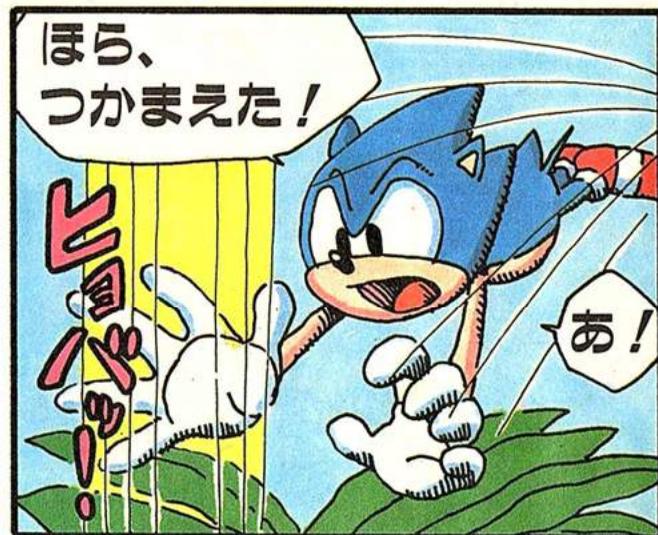
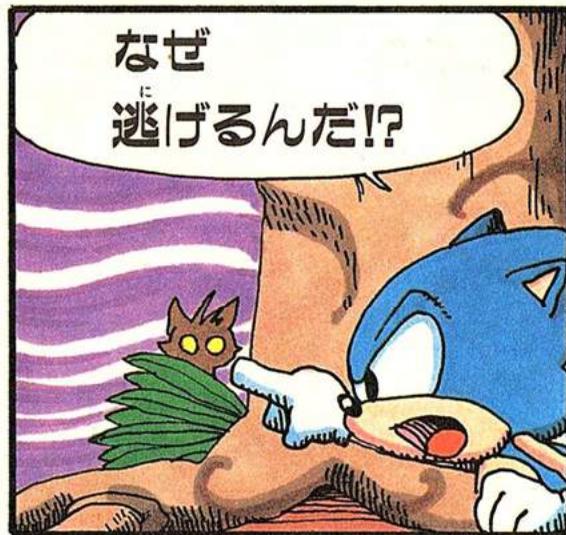
へー、
なかなかイカす
島じゃないか…。



ん？



だれだ！

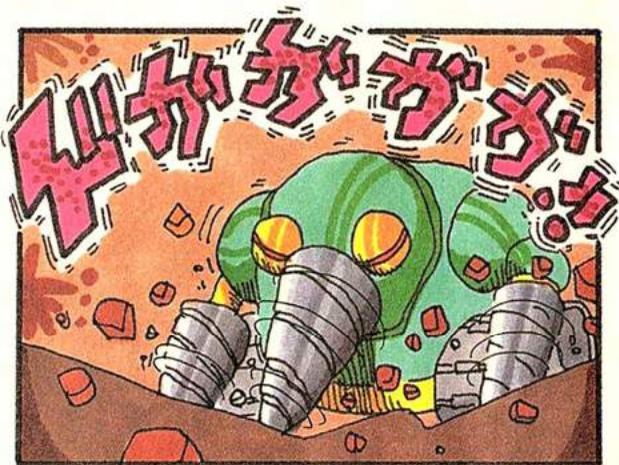




行ってみよう!!



あの…、
サインくださいーい。



ダーツハツハツハ!

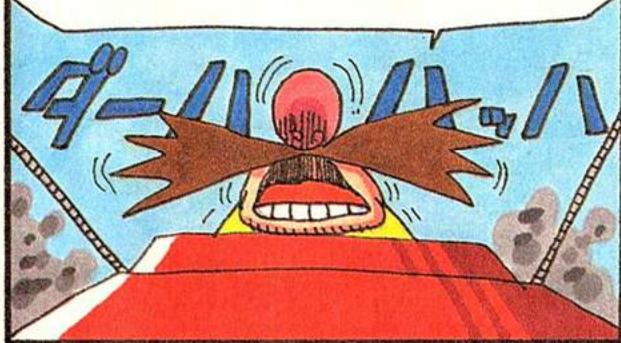


ついに、発見したぞ。
カオスエメラルドのねむる島、
ウエストサイド・アイランド!



これで、わしの究極兵器
デスエッグも完成する
はずじゃ!!

ついに、わしが世界を征服
する時が来たのじゃ!!



お、おや?

やけに
静かじゃ
な…。

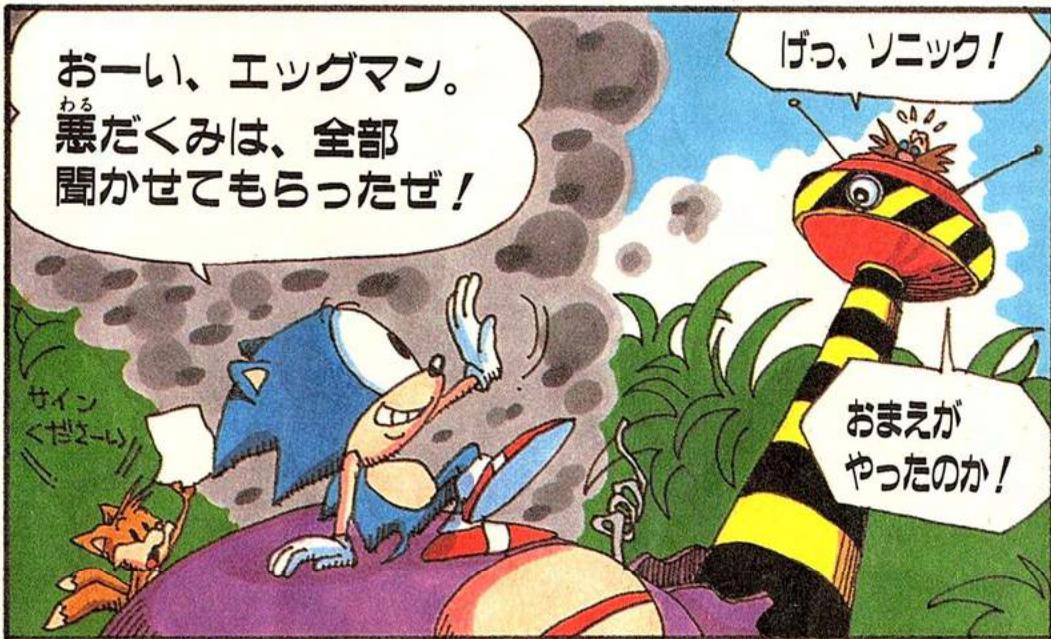
しへんん



あーっ、
エッグマン・ロボが
こわされている!



おーい、エッグマン。
悪^{わる}だくみは、全部
聞かせてもらったぜ!



げっ、ソニック!

おまえが
やったのか!

エッグマン!
その指令塔ごと、
おまえも
スクラップに
してやるぜ!



ローリング
アタック!!

ローリング
アタック!!



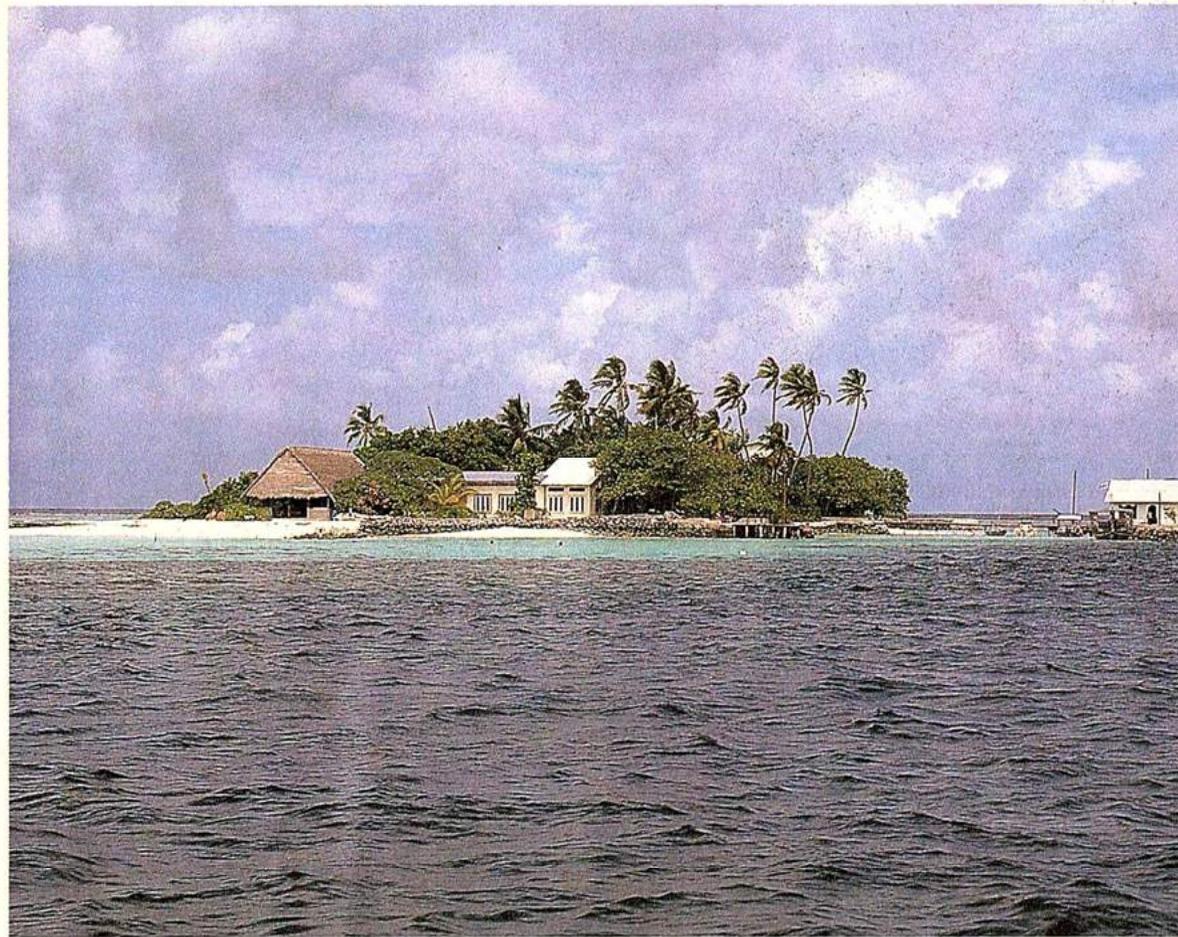
——かくして、ソニックの新たな戦いが始まったのだった——

SONIC THE HEDGEHOG 2

ビギナース

ノート

BEGINNER'S NOTE



「ソニック2」をプレイする前に、ぜひ読んでほしい「ビギナース・ノート」。プレイするために必要な基礎知識や、スペシャルステージなどの情報がタップリつまっている。「ソニック1」をプレイしていない人は、特にじっくり読もう。





MANUAL

カンタン操作マニュアル

●基本的なソニックの操作方法を、ここで紹介。だいたいの操作は前作と同じだが、新しく加わった機能もいくつかあるので、よく読んでおこう。

C

ボタン

B

ボタン

A

ボタン



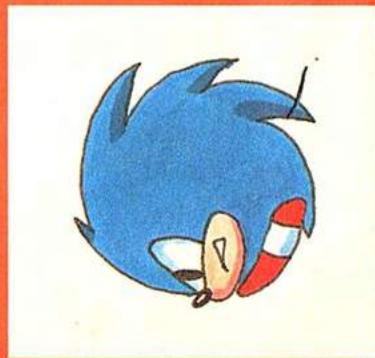
方向キー

●スタートボタン

ゲームのプレイ中にこのボタンを押すと、ポーズがかかる。ちょっと休憩したいときなどに使おう。

A or B or C ボタン

■回転ジャンプ



単にいずれかのボタンを押すだけで、ソニックが丸く回転しながらジャンプする。これはソニックが敵を攻撃するのに効果的な方法で、この技を使って体当たりをするだけで敵を倒せる。

■スプリング・アクション

(カジノナイト・ゾーンのみ)

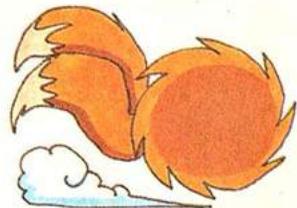
ボールのようになったソニックを、スプリングで打ち出す方法だ。まずいずれかのボタンをずっと押しておく。そして、十分にスプリングを引いた頃にボタンを離すのだ。





A or B or C ボタン+方向キー

■スーパー スピンドッシュ



方向キーの下を押しながら、A~Cのいずれかのボタンを押すと、ソニックがその場で高速回転。そのあとボタンを離せば、急な坂道でも登ることができる。敵を攻撃する方法としても有効。

■ぶらさがり

(ミスティックケイブ・ゾーンのみ)

ゾーンのあちこちに下がっているつたへジャンプしながら、いずれかのボタンを押すと、ぶら下がることも可能。降りるときは、方向キーの左か右を入れながらボタンを押す。



方向キー

■移動



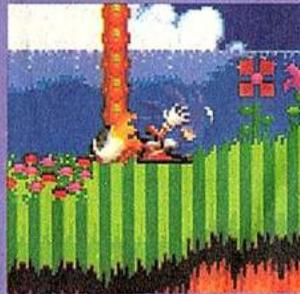
方向キーの左を押せば、ソニックは左へ、右を押せば右へ歩き出す。そして、方向キーを押したまましていると、だんだん勢いがついてソニックは走りだすのだ。



■回転移動



走っているときに方向キーの下を押すと、ソニックは丸くなってマップ上を転がっていく。敵に当たると、そのまま倒せるんだ。



■しゃがむ ■スクロール

方向キーの下を押すと、ソニックがしゃがんで、敵の攻撃などをかわすことができる。止まったまま方向キーの上や下を押し続ける。画面が少し上下に移動するぞ。





BASIC TECHNICS

ベシツク

テクニツク

プレイの前に知っておきたい **基礎知識&基礎テクニック**

BASIC ①

ぼうけん 今度の冒険は全11ゾーン、20ステージ!!

1 エメラルドヒル EMERALD HILL ZONE



緑の草原と豊かな滝のステージ。ループやコークスクリューなどの楽しい仕掛けがいっぱいあるのだ。



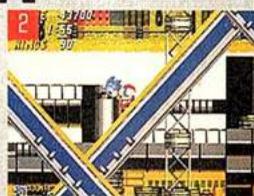
マップが最初より、少し大きくなったステージ。隠し通路が多いのが特徴。ボスはドリル・エッグマン。

2 ケミカルプラント CHEMICAL PLANT ZONE



Dr.エッグマンの化学工場。ステージいっぱいにはりめぐらされたパイプの中を、ソニックが通りぬけていく。

このステージの後半は、化学薬品が下から溢れ出てくるから気をつけよう。ボスは、ウォーター・エッグマン。



3 アクアティックルーイン AQUATIC RUIN ZONE



森の中にたずむ遺跡が舞台。遺跡の石柱から矢が飛んできた。大きなループがならんでいたりする。



ステージの半分は水中。息つきなしては長時間いることはできない。ボスは、トンカチ・エッグマン。

4 カジノナイト CASINO NIGHT ZONE



ネオンと美しい夜景をバックに、全体がピンボールになったステージ。マップの規模もゾーン中最大級だ。

ピンボールの中央にあるスロットマシンがリング大量獲得のチャンス。ボスは、キャッチャー・エッグマン。



5 ヒルトップ HILL TOP ZONE



高い山の上でくり広げられるアクション。ケールボールとシーソーをうまく使って、山を登って行こう。



溶岩がステージの必要所に吹き出しているぞ。ボスも、溶岩を吐き出す、サブマリナー・エッグマンだ。

6 ミステイクケイブ MYSTIC CAVE ZONE

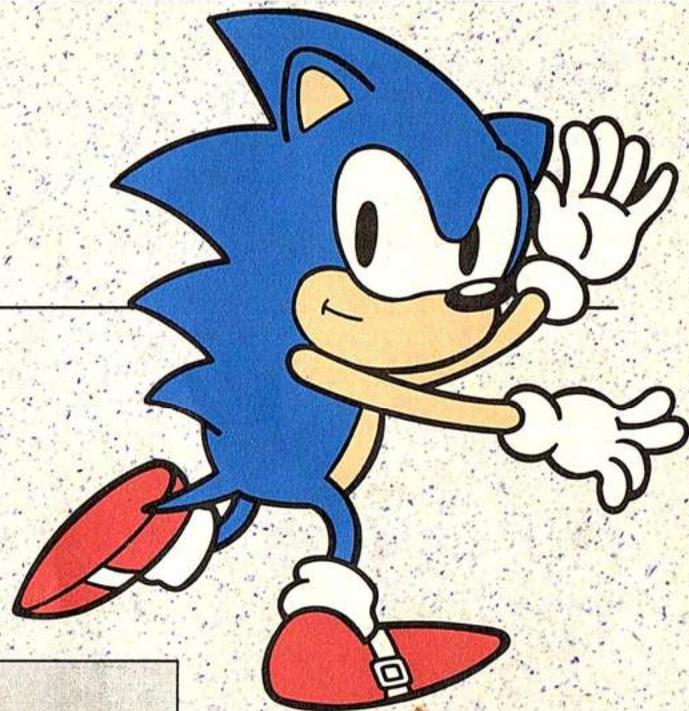


地下に広がる洞窟。つたにぶら下がったり、スプリングで高くジャンプしながら、活路を見いだそう。

ザコ敵が背景に隠れてまぎらわしいから、気をつけよう。ドリル・エッグマンIIがこのステージのボス。



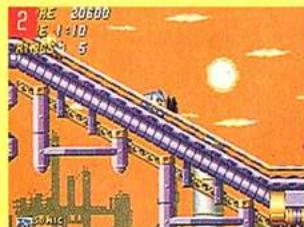
●「ソニック2」へ電源を入れる前に、ぜひ読んでほしいこのページ。プレイのための基礎知識はもちろんのこと、読み終えれば今度の「ソニック2」が、いかにスゴイかわかるはずだ。



7 OIL OCEAN ZONE



オイルが海やステージ内に流れだし、ソニックの得意なスーパースピンダッシュも使えない。



オイルのために滑りやすくなっている。ボスは、ビームを撃つサブマリン・エッグマンII。

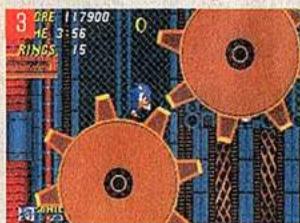
8 METROPOLIS ZONE



大きなナットなどのしかけもたくさんあるのだ。う、スチームバンクの城、蒸気と歯車が全体を覆



高いテクニクを必要とする、この3つのステージ。無限ループもあって、油断はできないぞ。



いよいよエッグマンを追いつめるステージ！ここをぬければ、フライングエッグマンと対決だ。

9 SKY CHASE ZONE



巨大空中要塞に乗って、エッグマンが逃げてしまった。ソニックは、テイルスの操縦する愛機トルネードを使って、空へ追いかけて行く。だが、そこへザコ敵の襲来！

10 WING FORTRESS ZONE



巨大空中要塞に乗るこむソニック。気をつけないと、一歩足を踏みまっさかさまに落とされてしまう。そして最後は、バリアー・エッグマン登場

11 DEATH EGG ZONE



ここが待ちに待った最終ゾーン。エッグマンは、ついにとっておきの最終兵器を持ちだして、ソニックに最後の戦いを挑む！

BASIC 2 ソニックの新しい仲間!



▲ソニックのそばにいるのが、子ギツネのテイルス。ソニックのたのしい仲間なのだ。

今度の冒険には、ソニックの仲間が登場。その名はテイルス。通常プレイでは、テイルスはただソニックのまわりをチョロチョロしているだけだが、2P用にパッドをつなげば、テイルスも操作することができる。これなら、友だちと協力して完全クリアするのも夢じゃない。また、オプションモードを使えば、ソニックかテイルスのどちらか1人だけでプレイすることも可能だ。

BASIC 4 丸くなって敵を攻撃しよう!

ソニックの基本的な攻撃方法は、体を丸めて敵に体当たりをする。とくにザコ敵の場合、回転ジャンプや回転移動、スーパースピンドッシュを使って倒すことができるのだ。しかし、ボス・エッグマンとの対決では、攻撃をかわしながら体当たりできる回転ジャンプが、かなり効果的に使えるぞ。

▶たとえ丸まっていたとしても、敵の吐く弾や火にはダメージを受けてしまうぞ。
▶エッグマンとの対決では、回転ジャンプで攻撃。



BASIC 3 リングをたくさん集めよう!



▲ほとんどのステージには、リングが200個近くあるので、1UPのチャンスをもにしよう。

各ゾーン全体に並んでいるリングは、とっても大切。リングを50個集めてポイントマーカーへ行けば、スペシャルステージに入ることができるし、100個集めれば、マイキヤラが1UPするぞ。そのうえ、1個でも持っていれば、敵からの攻撃を受けたとしても、やられずにすむのだ。

ただしそのとき、せっかく集めていたリングは、全部飛び散ってしまうから注意。

BASIC 5 ポイントマーカーでひと安心!

ステージ中に2~3か所ある、ポイントマーカー。ここを通過すると、もし敵にやられたとしても、そこから復活することができる。ただし、最初にステージ後半のポイントでセーブすると、前半にあるいくつかのポイントは自動的にセーブされたことになるからそのつもりで。

▶敵にやられたら、ポイントマーカーから復活。リングは0なので注意しよう。
▶スペシャルステージの入りは、まだセーブされていないポイントで出現する。





BASIC 6 隠しアイテムを見つけろ!

ほとんどのステージには、壁の中や思ってもみなかった場所に、通路が隠されている。その通路には、リングや1UPなどいろいろなアイテムが並んでいるので、必ず入ろう。攻略ガイドで紹介しているマップには、隠し通路もすべて載せてあるから、見逃さないように。



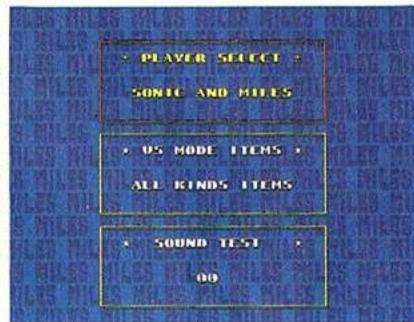
▲こんな壁の中にアイテムが…。どうやって入ったらいいのかわかる。このあたりの攻略ガイドを読めば、わかるようになっているぞ。



▲この壁は怪しいと思ったら、ちょっと調べてみよう。ただ、入るタイミングが難しいものもあるので、ある程度のテクニックが必要だぞ。

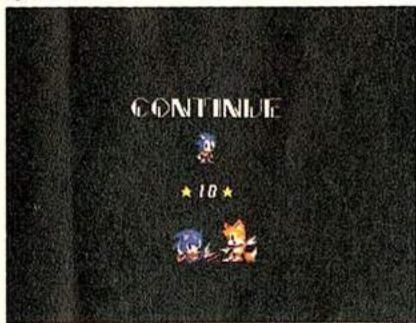
BASIC 7 オプションモード

オプションモードには3つの選択画面がある。1つは「PLAY ER SELECT」。ソニックかテイルス、もしくは両方のプレイが可能。もう1つは「V S MODE I T E M S」。VSモードに出現するアイテムを設定できるのだ。残る「SOUND TEST」では、ゲーム中のいろいろな曲を聞けるんだ。



▲オプションモードでいろいろ選択すれば、「ソニック2」のおもしろさは倍増する。

BASIC 8 コンティニューの条件は!?



▲これがコンティニュー画面。中央のカウン트가0になるまでに、プレイ開始!

通常は、マイキャラの残りが0になるとゲームオーバー。しかし、コンティニューが使えるようになると、ゲームオーバーになっても、やられたステージの頭から復活できるうえ、マイキャラの残りが3つに増えているのだ。コンティニューの条件は、ステージクリア画面の得点が、1万点を越えること。そのたびに、コンティニューが使えるのだ。

ゲーム画面の見方



SCORE(スコア) 全ゾーン通してのスコア。5万点ごとに、マイキャラが1UPする。
TIME(タイム) プレイの制限時間。10分たつと、タイムオーバーでやられてしまう。
RINGS(リング) ステージ内で集めたリングの数。100個集めると、マイキャラが1UP。
SONIC(ソニック) マイキャラの残り人数。最高99人までためることができる。



スペシャル

ステージ

SPECIAL STAGES

真のエンディングを見るためにスペシャルステージ攻略 こうりやく

スペシャルステージは3D画面!!



リングを50個集めて、ポイントマーカーまで来ると、そこから輝く光の輪が現れる。この輪をくぐれば、スペシャルステージに入ることができるのだ。スペシャルステージは3D画面で構成され、その奥からリングが流れてくる。このリングを、各通過ポイントごとに決められた一定の数を集めて、みごとゴールまで行くと、カオスエメラルドがもらえるぞ。カオスエメラルドは、それだけで大きなボーナスポイントになるけれど、7種類すべて集めることによって、真のエンディングを見られるという…。だが、トラップが厳しくジャマをするので、かなりのテクニックが必要だ。



▲決められた数のリングを集めないと、通過ポイントをクリアすることができないから、がんばろう。



▲リングを集めてポイントマーカーまでくると、光の輪が出現。短時間で消えてしまうから、すばやく中へ入ろう。

●スペシャルステージは、高いボーナス得点が狙えるチャンス。さらに注目したいのは、このステージ内である条件を満たすと、真のエンディングが見られるのだ。キミも、挑戦しよう！

協力しあって、難関を突破しよう！

カオスエメラルドを1つずつ集めることに、スペシャルステージの難易度が高くなっていく。初めて取ったときに比べ、通過ポイントの条件やトラップの数が、かなり厳しいものになっていくぞ。

そこで、友だちに協力してもらってプレイしよう。それぞれソニックとテイルスを操作してスペシャルステージに挑めば、カオスエメラルドが集めやすくなるかも。あらかじめ作戦を立てておいて2人でプレイすれば、より確実に取れるだろう。



▲そのうち、トラップがリングの数と同じくらい出現するようになるのだ。



▲友だちと共同戦線で、スペシャルステージへ。計画的にリングを取ろう。

キミは、真のエンディングが見られるか!?

SONIC GOT A
CHAOS EMERALD

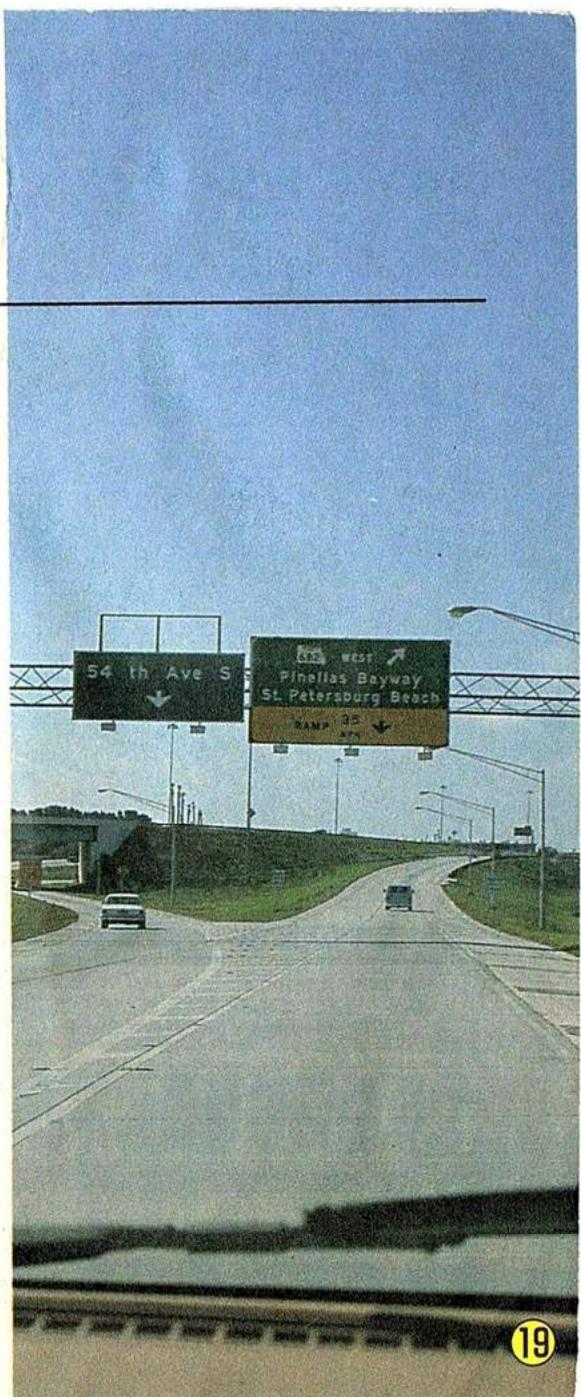
SCORE	84900
SONIC RINGS	167
MILES RINGS	0
BONUS	10000

▲ゴールすると、カオスエメラルドがもらえる。さらに、高いボーナスポイントも。

カオスエメラルドには、ブルー、グリーン、レッド、イエロー、ピンク、ホワイト、パープルの7種類があって、それぞれスペシャルステージのゴールにおいてある。ポイントマーカーはステージ中に2~3か所あるので、そのたびにカオスエメラルドを取るチャンスがあるというわけ。そして、このエメラルドを全部集めると、真のエンディングが見られるうえに、ソニックにある大きな異変が起きるのだという……。



▲真のエンディングまでの道のりは長い。キミは、果たして見ることができるか？





バーサス

モード

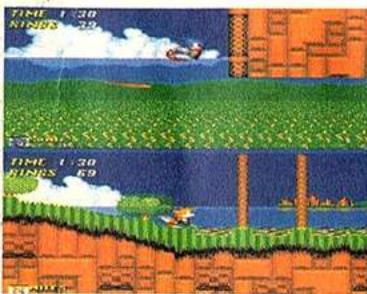
VERSUS MODE

2人で燃える **V Sモード!**

上下2分割画面で対戦だ!

「ソニック2」にはV Sモードがあって、友だちと対戦することができる。パッドを2つつなげて、タイトル画面でV Sモードを選択すると、上下に分かれた2分割画面が登場。この画面で、対戦するというわけだ。上の画面が1 P用のソニック、下の画面が2 P用のテイルスでプレイ開始だ。

また、このV Sモードは、エメラルドヒルゾーン、カジノナイトゾーン、ミスティックケイブゾーン、スペシャルステージの4つからのみ選択が可能。2度戦って引き分けになると、スペシャルステージで決勝戦が行われることになるのだ。



EMERALD HILL ZONE



CASINO NIGHT ZONE



MYSTIC CAVE ZONE

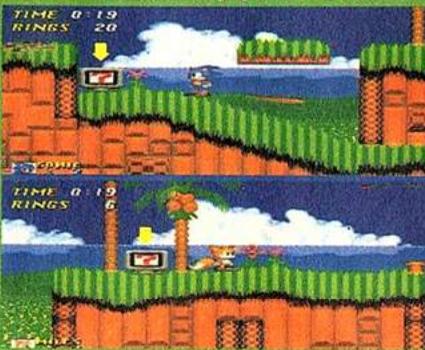


画面を2分割にしてのバトル。普段は仲のいいソニックとテイルスも、このときは敵どうし。

CHECK!

V Sモードでは、アイテムが増える!

V Sモードでも、アイテムボックスは登場。しかし、1 Pではマップ上でそのボックスの内容を見ることができるが、V Sモードでは“?”マークが表示されているだけで、何が出てくるかはまったくのランダムなのだ。またアイテムの種類も、エッグマンやテレポーションの2つが増加。アイテムの内容も、1 PとV Sモードでは変わるものがあるので、29ページのアイテムリストをよく読もう。



●前作にはなかったVSモードが、ついに「ソニック2」でプレイできるようになった！ その白熱する対戦プレイの内容と、勝利の条件をここで詳しく解説。VSモードのすべてがわかるページだ!!

5つの項目で競い合おう!

VSモードの勝敗は、早くクリアするとか、リングを多く取るだけといった単純なものじゃなく、右の5つの項目で決まるのだ。この5つのうち3つまで勝っていれば、そのキャラの1勝。対戦プレイは2回戦行われ、2勝すれば文句なしの完全勝利。もし1勝1敗だったら、スペシャルステージで最後の対戦を行い、雌雄を決するのだ。



▲5つのうち3つの項目で勝てばいい。どれを狙うかは、キミの自由だ。

スコア	ザコ敵を倒したり、そのほかのことで得られた点数。
タイム	ステージをクリアするまでに使った時間。早いほどいい。
リング	ゴールへ着いたときに持っている、リングの数。
トータルリング	途中で失った分も含めた、ステージ中で集めたのべリング数。
アイテムボックス	ステージ中で取ったアイテムの数。もちろん、多いほうの勝ち。

決勝戦は、スペシャルステージで!

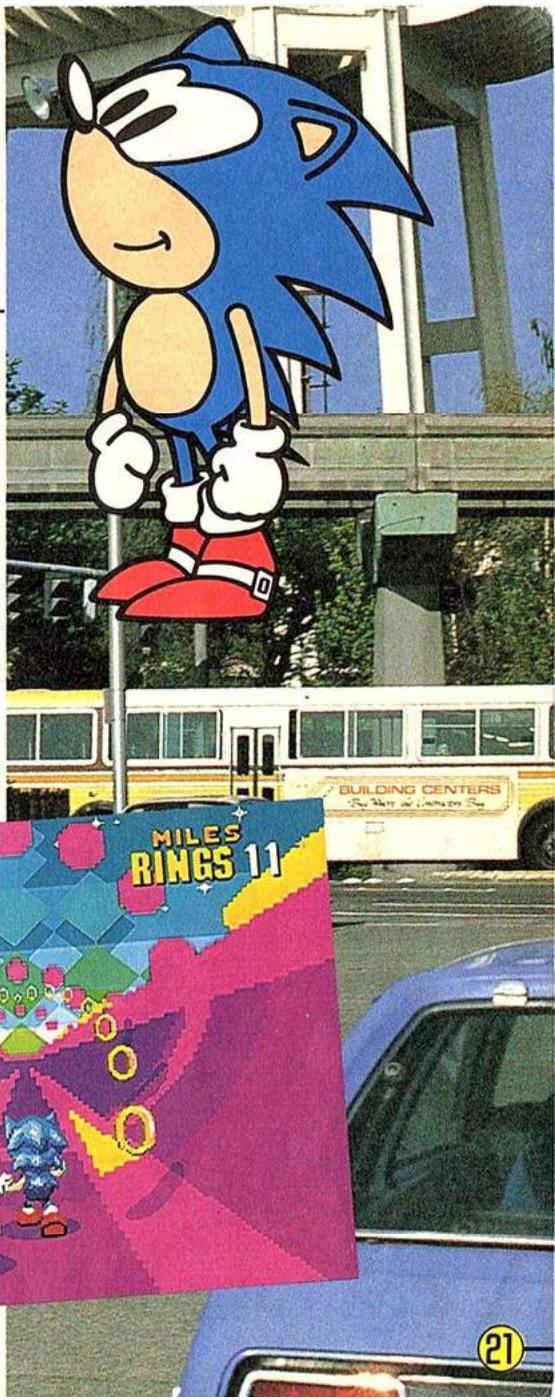


▲取ったリングの数で勝敗を決定。ゴールしてもカオスエメラルドをもらうことはできないぞ。



▲前を走るか後ろを走るか、それは作戦したい。トラップの出方がそれを左右しそうだ。

VSモードでもスペシャルステージが出現する。対戦成績が1勝1敗のとき、決勝戦はスペシャルステージで行われるのだ。また、対戦するステージを選択するとき、最初からこのステージを選ぶこともできる。このときは、3戦すべてスペシャルステージで戦うことになるのだ。

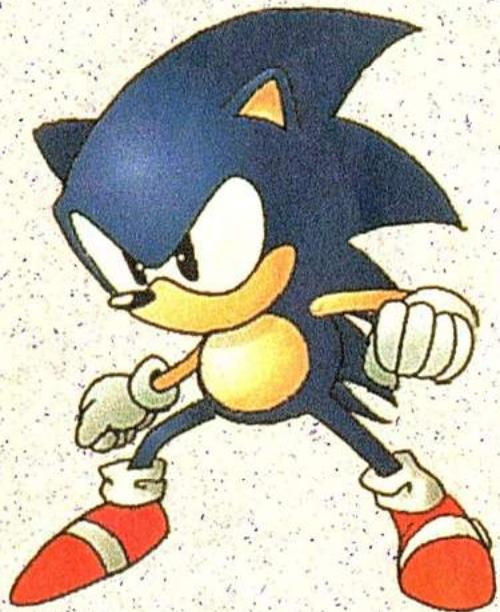


CHARACTERS

全キャラクター・リスト



キャラクターズ
MAIN CHARACTERS

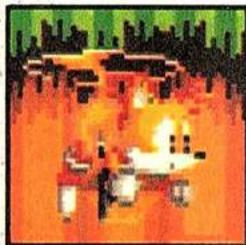


■ソニック■



本名は「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。こう見えても、ハリネズミだ。ふだんはカオスエメラルドという宝石を探して、旅をしている。かなり気ままな冒険家である。

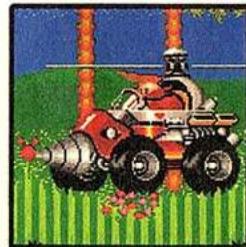
■テイルス■



テイルスというのはニックネームで、本名は「マイルス・パーアワー」。明るく元気で、好奇心旺盛な子ギツネだ。機械いじりが大好きで、ソニックに憧れている。



■ドクター Dr.エッグマン■

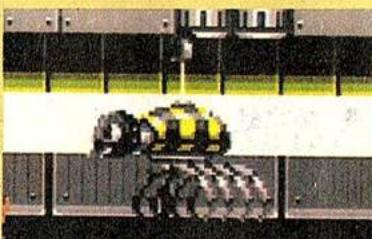
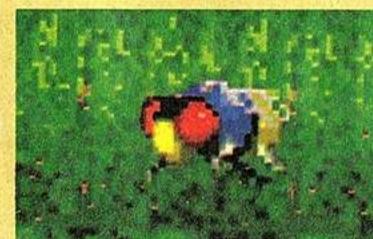


森の動物たちを改造して、自分のロボットにしてしまう、世界征服をたくらむ悪の科学者。今日も、下品な高笑いとともに、悪事の数々をくだでているのだ。

●^{ドクター}Dr. エッグマンはソニックのじゃまをするために、動物たちを改造してロボットにした。ここで紹介するのは、そんなザコ敵^{しょうがい}となったロボットたち。知っておけば、必ず役に立つことうけ合い!!

ENEMIES

ロボットにされたといっても、ボスを倒せば、元どおりの動物の姿にもどるから、心配はいらない。

<p style="text-align: center;">スティンガー</p> <p style="text-align: center;">EMERALD HILL ZONE</p>  <p>空を飛びながら、ソニックを見つけると、お尻から弾を出してくるぞ。</p>	<p style="text-align: center;">アイアイ</p> <p style="text-align: center;">EMERALD HILL ZONE</p>  <p>木につかまりながら待ちかまえ、近よると上からココナッツを投げってくる。</p>	<p style="text-align: center;">ガブッチョ</p> <p style="text-align: center;">EMERALD HILL ZONE</p>  <p>橋を歩いていると、いきなり滝の中から飛び出しかみついてくる。</p>	<p style="text-align: center;">ランダー</p> <p style="text-align: center;">CHEMICAL PLANT ZONE</p>  <p>壁や床に張りついていて、攻撃しようと近づくと弾をはく。</p>
<p style="text-align: center;">グラバー</p> <p style="text-align: center;">CHEMICAL PLANT ZONE</p>  <p>穴井で待ちかまえ、下を通るモノを捕まえて、引き上げてから自爆する。</p>	<p style="text-align: center;">ハンドリル</p> <p style="text-align: center;">AQUATIC RUIN ZONE</p>  <p>壁を壊して現れ、両手のドリルで突進してくる。色ちがいの壁には注意。</p>	<p style="text-align: center;">ブンブン</p> <p style="text-align: center;">AQUATIC RUIN ZONE</p>  <p>どこからともなく現れ、三匹で襲ってくる。かなりしつこいから注意。</p>	<p style="text-align: center;">ピラーナ</p> <p style="text-align: center;">AQUATIC RUIN ZONE</p>  <p>ふだんはゆっくり動いているが、近よるとスピードを上げ、突っこんでくる。</p>

CHARACTERS

ガードン

カジノ ナイトゾーン
CASINO NIGHT ZONE



前と上からの攻撃は効かないぞ。うしろからスーパースピンダッシュが有効だ。

ザウラ

ヒル トツブゾーン
HILL TOP ZONE



溶岩の中にいて首を伸ばし、炎を吐いてくる。倒すと、体が足場になるのだ。

ツンツン

ヒル トツブゾーン
HILL TOP ZONE



矢井や地面にいて、近よったり、ジャンプすると、殻ドリルを発射するぞ。

ゴーラ

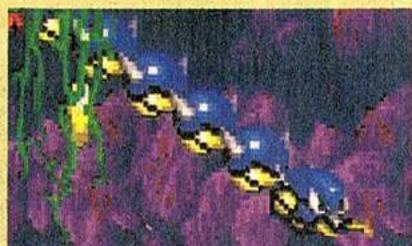
ヒル トツブゾーン
HILL TOP ZONE



四つの火の玉を、体の周りで回転させ、身を守る。近づくと火の玉を投げってくる。

ザキーン

ミステイク ケイブゾーン
MYSTIC CAVE ZONE



草むらに隠れ、いきなり体を伸ばして攻撃してくる。頭を一撃でしとめる。

フラッシャー

ミステイク ケイブゾーン
MYSTIC CAVE ZONE



フワフワと飛んで来て、体当たりをしてくる。光り始めると無敵になる。

シードラ

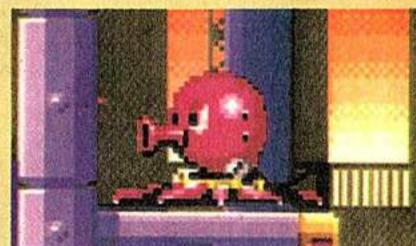
オイル オーシャンゾーン
OIL OCEAN ZONE



どこからともなく飛んできて、オイルを吐き出す。素早い動きに注意しよう。

オクター

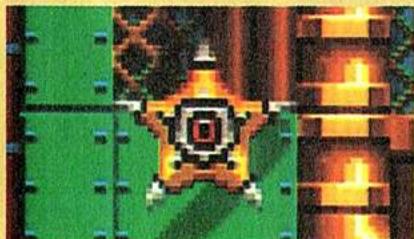
オイル オーシャンゾーン
OIL OCEAN ZONE



近づくと、足を回転させ飛び上がり、弾を出してくる。飛び上がるまえに節ころ。

テルスター

METROPOLIS ZONE



じっと待っていて、いきなり爆発する。
手足のツメを5方向へ撃ち出すのだ。

カニパンチ

METROPOLIS ZONE



横歩きなので動きは遅いが、手を伸ばしてパンチをくり出してくる。

カマキラー

METROPOLIS ZONE



誘導カマを投げてくる嫌なヤツ。カマに気をつけて、体を先に節け。

ドースン

SKY CHASE ZONE



子がめを背甲に乗せて弾を撃ってくる。子がめを倒せば、背甲に乗れるぞ。

バルキーン

SKY CHASE ZONE



一直線に飛んできて体当たり攻撃をしてくる。注意すれば怖くない敵だ。

ポトス

SKY CHASE ZONE



目の前で上昇して、底から爆弾を落としてくる。上に行くまえに攻撃だ。

コケッコー

WING FORTRESS ZONE



巨大空中戦艦の大砲を操作していて、いきなり現れて撃ちまくってくる。





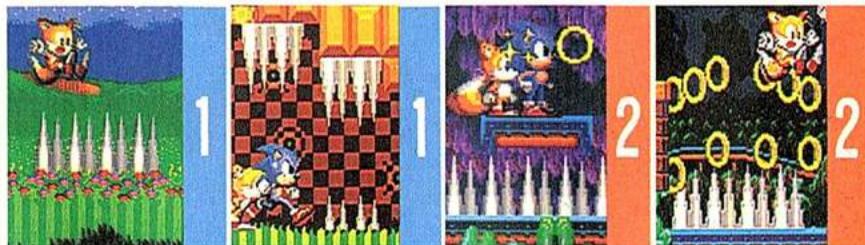
トラップ アイテム TRAPS & ITEMS

危険なワナと、役立つアイテム

トラップ

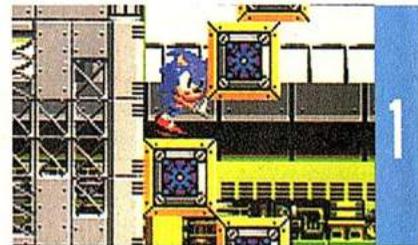
飛び出るものや落ちてくるものなど、トラップの種類はとても豊富だ。このページでは、そんなトラップの一部をセレクトして紹介。また、崩れたり消えたりするものは、一度離れて戻ってくると復活していることがあるから、気をつけよう。

トゲ



一番よく出現するトラップが、このトゲだ。種類もいろいろあって、上の写真は、ほんの一部。ジャンプしたときや、落ちたときにひんばんに出くわしてしまうぞ。

動くブロック

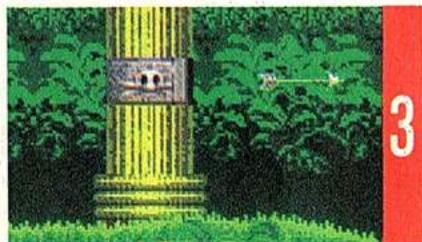


乗ると上や下へ移動できるが、ブロックのように挟まるとミスするから注意。

EMERALD HILL ZONE, CHEMICAL PLANT ZONEほか

CHEMICAL PLANT ZONE

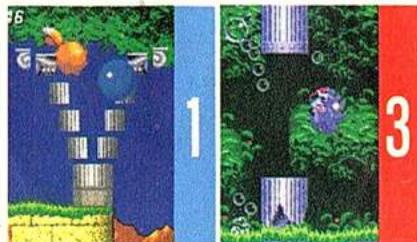
矢



右程には、Dr.エッグマンの顔がついているものがある。矢はそこから飛び出すのだ。

AQUATIC RUIN ZONE

石柱



足場になることが多いが、とても壊れやすい。落ちてきて下敷きになると、1ミス。

AQUATIC RUIN ZONE

くずれる道



このような石でできた道を通ると、よく崩れる。のんびり進んでいると下へ落ちるぞ。

AQUATIC RUIN ZONE

ゴンドラ



乗って移動できるが、目的地到着直後、壊れてしまう。そして、マグマへ落とされる。

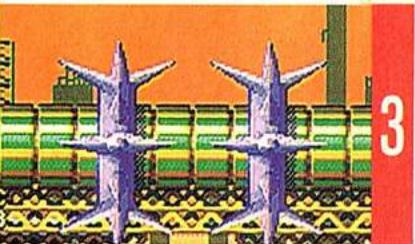
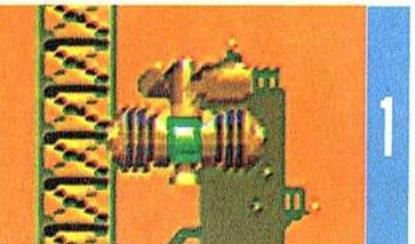
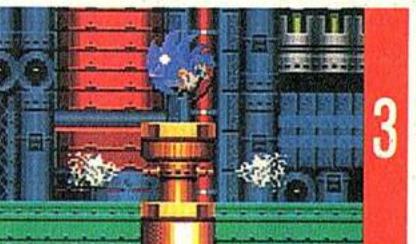
HILL TOP ZONE

●このページでは、トラップとアイテムについて解説しよう。先へ進むには欠かせない情報として、それぞれトラップがどんなものか、また各アイテムの効果などについて、よく確認しておこう!!

表の見方

A	
B	C
D	
E	

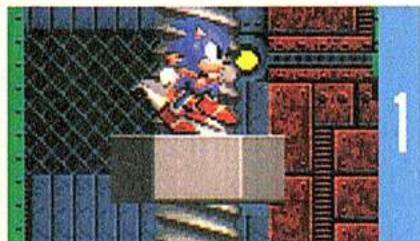
- Ⓐ 名前
- Ⓑ 写真
- Ⓒ 危険度(低1~3高)
- Ⓓ そのトラップの特徴
- Ⓔ 登場するゾーン

マグマ	まわる鉄球	トゲつき振り子	木箱
			
ドロドロした溶岩。これに触れるだけで、リングを全部吐き出してしまうぞ。	宙に浮かぶ台の周りを、グルグル回転する鉄の玉。触れないように、注意しよう。	何でもないところで、いきなり画面の右から降りてくる。意外性の高いトラップだ。	3つそろって回転している。このすきまに落ちて挟まると、ミスするのだ。
HILL TOP ZONE	MYSTIC CAVE ZONE	MYSTIC CAVE ZONE	MYSTIC CAVE ZONE
飛び上がる台	左右に動くトゲ	センブウキ	蒸気の弁
			
台に乗れば、高くジャンプできる。だが、うまく乗らないと、下の炎に当たるのだ。	パイプの周りに配置されたトゲ。パイプの上のソニックを、左右に移動して攻撃。	定期的に強い風を出して、進行のジャマを。ただ場所によっては、空中遊泳も可。	横から吹き出す蒸気に触れないように。力が強いので、スプリングの代わりになる。
OIL OCEAN ZONE	OIL OCEAN ZONE	OIL OCEAN ZONE	METROPOLIS ZONE

TRAPS & ITEMS



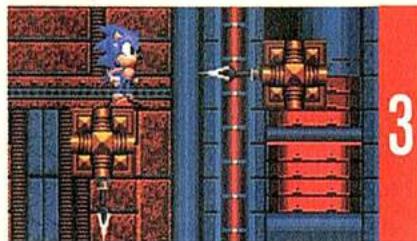
ナット



この上で走ると、上下に移動できる。ただし天井に挟まれると、ミスだ。

METROPOLIS ZONE

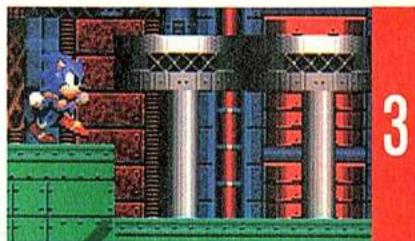
ヤリブロック



上下左右にヤリが飛び出す、ブロック。ヤリが出る順番をよく見て乗ろう。

METROPOLIS ZONE

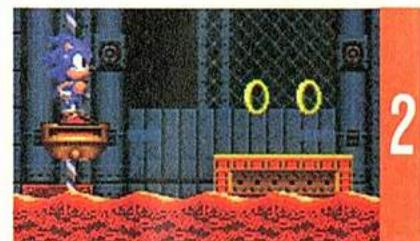
プレス



驚異の速さで、通路の天井まで突き出す。範囲が広いので、すばやく通ろう。

METROPOLIS ZONE

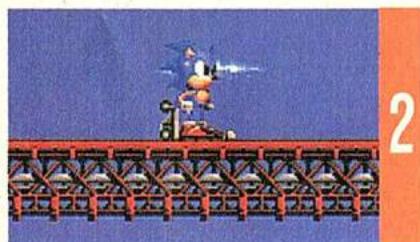
鉄板



空中やマグマの上などに浮かんでいるが、乗ると落ちてしまうものがあるので注意。

METROPOLIS ZONE

カタパルト



滑走路にあるカタパルト。不用意に乗ると、いきなり遠くへ飛ばされてしまうのだ。

WING FORTRESS ZONE

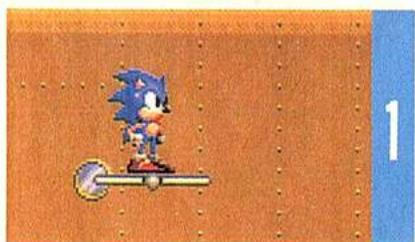
プロペラ



巨大なプロペラが回っているぞ。これに巻き込まれないように気をつけよう。

WING FORTRESS ZONE

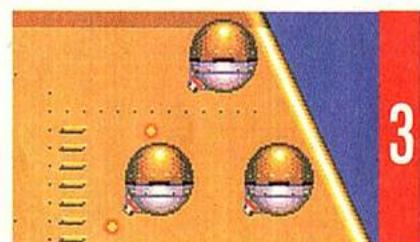
回る鉄棒



回転する鉄棒は、横の時は乗ることができるが、縦になると下へ落とされてしまう。

WING FORTRESS ZONE

大砲



近づくと、弾を撃ってくる大砲がある。壊せないで、弾を避けながら先に進もう。

WING FORTRESS ZONE

アイテム

ソニックとテイルスを手助けしてくれるアイテムがこれ。その状況や用途により使いこなそう。リングや1UPアイテムも見逃すな！ステージのいたる所に隠されてるぞ。

無敵！



こいつを取れば、もう何も怖いものなし。トラップだって、全然ムシして先へ進めるぞ。

バリア！



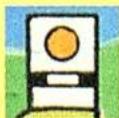
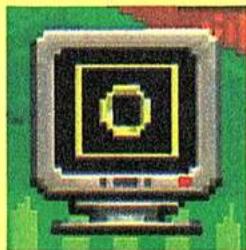
ソニックを丸く包むようにして、バリアははり巡らされる。ダメージを受けるまでは、効果続行。

エッグマン！



VSモードでしか出現しないアイテム。取った瞬間、持っているリングが飛び散ってしまう。

10リング



アイテムボックスに入ったリング。取ると、リング10個分手に入れられるのだ。

無敵



取ると、ダメージを全く受けずにいられるアイテム。だが使用時間は短い。

1UP



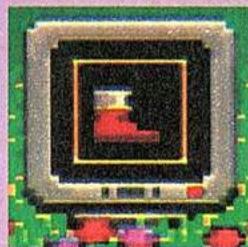
マイキャラが1人増殖する。VSモードでは単にポイントとして計算され、増殖はしない。

バリア



ダメージを1度だけ防ぐことができる。制限時間がないので、取っておけば安心。

ハイスピード



ソニックのスピードがアップ。ジャンプ力もそれによって上がる。時間制。

VSモードのみ出現するアイテム

エッグマン



唯一いやなアイテム。これを取ってしまうとダメージを受け、リングの数が0に。

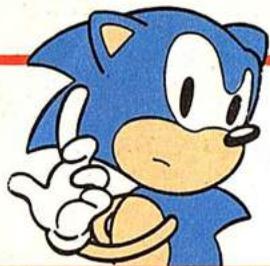
テレポーション



このアイテムを取ると、ソニックとテイルスのいた位置が、逆転してしまう。



※VSモードでは、アイテムはすべて？マークで表示され、取ってみたいと何が出るかわからない。

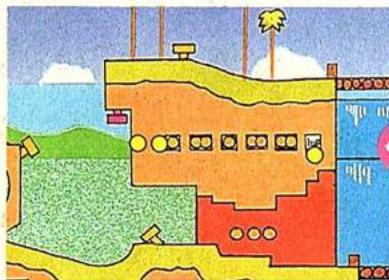
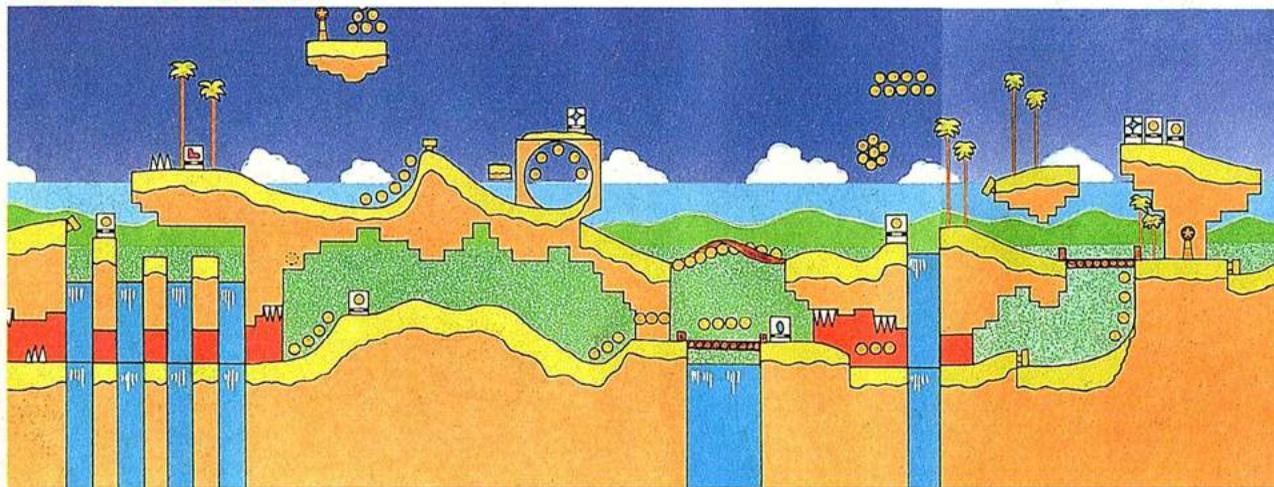


冒険の前に読んでね

ゾーン攻略ガイドの予備知識

これから紹介するゾーン攻略ガイドを読むにあたって、あらかじめマップの見方を覚えておこう。マップ上にあるいくつかの記号は、これにそってつけられているから、しっかり読んでおこう。

■マップの見方(例「EMERALD HILL ZONE①」より)



▲マップでは、こうして表されているぞ。



▲こんな所にも、隠し通路が…。

マップ上の記号はすべて、アイテムやスプリングなど、攻略のポイントになるものを表している。これらをしっかり覚えてマップを見れば、完全攻略の大きな手助けになるはず。

また本文中では、トラップなどでマイキャラを1人失うことをミス。リングを失うことをダメージといっているの、2つの違いに注意。

アイテム一覧

リング		通常のリング。マップ表示のほとんどが、このマーク。
10リング		アイテムボックスの中のリングは、1つ取るとリング10個分。
バリア		細長くて青いマークが、バリア。よく見つけられるアイテムだ。
無敵		無敵は青い十字形をしたマーク。バリアと見まちがわないように。
ハイボルト		スピードは数少ないアイテム。赤いクツのマークで表示。
1UP		ありがたい1UP。ワンアップ。点線表示のものは、隠れているものを示す。

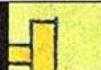
ポイントマーカー



星印の丸いマークが、ポイントマーカー。アイテムとまちがわないように。

スプリング

黄色



黄色のスプリングは、マップ上のいろんな所に配置されている。

赤



赤色のものは、黄色よりずっと強力なスプリングだぞ。

EMERALD HILL ZONE



マップデータ

 × 569	 × 4
 × 12	 × 2
 × 2	 × 3

ザコ敵

スティンガー アイアイ
ガブッチョ

難易度



EMERALD HILL ZONE ACT 1

ソニックとテイルスの冒険がここから始まる!

ステージのすみずみまで…。

一番最初のステージだから、当然難易度も低め。この際、ステージのすみずみまでリングを探すがいいぞ。これから先のことを考え、マイキャラを増やしておこう。



◀ 難易度が低いからといって油断はしないように。せっかく集めたリングを油断のために全部なくしてしまつては泣いても泣ききれないというもの。

① 隠し通路をみつけよう。

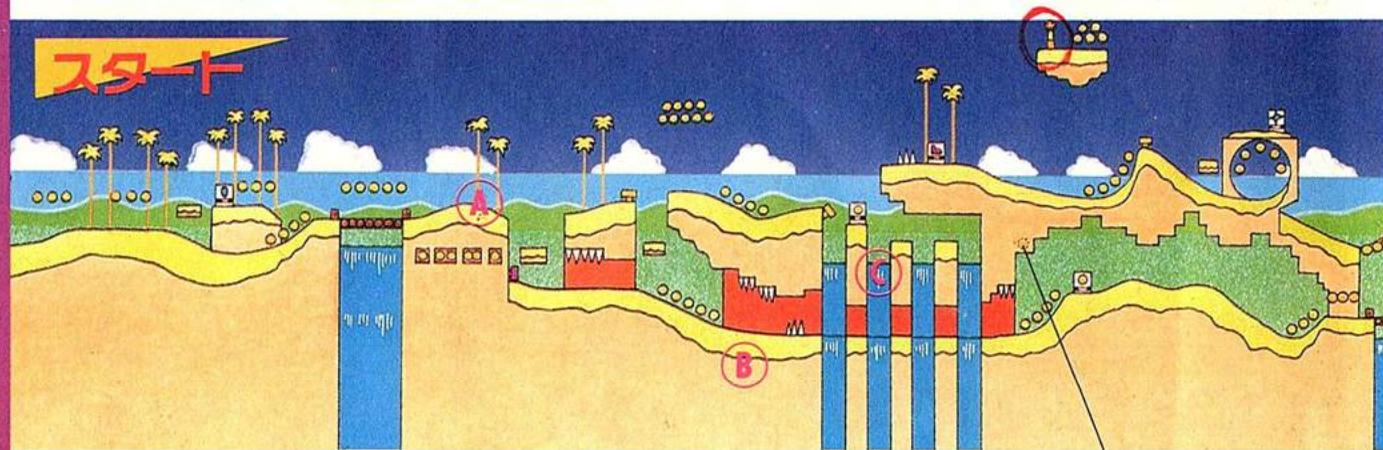
基本的には、各ゾーンには何らかの形で、こうした隠し通路がある。隠し通路ということだけであって、どこにそれがあのかかわからない、たとえ場所がわからなくても、今度は入り方に困ってしまうのだ。もちろん、苦労して入るだけの価値は充分にあるので、ぜひ全部見つけるようにしよう。



◀ 隠し通路には、おいしいアイテムがタッグリ。



▶ 隠し通路に入るタイミングは、なかなかシビアだぞ。



隠し10リング

⑧飛び出すトゲに注意。

トゲのトラップのバージョンは豊富で、最初から突き出ているものばかりじゃない。このポイントでは、何でもない地面から、定期的にとげが飛び出してくるのだ。だから、トゲが引っこんでいるタイミングを見



計らって、ここは通るようにしましょう。スーパースピンドラッシュを使えば確実だぞ。

▶スーパースピンドラッシュで、すばやく通ろう。
▲通るのに失敗して、トゲにやられてしまった。



⑨滝は落ちてても大丈夫。

SCORE 2100
TIME 4:08
RINGS 88



◀この滝に落ちてても、下のルートへ行くだけで、心配なし。

▼あっというまに下のルートへ。気をとり直して前進しよう。



このポイントのように、上のルートにある滝は、落ちててもただ下のルートへ

移動するだけ。だが、下のルートにある滝は、落ちるとリングの有無に関係なく、ミスしてしまうのだ。このことをよく覚えておかないと、滝のそばに来ても危機感を感じなくなって、油断してしまうので注意しよう。

⑩着地地点にザコ敵が…。

黄色いスプリングなどを使って、高いジャンプをしただと、着地地点にザコ敵やトラップが待っている、

ということがよくある。高くジャンプするときは、あらかじめ着地地点を確認しておいた方が安心できるぞ。

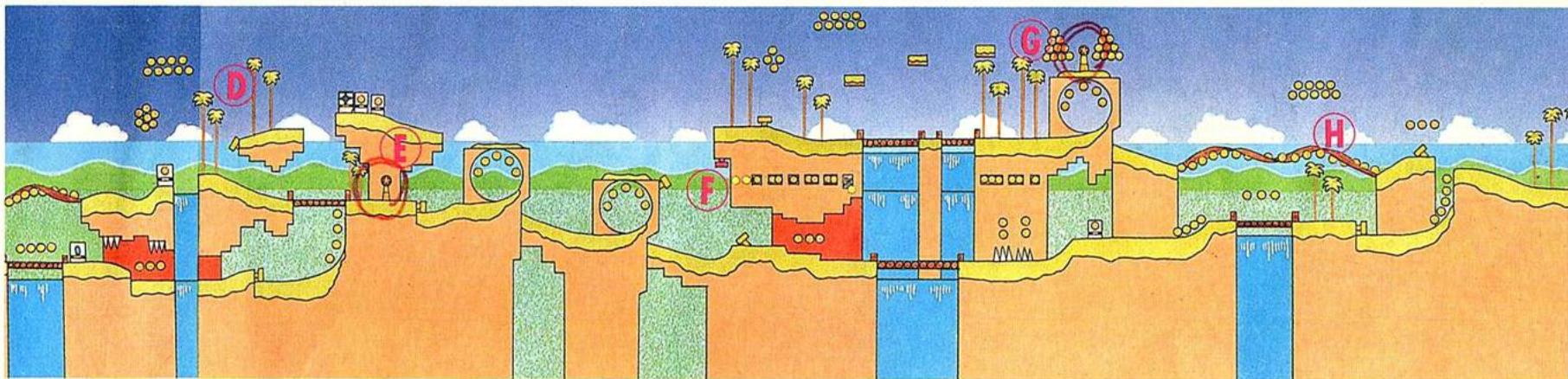
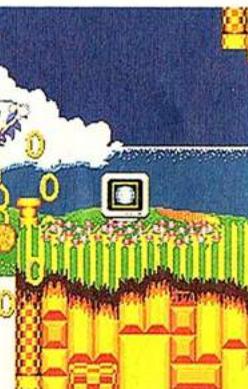
SCORE 2400
TIME 2:09
RINGS 79



▲ハイジャンプで空中のリングを



▶まさか、まさかのトラップ！



ゴール

㊦セーブポイントを通れば…。

ポイントマーカ―を通るだけで、敵やトラップでミスしたとしても、そこから復活できる。だから、ポイントマーカ―は、ステージの後半のものを確実に通るようにしよう。



▲復活してホットとしたのもつかの間、ザコ敵の襲来にあうかも。充分に注意しておこう。

また、セーブポイントで復活したときのリングの数は0。だから、復活後すぐにリングを取っておかないと危ない。グズグズしていたら、またやられてしまうことになるぞ。

㊧このリングを取るには…。

リングは、各ゾーンによっていろんなところに並んでいるが、このゾーンでは、ループの上にあるのが1つの特徴。おまけに、ポイントマーカ―まで立っているから、ぜひここへたどりつきたいところだ。

方法としては、右側にある動く台を使って、上ってくるしかない。タイミングが大切だぞ。



◀この動く台を次々の上って行けば、リングのある場所へ。



▶大量のリングを発見！これは絶対見逃せないぞ。ここ

㊦タイミングが大切な隠し通路

▼あまり勢いにつきすぎないように、ループを走っていきこう。



▲ジャンプの頂点が、ちょうどここへくるようにすれば隠し通路へ。

隠し通路へ入るタイミングが難しいのは前に紹介したけれど、このポイントがその代表格。入り方は、手前のループを走って通り、その勢いでジャンプしつつ通路の中に。だが、走るスピードをうまく調節しないと勢いにつきすぎて、通路の入り口の生にある赤いスプリングにあたってしまうのだ。

㊨勢いをつけてループへ。

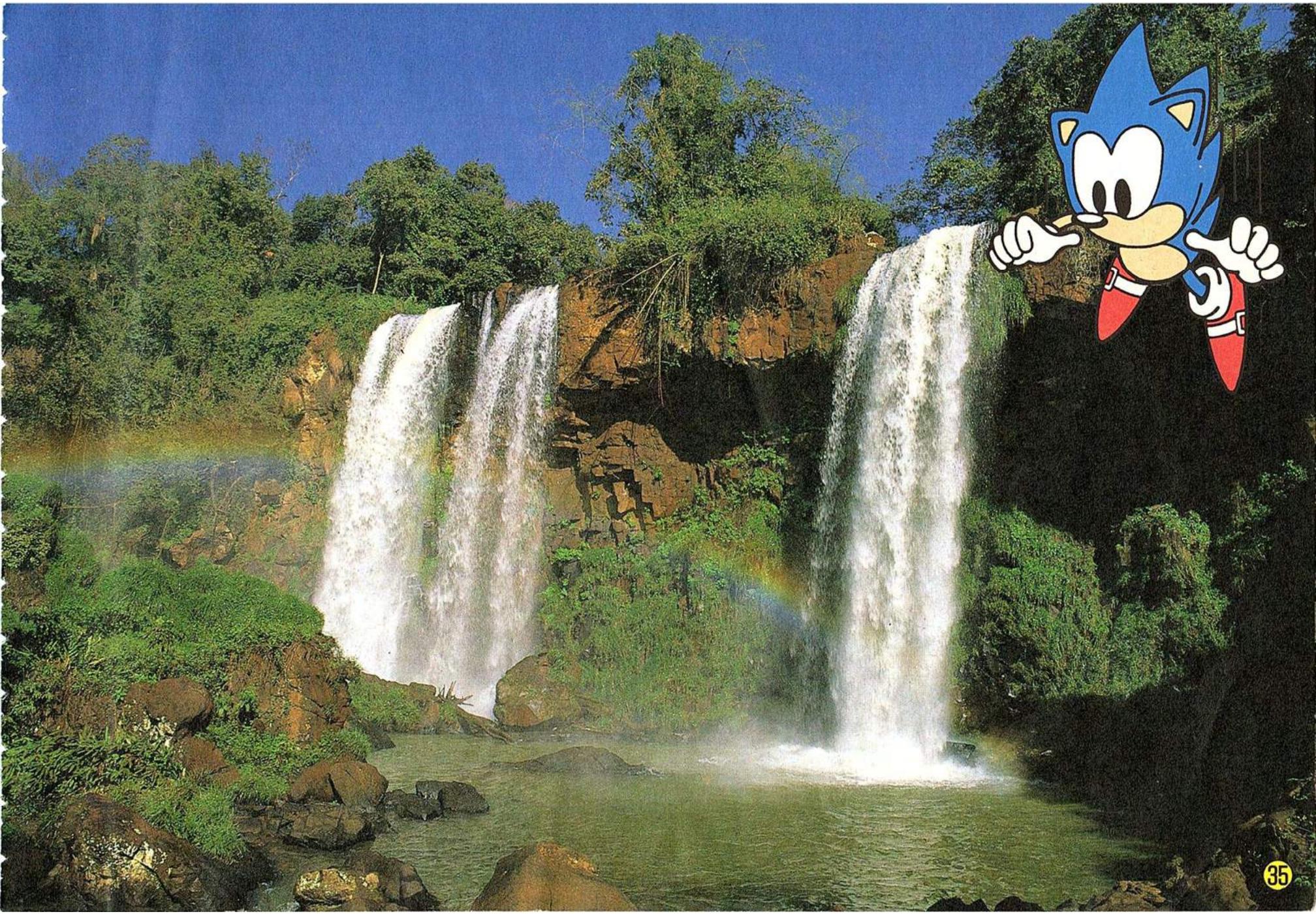
「ソニック2」には、前作になかった楽しいしかけがいろいろあるが、このコークスクリューもその1つ。まさに、ジェットコースターのように、360度回転するのだ。ただし、勢いをつけて走らないと途中で下へ落ちることがあるぞ。勢いが足りないかと思ったら、スーパースピンドッシュだ！



▲何度通っても爽快で楽しい、コークスクリュー。クセになりそう。



▼リングもたくさん並んでいてうれしい。だけど、勢いをつけないと…。



EMERALD HILL ZONE ACT ②

リングをたくさん集めるチャンス!

隠し通路が多いぞ!

マップだけを見れば、^{さいしょ}最初のステージより少し広くなっただけのように見える。だけど、^{じつは}実は隠し通路がとても多くあって、^{ワンアップ}1UPなんかも隠されているのだ。



◀このステージは、^{隠し通路}隠し通路探しをする、^{タイムアップ}タイムアップの危険性があるから注意、^{1UP}1UPを見つけてから、マップ内を調査するといぞ。

①着地のときは気をつけて…。

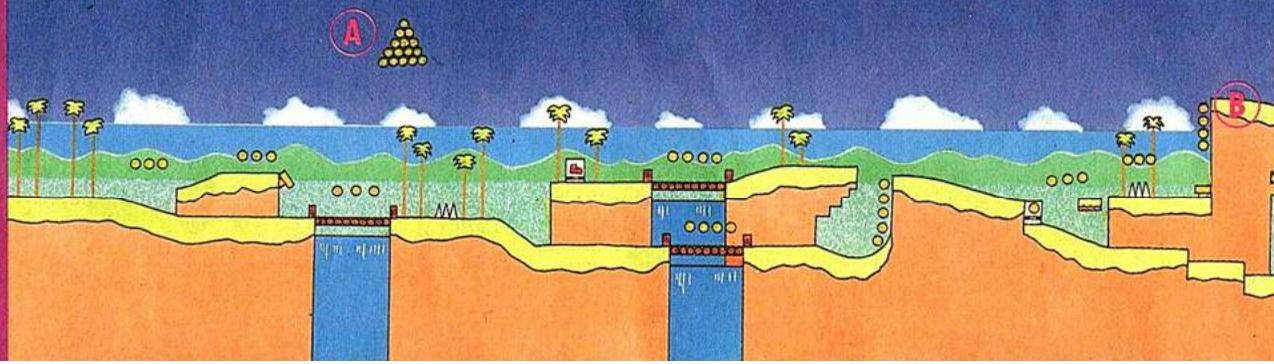
前ステージでもいったことだが、ジャンプ後の着地には気をつけよう。このポイントではとくに、空中にある多くのリング^あ目当てに不注意なジャンプをすると、^{痛い}痛い目にあう。ちょうどその着地点に、トゲやザコ敵のアイアイが待ちかまえていて、^{だい}せっきくのリングも^{だい}谷なしになるのだ。



◀ザコ敵はあらかじめ倒しておくようにすればいい。

▶飛距離を長くすると、トランプやザコ敵をかわせる。

スタート



⑧ タイミングが難しいぞ。^{むずか}



ここにも隠し通路があるが、何といっても入るタイミングが難しい。何度も根気よくチャレンジするのもいいけれど、「ソニック2」には時間制限があることを忘れてはいけません。この隠し通路にはリングしかないので、場合によってはあらかじめ、ほかの隠し通路に挑む方が効率的なのだ。

▼通路の中のアイテムは、リングが10個あるだけ。
▲この隠し通路へ入るのは、なかなか難しいのだ。

⑨ スプリングを使ってハイジャンプ。

このポイントの上にある、たくさんのリングがある浮遊地帯には、ループの上にあるスプリングを使うと簡単に行くことができる。そして、さらに上へ行くと、セーブポイントを発見！あまり位置的には重要ではないけれど、



リングが50個以上あったら、スペシャルステージに入れるぞ。



▲ループ上にあるスプリングでジャンプして、この足場に。

▶ここはリングの宝庫。一度に20個近いリングが手に入る。

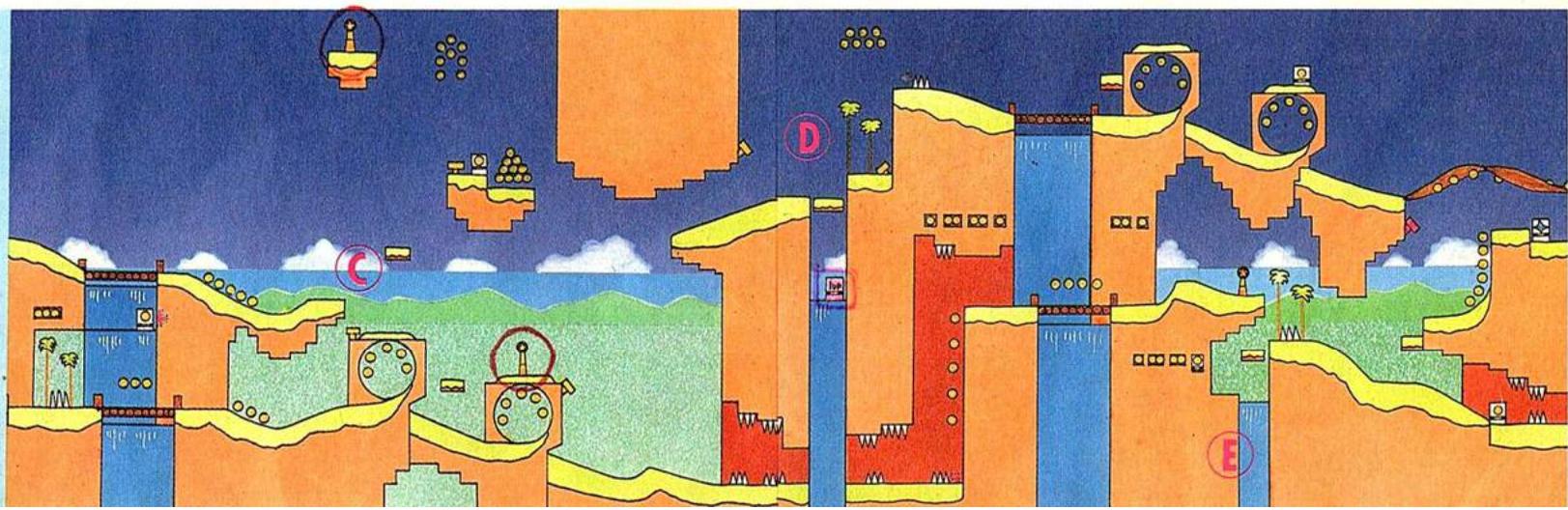
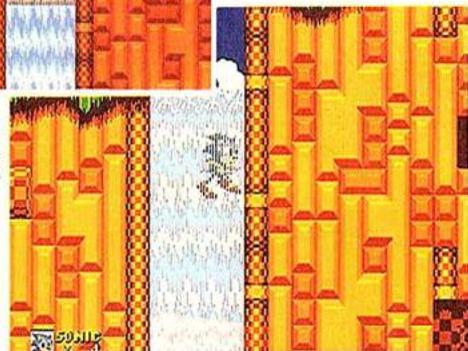
⑩ わざと滝に落ちると…。^{たき}

滝の上に浮かぶ台に乗ると、台もろとも下へ落ちてしまう。ただこのポイントだけは、落ちるとその途中の滝の中で1UPを見つけることができるのだ。さらに、その1UPを取らずに、落ちる途中で右上へ飛ぶと、



隠し通路を通ることができる。1UPは、この通路を通ったあとで取るように。

▲1UPを取るために、ジャンプすると隠し通路へ。よっぽとすると1UPが！



⑤この滝は、落ちてはダメ。

隠し通路に入って、リングを入手。^{にゆうしゆ}その先にもまだリングがあるので、当然これも…。このとき、^{いきお}スーパースピンダッシュを使って取ると、勢いがつきすぎて右側へ飛び出すことがある。そして、注意しないとそのまま滝の下へと落ちてしまうのだ。



◀運が悪いと、突き抜けて滝の底へまっさかさま。



⑥あまり勢いをつけすぎると…。

比較的長いこのコークスクリューは、左から通るときはよく助走しておかないといけないぞ。^{じよそう}途中で勢いを失って落ちてしまい、トゲのエジキとなることがけっこうよくあるのだ。だから、コークスクリューを通るときは、ある程度の勢いをつけてからにしよう。



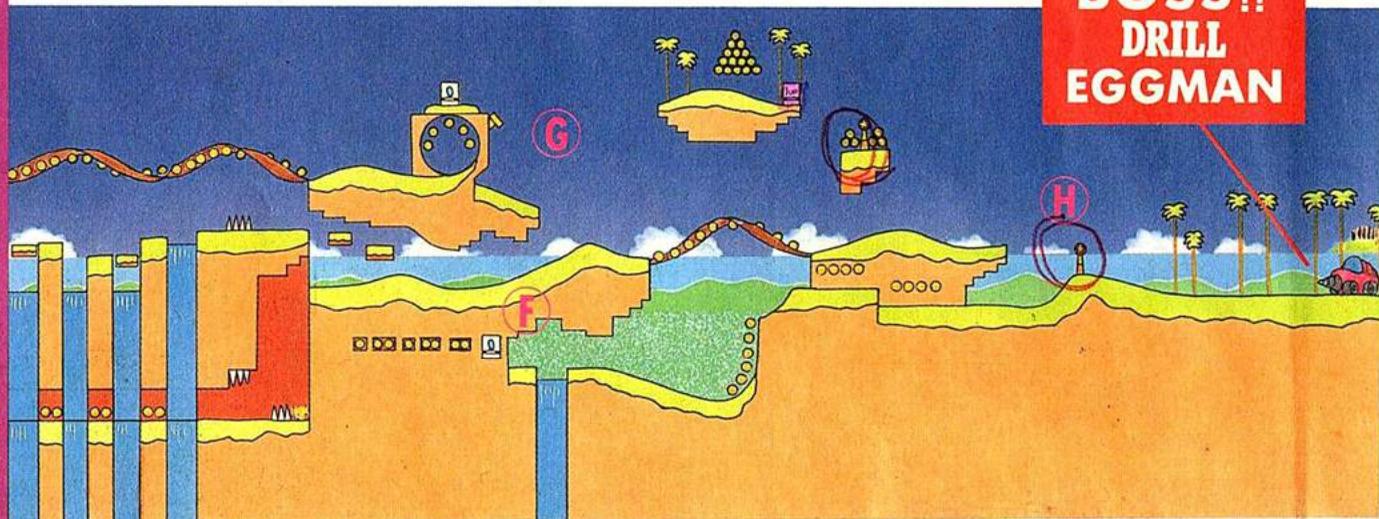
▼途中で落ちると、ちょうどそこにトゲが。



▲スーパースピンダッシュを使っても、渡れるぞ。



前のページから続く



⑥思いっきりジャンプ。

ループの右上についたスプリングを利用してジャンプすると、さらに右側にある浮遊地帯へ。ここはマップを見てもわかるように、かなりの数のリングが並んでいるのだ。そのうえ、よく見てみると1UPまでが

そこにあることがわかる。とてもおいしい場所なので、必ず来るようにしましょう。



▶ドツサリと宙にうっているリング。取るのが楽しい。
▲ジャンプする前に、バリアを取るのを忘れるな。



⑦ここでセーブすれば安心。

ポイントマーカを最大に活用できるのが、このポイントのように、ボス対決の直前にあるもの。ここで出現するドリルエッグマンはそれほど強くないけれど、プレイが進むにつれ、ボスは手ごわくなってくる。そのとき、こうしたポイントマーカ一のありがたみが、わかってくるのだ。



▲ボスと戦う前に、セーブポイントを通しておこう。

◀ボスにやられて復活したら、少し戻ってリングを補給。



リングを集めて マイキャラを増やそう

スペシャルステージに入ったあとは、持っていたリングが0個に。その代わりに、マップ上のリングが復活しているのだ。このことを利用して、まず100個集めてスペシャルステージへ。マップ上にリングが復活したら、また100個集めよう。1UPが繰り返されていくぞ。



◀このステージではリングの数が多いため、このような増殖技が使いやすいのだ。





ボス VS 対決



ドリル エッグマン

1・画面の左右から襲ってくるエッグマン

画面の右側で、フライングマシンに乗ったエッグマンが、ドリルマシンと合体。そのまま、先端のドリルを回転させながら体当たりしてくるのだ。もしこれをかわすと、エッグマンは通りすぎて画面の左へ消えてしまう。そしてまたすぐに出現して、同じ体当たり攻撃を仕掛けながら画面の右へ消えていくというのが、コイツのパターンなのだ。動きは単調なので、確実な攻撃でダメージを奪おう。

▼大きなドリルマシンで、ソニックたちをつぶしてしまおうとする、エッグマン。



▲やられる直前になると、ドリルを飛ばしてくるから注意。うまくジャンプしてかわすようにしよう。

2・回転ジャンプで倒せ!

エッグマンは、画面の左右を行ったり来たりするだけ。だからジャンプして体当たりをかわしつつ、そのままドリルマシンの背後を回転攻撃で跳ねよう。これが、対ボス戦で効果を発揮する、回転ジャンプの連続攻撃なのだ。このドリルエッグマンなら、1度の攻撃で2回ダメージを与えることができるぞ。

また、コイツの弱点はドリル部分以外のすべて。つまり本体全体が弱点なので、そこを狙って攻撃をしよう。



▲連続回転ジャンプで攻撃! やり方は簡単なので、この場ですぐにマスターできる。

エッグマンに勝つと…

ほとんどの場合、エッグマンから8回ダメージを奪うと勝つことができる。そして勝ったあとは、ロボットに改造される直前の動物たちを助けることになる。



▲ドリルマシンに勝っても、エッグマンは逃げていく。



▼さらに画面の右へ進み、動物たちを助けてあげよう。

CHEMICAL PLANT ZONE

マップデータ

 × 527	 × 4
 × 23	 × 3
 × 0	 × 3

ザコ敵

ランダー グラバー

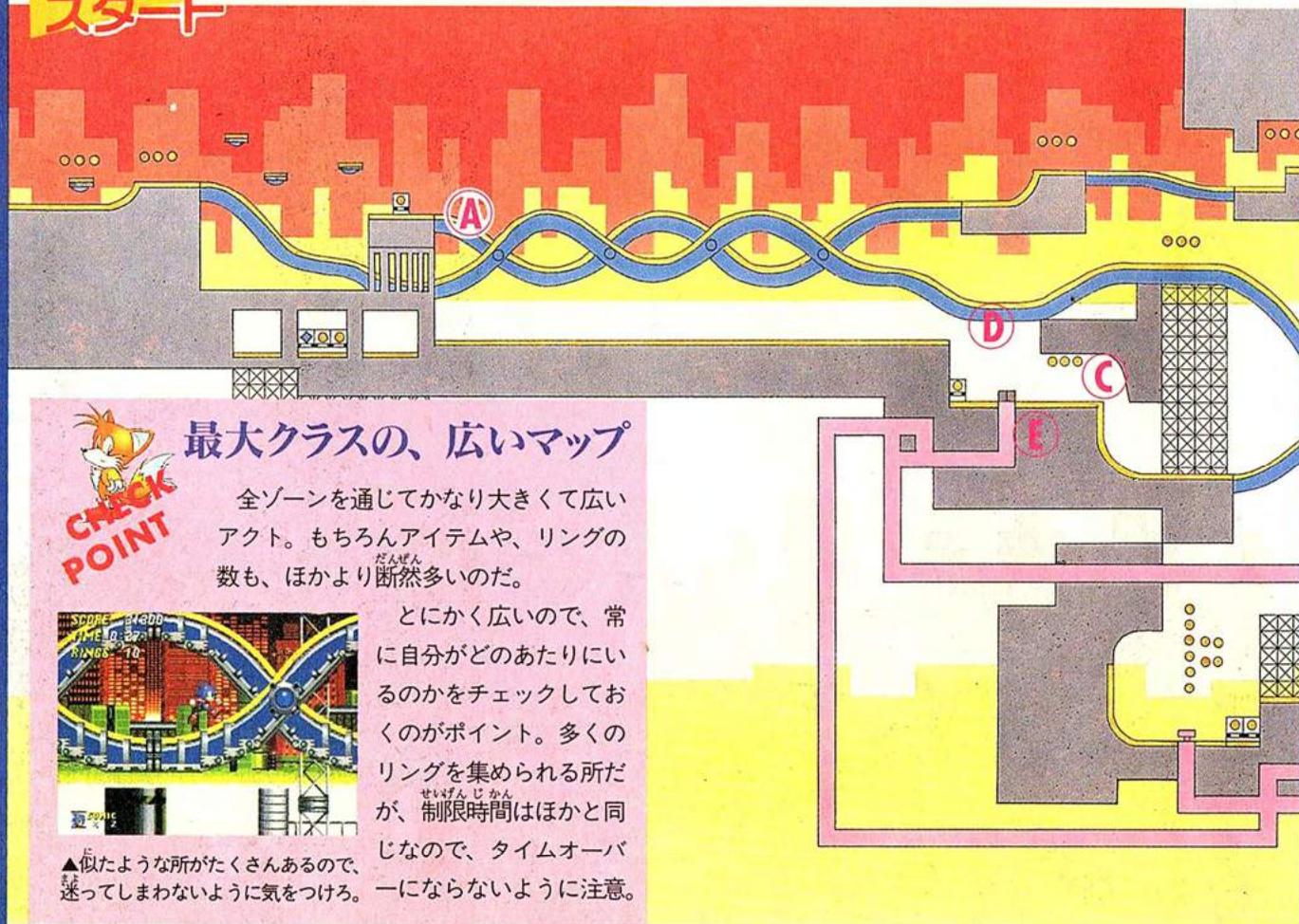
難易度



CHEMICAL PLANT ZONE ACT 1

エッグマンの工場を攻撃しよう!

スタート



最大クラスの、広いマップ

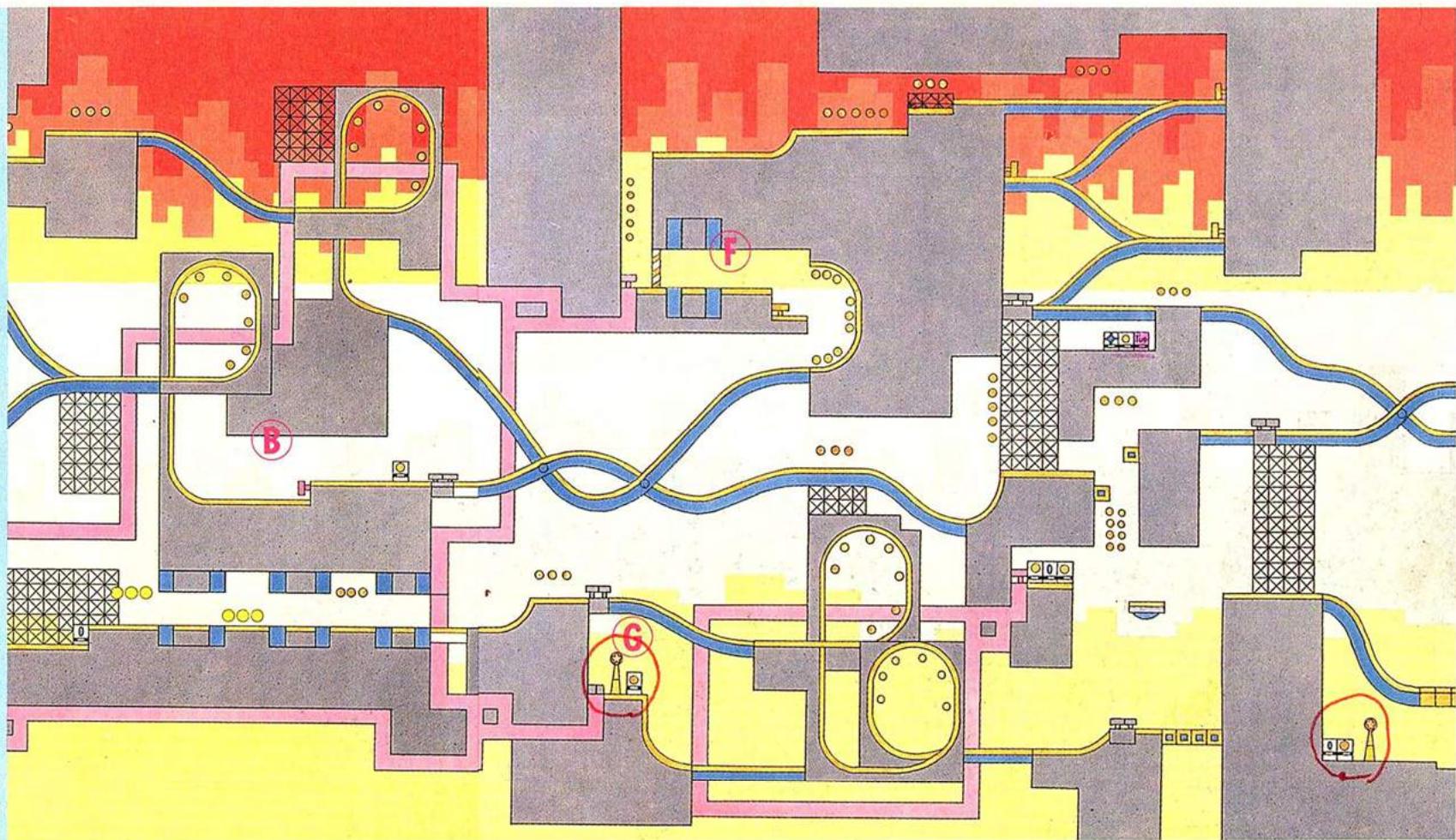
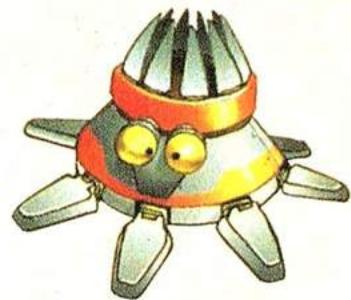
全ゾーンを通じてかなり大きくて広い
 アクト。もちろんアイテムや、リングの
 数も、ほかより断然多いのだ。



▲似たような所がたくさんあるので、
 迷ってしまわないように気をつけろ。

とにかく広いので、常
 に自分がどのあたりにい
 るのかをチェックしてお
 くのがポイント。多くの
 リングを集められる所だ
 が、制限時間はほかと同
 じなので、タイムオーバ
 ーにならないように注意。

こうりやく
①～⑦の攻略ガイドは、P.44から読んでね!



次のページへ

ジェットコースターのようなステージ

ループ、パイプライン、ジャンプ台ありの、遊園地の絶叫マシンを1つにまとめてしまったようなステージだ。ほかにも回転する台や、吹き出す薬品などのトラップがあり、もう大変。



▲まさにループの嵐。プレイしすぎると目をまわすぞ。

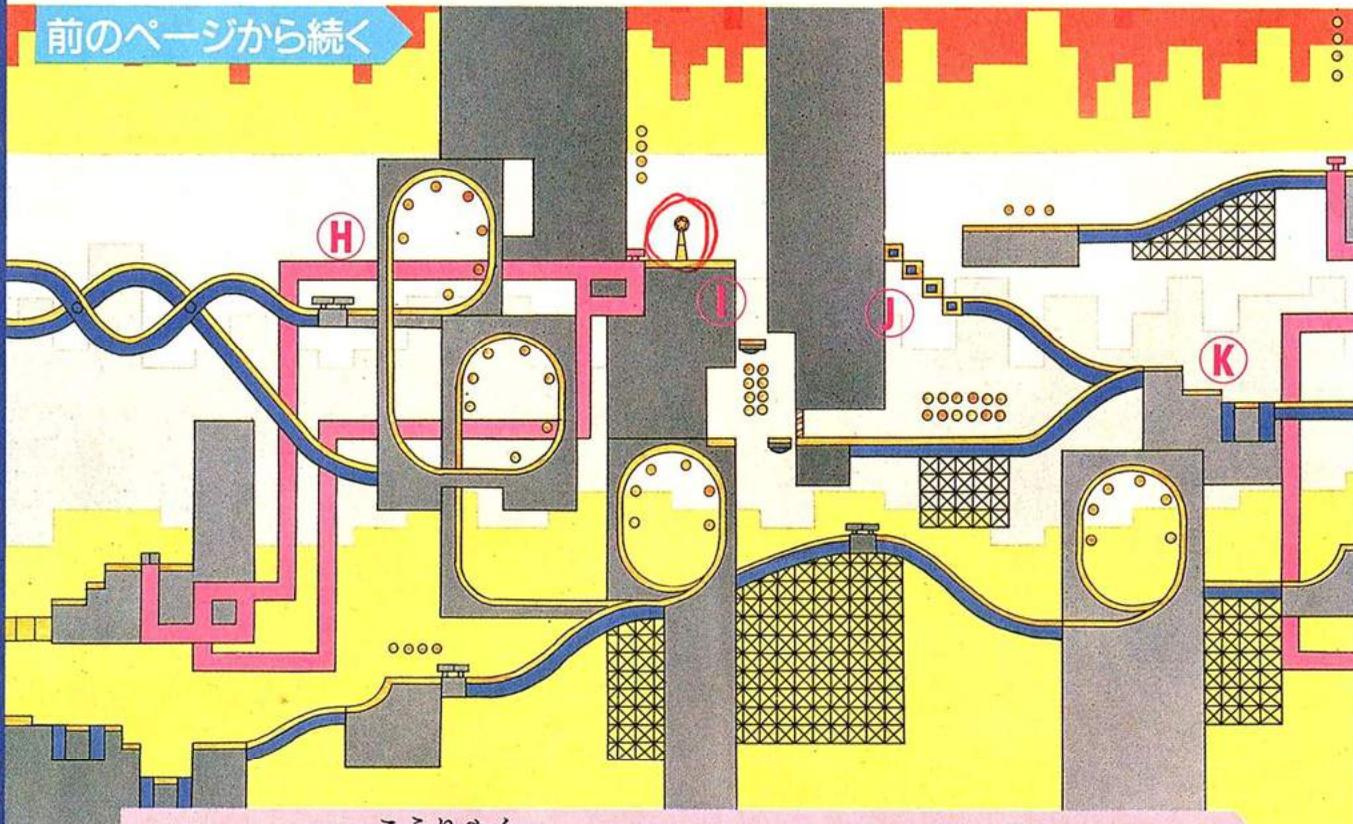
② つに分かれるルート。

スタートからすぐの所にある分岐点。ここでどちらを選ぶかで、アイテムを取るか、時間を短縮するかが決まってくる。このアクトに慣れていないうちは、上のルートを使って、残り時間に余裕を持たせてゴールした方がいい。



▲タイムアタックなら上、アイテム&リングを集めになら、下のルートに。

前のページから続く



こうりやく
⑦～⑧の攻略ガイドは、P.46から読んでね!

⑧こんなところに、スプリングが!

下のルートを選んだ場合、最初のループの直後に、赤いスプリングが置かれている。このスプリングにはね飛ばされると、ただでさえ遠いゴールがもっと遠くなってしまいうので、うまくジャンプして回避しよう。

もっとも、リングを集めるのであれば、飛ばされるのもよいのだが。



◀「ようやくスピートに乗ってきたと思っただけ…なんてことになりがち」

⑨ランダーに気をつけよう。

ランダーが直接プレイヤー一目がけて襲ってくるということはない。しかし、たいていの場合、ループの切れ目や壁などの、こっちが無防備になりがちな所にいるのだ。無理に倒そうとは考えず、避けられるようであれば逃げてしまおう。



▲このようにループしている所の切れ目にいる場合が多いぞ。



▼壁に張りついているヤツらは無視してしまった方がベター。

⑩アイテムの上に乗って…。

この部分は、普通にジャンプ、もしくは加速してジャンプしても飛び越えることができない。ではどうしたらよいのか? ここで、「アイテムを踏み台にして、ジャンプする」というテクが必要になるのだ。そうすれば、マップの左端のアイテムも…。



▲ボタンを押したままアイテムに向かってジャンプしよう。



▼こうすれば、普通にジャンプしても届かない所でもオーケー。

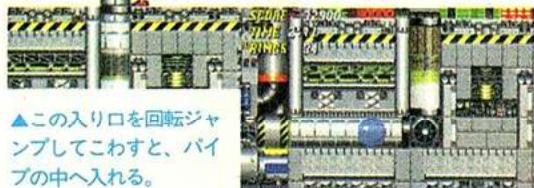
⑪強制移動のパイプライン。

このステージの目玉ともいえるのがパイプラインだが、これは一度中に入ると、外に出るまではまったくの強制移動で何もできなくなってしまうのだ。

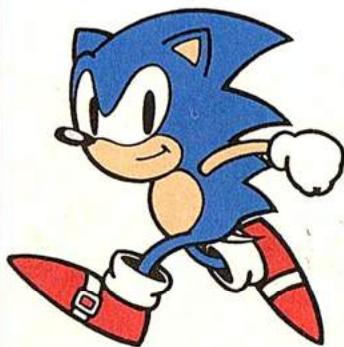
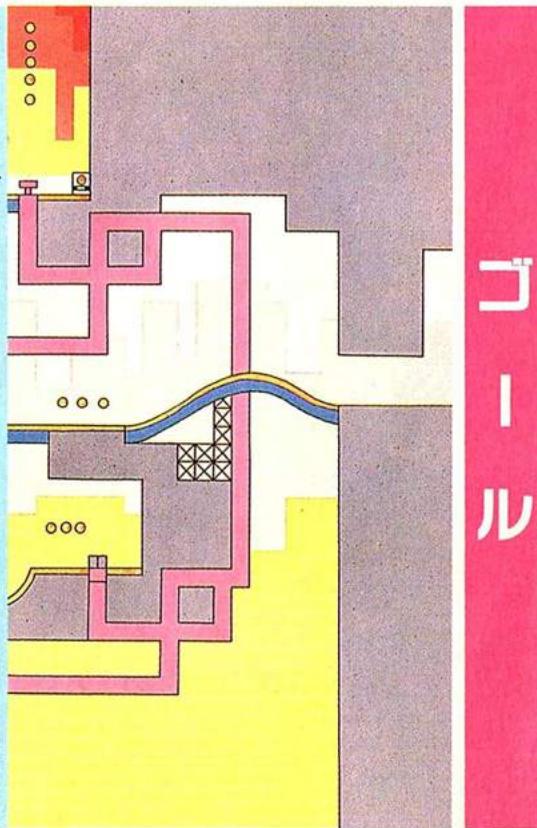
かなりのスピードで移動するので、迷ってしまわないように。



▼パイプラインの中に飛びこむ! こうなったら、後は流れにまかせるだけ。



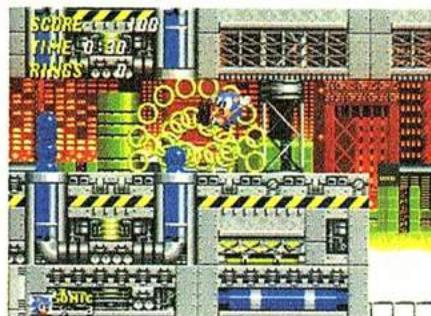
▲この入り口を回転ジャンプしてこわすと、パイプの中へ入れる。



㊦いきなり飛び出てくるトラップ。



◀何んなさそうな所だし、さっさと通りすぎてしまおうとするよ……。



◀やられた！これを防ぐためには一度トラップが出るのを待つべし。

一見、普通の床とあまり変わりのない所から、突然飛び出してくるいや～なトラップ。

注意して見ると、ほかの床と少し模様がちがっている所から、一定の間隔で飛び出してくる。こいつは破壊できないので、タイミングをはかって一気にいこう！

㊧どこにあるのか、ポイントマーカー。



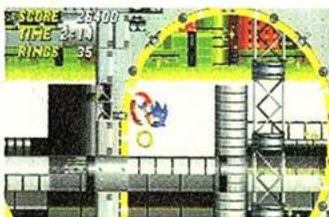
◀ポイントマーカーを見つけたぞ！でもあまりうれしくないような……。



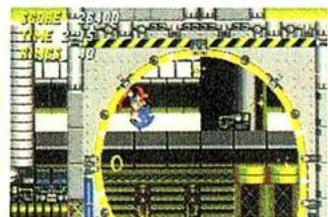
◀でもリングが50個以上あれば、そのままスペシャルステージへ。

これだけ広いマップなのだが、ポイントマーカーは3つほど程しかなく、しかもゴールとはまったく別の方向にあったりする。どうしてもスペシャルステージをプレイしたい時は、リングを50個集めてきて入るのもいいが、それ以外は無視してもかまわないだろう。

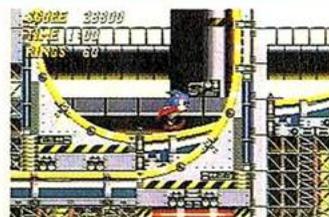
㊨超スピードで、ループを3周。



▲まずは1周目。スピードが乗っていないと途中で落ちるから気をつけて。



▲2周目。かなりのスピードでループを通過する。

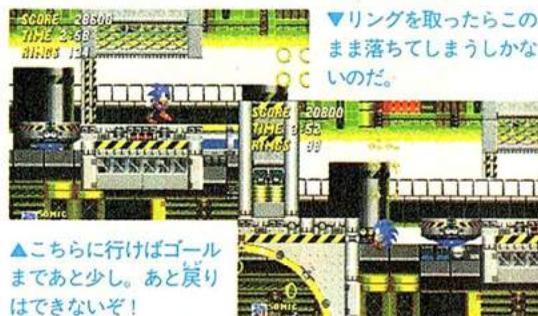


▲3周目。最高速。ここまでくるとすぐに止まることは不可能だ。

ソニックのスピードをこれでもかと思わせられるポイントがここ。最後のループのあたりでは最高スピードになり、見ていて気持ちがいい。しかし、この直後にポイントマーカーがあるので、スペシャルステージをねらう場合は3周目のループは慎重に。

①パイプラインを通してここに来ると…。

上下に動く床に乗って下に降りてくると、右に進行ルート、左にリングが見えてくる。タイムアタックをねらう、もしくは残り時間に余裕のない時は、右に行く^{よゆう}のとよいだろう。通常は左にあるリングを取りつつ、ジャンプして落ちるのがおすすめ。



②このリングの取りかたは？

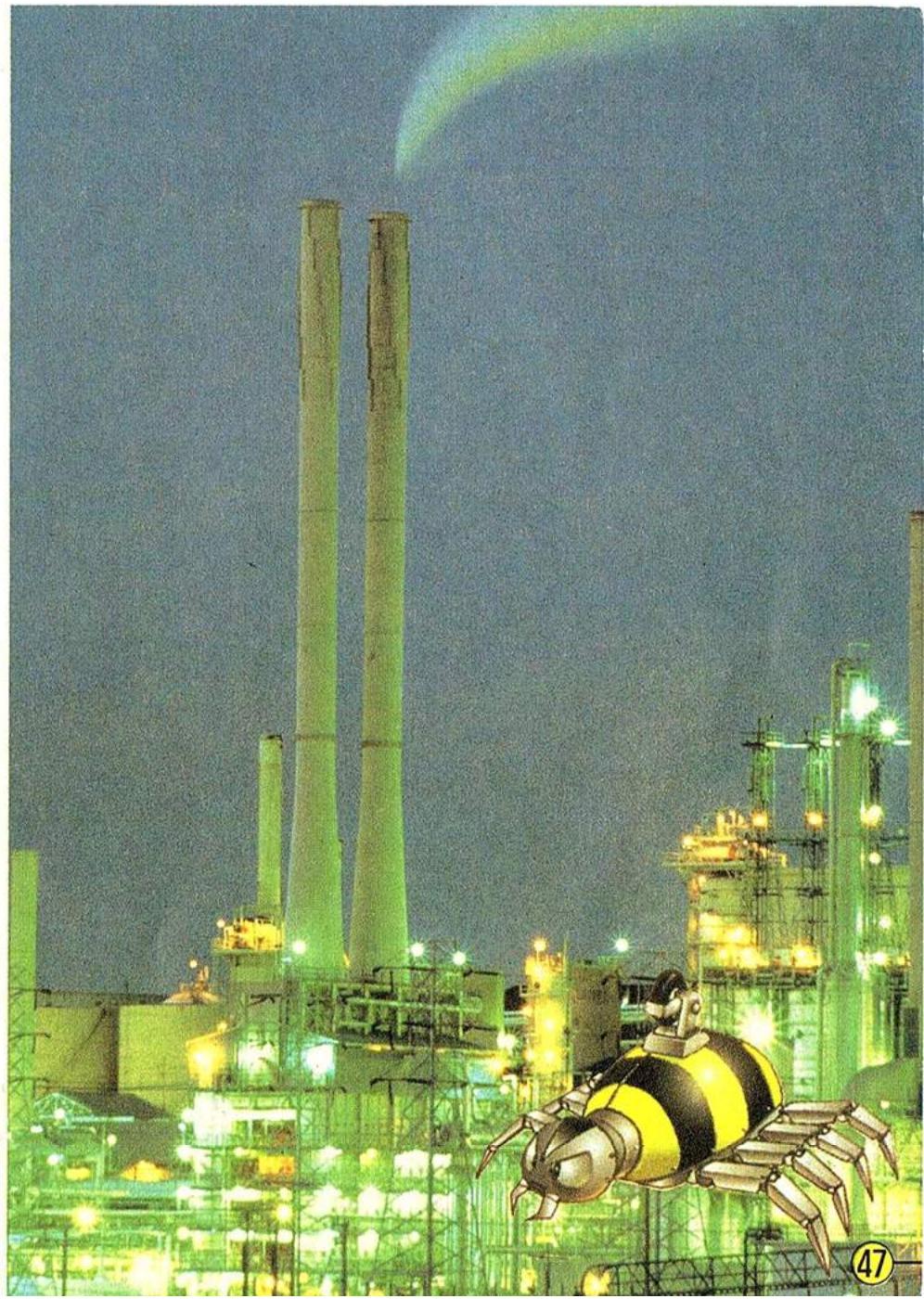


いかにも何かありそうなこの床は、プレイヤーが上に乗ると下のフロアへと降下するのだ。ただし、一度降りた床も、画面の外に出てからまた戻ってくると、ちゃっかり元に位置に復活している^{よつ}ので、十分に注意しよう。

③あと一息！でも油断禁物。

2つのルートが1つにまとまる場所では、一度来たルート^{もと}を逆に戻って行こうとすると、ほとんどの場合がこの状態になってしまう。

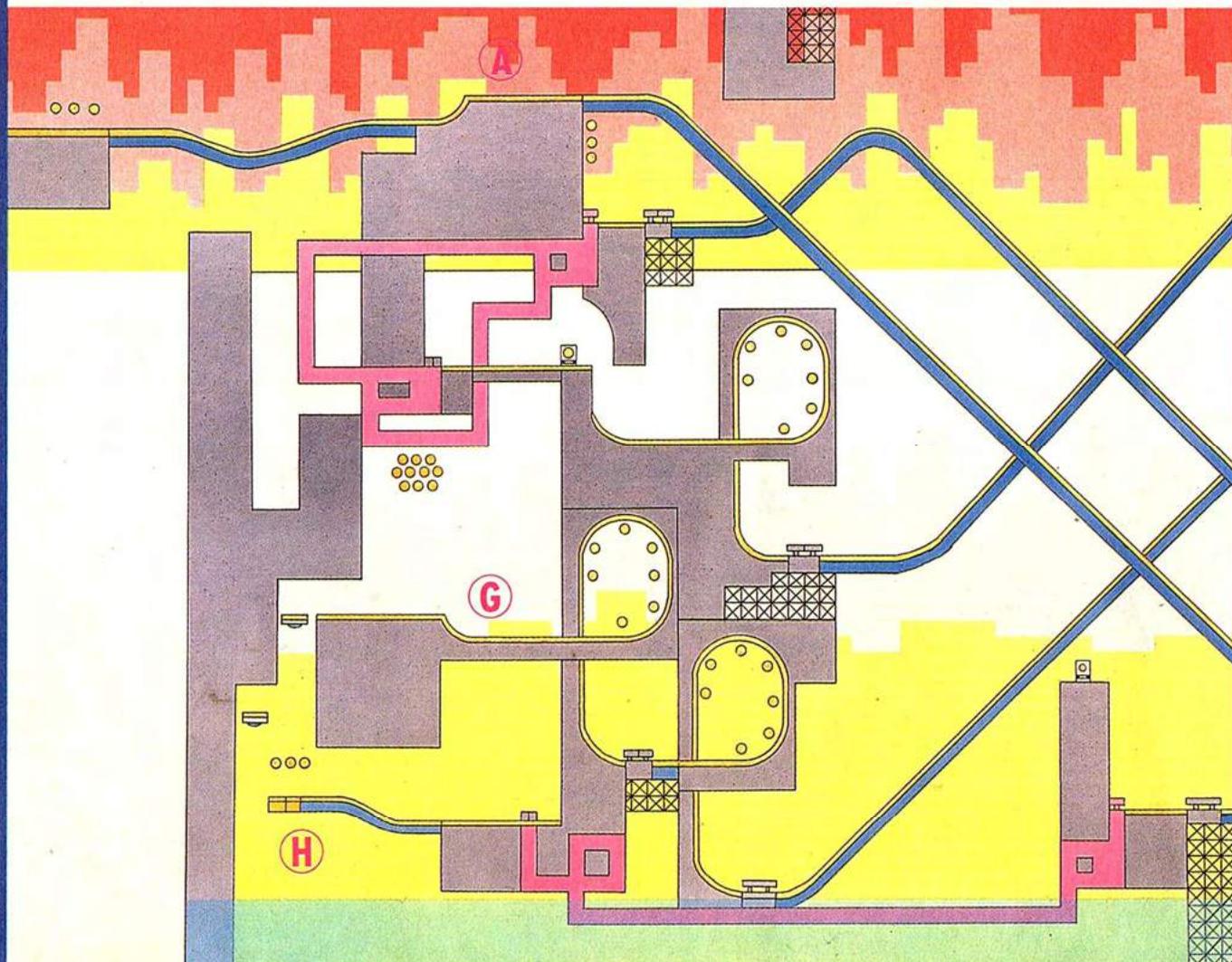
マップをよく見て、重要なアイテム等を取りの^がしたりしないように。



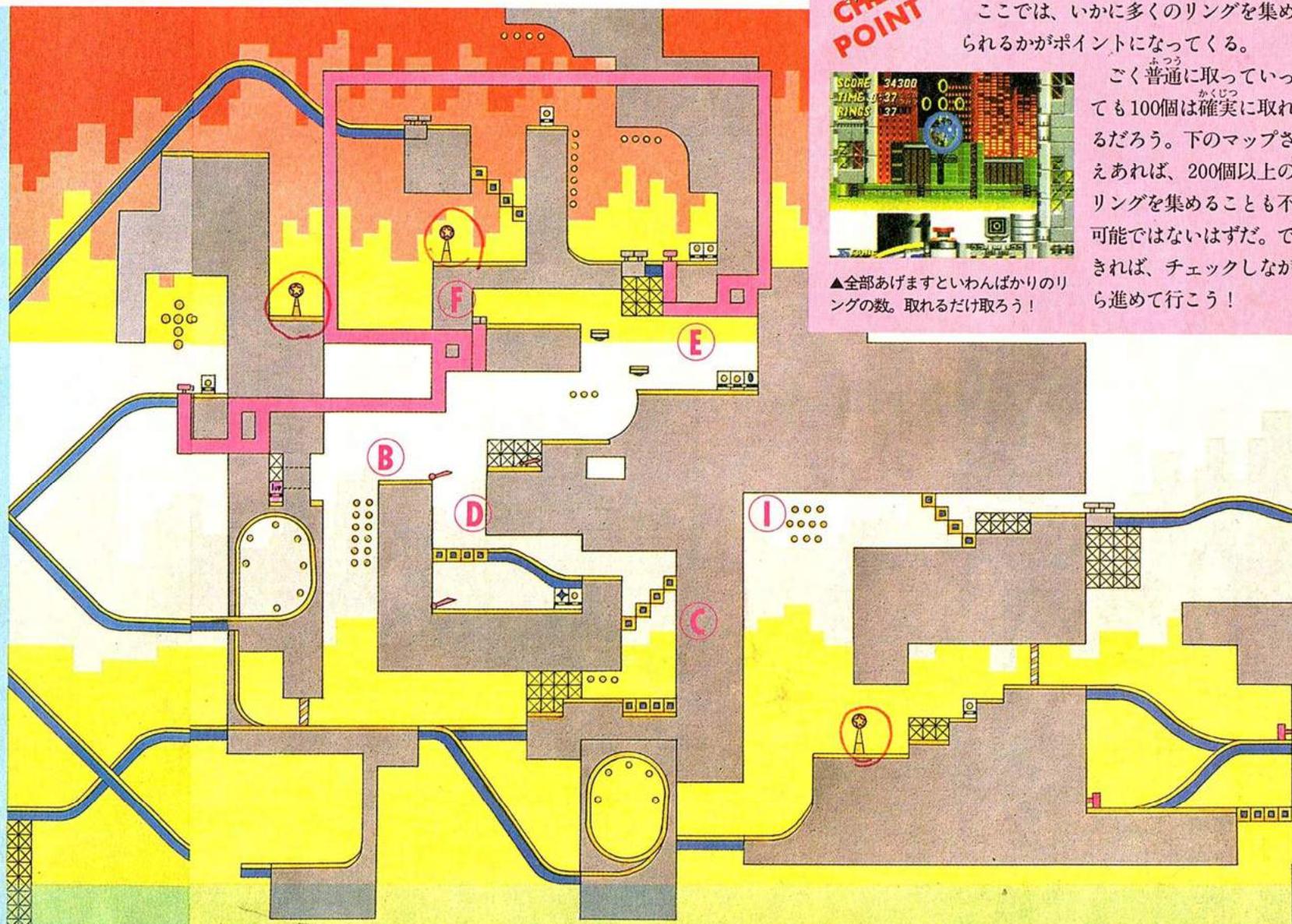
CHEMICAL PLANT ZONE ACT 2

超^{こうだい}広大なマッ^かップを駆けめぐるソニックたち

スタート



こうりやく
A~Jの攻略ガイドは、P.51から読んでね!



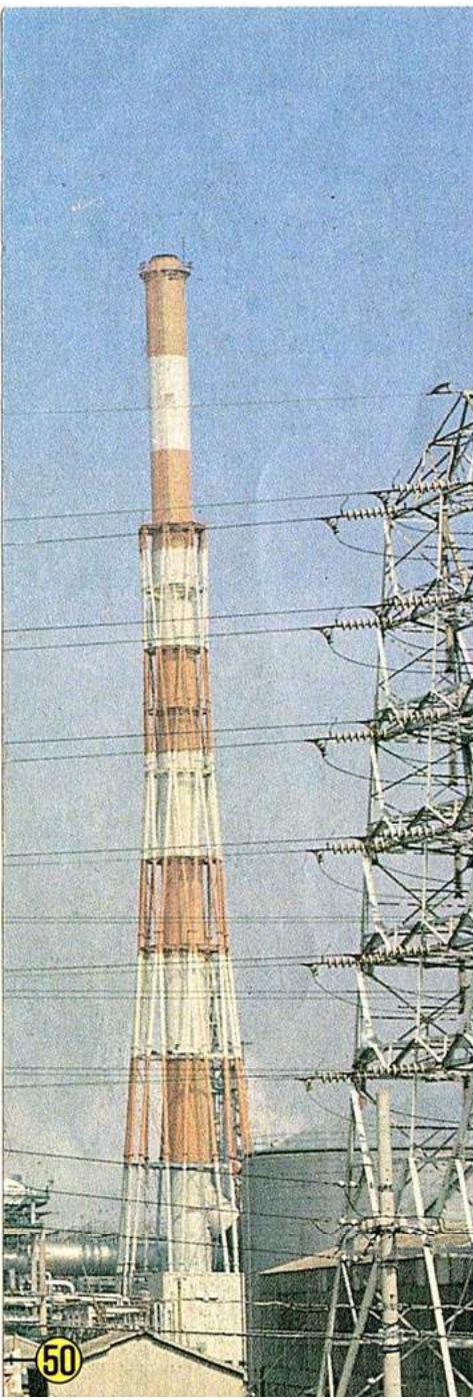
リングをたくさん 集めるチャンス

ここでは、いかに多くのリングを集められるかがポイントになってくる。



▲全部あげますといわんばかりのリングの数。取れるだけ取ろう!

ごく普通ふつうに取っていても100個かくじつは確実に取れるだろう。下のマップさえあれば、200個以上のリングを集めることも不可能ふではないはずだ。できれば、チェックしながら進めて行こう!



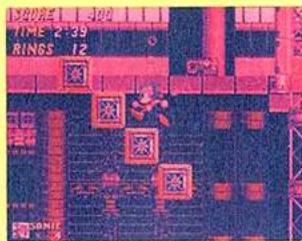
CHEMICAL PLANT ZONE ACT 2



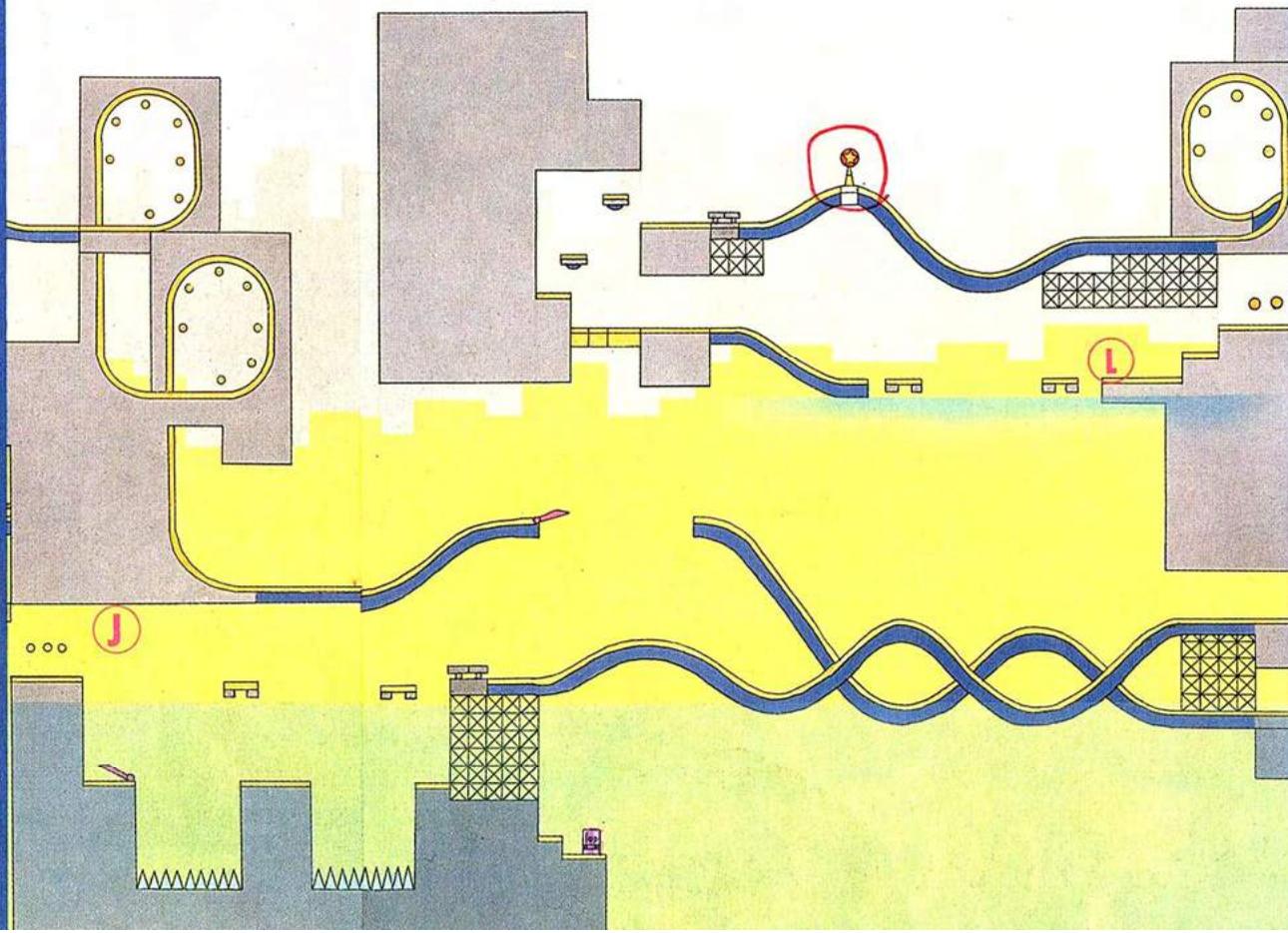
前のページから続く

まるで、ジェットコースターのようなステージ!

ステージ前半とうって変わって、後半では薬品がいききに上がってきて、恐怖の水中地獄面と変わるのだ。一度薬品の中に入ってしまうと、外に出るまで息つきするポイントがまったくないので、慎重に進もう。



◀息つきができないので、タイムアップに気をつけろ!



①まず、ランダーを倒せ!

スタート地点からしばらく進んでいくと、ランダーが1匹だけいる。この直後にはスーパーハイジャンプが控えているので、ランダーを倒して、助走する距離を十分に取っておくのがよいだろう。しかし、ミスしてしまっただけは意味がないので、むりはしないようにしよう。



このいぞぎんちやくを倒しておくほうが楽だぞ。

そうかい

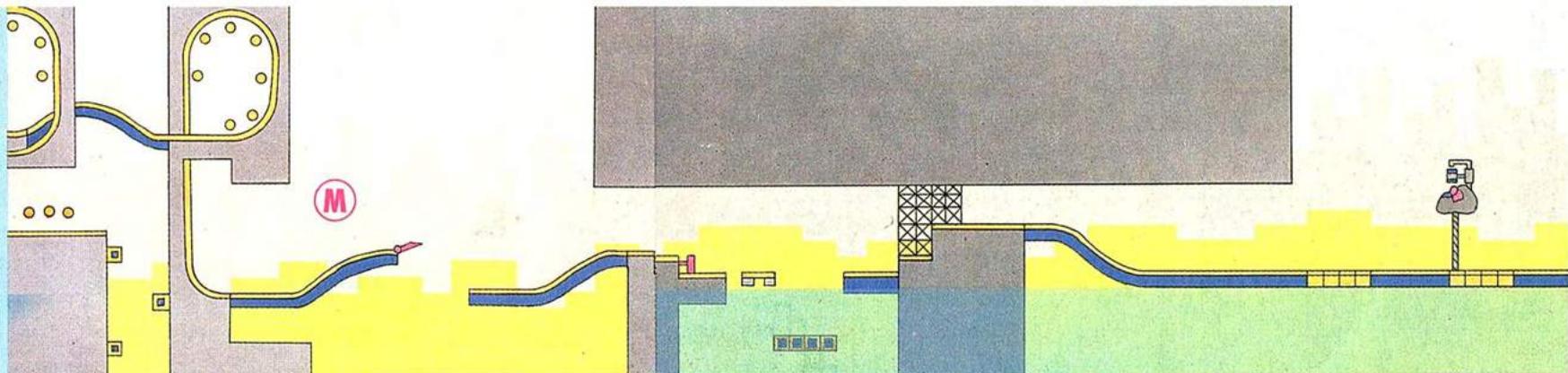
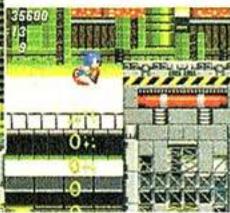
②爽快な、スーパーハイジャンプ。

ランダーを無事に倒したら、お次はハイジャンプだ。一番上のフロアからダッシュし、そのまま一気に下までかけ抜けてしまえば、反動でこの地点までジャンプすることができるぞ。これでゴールまでの道のりが短縮される!



▲高速ダッシュ! このまま突っこめ!

▼スーパーハイジャンプ。高層ビルもひとつ跳び!?



③はさまって、やられないように…。

スーパーハイジャンプができなかった場合は、こちらのルートを通ることになる。ここでは回転するブロックと、プレイヤーが上に乗ると上昇するブロックをうまく通り抜けなければならない。上昇するブロックの左端に乗っていると、押しつぶされてしまうぞ。

こうなってしまうたら、無敵であらうとんだらうが、1ミスだ。

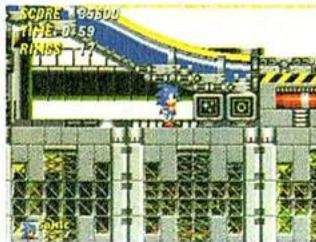


こうりやく

①～③の攻略ガイドは、P.53から読んでね!

㊦リングと無敵アイテムを取る。

▼動くブロックの上へ乗り、すぐに降りてしまおう!



▲こうすれば無敵アイテムとリングを取ることができるのだ。

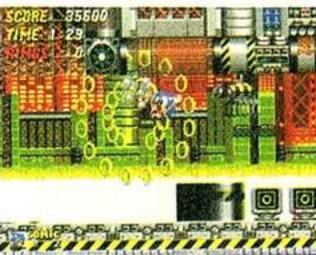
ここには無敵アイテムがあるのだが、まわりに敵がたくさんいるわけではないので、むりして取る必要はないだろう。どうしても取りたいのであれば、一旦動くブロックの上に乗って、すぐに降りる。そうすると、ブロックが勝手に動いて、下に行けるようになるぞ。

㊧敵キャラのグラバーに注意。

別に弾をうって攻撃してくるわけでもなく、ただひたすらにじっとしている敵、グラバー。

しかしひとたびコイツにつかまったら最後、プレイヤーを道づれに自爆してしまうというとんでもない敵なのだ。

つかまってしまったら方向キーを連打してふりほどかないと確実にダメージを受ける。



▲自爆。こうなる前に振りほどいてしまえ!

㊦2方向に分岐するパイプライン。

入り口が1つで出口が2つのパイプライン。

一見するとどちらに出るかはランダムなようだが、実はルートの分岐には秘密があって、タイムの1ケタ目の数でルートが決まるのだ。パイプラインに入る時、この数字が偶数なら下のルート、奇数であれば上のルートに切りかわるようになっている。

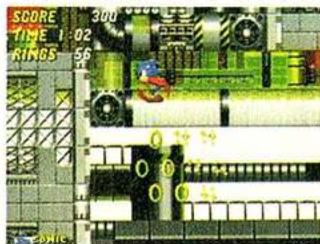


▲上のルート。リングが取り放題。ポイントマークも。

▼下のルート。ゴールには近いけど……ちょっとね。

㊧リングを取りそこなっても。

せっかくスーパーハイジャンプしたのに、リングを取りのがしてしまうということもたまにはある。しかしこの地点では、ダッシュポイントを使って何度でもスーパーハイジャンプができるので、残り時間に余裕があれば、全部のリングをとってしまうつもりでやってみてもいいだろう。



▲しまった! せっかくジャンプしたのに狙いが外れた!



▼でもダッシュポイントを使えば、何回でもチャレンジできるぞ!

ゆか ⑧床がひっくりかえるぞ。

「ソニック2」の中で最も凶悪なトラップともいえるのが、このいきなり反転する床だろう。一見、普通の床となら変わらなく見えるのだが、突然クルリと回転し、上に乗っているソニックたちを下に落とすのだ。

普通の床と違うところはほとんどない。マップを見て出現するポイントを覚えておこう。落ちてしまったら、まず復活は不可能だぞ。



▲ここから落ちてしまったら、どんな状態でも無条件にミスになるぞ。

①リングを取りつつ上のルートへ。

ここもスーパーハイジャンプを利用してくるポイントだが、リングを集めるよりも、コースの短縮を考えて進めよう。



▲多少の取りのがしは気にせずに、上のルートまで行ってしまおう。

確かに、下にはポイントマーカがあるので楽なように思われるが、上のコースを進めば、水中を通過することなく先に行けるので、実際はかなりゲーム展開が楽になる。ここでは、あまりリングを取ることを考えないように。

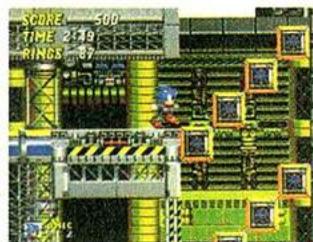
⑨台から落ちてても…。



▲台から落ちた！ 水の中だし、もうダメかな？

水上を移動する台。ここから落ちてしまったら、いくらなんでも……と、思ったら、親切にもジャンプ台が置いてあるのだ！ これは何回落ちても大丈夫だね。おや!? 右の方にはなにやらアイテムも置いてあるようだぞ……。

⑩ぐんぐん上がってくる薬品。



▲連続回転ブロック。これだけでもイヤなのだが……。

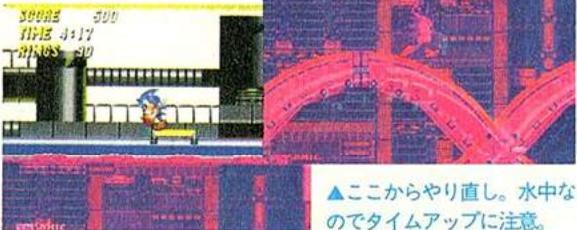
▼いきなりあたり一面薬品に。最悪の状態だ。

回転ブロックを登り始めるころから、じわじわと薬品がせりあがってくる。こうなったらあせらずに、薬品が画面を埋めてしまうまで待てよう。水中と空中ではジャンプのタイミングが全然違うので、中途半端な所でジャンプすると、タイミングが狂って落ちるぞ。

⑪落ちたらもう一度。

またもや水上移動台。今度はここから落ちてしまうと、なんと、回転ブロックの手前まで戻されるのだ。しかも一面薬品でいっぱいの状態なので、急いで進まないでタイムアップになってしまうぞ。台から落ちたら即ミスになると思って移動すべし。

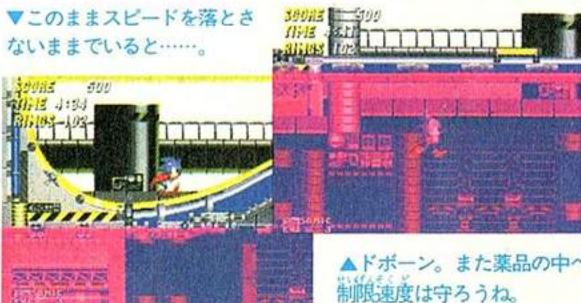
▼こういう所って、必ず一度は落ちるんだよね。



▲ここからやり直し。水中なのでタイムアップに注意。

⑫ここで速度を落とせ。

▼このままスピードを落とさないまましていると……。



ここはループの直後なので、たいていの場合スピードが出ているだろう。しかし、このまま突っこんでしまうと、また薬品の中に落ちてしまうハメになる。

ループから抜けたら、すぐにスピードを落とすように心がけよう。



必ず勝つぞ!

ボス VS 対決



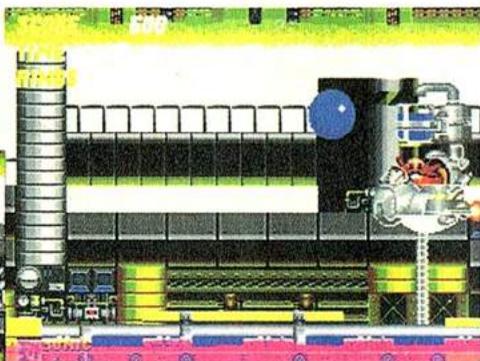
ウォーターエッグマン

1・エッグマンの攻撃と足場に気をつけよう。

ウォーターエッグマンは、上から薬品を落として攻撃してくるのだが、ここではエッグマン自体の攻撃よりも、不安定な足場に注意すべきだろう。

できれば中心部分の安定している足場から、あまり動かないで、必要最小限の動きでエッグマンの攻撃をよけるのだ。落ちてくる薬品に注意してさえいれば、そう難しい所ではないはずだ。

▼この足場は例の反転する床だ。あまり動きまわっていると、落ちてしまうぞ。



▲エッグマンは薬品をかけてくるぞ! ふところに飛びこんでかわしてしまえ!

2・タイミングを計って攻撃しよう。

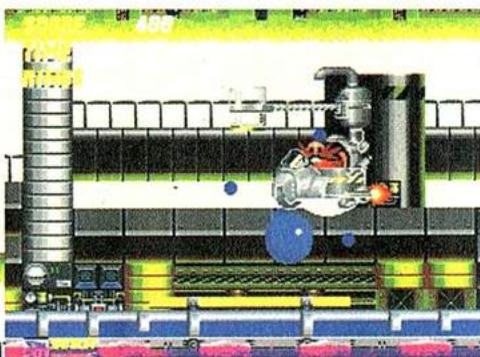
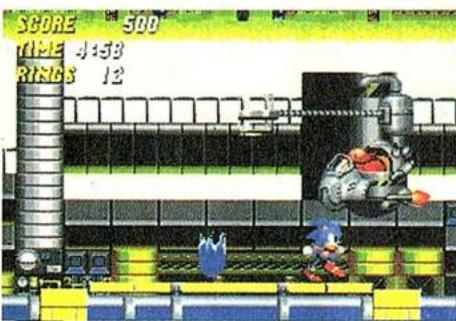
攻撃のポイントは、エッグマンがチャージしている間。この時は攻撃をしかけてこないで、ここでできるだけダメージを与えておこう。

次にエッグマンが薬品を落とそうとして、パイプを伸ばしてくる。これはパイプが伸びきった直後に、エッグマンのいる方向に逃げてしまえば、楽にかわせるはずだ。

最後に薬品を落としたエッグマンは、反対方向に移動しようとするので、うまくタイミングを計って、下

から攻撃してしまえ!

あとは、このパターンで攻撃していれば、ウォーターエッグマンに対しても楽勝だ!!



▲エッグマンが薬品を落としてきたら、うまくかわしつつ、回転ジャンプで連続攻撃だ。

◀頭上を通過する時に、タイミングよくジャンプして下から攻撃してしまえ!

AQUATIC RUIN ZONE

マップデータ

○ × 570 □ × 3

□ × 19 □ × 3

□ × 2 □ × 3

ザコ敵

ハンドリル プンブン
 ピラーナ

難易度



AQUATIC RUIN

ZONE ACT 1

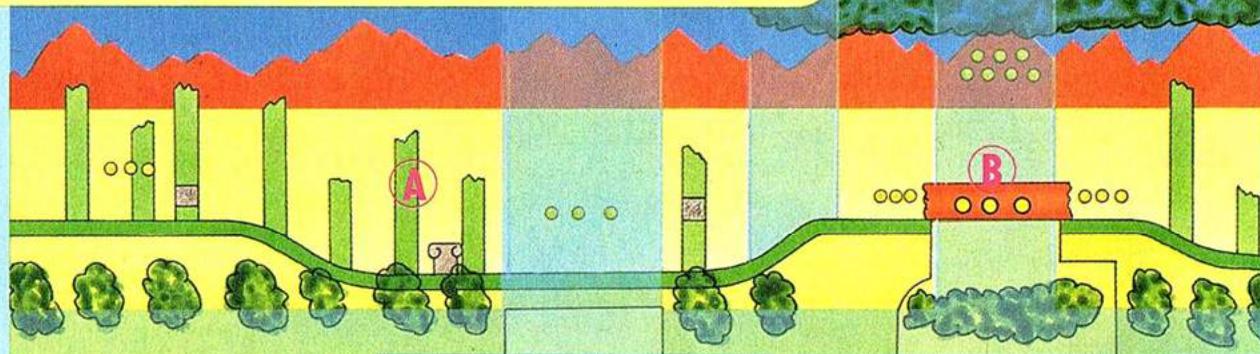
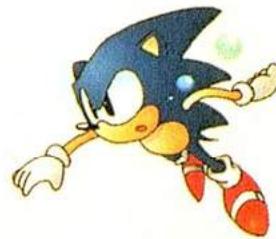
陸と水中が半分ずつのステージ

3つのルートがあるステージ

このゾーン全般にいえることだけれど、各ステージがだいたい陸で2つ、水中で1つの計3つのルートに分かれているのだ。そして、陸のルートは難易度が低めだけれど、アイテム類は少ない。逆に水中ルートは、リングが豊富に見つけられるけれど、難易度は高めだぞ。



◀どのルートを進むかは、マップを見てから決めよう。



スタート

①飛んでくる矢に注意。

陸や水中によく見られる、遺跡の石柱。突然落ちてきたり、飛び出してきたりとバリエーションの多いトラップだが、このポイントでは、矢を飛ばしてくるぞ。矢は水平に飛ぶだけなので、かわせばなんてこともないが、少し細いために見失うこともあるから注意。



◀連射はしてこないで、飛んできた矢は確実にかわそう。

⑧木の中にも、リングがあるぞ。

マップを見ただけだと、このポイントの木が橋の役割しか持っていないように思えるが、実はこの木の中は空洞で、リングもしっかり隠されているのだ。ただし、少し離れた左側に石柱があり、矢を放ってくるから注意。たとえ木の中に逃げこんでも、矢はその中まで飛んでくるのだ。



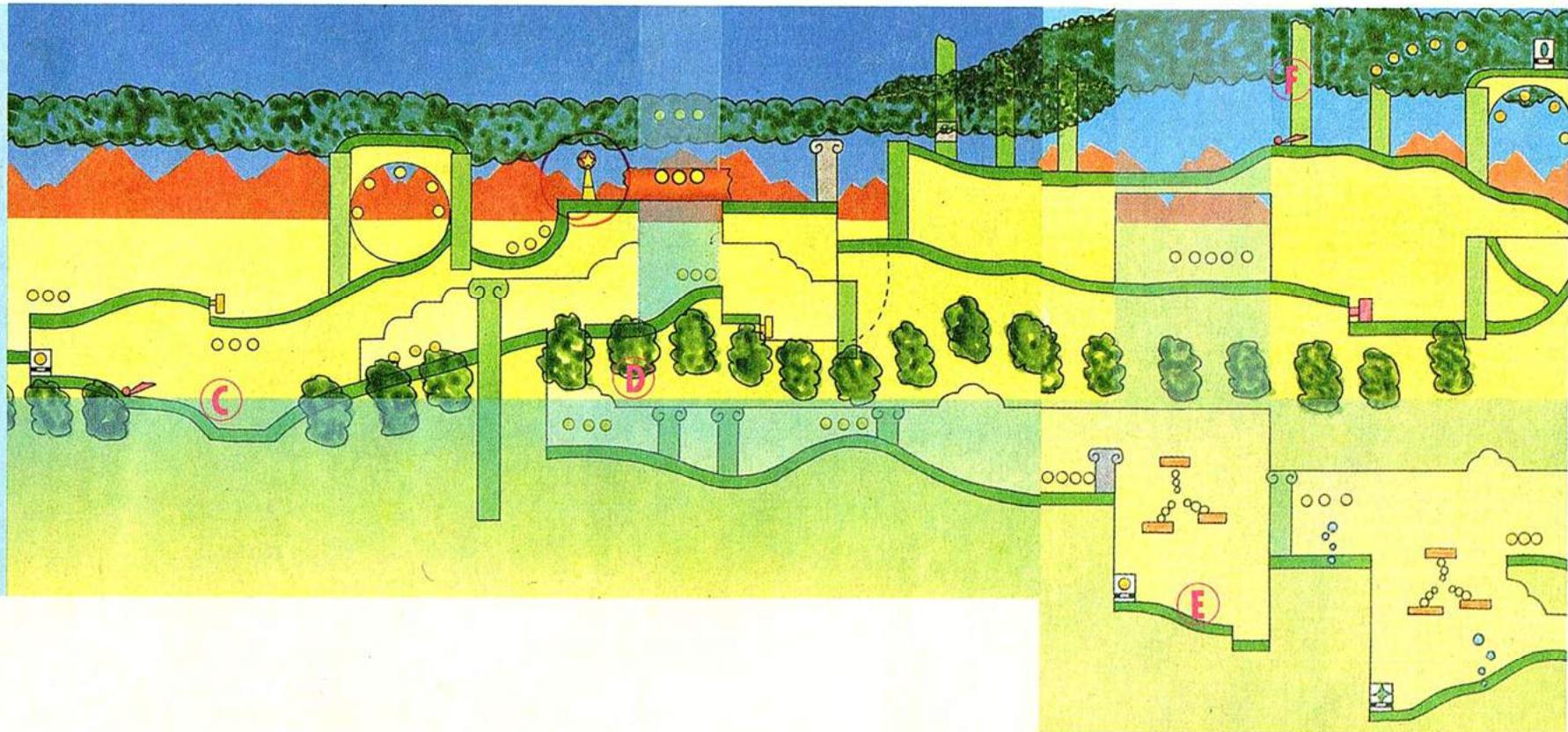
◀このような何かいわくありげな木は、ゾーンを通していろんな所に。

⑨突然出現するモグラロボ。

ちょうどこのポイントあたりには、ほかの壁が赤くなっているのに比べて、灰色がかった部分がある。そこからは、ハンドリルが突然、出現するから注意。慎重に進まないと、ダメージを受けるぞ。



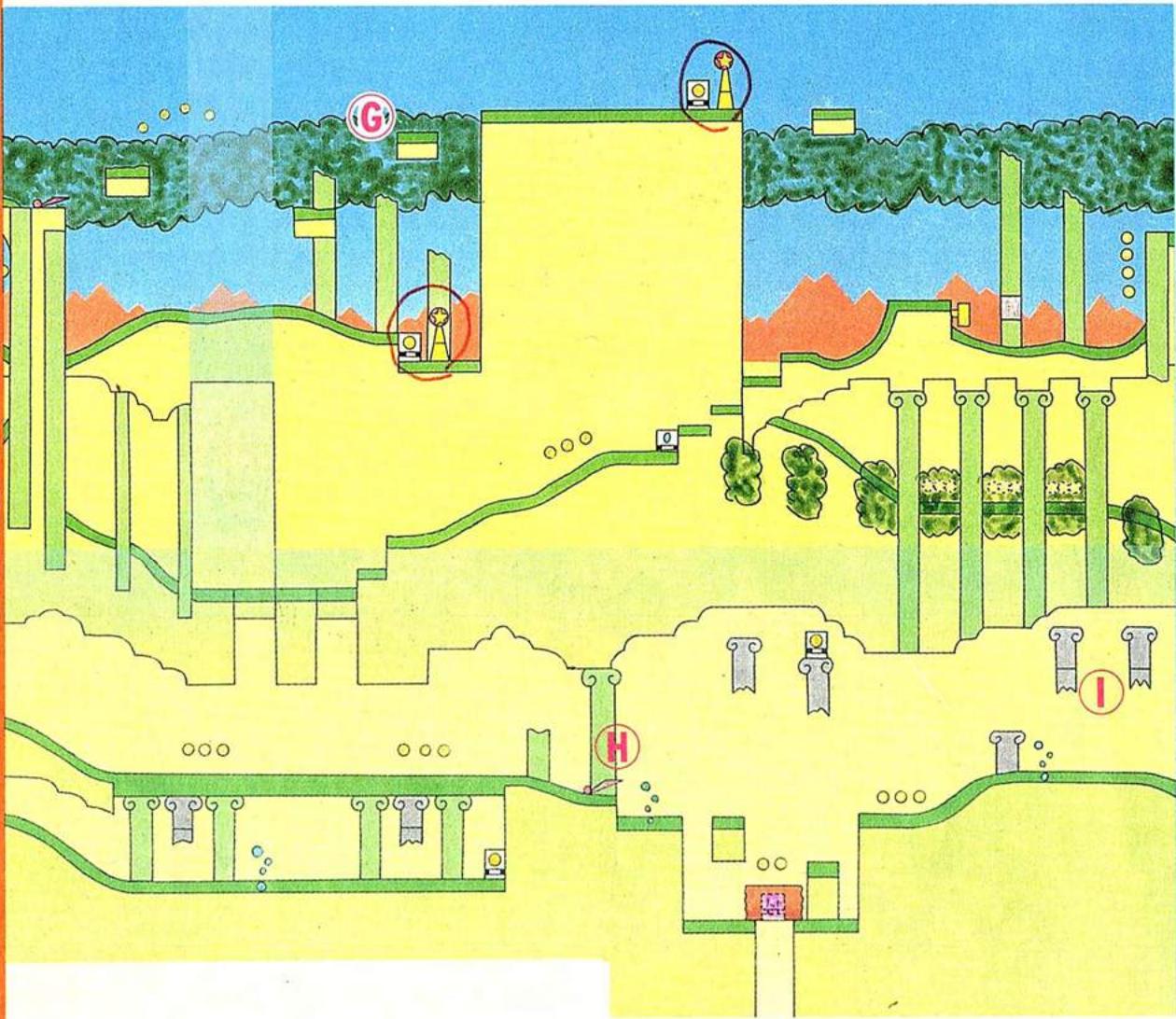
▲不用意に進むと、いきなりハンドリルに体当たりされて……。



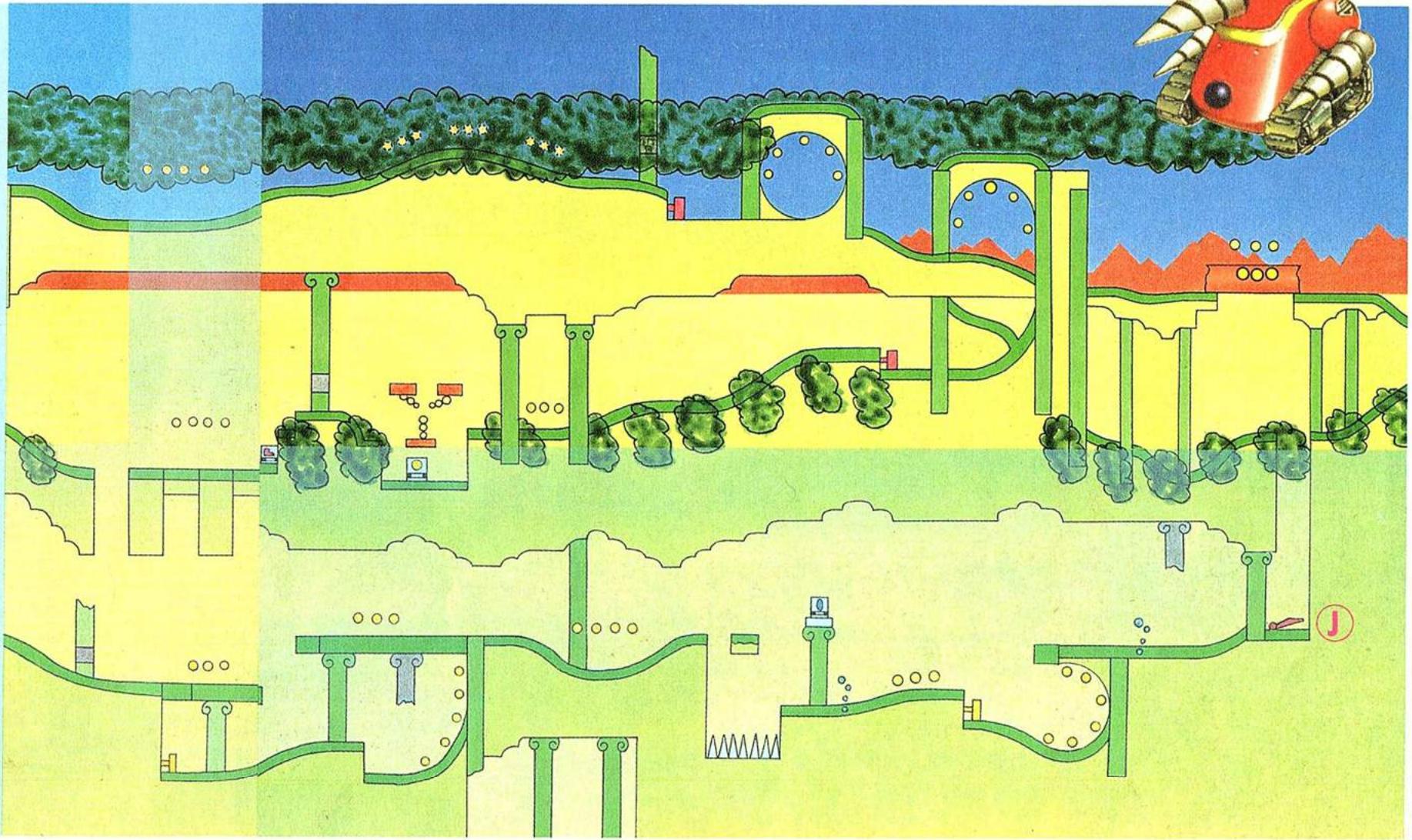
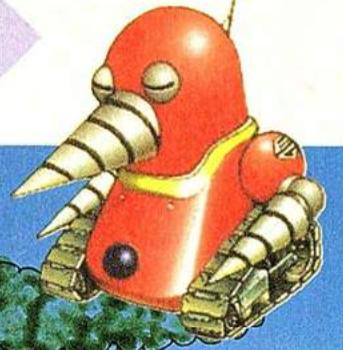


AQUATIC
RUIN
ZONE
ACT 1

前ページから続く



こうりやく
⑥~⑩の攻略ガイドは、P.61から読んでね!



次のページへ

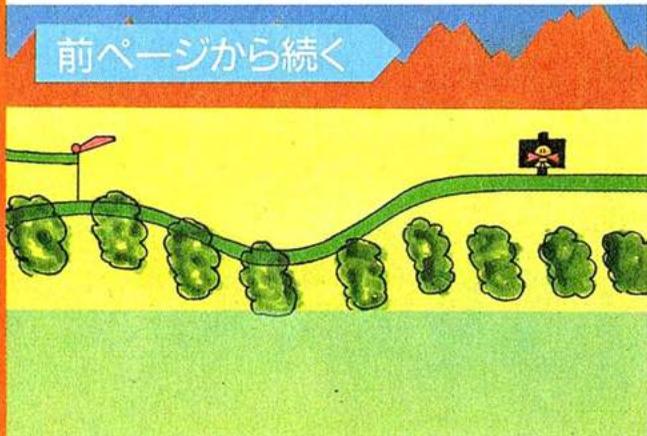
㊦水の中では、20秒。

陸のルートから下へ落ちて水中ルートを通るとき、気をつけておきたいのは時間。水中にいつまでもいると、ソニックたちの息は続かなくなり、そのうちミスになってしまう。だから水中ルートを進む場合、20秒が限界だということを覚えておこう。



▲長い間水中にしていると、カウントダウン開始。0になるとミス。

前ページから続く



ゴール

㊦スーパースピンダッシュで、リングを取る。

このポイントで右側のリングを取る場合、ジャンプ台の使い方にひと工夫しよう。ただジャンプ台から飛んでも、よほどうまくしないとリングは全部取れない。そこで、スーパースピンダッシュでジャンプ台に乗ろう。比較的簡単にリングを取ることができるのだ。



▲ジャンプ台の少し手前で、スーパースピンダッシュを使い！

㊦息つきポイントだ。

水中に長くいる方法は1つだけある。それは、息つきポイントから出る空気を吸うこと。そのポイントのすぐそばで待っていると大きな泡が現れるので、A～Cのいずれかのボタンを押そう。するとソニックたちは、ジャンプしながらその泡の空気を吸いこむのだ。こうすれば、さらに20秒間水中にいらることができるぞ。



▲大きな泡が出てきたら、さかさずジャンプして吸いこもう。
▲底から泡がフクフクしているのが、その息つきポイント。



▼するとスゴイ勢いで、右側にぶつかるリングを取っていこう。



⑧乗ると落ちる石に注意。

全ゾーンを通して、乗ると落ちてしまうブロックや石などのトラップは多く、ここもそのうちの一つ。不用心に走って

いると、突然この岩といっしょに落ちてしまうことも。ただ、その下には10リングがあるから損はないけどね。



▲好調に走っていても、一段高くなったところで一時停止。すると、岩が突然沈んでしまって……。



▲うまくこの岩をクリアできれば、10リングを取ることができるのだ。

⑨思いっきりジャンプすると……。

水中に配置されているジャンプ台は、陸にあるそれよりも高く飛び上がることができるぞ。このポイントのジャンプ台の場合、いききに水中から出て空気が吸えるし、右側のリングも取ることができる。



◀右側のアイテムボックスのリングは、このジャンプ台を使わないと取れないのだ。
▲ジャンプ台で飛び上がるタイミングは、けっこう難しい。でも10リングが取れるから……。

⑩落ちる石柱の下敷になると……。



▲浮いている石柱が途中で折れて、その部分が下にいる。ソニックめがけて落ちていく。確実によけるようにしよう。

石柱のトラップでとくに気をつけたいのが、途中から折れてしまうもの。ソニックが近づく、勝手に石柱の一部が折れて落ちてくるのだ。この下敷になると、リングがいくつかあっても、一瞬でミスだぞ。



⑪陸地に戻るにはこれを使おう。

水中ルートはここで終わり。あとはこのジャンプ台を使って、陸まで飛び上がるだけだ。2度3度勢いをつけないと、

うまく陸までは上がれないので、息は十分吸っておこう。陸ルートに上がれば、ゴールまであと少しだ。



▲最初はなかなか陸へ上がれない。2度3度繰り返して、より高くジャンプするのだ。



▲何度もくり返せば、うまく陸のルートへ戻れるぞ。ただ、息があるうちに飛び上がるう。

AQUATIC RUIN ZONE ACT 2

より複雑になった、
水中と遺跡のステージ

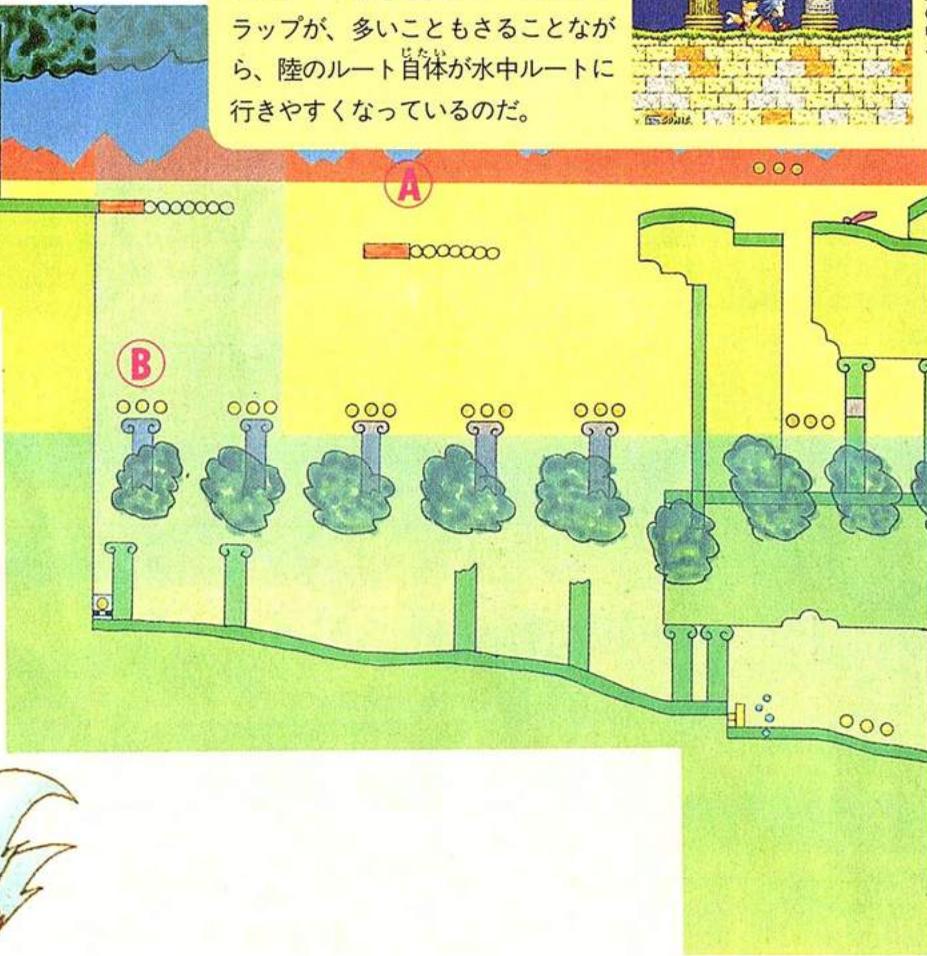
水の中にはまりやすいぞ

水中ルートは^{にがて}苦手、という人はこのステージは要注意。下へ落ちるトラップが、多いこともさることながら、陸のルート自体が水中ルートに行きやすくなっているのだ。

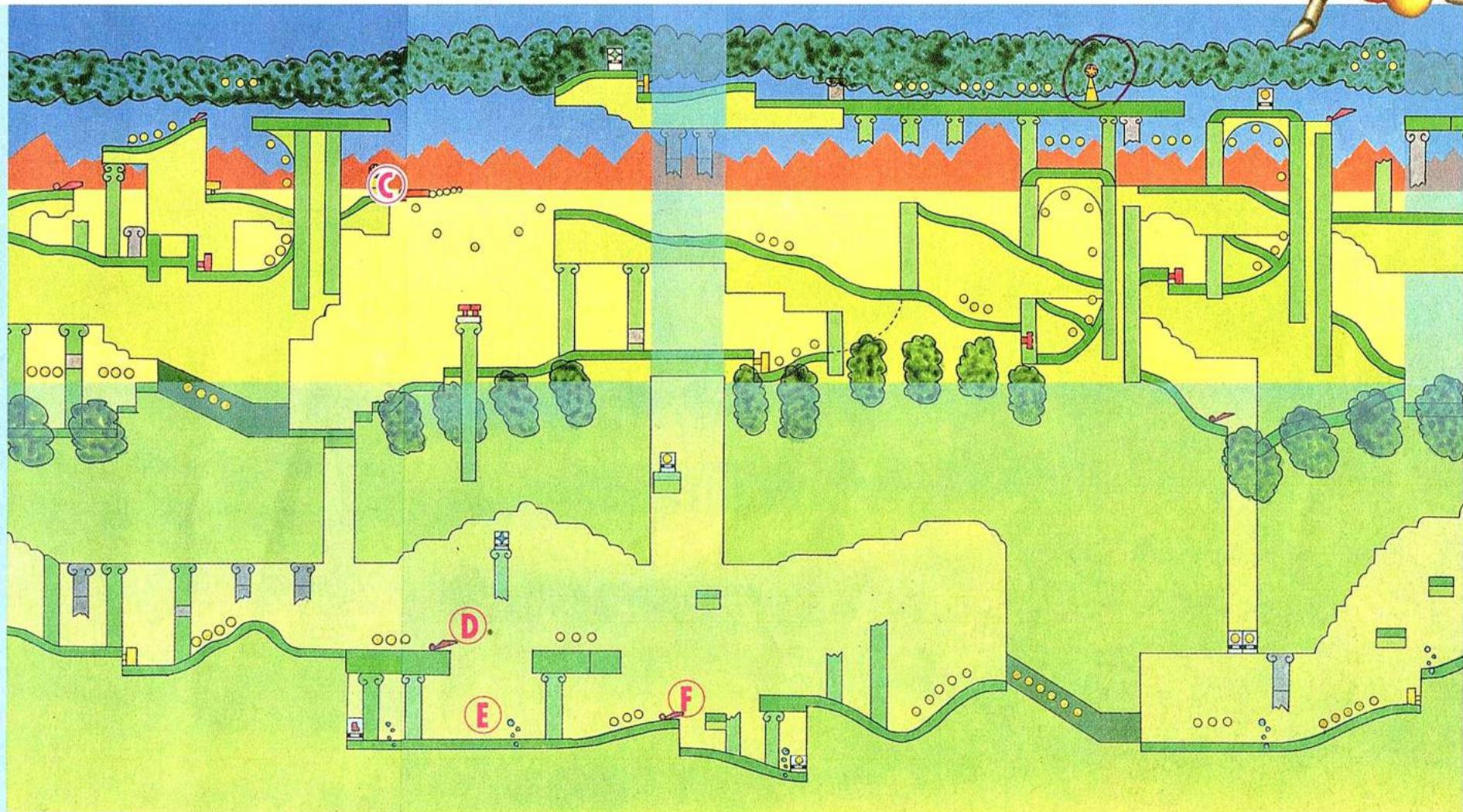


◀慎重に進まない、すぐに水の中へ。

スタート



①～⑥の攻略ガイドは、P.65から読んでね!

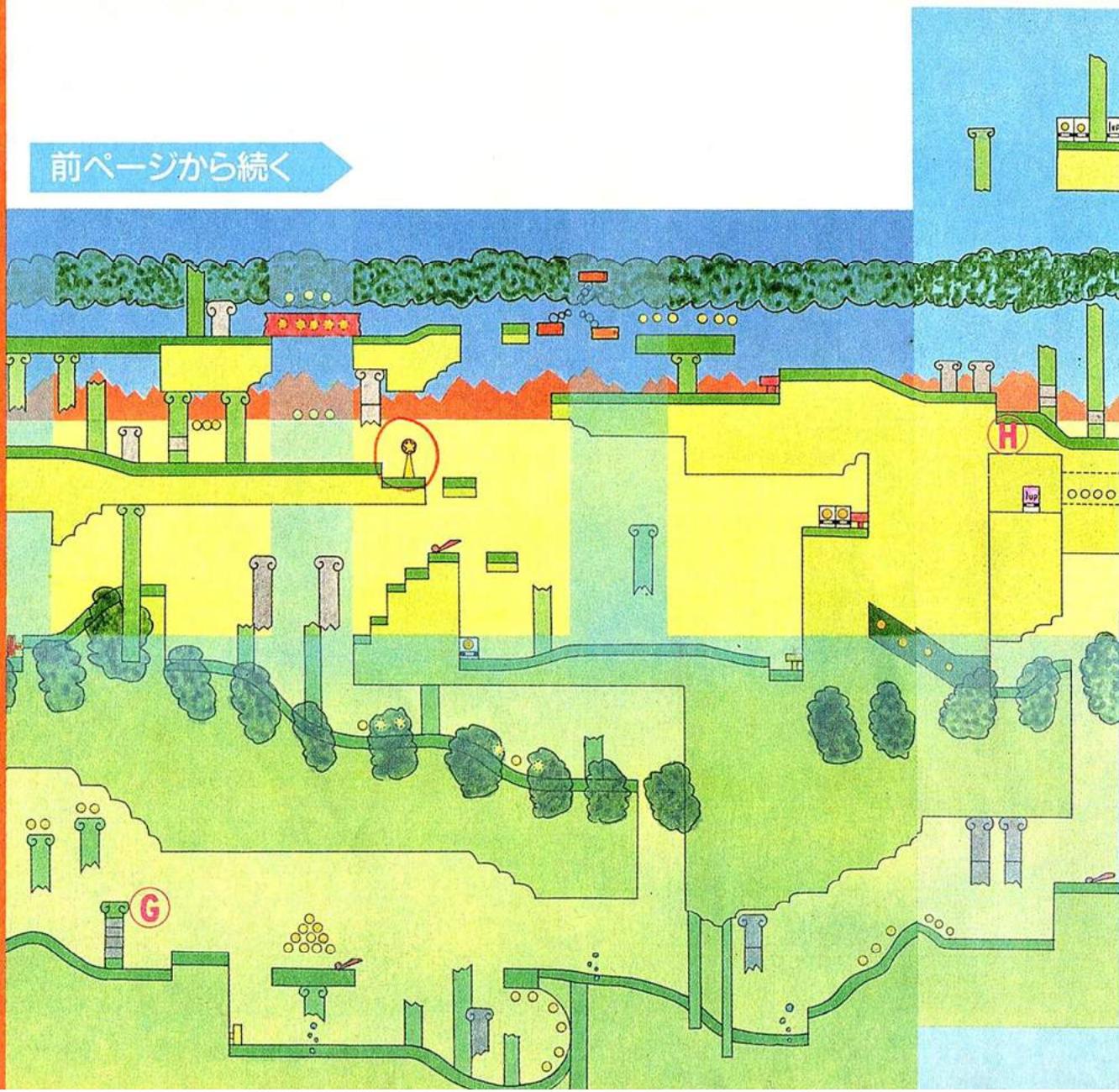


次のページへ



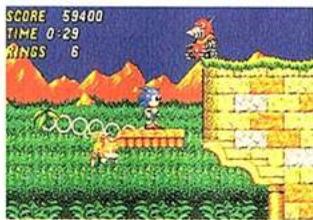
AQUATIC
RUIN
ZONE
ACT 2

前ページから続く



①長く乗っていると、落ちるぞ。

振り子のように狐を描き、この台は左右に移動している。とくに右のやつは、乗ると2往復する前に台が壊れ、下の水中へそれごと落ちてしまうのだ。落ちると台は水面に浮かび、ソニックはその上に乗ったまま、しばらく移動していく。しかしその間、スキを狙って矢が飛んでくるぞ。



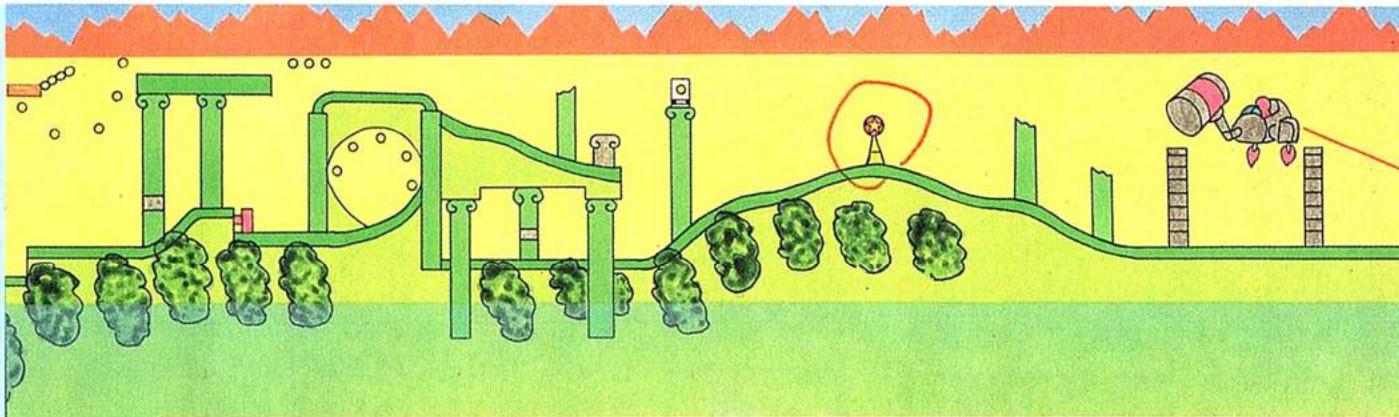
▲水面を移動していると、トラップに引っかかりやすい。よくあたりを見回そう。
 ◀崖へ飛び移ろうとしたら、いきなり台ごと水面へ落ちてしまうのだ。

②この石柱は落ちる。^{せきちゅう}

リングが水中ルートにもたくさんあるのは、前ステージと同じ。ここではさっそく、このポイントにリングがたくさん並んでいるのだ。ただし、この石柱は乗るとすぐに底へと落ちていく。すばやく移動してリングを取らないと、底へいっしょに沈んでしまうぞ。



◀ここを渡りきって、上の振り子の台に乗ろう。まだ陸ルートに戻ることは可能だぞ。



**BOSS!!
 TONKACHI
 EGGMAN**

③トラップにひっかかれば…。

足場が崩れるトラップの場合、水中へ落ちたり、ルートが変わったりする。だが、ここは例外で、わざと落ちればポイントマーカを見つけることができるのだ。



▼足場が崩れると、ついジャンプで逃げてしまいがち。



▼だが、ときにはわざと落ちてみよう。いいことだって…。

④アイテムを取るためなら。

水中にあるジャンプ台は、それを使えば、水中から飛び出せるという印象が強い。だが、このポイントのように、アイテムを取る手段に使うこともあるから、マップをかくにも確認しよう。

▼何度かジャンプ台で跳ねて、画面の右側へ



▼すると無敵を発見。ビラーナも怖くない!?



⑤ タイミングよくジャンプ。



高くジャンプして乗る。

ジャンプ台の上にあるブロックは、上下に大きく移動している。もし、このブロックに乗ることができれば、上にある10リングを取ることができる。



息つきにはとくに注意して10リングを取ろう。

だが、ブロックに乗るにはジャンプ台を使うしか方法はなく、そのうタイミングがけっこう難しい。がんばって挑戦してみよう。

⑥ 3本の矢は強し。

石柱からしかけ矢が飛んでくることは、よくあること。だけれど、通常は1本だけなのに対し、このポイントではその矢が縦に3本並んで飛んでくるのだ。高くジャンプすれば、



▲3本並んで飛んでくる、仕掛け矢。なるべく高くジャンプしないと、かわすことはできないぞ。

かわすことができるが、あまりあわてて対処すると、ダメージを受けてしまうことも。3本の矢を飛ばす石柱は、アクト内ここでだけなので、落ち着いてかわすようにしよう。

⑦ このアイテムどう取る？

▼なんと、こんな所に登ることができるぞ。もしかするとここから…



▲だけど実際は、上から落ちてこないで、10リングは取れない。

水中に、細い落とし穴に挟まったかのような10リングが2つ並んでいる。ちょっと高めにジャンプすれば取れそうなアイテムだが、実際は水中から取ることはできないのだ。取る方法はたった1つ。陸のルートから、この細い穴にわざと落ちるしかないぞ。マップをよく参考にして、これを取ろう。

⑧ この隠し通路の入り方。

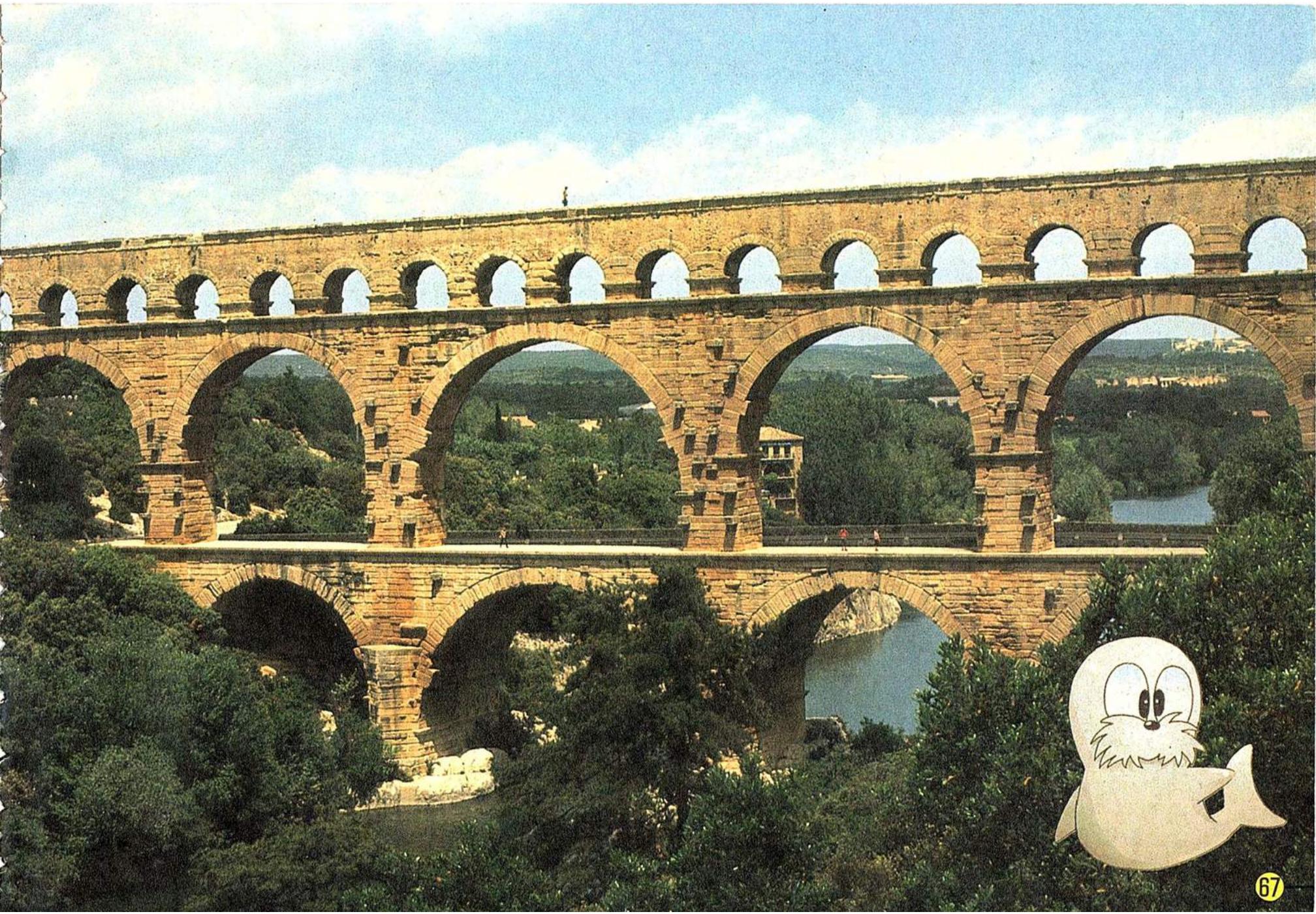
思いもよらないところに、1UPを発見！ 難易度の高かったアクトだけに、ここでは、確実に取っておきたいアイテムだ。取り方もそれほど難しくなく、右側の崖からジャンプすれば、この隠し通路が見つけられるぞ。また水中ルートの場合、その下のジャンプ台を使って通路に入ることもできる。



▲こんなところに、隠し通路があったなんて……。意外だなあ。

▼1UPは、とっても重要なアイテム。取り逃しは、絶対禁物だ。







トンカチ エッグマン

1・矢とトンカチが襲ってくる

エッグマンといざ対決というときに、画面の両端から石柱が出現。その石柱には縦に5ヶ所、穴が開いていて、1本ずつそこから仕掛け矢が飛ぶようになっているのだ。

また、エッグマンは大きなトンカチを石柱の上に降ろして、攻撃してくる。当たると当然ダメージを受けるのだ。

▼石柱から、矢が飛んでくる。うまくかわさないと、持っているリングがはじき飛んでしまう。



▲エッグマンの行動パターンは単純。左右に動きまわりながら、大きなトンカチで石柱の上を叩いて攻撃するのだ。

2・石柱にのぼって攻撃だ!

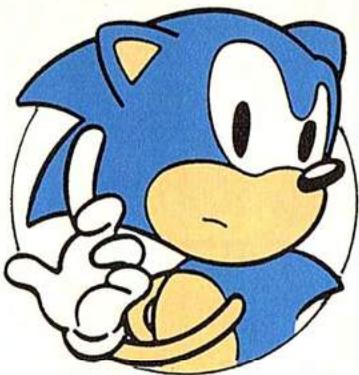
こちらの攻撃方法は1つ。石柱の上に登って、エッグマンめがけて、回転ジャンプ攻撃をするのだ。こうしないと、下からジャンプしても到底エッグマンには届かないぞ。

また、石柱に登る方法だけれど、これは飛んでくるしかけ矢をうまく利用する。対面している石柱に刺さった矢を足場にして、登っていくのだ。

▼かわしたしかけ矢は、対面した石柱に突き刺さる。これを足場にすれば、石柱の上に乗れるのだ。



▲エッグマンのトンカチ攻撃をかわしつつ、回転ジャンプ攻撃。エッグマンが反対側へいても、回転ジャンプは届くぞ。



インターミッション ソニックの増殖技大公開!

★スペシャルステージを活用する。

スペシャルステージから出ると、入る前に取っていたリングは0個。その代わりに、マップ上に復活しているのだ。そのうえ、1UPなどのアイテムも復活するので、このことを利用すれば、無限ではないがかなり増殖できる。

やり方はまず、リングを100個以上集めて1UP。そのあと、スペシャルステージに入るのだ。そこから出ればマップ上のリングや1UPが復活しているから、再び取りに行こう。同じ増殖のチャンスがあるぞ。



この技がやりやすいのは、エメラルドヒルゾーン。序盤でたくさん増殖しているぞ。

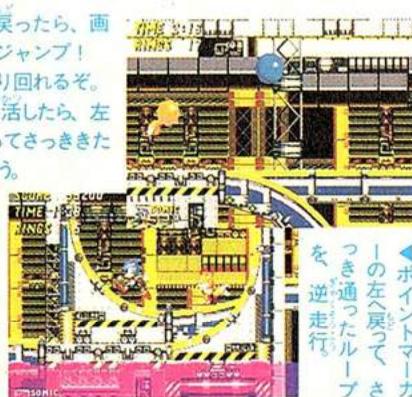
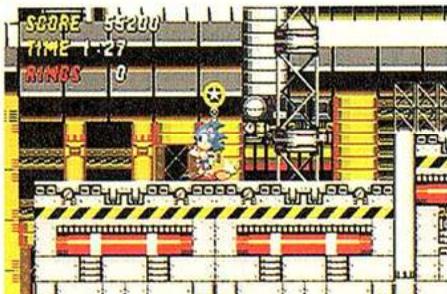


スペシャルステージが終われば、取ったアイテムはみんな復活しているぞ。

★CHEMICAL PLANT ZONE ACT②で大増殖。

ケミカルプラントゾーンのアクト2では、確実に無限増殖が可能だ。まず、アクト2をひと通りプレイして、2つ目のポイントマーカーでセーブ。そのあとわざとミスして、ここで復活しよう。そして、画面の左側にあるループのある道を戻っていくと、なんとさっき通過した長いルートを、再び進むことができるぞ。ミスの場合もリングや1UPは復活しているから、また取ることができるのだ。

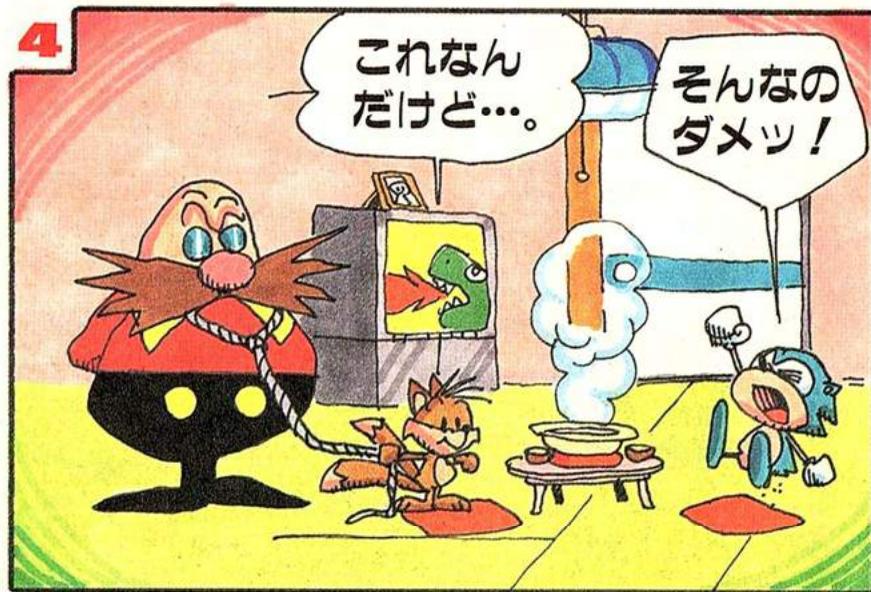
ループの最初に戻ったら、画面の右へ向かってジャンプ！再びマップ中を走り回れるぞ。
このポイントで復活したら、左側のループを通過してさっききたルートを戻ってこよう。



ポイントマーカーの左へ戻ってさっき通ったループを逆走行



■SPECIAL COMIC①■



CASINO NIGHT ZONE



GLITTER GULCH

マップデータ

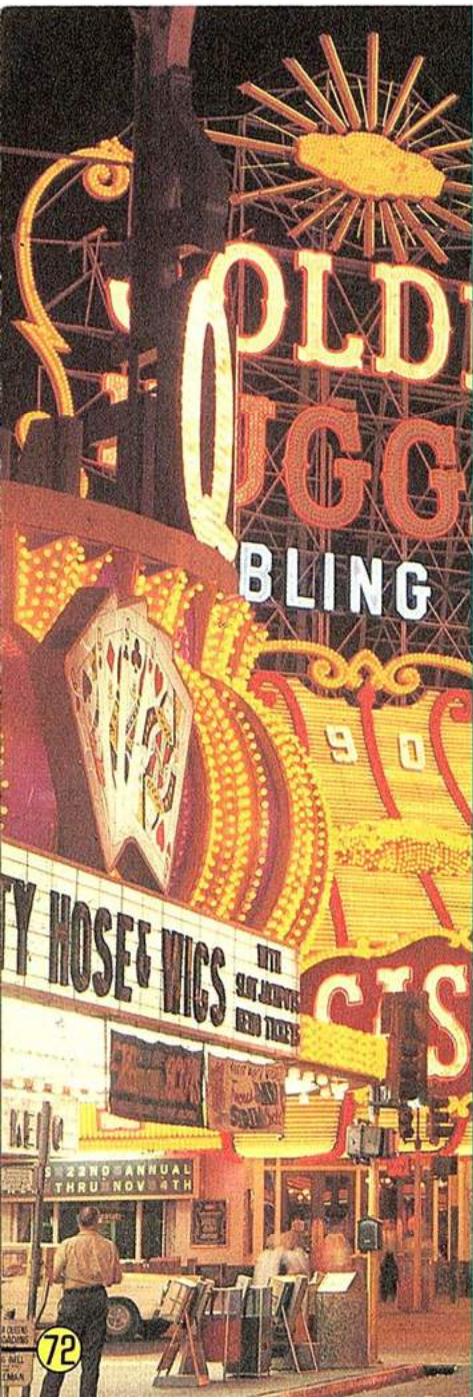
× 616	× 2
× 16	× 4
× 1	× 2

ザコ敵

ガードン

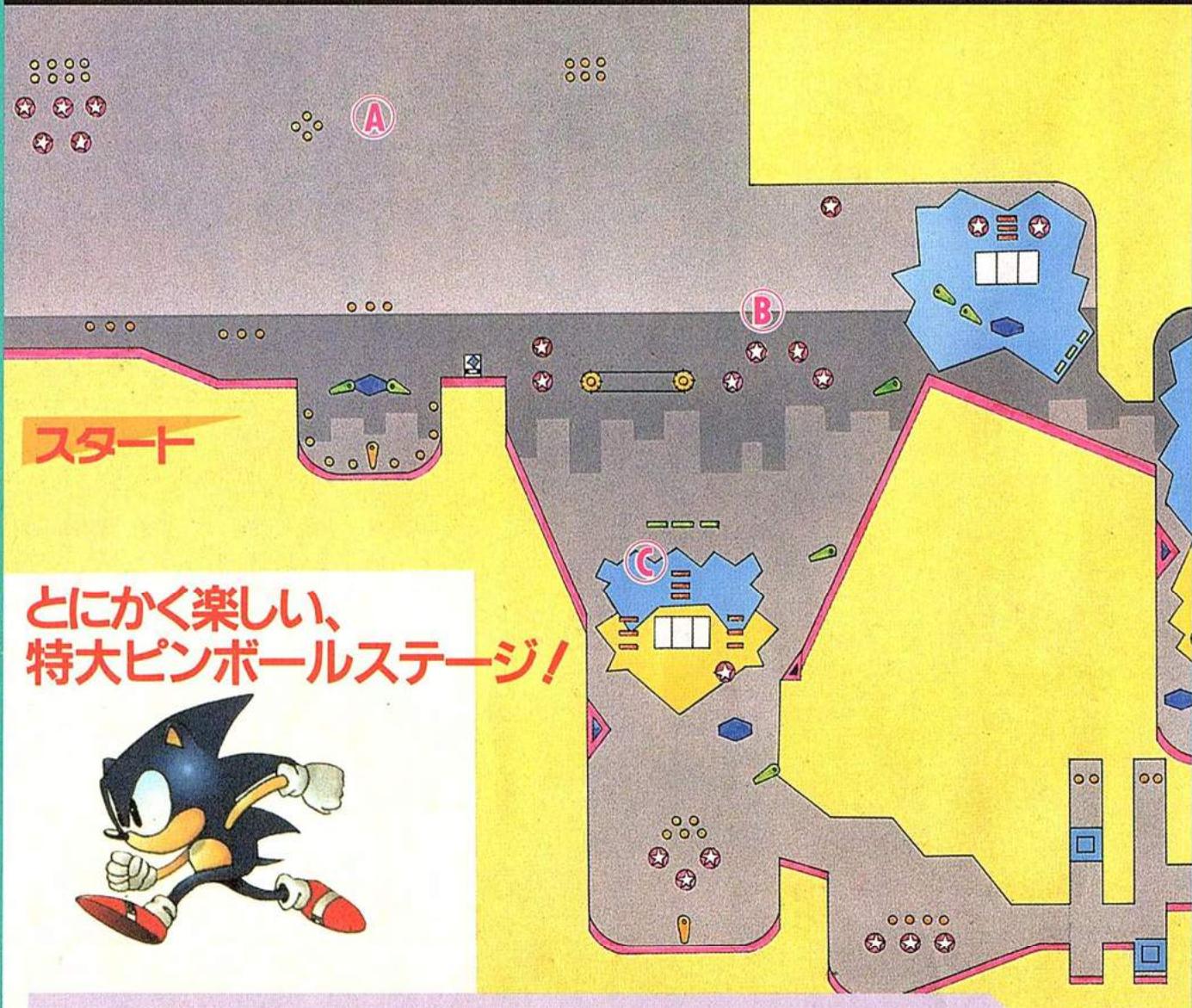
難易度





CASINO NIGHT
ZONE ACT ①

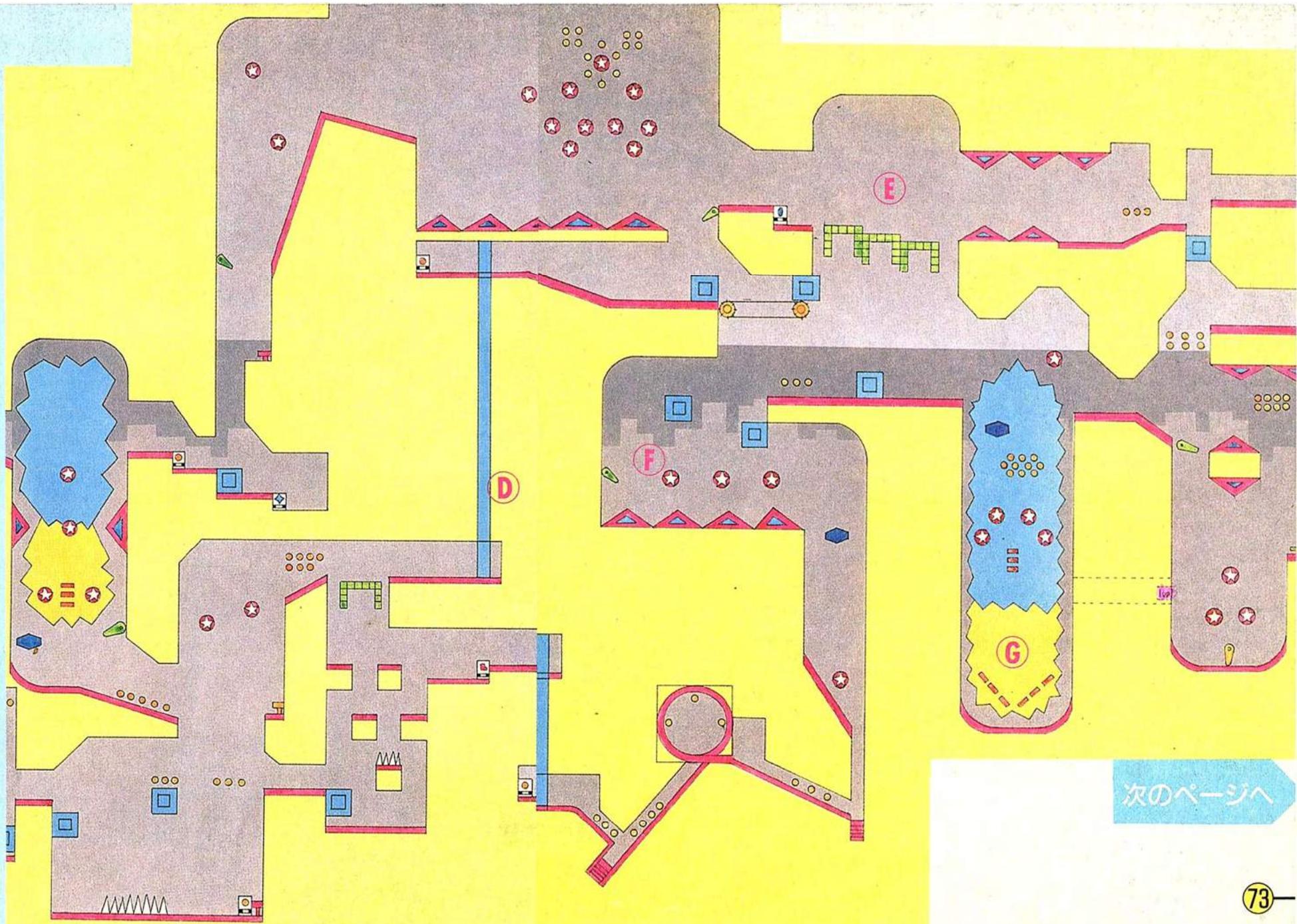
CASINO NIGHT ZONE ACT ①



とにかく楽しい、
特大ピンボールステージ!



①～⑦の攻略ガイドは、P.76から読んでね!

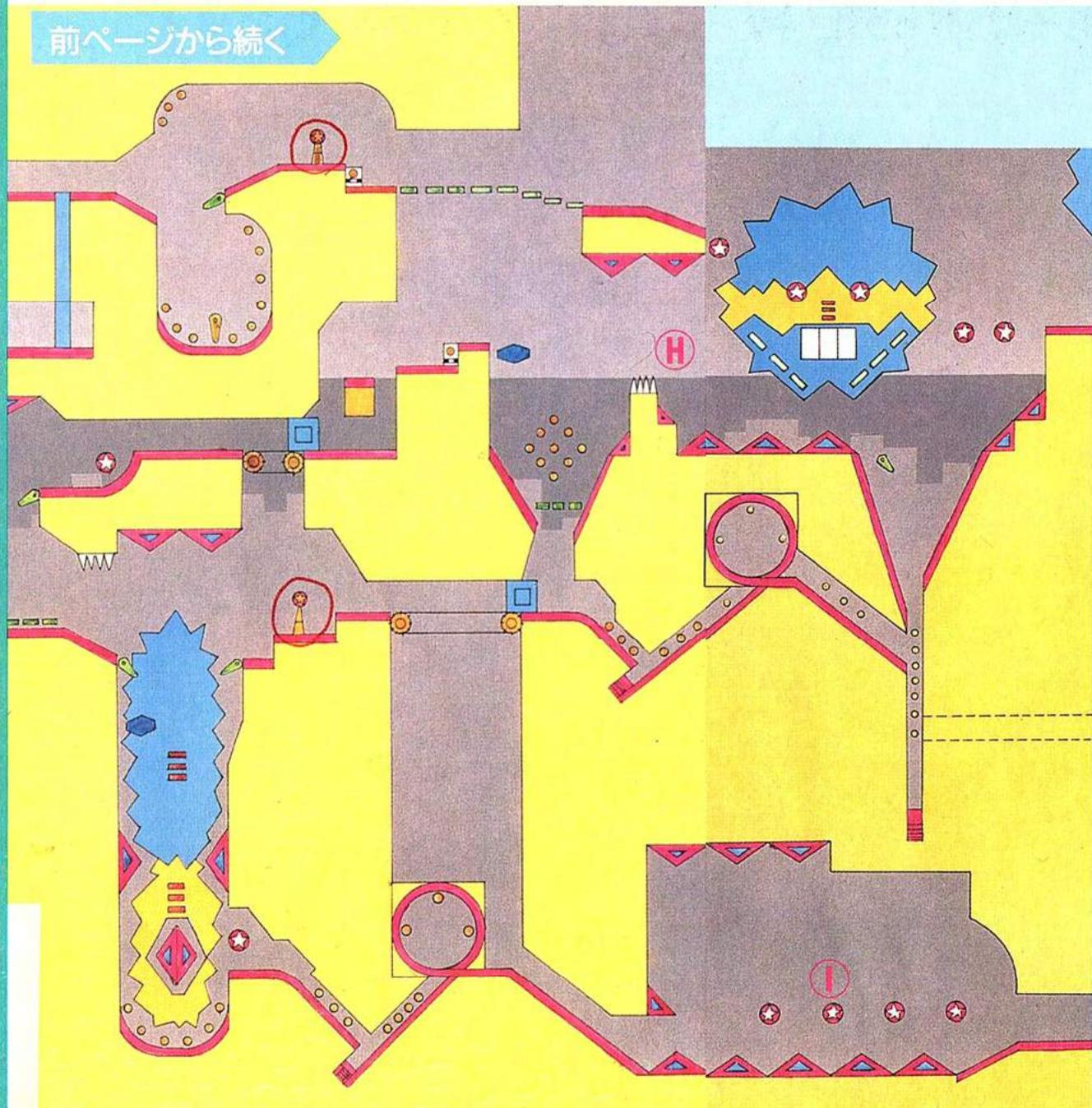


次のページへ

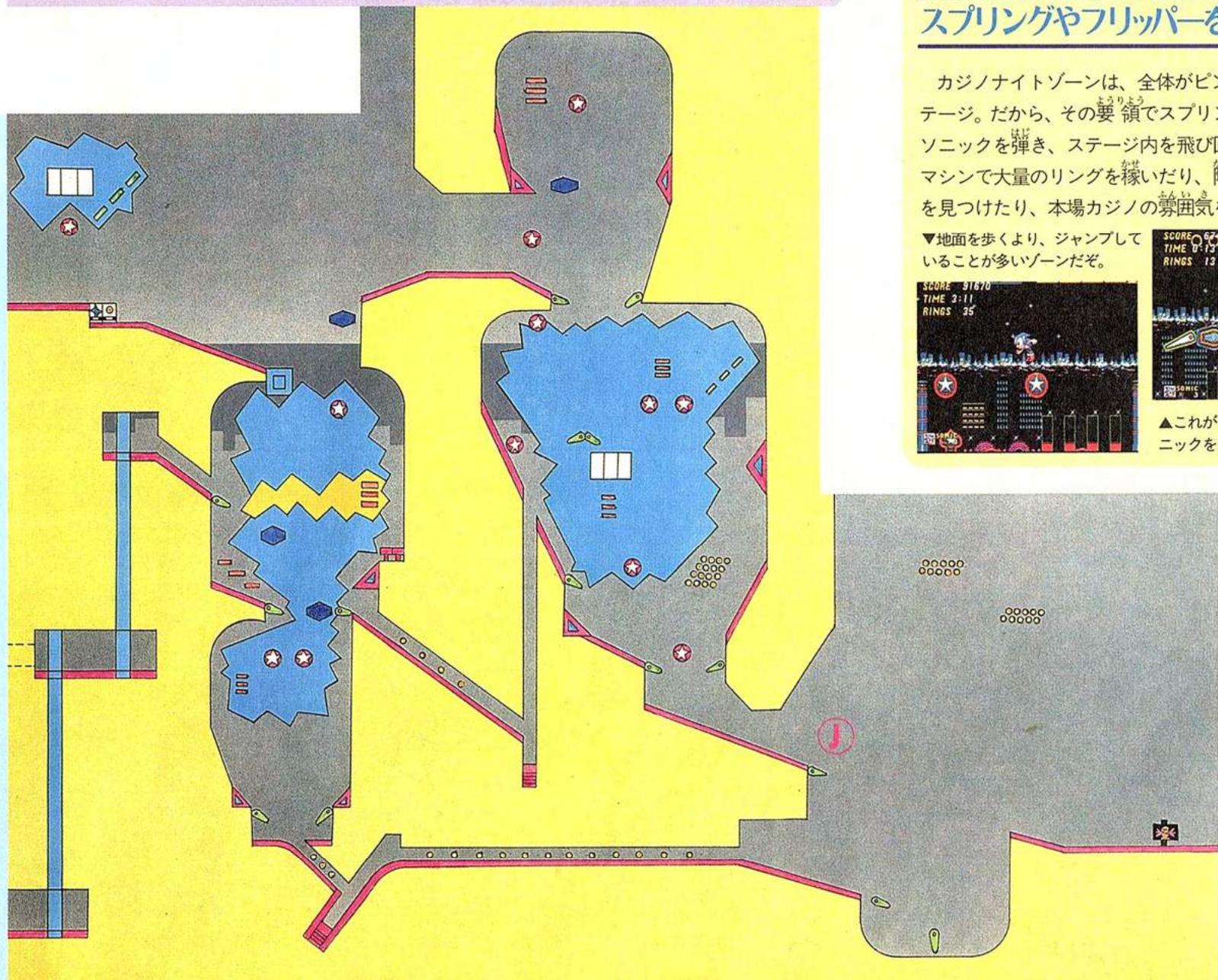


CASINO NIGHT ZONE ACT 1

前ページから続く



H~Jの攻略ガイドは、P.77から読んでね!



スプリングやフリッパーをうまく使おう。

カジノナイトゾーンは、全体がピンボールになったステージ。だから、その要領でスプリングやフリッパーでソニックを弾き、ステージ内を飛び回るのだ。スロットマシンで大量のリングを稼いだり、隠し通路でアイテムを見つけたり、本場カジノの雰囲気を楽しめるぞ。

▼地面を歩くより、ジャンプしてることが多いゾーンだぞ。



▲これがフリッパー。丸まったソニックをこれで弾こう。

ゴール

① 高く飛んで、リングを取ろう。



▲フリッパーの上に乗ったら、A～Cボタンを押して飛ばそう。

▼このリングを取るときは、うまくバンパーの上をはねよう。



高い空中に浮かんでいるリングは、①ポイントの下にあるフリッパーを使うと、きれいに取ることができる。さらには、スタート地点の真上にあるたくさんのリングも、左側のフリッパーで取ることができるぞ。ただこの場所では、それ以上に丸いバンパーの上を、うまく飛びはねることが必要だ。

② バンパーに当たると得点だ。

カジノナイトゾーンには、このリングの数なみにバンパーがたくさんある。これはトラップの1つだけれど、うまく利用することによって、ステージのすみずみまで行けるようになるのだ。そのうえ、丸いバンパーに1回弾かれると、その度に10ポイントの得点ができるぞ。



▶バンパーには、丸いものや三角形のものもあるのだ。



▶場所によっては、最悪のトラップとなる所も。

③ スロットマシンでリング稼ぎ。

ステージの随所に見える、スロットマシン。これにチャレンジして、うまく同じ絵柄をそろえると、最高150個のリングが取れるぞ。

ただし、その逆の場合もあって、絵柄がエッグマンのときのみ、リングの数が100個減る。また、何度でもプレイできるからといって、ハマらないように。



▶ここに入れば、スロットマシンの絵柄が回転する。



▶絵柄がきれいにそろえば、リングが集まってくるぞ。

④ エレベーターを使って上へ。

基本的にステージの上のルートを通る場合は、数か所に設置されているエレベーターを使う。これならフリッパーやスプリングより、確実に上へ上がることができるのだ。また、エレベーターには上りだけでなく下りもある。マップを見て、どこにあるのかよくチェックしておこう。



▲エレベーターには、上りと下りがあるので、うまく使い分けよう。



▼ただ乗るだけで、グリーンと上や下へ移動するエレベーター。

㊤このブロックは移動する。

▼カラフルに光っているブロック。乗るのも簡単だ。



上のルートで見られるトラップ。まるでネオンのように光を点滅させながら、空中を移動しているのだ。ときにはこれに乗って、離れた場所へ移ることができるが、しだいにブロックは消えていく。だから、油断していると、いつのまにか下へ落とされるということも。

㊦弾かれて、抜けだせない。

ここはちょっと困ったポイント。バンパーの丸いのが、このポイントのメインで、当然よく弾かれてしまう。しかも油断していると、その弾かれ方がパターンにはまり、そこからなかなか抜け出せないのだ。方向キーを左右に動かしながら、何とか打開しよう。また、残りの時間が少ないときは、なるべくここを通らない方がいいぞ。



▲カジノの夜を背景に、気持ちよくジャンプ!なんて思っていると、みるみるうちに時間が

㊧勢いをつけて脱出だ。



まるでピンの底のような、ポイント。ここに落ちてしまうと、エレベーターやフリッパーがないので、すぐには抜け出せない。振り子のように底を左右に走り回ると、しだいに勢いがついてきて、このポイントから抜け出すことができるのだ。

㊨こんなところに、トゲが。

カジノナイトゾーンは、全アクトを通して、トゲなどのトラップが少ない。一番気をつけたのは、スーパースピンドッシュ攻撃をなかなか



▲見落としがちなの、トゲ。かえってダメージを受けやすいかもしれない。

受けつけないザコ敵・ガードンと、広いマップのため、制限時間の2つぐらい。しかし、たまにこのポイントのようにトゲが突き出ている場所も。あまり跳ね回らず、このトゲのエジキにならないようにしましょう。

㊩またまた抜けだせないぞ。

㊦ポイントでも抜け出せない状態になったけれど、ここでも同じことが起こりそう。4つ並んだバンパーが、ソニックたちが抜け出そうとするのを頭打ちにして、ジャマをするのだ。抜け出し方もFポイントと同じなので、あらかじめ抜けるコツをつかんでおこう。

▼カジノナイトには、こんなポイントがいくつかある。



▲せつかく抜け出せたらこのバンパーが……

㊪ゴールしないようにうまく。

▼フリッパーで思いっきり、ソニックを弾き飛ばそう。

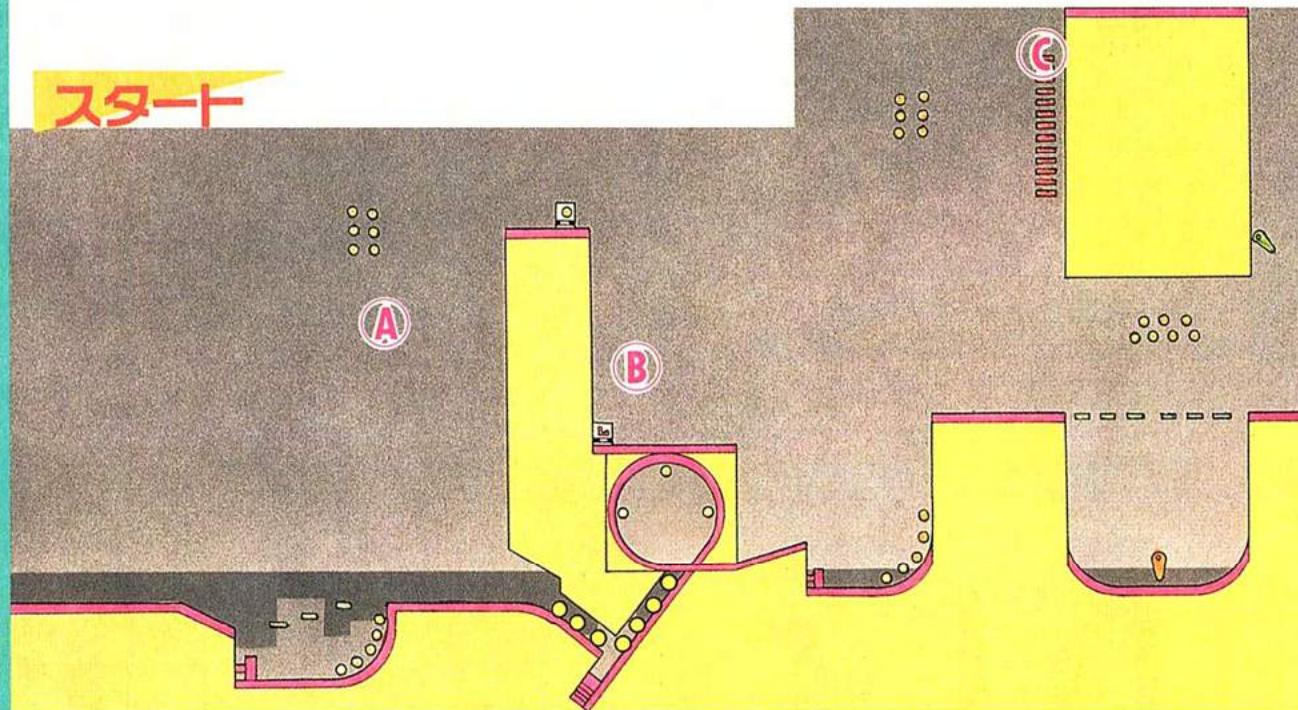


ゴールの上にリングがタププリ。しかし、単にジャンプして取ったのでは、大部分取り残して、そのままゴールしてしまうのだ。だから、リングを取って降りてくるとき、方向キーの左をずっと押しとおこう。すると、徐々に画面の左側へ戻れるのだ。

CASINO NIGHT ZONE ACT 2

特大のピンボールゾーンを駆け抜けろ!

スタート



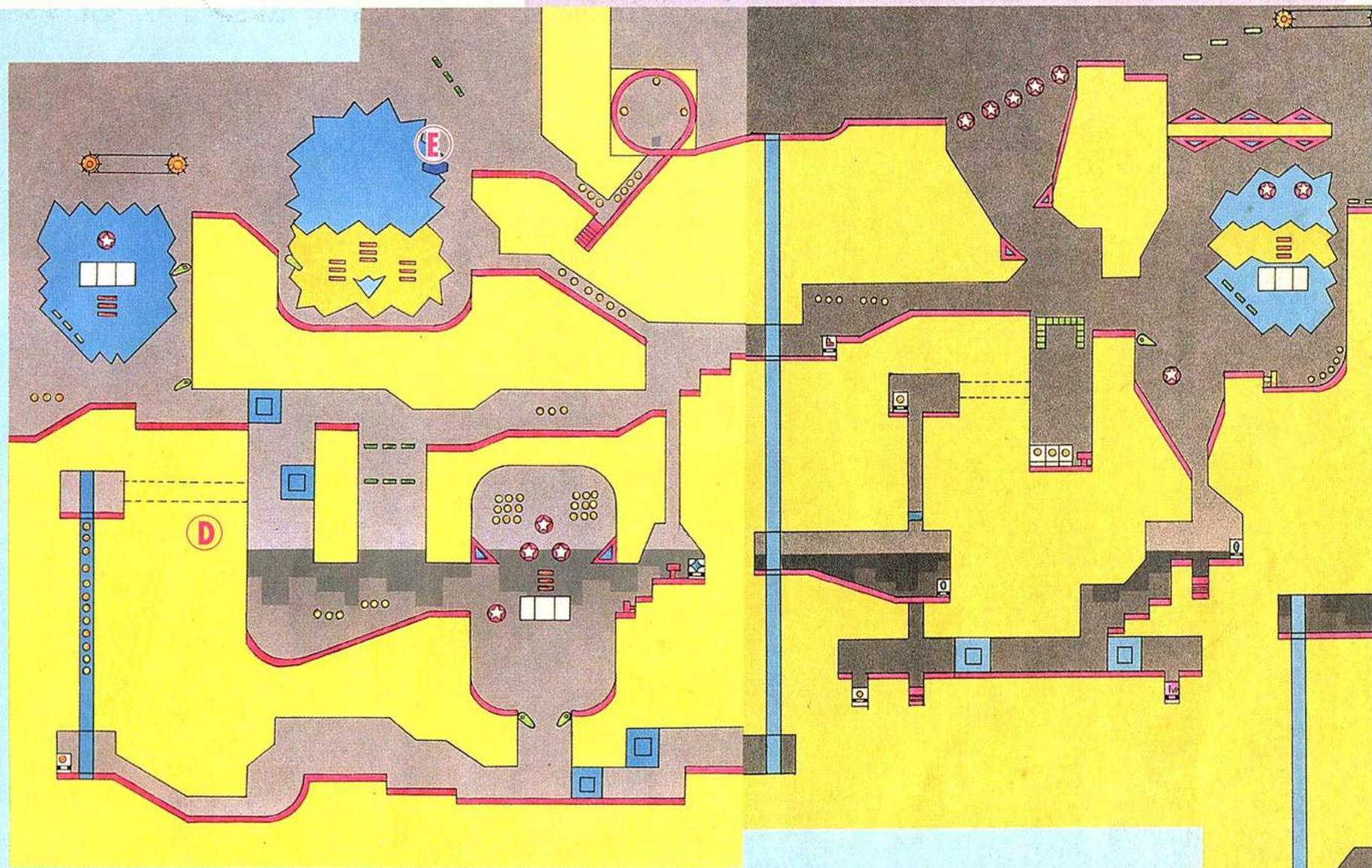
さらに大きくなった、お楽しみゾーン

前のアクトよりややマップが大きくなった。その分、リングの収集はしやすくなるし、ピンボールアクションも楽しめるというわけ。ただ、広がったことにより、マップの複雑さも増しているの、あまりスロットマシンなどで楽しみすぎると制限時間もすぐなくなるぞ。



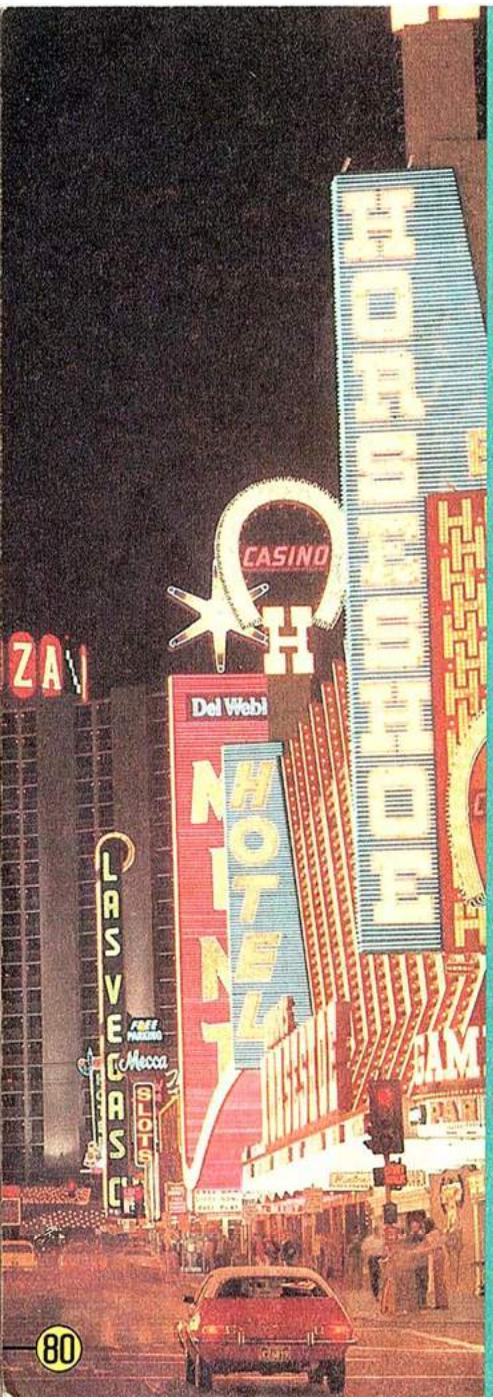
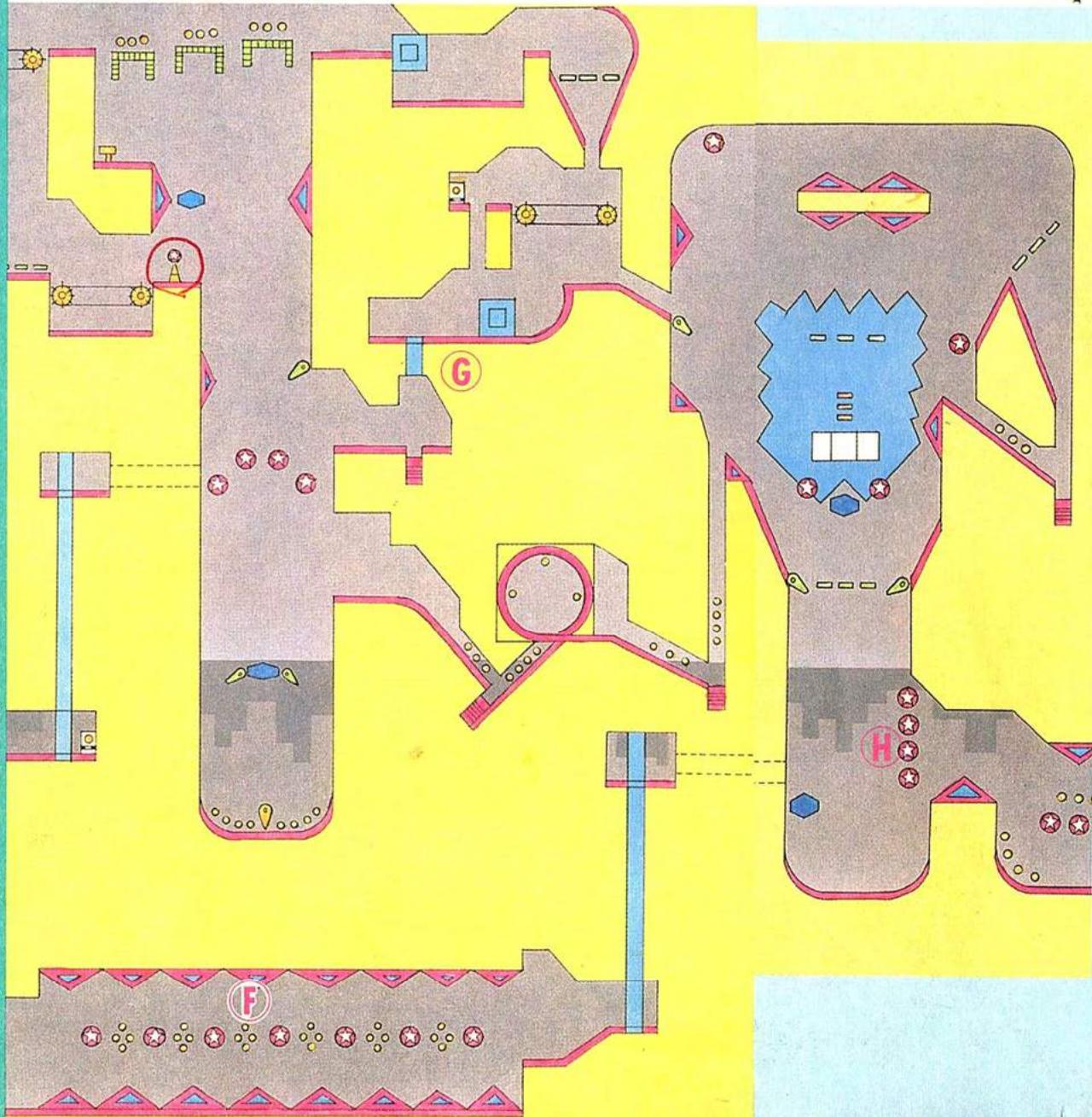
◀マップが大きく、より複雑に。タイムをよくチェック。

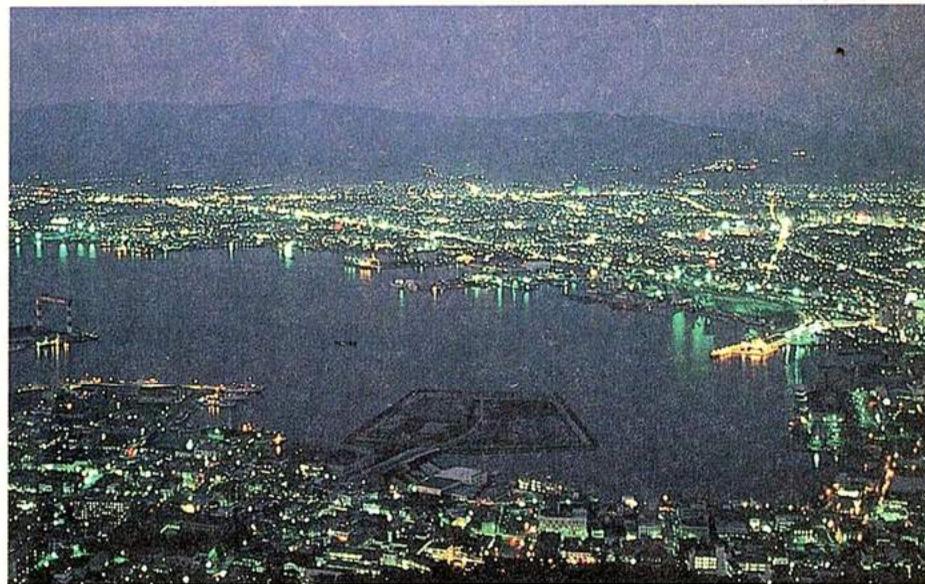
①～⑤の攻略ガイドは、P.82から読んでね!



前ページから続く

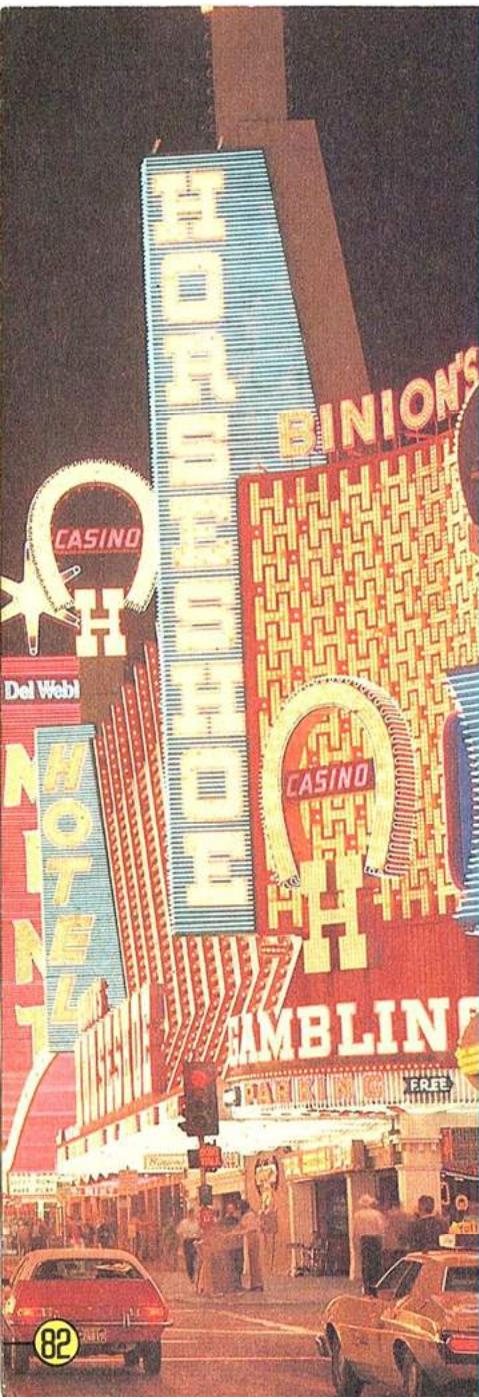
CASINO NIGHT ZONE ACT 2





**BOSS!!
CATCHER
EGGMAN**

Ⓕ～Ⓖの攻略ガイドは、P.83から読んでね!



CASINO NIGHT ZONE ACT 2

④飛びあがって取ろう。

空中高く並んでいるこのリングは、下のスプリングを使うことによって、一度に取ることができる。ただ高さがけっこうあるので、スプリングはいっぱいに引いておこう。また、リングの右側の壁の上にも、10リングが見つけられる。この壁を上がるのも、下のスプリングを使うのだ。



▲スプリングをいっぱい引いて、空高くジャンプしよう。

▼高く飛ばせば、この壁に上ることも。すぐそばには10リングが…。



⑤これにはどんなしかけが…?



▶入るときは、右にあるコンベアを伝っていこう。



▶徐々に下へ落ちながら、100ポイントずつ得点されるのだ。

ちょっと興味深い、⑤ポイント。スロットマシンを動かすときに、入る輪が、長くなったような所なのだ。実際に中に入ると、所々で引っかかりながら、そのたびに100ポイントの得点が加算。輪から抜け出したときには、数1000ポイントの得点ができる。確実にスコアアップが狙えるぞ。

⑥ハイスピードを取ると…。

▼ハイスピードは、取ると足の速さが2倍になるアイテムだ。



▲ほとんど空中をジェット機なみの速さで進む。でも、リング集めは困難。

このポイントにあるハイスピードは、ちょっと考えもの。これを取った瞬間スピードアップして、あっという間にマップを半分以上クリアできてしまうのだ。その間、スロットマシンや隠し通路に入るのは難しいぞ。すばやくクリアしたいときだけ、取るようにしよう。

⑦ここも隠し通路があるぞ。

大きなブロックの下の所に、隠し通路があるぞ。ここを通れば、大量のリングを集められる。ただし、マップの下まで行くと、エレベーターがあるこのルートの右端まで、一本道。ルートの上にあるリングやアイテムは取れないし、ピンボールも楽しめない。さて、どちらを選ぶかよく考えよう。



▼下のルートは単調な一本道、早道にはなるかもしれないが…。



▲ブロックを使っても入れない。右下からスーパースピンドッシュで。

㊦ うまくはねながら渡ろう。



▲上へ跳ねるコツをつかめば、ブロックになんとか乗れるようになるぞ。

ただではじかかれてしまうのだ。乗り方としては、うまくブロックの上へ跳ねながら移動するしかなく、かなり難い。テクニックに自信があるという人は、一度試してみるといいかも。

移動するブロックは、各ゾーンにいくつか種類があるけれど、このブロックほど乗りにくいものはない。なに

しろ、バンパーのように、触れ

ただではじかかれてしまうのだ。乗り方としては、うまくブロックの上へ跳ねながら移動するしかなく、かなり難い。テクニックに自信があるという人は、一度試してみるといいかも。

㊦ なかなか前に進めない。

丸いやつや、三角形のバンパーがひしめき合ったポイント。リングもそこそこあるので、入ってみる価値は充分ある。だが、勝手にいろんなところへ弾かれるので、なかなか右側へ進むことができないのだ。時間と相談してから、このポイントには入るようにしよう。

▼宙に浮いているたくさん
のリングはおいしいけれど…

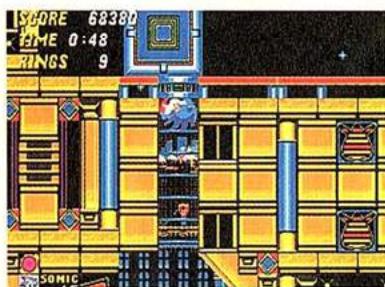


▲ずっと方向キーの右を押しつつ、残り時間には注意。

㊦ タイミングをつかめ。

ここは、スプリングを使って上に上がるポイント。右側にある大きなピンボールに、上から入ることができるルートなのだ。

だが、スプリングの上は、大きなブロックが移動する通路になっていて、これがときおりジャマをする。ちょうどこのブロックがスプリングの上を通るとき、フタのようになってソニックは頭打ち状態になってしまうのだ。



▲このブロックが右へ移動したときを見計らって、今度こそうまくジャンプしよう。

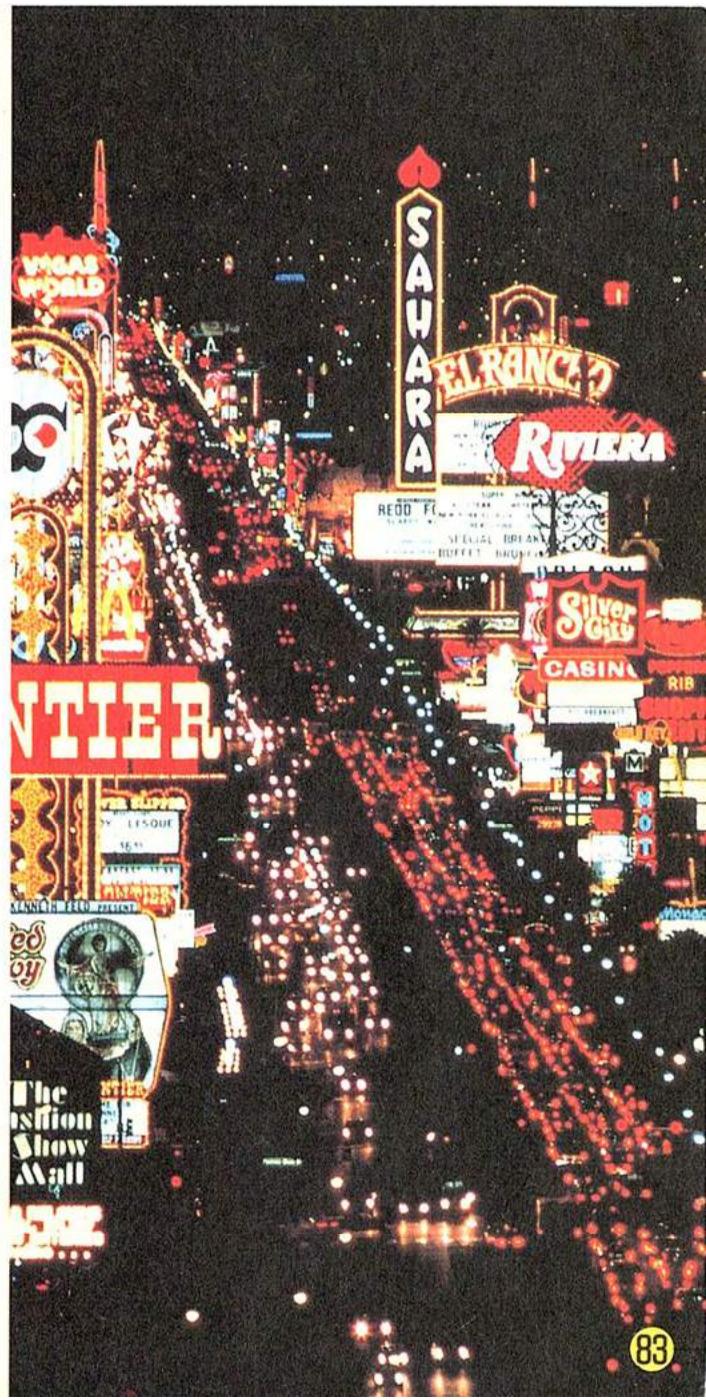
㊦ ヘタをすると、ハマっちゃうぞ。

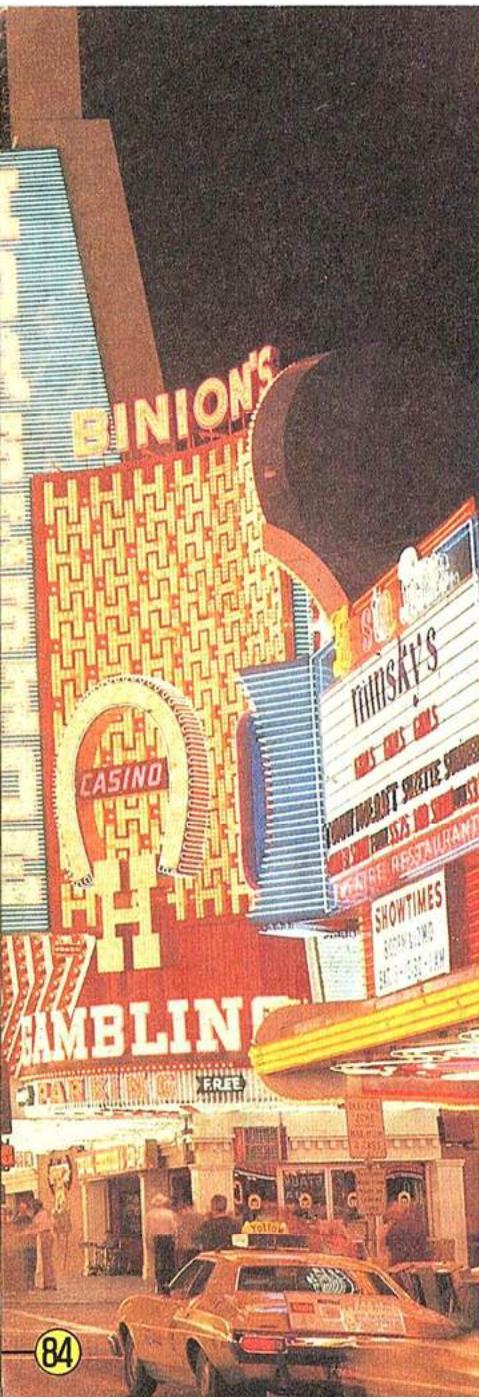
バンパーがジャマになって、なかなか前に進めなかったり、その地帯から抜け出せないということは、このゾーンではしばしば。そして、このポイントもその例外じゃない。㊦ポイントから続いているだけに、残り時間がかなり気になるところだ。

▼バンパーの丸いのと、三角の間をうまく抜けよう。



▲抜け出しても油断禁物。またまた丸いのに押し戻される。





ボス
VS
対決



キヤッチャー エッグマン

1▶トゲ爆弾を落として攻撃してくる!

今度のエッグマンは、かなり手こわいぞ。攻撃方法は、体当たりしてくるほかに、下へトゲ爆弾を落としてくる。この爆弾は、下に落ちると細かく飛び散るので注意が必要だ。

だが、本当に手こわいのは、バンパー。エッグマンを攻撃しようとするたび、これが障害物となってすぐに弾かれてしまうのだ。

▼UFOキヤッチャーのようにツメを広げ、トゲ爆弾を落としてくるエッグマン。



◀バンパーがジャマで、回転ジヤンプ攻撃が難しい。

▶あまり上へ行くと、エッグマンがどこにいるのかわからなくなってくるぞ。

2▶フリッパーをうまく使って連続攻撃だ!

通常はゆっくり左右に移動しているが、トゲ爆弾を落とすときだけ停止する。これが、エッグマンのパターンだから、よく覚えておこう。

また攻撃の方法だが、これは中央のフリッパーをうまく使おう。あらかじめフリッパーの上に乗せ、エッグマンが近づいてきたとき弾くのだ。

▼エッグマンの弱点は、上の部分。下でも、ツメの部分以外は弱点になる。



▲エッグマンが近づいてきたら、上の写真を参考に、フリッパーでソニックを弾こう。8回攻撃すれば、倒せるぞ。

HILL TOP ZONE

マップデータ

 × 461  × 2

 × 12  × 4

 × 0  × 2

ザコ敵

ツンツン ザウラ

ゴーラ

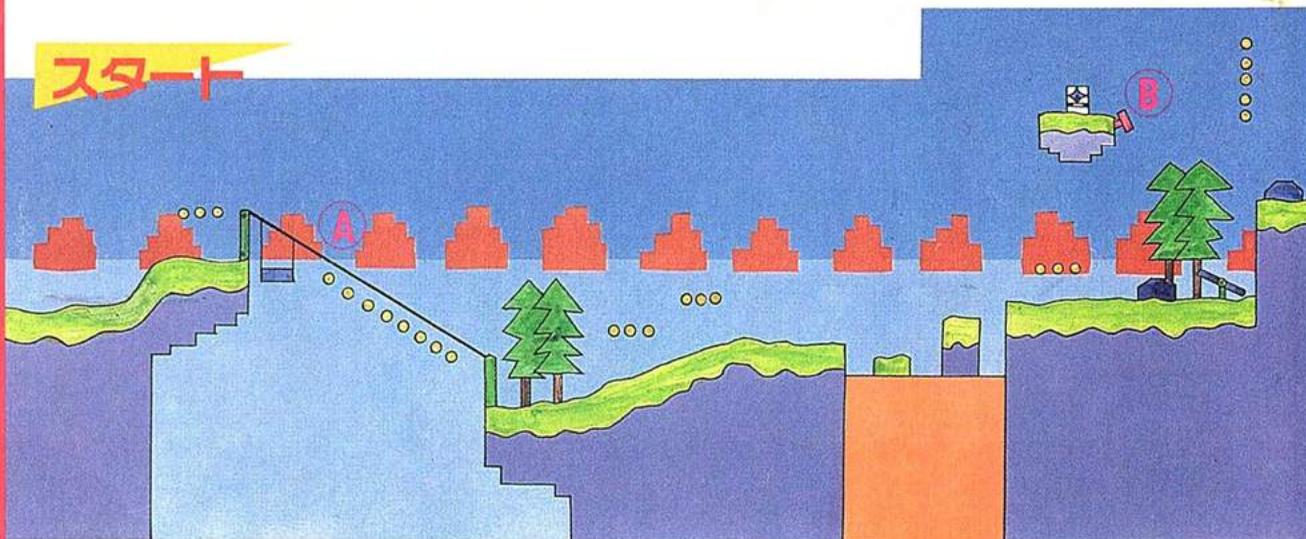
難易度



HILL TOP ZONE ACT ①

登ったり降りたり、忙しい高山地帯

スタート



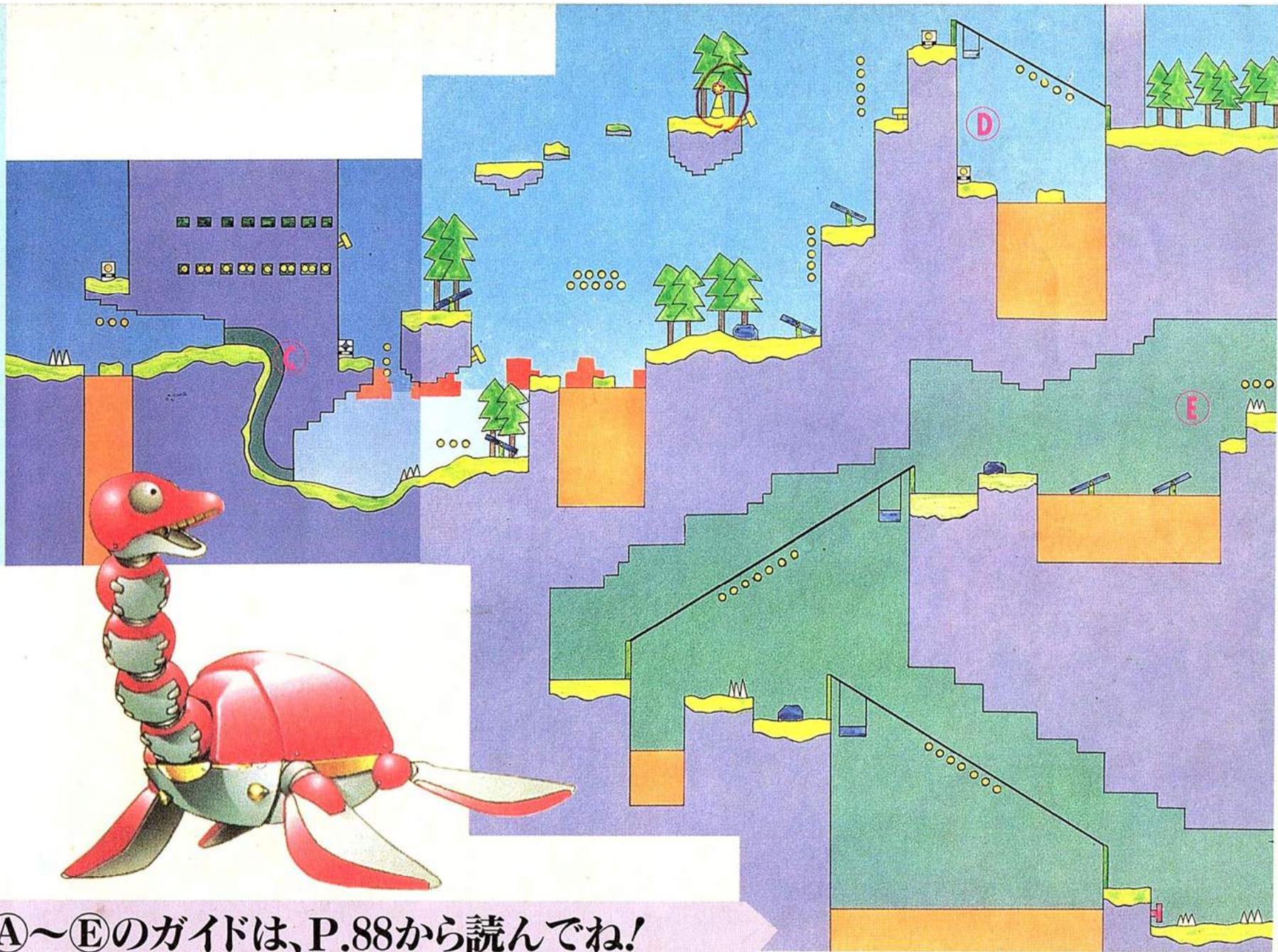
シーソーを使って山を登ろう

これまでスプリングなどを使ってジャンプしてきた。だが、このゾーンでは、さらに新しくシーソーが登場。使い方のコツをよく覚えよう。



▲光る玉に触れると、ダメージを受けるぞ。

▲光る玉と交互にジャンプしながら、さらに高く上へ。

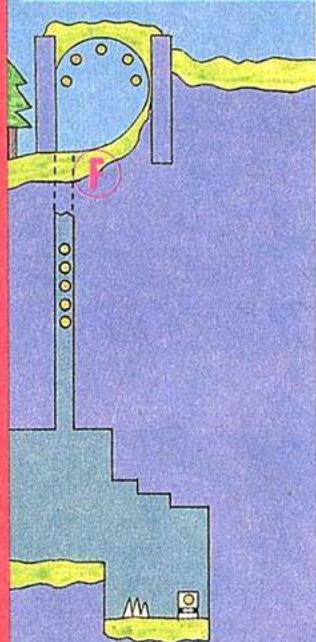


次のページへ

①～⑤のガイドは、P.88から読んでね!

前ページから続く

HILLTOP ZONE ACT 1



①到着前に落ちるケーブルカー。

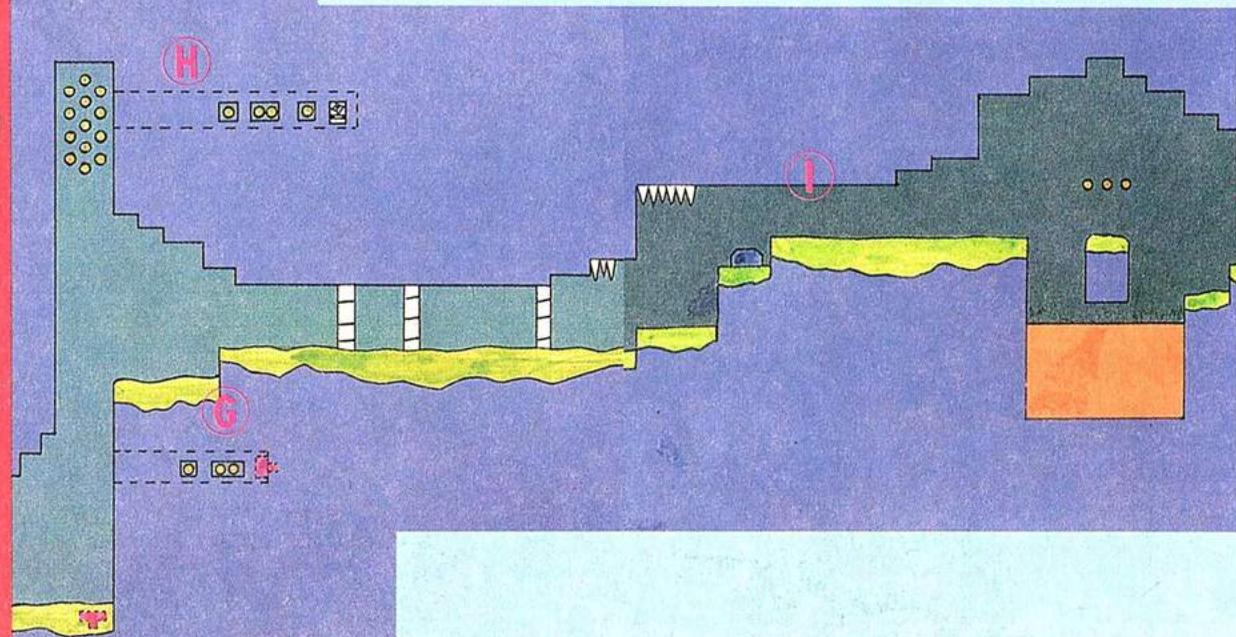
ヒルトップゾーンの特
徴の1つが、このケーブル
カー。これで下へ下りなが
ら、リングを集めることが
できる。ただし、ケーブル
カーが下へ到^{とう}着^{ちやく}と同時
に台の部分が壊^{こわ}れ、落ちてし
まうのだ。ケーブルカーの
ほとんどは、マグマの上を
通っているのだから落ちると危^き
険^{けん}だぞ。



▼このポイントで落ちると、
マグマがない代わりに、即
ミスになってしまう。



▲ツルと丸太でつく
られた、高山地帯にふ
さわしいケーブルカー。



⑧ スプリングを使って隠し通路へ。

このポイントのスプリングは、隠し通路への中継地点なのだ。まず下のシーソーで高くジャンプ。そして、そこからスプリングを使って、右側の大きな壁にある



隠し通路まで行くことができる。ただし、無敵を取るのを忘れずに。

▲下からジャンプして、大量に獲得できるのだ。
 ▲隠し通路に到着し、リングを取ったあとまたジャンプ！



⑨ 細い通路を丸まって…。

マップの所々に現れる、細い通路。アクト1、アクト2を通して見られるもので、この中を通ろうとすると、強制的にソニックが丸まってしまふ。そのうえ、かなり勢いがつ

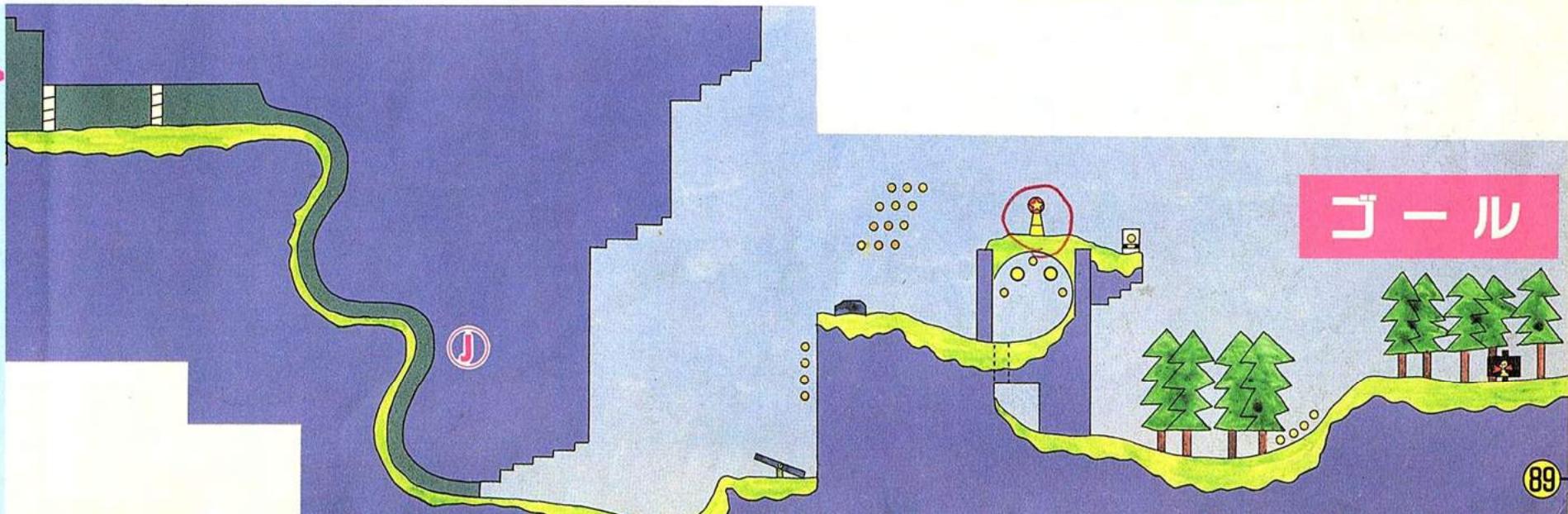
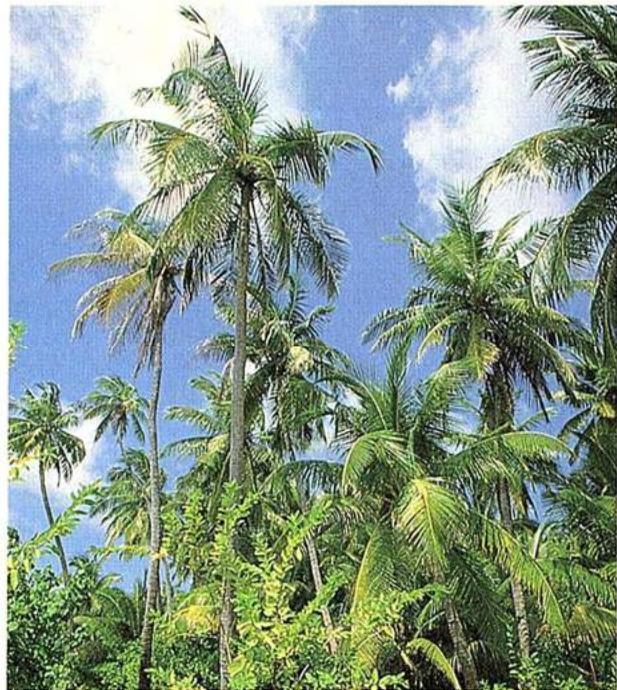
くので、反り返った地面から高くジャンプすることもできる。また短いものなら、後戻りも可能。



▲細い通路なので、丸まるしかソニックたちは通れないのだ。



▲勢いをつけてジャンプもできる。また助走をつけて、後戻りも



㊦わざと落ちてみよう。



▲ケーブルカーに乗ったら、すぐに落ちてしまおう。すると10リングが。

▼取ったあとは慎重に。マグマの上
に浮いている岩を踏台にして陸地へ



ケーブルカーから落ちると危険なのは、前に紹介したけれど、ここは例外。わざとケーブルカーから落ちれば、10リングを見つけることができるのだ。また陸に戻るときは、マグマの上を浮き沈みしている岩をステップにしよう。慎重さが大切だが、うまくすればダメージを受けずにすむぞ。

㊦スーパースピンダッシュでループを!

ループを通るときは、スーパースピンダッシュを使うように。するとソニックは、ループを通過して、さらに地面を掘り進んでいくぞ。もし、最初から転がって移動してきても、ソニックはループの途中から走りだすので、注意。走ってループを通っても、地面を掘ることはできないのだ。



◀ループを走るだけでは、地面の下へ行くことはできない。

▶地面を掘るときは、連続して得点が稼げるのだ。

㊦タイミングよく渡ろう。



◀赤いマグマが不気味。シーソーはタイミングよく飛ばそう。



▶天井は高いようで、実は低い。当たらないようにしよう。

マグマの海が広がっているポイントで、その上に配置されているのは2つのシーソーだけ。このシーソーをうまく使って、左側へ渡るというわけだ。ここでは悪いタイミングが命取り。そのうえ、高く飛び上がりすぎると天井に当たって、そのまま落とされることもあるから注意しよう。

㊦赤いスプリングが隠し通路に。

隠し通路を発見。これまでのように無警戒で奥まで進むと、突然飛び出してしまうことに。なんとこの奥には、赤いスプリングがしかけられているのだ。そのうえ飛び出すと、勢いあまって、ここへ来るときに気をつけてきたトゲに当たってしまうぞ。せっかくのリングを飛び散らさないようにしよう。



▲リングを取りつつ、奥へ行くと、いきなりスプリングで……。

▼せっかく無事に通りすぎたトゲに当たらないように注意しよう。



⑧こんなところに隠し通路。

隠し通路のあった⑥ポイントの上に、もう1つ隠し通路があるぞ。ここにあるのはリングと無敵アイテムだけで、⑥ポイントにあったようなスプリングは隠されていないから心配なし。さらに、この入り口の前にはリングがたくさん浮かんでいるから、本当にうれしいポイントだ。

しかし、こんな所にもザコ敵は出現。くれぐれも油断禁物だ。



▲豪快にリングを取ったあと、隠し通路の中へ入ろう。でもザコ敵には気をつけて。

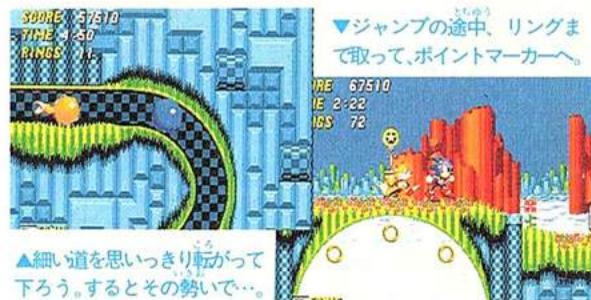
①地面が突然もり上がってくる。

①ポイントでは、下の地面がいきなりせり上がってくるぞ。天井と地面に挟まれてしまったら最後なので急いで走ると、右側のマグマも下から上ってきているのだ。とにかく一目散に逃げ出すこと。⑧ポイントで無敵を取っていたら、マグマの上も通っちゃおう。



▲グググッと突然地面が上へせり上がってきたぞ。

⑨勢いをつけポイントマーカーへ。



▲細い道を思いっきり転がって下ろう。するとその勢いで…

この通路はとても長く、勢いもかなりつく。丸くなったソニックが通って、そのままの勢いでジャンプすれば、なんと右側に見えるループの上の、ポイントマーカーまで行くことができるぞ。そのうえ、手前に並んだリングもその途中で取ることが可能なのだ。



HILL TOP ZONE ACT 2

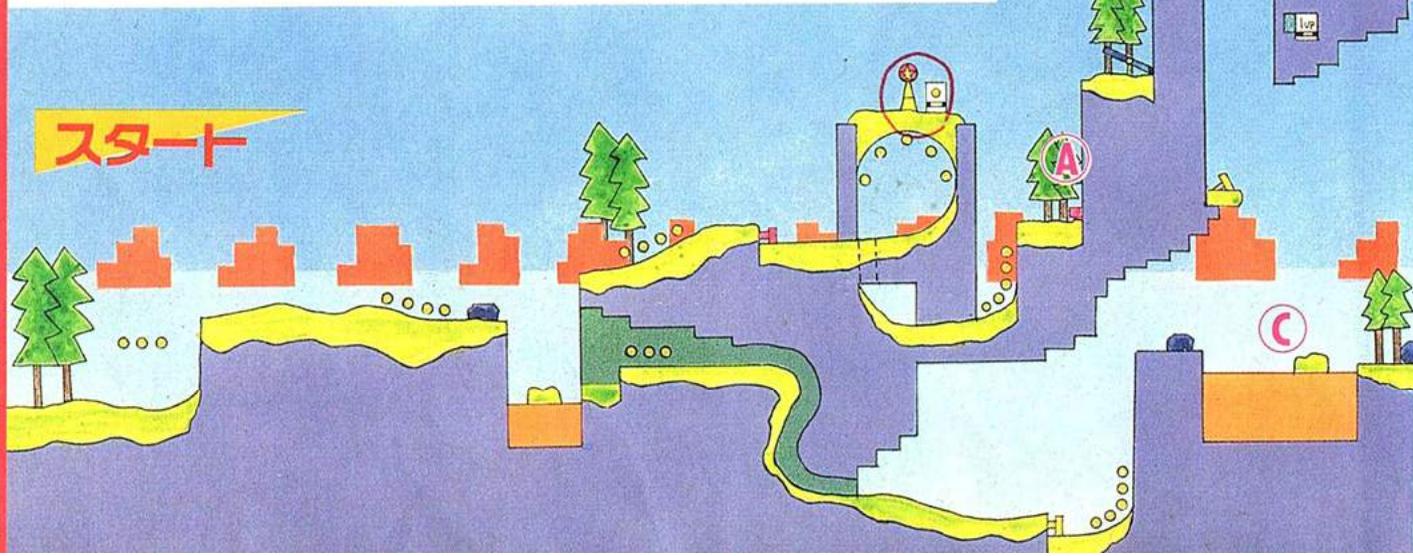
3つのルートで高山地帯を攻略だ！

マップをよく見てルートを選択

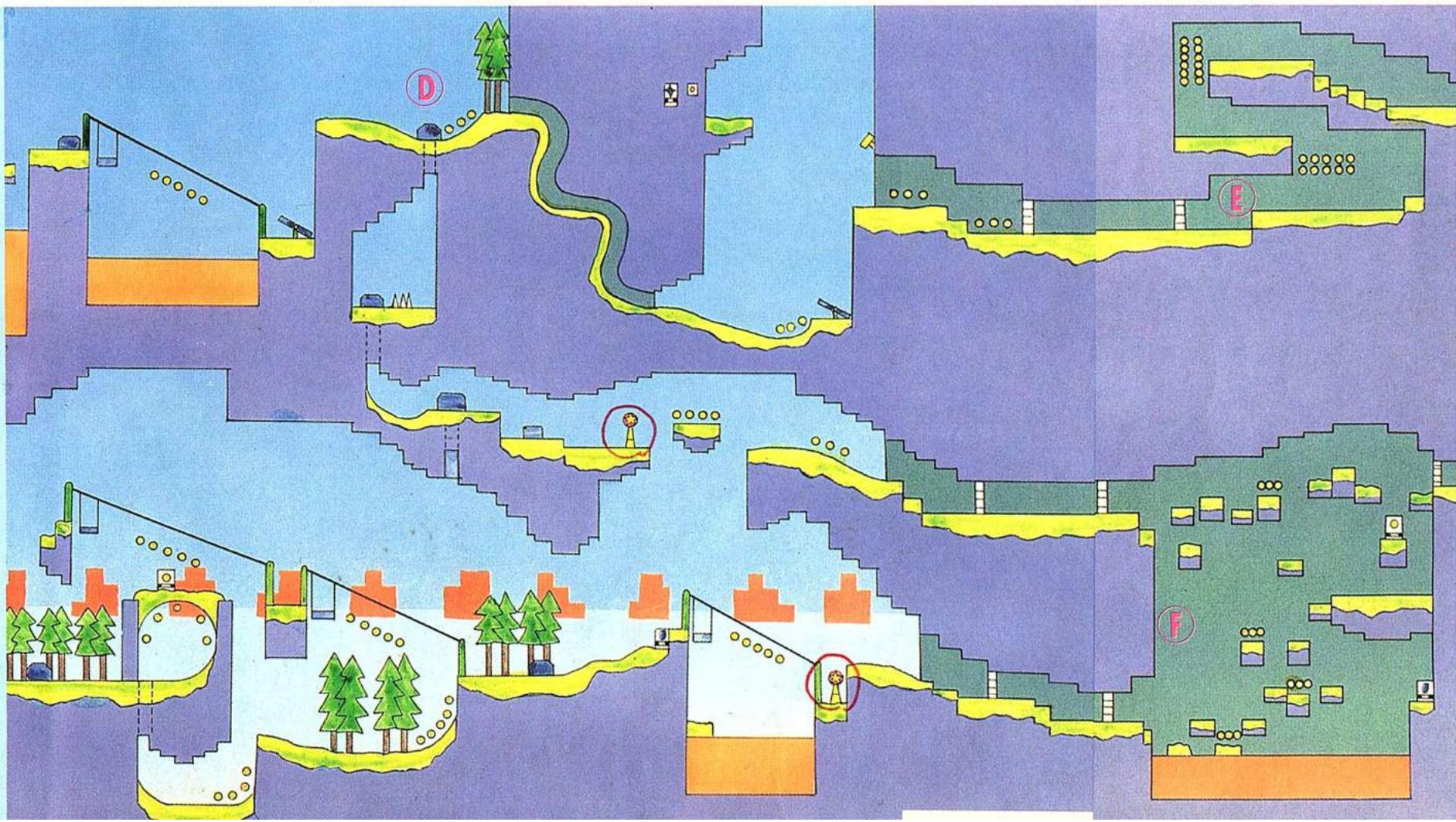
マップを見てもわかる通り、このアクト2には3つの進行ルートがある。
 比較的簡単に進めそうなのが、高山地帯の頂上めぐりをする一番上のルート。リングの数もけっこうあるから、おすすめだ。逆にいろんなしかけを楽しみたいなら、ほかの2つのルートを。



▲こちらのルートを選ぶかは、キミの自由だぞ。



①A～①Fの攻略ガイドは、P.94から読んでね!



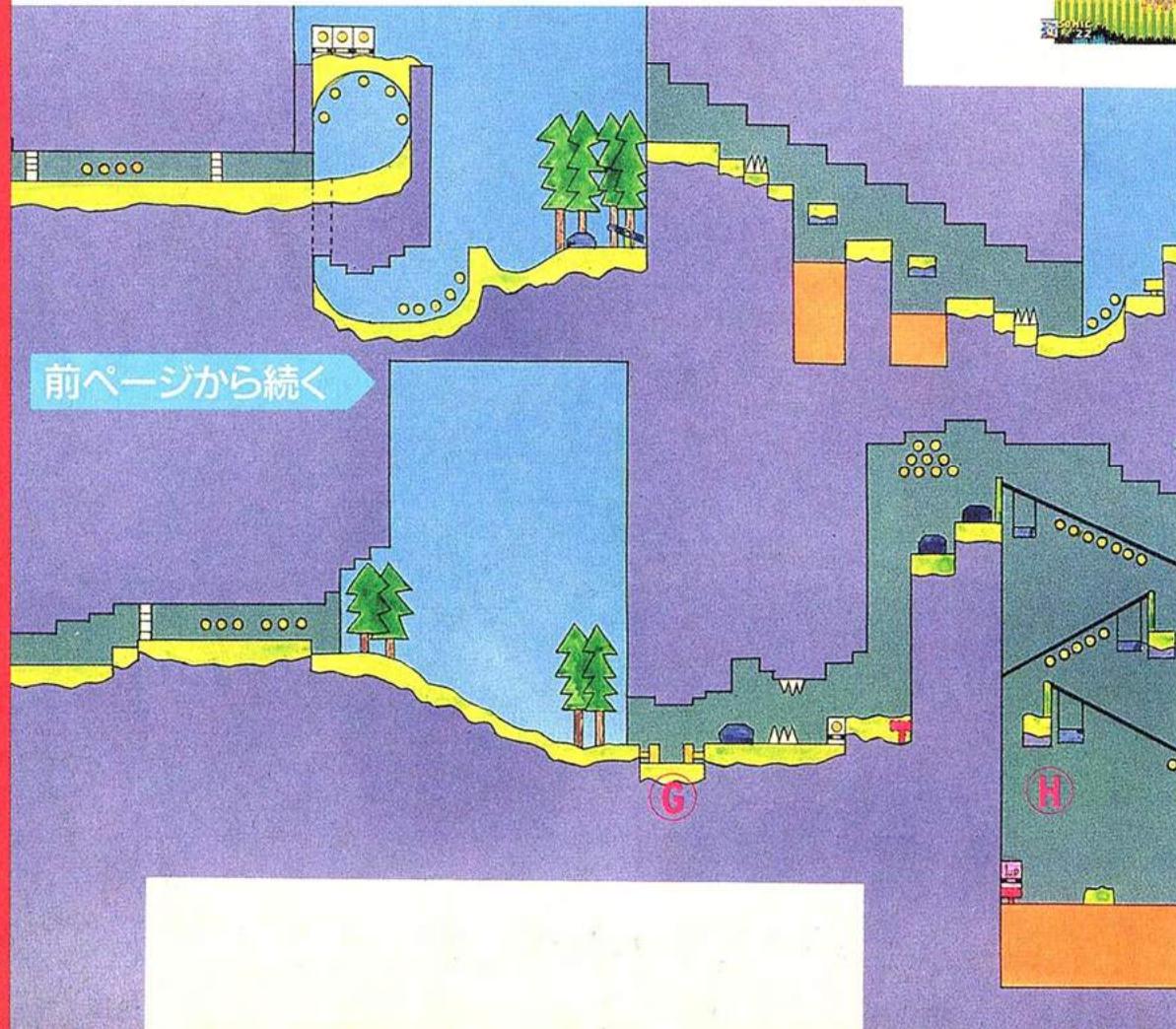
① ジャンプしてコインを取ろう。

Aポイントにあるスプリングは、山を登っていくときに使う。だが、ちょっと左側を見てみると、ループの上にポイントマーカーと10リングがのっかっているのだ。このあたりは序盤なので、あわてる必要もないから、10リングを取ってから上のルートへ行こう。



10リングは見逃さずに、ぜひ取っておこう。

▼リングを取ったあとは、上のルートをめざして高くジャンプ。





⑧なかなか上に登れない。

上のルートを選んだとき、最大の難関となるのがこのポイント。宙に浮いて上下する岩を足がかりに、さらにジャンプしてこの山頂に登るのだ。だが、ジャンプするタイミングがかなり難しく、すぐには登りきれないのだ。何度か根気よくチャレンジして、山を登ろう。



◀あともうちょっと…というところで、また下へ落ちてしまうのだ。

▼これがマル秘技！一度上へスクロールさせてから、改めてジャンプ。



⑧～⑨の攻略ガイドは、P.97から読んでね！

◎乗るとすぐに落ちる岩。



▲岩を足場にしてすぐに、ジャンプ。ぼやぼやしていると、いっしょにマグマの中へ沈んじゃうぞ。

このアクトでは、浮いている岩に乗っても、ぼんやりとしてられないぞ。ほとんどの岩は下へ落ちてしまい、このマグマの上に浮かんでいるのもそれと同じなのだ。

だが、ここのポイントはマグマが広がっているので、ジャンプだけでは飛び越えられない。すばやい動きのまま浮いている岩でステップし、すぐに向い側の陸までジャンプしよう。

このアクトでは、浮いている岩に乗っても、ぼんやりとしてられないぞ。ほとんどの岩は下へ落ちてしまい、このマグマの上に浮かんでいるのもそれと同じなのだ。

◎だんだん地面がせり上がる。



▲ガタガタと地震が起きたかと思うと、地面がだんだん上へ

ヒルトップゾーンの名物といえる、地面のせり上がり。このアクト2では、◎ポイントで現れるのだ。しかし、アクト1にあったほどの危機感はない。地面はゆっくりとせり上がるのに対し、上に大きな出口があるので、余裕で逃げられるぞ。そのうえ、リングもたくさん取ることができるのだ。

▼上に出口がついているので、リングを取りながら余裕で逃げられる。



◎スーパースピンドッシュで穴を開けろ!

▼まず岩石を破壊する。この手の岩を見つけたら、まず回転ジャンプ。



▲地面を掘り進むのは、アクト1にあったループのものと同じ。

◎ポイントにあるのは大きな岩石だけ。だが実は、回転ジャンプでこの岩石を壊したあと、地面をグングン掘り進めてしまうのだ。地面を掘ると、下のルートが開いているので、ここを通ろう。また、下のルートから上を狙って、逆の方法で回転ジャンプしても、全然岩石には届かないから念のため。

◎マグマがソニックを追いかける。



▲マグマの動きは、けっこう速い。ナメていると痛い目に合う。



アクト2最大の難関がここ。入ったとたん、マグマが音をたてて上に上がってくるのだ。しかも、けっこう速い動きなので、ぼやぼやしていたら確実に飲みこまれてしまうのだ。逃げる手段は1つ。宙に浮いた岩と岩を飛びかきながら、画面の右上へ逃げこむ。あわてずに逃げるのがコツ。

▶鉄の扉は閉まっているけれど、ジャンプすれば開けるぞ。

㊄あれっ? ハマったかな!?

▼ここに落ちて、スプリングには絶対に触れないようにしましょう。



▲両方のスプリングに何度も弾かれ、なかなか抜け出せないぞ。

黄色のスプリングが、狭い間隔で向き合って並んでいるぞ。ここに落ちて、どちらかのスプリングに触れてしまうと、ソニックは一方のスプリングへ弾かれ、またその向いのスプリングに弾かれ…と、両方のスプリングに激しいキャッチボールされるのだ。長く方向キーを押さないと、逃げ出せないぞ。

㊄こんなところに1UP。

ワンアップ

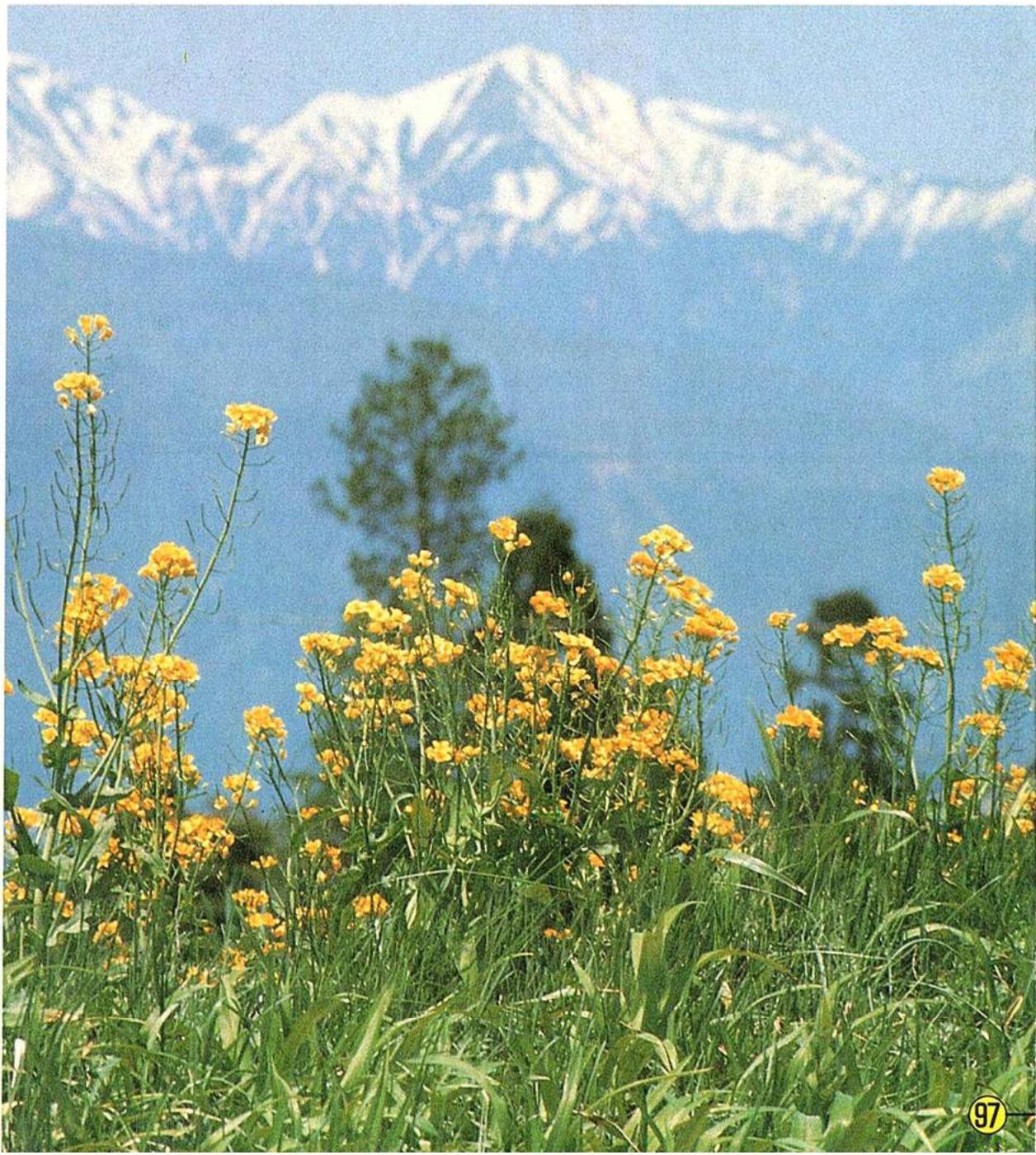
ケーブルカーを乗り継いで移動するポイントで、下にはマグマがしっかり広がっている。いつもならマグマへ落ちないようにして、渡るのだが、このポイントだけは例外。なんと、マグマのわきには貴重なワンアップがあるのだ。ある程度ダメージは覚悟しても、取る価値は充分にあるぞ。



▲ちょっとむりにしても、1UPは必ず取りに行こう。



▲戻るときは、マグマの上の岩をうまく渡っていくのだ。





ボス対決 VS



サブマリン エッグマン

1・マグマの中に潜行する、サブマリン

マグマから本体を現して、溶岩を吐いて攻撃してくるエッグマン。当然、マグマの中にいるときは攻撃はできないし、逆にダメージを受けてしまうのだ。そのうえ、ソニックの足場となるのは2段になった中央の地面だけで、逃げられる範囲は決まっている。よくエッグマンの動きを見ていないと、攻撃をモロに受けてしまう上、こちらの攻撃チャンスも逃すことになるから気をつけよう。

▼マグマの中から平然と浮かび上がってくる、サブマリンに乗ったエッグマン。



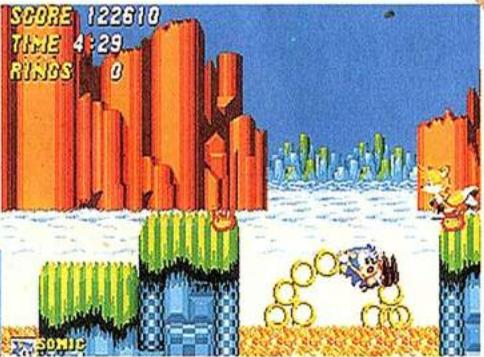
▲エッグマンが放つ溶岩は、地面の半分を燃やす。そのあと、マグマの中に沈んで反対側から出現するのだ。

2・浮き出たところを攻撃しよう!

サブマリンエッグマンは、マグマから浮き上がって攻撃をしかけてくるが、こちらの攻撃チャンスもこのときだけ。エッグマンが浮かび上がったとき、2回連続して回転ジャンプ攻撃を加えるのだ。それ以上すると、マグマをまともにくわってしまうから、かえって危険だぞ。

またエッグマンは、画面の左右交互に出現しては、またマグマの中へ消える。このパターンをよく見て、

あらかじめエッグマンが出現するのを待ち受けよう。そして、合計8回のダメージを与えれば、エッグマンのサブマリンを破壊できるのだ。



▲マグマから本体を完全に現したときに攻撃。早く攻撃したり、逃げそこねると、マグマのエジキだ。

◀エッグマンが攻撃してくる前に、回転ジャンプで2回連続の攻撃を。合計8回のダメージで勝てるぞ。

MYSTIC CAVE ZONE

マップデータ

 × 514  × 5

 × 14  × 3

 × 1  × 1

ザコ敵

ザキーン フラッシャー

難易度



MYSTIC CAVE ZONE ACT 1

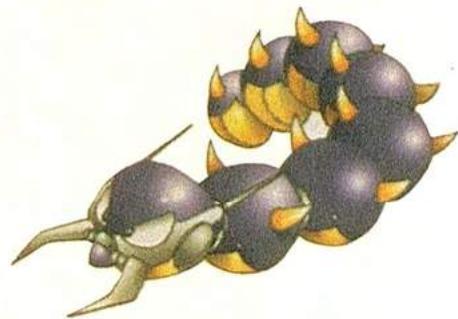
暗く危険な^{どうくつ}洞窟^かを駆けぬける!

ぶら下がり活路をみいだせ!

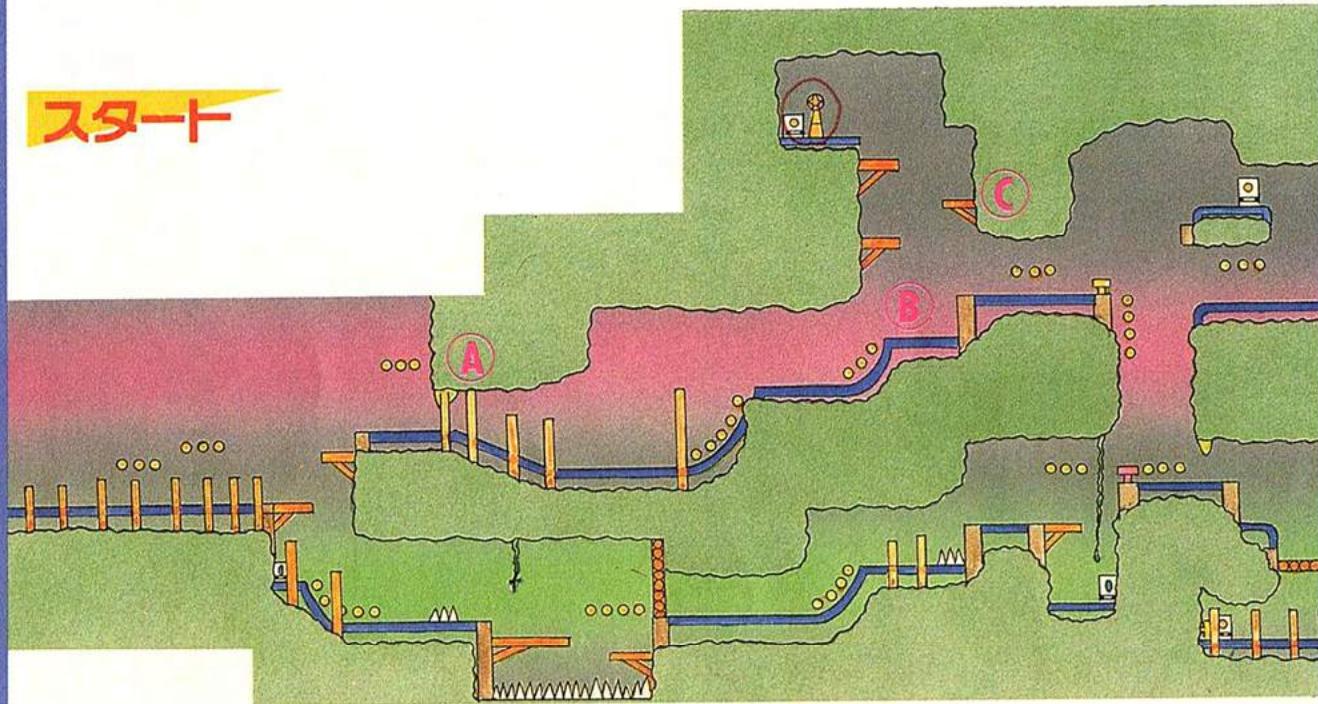
なにやら不気味な^{ふきみ}雰囲気^{ふいき}のただよう^{ただよう}洞窟^{どうくつ}の中にやってきた、ソニックたち。つたにぶら下がり道を開き、くずれてしまう台や、突然飛び出すトゲをかわしながら、慎重に進もう。



◀これが面クリアのカギを握る。目撃とすな!



スタート



はさ A 挟まれると大変だ。

高速で上下する木。これに挟みつぶされると、即ミスになるので、手前で一度止まって様子を見よう。よく見ていると、木はランダムに動いているのではなく、一定の間隔で上下を繰り返しているのがわかる。上がりだしたら、さっさと通ってしまえ。



▼挟まれてしまったら、巻の終わり。タイミングを計れ。

ないしよ B すばやく対処せよ。

どこからともなく迫り出てくる、トゲのついた壁。横のトゲに当たるとダメージを受けるが、上に乗ってしまえば、ただの動く床。出現と同時にジャンプせよ！

▼ボーッとしていたら、横からトゲが迫ってきた！



▲即座にジャンプして上に乗れ！ こうすれば楽勝だね。

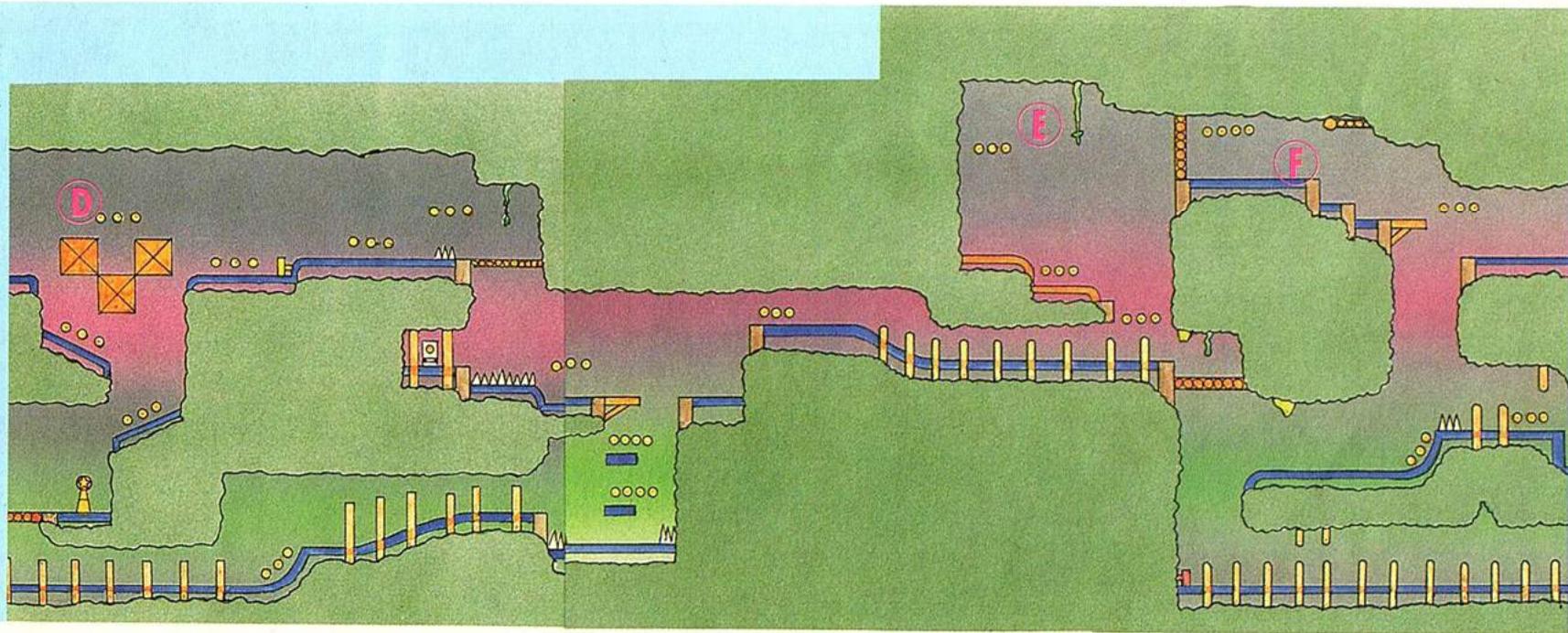
C すぐ落ちちゃうぞ。

▼このまま乗っていると、すぐにくずれてしまう。



▲連続ジャンプだ！ 慣れるまではかなり難しい。

ポイントマーカーの直前に、乗るとくずれる床が3つ。ジャンプ途中で落ちてしまっても、道のある程度まで戻れば床が復活するので、何度も挑戦してコツをつかめ。



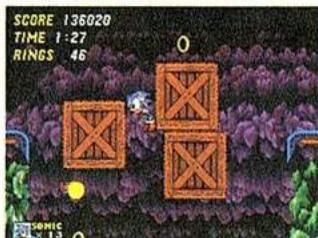
㊦箱をうまく越えよう。

なぜか、空中に回転する箱が3つ。コイツを飛び越して進まなければならないわけだが、すきまがあるので思うように動けない。あせらずに、ひとつひとつ確実に飛んでいこう。



▲横一直線になった時がチャンス！
一気に飛び越そうなんて考えるな！

▼悪い例。ハズしてしまうとこんな目に。こうはなりたくないもの。



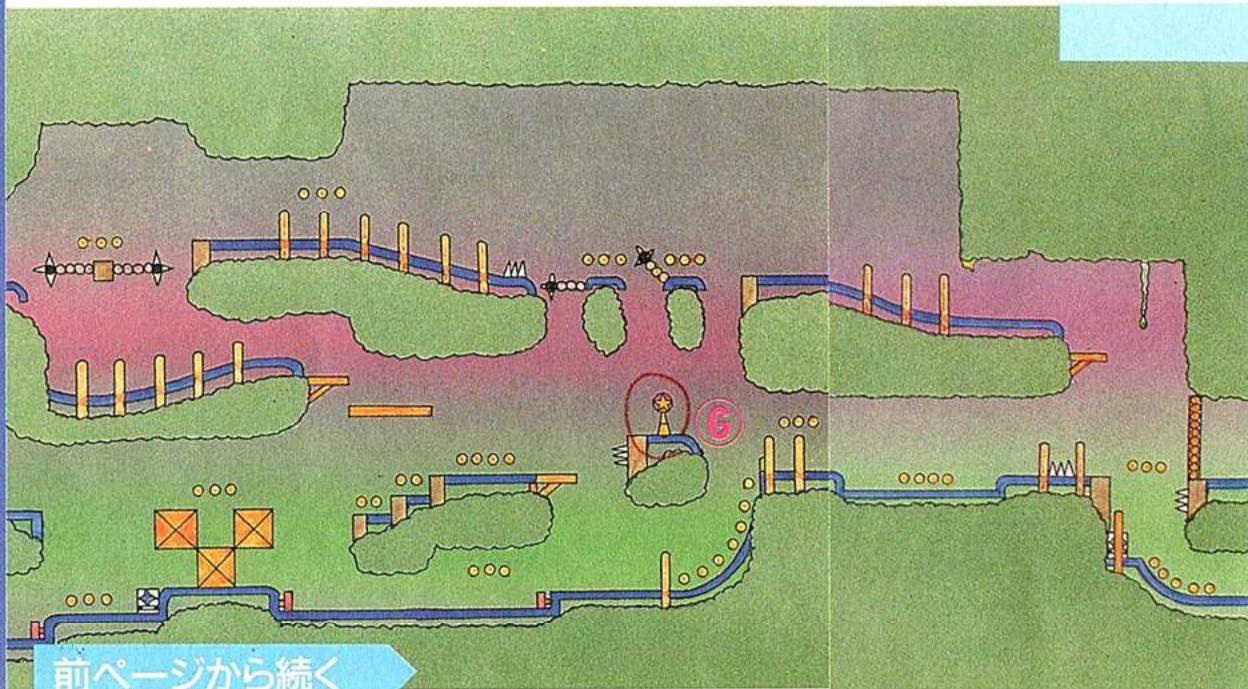
㊦気をつけて上へ登れ。

▼また来たか！ こんなヤツはジャンプしてしまえば安心だぜ！！



▲おい！ 連続して出るなんて聞いてないぞ！ ちなみに5連続で出現。

さっき出てきたトゲのついた壁が、今度は連続して登場。ここは足場がないので、1つでもジャンプしそこねると、一番下の段からやり直しになってしまう。1段ずつ慎重に飛べ。



前ページから続く

Ⓕいきなり襲うトラップ。^{おそ}



▲いきなり飛び出してくる! この下の床にいますと、モロに直撃だ!!

突然、何の前ぶれもなく襲ってくる、ギロチンのようなトラップ。これは動いている間にやり過ごそうとせず、止まった所をタイミングよくジャンプして避けるのが無難。

もしくは、一旦トラップの中心部分に乗ってしまい、そこからジャンプして、確実にかわしてもよいだろう。出現ポイントさえ覚えれば、そう難しくはないぞ。

Ⓖなかなか登れないぞ。



▲下から普通に走って通ろうとすると……。

▼ここで木が出現。そのまま通るのはむりみたい。



ちょっと急な坂の上には、上下に動く石柱。下から行く場合、木の動きがわからないために、通過するタイミングがつかみづらい。ここも練習あるのみ。

Ⓕザキーンが2匹襲ってくる。^{ひきおそ}

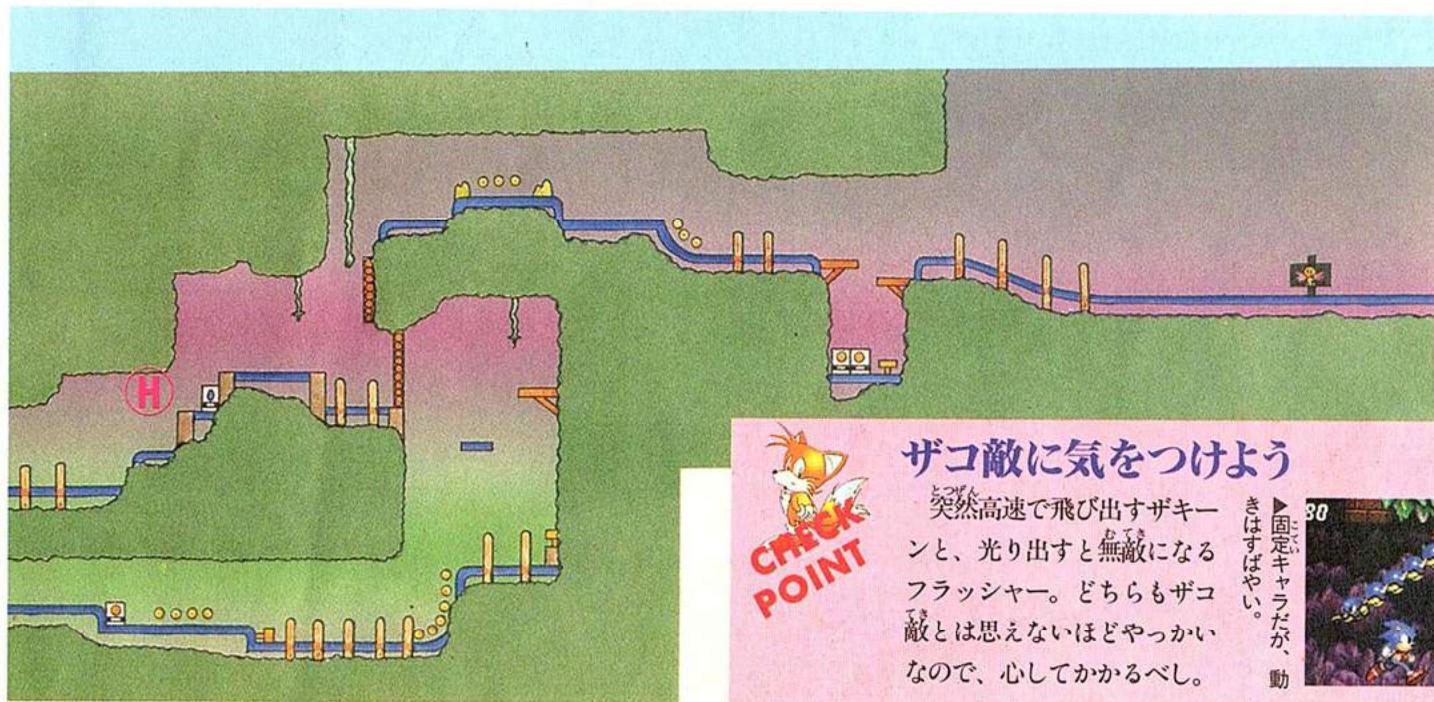


▲ここから1匹自か出現。すかさずジャンプしてかわせ!

▼2匹自。バリアを取ろうとして止まると狙いうちされる。



何もなさそうな所から、トラップのごとく出現するザキーンが2匹。出てくるスピードがかなり速いので、出会い頭にダメージを受けるなんてこともある。



ゴール



ザコ敵に気をつけよう

突然高速で飛び出すザキーンと、光り出すと無敵になるフラッシャー。どちらもザコ敵とは思えないほどやっかいなので、心してかかるべし。

▲固定キャラだが、動きはすばやい。



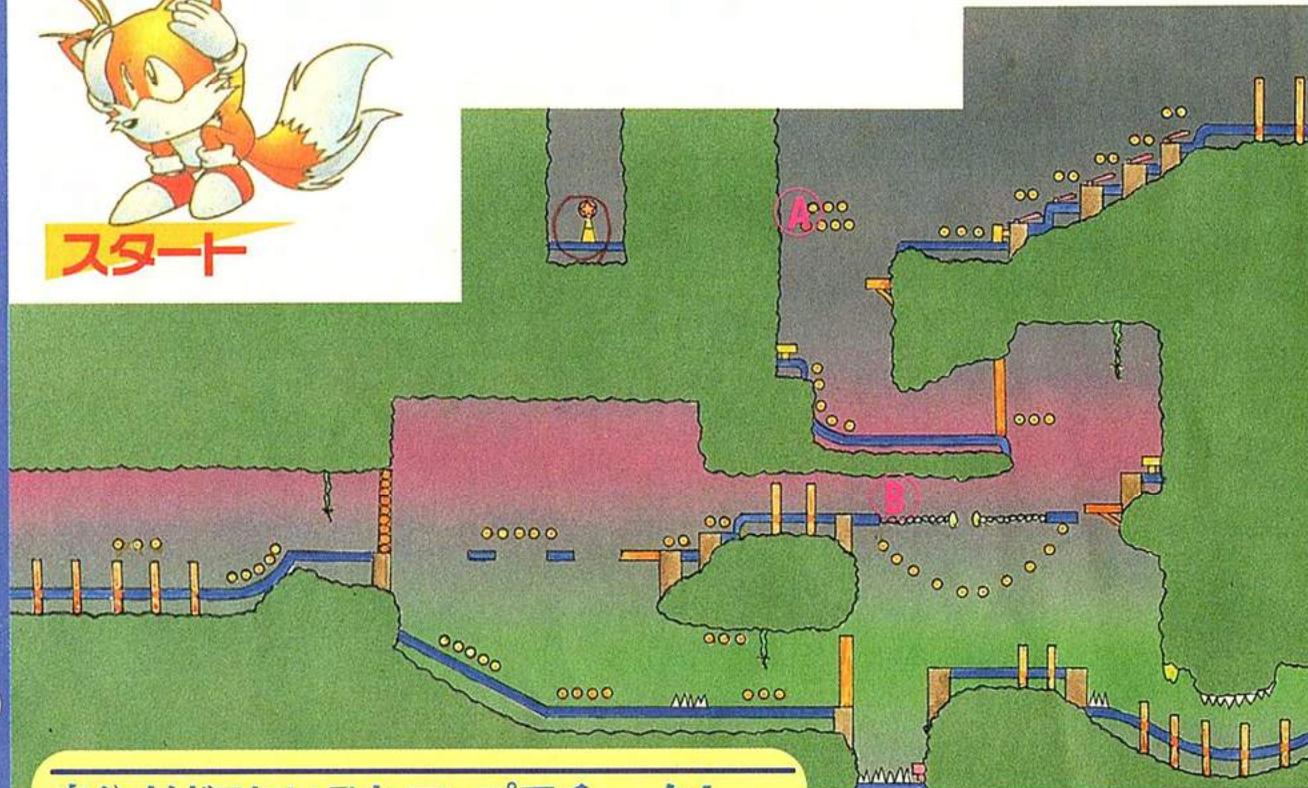
▲光っている時は、絶対に倒せないぞ!

MYSTIC CAVE ZONE ACT ②

ザコ敵・トラップいっぱいの危険ゾーン!



スタート

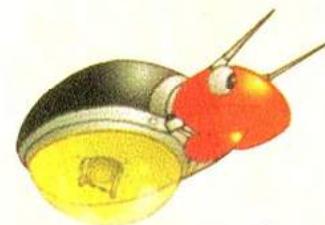


自分がどこにいるかマップでチェック!

まさに迷いの洞窟ともいえるこのステージ。トラップや行き止まりで引っかけられないためにも、このマップを活用しよう!



◀マップでチェックしていれば、こんなこともないぞ。



① かく隠し通路を通してポイントマーカーへ。

見落としがちなのが、このかく隠し通路。ジャンプしてすぐ左に行くと、とっても貴重なポイントマーカーがあるぞ！



▲ここで左を押し
てごらん……。



▲通路の先にセー
ブポイントが！

② ふ振り子のような橋を渡ろう。

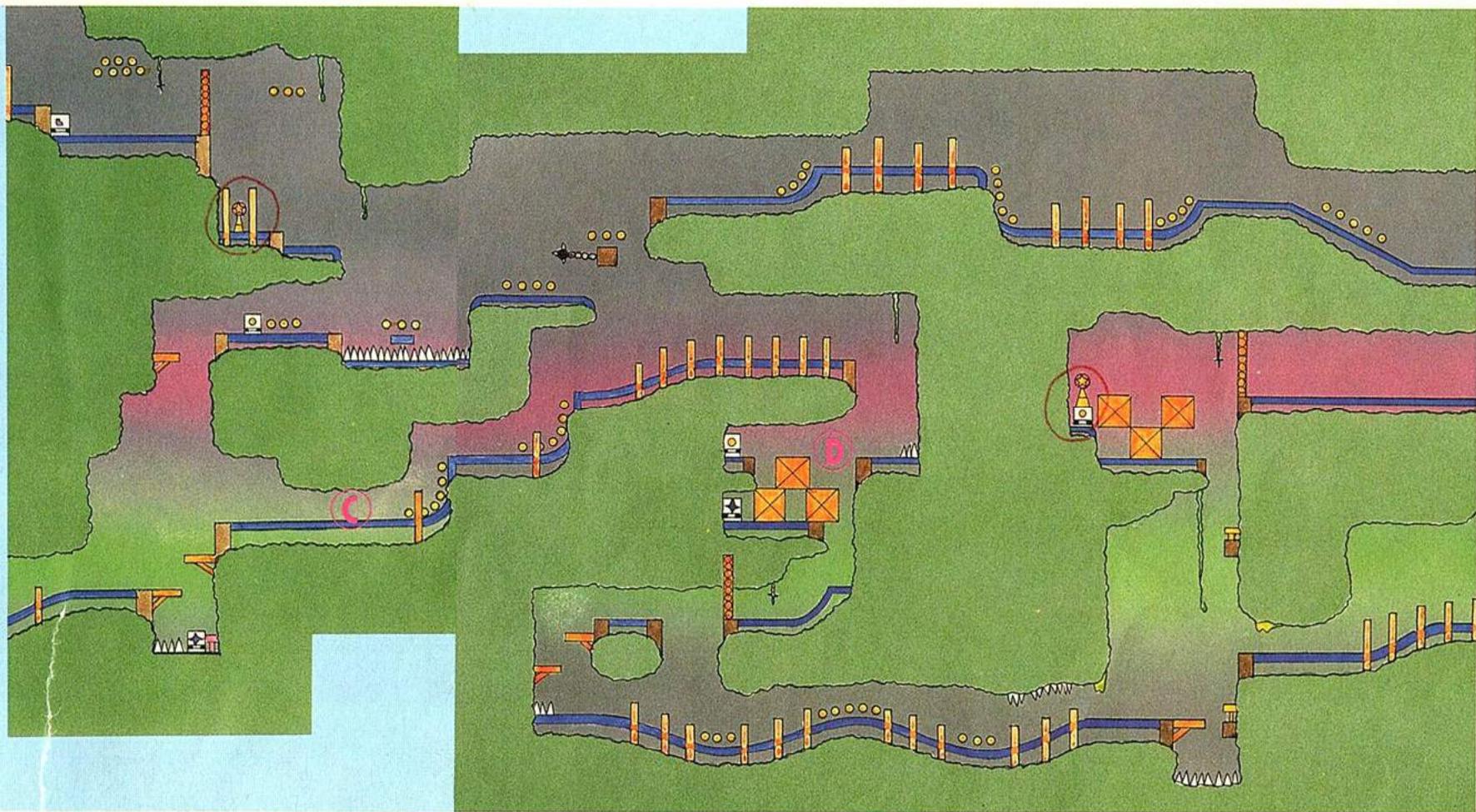
まるで振り子のおもちゃのよ
うな2つの橋。一方が止まると
もう一方が動き出すといった、
変わったパターンを繰り返す。



▲まず、ここのちが
動き出す。



▲ここまで来ると
止まって反対側が



◎ザキーンがたくさん出現するぞ!

ザキーンが多発地帯。何なさそうな所は、まずコイツが出てくると思って間違いないだろう。スーパースピンドッシュで強引に切り抜けてしまってもよいが、止まった時にねられる恐れがあるので、1匹ずつ確実に倒していこう。



◀1匹ぐらいなら面倒だから避けてしまおうかな……



◀なんだ、まだいたのか！連続してこられると辛いぞ。

前ページから続く



⑩ アイテムを取るの^{むずか}は難しい。

回転する箱の向こうには、10リングと無敵アイテムが見える。とにかく左に行ってしまうとアイテムボックスは取れるのだけど、戻るときに挟まれてミスになることもしばしば。むりして取る必要はない。



▲この地点で箱が右に行くまで待っていれば……。

▼無敵アイテムを奪取!! でもここから出る方が面倒だ。



⑪ どうやったら脱出^{だっしゅつ}できる?

まさにここはステージ唯一の落とし穴。一度ハマったら、ふたたび外に出ることは絶対にできないのだ。確実につたをつかめる自信がないときは、ほかのルートから進んで行くのが正しい選択だろう。

▼つたをつかみそこねてしまった! まあなんとかなるかな?



▲残念! ここに入りこんだらもう脱出は不可能なのでした。

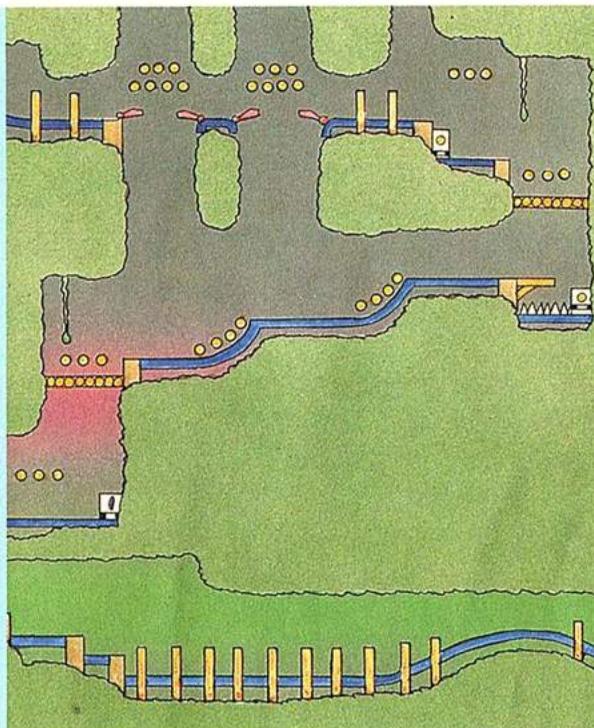
⑫ ボスと対決する前にセーブを。

長い長い道を通して、ついに最後のセーブポイントへ。これを通過すれば、あとはボスまで道は一直線。

万が一のためにも、このポイントはぜひ取っておこう。ただし、あらかじめマップをよく見て、取り逃しのアイテムがないよう注意。ここからまた、アイテムを取りに行くのは、かなり大変だぞ。

▼ここが最終セーブポイント。通るだけなら構わない?

▶セーブしておけば、ミスしてもボスまではすぐだ!!



**BOSS !!
DRILL
EGGMAN II**





ボス対決
VS



ドリルエッグマンⅡ

1▶上から障害物が落ちてくるぞ

洞窟の出口の前で、ソニックたちの前に現れたのは、岩をもくदैてつき進む、ドリルエッグマンⅡだった！ こいつが岩をつきくずす時に落ちてくる、とがった岩に注意しろ！ 当たるとダメージを受けてしまうぞ。ちなみに丸い岩に当たってもなんともないのでご安心を。

▼すさまじい地鳴りとともに、上から雨あられのように岩が落下してくる。



▲岩盤の中からドリルエッグマンⅡが登場!! 一緒に落ちてくる、とがった岩に当たってもダメージを受けてしまうぞ!

2▶ドリルを横にしたときに反撃チャンス

岩をつらぬくドリルエッグマンⅡのドリル。当然の事ながら、ソニックたちはこれに当たるとダメージを受けるぞ。

ドリル以外の所なら、こちらからの攻撃が有効なので、ドリルが横になっている間に上から攻撃して、岩をくदैている間に下から攻撃するのが、ベストな戦法といえる。とがった岩にも注意しよう。

▼岩をくずしに行った所を、下から攻撃! 時間はかかるけど、安全な方法。



▲横に移動する時が、攻撃のチャンスだ! 頭上をねらって、一気にたたいてしまおう!

OIL OCEAN ZONE

マップデータ

 × 493	 × 4
 × 13	 × 6
 × 1	 × 2

ザコ敵

シードラ オクター

難易度



OIL OCEAN ZONE ACT 1

あちこちに飛ばされて、位置がつかめないアクトだ!

飛ばされる前にマップを見よう!

広い、落ちる、飛ぶ、動きにくい! で構成された鬼のアクトが、オイルオーシャンだ。その中でも特に、飛ばされるトラップが多いので、自分のいる位置がわからなくなってしまうことも度々。そんな時にはこの

マップで現在の位置をチェックしよう。

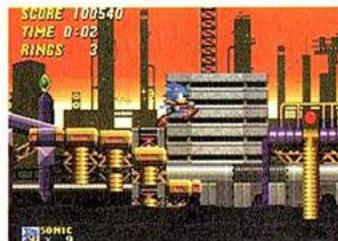


▲空飛ぶソニック。
どこまで行くのやら。

▶マップがあれば、
どこでも安心だね。

① 崩れる危険な橋。

ここでも、崩れる橋が登場。ただ、こちらの場合は、どこに乗っても先端から崩れていくので、橋が崩れ出した時に、即ジャンプすれば、かわせるのだ。特にリングを集めるつもりがない時は、手前からジャンプしてもよい。



▲根元からでなく、先端から崩れていくのだ。

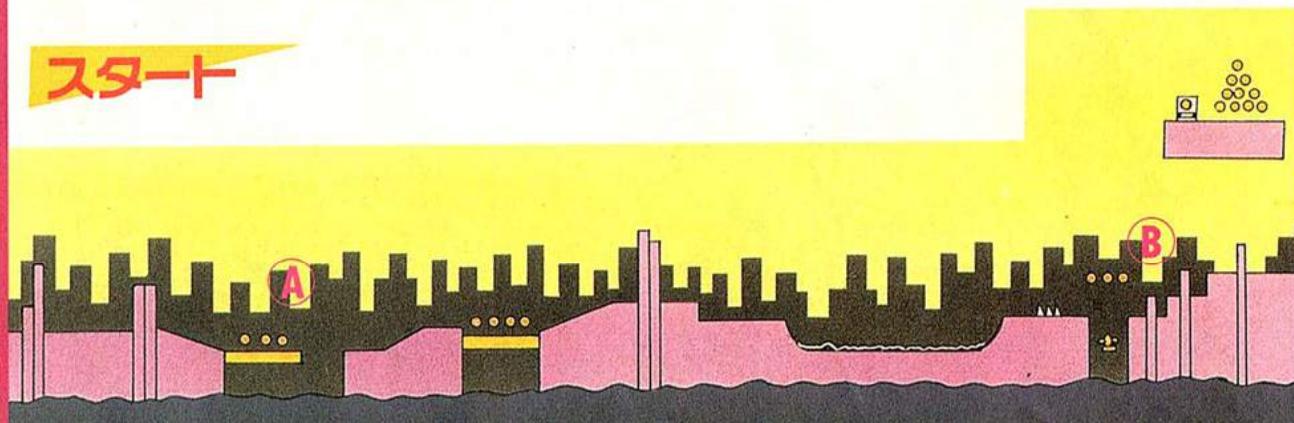
② センプウキの風を利用しよう。

ポッカーと開いた穴の下に、なぜか巨大なセンプウキ。これが動いている時はやっかいで、ソニックたちも空中で、じたばたともがくしかないのだ。止まっている間をねらって、ジャンプで飛び越えよう。

▶センプウキで空を飛ばす!
この時は無防備だぞ。



スタート



◎飛びあがる台で飛ばされてしまうぞ!



▲このトラップは一定時間間隔でフタを飛ばしている。

▼落ちてくるフタに挟まれても、ダメージを受けてしまう。



時おり、ピンのセンが抜けるような音とともに、ガスコンロのフタ(?)が宙を舞う。こいつに乗っていれば、何もしなくても、勝手に上まで運んでくれるのだが、下に挟まれるとダメージだ。下で燃えている火に当たってもアウトだぞ。

◎スーパースピンダッシュができない!?

オイルオーシャンにあるほとんどの坂道には、尽きることなくオイルが流れている。オイルに足を取られてしまうと、思うように動けないどころか、得意のスーパースピンダッシュも使えない。こまめに回転ジャンプして、うまく引き抜けろ!

▼切れ目なくオイルの流れる坂道。一度入りこんだら最後……。



▲スーパースピンダッシュも使えずに、下まで落ちるだけ!?



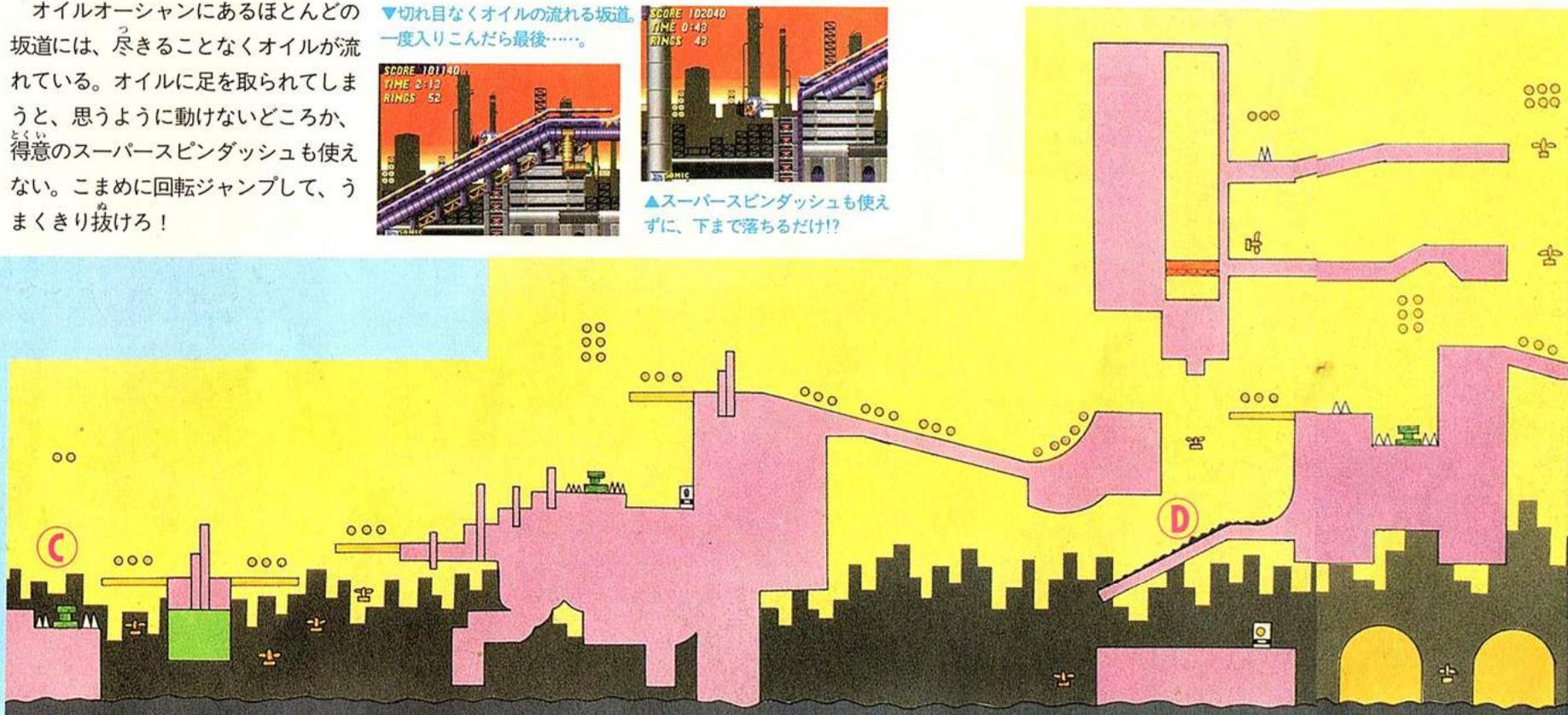
海はオイルだらけ…。

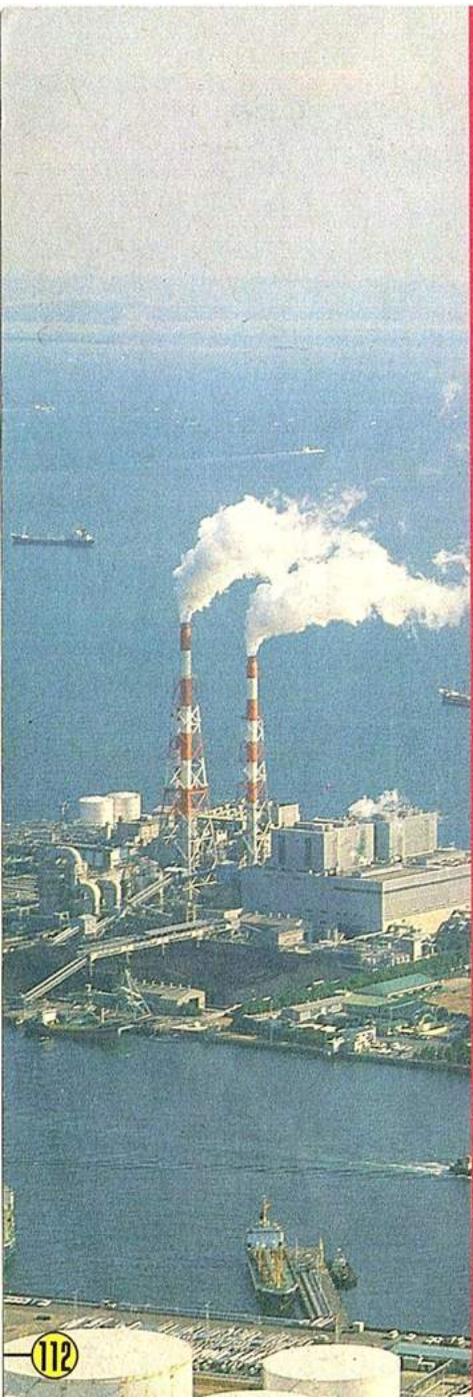
フロアの一番下は、一面オイルだらけ。実はこのオイル、動きはにぶくなってしまっているのだが、水と違って落ちてでも即ミスにはならない。完全に沈みきってしまう前に、ジャンプしてオイル面から脱出しよう。どこかに必ず抜けられる所があるはずだ。

う前に、ジャンプしてオイル面から脱出しよう。どこかに必ず抜けられる所があるはずだ。

下に落ちてでもあきらめずに、マップを見て脱出ルートを探してみしてほしい。

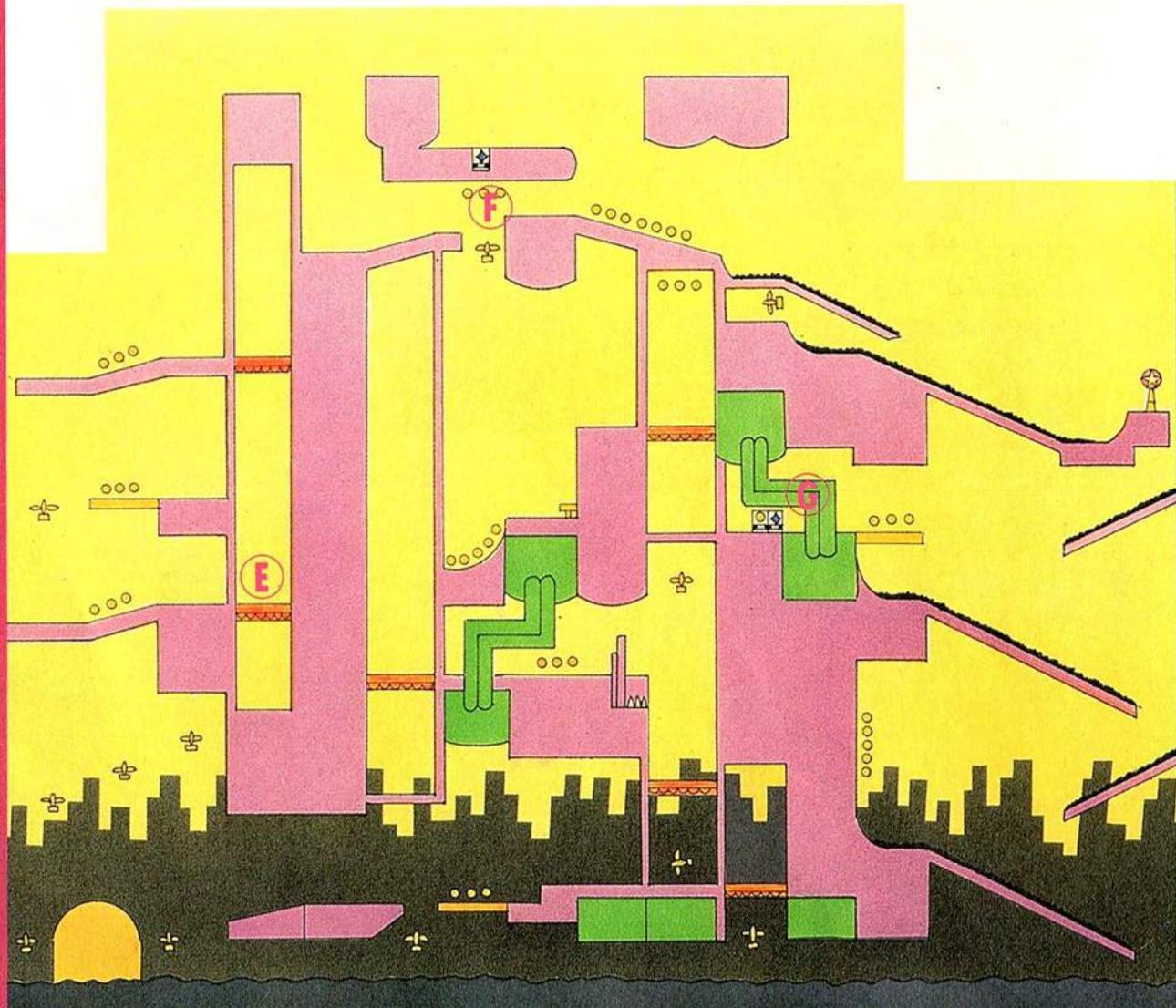
▼落ちてしまっても、沈むまでの間なら大丈夫。

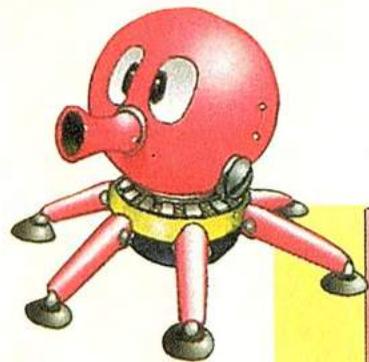




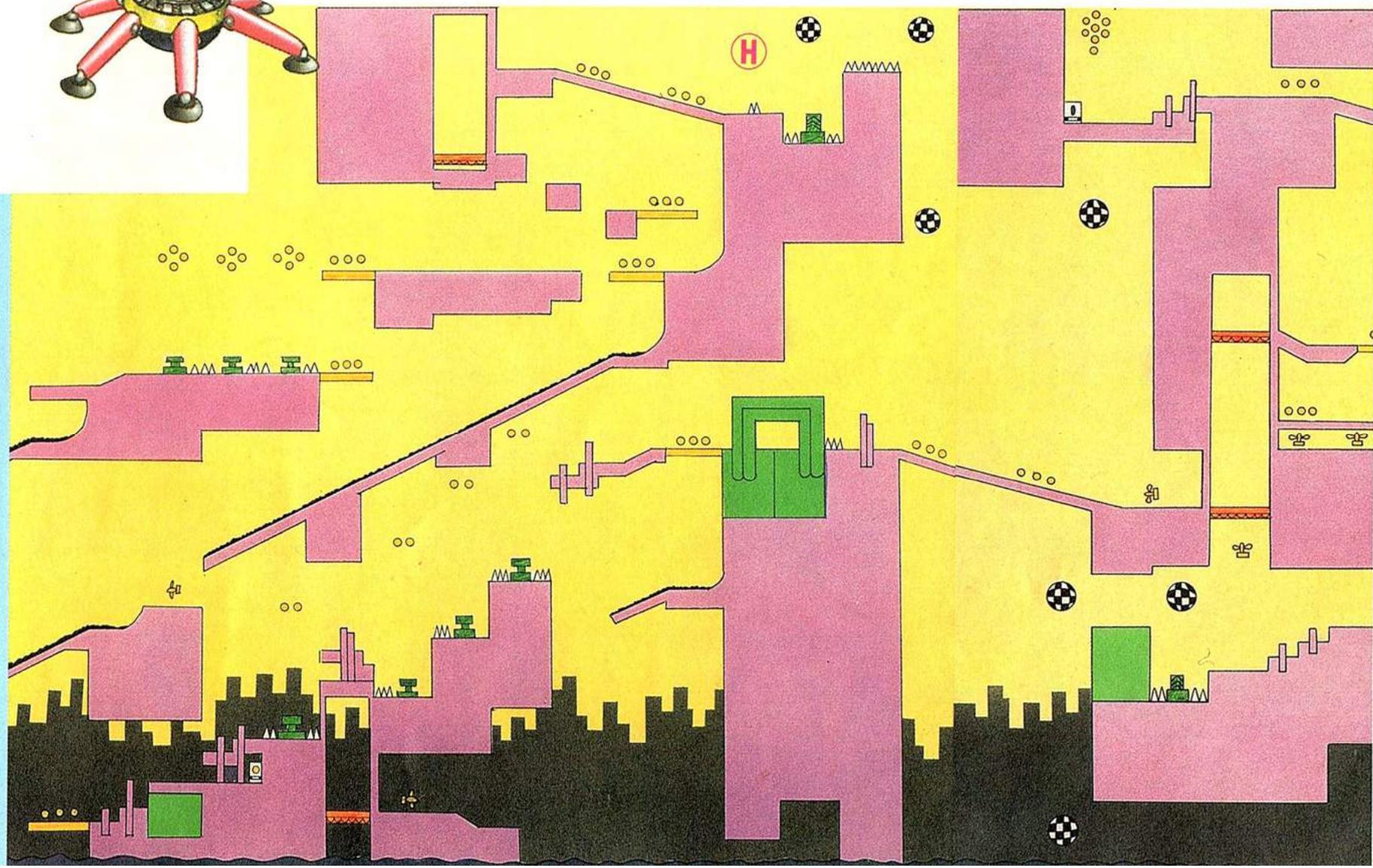
OIL OCEAN ZONE ACT ①

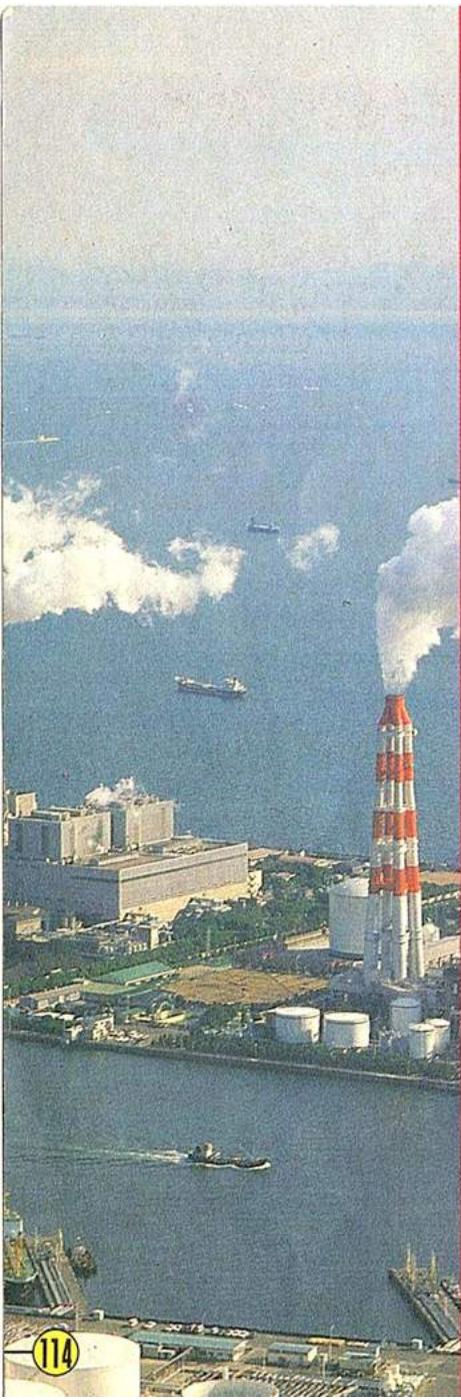
前ページから続く





㊦～㊨の攻略ガイドは、P. 115から読んでね!

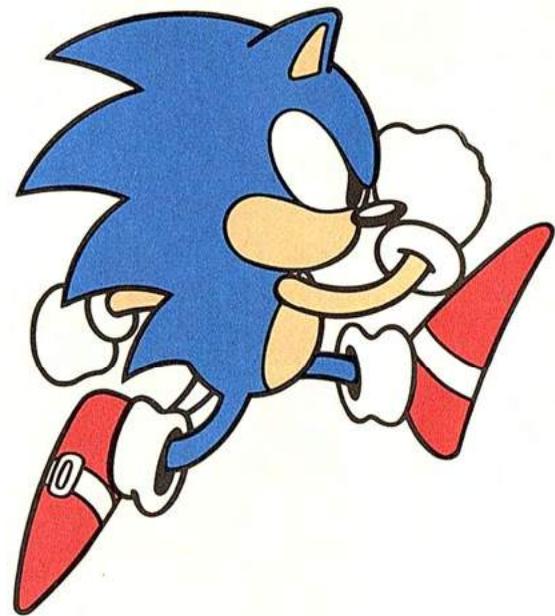
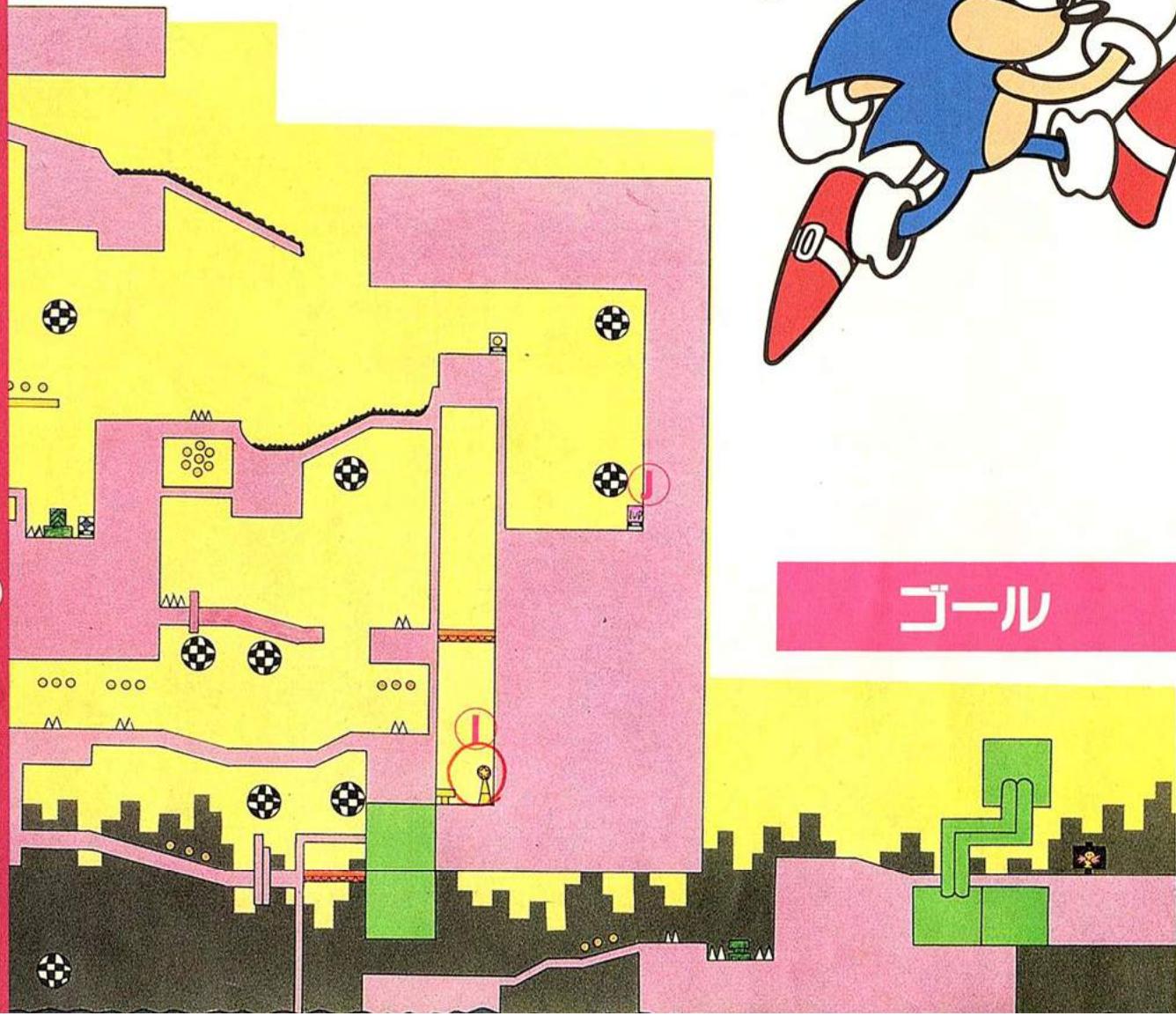




OIL OCEAN ZONE ACT 1

1

前ページから続く



ゴール

⑥エレベーターで上へ…。

壁の中に浮いているエレベーター。上にソニックたちが乗ると決まった方向に一定距離だけ移動。この地点の場合は、エレベーターは上に向かって動くのだ。

手前で出現するシードラは、早めに倒しておかないと、しつこくどこまでも追いかけてくる。エレベーター直後のセンプウキあたりで、追いつかれると確実に攻撃を受けるので、注意しよう。



▲エレベーターに乗って、上のルートに行く。直前が出るシードラを倒しておくとお楽だ。

⑦落ちると下のルートへ。

またも出ましたセンプウキ。ここは上下のルートの選択地点でもあるので、落ちてしまったら最初からやり直し、なーんてことはない。

どちらを選んでも結果的にそう大差ないので、好きなルートを進もう。

▼センプウキが、回っている時なら、そのまま進める。



▲落ちたらここから。上とそう変わらないのだけれど。

⑧アイテムは確実に取れ。



▲エレベーターを避けて、右にジャンプ!

とにかくエレベーターがあったら乗ればいい、なんて考えはダメ。例えばこのように、エレベーターをやり過ごしてしまったあとに、おいしいアイテムが隠れていることもあるからだ。特に無敵アイテムは、取っておいてソニックはないので、確実におさえておきたい。

⑨キャッチボールの発射台。



▼アッという間にボールの中。こうなるともう強制移動だ。

▲これがキャッチボールの発射台。ジャンプして壊すと……?

一見して行き止まりと思える所に、緑色のブロックが。これこそがキャッチボールの発射台であり、ジャンプして壊してしまったら最後で、ソニックたちははるか遠くまで強制的に運ばれてしまう。壊す前にはマップで必ず位置の確認を。

⑩数が少ないポイントマーカ。

広くてややこしいアクトでは、ポイントマーカーは必ずチェックせよ! アイテム探しや、ルート探検でタイムアップになっても、貴重なポイントマーカー。このゾーンでは、リングを持っていなくても、絶対取るうね。

特にこのゾーンでは、数が少ないので、全部通るつもりでプレイしよう。



▲貴重なポイントマーカー。このゾーンでは、リングを持っていなくても、絶対取るうね。

⑪この1UPはどうやって取る?

▼このフロアを右に落ちる。ジャンプしてはダメ。



▲1UP発見! でもこれだけ苦労して1つだけ……?

マップの右端に置いてある1UP。これを取りに行くためには、まずHの地点まで登り、キャッチボールで右に。次にそのまま右に歩いていき、1つ目のオイルの坂道を降りる。最後にその下のオイルの道を、上から落ちてきた反動で、右に大ジャンプしよう。

OIL OCEAN ZONE ACT 2

なんかい
 ルートがよくわからない、難解なアクト!

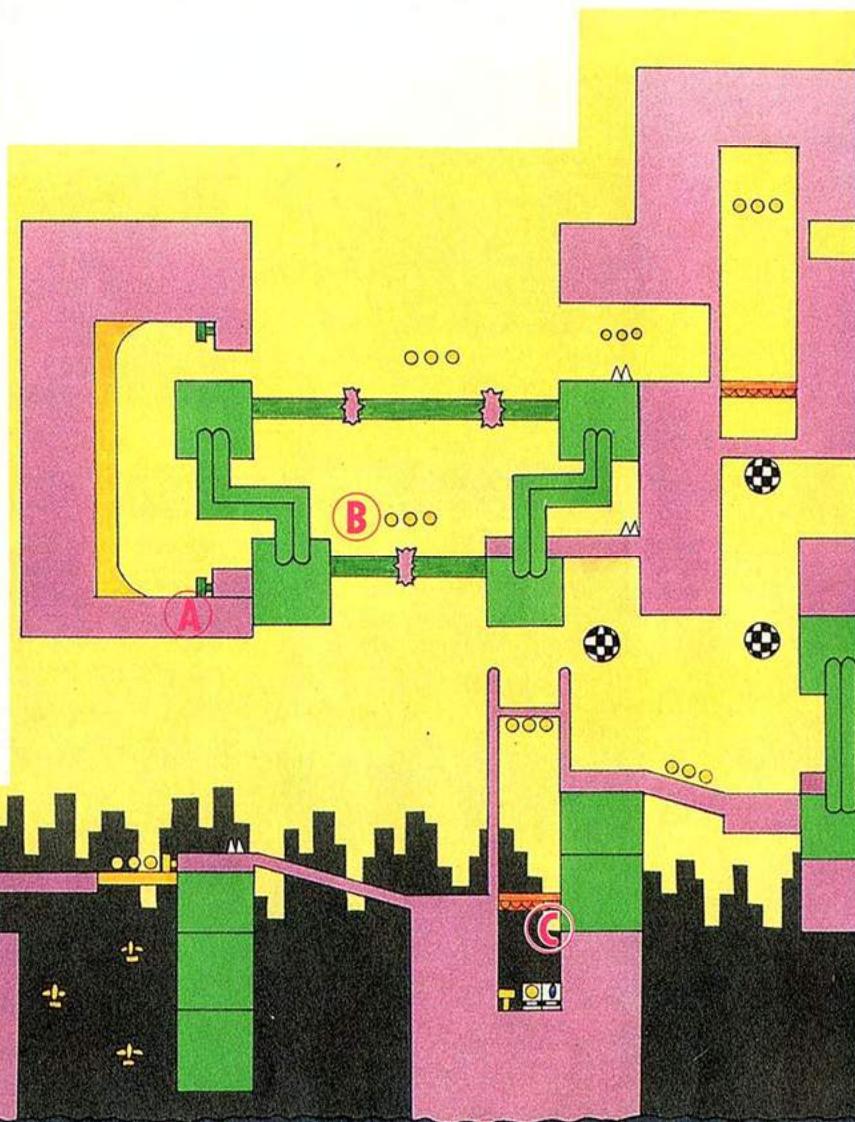
マップをよく見よう

基本的にはアクト1と似たような構成になっているが、トラップの数が並の量じゃないのがここ、アクト2だ。

確実に進んでいかないと、いつまでも同じ所を行ったり来たり、なーんてことになってたりかねないぞ。

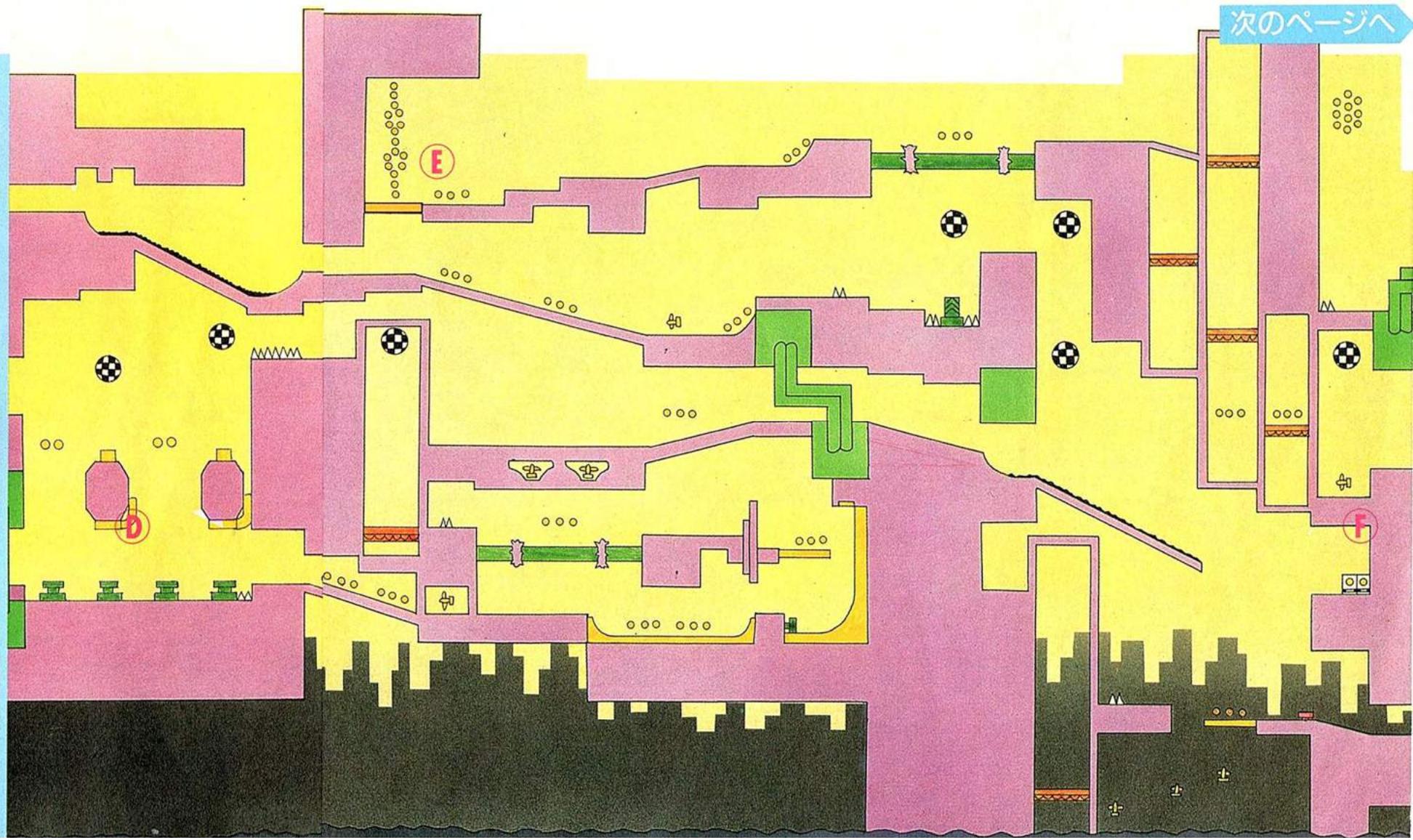


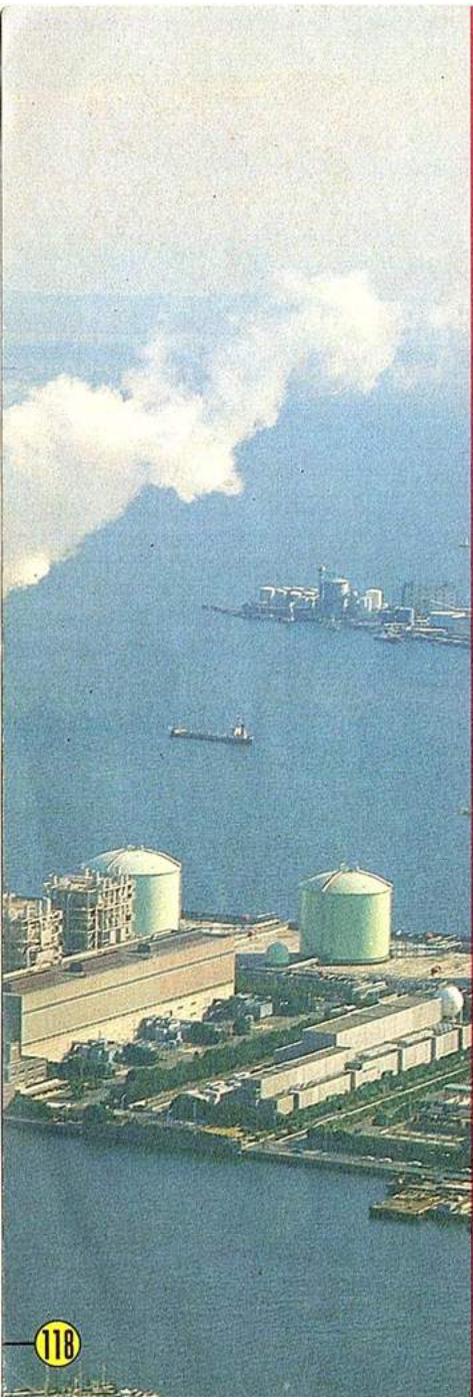
▲複雑で、似たようなルートがいっぱい。マップを覚えていないとゴールまでとりつくのは辛い。



①～⑥の攻略ガイドは、P.120から読んでね!

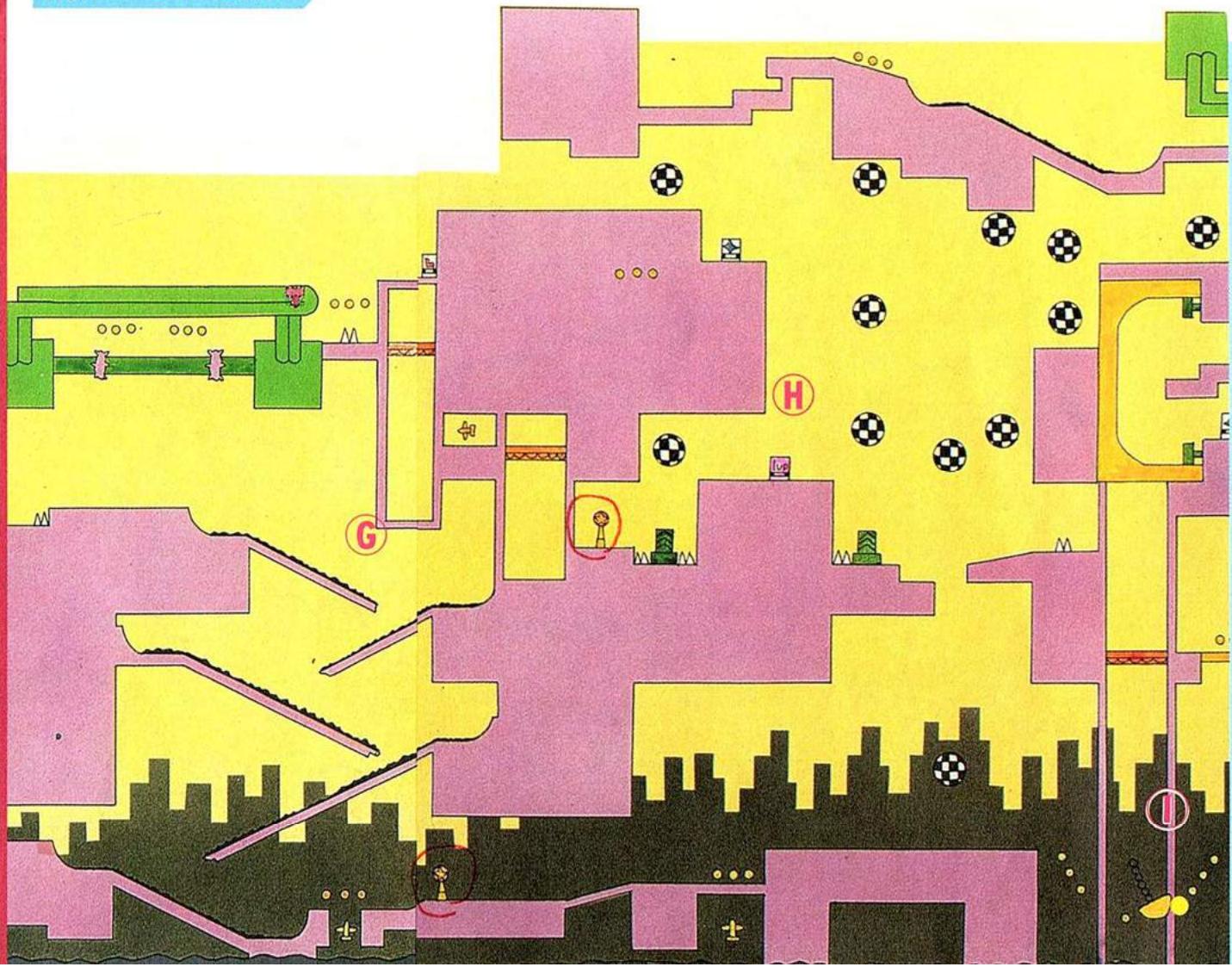
次のページへ





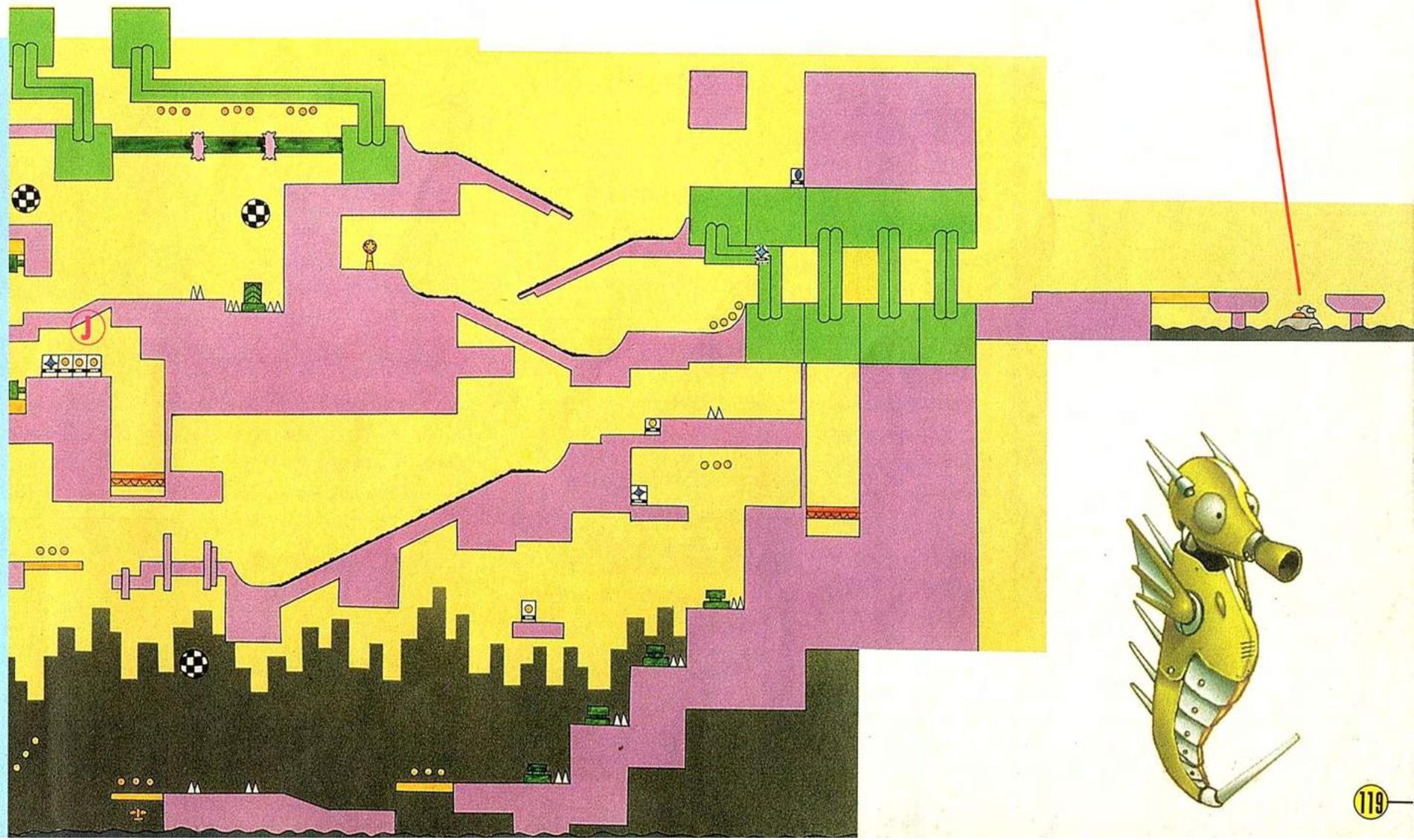
OIL OCEAN
ZONE ACT 2

前ページから続く



①G~①Jの攻略ガイドは、P.121から読んでね!

BOSS!!
SUBMARINE
EGGMAN II



①自分で押すスプリング。

▼さわるだけでは何もおきないぞ。
自分で端まで押すのだ。



▲離れた途端にビョン！ カジノナイトゾーンのものと同要領は同じ。

ちょっと変わった形のスプリング。こいつは押しこんだ分だけ、その反動で飛び出すという仕掛けなのだ。こちらから押してやった力でそのまま戻ってくるので、微妙な加減をつけることが可能。

何度か動かしてみて、上に登るコツをつかもう。

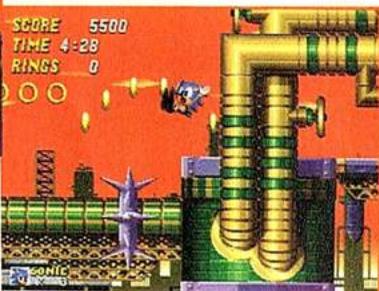
②左右に移動するトゲトラップ。

ひと目でトラップとわかる、動くトゲ。1つのトゲが左右に行ったり来たりしているものと、2つのトゲが途中でぶつかって、方向を変えてくるものがある。この地点で出現するのは、1つのタイプなので、一度ジャンプして避ければ楽勝。



▲左右にゆっくりと動いているトゲトラップ。痛そうだ。

▶当たれば当然ダメージ！でも簡単に避けられるからね。



③エレベーターに乗らずに…。

前のアクトにもあった、エレベーターの下にアイテムが置いてあるパターン。アクト前半で10リングとバリアが手に入る、オイシイ所だぞ。アイテムを取ったあとは、スプリングでジャンプして、上のフロアに戻ろう。しばらく後退すれば、エレベーターも復活しているぞ。



◀エレベーターに乗ったら、すぐに降りてしまえ。



▶その下にはアイテムが。急ぐばかりが能じゃないってね。

④キャッチボールでマップの上へ。

キャッチボールの変則パターン。普通の飛び上がる台の上に、なにやら怪しい機械があって、発射台と同じ役目を果たしている。これを使えば上のフロアまでは、楽に行けるのだが、ゴールまで多少遠くなる。どちらを選ぶかは、キミの自由だ。



▲キャッチボールを繰り返し、かなり上の方まで行けるぞ。

◀この台の上に乗ると、自動的に打ち出される。

⑤リングがたっぷり!

D地点の右にある飛び上がる台、キャッチボールで強^{きょうせい}制移動されて、ここまでたどりつくことになる。上の方にあるリングは、最後のボールで打ち出されるまで何もしないでいれば、自動的に全部取ることができるので、特に気にする必要はない。この先で出現するオクター^{おくと}の存在を忘れがちなので、気をつけながら、進むべし。



▲思わぬ所にリングの山。ほうっておいても勝手に全部取ってくれるのだ。

⑥このアイテムはどう取る?

深くえぐられた壁^{かべ}の中に、2つの10リングが置かれている。普通は上から落ちて取るものだと考えがち。しかし、ここに限^{かぎ}っては下のスプリングを使い、ジャンプで入りこまないと取れないのだ。何度も練習^{れんしゅう}して、うまいタイミングをつかむのだ。

▼このスプリングを使えば、大ジャンプできる。



▲ジャンプ中にタイミングよく右を押すのだ!!

⑦オイルですべっちゃうぞ。



▲連続するオイルの坂道。これで、敵なんか出たら大変。

▼敵こそ出なかったけれど、一番下のルートまで直行。

オイルの流れる坂道が連続している地点。ただ下に落ちていただけなので、F地点の下にあるスプリングを使えば、また復活^{かっかつ}が可能^{かのう}だ。落ちてしまったからといってあきらめずに、時間の許^{ゆる}す限り、何度でもチャレンジしよう!

⑧ワンアップの取り方は?



▼なんとかワンアップの所まで。でもやっぱり割に合わない?

▲ここから行かないとワンアップは取れない。道は長いぞ。

またまた変な所にワンアップアイテム。こいつもやっぱりすぐに取れるようなものではないぞ。まずG地点の上のフロアまで行って、隠しスプリングで右のブロックまでジャンプ。それから右に3画面ほど歩いて行き、ブロックがとぎれている所で下に落ちると取れるのだ。

⑨振り子に乗ると...

このゾーンにも振り子が登場する。ただし、この振り子の場合は、ほかと少し勝手が違って、ソニックたちが上に乗ってしばらくすると、重さで下に落ちてしまうのだ。



◀リングをなぞるように動く振り子。

▲あれ?落ちてしまった。いったいこれからどうすればいいの?

⑩大量のアイテム発見!



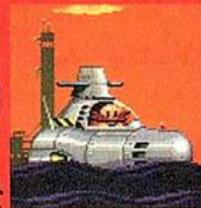
▼このエレベーターの上に乗れば....

▲こんなにたくさんアイテムが! 残さず取るう!

こんな鬼^{おに}のようなアクトでも、ある所にはやっぱりあります! この地点にくることができれば、合計30個のリングと、無敵^{むてき}のパワーが手に入るのだ! 後半が辛いと思ったら、ここまでくれば一安心。ただし、タイムアウトには気をつけて。



ボス VS 対決



サブマリン エッグマン II

1・ビームを放って攻撃をしかけてくる

オイルの海の中から、不気味に現れたのは、レーザー光線と、鉄のツメをたくみに操るサブマリンエッグマンII。

ここでのポイントは、いかにうまくレーザーをかわせるかに尽きる。鉄のツメは見かけ倒しの武器で、先端の鋭い部分にさえ当たらなければ、ダメージを受けないからだ。



ソニックは鉄のツメが!



次は、ビーム攻撃。3発連続でくるぞ!



真打ち登場! サブマリンエッグマンII。こいつ自体は攻撃をしてくれないけどね。

2・しゃがんでかわしながら連続回転ジャンプ!

レーザーは連続で3回発射される。たいていはしゃがんでいれば、当たる心配はないが、まれにレーザーが足場に向かってくることがある。こうなると足場が火の海になってしまうので、横にジャンプしてかわそう。これさえクリアすれば、あとのエッグマンは、ほぼ無防備状態。連続ジャンプで倒せ!

台に向かって撃たれると火柱が。こうなったらジャンプで避ける。
▼ほとんどの場合、しゃがんでいれば、当たることはない。



▼やった! 見事にやっつけたぞ。でもオイルの中で爆発ってのも...



METRO POLIS ZONE

ゾーン
攻略ガイド

マップデータ

 × 700	 × 7
 × 18	 × 5
 × 0	 × 2

ザコ敵

カニパンチ テルスター
カマキラー

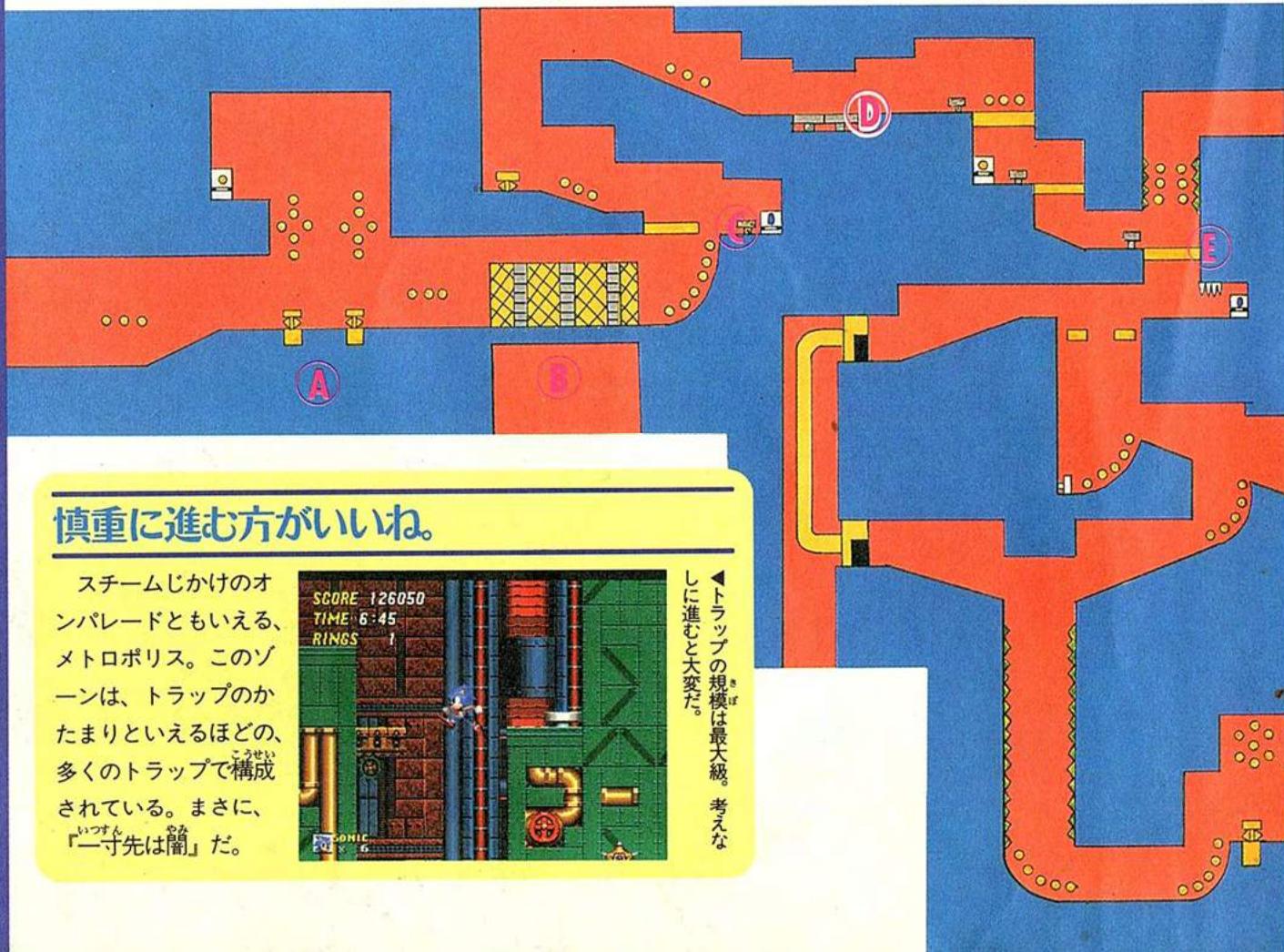
難易度



METROPOLIS ZONE ACT 1

トラップがいっぱいの、機械じかけステージ!

スタート



慎重に進む方がいいね。

スチームじかけのオンパレードともいえる、メトロポリス。このゾーンは、トラップのかたまりといえるほどの、多くのトラップで構成されている。まさに、「一寸先は闇」だ。



◀トラップの規模は最大級。考えなしに進むと大変だ。



★印は、無限ループ

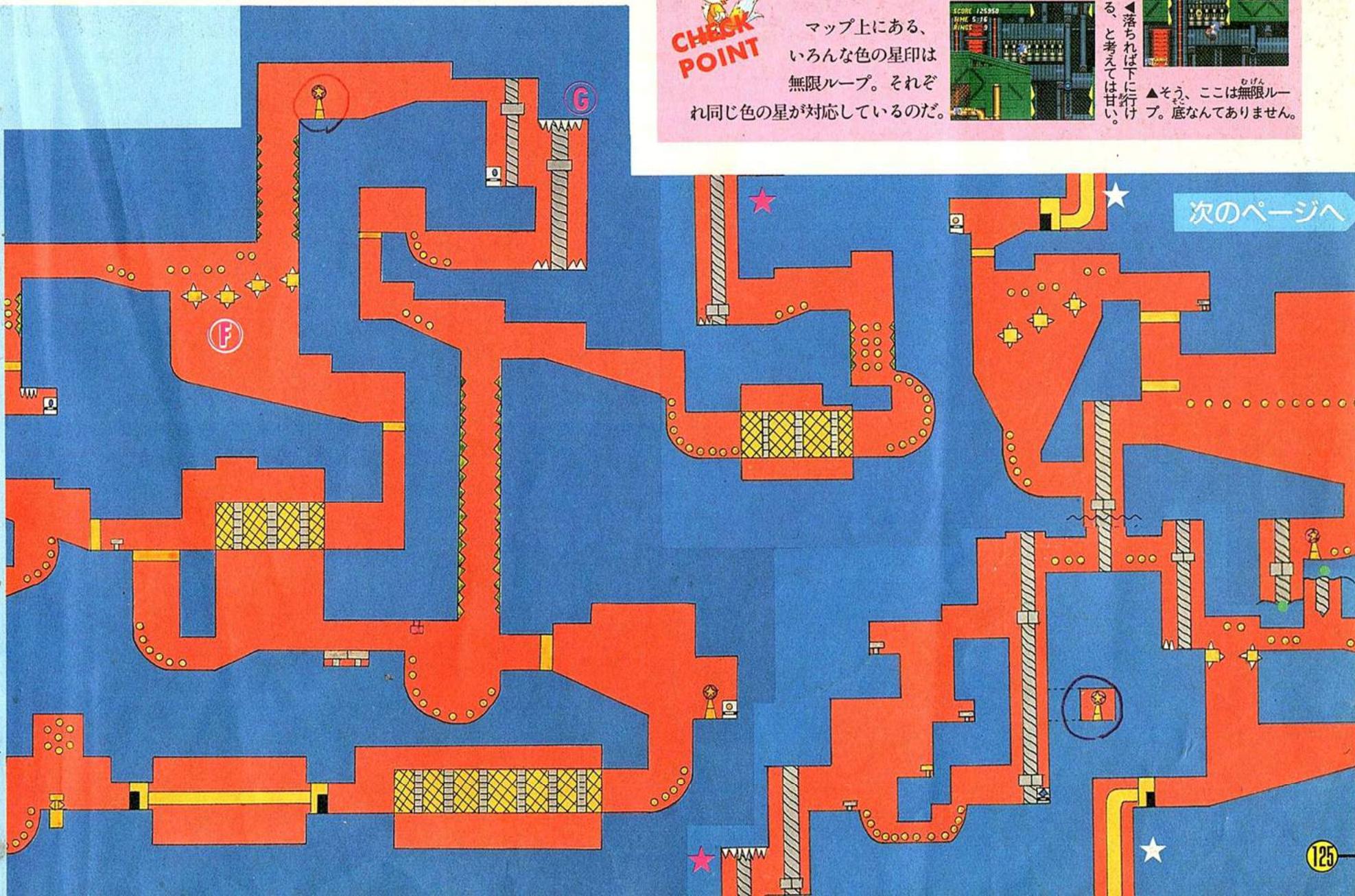
マップ上にある、
いろんな色の星印は
無限ループ。それぞ
れ同じ色の星が対応しているのだ。



▲落ちれば下に行ける、と考えるのは甘い。



▲そう、ここは無限ループ。底なんてありません。



次のページへ

① ハイジャンプをしよう。

じょうき ぷん
蒸気を吹きながら上下する、スチーム弁。これに乗ってれば、何もしなくともハイジャンプができるのだ!



▲かなりの高さまでジャンプできるぞ。

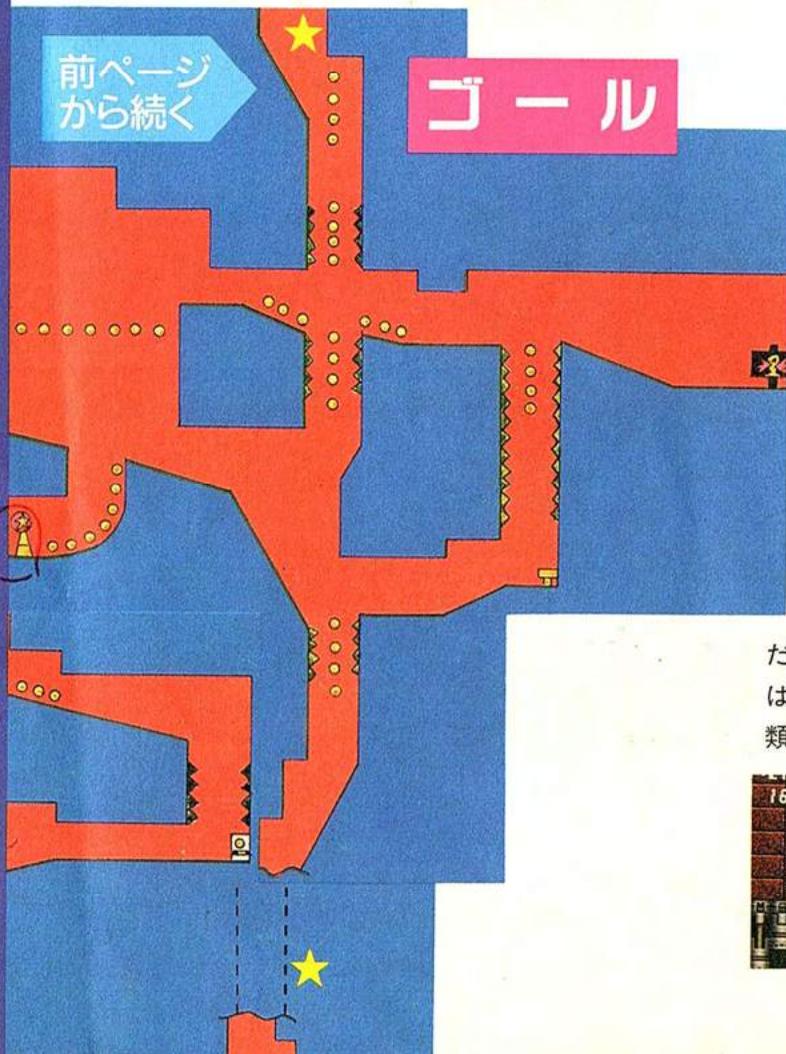


▲ここで左に行けば、10リングが。

▲吹き出す蒸気に当たるとダメージを受けるぞ!

前ページから続く

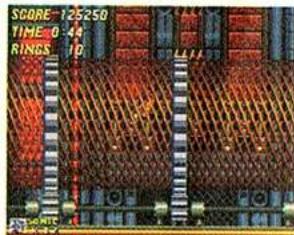
ゴール



② ドラムで宙返り。

ぐるぐる回っているトラップ。ソニックたちが中に入ると、彼らもいっしょに回ってしまうのだ。だが、それだけのことなので、トラップとしてはあまり意味はないようだ。

別に目を回してダメージを受ける…なんてこともないみたい。



▲ドラムがぐるぐる回転。見てると楽しいぞ。

③ スイッチを押せば…。

このアクトの重要なポイントになるのが、スイッチだ。押すことによって床が出現するもの、引っこむもの。はたまたトラップのスイッチだったり、さまざまな種類がある。マップを見て何が起ころか確認しよう。



▲いかにも意味ありげなスイッチ、押すと…。



▲ここには左から床が出現。まだまだあるぞ!

㊦プレスはすばやく渡れ。

高速で、上へ突き上げるために、通過するタイミングがつかみにくいのがこれ。真横で待っていて、上がったらすぐさま下を通り抜けてしまおう。スーパースピンダッシュを使って、強引に通ってしまうのも、1つの手段だろう。

▼プレスは上下運動がすばや
い! 急いで渡ってしまえ!!



▲少しでも遅れるとミス。こ
んな目にあわないように。

㊧三角スプリングで上へ。

▼反対側でもはじかれて、ど
んとん上に登っていく。



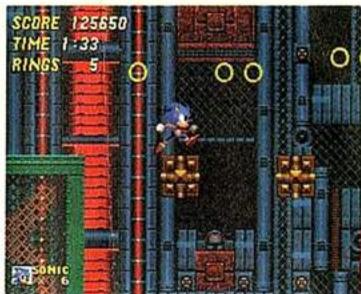
▲当たると反対側に、はじき
飛ばされる。

上下に通じる通路のほとんどには、このスプリングがついている。要は斜めスプリングがたくさんついているものだと思ってくれればよい。さわれば自動的に上のフロアまで運んでいってくれるのだ。

エッグマンは何をを考えて、こんなものを作ったのか。

㊨ヤリのつき出るブロックに注意。

ヤリが4方向に出たり引っこんだりする、かなりインケンなトラップ。しかも、必ず通らなきゃいけない所に仕掛けてあるので、どうしても避けるわけにはい



▲こいつが問題の
ブロック。油断し
ていると……。

▶下からブスッ!
ヤリは常に動いて
いるのだ。

かないぞ。ヤリの
飛び出す順番を
よく確かめて、慎
重に渡っていくし
かない!



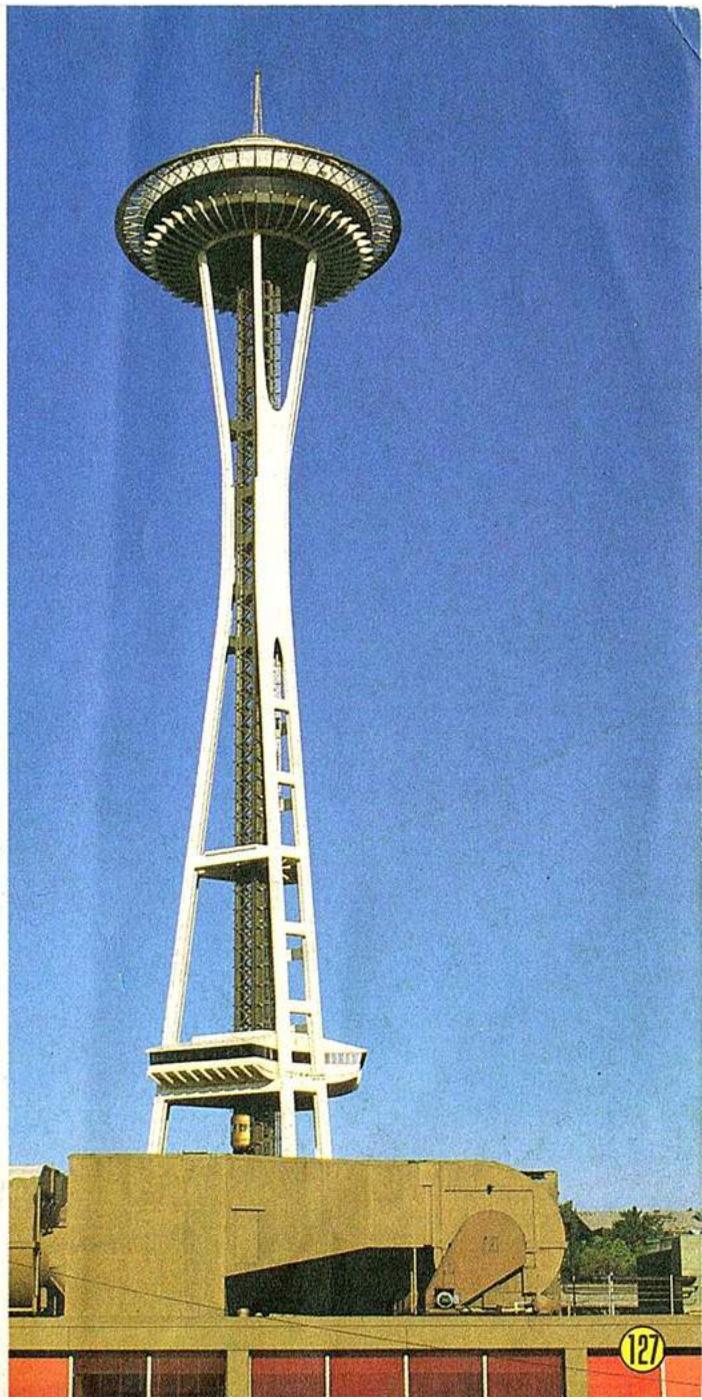
㊩ナットを回しながら移動。

▼何の部品なんだかよくわか
らない、巨大なナット。



▲右に回すと下に、左に回せ
ば上へ行く。こリャー苦勞だ。

これもなんだか意味不明。ねじの巻き目から見て、右に回せば下に行くんだらうけど、こんな大きなものを回せる工具なんて、どこにもないし…。となったら、もう自分で回すしかないっ! てことで、ナットの上乘ってけんめいに走り回る、ソニックなのでした。

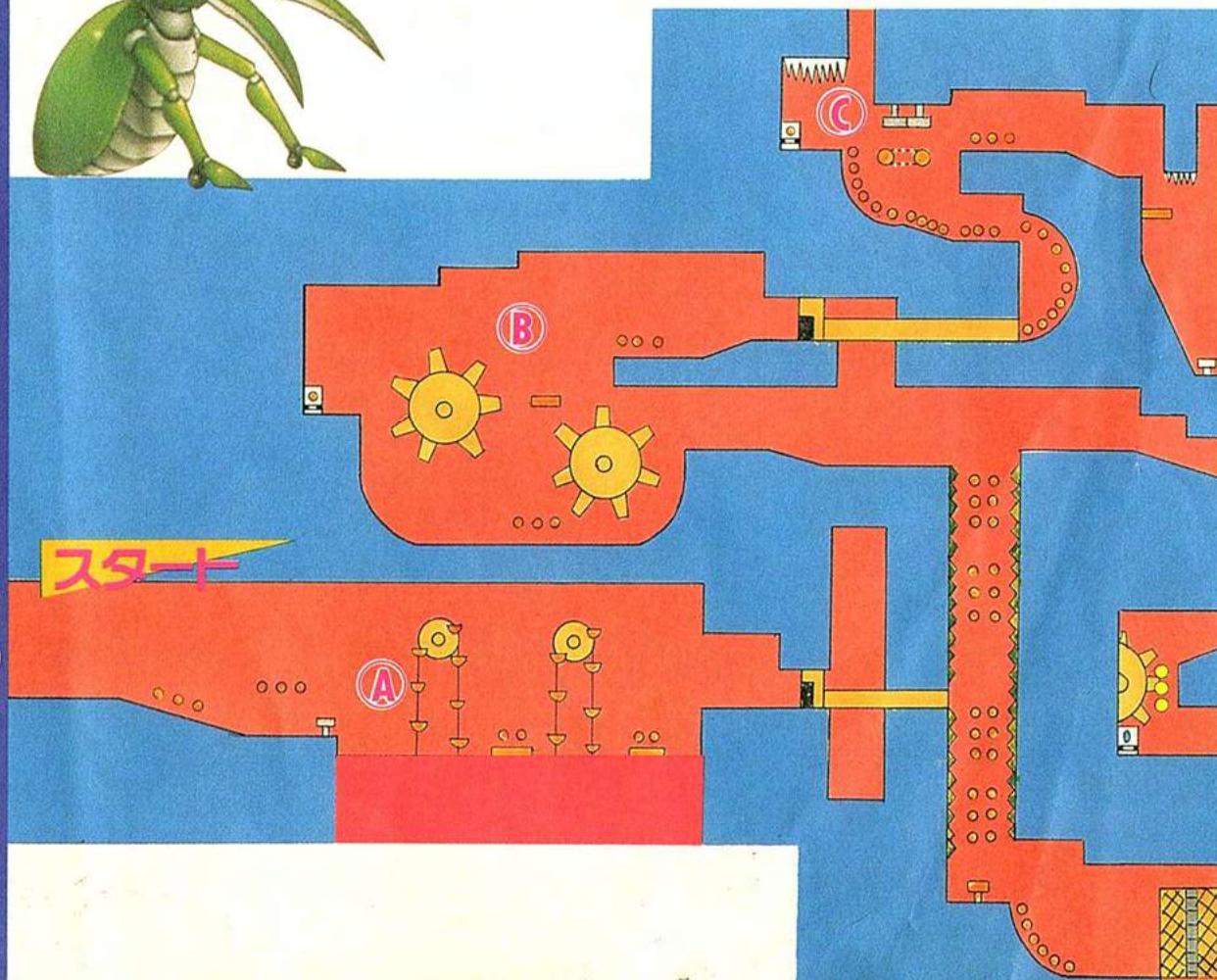


METROPOLIS ZONE ACT ②

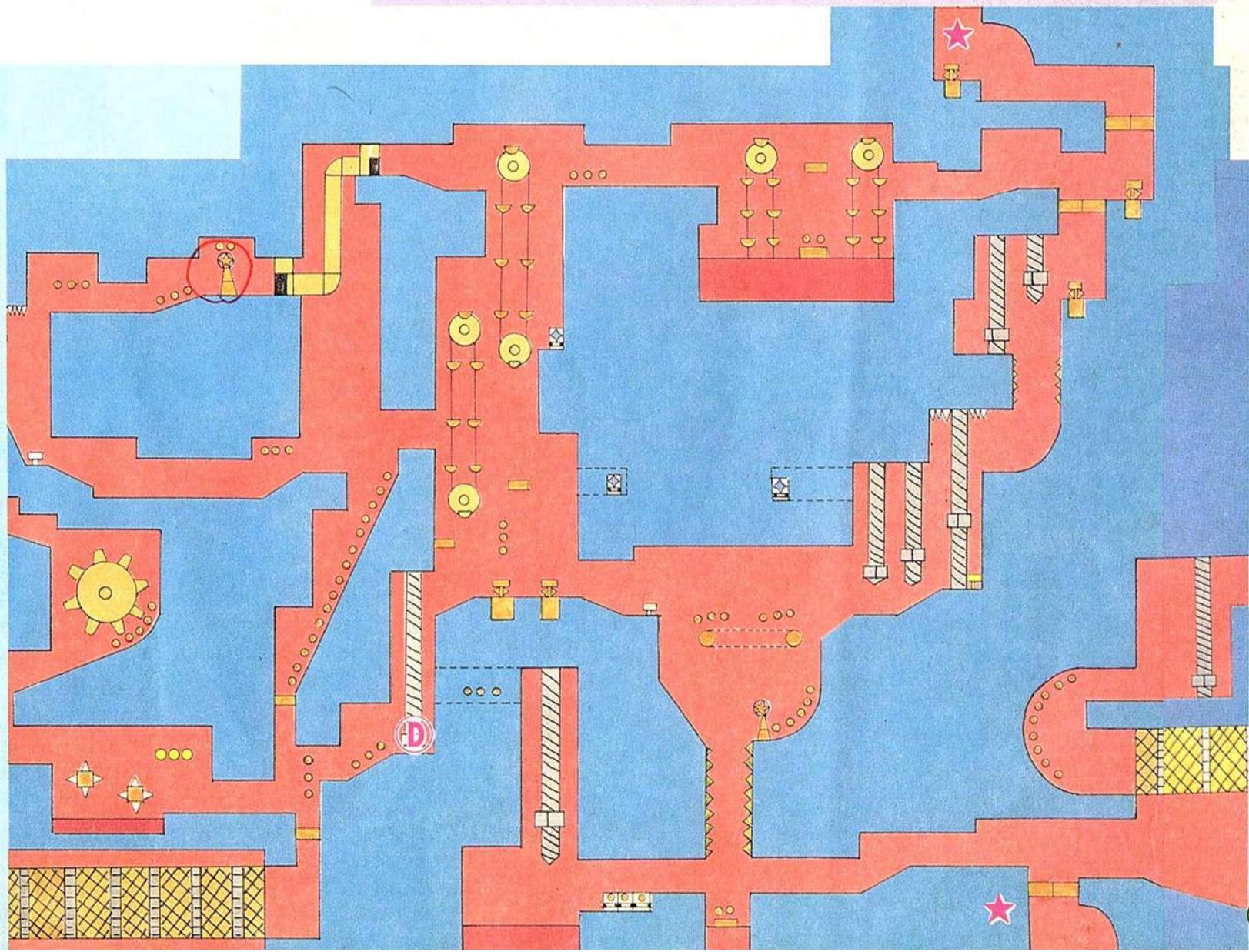
巨大な歯車が、グルグルと不気味に回る!

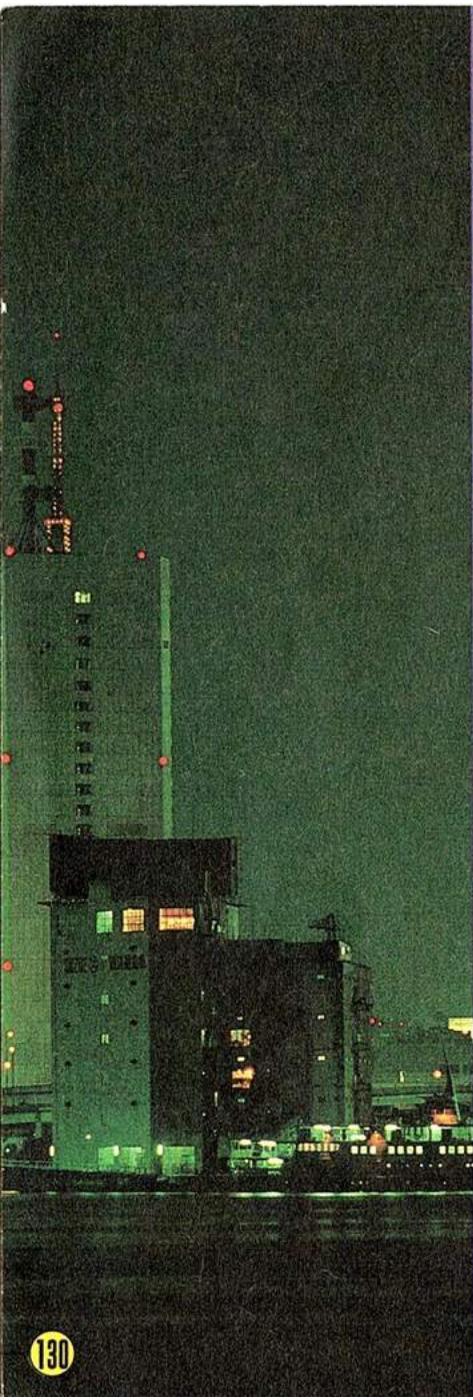


METROPOLIS ZONE ACT ②



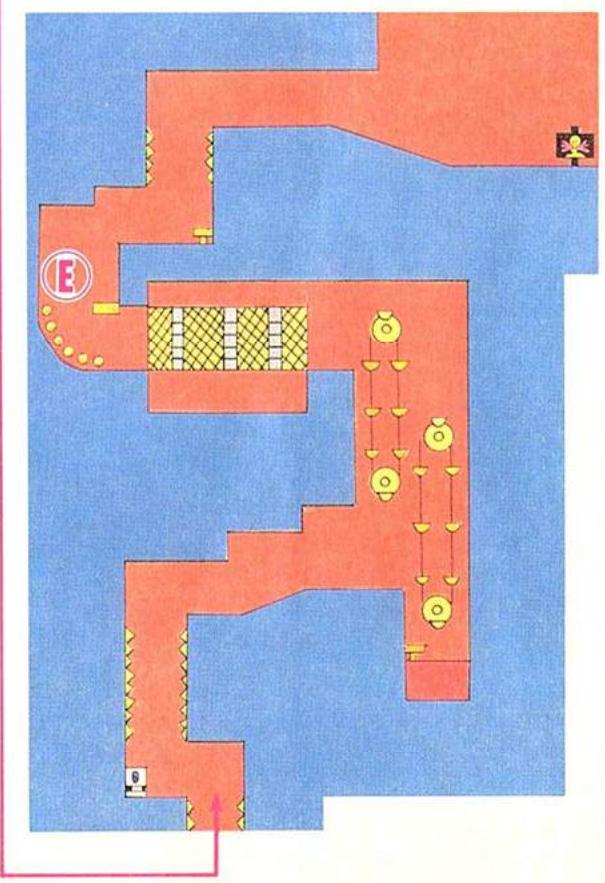
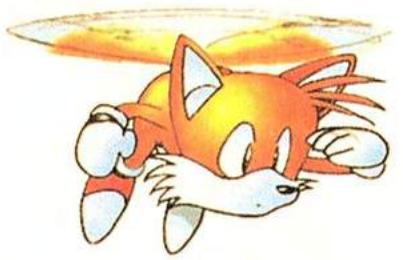
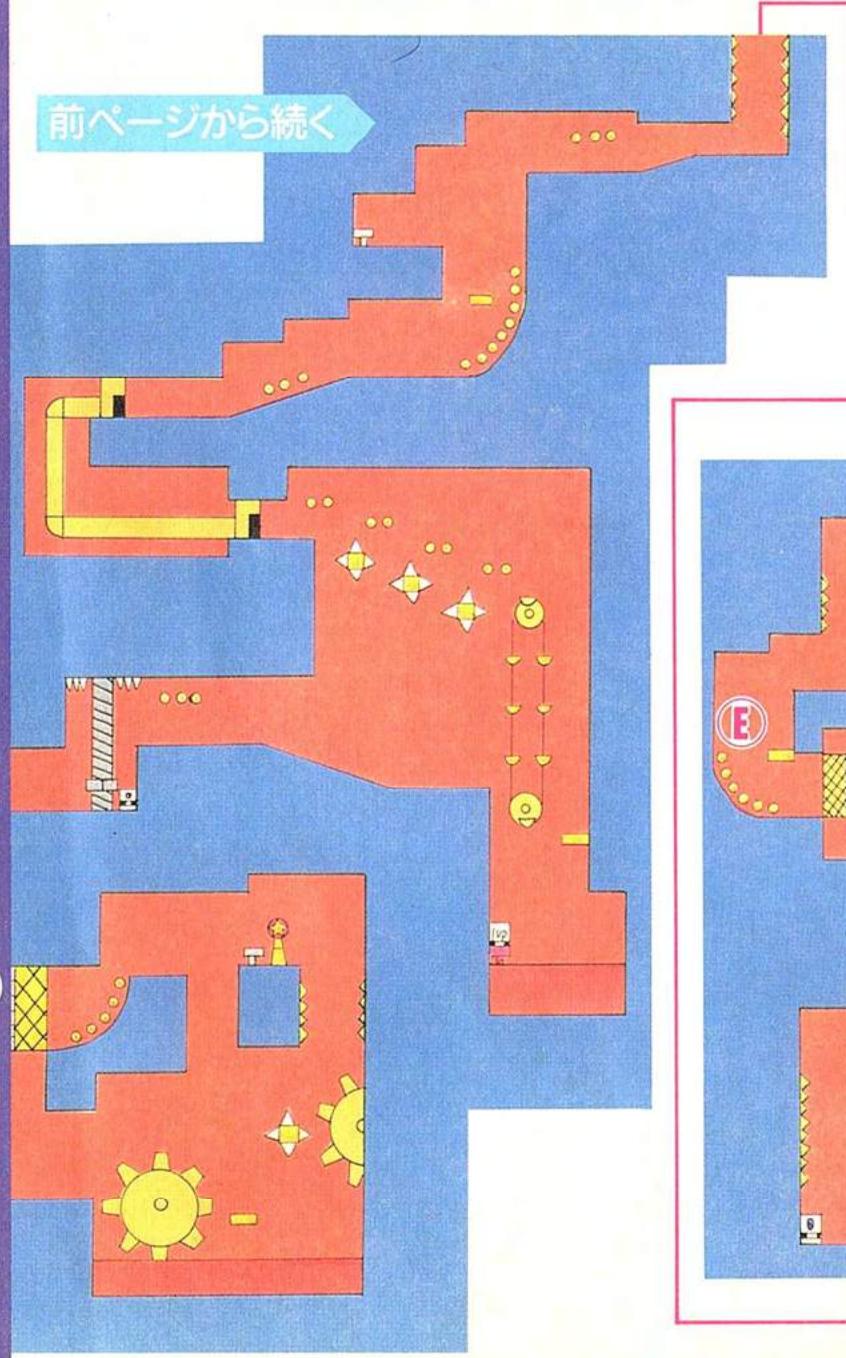
①～⑤の攻略ガイドは、P. 131を読んでね!





MEETROPOLIS ZONE ACT 2

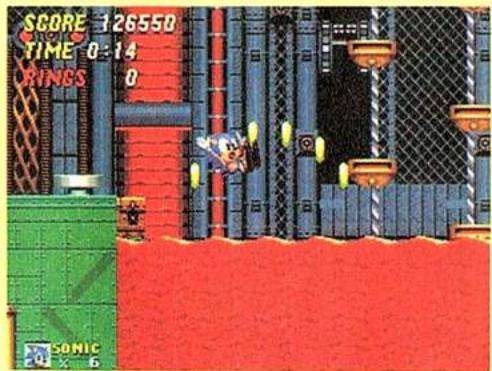
前ページから続く



ルール

マグマには落ちないように!

このゾーンの下に流れているのは、なんとマグマ。このゾーンの下の流れているのは、なんとマグマ。落ちてしまえばダメージは確定だ。コンペアーの下にあることが多いので、移動する時は下に注意。



▲マグマに落ちれば当然ダメージ。あわてずに上を渡っていきましょう。

④台が沈まないうちに…。

マグマの上に台が1つ。ここで一息つけるな、と思いきや、乗ったとたんに沈み出す。しまった、これもトラップだったのか! 気がついた時にはもう……。



ジャンプしても浮き上がらないぞ。一時的足場だと思え!

▲台があるうちにジャンプしないと……。

▶このようにズブズブと沈んでしまうぞ!



⑤歯車にからまれないように。



▲歯車の上を行くソニック。ちょっとカッコイイね。

ひっきりなしに回り続ける歯車。この上を通過、上に行かなければならないのだが、なにせ足場が回っているので非常に難しい。下に落ちてまたすぐに戻ってこれるので、何度も挑戦してうまいタイミングをつかんでみよう。

⑥高くジャンプすると危険。



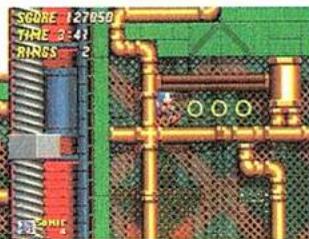
▲10リングを発見。ジャンプして取ってはダメ。

結構盲点なのが、このような単純明快なトラップ。ジャンプすればトゲに当たってしまうのは、ミエミエのパターンなのだが、アイテム欲しさについつい飛んでしまい、結局ダメージを受けることに。スーパースピンドッシュを忘れてはいない?

⑦隠し通路にも注意!

このゾーンの隠し通路には、目印になる所がない。そのために非常に見つけるのが難しいのだが、マップを見ながらプレイすれば、そんなこともなく、楽に進めるぞ。マップを参考にして、ルートを全部覚えてしまおうつもりでやってみよう。

▼このあたりから右にジャンプ。目印がないので注意。



▲中に入ればリングが3つ。ものたりない感じ。

⑧テクニクで登れ。



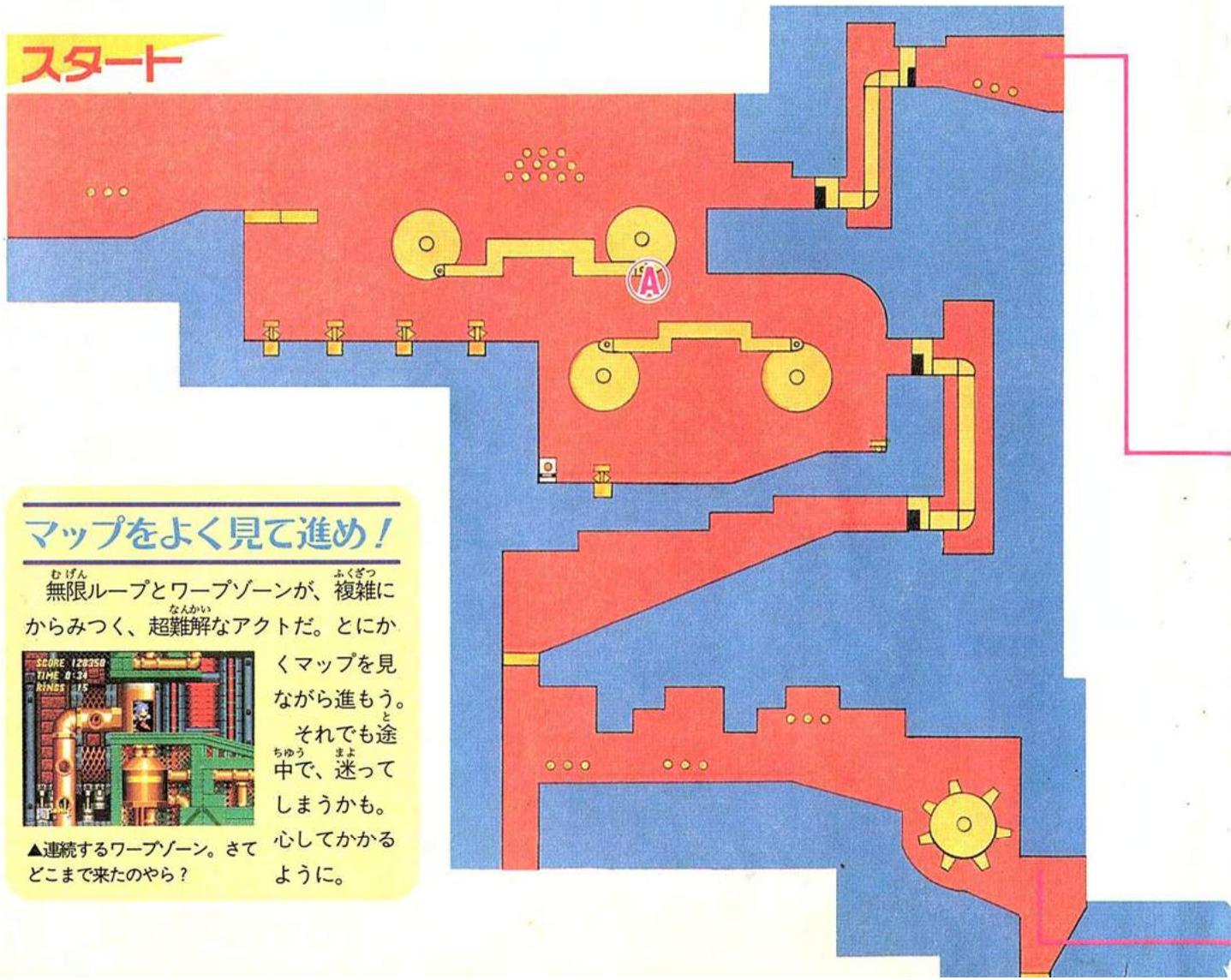
▲スピンドッシュ状態で壁からジャンプ! これでなんとか上まで。

半月状の壁の横に、動く床が1つ。なんとかして床の上に上がらなければ、先に進むことはできない。ここでもスーパースピンドッシュが効力を発揮する。真下からダッシュして、壁の中ほどでタイミングよくジャンプすれば、この床の上に乗れるぞ!

METROPOLIS ZONE ACT ③

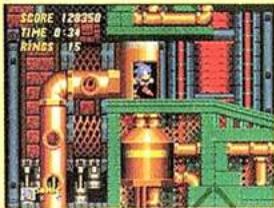
「無限ループ」と「ワープゾーン」で迷いやすい!

スタート



マップをよく見て進め!

無限ループとワープゾーンが、複雑にからみつく、超難解なアクトだ。とにかく

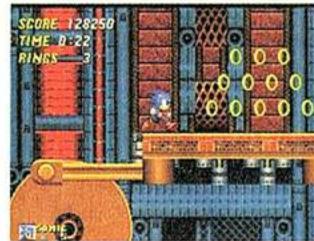


▲連続するワープゾーン。さてどこまで来たのやら?

くマップを見ながら進もう。それでも途中で、迷ってしまうかも。心してかかるように。

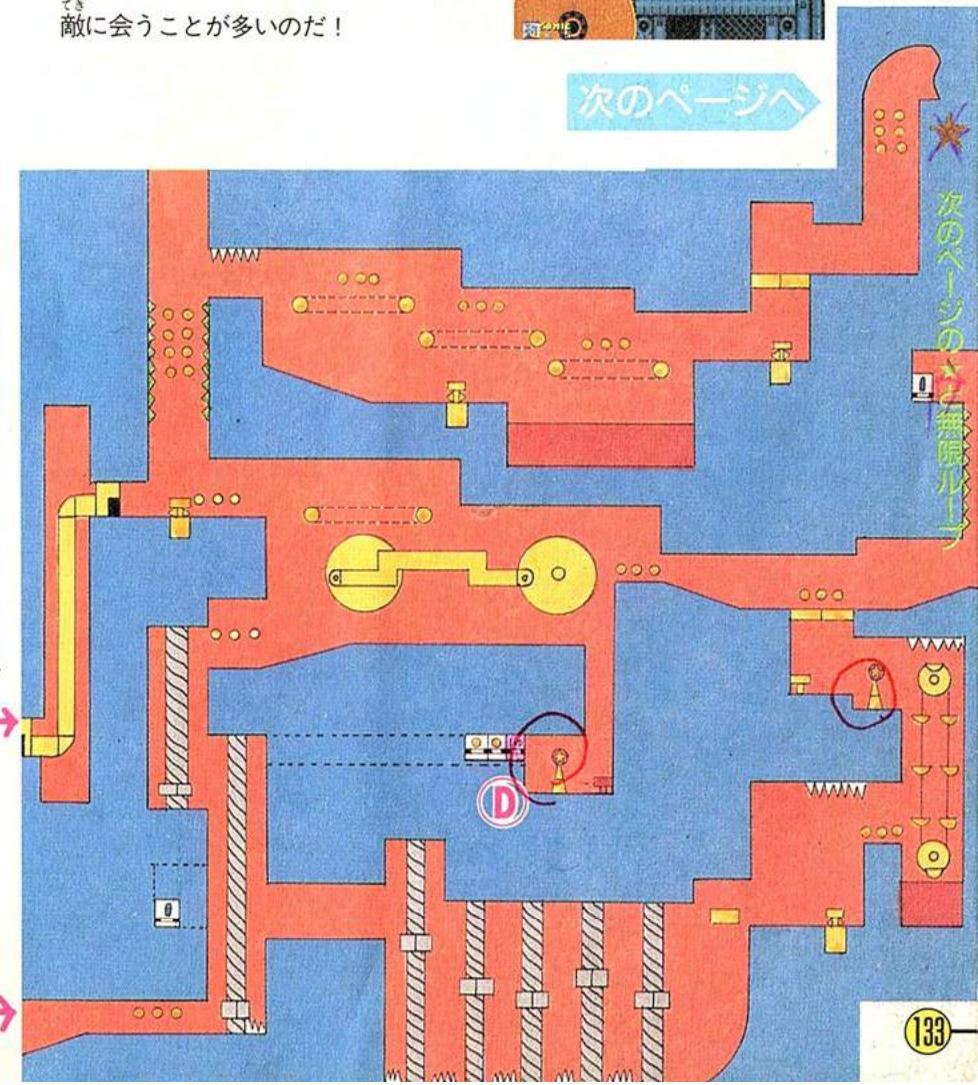
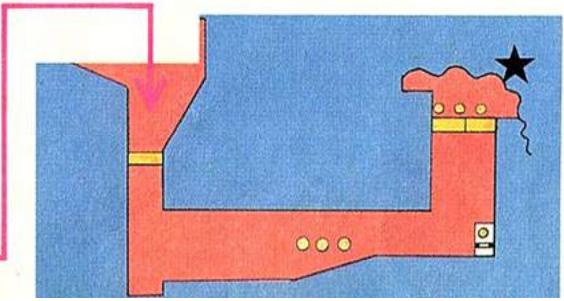
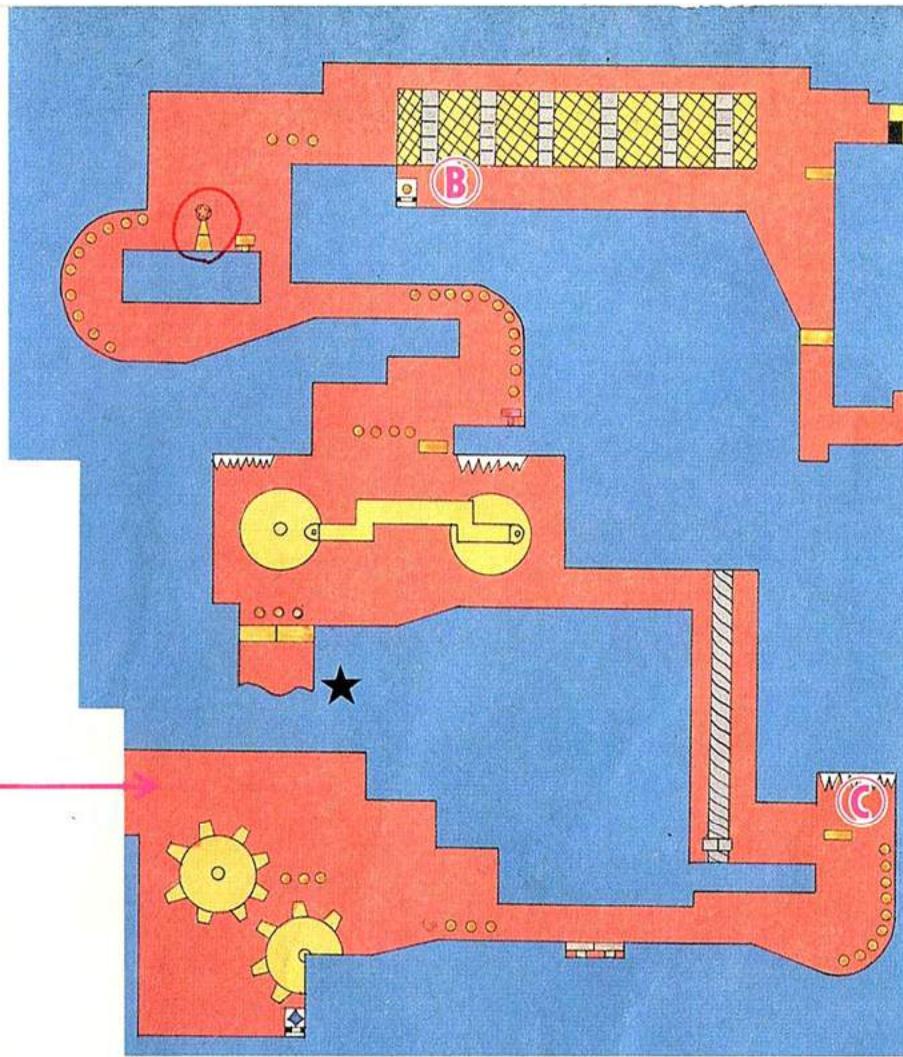
④台に乗ってリングを取ろう。

回転して動く台の上には、たくさんのリングが。しかし、ここではリングをたくさん持っていることよりも、常に一つでもリングを持っている、という**状態**がいいだろう。思わぬ所で、思わぬ**敵**に会うことが多いのだ！

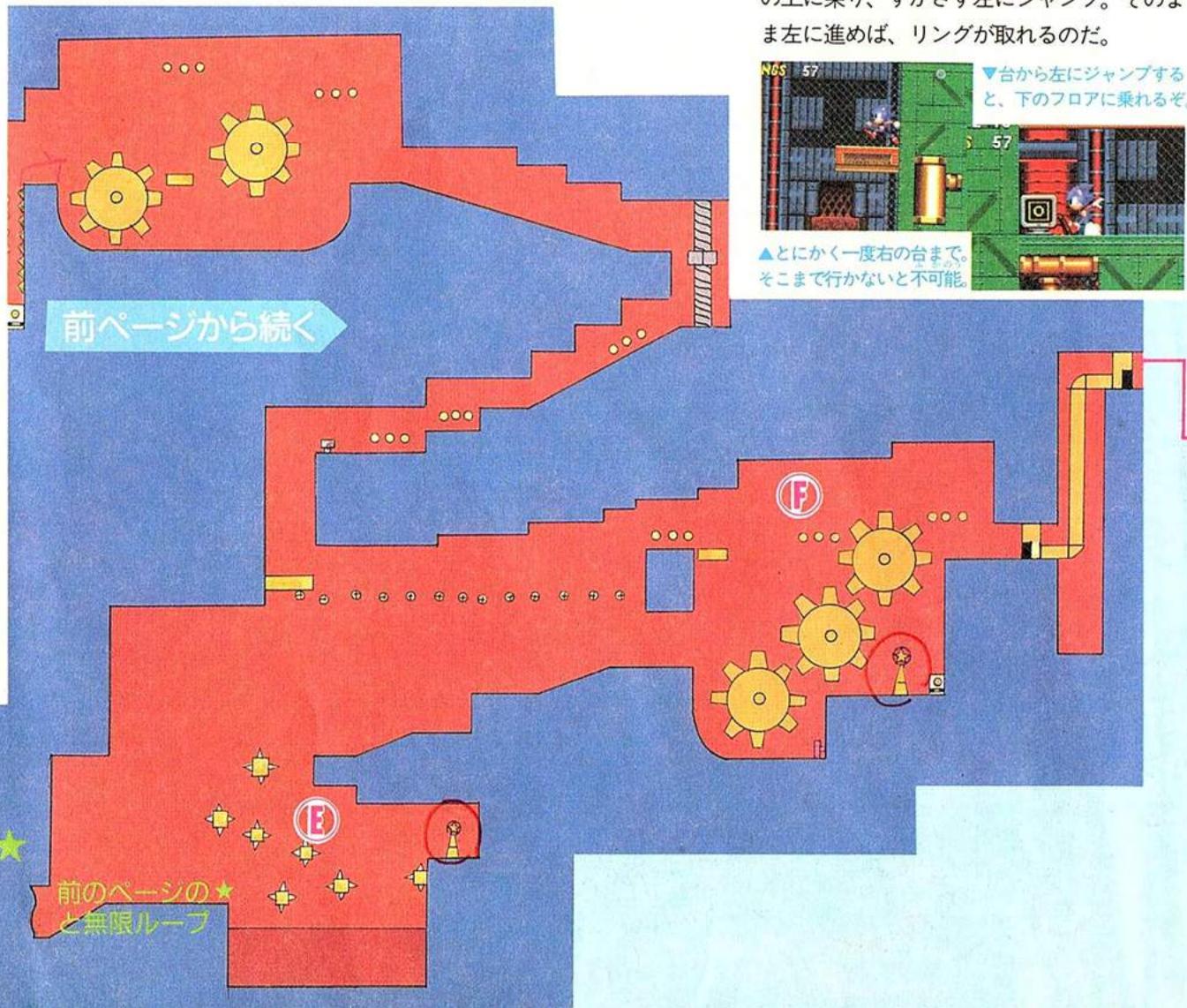
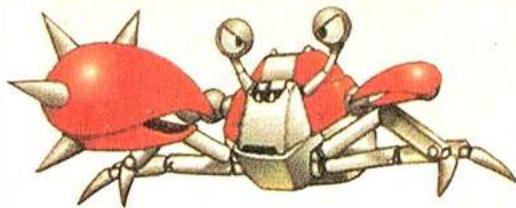
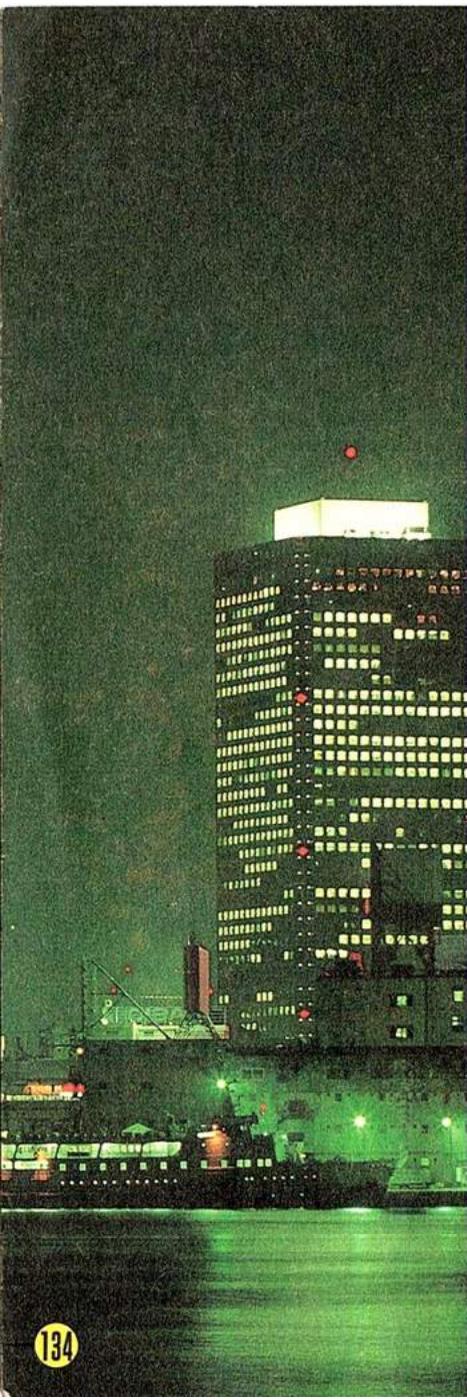


◀一つでもいいから取っておこうね。

次のページへ



次のページへ



⑧このリングの取り方は？

回る金あみの下に、10リングが1つ。これを取るためには、まず右まで行って、動く台の上に乗る、すかさず左にジャンプ。そのまま左に進めば、リングが取れるのだ。



**BOSS!!
FLYING
EGGMAN**

◎タイミングをうまくはかれ。

ここもスーパースピンドッシュを利用する所。具体的な方法は、前のアクトのEポイントで説明しているものと同じ。あえて、ここでもう一度説明する必要もないだろう。

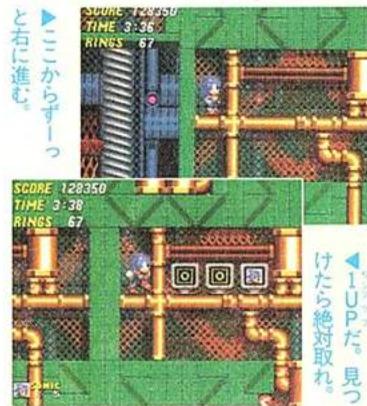
まあ、左右が逆になっただけのことなので、タイミングさえつかんでしまえば、あとは簡単にクリアできるはずだ。



◀またこのバターン。もうタイミングはつかめたかな？

◎貴重な1UPを発見。

やっぱりあった隠し通路。この奥にはなんと1UPが！ まさに地獄に仏とはこのことだ。1UPはあってもジャマにならないので、このポイントは必ず覚えておこう！ もし忘れてしまったら、マップでチェックせよ。

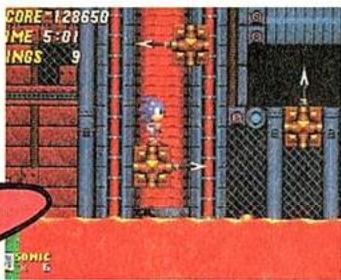


▶ここからずーっと右に進む。

◀1UPだ。見つけたら絶対取れ。

◎慎重に渡っていこう。

通称、「針山地獄」。下のルートを選んではしまったら、絶対にこの地点を通らなければならない。運命だと思ってあきらめよう……というのでは、あまりにも残酷。実はヤリ



◀さざれりや地獄、落ちても地獄。一体どうすればいいの？

ブロックをうまく避ける方法がないわけではない。ヤリはブロックの中心から飛び出すので、端に立っていれば……。

◎まきこまれるな！



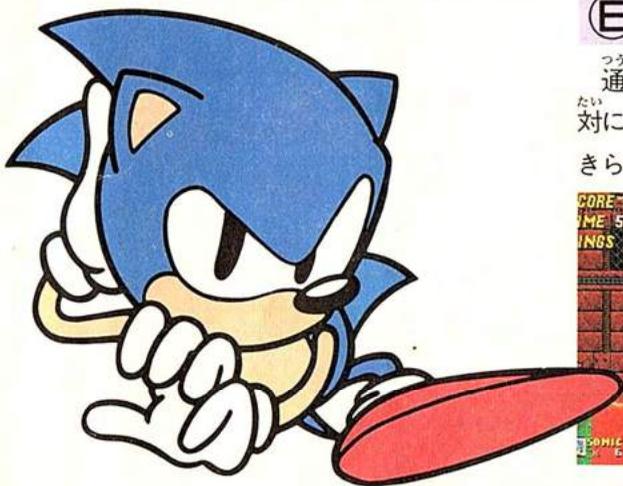
▶ここを登るしか道はないぞ。

◀1回で登り切るなんて考えるな！

前のアクトでも苦しめられた歯車が、ここでも登場する。

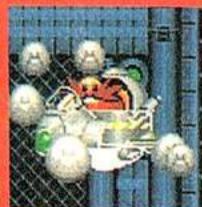
とにかくここを登らなければ、先に進めないで、できるまで何度でも挑戦しよう。

右下のポイントマーカーも忘れずにチェックするべし。





必ず勝つぞ!

ボ
ス
対
決

フライング エッグマン

1・分身をとばして攻撃してくるぞ!

エッグマンモービルがそのまま出てきたと思ったら、まわりを何かへんなものがぐるぐる回っている。こいつはバリアのようで、ふれるとダメージを受けてしまう。

うかつに攻撃するのはやめて、まずはエッグマンにスキができるのを、待っていた方がよさそうだ。

▼エッグマンモービルの回りを回っている卵のよ
うな物体。通常はバリアなんだけど……?



▲攻撃するとエッグマンに変身するのだ!!
でも分身は一度攻撃すれば倒せるからね。

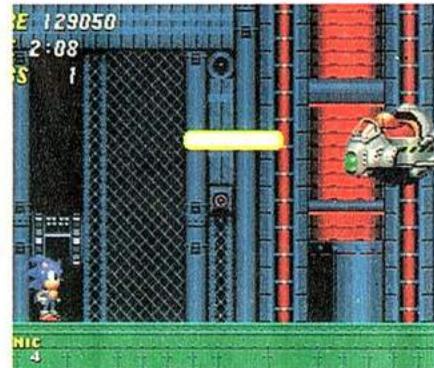
2・降りてきたところを、ひたすらアタック!

エッグマンが体当たりしようとして、降りてきたときがチャンスだ! 真下から回転ジャンプをおみまいしてやると、バリアの一部が分身ぶんしんになって襲おそってくる。こいつは一撃で倒せるので、本体が逃げる間に倒たおしてしまおう!

これを繰り返せば、エッグマンが完全無防備状態になるので、あとは余裕で倒せるぞ。



▲降りてくる所を下から攻撃。さすがのバリアもここだけは防衛がお留守のようだ。



▲エッグマンモービルのレーザー攻撃!! うまくよけたら、とどめの一撃をおみまいしてやれ!

SKY CHASE ZONE

マップデータ

 × 64  × 0

 × 0  × 0

 × 0  × 0

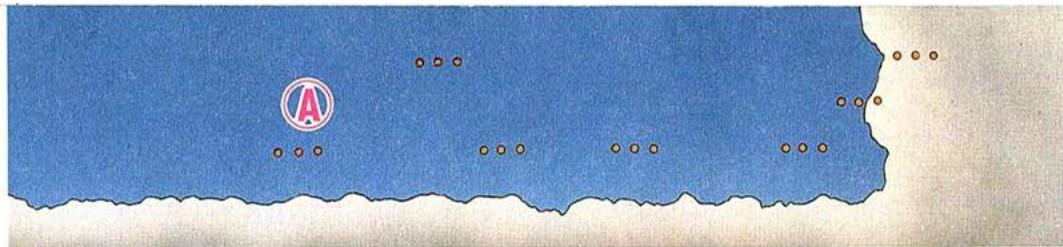
ザコ敵

バルキーン ポトス
ドースン

難易度



スタート



SKY CHASE ZONE

愛機トルネードで、エッグマンを追え!

ザコ敵オンリーのステージ

テイルスが操縦する飛行機トルネードの上に立つ、ソニック。見た目では、足場がかなり狭いようだけれど、テイルスの腕は最高。ソニックがどんなことをしても、ちゃんと彼をバックアップするぞ。なんと、スーパースピンダッシュも使える。



▲愛機トルネードに乗って、逃げたエッグマンを追いかける!

① ひんぱんに襲ってくるザコ敵

▼よく出現するのが、ドースン。吐く弾に注意しながらリングを取ろう。



▲バルキーンは画面の右から左へ通り過ぎる。だが、速いので、当たらないように。

これまでいろいろな難易度の高いゾーンをプレイしてきたけれど、ここでちょっとひと休み。ここは、トラップがまったくないゾーンなのだ。その代わりに、今まで以上の数のザコ敵が襲来。その動きを見極めてさえいれば、マップも短いのですぐにクリアできるぞ。



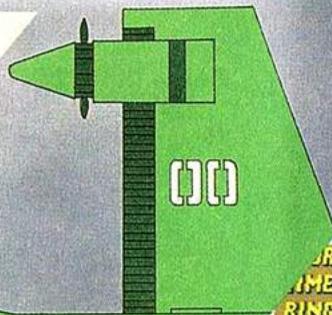
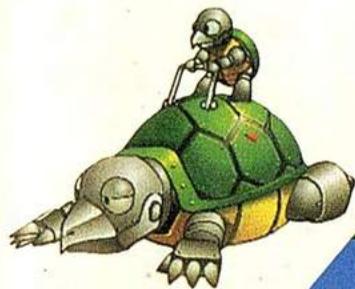
▲ドースンと同じくらいよく出現する、ボトス。爆弾を落としてくるヤツだ。

⑧リングは、確実に取っていこう！

難易度が低いゾーンだけど、残念ながらリングの数は少ない。それでも、比較的多いザコ敵の出現にそなえて、必ず取っておこう。

また、リングはこの先にも3個ずつ並んでマップ上に散らばっている。だから、ザコ敵をうまくかわしつつ取ることになるはずだぞ。

◀全部は取らなくていいけれど、絶対0個にはならないように。ザコ敵の脅威が倍になるぞ。



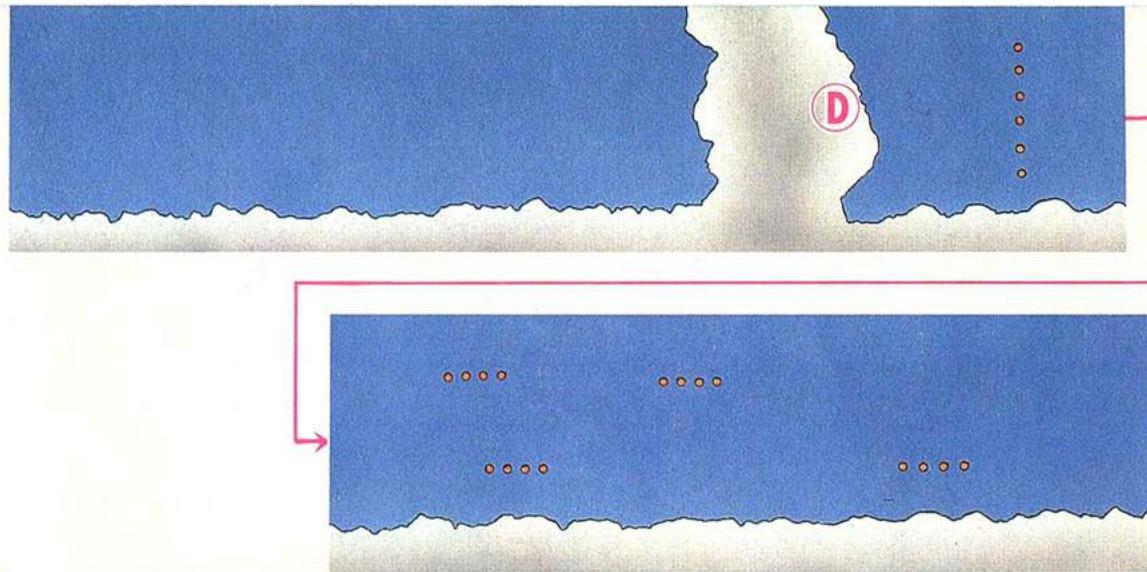
トルネードに乗ってソニックとテイルスがマップを進んでいると、いきなり下から大きな飛行船が出現！これが、エッグマンの巨大空中要塞だ！！



▶巨大空中要塞が突然現れた！当たり判定はないので、逃げる必要はない。

⑨出現！エッグマンの巨大空中要塞！！





①爆弾おとし、最後の来襲!^{らいしゅう}

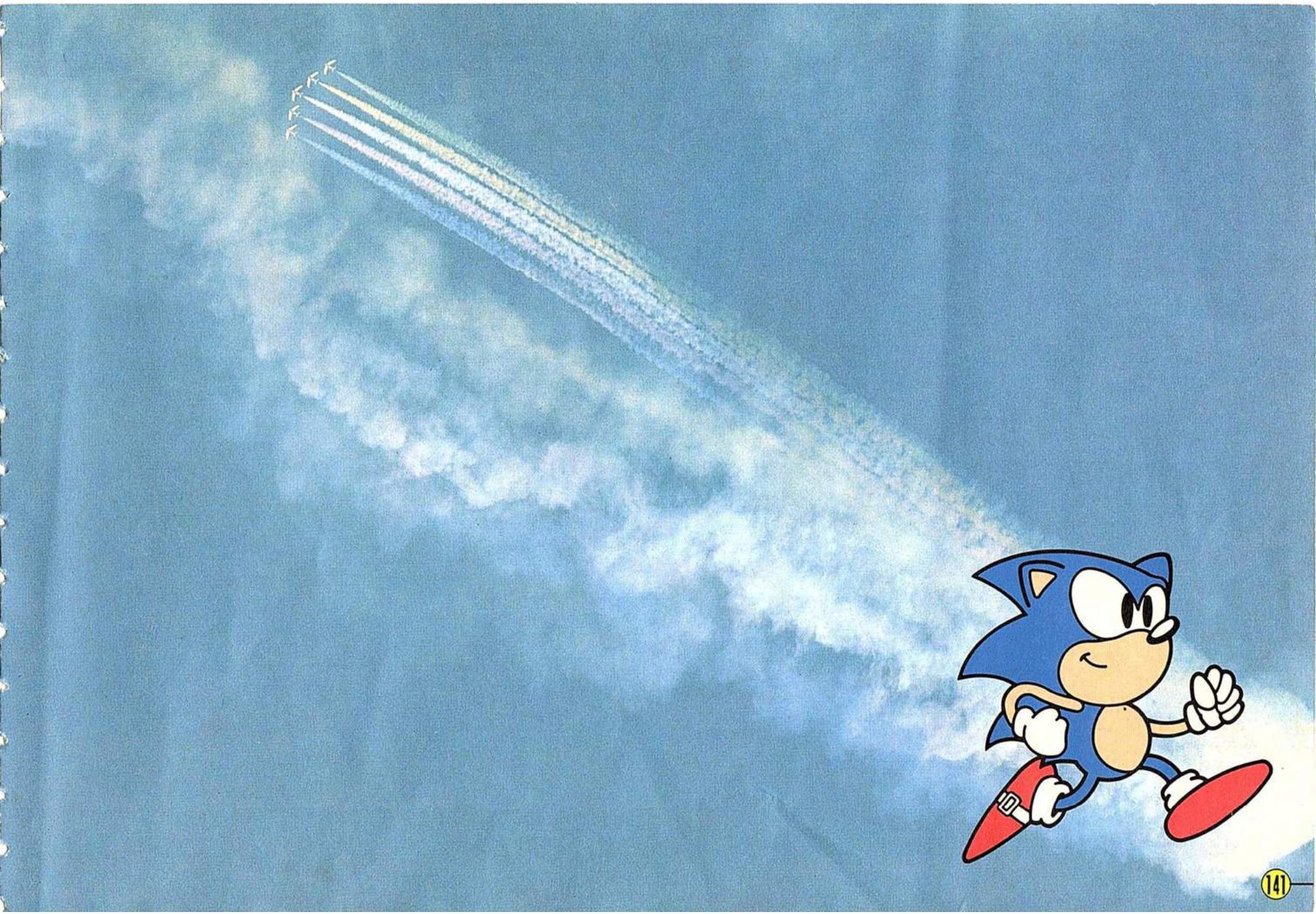
巨大空中要塞が去ったあとは、ゴールも近い。全体的にマップが短いので、あっという間に終わったなという感じがするはずだ。

だが、最後にボスが縦に^なて出現。かわそうとすると爆弾を落としてくるので、スーパースピンダッシュなどで倒したほうがいいぞ。

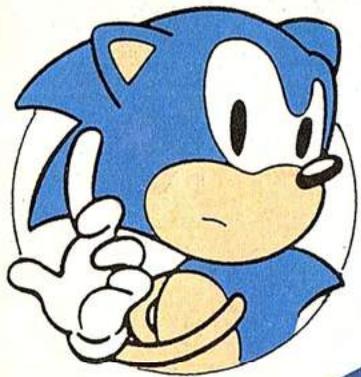


◀ボスの襲撃をうまくクリアすれば、いよいよエッグマンの待つ、空中要塞でのアクションだ。





ソニック&テイルス、いい顔、特集!



これが、
ソニックの走りだ!

セガが生み出したゲーム界最高のキャラクター、ソニック&テイルス! その人気の秘密はいくらでもあるけれど、ここに紹介するのはそのうちのほんの少し。画面の中でしばらく操作しなかったり、単に走ったり、アクション以外のいろんなところで、いろいろステキな表情を見せてくれるんだ。

ねころび!



おっつと

しっぽて
ブーン!

しっぽが
プロペラに!



時計ちらっ...



おお
あくび...



WING FORTRESS ZONE

マップデータ

 × 286	 × 3
 × 9	 × 2
 × 3	 × 3

ザコ敵

コケッコー

難易度



WING FORTRESS

ZONE

Dr.エッグマン、^{さいご}最後の^{とりで}砦だ!!

足を踏みはずさないように!

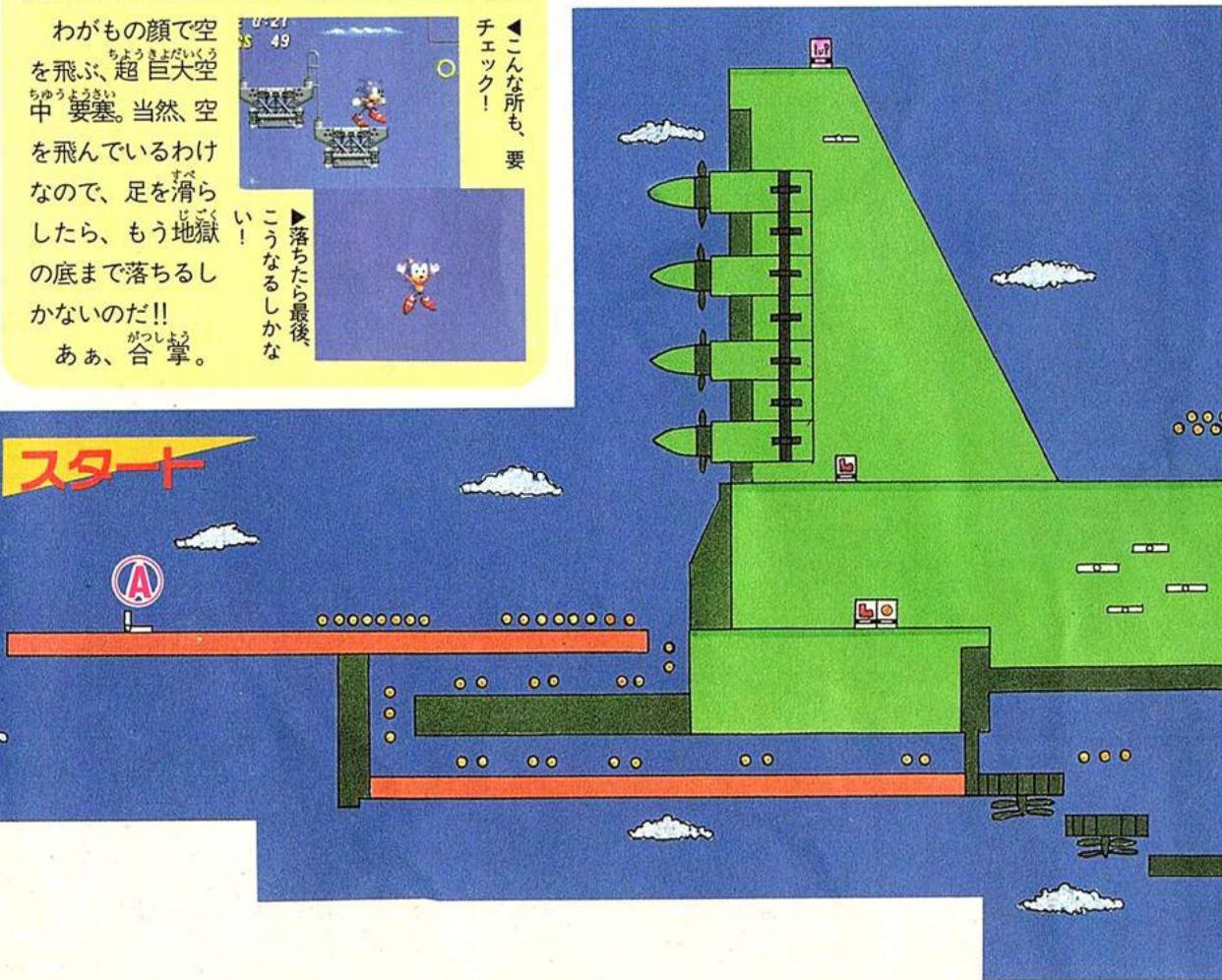
わがもの顔で空を飛ぶ、超巨大空中要塞。当然、空を飛んでいるわけなので、足を滑らしたら、もう地獄の底まで落ちるしかないのだ!!
あぁ、合掌。



◀こんな所も、要チェック!

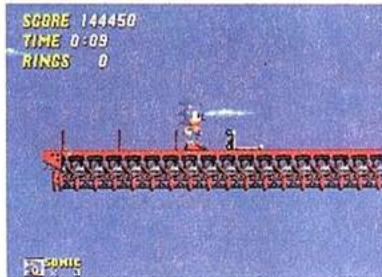
▶落ちたら最後、こうなるしかない!

スタート





①カタパルトには気をつけろ!



▲これがカタパルトだ。ちょっと見落としがちだが、この威力は……。

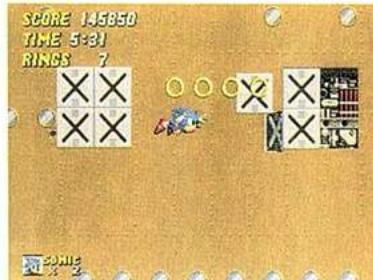


▲バシューン!! いっきにこんな所まで飛ばされる。見かけによらず強力なしかけだ。

このゾーンで最初にソニックたちを待ち受けるしかけがこれ、カタパルトだ。ふとすると、背景と見分けがつかないほど、目立たない。気がついたら飛ばされていた、なんてことにならないように。

次のページへ





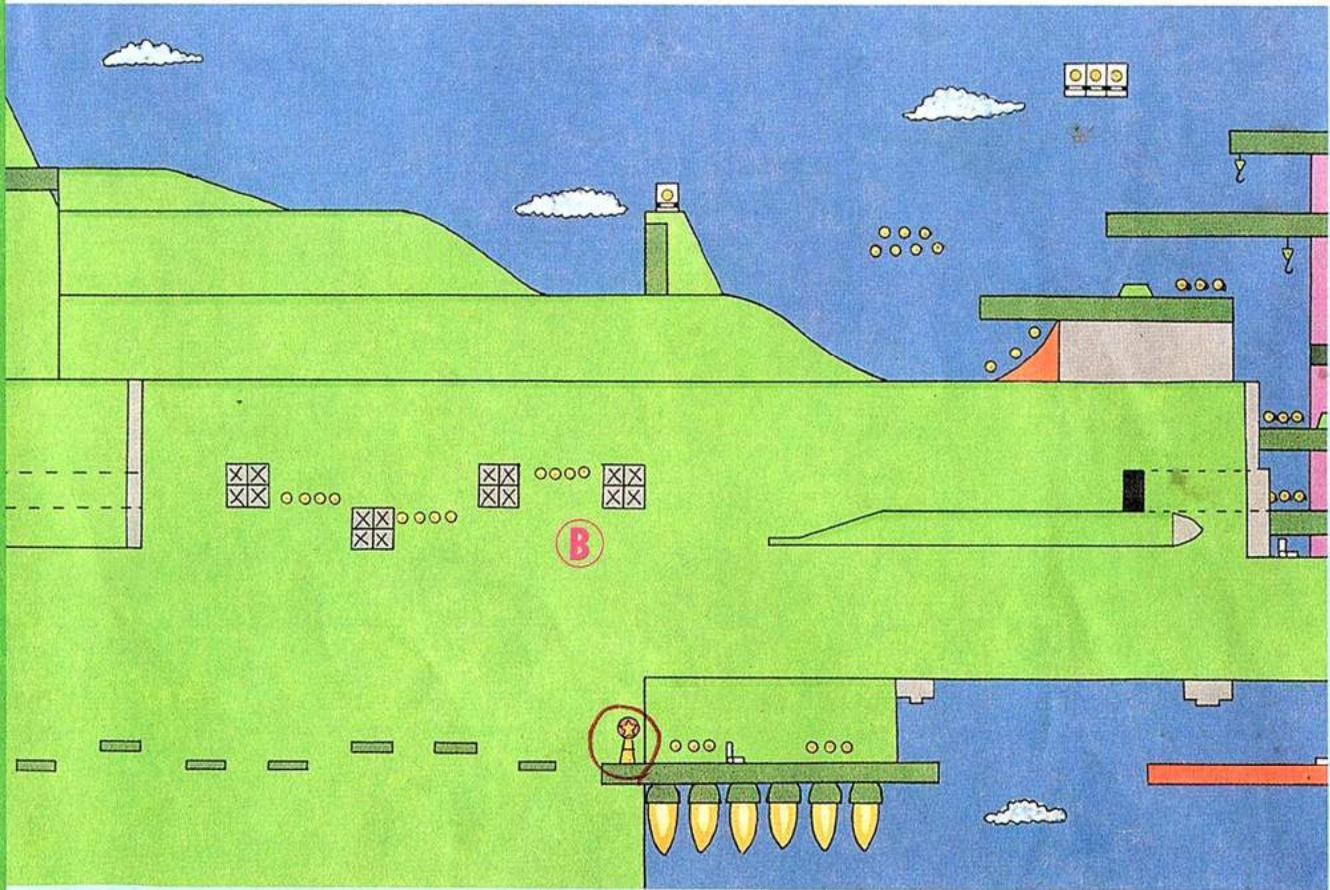
▲つかまっていた壁が突風で、はがれてしまう。なんか不安な要塞だな……。

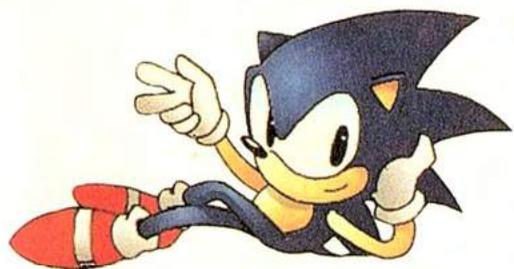


①はがれる^{かべ}壁、引っ込む^{ゆか}床、そして突風が!^{とつふう}

◀おっと！いきなり引っ込むなんてカンベンしてくれー！

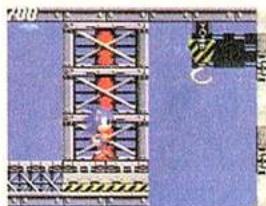
外に出ると、突然突風が吹いてきて、ソニック達は吹き飛ばされてしまう。途中の壁につかまることもできるのだが、ベリベリと壁がはがれてしまってまた空に。そのうち風もおさまって、いざ進もうと思った先には、階段のような床が出たり引っこんだりしている。まさに手にあせ汗にぎるアクションシーンだ。





◎クレーンを使って、アイテムを取ろう!

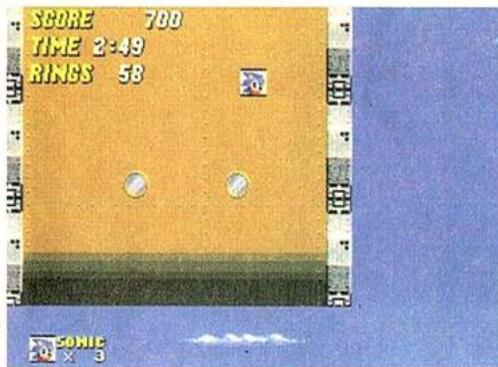
いかにもぶら下がって下さい、といわんばかりに置いてあるクレーン。ミスティックケイブゾーンに出てきたつたのようなもの、と考えても間違いはないだろう。ただしこの場合は、一番下まで落ちるとミスになるので、扱いには注意しよう。^{あつか}「UP」を取りにいって、ミスになることのないように。



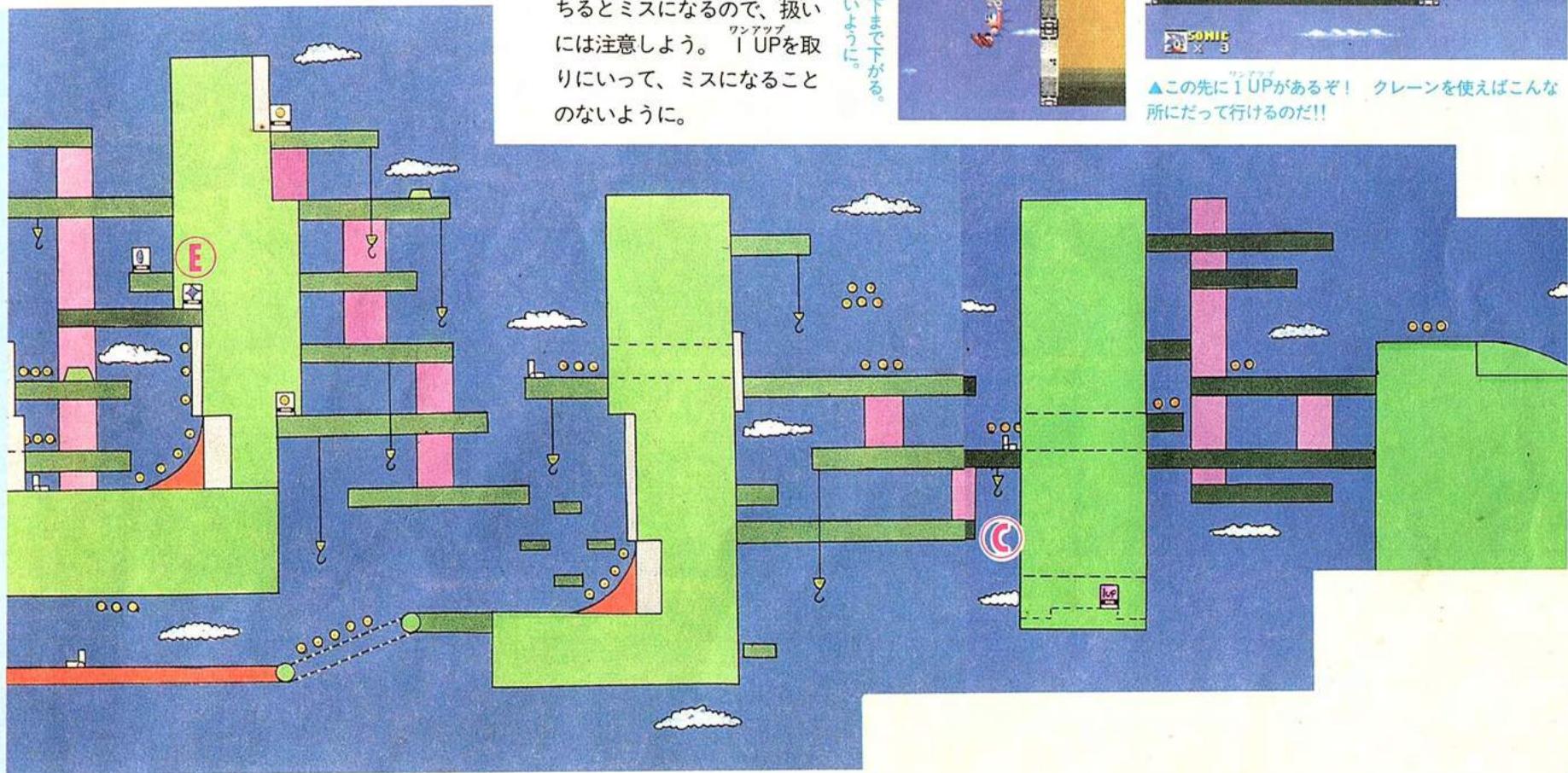
◀このクレーンにぶら下がるぞ…。

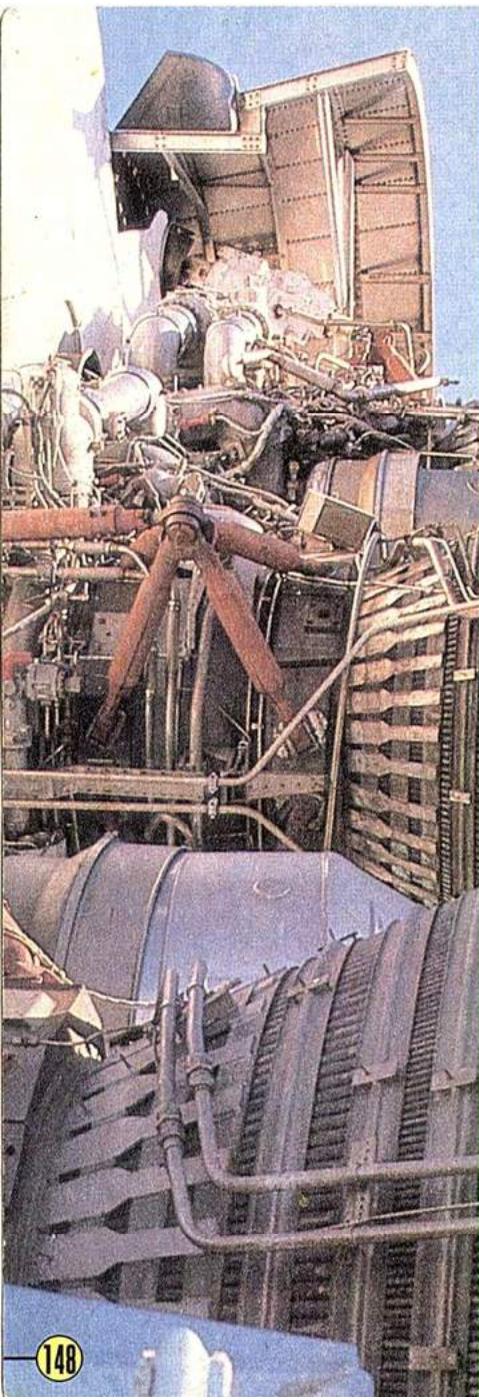


▶一番下まで下がる。落ちないように。



▲この先に1UPがあるぞ! クレーンを使えばこんな所に行けるのだ!!



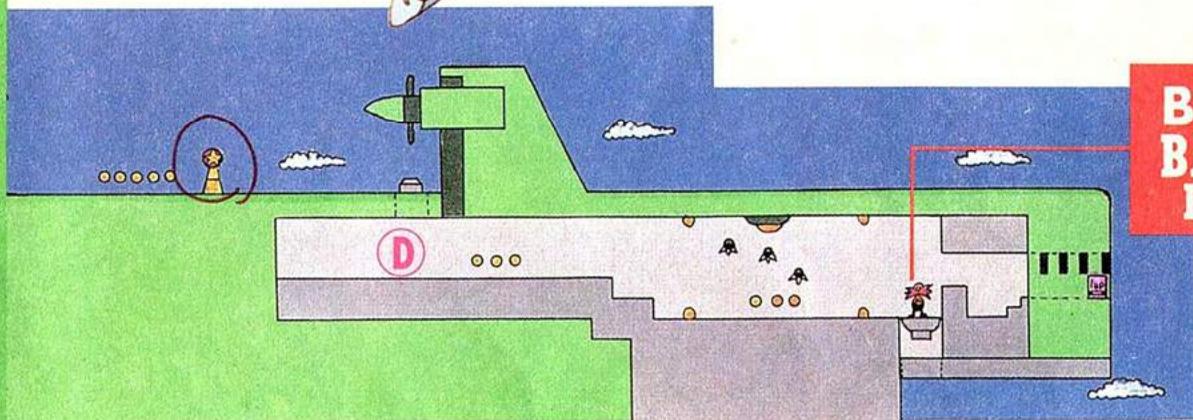


WING FORTRESS ZONE

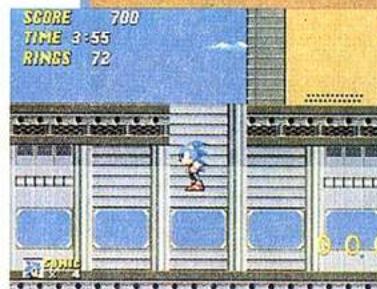
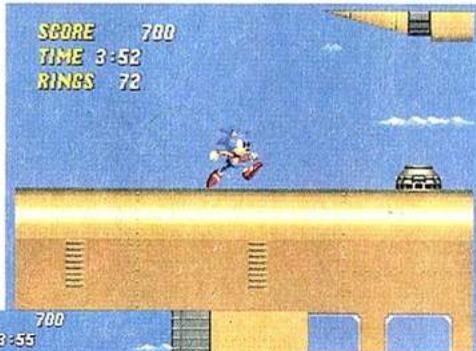
ドクター
◎Dr.エッグマンは、もうすぐそこだ!

数々の地獄のようなトラップをかいくぐると、ただ一直線にリングの並ぶ所。途中にポイントマーカーもあるし、そろそろこのあたりでボスが出てきても、おかし

くないんじゃないの? と、いう所に謎のスイッチが。そう、このスイッチこそが、ボスの部屋へと通じる道のスイッチなのだ。もう後戻りはできないぞ!



所▶ トンネルを抜けると何も無い Dr.エッグマンはどこ?



◀ 怪しいスイッチを壊したら、中に通じる道が出てきたぞ!

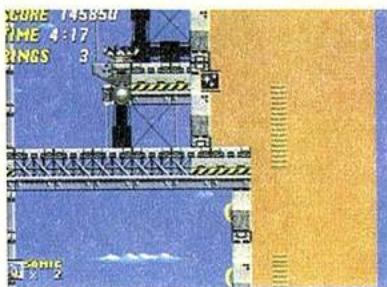
**BOSS!!
BARRIER
EGGMAN**

かべ E 壁の中にもアイテムが…。

外からは何が
あるかわからな
い、壁の中。こ
んな所にだっ
てちゃっかりアイ
テムはあるのだ。

おかしいな？
と思ったら、回
転ジャンプやス

ーパースピンダッシュで調べてみよう。必ず何かあるはずだ。特に要塞ようさいの前の方には、1UPワンアップなんかも隠れている所だってあるんだぞ。マップを参考にして、全部取ってしまおう!!



▲壁の中だからって、何もなしとは限らない。重要なアイテムが隠されていることも。

F ここで時間を節約しよう!

▼このあたりから、真上に向
かってジャンプすると……



▲必殺のショートカット!
かなり手間がはぶけるぞ。

リングを取るよりも、ムダな道のりをはぶきたい!
という人におすすめなのが、この方法だ。

巨大センブウキには、当たり判定がまったくないとい
うことを利用して、下からに吸い上げてもらうのだ。
時間と手間をかけたくない場合は、有効だ。

G プロペラは痛いのだ!!



▼プロペラのえじきになる。
ダテに動いていなかったのか。

▲ここを右にいけば近道だな、
と思って通ろうとすると……

巨大センブウキに当たっても大丈夫なのだからと、
プロペラにぶつかってしまっ
てはいけません。こいつに
はちゃんと当たり判定がある
ので、ダメージを受けてし
まうぞ! 特に最後のスイッチ
の上のプロペラは、ジャブ
して当たりやすいので注意
すること。

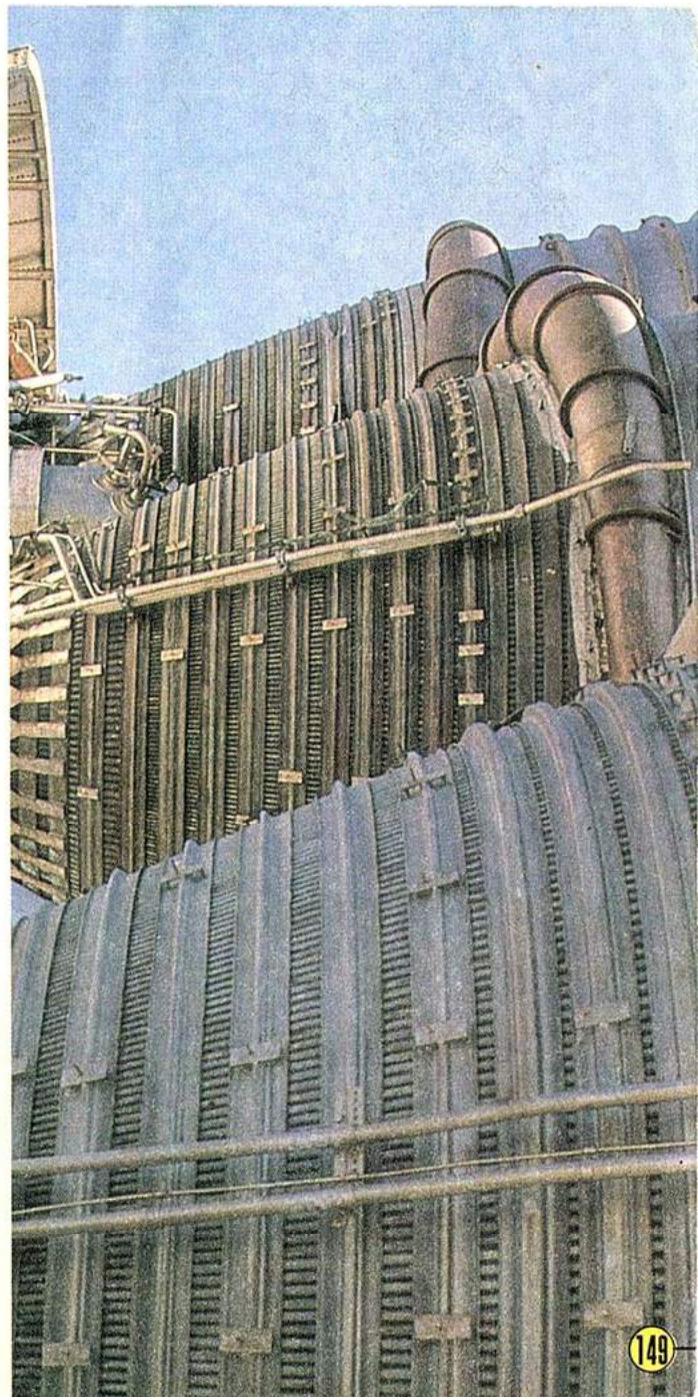
H カタパルトで、アイテムを取れ!

カタパルトも悪いことばかりじゃない。これをうまく
利用しないと、取れないアイテムもあるのだ。
たとえば、マップの上の方に3つ並んだ10リング。
こいつはカタパルトのスピードを使わないと、絶対に
取ることは不可能だぞ!!

▼この地点のカタパルトに乗
り、そのまま進むんだ。



▲空中にアイテムが! 普通に
考えては絶対取れないぞ!





ボ
ス
対
決
VS



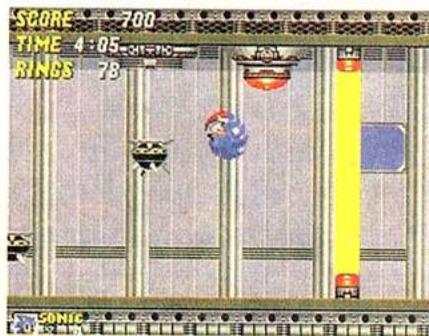
バリアー エッグマン

1・浮遊する台に乗って攻撃だ!

ついにここまでやってきた! エッグマン観念しろ!
 といった所だが、エッグマンのまわりには、厚いバリアがはりめぐらされていて、どうしても行くことができない。困っているうちに、天井が開いて、敵が襲ってきた!

そうだ! こいつを倒せば何か起こるかもしれないぞ…!

▼ただジャンプしただけでは、届きそうで届かない。どうすりゃいいの?



▲浮遊する台に乗ってジャンプ! こうすれば確実に届くぞ! ただし、台の下半分に当たると、逆にダメージを受けてしまう。

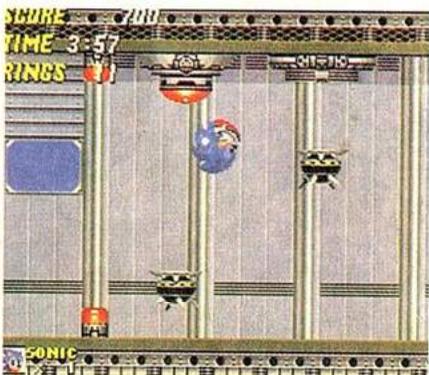
2・極太レーザーに注意しよう!

この敵は、天井から極太のレーザー光線でソニックたちを攻撃してくる。しかし、どうも光線を撃つためには時間がかかるらしく、その間に回転ジャンプで攻撃ができる。

ただし、普通にジャンプしても届かないので、一度浮遊する台に乗ってから、ねらいをつけよう。

タイミングが勝負だぞ!

▼ナイスタイミングで連続攻撃! このまま連続で倒せるかな!?



▲敵もバカじゃない。痛恨の極太レーザー攻撃だ!! 発射口が点滅を始めたら、注意しよう。

DEATH EGG ZONE

(最終ゾーン)

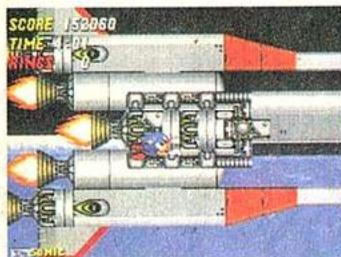


難易度



逃げるエッグマン
それを追うソニック

ついに、宇宙へ飛び出したソニック!!

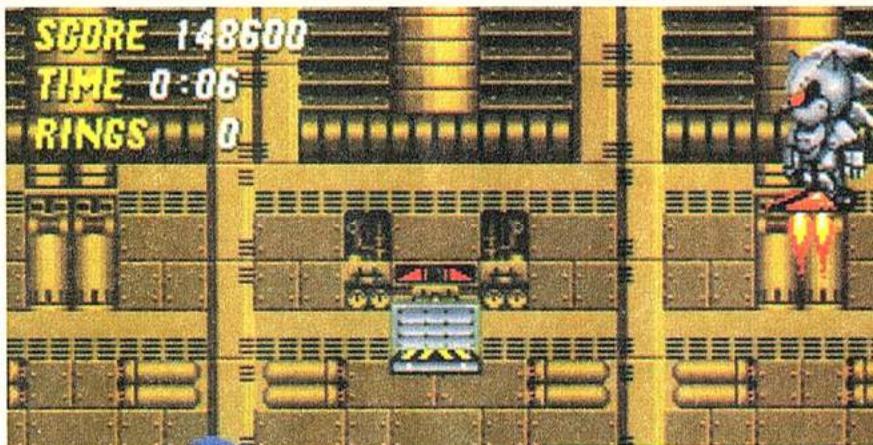


▲ロケットにしがみつき、宇宙に飛び出したソニック。



▲このゾーンにはトラップはなし。だが、手ごわいボスキャラたちと戦うことになるぞ。

◀宇宙基地が最後のゾーン。ただし、入ったとたん持ちリング0。補給もできないのだ。



◀基地の上からブキミに降りてくる、メカソニック。ソニック最大の敵となるのか!?

巨大空中要塞^{とうきゆう}からロケットを使って逃げようとするエッグマンを追って、それにしがみつ^{つか}くソニック! そして、ロケットはとうとう、大気圏^{たいきけん}をつき抜けて宇宙に浮かぶエッグマンの基地へ。この基地が、エッグマンとの最後の決戦^{けつせん}の舞台^{またい}となるのだ。

さて、エッグマンの基地に入ったソニックは、そのまま基地の奥^{おく}へ。すると、じわじわと降りてきたのが、なんとメカソニック! かなり手ごわいキャラだぞ。

メカソニック
登場!!



▶メカソニックの回転ジャンプ攻撃は強烈。トゲまでまわりに飛ばしてくるから注意しよう。

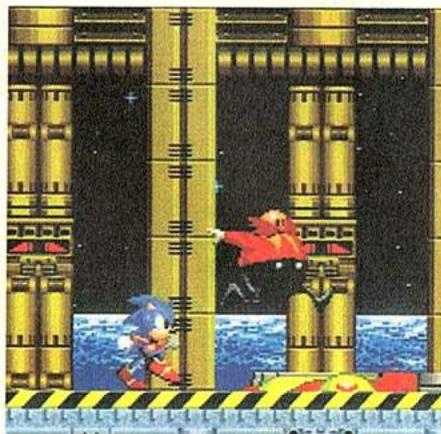
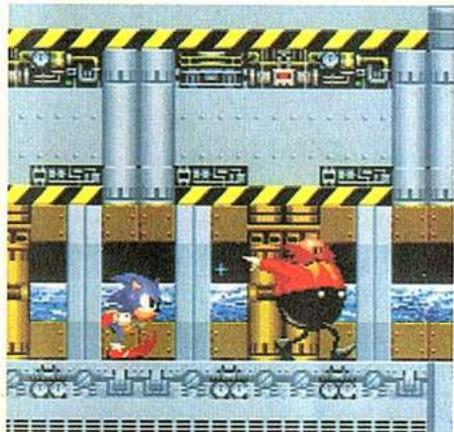
そして、最後に現れる究極兵器!

みごとメカソニックに打ち勝ったソニック。だが、またしても基地の奥へ逃げようとするエッグマンを、ソニックは全速力で追っていった。そして、エッグマンはようやくあるメカにたどり着いた……。

それが彼が最後まで残しておいた究極の兵器・デスエッグなのだ。巨大な体も驚異だけれど、ロケットパンチを放ってくるのが最悪。まさに、最後のボスにふさわしい強力かつ凶悪なのだ!!

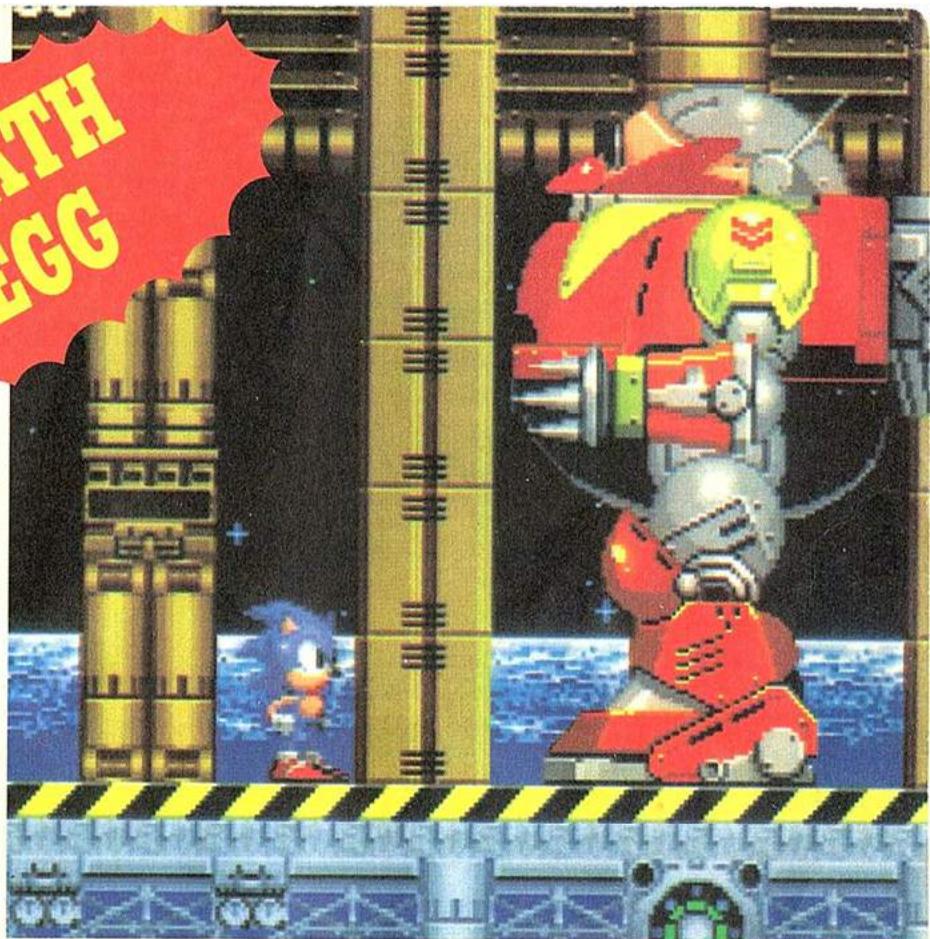
DEATH EGG

▼メカソニックを倒されて、一目散に逃げるエッグマン。ソニックに追いつかれそうだが……。

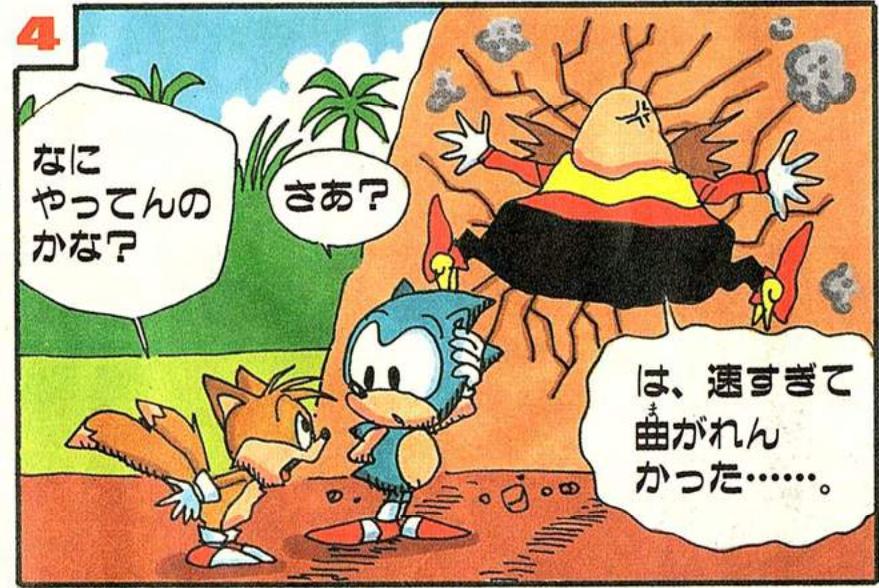


▲基地の奥に隠していた究極の兵器が、ついに発動される! ソニックはこの最終ボスに勝てるか!?

▶とうとうその姿を浮き上がらせた、デスエッグ。こいつを倒せば、エンディングがキミの目に!!



この私に
勝てるかね!?
フオッフオッフオッフ!!



「ソニック」&「ソニック2」の
"生みの親"が
プログラミングの
秘密を語る

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を語らせたら右に出る者はな
いといわれる、メインプログラマー・中裕司氏に突撃インタビュー。『ソニック2』誕生秘話を、ここに堂々公開!

中 裕司(なか ゆうじ)

1965年9月17日生まれ。現在SOA(セガ・オブ・アメリカ)にて、MDソフト開発のチーフ・プログラマー。代表作は、『ファンタシースター2』、『大魔界村』、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』ほか多数。

メガドライブ
だからできた
超スピード
アクション!



“シルエットでわかるキャラクター” —それが、ハリネズミだった!

—そもそも、ソニックというキャラクターが最初にあって、このようなアクションゲームができたんですか?

中 いいえ、違います。最初に、アクションゲームの話があったんです。初めのアイデアでは、耳の長いウサギが主人公として、長い耳を使って物を持ち上げるアクションにしようか、という感じだったんです。しかし、もっと動きがほしい、スピードが速くて曲線の中を駆け抜けるなんていいじゃないか。さらに、攻撃方法はどうか、などいろいろ考えていったんです。それで、僕は以前からアクションゲームだったら「でんぐり返し」みたいのがやりたくて、攻撃するときに転がっていくのはどうだ、それならハリネズミがいいんじゃないか…そんな具合に、ハリネズミをもとに「ソニック」というキャラができたわけなんです。

もちろん、その過程では、キャラクターの色を募集したりとか、セガのマークのようにするにはどんなものがよいかなど、いろいろと検討されたわけです。



—そういう意味では、大成功ですね。

中 そうですね。でも最初の『ソニック』が発売される際は、会社は“ダメだ、こんな売れないよ”って言ってたんです。僕らはすごく自信があって、絶対売れますからって言ってたんですけど、なかなか…。

でも、アメリカのマーケットではすごく売れて、実際ユーザーにもかなりウケてました。日本でもうれしいことに、ヒットしてくれて…。よかったですと思います。

「ソニック2」では、“2P”ではない “1.5P”の面白さを追求!

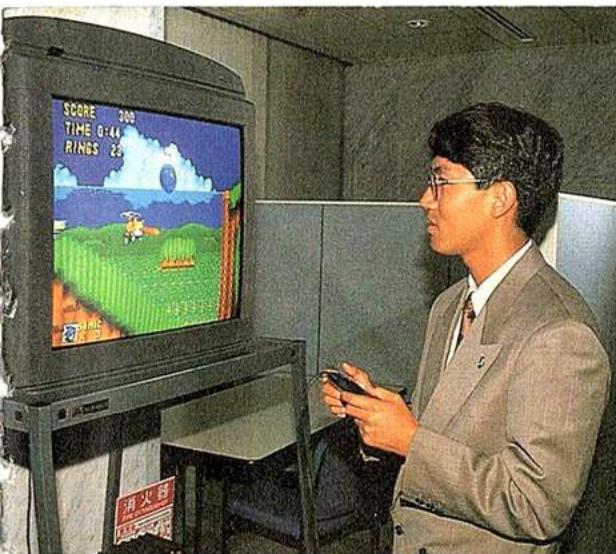
—それに、『ソニック』は見るだけでも楽しいですね。

中 そうですね。僕もいろいろ、人が集まる場所に連れて行かれて、女の子が“ちょっとやってみてよ”って言って、いいよいいよといいながらやらされて。そのときに思いつい



たのが、マイルスなんです。今回は、VSモードがついてます。普通、VSモードでは上手な人と下手な人とは面白くない。

たとえば、家庭だったら、お兄ちゃんと妹で対戦したり。お兄ちゃんがプレイしている間、ずっと妹が見ているだけみたい。でも、できたら、ちょっとでも妹を参加させたい。それが、マイルスの発想なんです。たとえ下手な人でも、同じようにプレイをしたって満足感が出てくると思うんです。それに、ユーザー層も広がるんじゃないかと思ひまして。小さな子供や女の子と一緒に参加できればいいと思います。それが僕の狙いで、身内ではそれを“1.5P”と呼んでいるんです。あれって、1Pでも2Pでもない。だから“1.5P”。なるべく幅広い層に、この『ソニック2』をプレイしていただきたいと思います。



▲チーフプログラマーが「ソニック2」に挑戦！次から次へと、その神技を記者に披露していく！

リングを全部取ると、ゾーンクリア後に「PERFECT」の文字が出るんですよ。

—今回、マップをイラストで作ったんですが、作っていくうちに、このゲームのマップのすごさがわかってきました。

中 広いですよ。ソニックは、どのゲームよりも広いマップを一瞬で駆け回りますから、駆け抜けるときは一瞬ですが、これだけのものを作る努力するのは、並大抵のものじゃないんです。

—駆け抜けるだけでなく、リング集めなど、いろんな楽しみ方もできますよね。

中 ええ。リングを全部取ってみました？
リングを全部取ると、ゾーンをクリアした

ときに出る最後の画面で「PERFECT」という文字が出るんです。僕はこの表示を作らなかったんで、どの辺りに出ているかわからないんですが、必ず出るはずですよ。実は、スペシャルステージでも出るんです。スペシャルステージはリング集めが大変だと思えるんですが、カオスエメラルドの1つか2つめぐらいなら、なんとか可能性があると思います。一度がんばってやってみてください。

—「PERFECT」になると、何か特別なことでも？

中 ええ、高いボーナス点が入るんです。確かそれで1UPができるはずなので、5万点ぐらいだったと思います。

—気がつきませんでしたね。

中 これは気がつかないだろうと(笑)。前回けっこう言われたんです。すごく努力して、前作のグリーンヒルゾーンでリングを全部集めても、何もなくて残念だったというユーザーの意見が多かった。で、今度はわかんないだろうけど入れとこうか、ということになったんです。すると、見つけたときに喜ぶだろうと思って。

『ソニック2』の中では、最初のゾーンではできそうだけど、他のゾーンは厳しいと

思います。リングを探して全部取っていると、制限時間が10分なので、時間ギリギリになるんじゃないかな。まあ、そういう遊び方もあるというわけで…。

僕としては、あまり遊び方を強制したくないんですよ。子供って、自分なりで考えて遊ぶから。そのために、制限時間やリング、アイテムなどを出しているんです。

—難易度は前作より少し下がりました？

中 ええ、前作が少し難しいという意見を聞きまして、そういうふう調整しました。

スペシャル・ステージの3D感覚を、十分に味わってください。

—さっき『ソニック2』のマップは、広くて大変という話でしたが……。

中 今回、マップをすごくたくさん描きまして。前作でもそうでしたが、あれだけの広さのものを多く描くのは大変です。

—スタッフは、何人くらい？

中 全部で十数人。そのうち、現地の人が数人いました。

—アメリカ人は何人くらい？

中 最終的には4~5人です。あとは、日本人で。アメリカの人たちと開発すること



によって、もっといい刺激しげきになるんじゃないかと思ひまして。彼らの考えなんかも取り入れたいし、スペシャルステージなんか、けっこうアメリカ人の意見が反映しているという部分があるんです。

—あの画面を見て、まず「ボブスレー」を連想しますね。あの発想はアメリカ人？
中 もとは僕が出した発想で、プログラムのことをアメリカ人に頼んだんです。

僕はメインでゲームをずっとやり続けてまして、それでちょっとジェットコースターのようなものをやりたかったんです。それに、ソニックの後ろ姿うしろすがたも出したかった。ソニックの人形にんぎょうができたときに、その後ろ姿がなんともいえず気に入ってたんす。けど、ソニックの後ろ姿は、雑誌などでもなかなか出してくれない(笑)…。

スタディ期間中にいろいろスプライトで動かすとかやってたんすけど、容量ようりょうとかいろいろ制限があったんです。そこで、「ローレゾリューショングラフィィ」と呼んでるんですけど、これにすることによって、ちょっとドット絵が荒いけれど、転送効率てんそうこうりつを上げることができるんです。この方法で、スペシャルステージが作られたわけです。

あと、途中ちゆうちゆうに出てくる表示が「COOL」



▲中氏のお気に入り、ソニック人形の後ろ姿。

▲ソニックを肩に乗せて、ハイチーズ。

と出るんですけど、実はアメリカではカッコイイことをクールっていうんです。よく子供たちがクール、クールっていうんですよ。そういう文字とか、なるべくおしゃれな感じにしたいと思っていました。

まだ何の予定も決まってませんが、しばらく充電期間が必要ですね。

—さて最後に、誰もが聞きたがっている『3』についてですが、作る予定は？

中 今のところまったく予定はないんです。『2』ではかなり苦労しましたから、3作目でもっとそれ以上のものを作るとなると、なかなか。現状としては、アイデアを出しきっちゃったんで、しばらく充電期間が必要かなと思っています。それに、別なゲームも作ってみたいですね…。

—前作の場合、すぐに『2』の話はあったんですか？

中 なかったです。少したってからですね。アメリカでヒットしたので、やってみないかといわれて。やっぱり、前作のときから2Pふたひってやりたかったんですよ。『1』のときも画面を分割して、ソニックが2人走るようにしていたんです。けど、処理速度が全然話にならないくらい遅い。で、『1』には入らなかったわけです。でも『2』のときは時間がもらえたので、ずっとスタディしていたんですけど、いけそうになったところで、じゃ『ソニック2』でやろうかということになりました。ある程度納得のいくものになったと思います。

小学館版
メガドライブ
攻略ガイド
シリーズ

品切れの場合は、
 書店にご注文ください。

問い合わせ先／小学館販売 03-3230-5747

メガドライブ攻略ガイドブック



シャイニング・フォース 神々の遺産 **百科**

12メガ・タクティクスRPGの完全攻略本。RPGの戦闘の常識をくつがえした、超リアル・アニメーションが話題となったメガドライブソフトのすべてを網羅。全29戦闘シミュレーションについても、完全マップつきで詳細解説。プロデューサー・高橋宏之氏の「成長曲線」グラフを独占掲載！
 発売中／980円(税込)

メガドライブ攻略ガイドブック



ランドストーカー 皇帝の財宝 **百科**

初の「電子立体ジオラマ」世界を実現した驚異のプログラミング・システム「D DS520」。天才ゲーム・デザイナー内藤寛の、超リアルアクションRPGの完全攻略本。全14クエストを詳細ガイド。3Dダンジョンも、この本さえあれば迷うことはない。特大ジオラマ&攻略手順表つき。(株)クライマックス監修。
 発売中／1200円(税込)

メガドライブ・ファンブック



メイキング・オブ・ランドストーカー

メガドライブソフト「ランドストーカー」ができるまでを通して、天才プログラマー「内藤寛の世界」を紹介する。弱冠25歳でゲーム制作会社社長として、子供たちに夢をあたえる内藤氏の「ゲーム作りのひけつ」から生活まで——ゲームデザイナー、ゲーム業界をめざす人、必読の解説書。
 発売中／1400円(税込)

メガドライブ公式ガイドブック

SONIC THE HEDGEHOG 2

■企画・編集

東立哉(超音速)

小石川範広(超音速)

斉藤昭士(STUDIO HARD)

広野賀和(尚企画)

高山邦雄(小学館)

■カバーデザイン

坂本高志(DOM・DOM)

■本文デザイン

坂本高志(DOM・DOM)

谷口泰章

■イラストレーション

テツ・安中

石田仁

島村海彦

塩川純

御給尚

森本サンゴ

■写真

北村凡夫

中田絵里

オリオンプレス

■監修・協力

(株)セガ・エンタープライゼス

©SEGA 1992



1993年1月1日初版第1刷発行 (検印廃止)

●発行人

田中一喜

●印刷所

三晃印刷株式会社

Printed in Japan

●発行所

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1

振替(東京8-200)

TEL 編集(03) 3230-5409

業務(03) 3230-5331

販売(03) 3230-5747

株式会社 小学館

- ゲーム内容に関するお問い合わせは、ご遠慮下さい。
- 造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたらおとりかえいたします。
- 本書の一部または全部を無断で複写複製(コピー)することは法律で認められた場合を除き、著者および出版社の権利の侵害になります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。

ISBN4-09-102414-9

MEGA DRIVE 公式ガイドブック



SONIC THE HEDGEHOG 2

Don't just sit there and
waste your precious time. When you
want to do something, do it right away. Do it when you can.
It's the only way to live a life without regrets.

