

SM-01



TM

Manual

Sonic Origins: Onde tudo começou



Os primeiros títulos de Sonic são considerados a verdadeira origem da série. Agora, eles estão de volta com diversas atualizações opcionais, incluindo o modernizado “Modo Aniversário”.

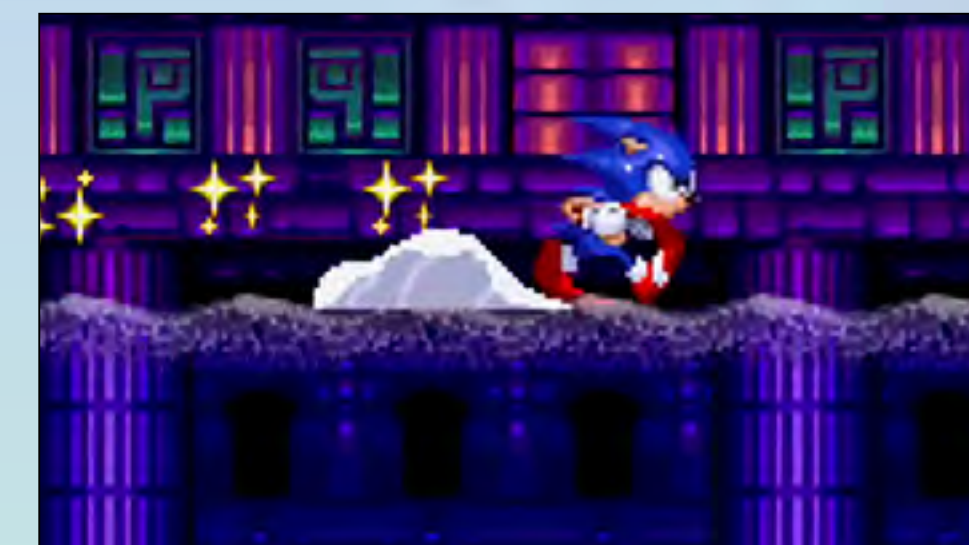
Títulos incluídos



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

Não importa o título escolhido, você vai sentir a ação alucinante típica de Sonic!

* As imagens frontais das embalagens exibidas pertencem às versões norte-americanas.



Salvar o jogo

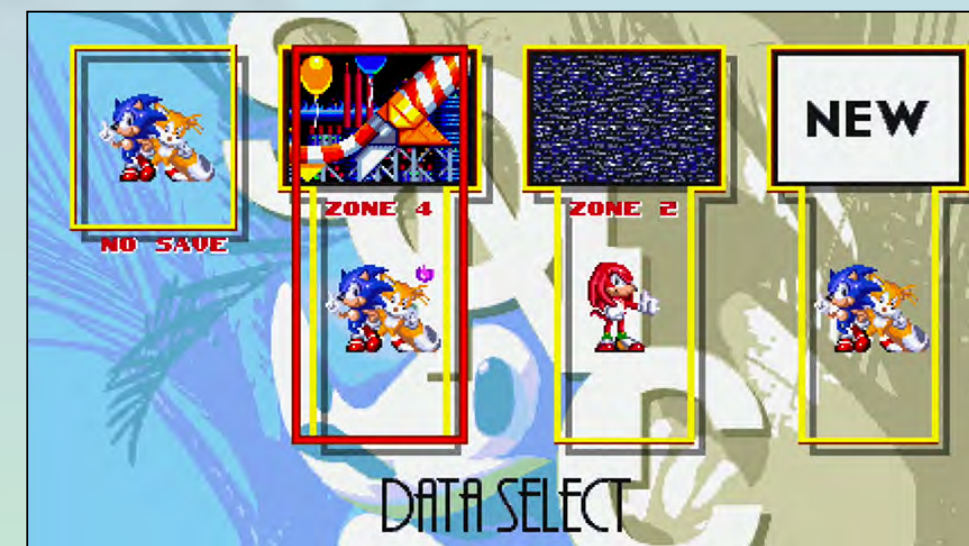
O progresso do jogo é salvo automaticamente. Para evitar a perda ou danificação dos dados, não desligue o dispositivo enquanto o ícone de “Salvamento automático” estiver em exibição.



Para continuar a partir de um jogo salvo, selecione um título e um modo de jogo e, então, clique em “Continuar”.



“Sonic 3 & Knuckles” também permite gerenciar os dados dentro do próprio jogo.



* As capturas de tela exibidas neste manual foram tiradas da versão para Nintendo Switch™.

Modo Aniversário / Modo Clássico

Aproveite os recursos turbinados do “Modo Aniversário” ou jogue os títulos no formato original no “Modo Clássico”.

Modo Aniversário



- Proporção da tela de 16:9.
- Seleção de jogador disponível em todos os títulos, tendo cada um os seus próprios dados salvos.
- Não há Fim de Jogo ou opções para continuar.
- Introduz Moedas que podem ser usadas para desbloquear conteúdo extra no Museu. Cumpra pré-requisitos para ganhar Moedas e satisfaça as condições estabelecidas no título original para ter mais tentativas e oportunidades de Continuar.
- Se tiver Moedas para gastar, você pode tentar concluir a Fase Especial quantas vezes quiser para conseguir a Esmeralda Chaos/Pedra do Tempo.

Modo Clássico



- Proporção da tela de 4:3 (pillarbox). As áreas à direita e esquerda da tela do jogo podem ser personalizadas nas Opções.
- Os personagens jogáveis são limitados àqueles disponibilizados no jogo original. Cada personagem tem seus próprios dados salvos.
- As Fases têm um limite de tempo de 10 minutos de jogo. Passado esse tempo, você perde uma tentativa.
- As tentativas restantes são mostradas no canto inferior esquerdo da tela, e o número abaixa toda vez que sofre dano. Se ficar sem tentativas, existem oportunidades de Continuar o jogo, mas também são limitadas.
- Você ganha tentativas e oportunidades de Continuar com base no resultado de conclusão do Ato, na posse de determinada quantidade de Rings nos Atos ou Fases Especiais ou na coleta de um item +1.

Personagens

Sonic the Hedgehog

SONIC



O ouriço supersônico mais rápido do mundo adora liberdade e odeia injustiça. Embora seja impulsivo demais de vez em quando, ele jamais viraria as costas para uma pessoa em apuros.

Miles 'Tails' Prower

TAILS



Uma raposinha adorável com duas caudas. Para ajudar Sonic em suas aventuras, ele gira as caudas e voa como um helicóptero.

Knuckles the Echidna



KNUCKLES

Um equidna encarregado da proteção da Esmeralda Mestre. Embora leve seu trabalho muito a sério, ele é bastante ingênuo. O Dr. Eggman o convenceu de que Sonic the Hedgehog é o verdadeiro inimigo.

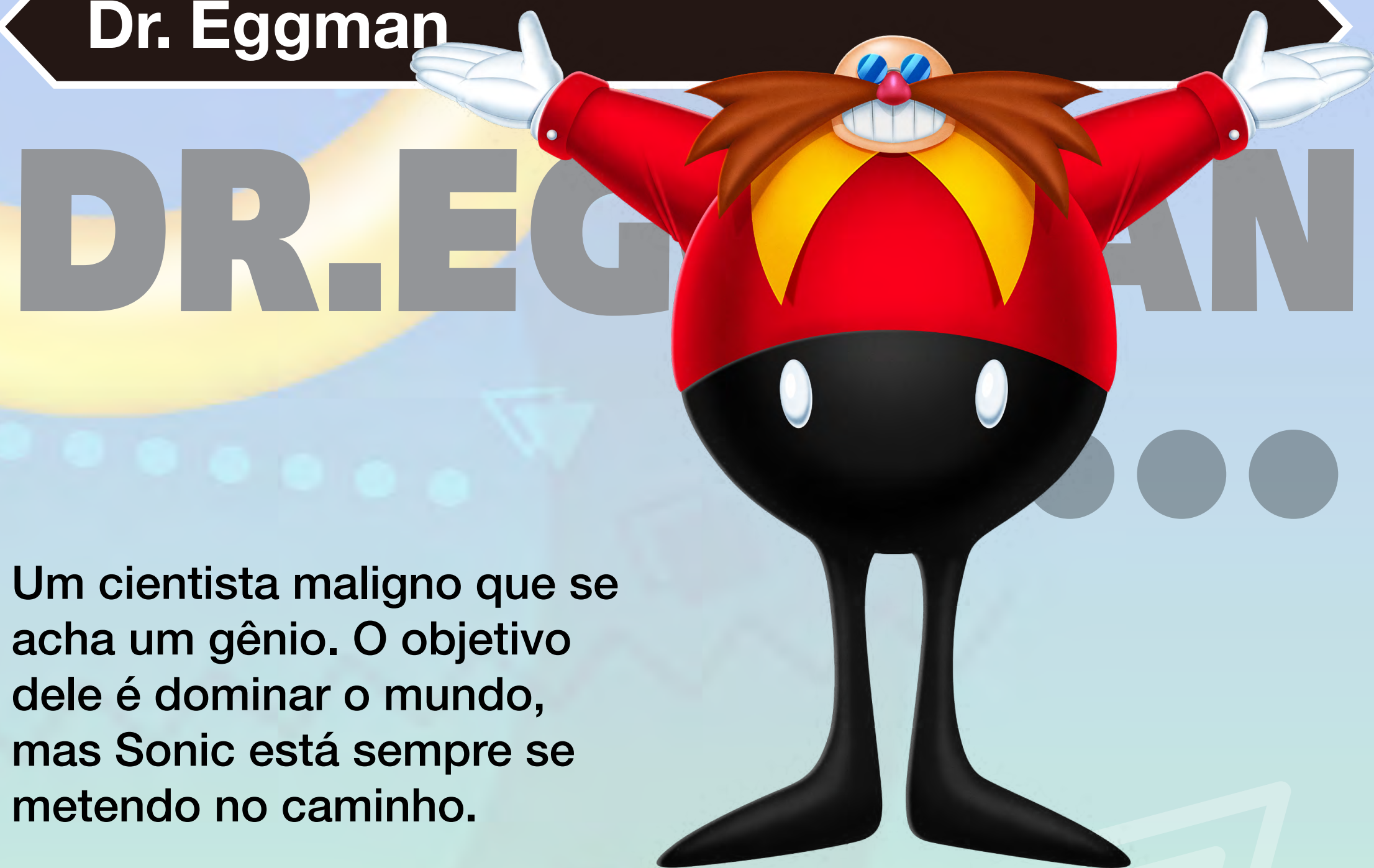
Amy Rose



AMY

Amy é a maior fã do Sonic e está sempre animada e pronta para entrar em ação. Ela gosta de ler cartas e usar seu martelo Piko Piko para ajudar os amigos.

Dr. Eggman



Um cientista maligno que se acha um gênio. O objetivo dele é dominar o mundo, mas Sonic está sempre se metendo no caminho.

Metal Sonic



Um robô superpoderoso de última geração construído pelo Dr. Eggman para vencer Sonic. Foi criado para ter a mesma aparência, velocidade e poder do Sonic.

Menu Principal



Escolha um dos títulos e o modo de jogo. Os controles do menu são exibidos na parte inferior da tela.

* Captura de tela tirada da versão do Nintendo Switch™.

Menus de modo de jogo

Cada título tem seu próprio menu de modos de jogo:

Modo Aniversário

Jogue uma versão atualizada do jogo em tela widescreen com proporção de 16:9.

Modo Clássico

Jogue o jogo no formato original em uma tela padrão com proporção de 4:3.

Desafio de Chefões

Enfrente um chefe depois do outro para ganhar Moedas.

ESFERAS AZUIS

* Apenas em “Sonic 3 & Knuckles”.

Selecione “Original” para acessar uma versão independente da Fase Especial secreta de Sonic 3 & Knuckles. Você também pode selecionar “Novo Modo” para jogar uma versão mais desafiadora do jogo. Pressione o botão do Menu de Pausa para começar a jogar.

Conclua uma Fase para seguir para a próxima. Insira um código para pular para uma parte posterior.



Antes de jogar, pressione o botão OK para mudar a cor do cursor. A cor determina o personagem com o qual você vai jogar. Note que esta escolha não afeta a jogabilidade.



O “Novo Modo” introduz duas novas cores de bola:



Rosa:

Teletransporta para o local de outra bola rosa.

Verde:

Vira uma bola azul ao ser tocada.

Missão

Modo História

Jogue como Sonic em todos os títulos incluídos em sequência para curtir a história e pôr um fim em todas as tramas do Dr. Eggman.



Modo Missão

Conclua a missão selecionada em Fases projetadas especificamente para obter Moedas.



Conclua uma missão para desbloquear novos desafios. Missões recém-desbloqueadas são marcadas com ●.



Museu

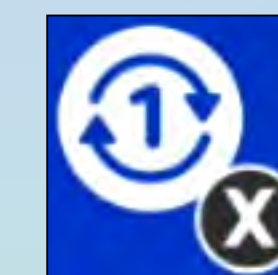
Museu

Curta os áudios, ilustrações e filmes que coletou. Cada categoria tem uma “Coleção Normal”, composta de itens desbloqueados automaticamente ao longo do jogo, e uma “Coleção Premium” com os itens comprados com Moedas.

Em “Áudio”, você pode criar até 5 listas de reprodução para deixar tocando em segundo plano enquanto curte a experiência do Museu. Os ícones abaixo permitem personalizar a lista.



Ligar/desligar o modo aleatório



Repetir tudo/Repetir uma faixa/
Desligar repetição



Meus Dados e Classificação

Confira seus recordes de conclusão de cada Ato e compare-os às classificações mundiais. Independentemente de quantas vezes você jogar, as classificações sempre mostram o seu recorde de conclusão.

* É preciso ter uma conexão com a internet para visualizar as classificações mundiais.

Opções

Altere diversas configurações do jogo e jogue os tutoriais novamente.

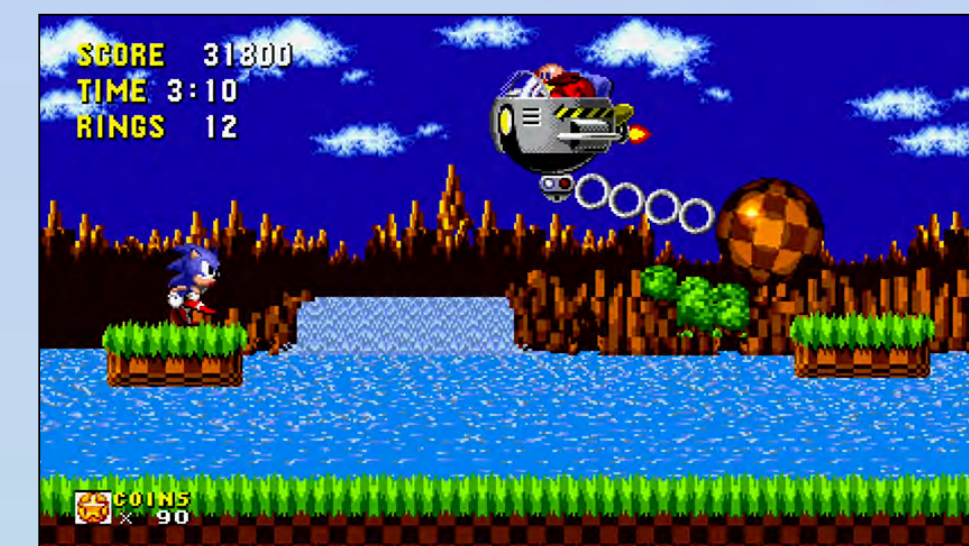
Conteúdo adicional

Visite a loja online para comprar fases ainda mais difíceis.

Jogabilidade

Cada título tem seus próprios recursos de jogabilidade únicos. Para saber o que eles têm em comum, confira as seções Jogabilidade, Ações e Itens.

A série Sonic é um scroller de ação em 2D. As zonas são divididas em Atos. Derrote o chefe final ou o Dr. Eggman para concluir cada zona.



Há diversas formas de concluir cada Ato. Explore seus arredores para encontrar a melhor forma de seguir em frente.



Tela do Jogo



1 PONTUAÇÃO

Ataque inimigos para marcar pontos. Consiga uma pontuação superior a um determinado número para ganhar Moedas e tentativas.

2 TEMPO

Indica seu tempo de jogo atual em determinado Ato. No Modo Clássico, há um limite de tempo de 10 minutos que, caso seja excedido, faz com que você perca uma tentativa.

3 RINGS

Indica sua contagem de Rings atual. Fique com mais de 100 Rings para receber Moedas no Modo Aniversário ou uma tentativa adicional no Modo Clássico.

4 Moedas/ Tentativas Restantes

Modo Aniversário: número de Moedas que você tem.

Modo Clássico: número de tentativas restantes que você tem. Se suas tentativas chegarem a zero, o jogo acaba a menos que você tenha uma oportunidade de Continuar.

* Uma oportunidade de Continuar concede 3 tentativas adicionais.

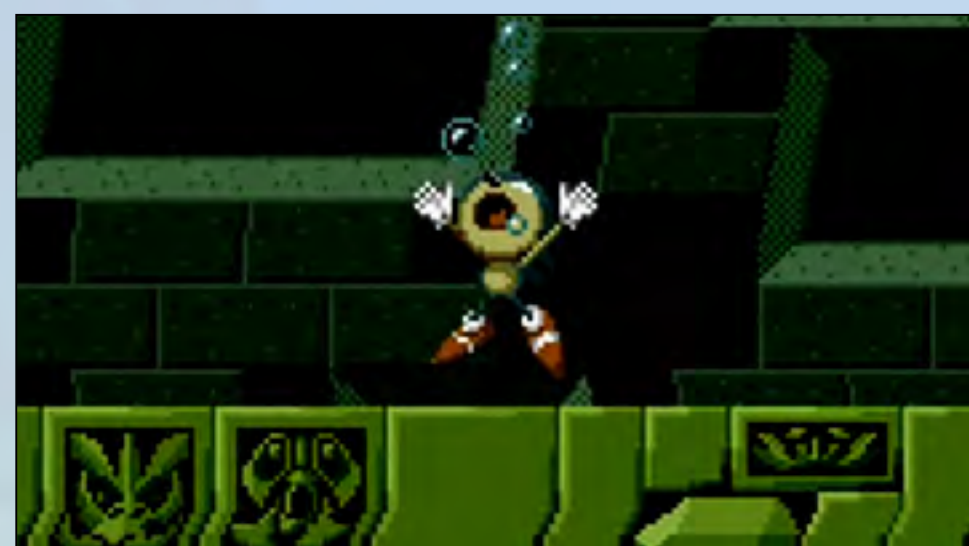
Recursos de Jogabilidade

Rings

Colete Rings ao longo de cada Ato. Rings impedem que você sofra dano uma única vez. Se sofrer um ataque, seus Rings se espalham em todas as direções e você fica vulnerável.



Existem alguns perigos dos quais nem os Rings são capazes de proteger. Se cair em um buraco ou passar tempo demais debaixo d'água sem tomar ar, você perde uma tentativa.



Itens

Use um Ataque Giratório ou um Giro Pelo Ar para abrir uma caixa de objetos e recolher o item que há nela.



Truques e Armadilhas

Cada Ato é cheio de voltas, passarelas que desabam e outros truques e armadilhas. Em “Sonic CD”, Sonic pode até viajar para o passado e para o futuro com o recurso de distorção temporal.



Marcador de Ponto

Sempre que sofrer dano, você volta ao último Marcador de Ponto que tiver ativado no Ato. Em alguns títulos, ativar um Marcador de Ponto enquanto está em posse de determinado número de Rings abre um portal para uma Fase Especial.



Objetivo

Passe pela Placa de Objetivo para concluir um Ato. No Ato final de cada zona, você precisa derrotar um chefe e resgatar os animais. Em alguns títulos, se entrar na área do objetivo enquanto está em posse de uma certa quantidade de Rings, surge um Ring gigante.



Esmeralda Chaos / Pedra do Tempo

Cumpra determinadas condições (em cada título) para entrar na Fase Especial. Conclua a Fase Especial para obter uma “Esmeralda Chaos” ou uma “Pedra do Tempo”, uma pedra mística de poder indescritível que seria imensamente perigosa se caísse nas mãos erradas. Colete todas elas para desbloquear um final alternativo.



- * A jogabilidade das Fases Especiais varia de acordo com cada jogo. Verifique o tutorial no jogo para saber mais detalhes.
- * No Modo Aniversário, você pode continuar tentando concluir uma Fase Especial até capturar a pedra, contanto que tenha Moedas para gastar.
- * Para cada uma das 7 Esmeraldas Chaos que você coletar na primeira parte de Sonic 3 & Knuckles, uma Super Esmeralda correspondente fica disponível na última parte.

Menu de Pausa

Pressione o botão Pausar durante um Ato para pausar o jogo e exibir o Menu de Pausa. Nele, você pode optar por continuar o jogo, reiniciar o Ato, voltar à Tela Principal ou voltar ao Menu Principal.



Títulos incluídos

Cada título tem seus próprios recursos de jogabilidade únicos. Para saber o que eles têm em comum, confira as seções Jogabilidade, Ações e Itens.



Sonic The Hedgehog



Sonic The Hedgehog 2



Sonic CD



Sonic 3 & Knuckles

Sonic The Hedgehog



Lançamento

23 de junho de 1991 (EUA/Europa)

26 de julho de 1991 (Japão)

O primeiro título que preparou o terreno para todo o resto da série que veio depois. Ficou conhecido por sua ação acelerada, engenhocas intrigantes, gráficos chamativos e trilha sonora contagiante. Sem contar o visual incrível do próprio Sonic, que conquistou o mundo e se tornou a imagem pública da SEGA.

História

Em sua jornada para encontrar as lendárias Esmeraldas Chaos, o cientista genial e maligno Dr. Eggman capturou os animais da South Island e os transformou em robôs. Agora, cabe a Sonic libertar os animais de suas prisões robóticas e encontrar as Esmeraldas Chaos antes do Dr. Eggman.

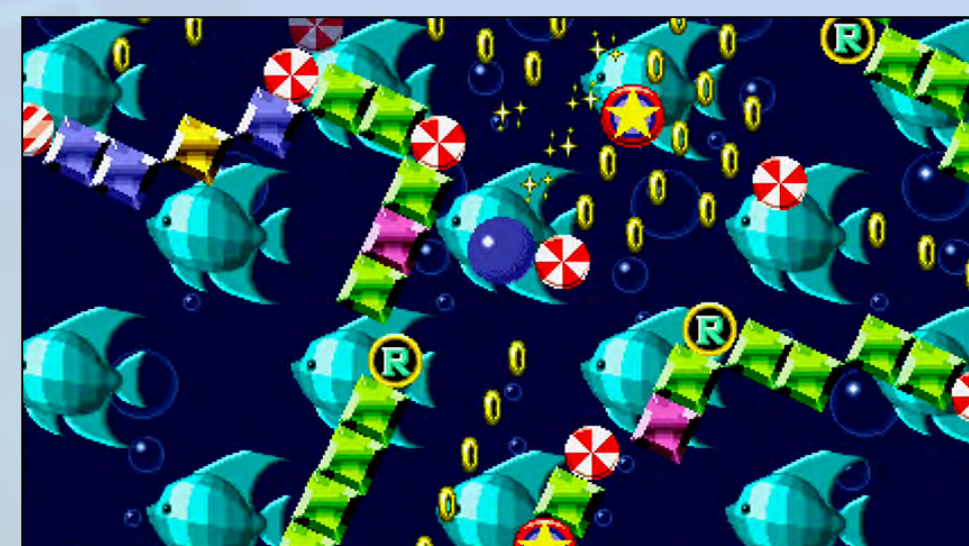


Fase Especial

Conclua o Ato 1 ou 2 de uma zona com 50 ou mais Rings em sua posse e um Ring gigante vai surgir na área do objetivo. Pule no Ring para se teletransportar para uma Fase Especial.



Para jogar a Fase Especial, percorra o labirinto rotativo e colete Rings. A fase acaba quando você pega uma Esmeralda Chaos ou toca num dos Blocos de Objetivo.



Ganhe Moedas e oportunidades de Continuar na tela de resultados de acordo com o seu desempenho.

Blocos de Fase Especial



Amortecedor

Use para quicar.



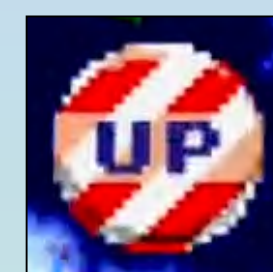
Plataformas de Salto

Um bloco estático do qual você pode pular.



Reverter

Reverter



Para cima

Aumenta a velocidade de rotação do labirinto.



Para baixo

Reduz a velocidade de rotação do labirinto.



Objetivo

Toque no objetivo para sair da Fase Especial.

Sonic CD



Lançamento

23 de setembro de 1993 (Japão)
Outubro de 1993 (Europa)
23 de novembro de 1993 (EUA)

Este título foi lançado para o Sega CD/Mega-CD como uma série derivada de Sonic. O jogo inovou no quesito ação em 2D, incluindo uma mecânica de jogo de “distorção temporal” que permitia que você alternasse entre o passado, presente e futuro. Foi nele que Amy Rose apareceu pela primeira vez.

* Na época, Amy era carinhosamente conhecida como “Rosy the Rascal” no Japão e “Princess Sally” no Ocidente.

História

Acima do Never Lake, existe um belo corpo celeste conhecido como Little Planet, que só pode ser observado durante um único mês do ano. Em sua incansável empreitada para dominar o mundo, Dr. Eggman usou o poder das Pedras do Tempo para começar a construir uma fortaleza no Little Planet. Ao chegar ao Never Lake, Sonic viu o que o Dr. Eggman estava tramando e entrou em ação para consertar as coisas!



Tela Principal

Na Tela Principal, pressione Direita/Esquerda para iniciar o jogo nos seguintes modos:



CONTRA O TEMPO

Jogue zonas concluídas outra vez para conquistar um recorde.

CONFIGURAÇÕES

Selecione a versão Original ou Genesis para o efeito visual da técnica de Giro Pelo Ar.

TRILHA SONORA

Escolha entre a trilha sonora japonesa ou estadunidense.

EXTRAS

Confira o conteúdo adicional desbloqueado de acordo com o seu desempenho em Contra o Tempo.

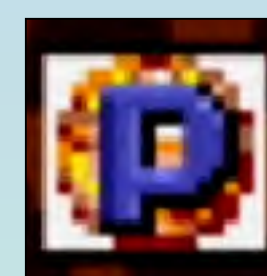
Distorção Temporal

Ao passar pela placa de distorção temporal, um ícone de passado ou futuro é exibido no canto inferior esquerdo da tela. Corra a toda velocidade para viajar no tempo. Destrua as máquinas do Dr. Eggman no passado para removê-las do futuro.



Verifique o ícone no canto inferior esquerdo da tela para ver em que época você está.

Modo Aniversário

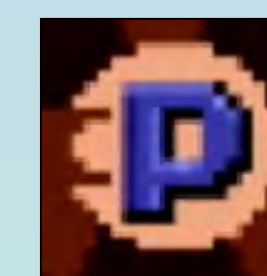


Passado



Futuro

Modo Clássico



Passado



Futuro

Fase Especial

Conclua o Ato 1 ou 2 com 50 ou mais Rings para fazer um Ring gigante surgir na área do objetivo. Entre no Ring para tentar concluir uma Fase Especial.



Explore um percurso em 3D e use o Salto Giratório para destruir todos os OVNI's. Conclua a fase antes de o tempo acabar para receber uma Pedra do Tempo.

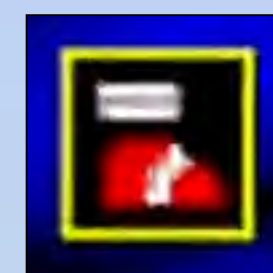


Itens de Fase Especial



Super Ring

Concede 10 Rings de uma vez.



Sapatos Supersônicos

Movimente-se duas vezes mais rápido por um período de tempo.



Bônus de Tempo

Adiciona 30 segundos ao seu tempo restante.

Blocos de Fase Especial



Bloco Triturador

Agarra seus pés e derruba você, fazendo metade dos seus Rings caírem.



Zonas de Disparada

Passe por estas zonas para ganhar um forte impulso de velocidade na direção indicada.



Minidisparada

Passe por estas áreas para ganhar um pequeno impulso de velocidade.



Blocos de Ventilador

Passe por estes blocos para sair girando pelo ar. Com a habilidade certa, pode ser útil para acessar atalhos.



Blocos de Mola

Permite que você quique bem alto no ar.

Sonic The Hedgehog 2



Lançamento

21 de novembro de 1992 (Japão)
24 de novembro de 1992
(EUA/Europa)

Além de ser ainda mais alucinante que o primeiro título, este jogo também contou com uma incrível Fase Especial em 3D. Foi também o jogo que introduziu o adorável amigo e companheiro do Sonic, Tails — um personagem jogável que ajuda Sonic no modo principal ou compete com ele em corridas em tela dividida.

História

O genial cientista maligno Dr. Eggman está de volta! Com a ajuda de Miles “Tails” Prower, Sonic tem a missão de manter as Esmeraldas Chaos longe das mãos do Dr. Eggman e impedir a construção da maior arma de todas, o Death Egg.



JOGADOR X JOGADOR

Sonic The Hedgehog 2 inclui um modo competitivo para 2 jogadores. Para começar a jogar, escolha o número de rodadas, os itens que você deseja disponibilizar e um personagem para jogar. Quando um dos jogadores chega ao objetivo, o outro tem apenas 60 segundos para concluir a fase antes de sofrer dano.



No fim de uma partida, as pontuações finais são calculadas com base na pontuação, no tempo de conclusão, no número de Rings, no total de Rings coletados e nas caixas de objetos abertas. Em caso de empate, uma partida extra é adicionada (exceto na Fase Especial).

Se um dos jogadores esgotar suas tentativas e oportunidades de Continuar, os resultados finais serão exibidos e as partidas se encerrarão.

Fase Especial

Se você passar por um Marcador de Ponto com 50 Rings ou mais, surge um círculo de estrelas. Pule no círculo para entrar na Fase Especial.



Explore um percurso em 3D e colete os Rings espalhados pelo caminho. Mas tenha cuidado! Se colidir com uma bomba, alguns dos seus Rings caem!



Passar por todos os pontos de verificação com o número de Rings necessário para receber uma Esmeralda Chaos.



Sonic 3 & Knuckles



Esta história cheia de ação apresenta o equidna vermelho Knuckles como o novo rival do Sonic, trazendo ações exclusivas ao personagem para expandir a sua jogabilidade. Embora as duas partes da história tenham sido lançadas separadamente, ambas estão presentes nesta coleção.

Lançamento

Sonic The Hedgehog 3
2 de fevereiro de 1994 (EUA)
4 de fevereiro de 1994 (Europa)
27 de maio de 1994 (Japão)

Sonic & Knuckles
18 de outubro de 1994
(todas as regiões)

História

Sonic The Hedgehog 3

Graças à coragem dos nossos heróis, o Death Egg foi removido do céu e caiu na Floating Island. No entanto, o Dr. Eggman pretende trazê-lo de volta à vida com o poder das Esmeraldas Chaos que estão escondidas pela ilha. Para essa finalidade perversa, ele convence Knuckles, o ingênuo guardião da Esmeralda Mestre, de que Sonic é o verdadeiro vilão.

Sonic & Knuckles

Depois de jogar o Death Egg no planeta, Sonic foi lançado pelos ares e caiu no meio das Mushroom Hills. Knuckles surge diante dele e se compromete a nunca permitir que o Death Egg seja trazido de volta. O futuro das Esmeraldas Chaos é colocado em risco quando os dois notáveis rivais começam a se enfrentar.



Competição

Na Tela Principal, selecione Competição para jogar um destes modos:

GRAND PRIX

Dispute em uma série de 5 corridas.

PÁREO

Dispute em uma corrida individual.

CONTRA O TEMPO

Lute contra o tempo para conseguir seu recorde.

Nos modos Grand Prix e Páreo, você pode decidir se os itens aparecem pelo caminho.



Itens de Competição



Sapatos Supersônicos

Aumenta a velocidade por um período de tempo.



Sapatos de Chumbo

Reduz a velocidade por um período de tempo.



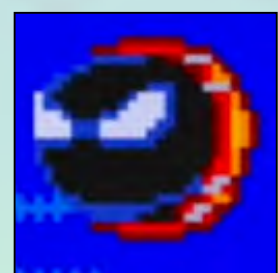
Ring

Protege o personagem de dano uma vez.



Banana

Cai no chão ao ser tocada e faz quem pisar nela deslizar.



Bomba Motorizada

Cai no chão ao ser tocada e se move sozinha.



Mola

Cai no chão ao ser tocada e faz quem pisar nela pular bem alto.



Troca

Troca seu item atual pelo do seu oponente.

Fase Especial

Encontre o Ring gigante em salas e passagens escondidas e toque nele para entrar em uma Fase Especial.



Vire-se para a esquerda e direita e pule para se movimentar pela fase. Colete todas as bolas azuis para receber uma Esmeralda Chaos.

* Para cada Esmeralda Chaos que você coletar na primeira parte, uma Super Esmeralda correspondente fica disponível num trecho posterior do jogo.

Tela do Jogo



1 Bolas azuis restantes

2 Rings restantes

3 Bola azul

Toque nestas bolas para fazê-las ficarem vermelhas.

4 Bola vermelha

Toque em uma bola destas para encerrar a Fase Especial.

5 Bola amarela

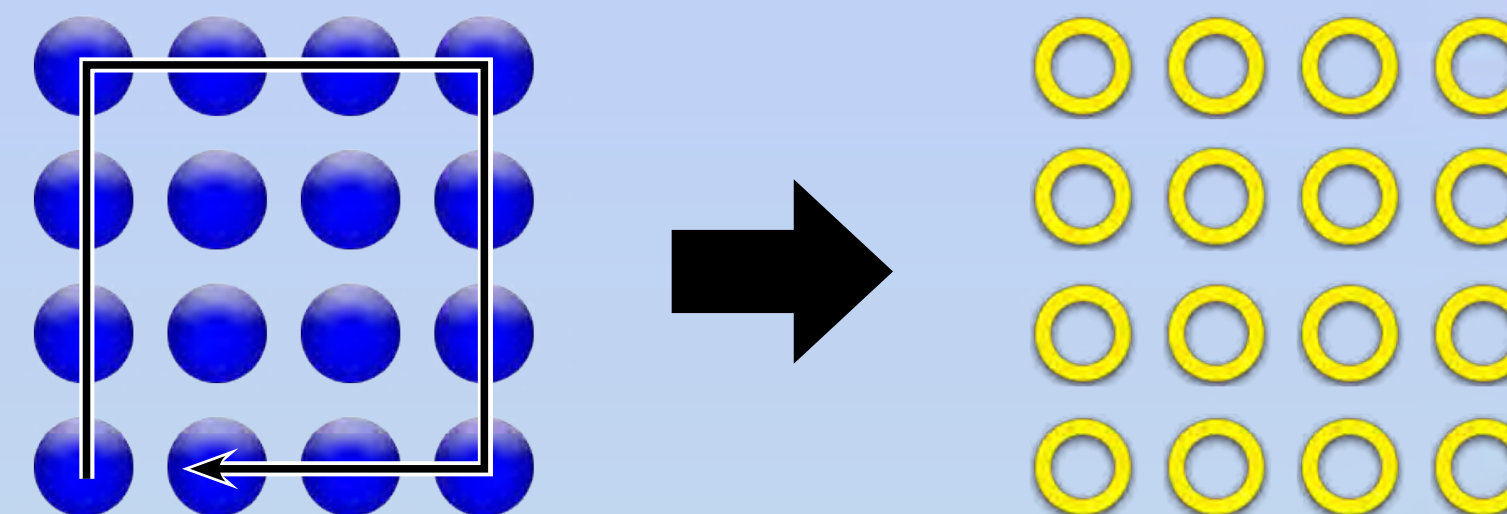
Toque em uma bola destas para pular bem longe.

6 Bola amortecedora

Toque em uma bola destas para quicar.

Técnica

Toque em todas as bolas azuis nas extremidades para transformar toda a formação em Rings (exceto as bolas vermelhas e amortecedoras).



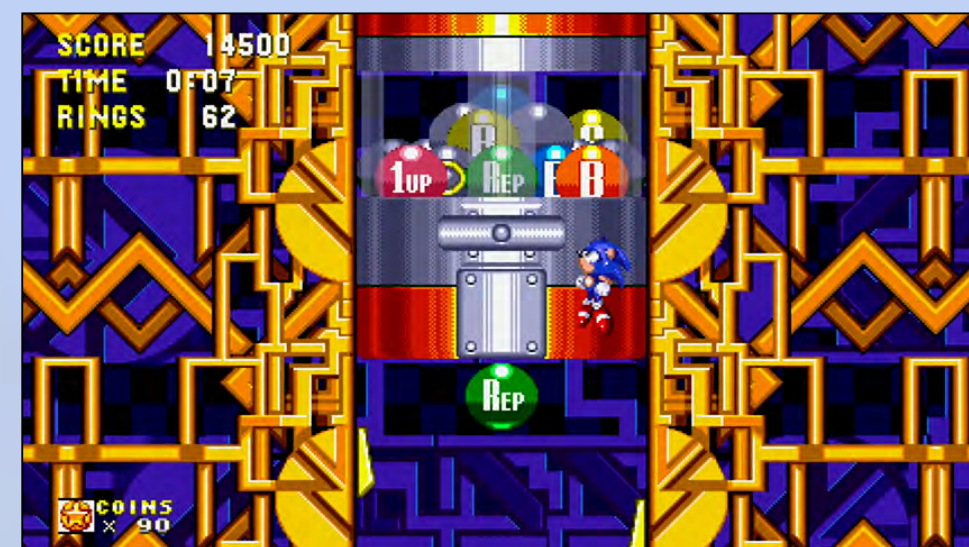
Fase Extra

Passe por um Marcador de Ponto com mais de 20 Rings para fazer surgir um círculo de estrelas. Pule no círculo para entrar na Fase Extra. Existem três tipos de Fase Extra, que são selecionados com base na quantidade de Rings que você tem no momento.



Máquina de Chicletes

Use os amortecedores da esquerda e da direita para se lançar no ar e girar a manivela, soltando bolas de itens. Tente pegar os itens antes que saiam do seu alcance. Após ser usada, a plataforma de mola deixa um buraco no chão. Caia no buraco para encerrar a fase.



Caça-níqueis

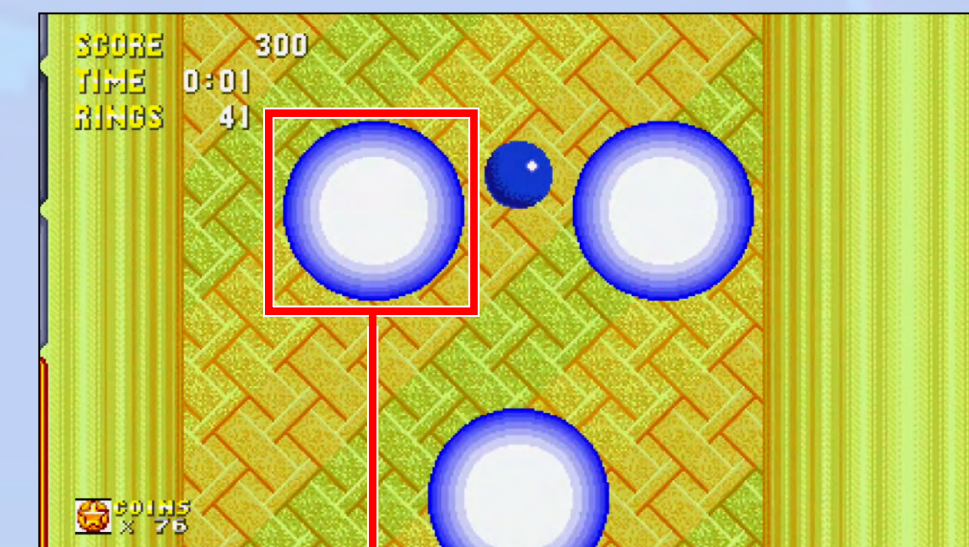
Pule em volta da estrutura giratória e entre no espaço no centro. A estrutura vai começar a girar e, ao alinhar os desenhos, você vai ganhar Rings. A fase acaba quando você toca num bloco de objetivo.



Entrada do
Caça-Níqueis

Orbes Magnéticos

Use a órbita gravitacional dos orbes magnéticos e outros truques para subir e coletar itens no caminho. A fase termina se você tocar no campo de força que se expande para cima.



Orbes
Magnéticos

Ações

Pular

Um Ataque Giratório contra inimigos.



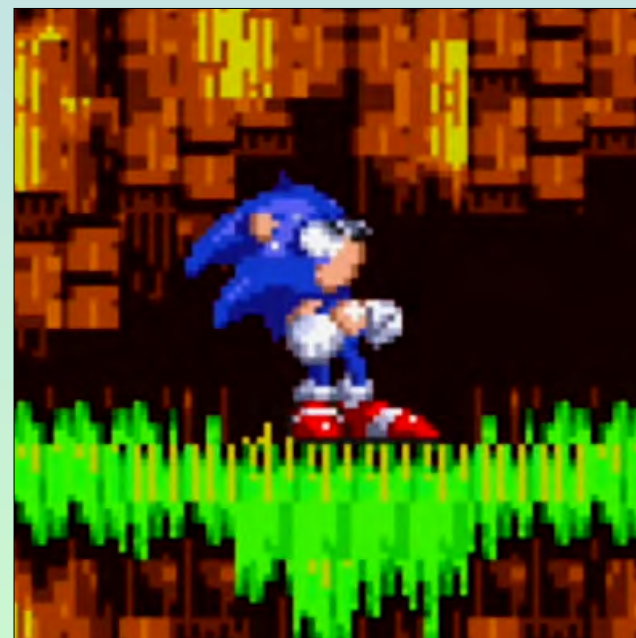
Giro Pelo Ar

Agache-se e pressione o botão de pular para pegar impulso. Solte o botão de agachar para se lançar num Giro Pelo Ar em alta velocidade.



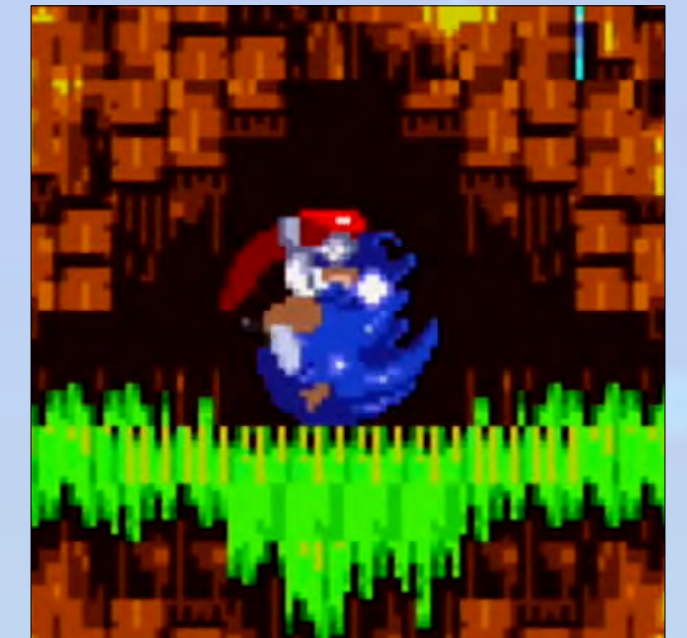
Olhar Para Cima / Agachar

Mova a tela para visualizar melhor os seus arredores.



Girar

Agache-se ao correr para derrubar os inimigos pelo caminho.



Disparada em Queda

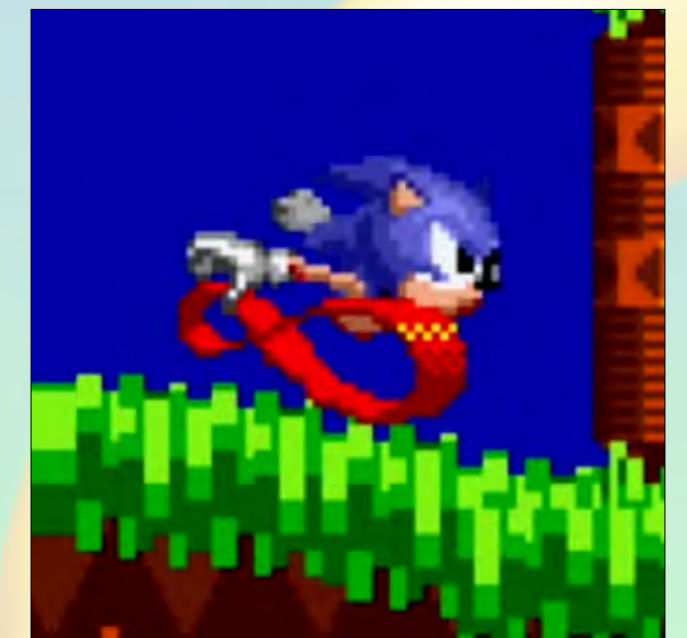
Segure o botão de pular quando estiver no ar para realizar um Giro Pelo Ar ao pousar no chão.

* Ação indisponível no Modo Clássico.

* Ação exclusiva de Sonic.

Disparada

Pressione o botão de pular ao olhar para cima para pegar impulso. Solte o botão de olhar para cima para se lançar numa Disparada em alta velocidade. Este movimento é mais rápido que um Giro pelo Ar, mas causa menos dano.



* Ação exclusiva de Sonic. [Sonic CD]

Instaescudo

Pressione o botão de pular quando estiver no ar para criar uma barreira temporária. Combine esta habilidade com um escudo para ativar habilidades especiais.

* Ação exclusiva de Sonic. [Sonic 3 & Knuckles]



Voar

Toque no botão de pular para voar. Tails pode continuar voando até a energia dele se esgotar.

* Ação exclusiva de Tails.



Tails ao Resgate

Ao jogar Sonic & Tails, olhe para cima e toque no botão de pular. Quando Tails estiver voando, pule na direção dele para vocês poderem voar juntos por um breve período. Pressione os botões de agachar e de pular ao mesmo tempo para se soltar.

* Ação exclusiva de Sonic & Tails ou Knuckles & Tails.



Planar

Segure o botão de pular quando estiver no ar para planar. Ao planar, você pode mudar de direção livremente e golpear os seus inimigos.

* Ação exclusiva de Knuckles.



Escalar parede

Plane até uma parede e segure-se nela para poder escalar para cima e para baixo livremente.

* Ação exclusiva de Knuckles.



Itens

A aparência exata de cada item varia conforme o título selecionado.



Super Ring

Aumenta seu número de Rings em 10.



Invencível

Protege contra dano por um período de tempo.



Escudo

Protege contra dano uma única vez.



Sapatos Supersônicos

Permite correr mais rápido por um período de tempo.



+1 (apenas no Modo Clássico)

Aumenta as tentativas exibidas do personagem em 1.



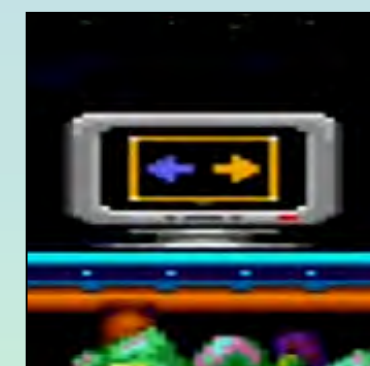
Moeda (apenas no Modo Aniversário)

Concede Moedas que você pode usar para repetir Fases Especiais e adquirir coleções no Museu.



Robotnik

É uma cilada! Este item causa dano.



Teletransporte (apenas em JOGADOR X JOGADOR)

Em partidas de JOGADOR X JOGADOR em Sonic The Hedgehog 2, colete este item para trocar a posição dos dois jogadores.

Escudo e Ações Especiais

Em Sonic 3 & Knuckles, há três tipos de escudo. Quando Sonic estiver com um desses escudos equipado, pressione o botão de pular para realizar uma Ação Especial.



Escudo Flamejante

Você ganha imunidade a dano de fogo. O escudo se apaga ao entrar na água.

Ação Especial: Turbilhão de Fogo



Escudo Aquático

Permite que você respire debaixo d'água. Pode repelir certos projéteis, mas é perfurado por itens afiados.

Ação Especial: Pulo Quicante



Escudo Trovejante

Atrai Rings próximos. O escudo descarrega ao entrar na água.

Ação Especial: Pulo Duplo



Informações adicionais

Colete Todas as Esmeraldas

Conclua as Fases Especiais com todas as Esmeraldas e adquira a habilidade de se transformar em Super Sonic ou Super Knuckles. Colete todas as Super Esmeraldas para se transformar em Hyper Sonic, Super Tails ou Hyper Knuckles. Para se transformar, colete 50 ou mais Rings e pressione **Y** / **O** enquanto estiver no ar.

* Ação exclusiva de Sonic The Hedgehog 2 e Sonic 3 & Knuckles.

Modo Espelhado

Conclua cada título ou o Modo História para liberar o Modo Espelhado, no qual a visualização dos Atos fica invertida. Após desbloqueado, você pode selecionar este modo no Menu Principal.

© 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

EUA: 1-866-226-8092 Reino Unido/Europa: 00-44-845-301-5502

Austrália: 1-800-613-162 SITE: www.sega.com/support