

SM-01



TM

Manuale

Sonic Origins: Dove tutto è cominciato



I primissimi titoli di Sonic sono considerati la vera origine della serie. Ora, sono tornati con una serie di miglioramenti opzionali, inclusa la “Modalità Anniversario”, una versione rimodernizzata.

Titoli inclusi



- “Sonic The Hedgehog”
- “Sonic CD”
- “Sonic The Hedgehog 2”
- “Sonic 3 & Knuckles”

La distintiva dose di azione ad alta velocità e il brivido di Sonic ti aspettano!



Salvataggio delle partite

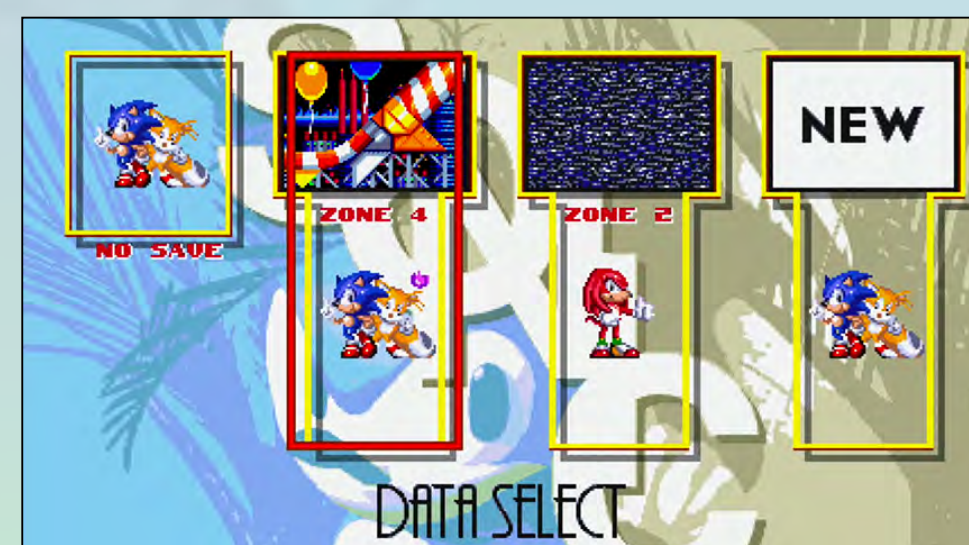
Il progresso di gioco viene salvato automaticamente. Per evitare la perdita di dati o il loro danneggiamento, non spegnere il dispositivo quando appare l'icona "Salvataggio automatico".



Per continuare una partita salvata, seleziona un titolo e una modalità di gioco, e in seguito seleziona "Continua".



"Sonic 3 & Knuckles" ti permette inoltre di gestire i dati di gioco all'interno del gioco stesso.



* Le immagini contenute in questo manuale sono prese dalla versione per Nintendo Switch™ del gioco.

Modalità Anniversario / Modalità Classica

Lasciati stupire dalle funzioni potenziate della “Modalità Anniversario”, o gioca ai titoli nel loro formato originale con la “Modalità Classica”.

Modalità Anniversario



- Proporzioni 16:9.
- Selezione del giocatore disponibile in ogni titolo, ciascuna con il suo salvataggio dati.
- “Game Over” e “Continua” assenti. Le vite sono infinite.
- Sono state introdotte le Monete, che possono essere usate per sbloccare contenuti bonus all’interno del Museo. Soddisfa svariate condizioni per guadagnare le Monete, comprese le condizioni che nel titolo originale avrebbero permesso di guadagnare tentativi extra in forma di “Vite” e “Continua”.
- Affronta la Fase speciale tutte le volte che vuoi per ottenere il Chaos Emerald o la Time Stone, a patto che ti resti qualche Moneta!

Modalità Classica



- Proporzioni 4:3 (con bande laterali). Le bande a destra e a sinistra della schermata possono essere personalizzate nelle Opzioni.
- I personaggi giocabili sono limitati a quelli disponibili nel gioco originale. Ogni personaggio ha i propri dati di salvataggio.
- Le fasi hanno un tempo limite di 10 minuti di gioco. Superando tale limite, verrà consumato un tentativo.
- I tentativi rimanenti sono mostrati in basso a sinistra, e diminuiranno ogni volta che subirai un danno. Se esaurirai le vite, potrai sfruttare i “Continua”, ma anche questi hanno un limite.
- I tentativi e i “Continua” sono assegnati in base ai risultati di completamento dell’atto, al quantitativo di Ring collezionati nell’atto o nelle fasi speciali, o raccogliendo un oggetto +1.

Personaggi

Sonic the Hedgehog

SONIC



Il porcospino supersonico più veloce al mondo adora la libertà e detesta le ingiustizie. Per quanto possa essere un po' impulsivo, non negherebbe mai il suo aiuto a qualcuno in difficoltà.

Miles 'Tails' Prower

TAILS



Una giovane volpe gentile con due code. Aiuta Sonic roteando le sue code e volando come un elicottero.

Knuckles the Echidna



KNUCKLES

Un'echidna che protegge il Master Emerald. Prende il suo incarico con grande serietà, ma è anche piuttosto ingenuo. Dr. Eggman è riuscito a fargli credere che il vero nemico sia Sonic the Hedgehog.

Amy Rose



AMY

La fan numero uno di Sonic, è piena di energie e sempre pronta all'azione. Ama la cartomanzia e brandire il suo martello Piko Piko per aiutare i suoi amici.

Dr. Eggman

DR. EGGMAN



Uno scienziato che si definisce genio del male. Il suo obiettivo è dominare il mondo, ma Sonic continua a mandare all'aria i suoi piani.

Metal Sonic

METAL SONIC



Un potentissimo robot di ultima generazione costruito dal Dr. Eggman per riuscire a sconfiggere Sonic. È stato progettato per assomigliare a Sonic ed eguagliarlo in velocità e potenza.

Menu principale



Scegli un titolo e la modalità di gioco. I comandi del menu sono mostrati in basso sullo schermo.

* Immagine tratta dalla versione Nintendo Switch™ del gioco.

Menu della modalità di gioco

Ogni titolo ha la sua modalità di gioco, come riportato di seguito:

Modalità Anniversario

Gioca la versione aggiornata del gioco in modalità su schermo panoramico 16:9.

Modalità Classica

Gioca in formato originale su schermo standard 4:3.

Assalto al boss

Affronta i boss uno dopo l'altro per ottenere Monete.

SFERE BLU

* Solo su "Sonic 3 & Knuckles".

Seleziona "Originale" per la versione indipendente della Fase speciale segreta di Sonic 3 & Knuckles. In alternativa, puoi selezionare "Nuova modalità" per una versione più impegnativa del gioco. Premi Menu di pausa per cominciare a giocare.

Completa una fase per passare alla successiva. Inserisci il codice di un livello per saltare direttamente a un livello successivo.



Prima di giocare, premi OK per modificare il colore del cursore. Il colore determina il personaggio con cui giocherai. Tieni a mente che l'esperienza di gioco non verrà influenzata da questa scelta.



La "Nuova modalità" introduce due nuovi colori per le sfere, come riportato di seguito:



Rosa:

Teletrasportati sulla posizione di un'altra sfera rosa.

Verde:

Al contatto, si trasforma in una sfera blu.

Missione

Modalità Storia

Gioca nei panni di Sonic in tutti i titoli inclusi senza interruzione per goderti appieno la storia e sventare tutti i piani del Dr. Eggman.



Modalità Missione

Completa le missioni selezionate attraverso Fasi create appositamente per guadagnare Monete.



Completa una missione per sbloccare nuove sfide. Le missioni appena sbloccate sono indicate da questo simbolo: ●.



Museo

Museo

Lasciati deliziare dall'audio, dalle illustrazioni e dai video raccolti. Ogni categoria ha una "Collezione normale" composta da oggetti sbloccati automaticamente durante il gioco e una "Collezione premium" che include gli oggetti acquistati con le Monete.

Nella sezione "audio", puoi registrare fino a 5 liste di riproduzione da ascoltare come sottofondo mentre visioni il museo. Le icone in basso consentono di personalizzare ulteriormente la riproduzione.



Riproduzione casuale ON/OFF

Ripeti tutto/Ripeti un brano/
Ripetizione disattivata

Dati Personali e Classifica

Puoi verificare i tuoi tempi migliori per ogni atto e controllare la loro posizione nella classifica globale. La classifica mostra sempre i tuoi tempi migliori, indipendentemente da quante volte hai giocato.

* È necessaria una connessione Internet per visualizzare la classifica globale.

Opzioni

Apporta modifiche alle differenti impostazioni di gioco e affronta nuovamente i tutorial.

DLC

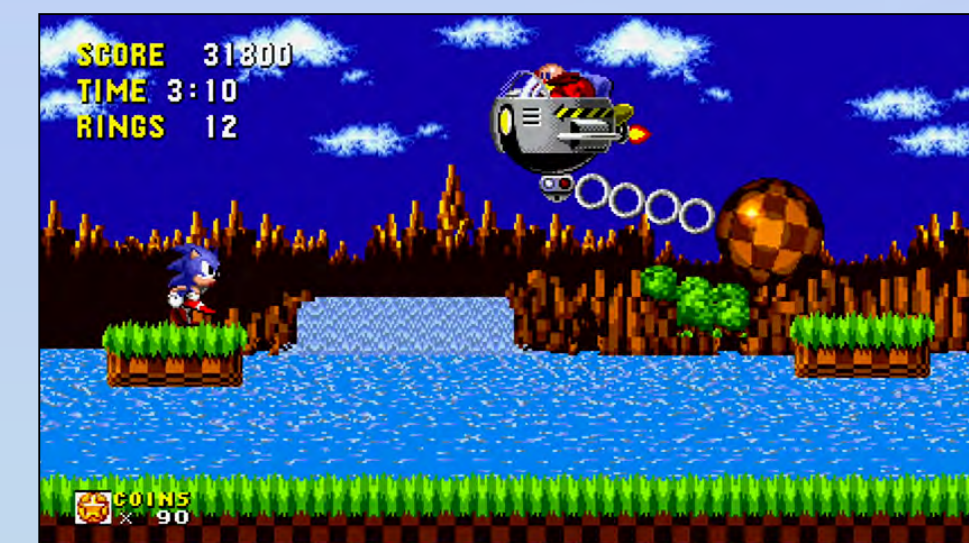
Visita il negozio online per acquistare livelli difficili aggiuntivi.

Come Giocare

Ogni titolo ha le sue specifiche caratteristiche di gioco. Per gli aspetti comuni, consulta “Come Giocare”, “Azioni e Oggetti”.

La serie di Sonic è un gioco d'azione in 2D a scorrimento. Le zone sono suddivise in atti. Per completare ogni zona è necessario sconfiggere il boss finale o Dr. Eggman.

Ci sono molte strade per completare ogni atto. Esplora i dintorni per trovare il miglior modo per procedere.



Schermata di gioco



1 PUNTEGGIO Guadagna punti attaccando i nemici. Supera un determinato punteggio per guadagnare Monete e vite.

2 TEMPO È l'attuale tempo di gioco dell'atto. Nella Modalità Classica il tuo tempo ha un limite di 10 minuti, dopo i quali perderai una vita.

3 RING L'attuale conteggio dei tuoi Ring. Totalizza più di 100 anelli per ricevere Monete nella Modalità Anniversario o per ricevere una vita aggiuntiva nella Modalità Classica.

**4 Monete/
Vite** Modalità Anniversario: il numero di Monete in tuo possesso.

Rimaneenti

Modalità Classica: il numero di vite rimanenti. Se esaurisci le tue vite, il gioco terminerà, a meno che tu non abbia un "Continua" a disposizione.

* La funzione "Continua" ti garantirà 3 vite aggiuntive.

Caratteristiche di Gioco

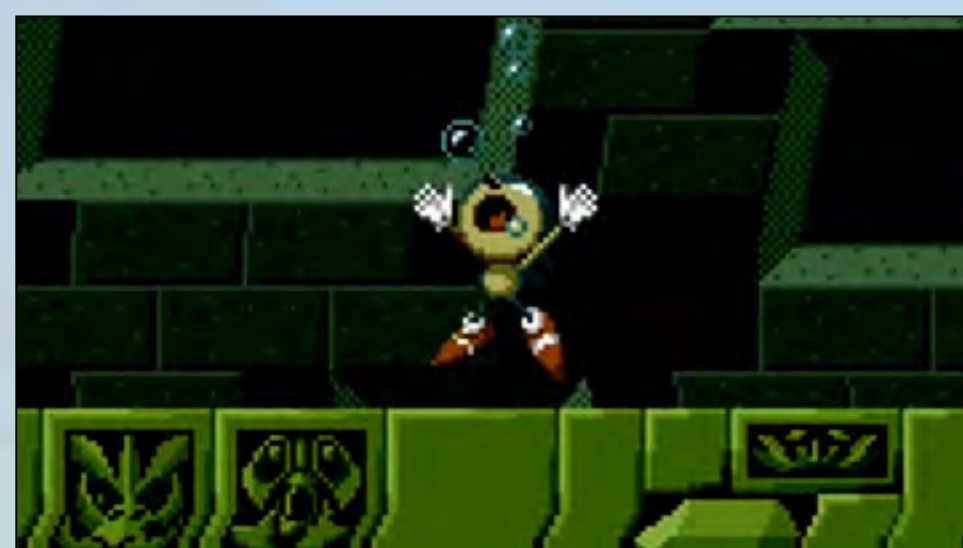
Ring

Raccogli Ring mentre ti fai strada attraverso ogni atto. I Ring ti proteggeranno dai danni (una sola volta). Se subirai un attacco, i tuoi Ring verranno sparpagliati in tutte le direzioni, e sarai vulnerabile.

Tuttavia, ci sono alcuni pericoli da cui neanche i Ring potranno proteggerti. Se cadrai in un baratro o resterai sott'acqua per troppo tempo senza respirare, perderai una vita.

Oggetti

Effettua un attacco avvitato o uno scatto avvitato per aprire una Scatola oggetto e recuperare l'oggetto al suo interno.



Acrobazie e Trappole

Ogni atto è costellato di loop, passerelle pericolanti, molle e altri elementi ambientali e trappole. In “Sonic CD”, Sonic può perfino viaggiare nel passato e nel futuro grazie alla funzione “teletrasporto temporale”.

Palo Stella

Ogni qualvolta subirai dei danni, tornerai all'ultimo Palo Stella attivato nell'atto. In alcuni titoli, attivare un Palo Stella mentre sei in possesso di un determinato numero di Ring ti permetterà di aprire un portale verso una Fase speciale.



Traguardo

Per completare l'atto, supera il pannello di traguardo. Nell'atto finale di ciascuna zona dovrai sconfiggere il boss e trarre in salvo gli animali. In alcuni titoli, entrare nell'area del traguardo mentre sei in possesso di un determinato numero di Ring farà apparire un Ring gigante.



Chaos Emerald / Time Stone

Per accedere alla Fase speciale, soddisfa specifiche condizioni (in base al titolo). Completa la fase speciale per raggiungere un "Chaos Emerald" o una "Time Stone", una pietra mistica dal potere incommensurabile che potrebbe rivelarsi molto pericolosa nelle mani sbagliate. Raccoglili tutti per sbloccare un finale alternativo.



- * Il gioco delle Fasi speciali varia in base a ogni titolo. Controlla i tutorial all'interno del gioco per ulteriori dettagli.
- * Nella Modalità Anniversario potrai continuare a rigiocare la Fase speciale fin quando non avrai recuperato la gemma, fintanto che avrai delle Monete a disposizione.
- * Per ciascuno dei 7 Chaos Emerald che raccoglierai durante la prima parte di Sonic 3 & Knuckles, troverai un Super Emerald corrispondente durante la parte finale.

Menu di Pausa

Premi Pausa durante un atto per mettere in pausa il gioco e mostrare il Menu di Pausa. Qui potrai scegliere se continuare il gioco, ricominciare l'atto, tornare alla Schermata Iniziale o tornare al Menu Principale.



Titoli Inclusi

Ogni titolo ha le sue specifiche caratteristiche di gioco. Per gli aspetti comuni, consulta “Come Giocare”, “Azioni” e “Oggetti”.



Sonic The Hedgehog



Sonic The Hedgehog 2



Sonic CD



Sonic 3 & Knuckles

Sonic The Hedgehog



Data di uscita

23 giugno 1991 (USA ed Europa)
26 luglio 1991 (Giappone)

Il primissimo titolo che gettò le basi per l'intera serie. Famoso per la sua azione a tutta velocità, le trovate elettrizzanti, la spettacolare grafica e l'accattivante colonna sonora. Senza dimenticare l'irresistibile muso di Sonic, che ha conquistato tutto il mondo ed è diventato il volto pubblico di SEGA.

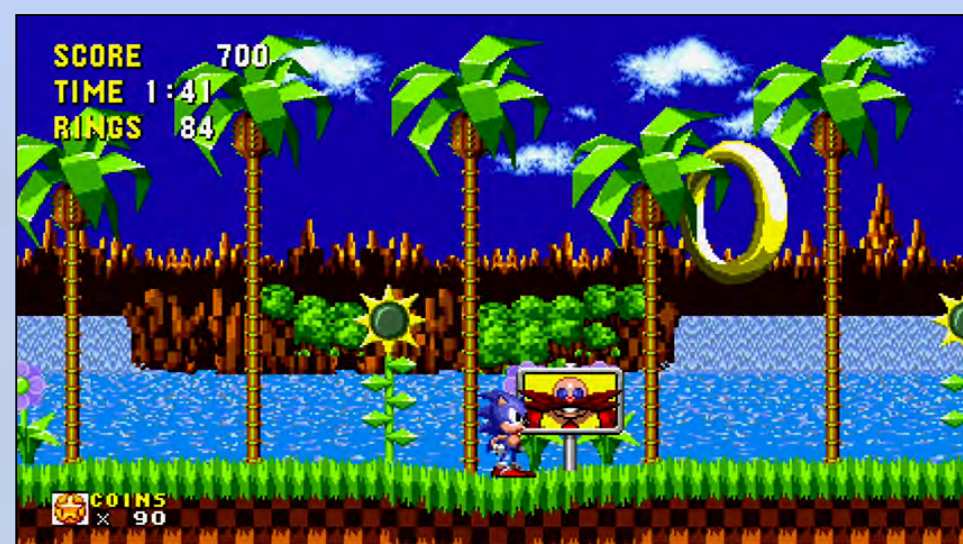
Storia

Durante la sua missione sulle tracce dei leggendari Chaos Emerald, il malvagio e geniale scienziato Dr. Eggman ha radunato gli animali di South Island e li ha tramutati in robot. Ora sta a Sonic liberare gli animali dalle loro robotiche prigioni e trovare i Chaos Emerald prima del Dr. Eggman.

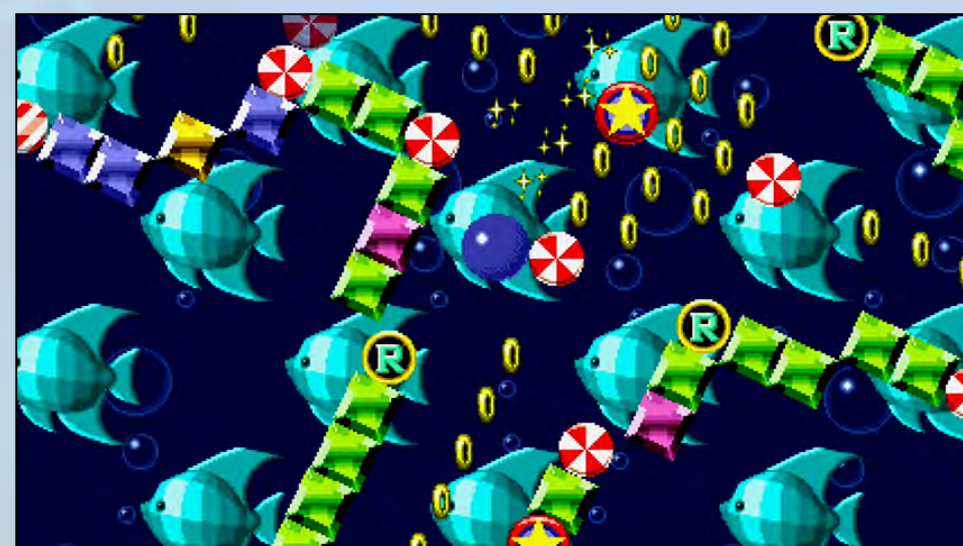


Fase Speciale

Completa l'atto 1 o l'atto 2 di una zona totalizzando 50 o più Ring, e un Ring gigante apparirà nell'aria del traguardo. Salta nel Ring per teletrasportarti all'interno di una Fase Speciale.



Per affrontare la Fase Speciale, fatti strada attraverso un labirinto rotante e colleziona Ring. La Fase si concluderà quando avrai raccolto il Chaos Emerald, o quando avrai toccato uno dei Blocchi di Traguardo.



Una volta raggiunta la Schermata dei Risultati, guadagnerai Monete e "Continua" in base alla tua prestazione.

Blocchi della Fase Speciale



Bumper

Rimbalzaci su.



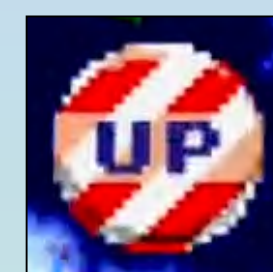
Supporto per il Salto

Un blocco immobile da cui puoi saltare.



Inversione

Inverti il senso di rotazione del labirinto.



Su

Aumenta la velocità di rotazione del labirinto.



Giù

Diminuisce la velocità di rotazione del labirinto.



Traguardo

Toccalo per uscire dalla Fase Speciale.

Sonic CD



Data di uscita

23 settembre 1993 (Giappone)
Ottobre 1993 (Europa)
23 novembre 1993 (USA)

Il titolo è stato pubblicato per Sega CD/Mega-CD come spin-off della serie di Sonic. Ha aperto nuovi orizzonti nel campo dell'azione in 2D, includendo il "teletrasporto temporale", una meccanica di gioco che permetteva di saltare attraverso il passato, il presente e il futuro. È qui che Amy Rose fa la sua prima apparizione.

* All'epoca, in Giappone era conosciuta affettuosamente come "Rosie la Peste", e in occidente come "Principessa Sally".

Storia

Al di sopra di Never Lake esiste un meraviglioso corpo celeste chiamato Little Planet, visibile soltanto per un mese all'anno. Il Dr. Eggman, perennemente intento a conquistare il mondo, ha iniziato a costruire una fortezza su Little Planet utilizzando il potere delle "Time Stone". Dopo essere arrivato a Never Lake, Sonic ha scoperto i piani del Dr. Eggman e si è buttato a capofitto nell'azione per sistemare la situazione!



Schermata Iniziale

Nella Schermata Iniziale, premi Sinistra/Destra per selezionare Inizia Partita. Puoi selezionare anche le seguenti modalità:



CRONO

Gioca nuovamente alle zone già completate per realizzare un tempo migliore.

IMPOSTAZIONI

Imposta la visuale della tecnica Scatto Avvitato su effetto Originale o Mega Drive.

COLONNA SONORA

Scegli tra la colonna sonora giapponese e quella americana.

EXTRA

Lasciati deliziare dai contenuti aggiuntivi sbloccati in base alla tua prestazione Crono.

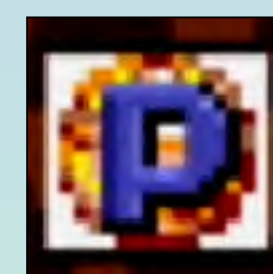
Teletrasporto Temporale

Supera il cartello Teletrasporto Temporale e le icone Passato o Futuro appariranno nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Corri alla massima velocità per viaggiare attraverso il tempo. Distruggere i macchinari del Dr. Eggman nel passato farà in modo che non esistano più nel futuro.



Controlla le icone nell'angolo in basso a sinistra per determinare il periodo temporale in cui ti trovi.

Modalità Anniversario

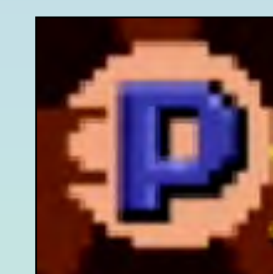


Passato



Futuro

Modalità Classica



Passato



Futuro

Fase Speciale

Completa l'atto 1 o l'atto 2 totalizzando 50 o più Ring, e un Ring gigante apparirà nell'aria del Traguardo. Salta nel Ring per affrontare la Fase Speciale.



Corri attraverso un campo in 3D e utilizza il Salto Avvitato per distruggere tutti gli UFO. Completa la fase nel tempo stabilito per ricevere una Time Stone.

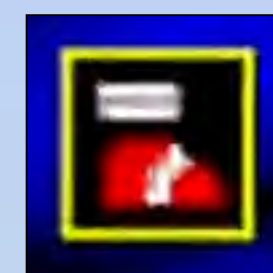


Oggetti della Fase Speciale



Super Ring

Guadagna 10 Ring in un colpo solo.



Scarpe Turbo

Muoviti al doppio della velocità per un periodo limitato.



Bonus di Tempo

Aggiunge 30 secondi al tempo rimanente.

Blocchi della Fase Speciale



Blocco Chopper

Ti farà inciampare e finirai col muso a terra, perdendo la metà dei tuoi Ring.



Zona Turbo Scatto

Passa su queste zone per guadagnare ancora più velocità nella direzione indicata.



Mini Turbo Scatto

Passa qui per guadagnare un po' più di velocità.



Blocchi Ventola

Passa su questo blocco per piroettare in aria. Con la giusta abilità, potrà dimostrarsi un'utile scorciatoia.



Blocchi Molla

Rimbalza e spicca il volo.

Sonic The Hedgehog 2



Data di uscita

21 novembre 1992 (Giappone)
24 novembre 1992 (USA/Europa)

Ancor più veloce e adrenalinico dell'originale, con una nuova ed emozionante fase speciale in 3D. Questo titolo ha visto il debutto del fedele amico e assistente di Sonic, Tails, un personaggio giocabile che puoi aiutare Sonic nella modalità principale, o affrontarlo in una gara a schermo condiviso.

Storia

Il diabolico e geniale scienziato Dr. Eggman è tornato! Sonic, insieme a Miles "Tails" Prower, deve impedire che si impossessi dei Chaos Emerald e fermare la costruzione della sua arma suprema, il Death Egg.



SFIDA 2G

Sonic The Hedgehog 2 ha una modalità competitiva per 2 giocatori. Scegli il numero di round, gli oggetti da usare e un personaggio per dare il via alla partita. Quando un personaggio raggiunge l'obiettivo, il giocatore rimasto ha 60 secondi per completare la fase, prima di subire danni.



Alla fine della partita, i punteggi vengono determinati in base a punteggio, tempo di completamento, Ring finali e Scatole oggetto aperte. In caso di pareggio, si terrà un'altra partita (senza Fase speciale).

A patto che nessuno dei giocatori esaurisca vite e continua, i risultati finali verranno mostrati al termine di tutte le partite.

Fase Speciale

Supera un Palo Stella con 50 Ring o più e apparirà un cerchio di stelle. Saltaci dentro per entrare nella Fase speciale.



Corri in un percorso 3D e raccogli i Ring sparsi. Attenzione, però: se entri in contatto con una bomba, ne perderai un po'!



Supera tutti i tre checkpoint con la quantità di Ring richiesta per ricevere un Chaos Emerald.



Sonic 3 & Knuckles



Data di uscita

Sonic The Hedgehog 3
2 febbraio 1994 (USA)
4 febbraio 1994 (Europa)
27 maggio 1994 (Giappone)

Sonic & Knuckles
18 ottobre 1994
(Tutte le regioni)

Una trama ricca di azione presenta il nuovo rivale di Sonic, Knuckles, un'echidna rossa. La giocabilità aumenta grazie alle diverse mosse dei singoli personaggi. Le due parti della storia sono uscite in titoli separati, ma sono unite in questa collezione.

Storia

Sonic The Hedgehog 3

Grazie al coraggio dei nostri eroi, il Death Egg precipita sull'isola fluttuante. Il Dr. Eggman ha intenzione di recuperarlo con il potere dei Chaos Emerald, nascosti da qualche parte sull'isola. Per raggiungere il suo losco fine, convince Knuckles, l'ingenuo guardiano del Master Emerald, che il vero nemico è Sonic.

Sonic & Knuckles

Dopo aver fatto precipitare il Death Egg sul pianeta, Sonic finisce a Mushroom Hill. Knuckles gli appare e giura che non riuscirà mai a ripristinare il Death Egg. Il duello tra i due rivali predestinati getta un'ombra di incertezza sul futuro dei Chaos Emerald.



Competizione

Alla schermata del titolo, seleziona Competizione per provare una delle seguenti modalità:

GRAND PRIX

GRAN PREMIO: Partecipa ad una serie di 5 gare.

MATCH RACE

GARA SINGOLA: Partecipa a una gara singola.

TIME ATTACK

CRONO: Corri contro il tempo per segnare un record.

In Gran Premio e Gara Singola, puoi decidere se far apparire oggetti o meno.



Oggetti da competizione



Scarpe Turbo

Aumentano la velocità per un periodo limitato.



Scarpe di piombo

Riducono la velocità per un periodo limitato.



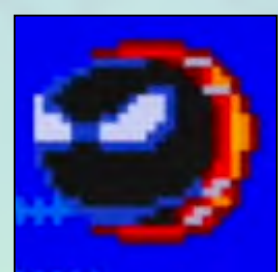
Ring

Ti protegge dai danni per una volta.



Banana

Se toccata, cade a terra. Chi la calpesta scivola.



Bomba autonoma

Se toccata, cade a terra e si muove da sola.



Molla

Se toccata, cade a terra. Salici sopra per spiccare un grande salto.



Cambio

Scambia il tuo oggetto con quello dell'avversario.

Fase Speciale

Trova il Ring gigante nelle stanze o nei passaggi segreti e toccalo per entrare nella fase speciale.



Muoviti nel livello girando a sinistra e destra e saltando. Raccogli tutte le palle blu per ricevere un Chaos Emerald.

* Per ogni Chaos Emerald che ottieni nella prima parte, troverai un Super Emerald nella seconda parte del gioco.

Schermata di gioco



1 Palle blu rimaste

2 Ring rimasti

3 Palla blu

Toccale e si trasformano in palle rosse

4 Palla rossa

Toccane una e la fase speciale si concluderà.

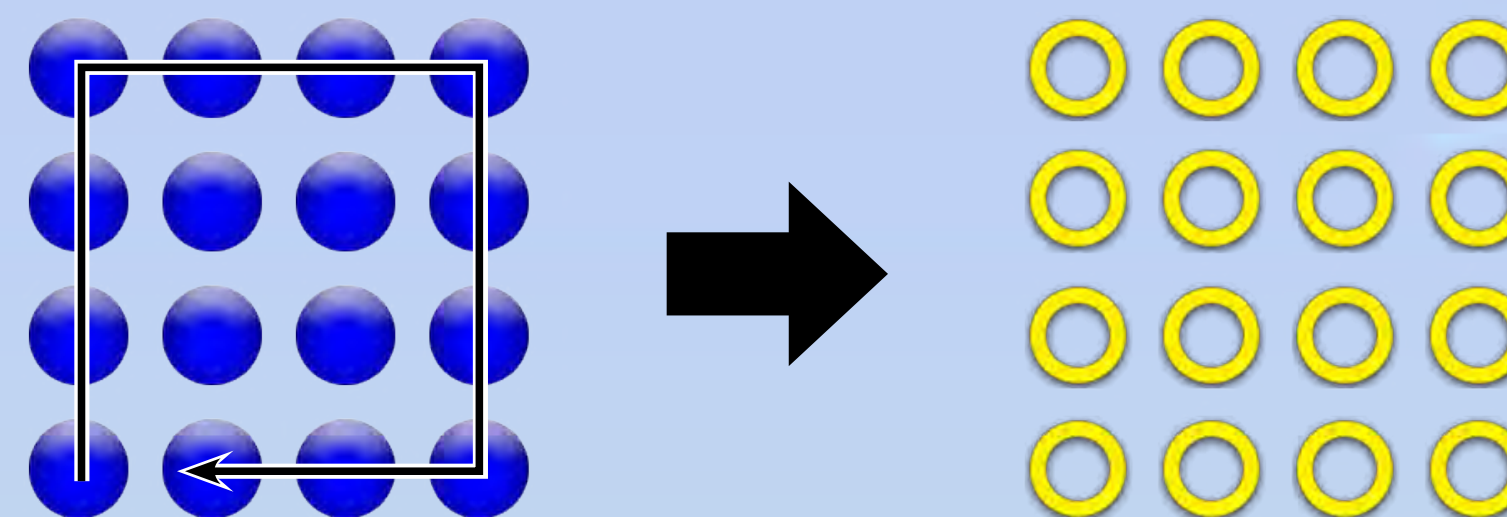
5 Palla gialla

Toccane una per eseguire un salto lungo.

6 Palla rimbalzante Toccale una per rimbalzare.

Tecnica

Tocca tutte le palle blu lungo il bordo per trasformare l'intera formazione in Ring (palle rosse e rimbalzanti escluse).



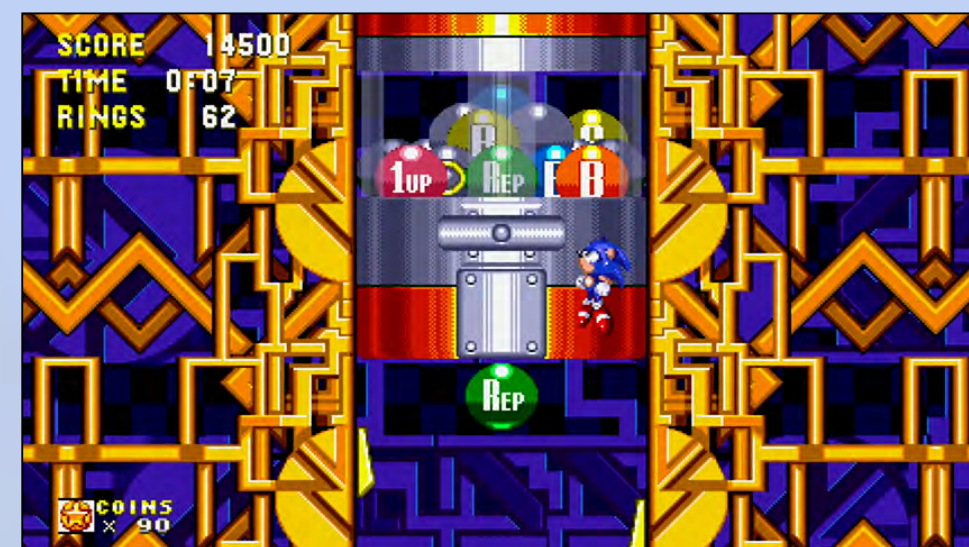
Fase bonus

Se attraversi un Palo Stella con 20 o più Ring apparirà un anello di stelle. Saltaci dentro per entrare nella fase bonus. Ci sono tre tipi di fasi bonus, scelte in base al numero di Ring in tuo possesso.



Distributore di gomme

Usa i bumper a sinistra e destra per rimbalzare e girare la manopola, liberando le palle con gli oggetti. Cerca di prendere gli oggetti prima che finiscano fuori portata. Le molle lasciano un buco nel pavimento dopo l'uso. Se cadi nel buco la fase si conclude.



Slot Machine

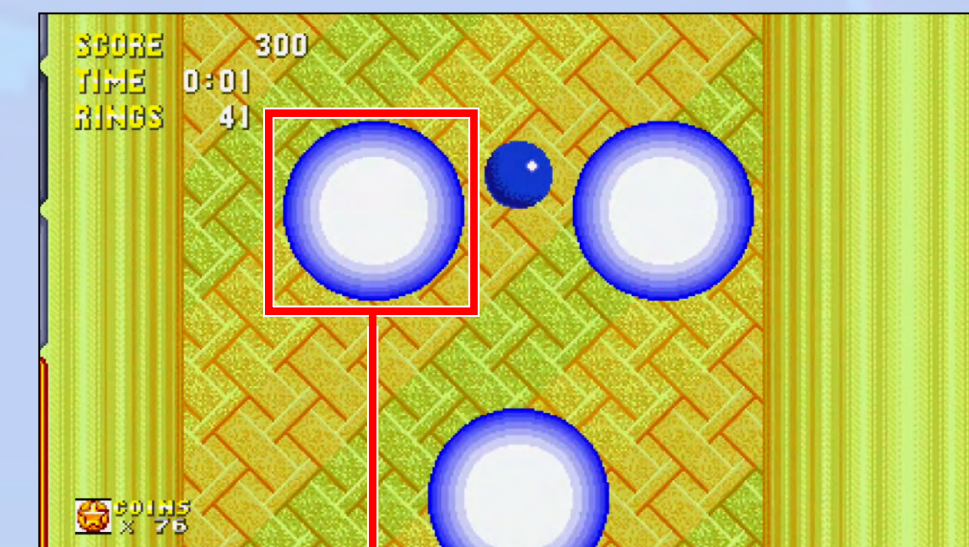
Salta in giro per la fase rotante ed entra nello slot centrale. Una volta dentro, la slot machine si attiva: se i simboli corrispondono, i tuoi Ring aumentano. La fase si conclude quando tocchi un blocco Traguardo.



Slot

Sfere luminose

Usa l'orbita gravitazionale delle sfere luminose e altri trucchetti per arrivare verso l'alto e ottenere oggetti. La fase si conclude se tocchi il campo di forza che sale dal basso.



Sfere luminose

Azioni base

Per i comandi dei menu, consulta la guida nella parte bassa dello schermo.

Controller Wireless per Xbox



Movimento	 /  Tastiera PC: W/S/A/D
Guarda su	 su /  su Tastiera PC: W (Mantieni per scorrere)
Accucciati	 giù /  giù Tastiera PC: S (Mantieni per scorrere)
Salta	 /  Tastiera PC: K / L
Menu di Pausa	 Tastiera PC: N

* I comandi sono presentati secondo le impostazioni predefinite.

Azioni

Salta

Un attacco avvitato contro i nemici.



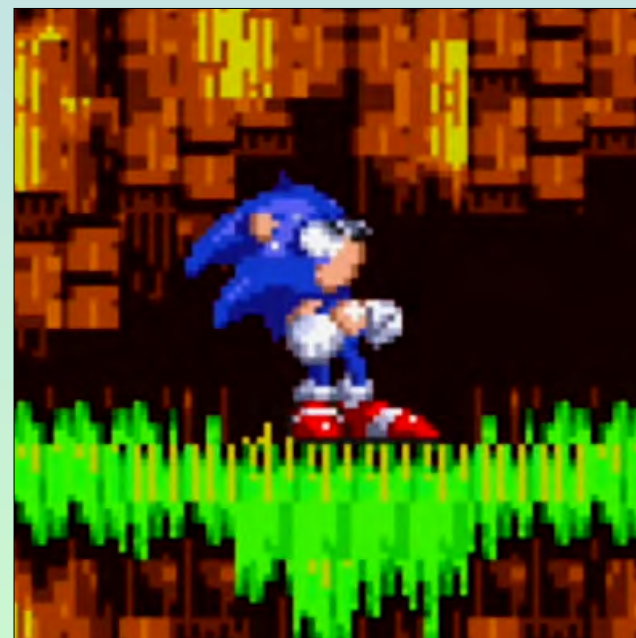
Scatto avvitato

Premi salto mentre sei accucciato per accumulare potenza. Rilascia il comando per accucciarti per partire con uno scatto avvitato.



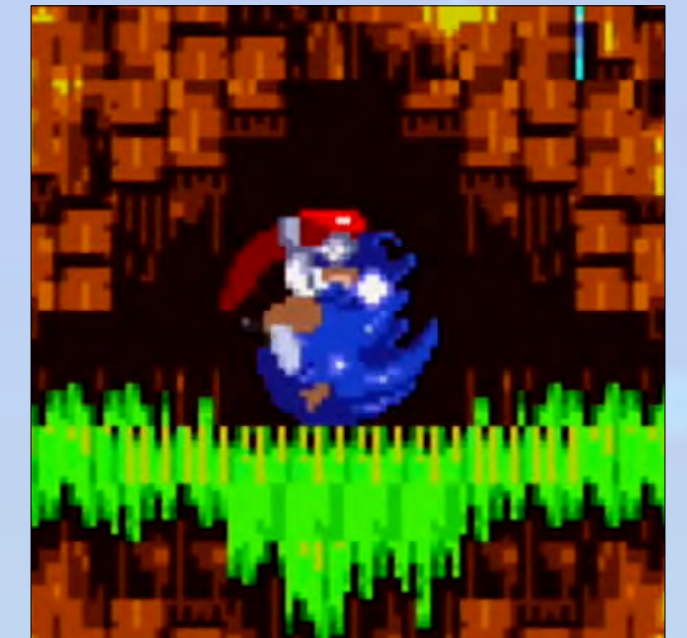
Guarda su / Accucciati

Scorri lo schermo per vedere meglio ciò che ti circonda.



Palla

Accucciati mentre corri per sbaragliare i nemici che incontri.



Scatto verticale

Tieni premuto salto mentre sei in volo per eseguire uno scatto avvitato all'atterraggio.

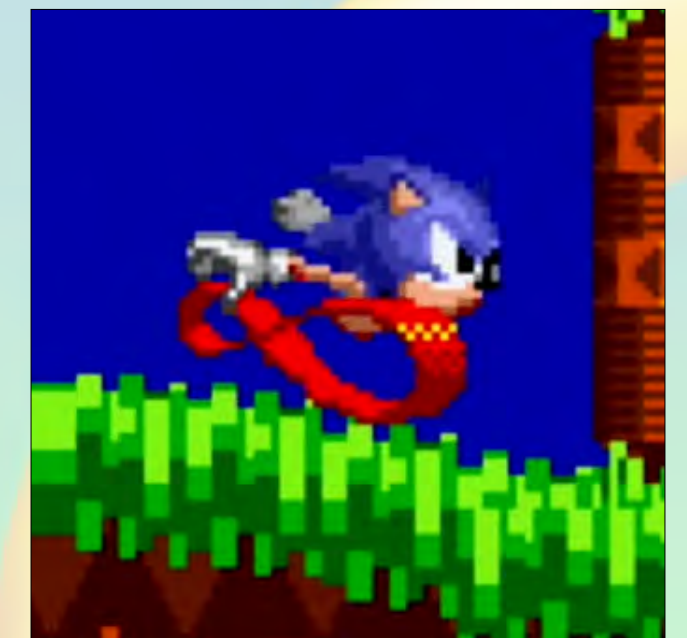
* Non disponibile in modalità Classica.

* Azione disponibile solo per Sonic.

Turbo scatto

Premi salto mentre guardi in alto per accumulare potenza. Rilascia il comando per guardare in alto per eseguire uno scatto, più veloce dello scatto avvitato ma meno letale.

* Azione disponibile solo per Sonic. [Sonic CD]



Insta-scudo

Premi salto mentre sei in volo per creare una barriera temporanea. Combina questa abilità con uno scudo per attivare abilità speciali.

* Azione disponibile solo per Sonic. [Sonic 3 & Knuckles]



Volo

Premi ripetutamente salto per volare. Puoi volare finché Tails non si stanca troppo.

* Azione disponibile solo per Tails.



Tails alla riscossa

Quando giochi con Sonic e Tails, guarda in alto e salta. Quando Tails vola sopra Sonic, salta verso di lui per volare per un breve periodo. Premi contemporaneamente i comandi per saltare e per accucciarti per liberarti.

* Solo giocando con Sonic e Tails o Knuckles e Tails.



Planata

Tieni premuto salto mentre sei in volo per planare. Puoi cambiare direzione a piacimento e sferrare pugni ai nemici.

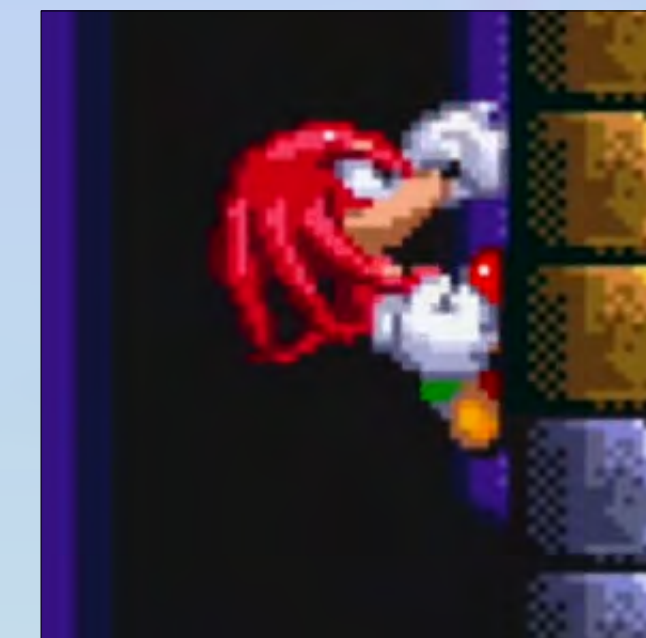
* Azione disponibile solo per Knuckles.



Arrampicata sui muri

Plana verso un muro per aggrapparti. In seguito puoi salire e scendere.

* Azione disponibile solo per Knuckles.



Oggetti

L'aspetto esatto dei singoli oggetti cambia in base al gioco selezionato.



Super Ring

Aumenta di 10 i tuoi Ring.



Invulnerabilità

Ti protegge dai danni per un periodo limitato.



Scudo

Ti protegge dai danni per una volta sola.



Scarpe Turbo

Corri più velocemente per un periodo limitato.



+1 (solo modalità Classica)

Aumenta di 1 le vite del personaggio.



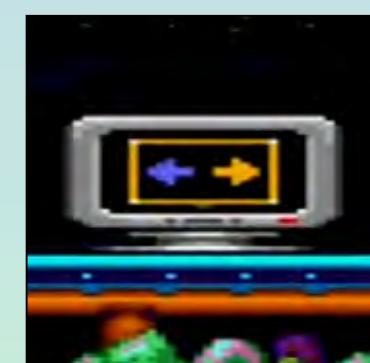
Moneta (solo modalità Anniversario)

Ti dà monete che puoi usare per riprovare le fasi speciali e acquistare collezioni nel museo.



Icona di Eggman

È una trappola! Ti infligge danni.



Teletrasporto (solo Sfida 2G)

Durante una Sfida 2G in Sonic The Hedgehog 2, questo oggetto scambia la posizione dei due giocatori.

Scudo e azioni speciali

In Sonic 3 & Knuckles ci sono tre tipi di scudo. Mentre Sonic ha uno scudo, premi salto durante un salto per eseguire un'azione speciale.



Scudo fiamma

Ti rende immune ai danni da fuoco. Entrare in acqua spegne lo scudo.

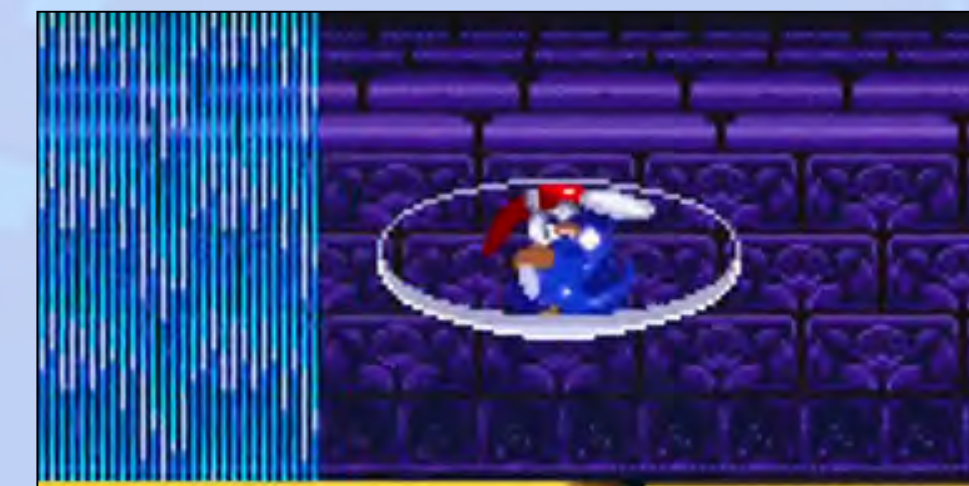


Azione speciale: scatto avvitato infuocato



Scudo bolla

Permette di respirare sott'acqua. Respinge alcuni proiettili, ma gli oggetti aguzzi la fanno scoppiare.



Azione speciale: salto-rimbalzo



Scudo fulmine

Attira i Ring vicini. Entrare in acqua scarica lo scudo.



Azione speciale: doppio salto

Informazioni aggiuntive

Prendi tutti gli Emerald

Completa le fasi speciali con tutti gli Emerald e otterrai l'abilità di trasformarti in Super Sonic o Super Knuckles. Ottieni tutti i Super Emerald per trasformarti in Hyper Sonic, Super Tails o Hyper Knuckles. Per trasformarti, ottieni 50 o più Ring e premi **Y** / **O** mentre sei in volo.

* Disponibile solo in Sonic The Hedgehog 2 e Sonic 3 & Knuckles.

Modalità Specchio

Completa tutti i titoli o la modalità Storia per abilitare la modalità Specchio, nella quale gli atti sono ribaltati specularmente a sinistra o destra. Dopo averla sbloccata, puoi attivarla dal menu principale.

© SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo, Sonic Origins, Sonic the Hedgehog, Sonic CD and Sonic & Knuckles are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION.

Microsoft, Xbox Series XIS, Xbox One, Kinect, Xbox Live, and Xbox related logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in America and other regions.

Font design by FONTWORKS Inc.

Powered by “CRIWARE”. CRIWARE is a trademark of CRI Middleware Co., Ltd.



Monotype is a trademark of Monotype Imaging Inc. registered in the United States Patent and Trademark Office and may be registered in certain other jurisdictions. The Monotype logo is a trademark of Monotype Imaging Inc. and may be registered in certain jurisdictions.

Powered by Retro Engine™ © 2008-2022 Evening Star Inc.

“Sonic 3 & Knuckles” is using Headcannon's “Path Tracer” collision and movement system, featured in “HCGE” and “Methyl” Game engines (C)1997-present Simon Thomley / Headcannon

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

Customer Service

US: 1-866-226-8092 UK/EU: 00-44-845-301-5502 Australia: 1-800-613-162
SITO WEB: www.sega.com/support