



SEGA®

# SHADOW™

シャドウ・ザ・ヘッジホッグ

# THE HEDGEHOG



SONIC TEAM™

■ 1~2人用  
■ 3Dアクションゲーム

とりあつかいせつめいしょ  
**取扱説明書**

メモリーカード  
使用ブロック数 **2~**

## ごあいさつ

このたびは“ニンテンドー ゲームキューブ”<sup>せんよう</sup>専用ソフト『シャドウ・ザ・ヘッジホッグ』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご利用ください。

なお、この「取扱説明書」はソフト(ニンテンドー ゲームキューブ ディスク)と共に大切に保管してください。

### 安全に使用していただくために…



### 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

- 他たの要よう因いんにより、手てや腕うでの一部いちぶに障しょう害がいが認みとめられつかたり、疲つかれている場合は、ゲばームあいをあいいるいこといによいって、症しょう状じょうが悪あ化かする可か能のう性せいが有ありまあす。そのよいうな場ば合あいは、ゲまームえをいするい前まに医い師しに相そう談だんしていたいだいさいい。
- 目めの疲ひ労ろうや乾かん燥そう、異い常じょうに気きがつ付ばいた場ば合あい、いいっいたいんいゲいームいをいちいゅういし、5~10分ぶんの休きゅう憩けいをいといついていたいだいさいい。
- コいンいトいロいーいラいのいコいンいトいロいールいスいテいィいクいやCいスいテいィいクいをい操そう作さする場ば合あい、手てのいひいらいないどいの皮ひ膚ふの弱よい部ぶ分ぶんで力ちからをい入いれいて操そう作さするこいといは避さけいていたいだいさいい。皮ひ膚ふを傷いためるこいといが有ありまあす。

## コいンいトいロいーいラいの振しん動どう機き能のうにい対たい応おうしたソしフいトいをい使し用ようさいれる場ば合あい

- 頭とう部ぶ・ひいじい・ひいざいないどいの骨こつ部ぶや顔かおおいよいび腹ふく部ぶないどい、身しん体たいの各かく部ぶにコいンいトいロいーいラいをあていて使し用ようしいないいでいたいだいさいい。まいた骨こつ粗そ鬆しょう症しんと診しん断だんさいれた方かた、骨ほねや関かん節せつに疾しっ患かんが有あり治ち療りょうをう受かている方かたはコいンいトいロいーいラいの振しん動どう機き能のうを絶ぜ対たいに使し用ようしいないいでいたいだいさいい。
- 指ゆび・手て・手て首くび・腕うでに骨こつ折せつ、脱だ臼きゅう、肉にく離ばない、捻ねん挫ざないどいのけいがいをいしいているいといきは、コいンいトいロいーいラいの振しん動どう機き能のうを絶ぜ対たいに使し用ようしいないいでいたいだいさいい。コいンいトいロいーいラいの振しん動どうにいよいり、症しょう状じょうが悪あ化かする可か能のう性せいが有ありまあす。
- コいンいトいロいーいラいの振しん動どう機き能のうを利り用りょうして、連れん続ぞくして長ちよう時じ間かん遊あばいないいでいたいだいさいい。めいやすいといして30分ぶんごいといに5分ぶん以い上じょうの休きゅう憩けいをいしいていたいだいさいい。

※このソしフいトいはコいンいトいロいーいラいの振しん動どう機き能のうにい対たい応おうしていまいす。設せ定ていのいONおん/OFFおふにい関かんしていはこいの取とり扱あつかいい説せつ明めい書しよのP21ページをいごい覧らんくいたいだいさいい。

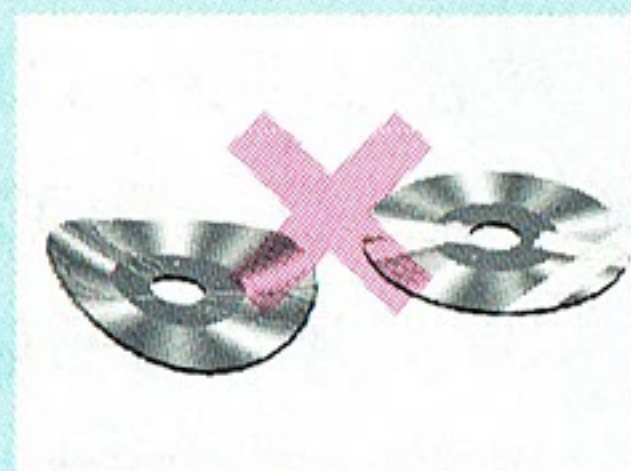
### 注ちゅう 意い

- 健けん康こうのたいめ、ゲたームのをいおい楽れしいみいにいないるといきは、部へ屋やをい明あるいくいしいテいレいビい画が面めんかいらいでいきいるいだいけい離はないれいていごい使し用ようくいたいだいさいい。
- 長ちよう時じ間かんゲいームいをいすいるといきは、適てき度どに休きゅう憩けいをいしいていたいだいさいい。めいやすいといして1時じ間かんごいといに10~15分ぶんのい小しょう休きゅう止しをいおいすいすいめいしいまいす。

# 機器の取り扱いについて…

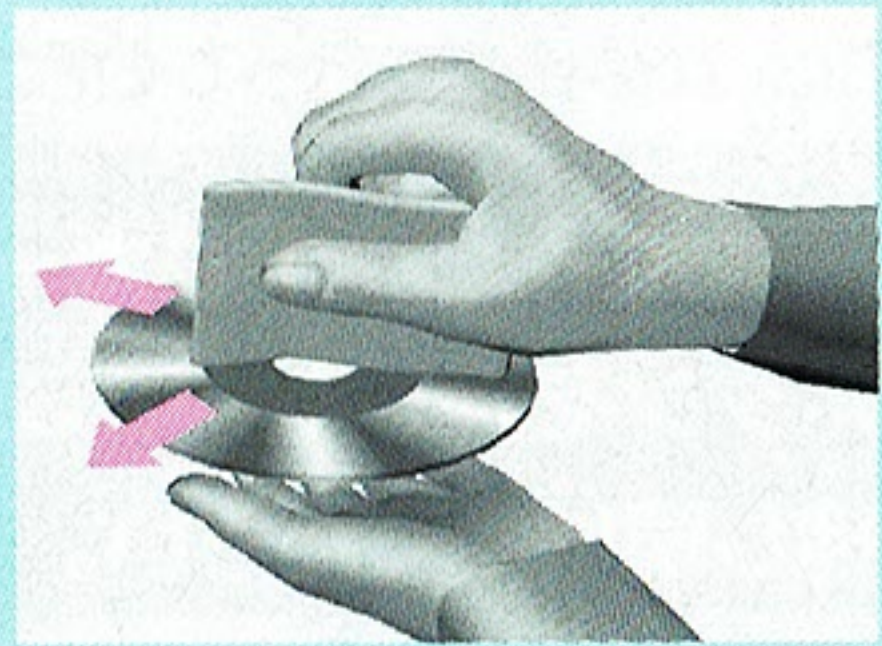
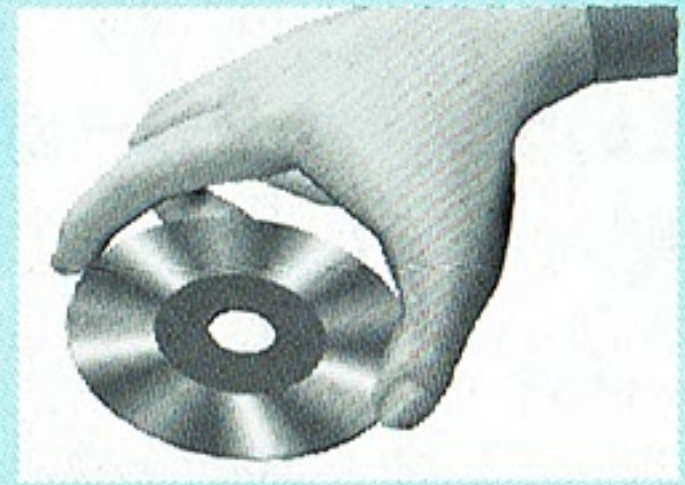
## 注意

- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。ニンテンドーゲームキューブ本体(以下、本体と記す)内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えると、ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。
- ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。
- **ゲーム終了後、本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから取り出してください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。**
- このディスクは本体およびニンテンドーゲームキューブ互換機用のディスクです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合がありますので、絶対におやめください。
- 本体をプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生じるため、接続しないでください。



# 使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそばで使用、保管しないでください。また、湿気の多い場所やホコリの多い場所も避けてください。
- 密閉された自動車の中(特に夏期)などに長時間放置しないでください。
- ゲームが終わったら、本体からディスクを取り出し、ケースに入れて保管してください。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷などをつけないように取り扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方へ軽くふいてください。
- ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。
- ディスクを本体にセットする場合は、無理な力が加わらないように十分注意し、必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にして、カチッと音がするまでしっかりとセットしてください。
- お客様の誤ったお取り扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- このディスクは **日本国内専用** の表記のある日本国内仕様の本体およびニンテンドー ゲームキューブ互換機に対応しています。海外仕様の上記製品では使用できません。
- コントローラのスティックやボタンを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。



## コントローラのニュートラルポジションと再設定機能

本体の電源をONにするときやリセットボタンを押すときは、ニンテンドーゲームキューブコントローラのコントロールスティック、Cスティック、LトリガーボタンおよびRトリガーボタンに触らないように注意してください。



本体の電源をONにしたときの、これらのスティックやトリガーボタンの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。このときに各スティックが傾いていたり、各トリガーボタンが押されていた場合、その状態がニュートラルポジションと設定されてしまいます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、正常な操作ができなくなります。

ズれてしまったニュートラルポジションを正しい位置に修正（再設定）するには、次の操作を行ってください。

各スティックとトリガーボタンから指を放し、XボタンとYボタンを押しながらSTART/PAUSEボタンを3秒程度、押し続けてください。

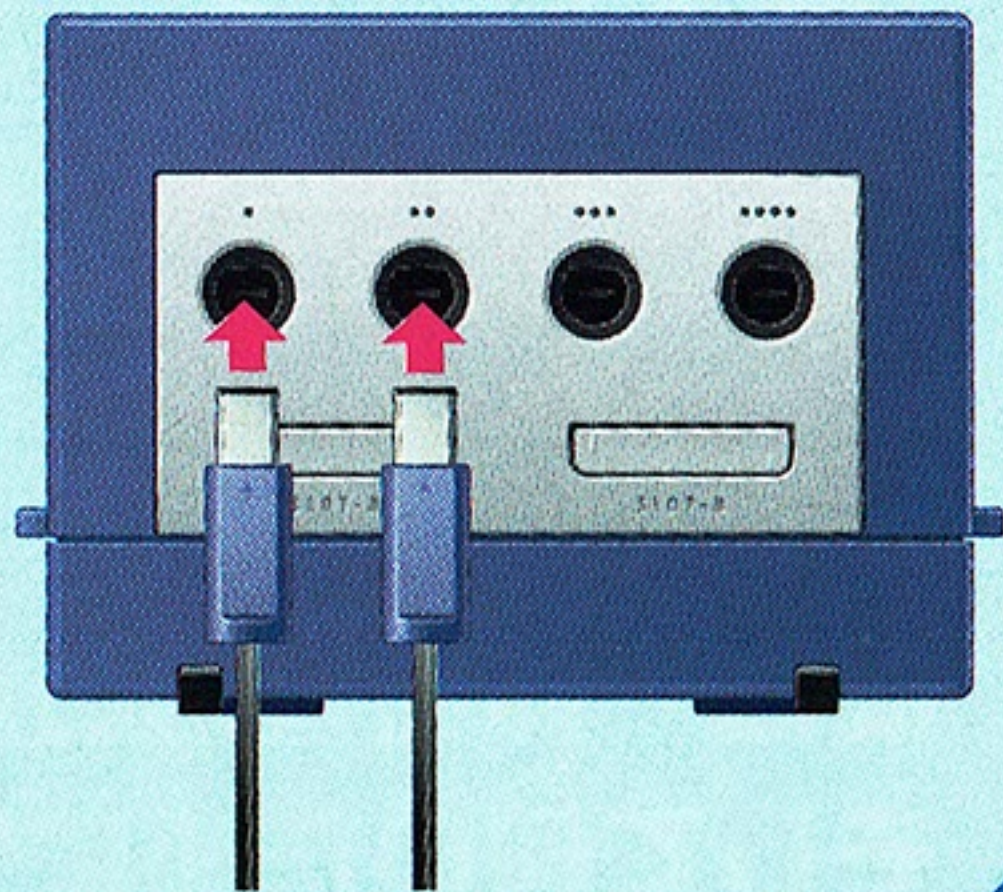
## メモリーカードとバックアップ機能について

ソフトのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには、別売の『ニンテンドーゲームキューブメモリーカード』が必要です。

バックアップデータ書き込み中および読み出し中におけるメモリーカードの抜き差し、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によりデータが消えてしまった場合、それを復元することはできませんのでご了承ください。

## コントローラポートへの接続せつぞく

このゲームは1~2人用です。コントローラは本体前面のコントローラポート1~2に順番に接続してください。  
なお、接続の変更は本体の電源を切った状態で行ってください。



# SHADOW™ THE HEDGEHOG Contents

-----もくじ-----

ストーリー	6
キャラクター <small>しょうかい</small> 紹介	8
操作 <small>そうさ</small> について	12
基本 <small>きほん</small> アクション	13
スペシャルアクション	14
カオスアクション	18
メインメニュー	20
1Pプレイ	23
ストーリーモード	23
セレクトモード	40
2Pプレイ	42

# ストーリー

ソニックに似た姿を持つ黒きハリネズミ「シャドウ・ザ・ヘッジホッグ」。  
50年前、軍の極秘研究によって生み出された「究極生命体」と言われているが、  
彼に関する当時の記録は一切なく、その正体は未だ闇に包まれたまま。  
唯一の手がかりとなりえる本人の記憶さえも、今は何も残されてはいない……。

**僕は一体何者なのか？**

**そして何のために生まれてきたのか……。**

答えのない自問を繰り返す日々を過ごしていたそんなある日、  
突如大空が闇に包まれた。

やがて暗闇の空から、謎の侵略者「ブラックアームズ」が舞い降り、  
圧倒的な数と力で世界中の街を次々と破壊し始めた！  
爆発と炎で赤く染まる街を、心一つ動かさず冷淡に眺めるシャドウの前に、  
ブラックアームズの支配者「ブラックドゥーム」が現われる。

**シャドウよ、間もなく約束の時が訪れる……。**

**一刻も早く、我のもとに**

**すべてのカオスエメラルドを集めるのだ！**

突如現われた自分を知る者の存在に、困惑するシャドウ。  
その戸惑いの表情は、長い沈黙のあと、不気味な冷笑の表情へと変わる。

**フン、おもしろい……。**

**7つ集めると奇跡を起こすというカオスエメラ**

**ルド、その石に僕の苦みがあるというのなら、**

**必ずや手に入れてみせる！**

こうして、長い間止まっていたシャドウの心が動き出し、  
真の自分を探る過酷な冒険が幕を開ける！

そして、カオスエメラルドを巡る物語は、  
世界征服を目論む悪の科学者Dr.エッグマンと、それを阻止するソニックたち、  
さらに、この星を守る政府軍をも巻き込み、激しい争奪戦へと発展する……。





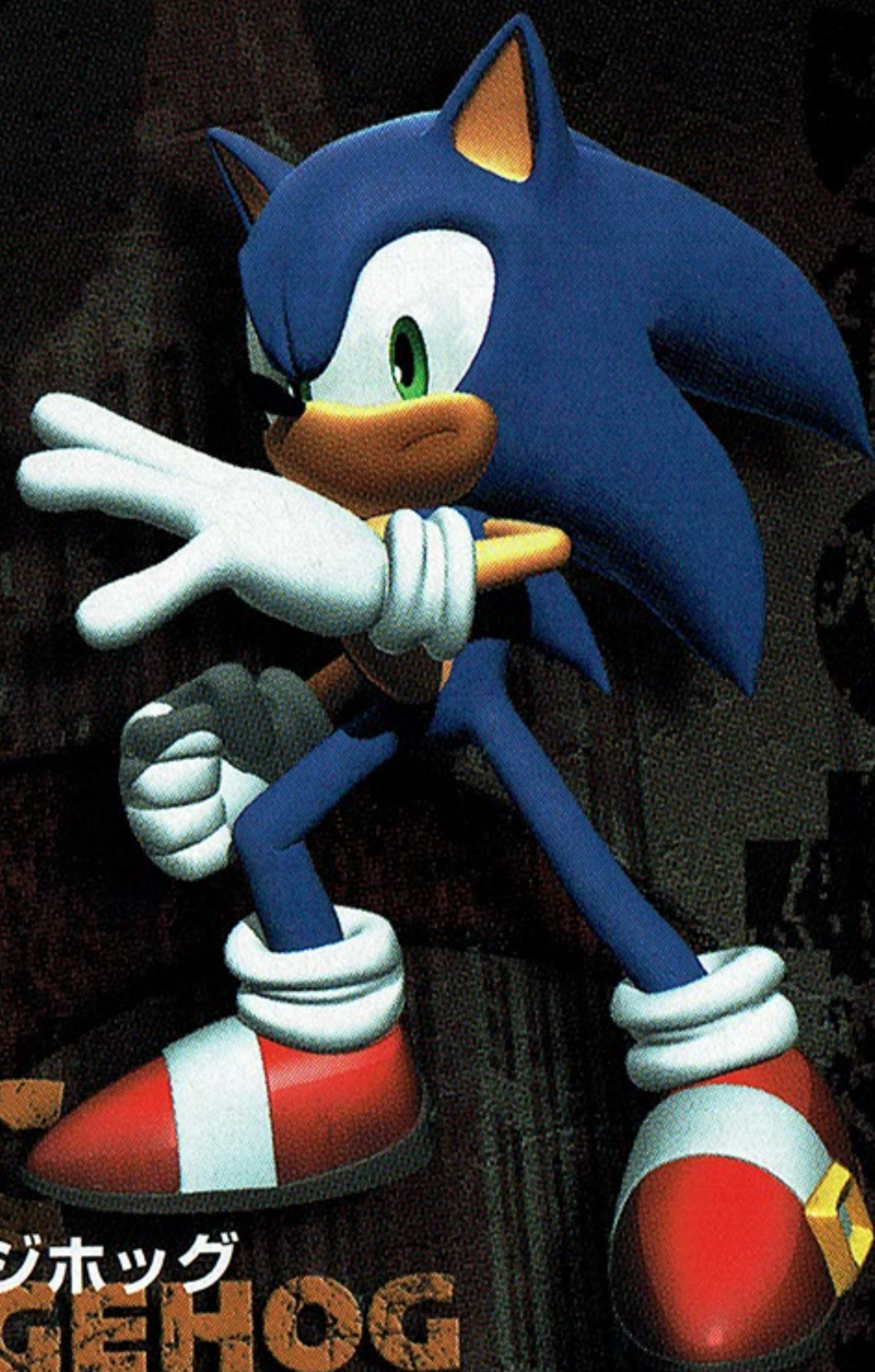
# キャラクター紹介 しょうかい



## SHADOW シャドウ・ザ・ヘッジホッグ THE HEDGEHOG

本作の主人公。ソニックとよく似た容姿の黒きハリネズミ。世界最速を誇るソニックに勝るとも劣らないスピードと、強靱な肉体をもつ。世紀の天才科学者とうたわれたプロフェッサー・ジェラルドの極秘研究「プロジェクト・シャドウ」によって生み出された究極生命体だと言われているが、その真相を知る者は誰もいない。昔、ソニックと共に命を投げ出してこの星の危機を救った際、一時消息不明となり、過去の記憶を一切失ってしまった。

# キャラクター紹介 しょうかい



## SONIC ソニック・ザ・ヘッジホッグ THE HEDGEHOG

はし 走ることなら誰にも負けない、世界最速にして超音速のハリネズミ。正義感や責任感で行動するのではなく、いつも自分のルールにしたがって生きている。これまで何度もエッグマンのムチャな野望を楽々と打ち砕いてきた。「ブラックアームズ」の登場は、彼の冒険心にまた火をつけた。



……ソニックをはじめ、テイルス、ナックルズといったおなじみのヒーローキャラクターたちが、シャドウのヒーローミッションをサポートします。

# キャラクター紹介

とつじよてん あらわ せ かい あんこく そ なぞ ぐんだん  
突如天より現れ、世界を暗黒に染めた謎の軍団

「ブラックアームズ」。ブラックドゥームは、その  
ぐんだん どうそつ し どうしゃ ぐんだん そうぞうしゆ  
軍団を統率する指導者であり、軍団の創造主でも  
ある。第三の目であるドゥームズアイを通して、  
だいさん め とお  
シャドウをカオスエメラルドへと導く。

どこからやって来て、何のためにカオスエメラル  
ドを探しているのか？ そして、なぜシャドウのこ  
とを知っているのか……？ シャドウが己の真実に  
ちか かね なぞ あき  
近づきにつれ、彼らの謎も明らかになる。

## BLACK DOOM & DOOM'S EYE

## DR. EGGMAN

ドクター  
Dr.エッグマン

IQ300を誇る、悪の天才科学者。理想郷エッグマン  
ランドを建設するため、今回も世界征服をたくらんで  
いる。その拠点として世界各地に秘密基地を建設。  
破壊行為によって世界を脅かすブラックアームズを  
「ワシの世界を汚すジャマ者」として敵対視する。



# キャラクター紹介 しょうかい

## COMMANDER

### し れい かん 司令官

れんぽうせい ふ ぐん  
連邦政府軍 (Guardian Units of Nations :  
つうしょう し き さいこう し れい かん  
通称GUN) を指揮する最高司令官。いつも  
ちんちやくれいせい つよ せいしんりょく てきかく はんだんのうりょく  
沈着冷静で、強い精神力と的確な判断能力を  
そな  
備えている。  
てつ こころ も おとこ よ  
鉄の心を持つ男と呼ばれ、ブラックアームズ  
しゅうらい どう かれ  
襲来にも動じなかった彼だが、なぜかシャ  
たい つよ にく かんじょう かく  
ドウに対しては強い憎しみの感情を隠そう  
としない。  
かれ  
彼もまた、シャドウの過去を知る者の一人で  
ある。

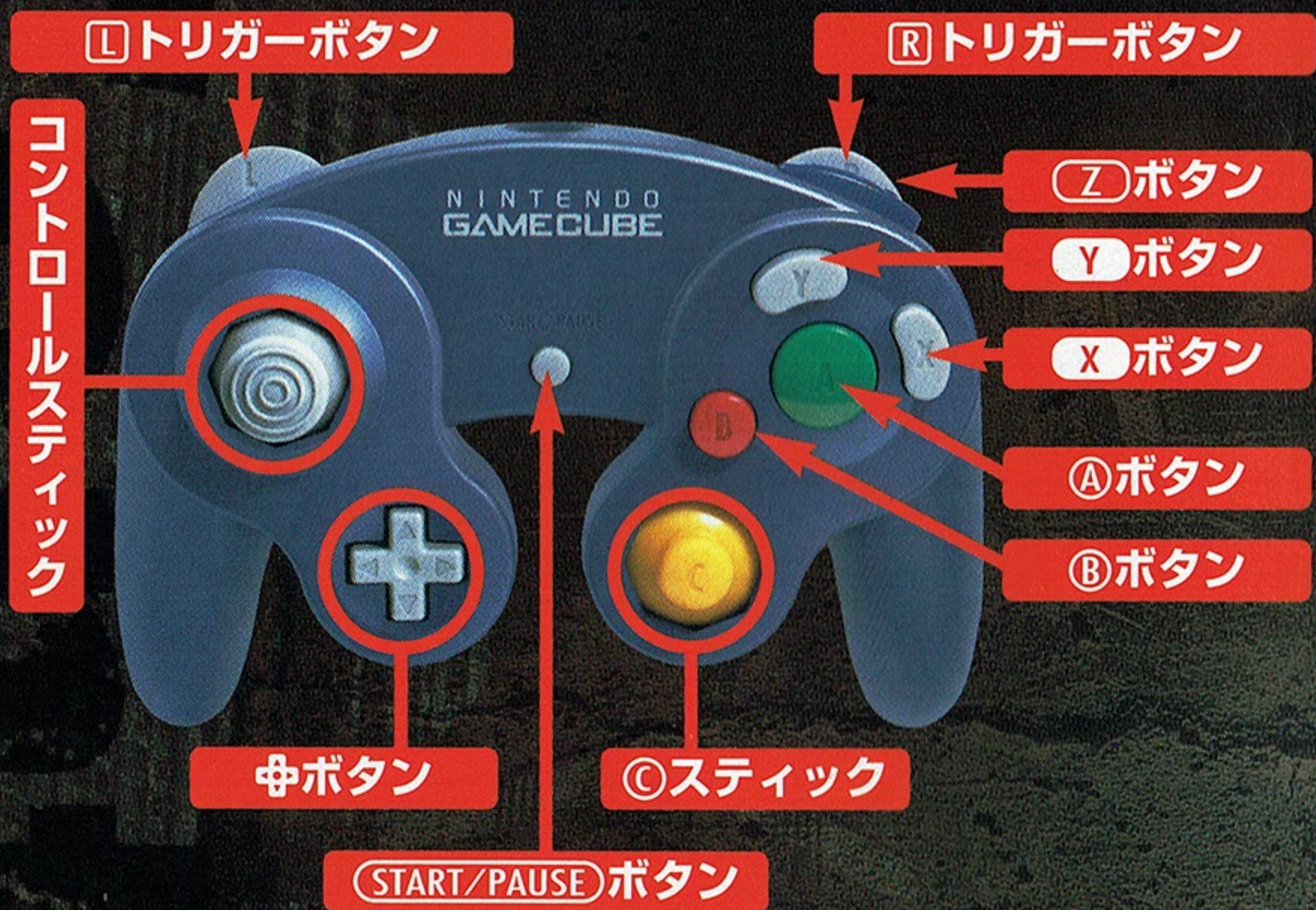


## PROF. GERALD ROBOTNIK & MARIA ROBOTNIK



か がく し じゅうさいこう ち のう てんさい  
科学史上最高の知能とうたわれた天才  
か がく しゃ まごむすめ こっか こくひ  
科学者とその孫娘。国家の極秘プロジ  
きょうきょくせいめいたい つく だ けん  
ェクトとして究極生命体を創り出す研  
きゅう  
究をしていた。  
ねんまえ けんきゅうせい か じんるい  
しかし50年前、その研究成果が人類  
き けん はってん せい ふ はんたん  
の危険に発展すると政府に判断され、  
けんきゅうないよう し もの しりょう  
研究内容を知る者はみな、資料ととも  
やみ ほうむ さ  
に闇に葬り去られてしまった。  
きょうだい かんけい  
シャドウとは兄妹のような関係であっ  
たマリヤも、その犠牲に……。 ぎせい

# 操作について



## メニュー画面での操作

カーソル移動・選択 … ⑫ボタン / コントロールスティック

決定 …………… ⑥ボタン / ⑤ボタン /

⑩ボタン

キャンセル …………… ④ボタン / ③ボタン

※ゲーム中の操作方法はP.13からをご覧ください。

# 操作について

## 〈基本アクション〉

シャドウの基本的なアクションを説明します。

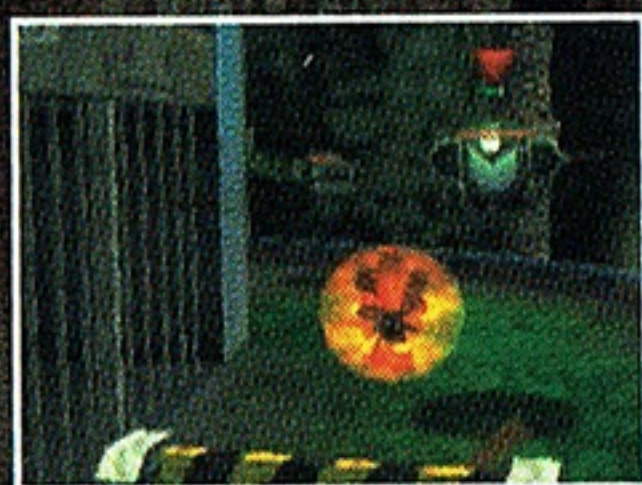
### 歩く・走る >>>> コントロールスティック

コントロールスティックでシャドウを動かします。コントロールスティックを浅く入力するとゆっくりと歩き、深く入力すると走ります。Rトリガーボタンを押しているあいだは正面を向いたまま歩けます(走ることはできません)。歩いているときにAボタンを押すと側転や後方宙返りなどができます。Cスティックで視点を変更できます。

### ジャンプ >>>> Aボタン

Aボタンを押すとジャンプします。押している時間の長さによって、ジャンプする高さが変わります。

ジャンプ中に敵に触れるとダメージを与えることができます。



### スピンドッシュ >>>> Xボタン

立ち止まっているときXボタンを押し続けるとパワーをため、Xボタンを離すとスピンドッシュします。押している長さによってダッシュの距離が変わります。

ダッシュ中に敵に触れるとダメージを与えることができます。



# 操作について

## スライディング >>>> 走りながら X ボタン

走っているときに X ボタンを押すとスライディングをします。低いスキマなどをくぐりぬけることができます。

スライディング中に敵に触れるとダメージを与えることができます。



## 攻撃 >>>> B ボタン

武器を持っていないときに B ボタンを押すと、パンチやキックなどをくり出します。

立っている状態では、素早く連続してボタンを押すことで連続攻撃ができます。武器を持っているときは、武器ごとに違った種類の攻撃をします。



## 〈スペシャルアクション〉

## ジャンプダッシュ >>> ジャンプ中 A ボタン

ジャンプ中にもう一度 A ボタンを押すと、空中でダッシュしてより遠くまで飛ぶことができます。





# 操作について

## ホーミングアタック >>> 敵の近くでジャンプダッシュ

敵の近くでジャンプダッシュをすると、自動的にその敵の方向へ飛んでいき、ダメージを与えることができます。他にも敵がいる場合、ホーミングアタックは連続して行うことができます。



## 三角飛び >>>> カベに向かってジャンプダッシュ

垂直のカベに向かってジャンプダッシュをすると、少しのあいだカベにはりつきます。向かい合ったカベでこれを繰り返せば、カベを渡って進むことができます。また、はりついているときは、少しだけカベを走って進めます。



## 滞空攻撃 >>>> ジャンプ中にBボタン

ジャンプ中にBボタンを押すと、空中に滞空して攻撃をくり出します。連射性能が高い武器を持っている場合は、Bボタンを押し続けることで、より長いあいだ滞空したまま攻撃できます。滞空中はコントロールスティックで攻撃の向きを変えることができます。



# 操作について

## ライトダッシュ >>> リングの近くで X ボタン

リングが並んでいる場所の近くで X ボタンを押すと、リングにそって光速移動ができます。



## ダークスピンダッシュ >> 赤い物質の上で X ボタン

ウネウネとうごめく赤い物質でできた道の上で X ボタンを押すと、物質に同化して高速移動ができます。



## 持つ・投げる >>>> X ボタン

壊せるコンテナや爆弾などの近くで X ボタンを押すと、持ち上げることができます(持ち上げたまま移動もできます)。もう一度 X ボタンを押すと持っているものを投げます。敵に向かって投げつけると、ダメージを与えることができます。



# 操作について

## ひっくりかえす >>>> X ボタン

アスファルトの破片や壊れたトラック、金網など、持てないような重いものでも、X ボタンで底をつかんでひっくりかえすことができる場合があります。



## 武器の持ち替え >>>> 武器の上で X ボタン

武器を持っているときに、他の武器の上で X ボタンを押すと、持ち替えることができます。

## 武器を捨てる >>>> Y ボタン

武器を持っているときに Y ボタンを押すと、その武器を捨てることができます。捨てた武器にもう一度さわると、また装備できます。なお、ヒーローゲージ/ダークゲージが満タンのときは武器を捨てることはできません。

## 乗り物に乗る・降りる >>>> X ボタン

運転できる乗り物の上で X ボタンを押すと、乗り込むことができます。停車時にもう一度 X ボタンを押すと、乗り物から降ります。



# 操作について

## グライド

線路やロープなど、細いレールにジャンプで飛び乗ると、その上をグライドして進むことができます。グライド中に **X** ボタンを押すと加速し、**A** ボタンを押すとジャンプします。武器を持っているときに **B** ボタンを押すと、グライドしたまま攻撃ができます。



## 棒につかまる

鉄棒やポールなどに向かってジャンプすると、つかまることが出来ます。タテ棒につかまっているときは、コントロールスティック **▲▼** で昇降、**◀▶** で回転できます。ヨコ棒につかまっているときは、**◀▶** で横に移動できます。



## 〈カオスアクション〉

ダークゲージ／ヒーローゲージ(右の写真の囲み部分) が満タンになると、一定時間のあいだ、強力な特殊アクションが使用できるようになります。ダークゲージ／ヒーローゲージの増える条件については、P.29をご覧ください。



# 操作について

## ※ダークゲージが満タンのとき **Y** ボタン

### カオスブラスト

カオスブラストは、ダークゲージのパワーを一定量消費して、シャドウのまわりにあるものをすべて吹き飛ばす超ド級の破壊攻撃です。ダークゲージがなくなるまで、何度でも発動できます。ただし、攻撃範囲内であれば敵も味方も関係なくダメージを与えてしまうので、気を付けて使いましょう。



## ※ヒーローゲージが満タンのときに **Y** ボタン

### カオスコントロール

カオスコントロールは、ヒーローゲージのパワーを使って、目にも止まらぬ超高速でステージを駆け抜けることができる技です。ヒーローゲージがなくなると終了です。

ただし、あまりにも速すぎてミッションクリアに必要なものを見過ぎてしまう可能性もあります。 **X** ボタンを押すとカオスコントロールを中止します。

ボス敵と戦っているときにカオスコントロールを発動すると、シャドウ以外の時間の流れをスローにすることができます。

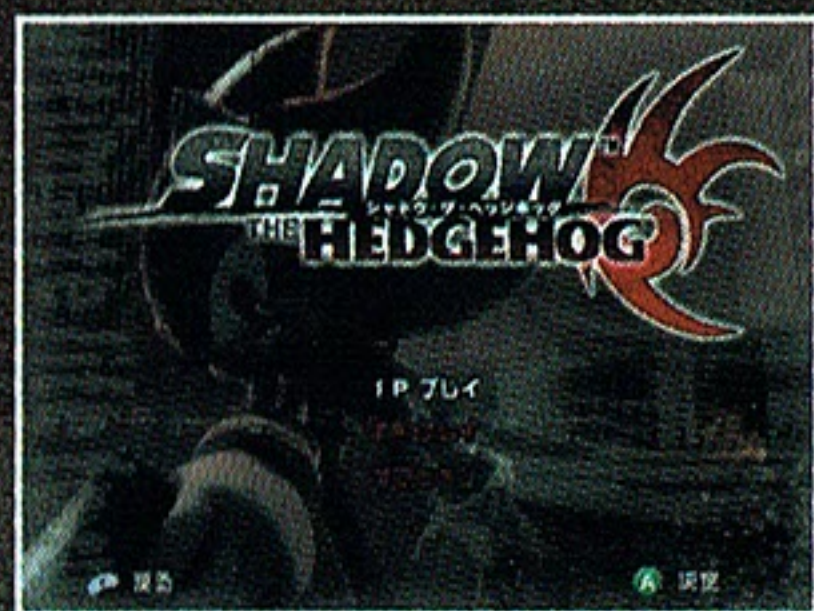


# メインメニュー

初めてゲームを起動したときには、ゲームデータを作成します（作成されるゲームデータは1つだけです）。ゲームデータの作成には、2ブロックの空き容量がある別売のメモリーカードが必要です。以降、ステージクリア後やオプションの設定変更時に、ゲームの進行状況がゲームデータにオートセーブされます。ゲームの進行状況は、1つのゲームデータにつき1つだけセーブされます。

タイトル画面でSTART/PAUSEボタンを押すと、メインメニューが表示されます。

コントロールスティック/⊕ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。



## 1Pプレイ

1人プレイ用のモードです。

## ストーリーモード (→P.23)

このゲームのメインモードです。ストーリーにそって各ステージをクリアしていきます。

## セレクトモード (→P.40)

ストーリーモードで一度クリアしたステージを選び、再挑戦できるモードです。

# メインメニュー

## 2Pプレイ (→P.42)

分割された画面で、2人対戦ができるモードです。  
対戦の詳しいルールはP.43をご覧ください。



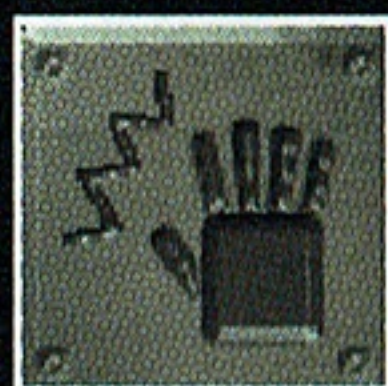
## オプション

ゲーム中の設定を変更します。  
変更したい項目をコントロールスティック/Ⓜボタンで選び、ⓐボタンで決定してください。



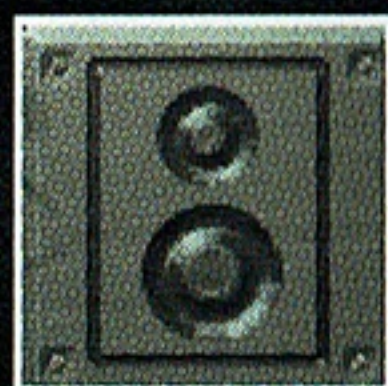
### サウンドテスト

ゲーム中のBGMを聴くことができます。ゲームを進めていくごとに、聴くことのできる曲が増えていきます。



### 振動設定

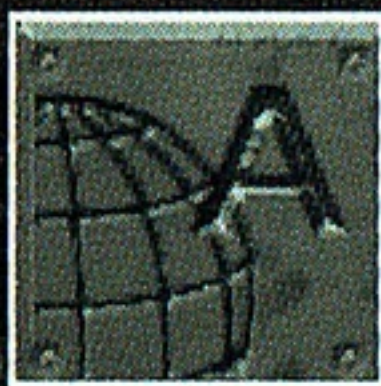
コントローラの振動機能のON/OFFを設定します。



### サウンド設定

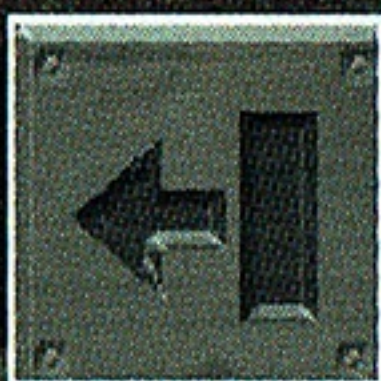
サウンドの出力を「ステレオ」「モノラル」「ドルビープロロジックII」から設定します。

# メインメニュー



## げんご せってい 言語設定

ゲーム中の字幕を「日本語」「英語」「フランス語」「スペイン語」「ドイツ語」「イタリア語」の中から設定します。



## ゲームデータのロード

ゲームデータをロードします。以降はここでロードしたゲームデータにオートセーブされます。

### ドルビープロロジックⅡの楽しみ方



Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Manufactured under license from Dolby Laboratories.

このゲームは「ドルビープロロジックⅡ」に対応しています。ニンテンドー ゲームキューブの音声出力からドルビープロロジックⅡx、ドルビープロロジックⅡまたはドルビープロロジックデコーダ内蔵AVアンプに接続し、AVアンプのいずれかの機能をオンにした上で、ゲームのサウンド設定画面で「ドルビープロロジックⅡ」を選択するとサラウンド音響でゲームをお楽しみいただけます。



# 1Pプレイ

## ストーリーモード

このゲームのメインとなるモードです。ストーリーにそってステージをクリアしていきましょう。

各ステージにはダーク／ノーマル／ヒーローの最大3つのミッションが用意されています。自分の信じる道＝ミッションをクリアしていくことで、ストーリーが分岐し、進むステージも変化します。戦いの果てにシャドウがたどり着く真実とは……？

### ■ストーリーモードの開始

**はじめから** ……ステージ1から開始します。

**つづきから** ……前回の続きからプレイします。右の写真のようなストーリールート画面が表示されます。どのステージをクリアして、どのようなルートでストーリーを進めているかが確認できます。



**ライブラリー** ……エンディングまでクリアしたストーリールートが保存され、そのストーリーを見ることができます。

※初めてゲームを遊ぶときには、「はじめから」しか選べません。

※ゲームデータに前回までの進行状況がセーブしてある場合でも、「はじめから」を選ぶと、それまでの進行状況は消えてしまいます（ライブラリーの記録は残ります）。ご注意ください。

※「つづきから」は前回終了したステージからの再開になります。開始ステージの変更や、ストーリールートの変更はできません。

「つづきから」を選ぶと、前回までのストーリーを紹介する「あらすじ画面」が表示されます。あらすじ画面はSTART/PAUSEボタンでスキップできます。

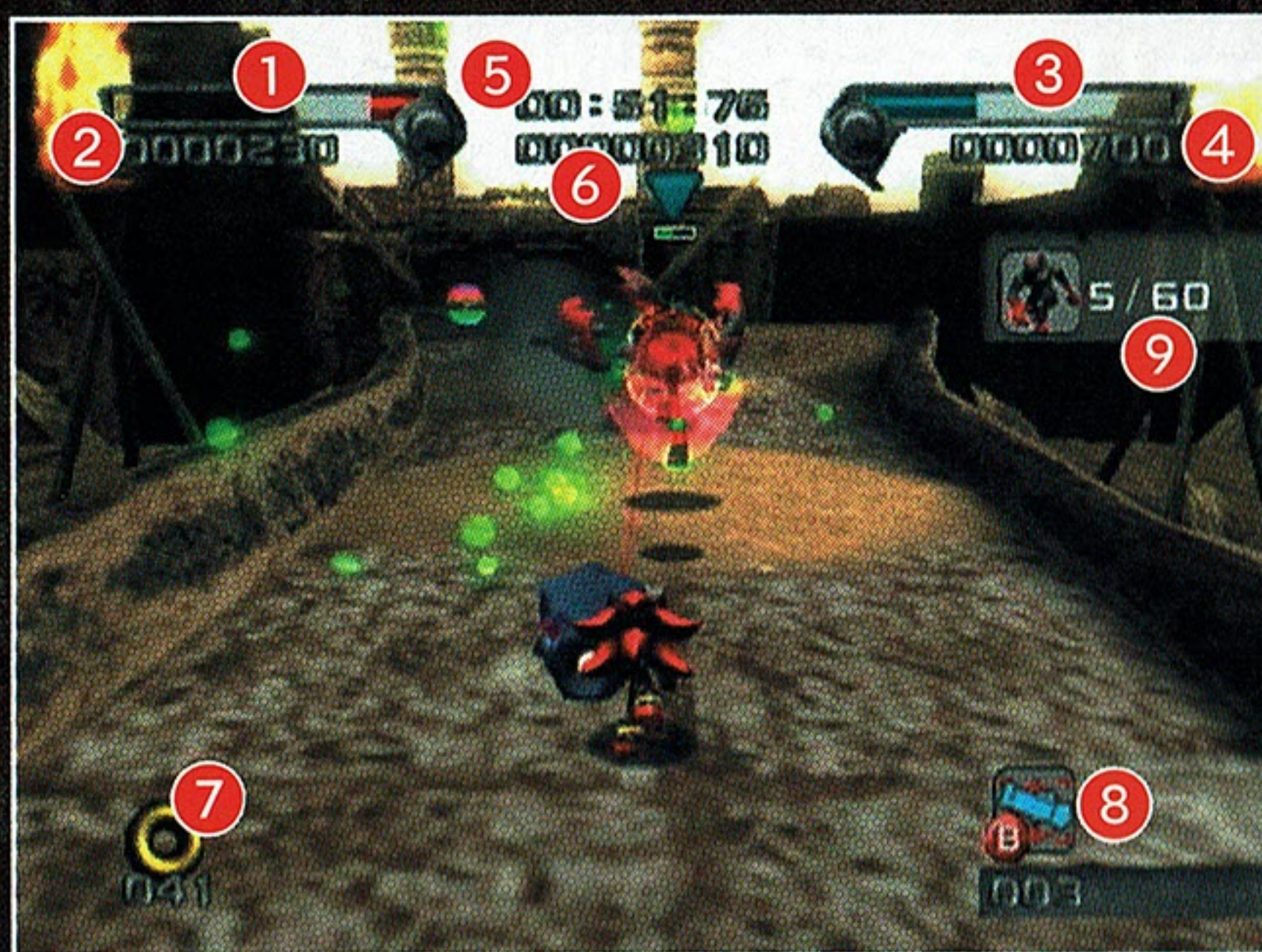
# 1Pプレイ

## ■ストーリーデモ

各ステージの始めには、ストーリーデモが流れます。一度見たストーリーデモは、START/PAUSEボタンでスキップできます。



## ■ゲーム中の画面



### ① ダークゲージ

ダーク(悪)の行動をすると増えていくゲージです。詳しくはP.29をご覧ください。

### ② ダークスコア

ダーク(悪)の行動で得たスコアです。

### ③ ヒーローゲージ

ヒーロー(正義)の行動をすると増えていくゲージです。詳しくはP.30をご覧ください。

# 1Pプレイ

## ④ ヒーロースコア

ヒーロー(正義)の行動で得たスコアです。

## ⑤ タイム

ステージ開始からの経過時間です。

## ⑥ ノーマルスコア

ヒーロー／ダーク以外の行動(リングを取る、アイテム入手など)で得たスコアです。

## ⑦ リング

現在の獲得リング数です。リングはダメージからシャドウを守ってくれます。ダメージを受けるとリングは最大で10個減り、まわりに散らばります。リングがゼロのときにダメージを受けると1ミスになります。

## ⑧ コマンドウィンドウ

現在持っている武器と弾数が表示されます。また、持ち上げることのできるアイテムや、運転できる乗り物の近くにきたときなどに、アイコンとボタン表示で知らせてくれます。

## ⑨ ターゲットウィンドウ

ヒーローミッション／ダークミッションのクリアに必要な条件が表示されます。☒ボタン◀▼▶でダーク／ノーマル／ヒーローの表示を切り替えることができます。ミッションについて、詳しくはP.26からをご覧ください。

# 1Pプレイ

## ■ ミッションとストーリールート

各ステージには、ダーク／ノーマル／ヒーローの3種類（ステージによっては2種類）のミッションがあります。このうちのどれかひとつをクリアすることで、ステージクリアとなります。クリアしたミッションによって、その後のストーリーや進むステージが変わっていきます。

### 例：ステージ1「ウエストポリス」

ダーク	GUNの兵士とメカを全滅せよ！	クリア→「デジタルサーキット」
ノーマル	カオスエメラルドを目指せ！	クリア→「グリフィックキャニオン」
ヒーロー	ブラックアームズを退治せよ！	クリア→「リーサルハイウェイ」

この例のように、各ミッションによってクリア条件が違い、次に進むステージも変わってきます。

どのミッションをどのようにクリアするかはプレイヤーの自由です（ポーズメニューやゲーム中の画面に表示されるミッション情報などで選択する必要はありません）。ただし、ステージによっては、あるミッションがクリア不能になる場合があります（時間内に敵を倒せなかった場合など）。その場合でも、残りのミッションをクリアすることで、ステージをクリアできます。

# 1Pプレイ

「どのミッションをクリアすればどのステージに進むのか」は、ポーズメニュー等で表示される「ストーリールート」画面で確認できます。

青いブロックがクリア済み／現在のステージです。各ミッションキャラクター

がいるのが、そのミッションをクリアしたときに進むステージです。



## ■ ミッションキャラクターについて ①

各ステージの途中で、シャドウはヒーロー／ダークのミッションキャラクターに出会います。

ヒーロー・ミッションキャラクターはソニックやナックルズ、テイルスなどの仲間たちです。ダーク・ミッションキャラクターはドゥームズアイなどです。

ミッションキャラクターたちは、それぞれヒーロー／ダークのミッションをシャドウに依頼します。また、ステージ攻略のヒントも教えてくれます。



# 1Pプレイ

## ■ ミッションキャラクターについて ②

ミッションを依頼されると、しばらくのあいだはそのミッションキャラクターはシャドウと行動をとともにします(攻撃をサポートしてくれることもあります)。このとき、画面には行動をとともにしているキャラクターのミッションクリア条件が表示されます。

ミッションキャラクターは、ゲーム中に $\text{○}$ ボタン $\leftarrow$  $\downarrow$  $\rightarrow$ 、もしくはポーズメニューでいつでも変更できます。



ミッションクリア条件

ミッションキャラクターは、ヒーロー／ダークミッションのサポートをしてくれるキャラクターです。**ミッションキャラクターによって、クリアできるミッションが限定されるわけではありません。**

どちらのキャラクターを連れている場合でも、ダーク／ノーマル／ヒーローいずれのミッションもクリアすることができます。

どのミッションをどのようにクリアするか、それはすべて自由です。

「悪(ダーク)」に従うか、「正義(ヒーロー)」を信じるか、あるいは己の信じる道(ノーマル)を進むのか……自分なりの「シャドウ・ザ・ヘッジホッグ」でプレイしてみてください。

# 1Pプレイ

## ■ ダークゲージ／ヒーローゲージ

ゲーム中にとった行動で、画面上部のダークゲージ（左）／ヒーローゲージ（右）がたまっていきます。

各ゲージが満タンになると、シャドウは「ダークシャドウ」「ヒーローシャドウ」として覚醒し、強力な威力を持つ〈カオスアクション〉（→



P.18)を発動できるようになります。また、ゲージがなくなるまでのあいだ、「無敵状態」「持っている武器の弾数が無制限」になります。

ダーク／ヒーローゲージは、以下の行動をとることでもたまっていきます（これらの行動は、同時にダーク／ヒーロースコアにも反映されます）。

## ■ ダークゲージのためかた

シャドウの内に秘めた「破壊衝動」を刺激することでパワーがたまります。

- ・無害な建造物や自然物などを破壊したとき。
- ・ブラックアームズのガス「ダークミスト」を吸込んだとき。
- ・「ヒールユニット」（→P.32）によって、ブラックアームズなどの体力を回復させたとき。
- ・アイテム「ダーク・エネルギーコア」に触れたとき。
- ・GUNの兵士やメカを破壊したとき。

# 1Pプレイ

## ■ ヒーローゲージのためかた

シャドウの内に秘めた「正義の心」を刺激することでパワーがたまります。

- ・ ブラックアームズなどを倒したとき。
- ・ ブラックアームズが地上に残したコンテナや毒性植物を排除したとき。
- ・ 火災のもととなる炎を消したとき。
- ・ アイテム「ヒーロー・エネルギーコア」に触れたとき。
- ・ 「ヒールユニット」によって、GUNの兵士やメカの体力を回復させたとき。

## ■ ステージ中の仕掛け

ステージ中に出てくる仕掛けの一部を紹介します。



### スプリング

高い場所まで飛ばしてくれるバネ。



### リング

シャドウを守ってくれる。ダメージを受けると散らばる。



### ゴールリング

ミッションクリアのターゲットのひとつ。さわるとミッションクリア。



# 1Pプレイ



## ダッシュパネル

さわることで一気にスピードアップできる。



## ヒントリング

これにさわると、ミッションキャラクターがアドバイスをしてくれる。



## アイテムBOX

いろんなアイテムが入っているカプセル。風船型のアイテムバルーンもある。



## スペシャル武器コンテナ

ある条件を満たすと入手できる「スペシャル武器」が入っている武器コンテナ。



## コンテナ

パンチや武器で壊せる。アイテムが入っていることもある。武器でしか壊せないコンテナ、絶対に壊れないコンテナもある。



## エネルギーコア

青い光は「ヒーローゲージ」、赤い光は「ダークゲージ」を満タンにする。



## シークレットキー

各ステージに5つ隠されているカギ。5つ集めると、秘密のトビラを開けることができる。集めたカギはゲームデータにセーブされる。

# 1Pプレイ



## セーブポイント

さわると、ミスしてもそこから再スタートできる。また、一度さわったセーブポイント間はワープで行き来できる。



## ヒールユニット

投げつけることで相手の体力を回復できる。GUNに使用えばヒーローゲージが、ブラックアームズに使用えばダークゲージがたまる。また、体力が回復した相手は、シャドウに対して一時的に攻撃しなくなる。

## アイテム

アイテムBOXに入っているアイテムを紹介します。



## 1UP

残りチャレンジ回数が一回増える。



## バリア

一回だけダメージを防ぐことができるバリア。



## ヒートバリア

周囲にいる敵にダメージを与えることのできるバリア。



## マグネットバリア

周囲のリングをひきつける効果があるバリア。

# 1Pプレイ



**無敵**  
む て き  
いっていじかん  
一定時間ダメージを受けない。



**ダメージ回復**  
かいふく  
の もの たいきゅうりよく かいふく  
乗り物の耐久力を回復させるアイテム。

## ルーレット

アイテムBOXの中身が入れ替わり、取った瞬間の絵柄で効果が決定する。ハズレの場合もある。

なかみ い か と しゅんかん え がら こうか けってい  
ばあい



# 1Pプレイ

## 乗り物

ゲーム中には、さまざまな乗り物が登場します。乗り物に乗っているあいだはダメージを受けません。ただし、乗り物自体が一定のダメージを受けると壊れてしまいます。乗り物は、大きく分けて以下の4タイプがあります。

### 自動車

一般車や軍用車、バイクなど。シャドウほどスピードは速くないが、障害物を破壊しながら進むことができる。

コントロールスティック◀▶…ハンドル操作

コントロールスティック▼…バック

Ⓐボタン…アクセル

ⓧボタン…ブレーキ(停止時は降りる)

Ⓑボタン…攻撃(シャドウが武器を持っている場合)

### ブラックホーク

ブラックアームズのドラゴン型生物。

ダメージを与えて弱らせることで、背中に乗ることができる。

コントロールスティック◀▶…左右旋回

コントロールスティック▲▼…下降/上昇

Ⓐボタン…加速

ⓧボタン…降りる

# 1Pプレイ

## ビークル

GUNの二足歩行機動兵器。ジャンプ専用タイプと攻撃専用タイプの2タイプがある。

コントロールスティック…移動

④ボタン…ジャンプ／ホバーリング

Xボタン…降りる

⑧ボタン…攻撃※

※ジャンプ専用タイプの場合はシャドウが武器を持っているときのみ可能。

## エアソーサー

ブラックアームズが操る、浮遊する円盤。ダメージを受けるような床でも滑走可能。ただし、うまく操縦するには慣れが必要。

コントロールスティック…移動

④ボタン…ジャンプ（二段ジャンプも可）

Xボタン…降りる

⑧ボタン…攻撃（シャドウが武器を持っている場合）

# 1Pプレイ

## 武器

武器は、敵から奪い取ったり、武器コンテナから手に入れたり  
できます。たくさんの種類がありますが、大きく分けて以下の  
タイプがあります。

### 打撃系

剣など、振り回して敵にダメージを与えるタイプの武器。敵にダメージを与えるごとに耐久力が落ちる。



道路標識



ブラックソード

### ガン系

弾を発射するタイプの武器。近くの敵を自動的に狙う性能があり、使いやすい。



ピストル



フラッシュショット

### 大砲系

弾が当たると爆発するタイプの武器。装備すると照準が表示され、それで狙いをつけて撃つ。



バズーカ



ブラックバレル

# 1Pプレイ

## ロックオン系

⑧ボタンを押しているあいだ  
照準レーザーが出て、敵をロ  
ックオン。ボタンを離すと発  
射する。



4連ロケット砲



ワームシューター

## 光学系

レーザータイプの武器。レーザ  
ーは貫通するため、複数の敵に  
攻撃できる。



光学ライフル



リフレクター



# 1Pプレイ

## ■ ミッションクリア時の評価

ヒーロー／ノーマル／ダークのいずれかのミッションをクリアすると、ミッションクリア画面が表示されます。



ステージ中での行動に応じてスコアが計算され、トータルスコアによってAからEまでのクリアランクがつきます。トータルスコアの計算方法は、どのミッションをクリアしたかによって違います。

### ダークミッション

ダークスコア  
- ヒーロースコア  
+ ノーマルスコア  
+ タイムボーナス  
= トータルスコア

### ノーマルミッション

—  
—  
ノーマルスコア  
+ タイムボーナス  
= トータルスコア

### ヒーローミッション

ヒーロースコア  
- ダークスコア  
+ ノーマルスコア  
+ タイムボーナス  
= トータルスコア

※ノーマルスコアは、ダーク／ヒーロースコア以外の行動（リングを取る、アイテム入手など）で加算されるスコアです。

※タイムボーナスは、10分25秒以内にミッションクリアした場合に加算されるスコアです。クリアタイムが短ければ短いほど、大きなボーナスになります。



# 1Pプレイ

## ボスとの戦い

特定のステージの最後には、強力なパワーを持った敵＝ボスが待っています。

ボスはどこかに必ず弱点があります。弱点以外への攻撃はほとんどきかないので、気を付けて戦ってください。

画面下には、ボスの残り体力のゲージが表示されます。



ボスの残り体力

## ポーズメニュー

ゲーム中にSTART/PAUSEボタンを押すとポーズメニューが表示されます。コントロールスティック/⊕ボタン▲▼でメニュー項目を選び、Ⓐボタンで決定してください。



つづける ……ゲームを再開します。

はじめから ……そのステージの最初からやり直します。

やめる ……ゲームをやめてメインメニューに戻ります。

コントロールスティック/⊕ボタン◀▶でミッションの確認とミッションキャラクターの変更ができます(1)。Yボタンを押すとストーリールートが確認できます(2)。



# 1Pプレイ

## ■ ゲームオーバー

穴に落ちたり、リングがゼロのときにダメージを受けると1ミスになり、直前のセーブポイントからやり直しになります。

残りチャレンジ回数（やり直し時に画面左下に表示）がゼロのときにミスをするとゲームオーバーになります。

ゲームオーバー時に「CONTINUE?」で「はい」を選べると、そのステージの最初からやり直すことができます。



のこ残りチャレンジ数

## ■ クリアしたストーリーはライブラリーで

ストーリーモードでは、ヒーロー／ノーマル／ダークのどのミッションをクリアするかによってストーリールートが分かれます。エンディングまでクリアしたストーリールートは、「ライブラリー」に記録されます（→P.23）。

「ライブラリー」では、クリアしたルートのストーリーデモを鑑賞することができます。

## セレクトモード

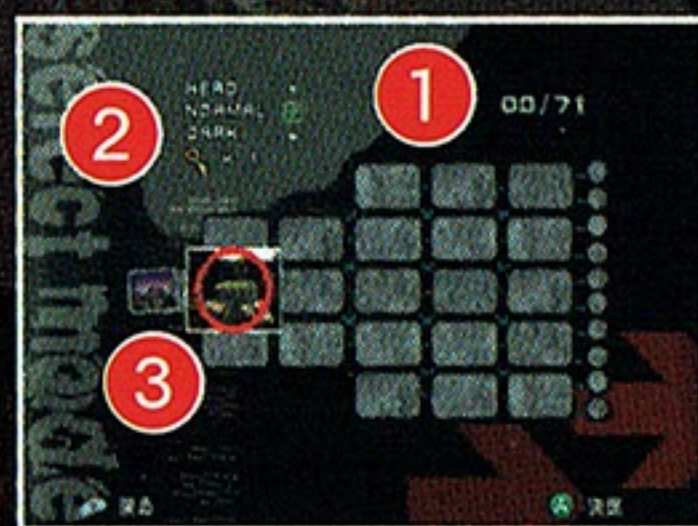
ストーリーモードでクリアしたことがあるステージを選び、そのステージのみをプレイすることができるモードです。見つけていないシークレットキーを探したり、高ランクを目指してリトライすることができます。

# 1Pプレイ

## ■ ステージ選択

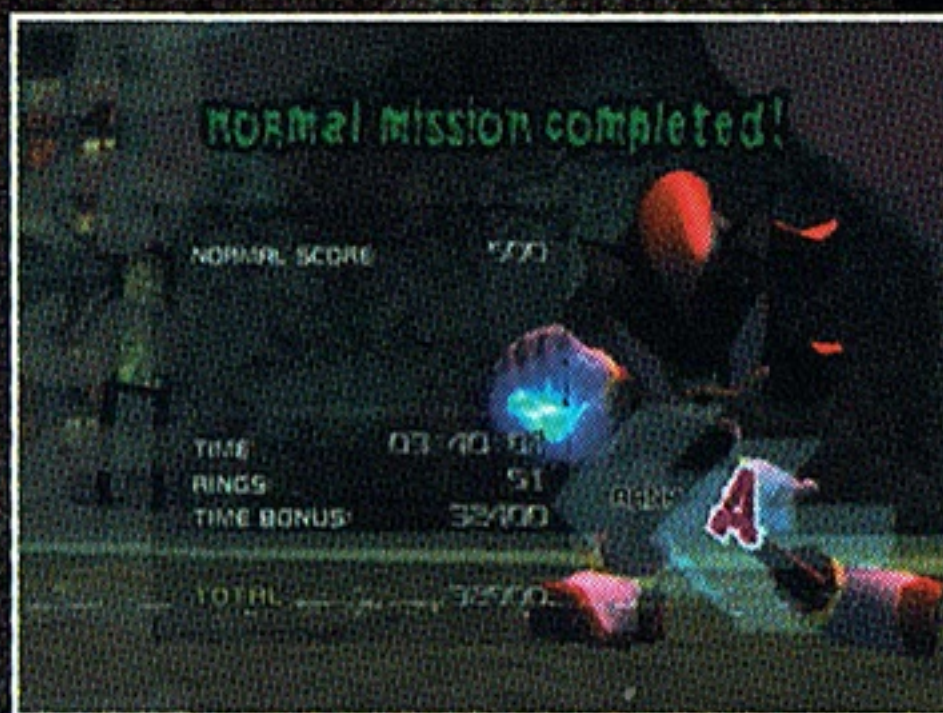
プレイしたいステージをコントロールスティック/Ⓜボタンで選んでください。各ステージでクリアしたミッションの最高クリアランクと、発見したシークレットキーの数が表示されます。Ⓐボタンでプレイするステージを決定してください。

- ① 取得したランクAの総数。
- ② 現在選んでいるステージで取得したランクとシークレットキー。
- ③ 現在選んでいるステージ。各ステージごとにすべてのミッションでランクAを達成すると、★マークが表示される。
- ④ 現在選んでいるステージの、各ミッションのクリア評価。ランク・最高スコア・最短タイム。



## ■ クリアしたあとは？

ゲームはストーリーモードと同じように進行します。ただし、ストーリーモードでクリアしていないミッションをクリアしても、新たなステージに進むことはできません。クリアしたあとは、更新されたプレイ結果（ランク、最高スコア・最短タイム・シークレットキーの数）がゲームデータにセーブされ、ステージ選択画面に戻ります。



# 2Pプレイ

ふたり たいせん  
2人で対戦するモードです。コントローラポート1、2にコント  
ローラを2つ接続してください。コントローラポートの数字の  
じゅん 順番に1P、2Pが決まります。

## ■ キャラクター選択

たいせん つか  
対戦に使うキャラクターを選び、**A**ボタン  
けってい  
で決定してください。



### シャドウ・アンドロイド

おな せいろう  
1Pモードのシャドウと同じ性能のキャラクター。

### メタル・シャドウ・アンドロイド

さいしょ  
最初から「マシンガン」か「バズーカ」を装備し、弾数制限  
ぶ き ひろ  
がない。ただし、武器は拾えない。

## ■ 対戦本数・ステージ選択

たいせん ほんすう き  
対戦本数を決めます。「3本勝負」(先に2  
かい か  
回勝ったプレイヤーが勝ち)か「1本勝負」  
ほんしょう ぶ  
のどちらかを選んでください。

ほんしょう ぶ  
「1本勝負」にする場合は、対戦するステ  
たいせん  
ージを選んでください。



# 2Pプレイ

## 対戦ルール

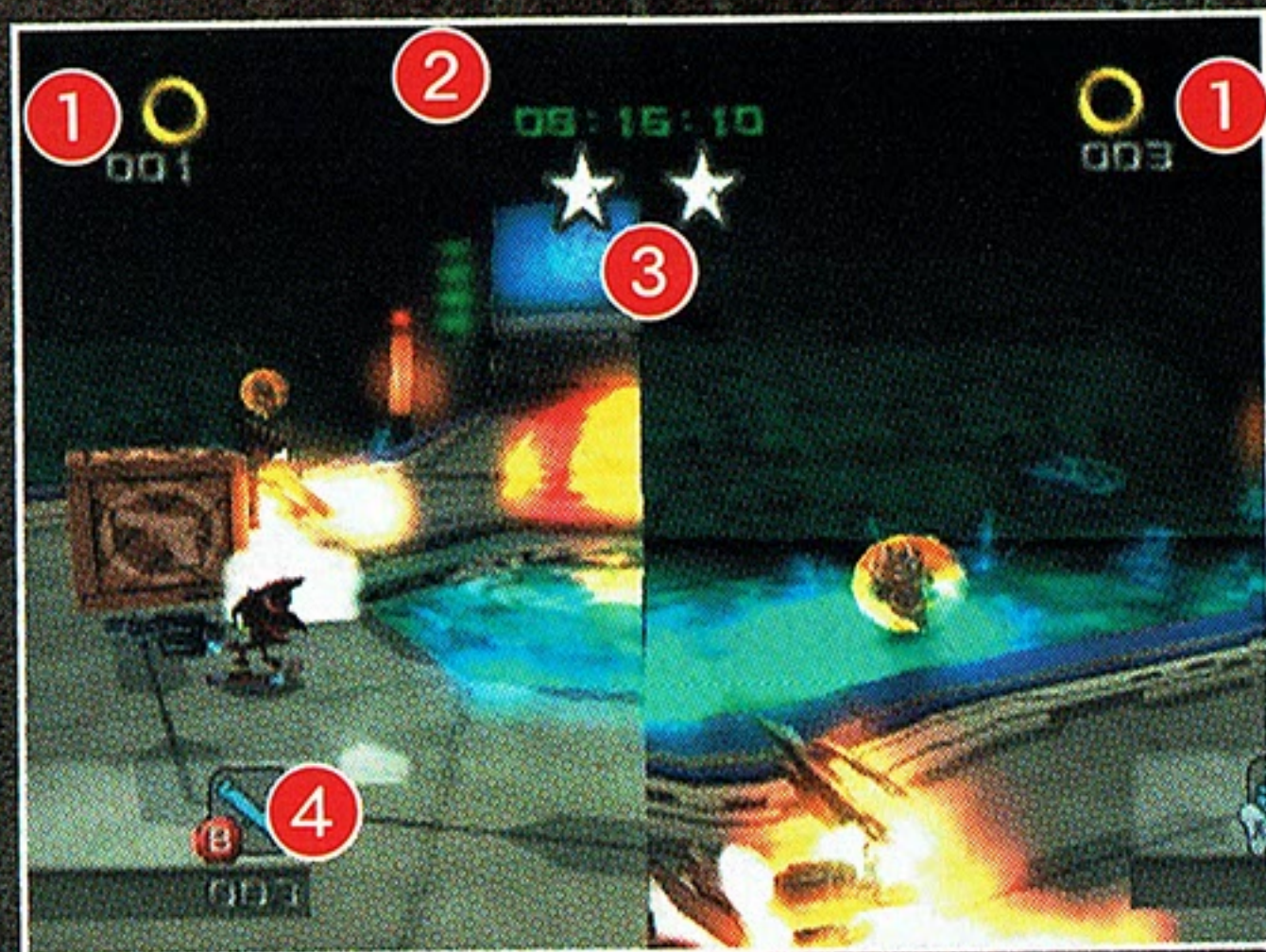
以下のルールで対戦をします。

- ・ 1P/2Pが、それぞれ離れたスタート地点からゲームを開始します。
- ・ ゲームスタート時のリング所有枚数は「ゼロ」です。ステージ中や、相手を攻撃してちらばったリングを拾ってください。
- ・ リングがゼロのときにダメージを受けるとミスになり、負けになります。
- ・ 対戦相手ではなく障害物によってダメージを受けてミスした場合も、負けになります。
- ・ ステージから落ちるとミスになり、負けになります。
- ・ 制限時間内に決着がつかなかった場合は、リング枚数の多い方が勝者となります。

## 対戦時の画面

1P側の画面

2P側の画面



- ① リング数
- ② 残りタイム
- ③ 勝ち星マーク

- ④ コマンドウィンドウ  
→ ストーリーモードと同様 (P.25)。

# プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ

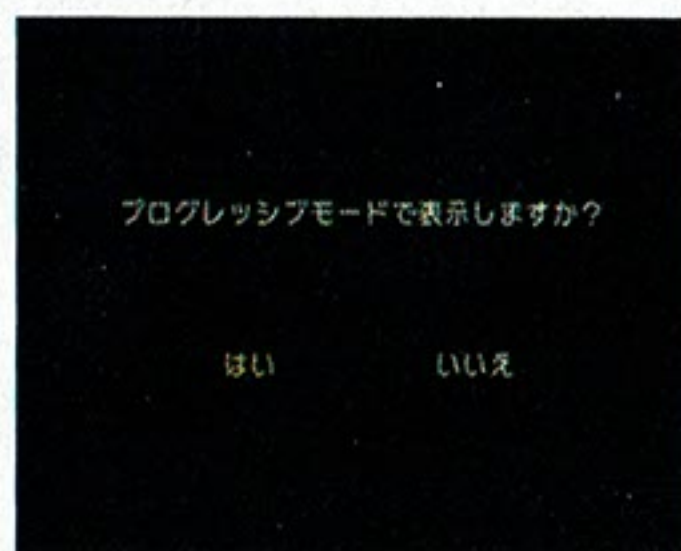
本ソフトでは、本体とテレビのD端子を別売の「D端子ビデオケーブル」で接続すると、ゲーム機本体からの映像出力をプログレッシブ方式対応テレビ用の“チラつき”の少ない、きれいな画像に切り替えてプレイすることができます。接続方法については、本体の取扱説明書をご覧ください。

**1** 本体とテレビのD端子を別売の「D端子ビデオケーブル」で接続します。

**2** 本体に本ソフトのディスクをセットして、ディスクカバーを閉めてから、パワーボタンを押してください。

**3** ニンテンドー ゲームキューブロゴが表示されたら、コントローラのBボタンを押し続けます。

**4** 画面に『プログレッシブモードで表示しますか?』と表示されるので、『はい』を選んでください。これ以後はプログレッシブ出力で表示されます。



- 一度プログレッシブモードを選択すると、本体の電源をOFFにしてもケーブルの接続を変更しない限り、次からは最初にBボタンを押さなくても、毎回表示モードの選択が表示されます。
  - お使いのテレビにコンポーネント映像入力端子がある場合、別売の「コンポーネントビデオケーブル」で接続しても、プログレッシブモードへの切替が可能です。
  - 「D1規格」のD端子入力付きのテレビでは、プログレッシブモードで表示することはできません。
  - お使いのテレビの種類によっては、プログレッシブモードに切り替えた場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。
- ※ご使用のゲームキューブ本体のモデルナンバーがDOL-101 (JPN)の場合、プログレッシブ表示はできません。モデルナンバーは本体底面のラベルに表示されています。ご確認ください。

ほんせいひん にほんこくないせんよう がいこく こうぞう ほうそうほうしき  
本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが  
こと しょう  
異なりますのでご使用できません。

ほん にほんこくない はんばいおよ しょう きよか ふくせい かいへん  
本ソフトは日本国内だけの販売及び使用とし、許可なく複製・改変・  
レンタル・営利目的に使用・公に上映、送信することを禁止します。  
えいりもくてき しょう おおやけ じょうえい そうしん きんし  
これらを行った場合には法的措置を取ることがありますのでご注意  
おこな ばあい ほうてきそち と ちゅうい  
ください。

For sale and use in Japan only. Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

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

### この商品に関するお問い合わせ先

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

**セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353**  
受付時間 10:00~17:00 月~金 (祝日及び弊社指定休日を除く)

※通話料金がかかります。※0570より省略せずにおかけください。

禁無断転載

株式会社 **セガ** 本社〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12



© SEGA Corporation, 2005

684-00193

**SEGA**<sup>®</sup>

セガ公式サイト

株式会社セガの公式サイトです。

<http://sega.jp/>

最新ゲーム情報からアミューズメント施設の情報、会社案内までいろいろな情報が満載。BBSなどのコミュニティも充実！

**SEGA**  
**DIRECT**

セガダイレクト

株式会社セガの公式ショッピングサイトです。

<http://segadirect.jp/>

ゲームソフトやグッズ、攻略本、音楽CDなどゲーム関連商品が豊富な品揃え！オリジナル商品やポイントサービスもあります。



および **NINTENDO GAMECUBE** は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4503566号、第4468776号

Licensed by NINTENDO

IM-DOL-GUPJ-JPN