



SONIC™ FRONTIERS

WM-01



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

“PS”, “PlayStation”, “PS4”, “PS5” and “DUALSHOCK” are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Library programs ©Sony Interactive Entertainment Inc.

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

Nintendo Switch and the Nintendo Switch logo are trademarks or registered trademarks of Nintendo.



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

Browser-Kompatibilität

Das Nutzen von Google Chrome und Safari Browsern versichert die fehlerfreie Nutzung dieser Website.

- * Es wird empfohlen über die neueste Version des Browsers zu verfügen. Ältere Versionen könnten Probleme beim veranschaulichen von Inhalt verursachen
- * Bitte stelle sicher, dass Javascript in deinen Browser-Einstellungen aktiviert ist.

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

Website

www.sega.com/support





Charaktere



Sonic the Hedgehog

Dem weltschnellsten Igel macht in Sachen Tempo niemand etwas vor!

Auf der Suche nach den Chaos Emeralds landete er auf den Starfall Islands. Nun muss er seine verschollenen Freunde retten, mit der Hilfe einer mysteriösen Stimme unbekanntem Ursprungs.



Amy Rose

Ein lebhaftes und aufgewecktes Mädchen mit einem Sinn für Abenteuer.

Ihr Körper ist im Cyberspace gefangen und in ihrer virtuellen Existenz kann sie nicht direkt mit der physischen Welt interagieren.



Miles „Tails“ Prower

Ein genialer Mechaniker, für den Sonic wie ein großer Bruder ist.

Er saß am Steuer des Tornado, als dieser in Turbulenzen geriet und in den Cyberspace abstürzte.



Knuckles the Echidna

Dieser starke und heißblütige Krieger ist ein würdiger Gegner für Sonic.

Er soll das letzte lebende Mitglied eines großen Ameisenigel-Stammes sein und beschützt weiterhin den Master Emerald auf Angel Island.



Dr. Eggman

Ein fieses Wissenschafts-genie und Sonics Erzfeind.

Sein jüngster finsterer Plan ist es, eine geheime Technologie an sich zu reißen, die einst von den mysteriösen Ahnen der Starfall Islands genutzt wurde. Leider ist er im Cyberspace gefangen.



Sage

Ein mysteriöses Mädchen, das Sonic auf den Starfall Islands erscheint.

Sie rät Sonic, die Inseln sofort zu verlassen, doch was ist ihre wahre Absicht?





Erste Schritte

Hauptmenü



Nach dem Start des Spiels erscheint das Hauptmenü.

* Die Screenshots in diesem Handbuch stammen von der Nintendo Switch™-Version.

Fortsetzen	Lade einen Spielstand und setze das Spiel fort.
Neues Spiel	Wähle eine Schwierigkeit und einen Spielstil für ein neues Spiel.
Sprache	Wähle die Sprache für die Stimmausgabe und den Text, und ob Untertitel angezeigt werden sollen.
Copyright	Informationen zu Open-Source-Software, die in diesem Spiel eingesetzt wird.
Benutzerhandbuch	Folge dem Link oder scanne den Code, um dieses Handbuch anzusehen.

* Wenn du PS4™-Speicherdaten auf deiner PS5™-Konsole hast, wähle „Von PlayStation®4 übertragen“, um ein bestehendes Spiel fortzusetzen. Es ist allerdings nicht möglich, PS5™-Speicherdaten auf ein PS4™-System zu übertragen.

Neue Funktionen mit Update-Patch
Installiere den Update-Patch, um zusätzliche Inhalte herunterzuladen. Im Hauptmenü erscheint daraufhin „Extras“, wo du verschiedene Einstellungen für die heruntergeladenen Inhalte anpassen kannst.

Spieleinstellungen

Es gibt drei Schwierigkeitsstufen für den Kampf:

Leicht ▶ Normal ▶ Schwer

Auf einer höheren Schwierigkeitsstufe sind feindliche Angriffe stärker und die Chance auf bessere Gegenstände ist größer. Du kannst die Schwierigkeit jederzeit über „Menü“ ▶ „Optionen“ ändern.

Für Spielstile gibt es zwei Einstellungen:

Actionreich: Die Kamera bleibt etwas von Sonic entfernt und sein Tempo ist langsamer.

Temporeich: Die Kamera ist nah an Sonic dran und das Tempo ist schneller.

Fortsetzen

Daten laden

Es gibt vier Speicherslots: einen Slot für das automatische Speichern und drei für manuelles Speichern. Das Hintergrundbild zeigt die aktuelle Insel an.

Automatisches Speichern → Zeit des Speicherns

Manuelles Speichern → Spielzeit

Leerer Slot

Automatisches Speichern
Dein Spielfortschritt wird an bestimmten Punkten automatisch gespeichert, etwa beim Öffnen eines Portals. Bitte verlasse das Spiel nicht und schalte den Strom nicht aus, wenn das Symbol rechts erscheint.



Grundlegende Steuerung **700**

Nintendo Switch™



* Nintendo Switch™ Lite und der Nintendo Switch Pro Controller nutzen das gleiche Steuerungsschema.

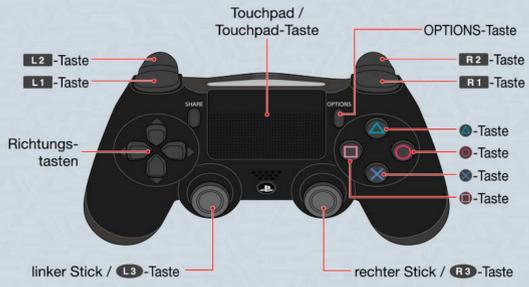
Menü	/
Öffnet den Menübildschirm.	
Karte*	/
Öffnet die Karte.	
Kamera bewegen*	/
Steuert die Kamera.	
Anvisieren / Kamera zurücksetzen	/ Drücke
Visiere den vom Cursor markierten Feind an. Wenn kein Feind anvisiert wird, setzt sich die Kamera zurück.	
Bewegen	/
Drücke den Stick leicht in eine Richtung zum Gehen, oder ganz zum Rennen.	
Turbo	/ halten und bewegen
Die Turboanzeige wird in pures Tempo umgewandelt. Solange der Turbo aktiv ist, rennt Sonic schneller als sonst!	
Luftturbo	/ in der Luft
Wandelt die Turboanzeige in der Luft oder im Sprung in Tempo um.	

Sprung	/
Du machst einen Wirbelsprung. Sonic kann während eines Wirbelsprungs angreifen.	
Doppelsprung	/ während eines Sprungs
Drücke , während du einen Sprung machst, um mit einem zweiten Hüpfen an noch höher gelegene Orte zu kommen.	
Verfolgungsangriff / Angriff	/
Visiere Feinde und Herausforderungen automatisch an und führe einen Verfolgungsangriff durch. Durch weitere Eingaben nach einem Verfolgungsangriff machst du eine Kombo.	
Parieren*	/
Halte diese Tasten gedrückt, wenn ein Feind dich angreift, oder drücke sie im richtigen Moment, um einen Gegenangriff zu starten.	
Ausweichen*	/ bei anvisierter Kamera / in der Luft
bei anvisierter Kamera / in der Luft	
Rolle / Schnellschritt	/
Im Stillstand macht Sonic eine Rolle, in der Bewegung einen Schnellschritt.	
Hocke / Gleiten	/
Im Stillstand geht Sonic in die Hocke, in der Bewegung gleitet er.	
Stampfen	/ in der Luft
Mit diesem Angriff stürzt Sonic von oben hart auf den Boden und kann Hindernisse zerbrechen.	
Sprungstamper	/ Halte in der Luft
Sonic macht mehrere Stampfer, nach dem dritten Stampfer erfolgt ein flächendeckender Angriff.	
Kurz sprint	/ Drücke in der Nähe einer Ringreihe
Ein schneller Sprint entlang einer Reihe von Ringen.	
Fallsprint	/ Halte während eines Doppelsprungs
Bei der Landung macht Sonic einen Sprint-Turbo und bewegt sich sehr schnell.	

* Karte, Kamera bewegen, Anvisieren / Kamera zurücksetzen, Parieren und Ausweichen sind im Cyberspace nicht verfügbar.

PlayStation®4

DUALSHOCK™4 Wireless-Controller



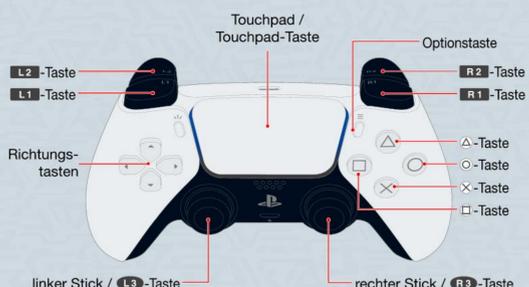
Menü	/
Öffnet den Menübildschirm.	
Karte*	/
Öffnet die Karte.	
Kamera bewegen*	/ rechter Stick
Steuert die Kamera.	
Anvisieren / Kamera zurücksetzen	/
Visiere den vom Cursor markierten Feind an. Wenn kein Feind anvisiert wird, setzt sich die Kamera zurück.	
Bewegen	/ linker Stick
Drücke den Stick leicht in eine Richtung zum Gehen, oder ganz zum Rennen.	
Turbo	/ halten und bewegen
Die Turboanzeige wird in pures Tempo umgewandelt. Solange der Turbo aktiv ist, rennt Sonic schneller als sonst!	
Luftturbo	/ in der Luft
Wandelt die Turboanzeige in der Luft oder im Sprung in Tempo um.	

Sprung	/ -Taste
Du machst einen Wirbelsprung. Sonic kann während eines Wirbelsprungs angreifen.	
Doppelsprung	/ -Taste während eines Sprungs
Drücke , während du einen Sprung machst, um mit einem zweiten Hüpfen an noch höher gelegene Orte zu kommen.	
Verfolgungsangriff / Angriff	/ -Taste
Visiere Feinde und Herausforderungen automatisch an und führe einen Verfolgungsangriff durch. Durch weitere Eingaben nach einem Verfolgungsangriff machst du eine Kombo.	
Parieren*	/ -Taste
Halte diese Tasten gedrückt, wenn ein Feind dich angreift, oder drücke sie im richtigen Moment, um einen Gegenangriff zu starten.	
Ausweichen*	/ -Taste bei anvisierter Kamera / in der Luft
Drücke die Tasten, wenn ein Feind anvisiert ist oder Sonic in der Luft ist, um auszuweichen.	
Rolle / Schnellschritt	/ -Taste
Im Stillstand macht Sonic eine Rolle, in der Bewegung einen Schnellschritt.	
Hocke / Gleiten	/ -Taste
Im Stillstand geht Sonic in die Hocke, in der Bewegung gleitet er.	
Stampfen	/ -Taste in der Luft
Mit diesem Angriff stürzt Sonic von oben hart auf den Boden und kann Hindernisse zerbrechen.	
Sprungstamper	/ Halte -Taste in der Luft
Sonic macht mehrere Stampfer, nach dem dritten Stampfer erfolgt ein flächendeckender Angriff.	
Kurz sprint	/ Drücke -Taste in der Nähe einer Ringreihe
Ein schneller Sprint entlang einer Reihe von Ringen.	
Fallsprint	/ Halte -Taste während eines Doppelsprungs
Bei der Landung macht Sonic einen Sprint-Turbo und bewegt sich sehr schnell.	

* Karte, Kamera bewegen, Anvisieren / Kamera zurücksetzen, Parieren und Ausweichen sind im Cyberspace nicht verfügbar.

PlayStation®5

DualSense™ Wireless-Controller



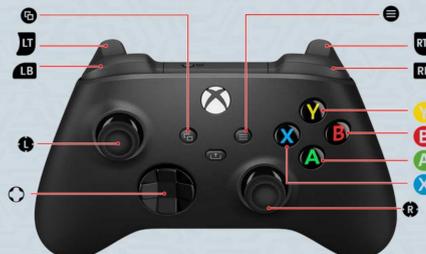
Menü	/
Öffnet den Menübildschirm.	
Karte*	/
Öffnet die Karte.	
Kamera bewegen*	/ rechter Stick
Steuert die Kamera.	
Anvisieren / Kamera zurücksetzen	/
Visiere den vom Cursor markierten Feind an. Wenn kein Feind anvisiert wird, setzt sich die Kamera zurück.	
Bewegen	/ linker Stick
Drücke den Stick leicht in eine Richtung zum Gehen, oder ganz zum Rennen.	
Turbo	/ halten und bewegen
Die Turboanzeige wird in pures Tempo umgewandelt. Solange der Turbo aktiv ist, rennt Sonic schneller als sonst!	
Luftturbo	/ in der Luft
Wandelt die Turboanzeige in der Luft oder im Sprung in Tempo um.	

Sprung	/ -Taste
Du machst einen Wirbelsprung. Sonic kann während eines Wirbelsprungs angreifen.	
Doppelsprung	/ -Taste während eines Sprungs
Drücke , während du einen Sprung machst, um mit einem zweiten Hüpfen an noch höher gelegene Orte zu kommen.	
Verfolgungsangriff / Angriff	/ -Taste
Visiere Feinde und Herausforderungen automatisch an und führe einen Verfolgungsangriff durch. Durch weitere Eingaben nach einem Verfolgungsangriff machst du eine Kombo.	
Parieren*	/ -Taste
Halte diese Tasten gedrückt, wenn ein Feind dich angreift, oder drücke sie im richtigen Moment, um einen Gegenangriff zu starten.	
Ausweichen*	/ -Taste bei anvisierter Kamera / in der Luft
Drücke die Tasten, wenn ein Feind anvisiert ist oder Sonic in der Luft ist, um auszuweichen.	
Rolle / Schnellschritt	/ -Taste
Im Stillstand macht Sonic eine Rolle, in der Bewegung einen Schnellschritt.	
Hocke / Gleiten	/ -Taste
Im Stillstand geht Sonic in die Hocke, in der Bewegung gleitet er.	
Stampfen	/ -Taste in der Luft
Mit diesem Angriff stürzt Sonic von oben hart auf den Boden und kann Hindernisse zerbrechen.	
Sprungstamper	/ Halte -Taste in der Luft
Sonic macht mehrere Stampfer, nach dem dritten Stampfer erfolgt ein flächendeckender Angriff.	
Kurz sprint	/ Drücke -Taste in der Nähe einer Ringreihe
Ein schneller Sprint entlang einer Reihe von Ringen.	
Fallsprint	/ Halte -Taste während eines Doppelsprungs
Bei der Landung macht Sonic einen Sprint-Turbo und bewegt sich sehr schnell.	

* Karte, Kamera bewegen, Anvisieren / Kamera zurücksetzen, Parieren und Ausweichen sind im Cyberspace nicht verfügbar.

Xbox Series X|S Xbox One

Wireless-Controller



* Die Steuerung bleibt gleich für Xbox One.

Menü	/
Öffnet den Menübildschirm.	
Karte*	/
Öffnet die Karte.	
Kamera bewegen*	/
Steuert die Kamera.	
Anvisieren / Kamera zurücksetzen	/ Drücke
Visiere den vom Cursor markierten Feind an. Wenn kein Feind anvisiert wird, setzt sich die Kamera zurück.	
Bewegen	/
Drücke den Stick leicht in eine Richtung zum Gehen, oder ganz zum Rennen.	
Turbo	/ halten und bewegen
Die Turboanzeige wird in pures Tempo umgewandelt. Solange der Turbo aktiv ist, rennt Sonic schneller als sonst!	
Luftturbo	/ in der Luft
Wandelt die Turboanzeige in der Luft oder im Sprung in Tempo um.	

Sprung	/
Du machst einen Wirbelsprung. Sonic kann während eines Wirbelsprungs angreifen.	
Doppelsprung	/ während eines Sprungs
Drücke , während du einen Sprung machst, um mit einem zweiten Hüpfen an noch höher gelegene Orte zu kommen.	
Verfolgungsangriff / Angriff	/
Visiere Feinde und Herausforderungen automatisch an und führe einen Verfolgungsangriff durch. Durch weitere Eingaben nach einem Verfolgungsangriff machst du eine Kombo.	
Parieren*	/
Halte diese Tasten gedrückt, wenn ein Feind dich angreift, oder drücke sie im richtigen Moment, um einen Gegenangriff zu starten.	
Ausweichen*	/ bei anvisierter Kamera / in der Luft
Drücke die Tasten, wenn ein Feind anvisiert ist oder Sonic in der Luft ist, um auszuweichen.	
Rolle / Schnellschritt	/
Im Stillstand macht Sonic eine Rolle, in der Bewegung einen Schnellschritt.	
Hocke / Gleiten	/
Im Stillstand geht Sonic in die Hocke, in der Bewegung gleitet er.	
Stampfen	/ in der Luft
Mit diesem Angriff stürzt Sonic von oben hart auf den Boden und kann Hindernisse zerbrechen.	
Sprungstamper	/ Halte in der Luft
Sonic macht mehrere Stampfer, nach dem dritten Stampfer erfolgt ein flächendeckender Angriff.	
Kurz sprint	/ Drücke in der Nähe einer Ringreihe
Ein schneller Sprint entlang einer Reihe von Ringen.	
Fallsprint	/ Halte während eines Doppelsprungs
Bei der Landung macht Sonic einen Sprint-Turbo und bewegt sich sehr schnell.	

* Karte, Kamera bewegen, Anvisieren / Kamera zurücksetzen, Parieren und Ausweichen sind im Cyberspace nicht verfügbar.

Spielbildschirme



Spielbildschirm (Welt)



Folgende Informationen werden in der Spielwelt angezeigt:

1	Ringe	Aktuelle / Maximum an Ringe
2	Gegenstände	Aktuelle Zahnräder / Modulschlüssel / Erinnerungsmarken
3	Kompass	Richtung von Wächtern und zuvor entdeckten Portalen.
4	Ziel	Das Ziel der nächsten Mission oder Aufgabe.
5	Status	Die aktuellen Stufen von Geschwindigkeit / Ringe / Stärke / Abwehr.
6	Turboanzeige	Verbleibender Turbo. Wird im Lauf der Zeit oder durch Ringe wieder aufgefüllt.
7	Zielcursor	Legt ein Ziel für Verfolgungsangriffe oder normale Angriffe fest.
8	Fähigkeitenpunkte	Aktuelle Fähigkeitenpunkte. Diese werden durch Besiegen von Feinden verdient.
9	Tachometer	Sonics aktuelle Geschwindigkeit.

* Außer „Turboanzeige“ und „Zielcursor“ können alle Anzeigeelemente in den Optionen ein- oder ausgeschaltet werden.

Unter Wasser

Wenn Sonic unter Wasser ist, wird sein SAUERSTOFF angezeigt. Erreicht die Anzeige 0, ertrinkt Sonic. Kehre also rechtzeitig zum Atmen an die Oberfläche zurück.



Spielbildschirm (Cyberspace)



Folgende Informationen werden im Cyberspace angezeigt:

1	Ringe	Aktuelle / Maximum an Ringe
2	Rote Sternerringe	Aktuelle / Maximum roter Sternerringe
3	Zeit	Im Cyberspace verbrachte Zeit.
4	Zielcursor	Legt ein Ziel für Verfolgungsangriffe oder normale Angriffe fest.
5	Turboanzeige	Verbleibender Turbo. Wird im Lauf der Zeit oder durch Ringe wieder aufgefüllt.

Menübildschirm (Welt)



Folgende Informationen werden in der Spielwelt im Menü angezeigt:

Fähigkeiten	Mit Fähigkeitenpunkten kannst du diverse Fähigkeiten freischalten. Hier erfährst du auch mehr über freigeschaltete Fähigkeiten.
Speichern	Speichere oder lade ein Spiel. Während Kämpfen, Rätseln oder Minispielen ist dies unter Umständen nicht möglich. Du kannst das Spiel auch pausieren und zum Titelbildschirm zurückkehren.
Optionen	Passe allgemeine Spieleinstellungen an, wie die Steuerung, Töne und Grafiken*.

* Bei den Versionen für PS5™ und Xbox Series X kann außerdem die Grafikqualität angepasst werden. Wähle „4K-Modus“ oder „60FPS-Modus“.

Menübildschirm (Cyberspace / Aufgabe)



Folgende Informationen werden im Cyberspace oder während Aufgaben im Menü angezeigt:

System	Starte Cyberspace-Level und Aufgaben erneut oder gib auf und kehre zur Spielwelt zurück.
Optionen	Passe allgemeine Spieleinstellungen an.

Kartenbildschirm

Rufe die Karte auf und sieh dir freigeschaltete Bereiche der aktuellen Insel an sowie Gegenstände in deinem Besitz und Sonics Stufen.



1	Zahnrad	Die Zahnräder in deinem Besitz.
2	Modulschlüssel und Chaos Emeralds	Die Modulschlüssel und Chaos Emeralds in deinem Besitz.
3	Erinnerungsmarke	Die Erinnerungsmarken in deinem Besitz.
4	Koco und Stufe der Ringe / Geschwindigkeit	Die Anzahl von Koco in deinem Besitz und die aktuelle Stufe der Ringe / Geschwindigkeit.
5	Samen der Stärke und Stärkestufe	Die Anzahl der Samen der Stärke in deinem Besitz und die aktuelle Stärkestufe.
6	Samen der Abwehr und Abwehrstufe	Die Anzahl der Samen der Abwehr in deinem Besitz und die aktuelle Abwehrstufe.
7	Lilafarbene Münze	Die lilafarbenen Münzen in deinem Besitz.
8	Symbolfilter	Verwende verschiedene Filter.

Symbole auf der Karte

	Cursor für die Karte
	Aktueller Standort
	Charakter: Sonics Freund. Schwarze Symbole zeigen Nebenstories von Charakteren, rosafarbene Symbole setzen die Hauptstory fort.
	Ältesten-Koco: Führe gesammelte Koco zu ihm, um Sonics Limit für Geschwindigkeit und Ringe zu steigern. Einsiedler-Koco: Tausche die Tempo- und Ring-Limits, die vom Ältesten-Koco erhöht wurden. Bringe ihm rote Samen der Stärke und blaue Samen der Abwehr, um die jeweiligen Werte zu erhöhen.
	Portal: Dahinter liegt der Cyberspace. Das Symbol verändert sich, wenn du hinein kannst.
	Chaos-Emerald-Modul: Hier werden Chaos Emeralds aufbewahrt.
	Wächter: Gewaltige Feinde wie NINJA und TOWER. Sie lassen immer ein Zahnrad fallen.
	Erinnerungsmarke: Diese Gegenstände brauchst du bei Gesprächen mit Freunden.
	Kartensensor: Befindet sich in der Nähe von Herausforderungen.
	Inselrätsel: Riesige, mysteriöse Objekte.
	Lilafarbenes Portal: Dieses Portal führt zu einem besonderen Bereich im Cyberspace, wo du in einem Minispiel Angeln kannst.

Spielverlauf

Sonic Frontiers ist ein völlig neue Art von Actionabenteurer. Du kannst dich frei über riesige Inseln bewegen, in Sonics legendärem Tempo. Das neue Abenteuer beginnt auf den unbekannten Starfall Islands, wo eine uralte Zivilisation schlummert.

Die Spielwelt erkunden

Durchstreife die weitläufige Landschaft der Starfall Islands. Mit Turbo kannst du schneller rennen. Außerdem kannst du über Schienen gründen und mit Sprungfeldern neue Bereiche entdecken und größere Distanzen besser überwinden.



Über die auf den Inseln verteilten Portale gelangst du in den Cyberspace und zu einem Angelspiel. Platziere Zahnräder in einem Portal, um es zu aktivieren.



Rätselhafte Herausforderungen

An manchen Stellen auf den Inseln musst du Rätsel lösen, um einen neuen Teil der Karte freizuschalten und Gegenstände zu erhalten.



Im späteren Spielverlauf können diese Rätsel größere Dimensionen annehmen. Finde eine Lösung und bestehe die Herausforderungen, um neue Bereiche zu entdecken.



Gegner

Auf den Inseln begegnen Sonic Feinde, wie er sie noch nie zuvor gesehen hat. Neben gewöhnlichen Soldaten erwarten ihn auch mächtige Wächter.



Nutze Fähigkeiten und Kombos, um sie zu eliminieren!



Besiegt du die gewöhnlichen Soldaten, erhältst du Fähigkeitenfragmente und Gegenstände. Besiegte Wächter hinterlassen Zahnräder, mit denen du Portale aktivieren kannst.



Sammele die Chaos Emeralds, damit sich Sonic in Super Sonic verwandeln und sich den Titanen stellen kann.



Koco, Ältesten-Koco und Einsiedler-Koco

Koco sind kleine Kreaturen, die überall auf den Starfall Islands zu finden sind. Auf jeder Insel sehen sie etwas anders aus. Manchmal findet man auch einige zusammen in einer schwarzen Koco-Kapsel.



Finde Koco und führe Sie zum Ältesten-Koco, um Sonics maximale Geschwindigkeit und Ringkapazität zu erhöhen.

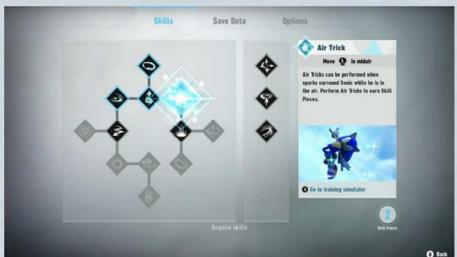


Bringe dem Einsiedler-Koco rote Samen der Stärke und blaue Samen der Abwehr, um Sonics Angriff und Verteidigung zu verbessern.



Fähigkeiten freischalten

Mit Fähigkeitenpunkten kannst du verschiedene Fähigkeiten lernen. Manche Fähigkeiten erhältst du auch durch Fortschritt im Spielverlauf.



Fähigkeiten sind durch Linien miteinander verbunden und in manchen Fällen musst du eine Fähigkeit erst lernen, ehe davon abzweigende Fähigkeiten verfügbar werden.

Cyberloop

Halte die Taste oder den Knopf gedrückt und renne herum, wobei du eine Spur hinterlässt. Verbinde Anfang und Ende der Spur und lasse die Taste oder den Knopf los, um verschiedene Effekte auszulösen. Umkreise einen Feind, um ihn anzugreifen, oder eine Stelle auf dem Boden, um Ringe erscheinen zu lassen.



Nintendo Switch™	X
PlayStation®4	○-Taste
PlayStation®5	△-Taste
Xbox Series X S / Xbox One	Y

Temporausch

Ist die Kombo-Anzeige auf dem Maximalstand, wird der Temporausch aktiviert. Angriffe sind dann 1,2-mal stärker. Der Temporausch dauert an, bis die Kombo-Anzeige auf 0 sinkt.



Sonic Boom

Ein schneller Tritt, der Gegner mit Schockwellen wegstößt.



Cyberspace

Ein Level mit rasanter Action. Schließe das Level ab und erhalte einen Modulschlüssel, mit dem du Chaos-Emerald-Module aufschließen kannst.



Erreiche das Zielportal im Cyberspace, um das Level abzuschließen.



Angelspiel

Auf jeder Insel findest du ein lilafarbenes Portal. Dahinter wartet Big the Cat im Cyberspace, um mit dir eine Runde zu angeln.



Zum Angeln brauchst du lilafarbene Münzen. Achte auf das Kräuseln des Wassers und drücke genau im richtigen Moment den Knopf oder die Taste, um einen Fisch zu fangen.



Big kauft dir Fische ab und gibt dir Marken, die du später gegen Gegenstände eintauschen kannst.





Tipps

F Probleme bei einer Aufgabe?

Scheiterst du zu oft an einer Aufgabe, sinkt ihre Schwierigkeit. Gib nicht auf, egal wie lange es dauert!



F Was kann ich bei Bewegungskrankheit tun?

Wenn du unter Bewegungskrankheit leidest, passe die unteren Einstellungen in den Optionen an.



Hinweis: Die Symptome von Bewegungskrankheit sind nicht für jeden Menschen gleich. Diese Einstellungen sind nur Beispiele und wenn sich die Symptome nicht bessern, solltest du aufhören zu spielen.

Spieleinstellungen

- Höchstgeschwindigkeit Senke den Wert
- Kamerageschwindigkeit Senke den Wert
- Kameraabstand Erhöhe den Wert
- Kamerawinkel Erhöhe den Wert
- Autom. Kamera-Zurücksetzen Deaktivieren
- Autom. Kamerakorrektur Deaktivieren

Grafik

- Cursor in der Mitte anzeigen Aktivieren
- Unschärfe Deaktivieren