

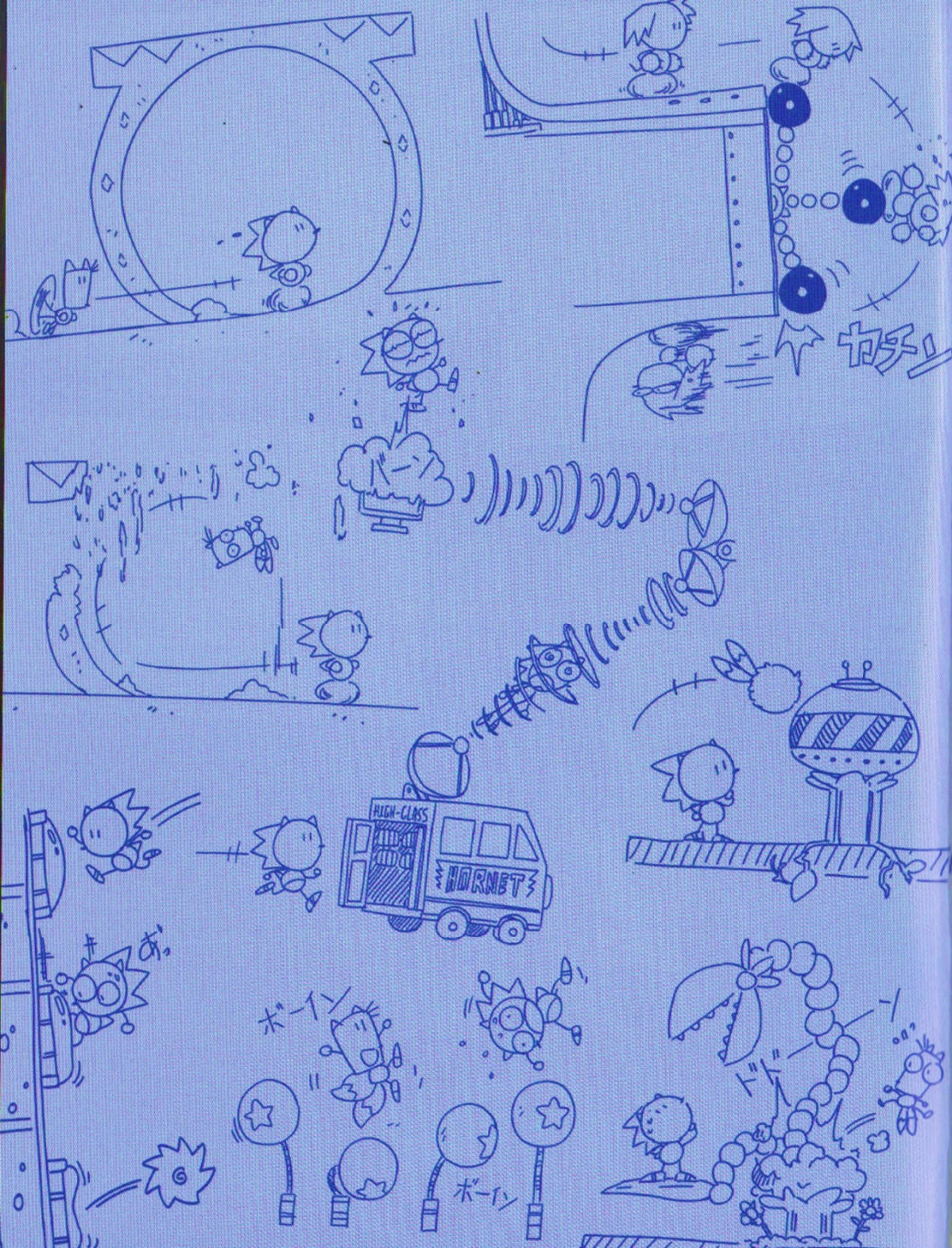
# SONIC™

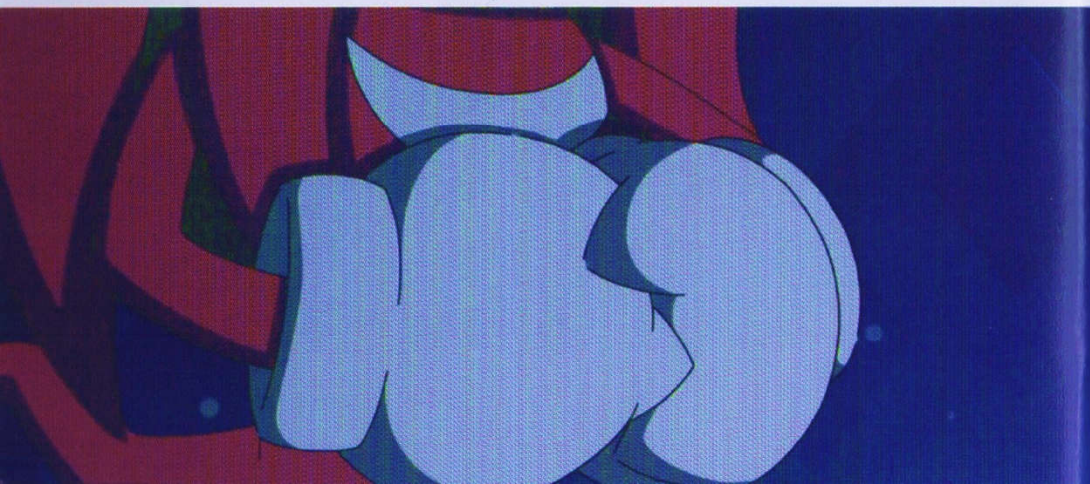
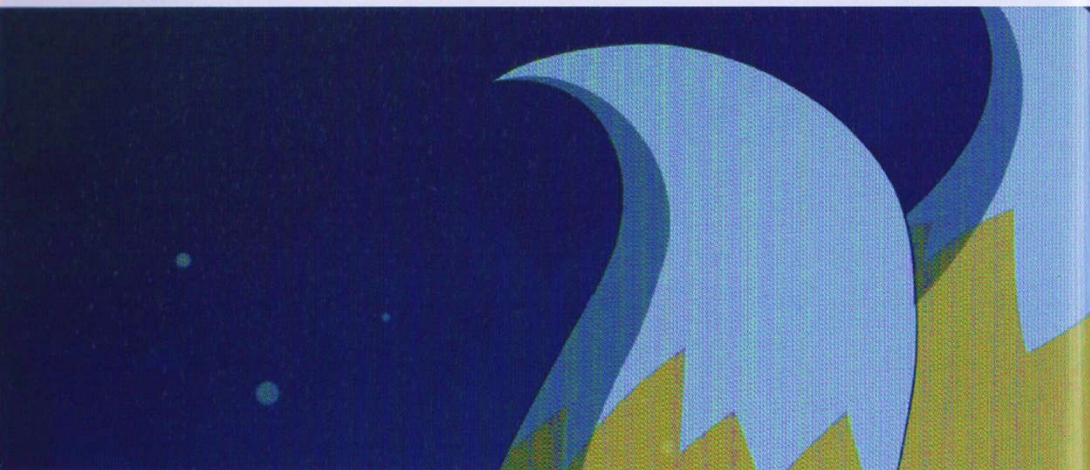
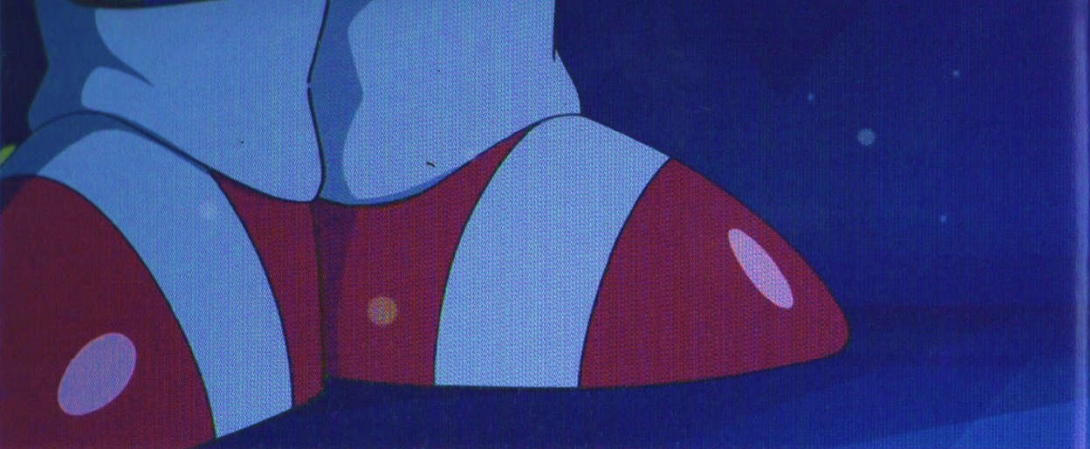
## MANIA

PLUS



● A ARTE DE SONIC MANIA ●





## DE FÃS. PARA FÃS.

Em 2016, uma equipe de desenvolvedores apaixonados apresentou uma ideia de um novo jogo 2D do Sonic para a SEGA. Como eles cresceram inspirados por jogos do Sonic, a ideia de trabalhar em um projeto oficial parecia um sonho impossível até então.

A ideia cresceu e evoluiu sob orientação do Sonic Team, e passou de um pequeno projeto para uma grande iniciativa envolvendo equipes de todo o mundo.

No ano seguinte, Sonic Mania foi lançado mundialmente, obtendo ótima recepção e elogios unânimes dos críticos e fãs, e se tornou o jogo do Sonic mais bem avaliado dos últimos 15 anos.

Mas ainda havia uma coisa que os fãs queriam: uma edição física.

Agora, a espera acabou. Este artbook de colecionador que você tem em mãos é exclusivo da edição física "Plus" de Sonic Mania, e ele é nosso presente especial para você.

Ele contém esboços, designs iniciais, e algumas artes conceituais inéditas usadas no desenvolvimento de Sonic Mania.

Esperamos que você goste deste artbook tanto quanto nós gostamos prepará-lo. Do início ao fim, este projeto foi *de fãs, para fãs*.

# PERSONAGENS



Sonic, Tails, Knuckles, e o malvado Dr. Eggman estão de volta! As artes dos personagens de Sonic Mania são inspiradas pelo estilo airbrush do início dos anos 90.

Liderada pelo Diretor de Arte de Sonic Mania, Tom Fry, com supervisão do Diretor Criativo do Sonic Team, Kazuyuki Hoshino, a equipe se inspirou nos originais, dando a cada um dos personagens um visual renovado que homenageia as raízes clássicas.

**SONIC**  
THE HEDGEHOG



**TAILS**  
MILES "TAILS" PROWER



**KNUCKLES**  
THE ECHIDNA



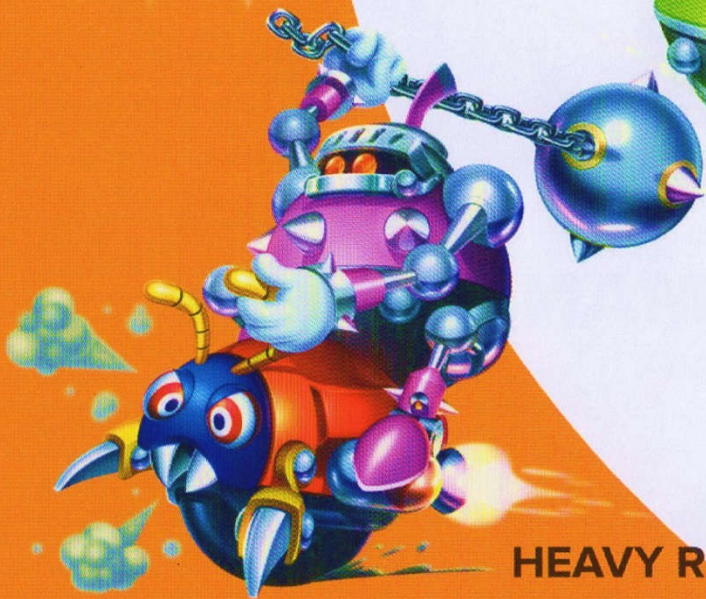
**DR. EGGMAN**  
EVIL GENIUS

# HARD BOILED HEAVIES

## HEAVY GUNNER



## HEAVY SHINOBI



## HEAVY RIDER

## HEAVY MAGICIAN



Tome cuidado! Os novos capangas do Dr.Eggman estão aqui, e suas habilidades foram amplificadas pelos poderes do Phantom Ruby. Cada um dos Hard Boiled Heavies possui pontos fortes e habilidades únicas, e podem ser uma séria ameaça para nossos heróis se eles não se prepararem direito. Como no caso dos protagonistas, a arte dos Hard Boiled Heavies também foi inspirada no estilo airbursh.

Allás, o nome "Hard Boiled Heavies" é um dos poucos conceitos das ideias iniciais do jogo que não sofreram alterações durante o processo de desenvolvimento. Seus designs, porém, mudaram drasticamente, que você vai ver mais para frente neste livro!



## HEAVY KING

# ELES VOLTARAM!



Mighty the Armadillo é um tatu com um impressionante poder defensivo. Sua armadura natural pode protegê-lo de ataques e projéteis, e quando ele vira uma bola pode esmagar seus oponentes. Mighty é um pacifista natural, mas às vezes é forçado a lutar para proteger aqueles que ama, como seu melhor amigo Ray.

Ray the Flying Squirrel é um pouco mais jovem que Mighty, mas compensa a falta de força bruta com seu entusiasmo e empolgação. Ray adora se aventurar, e sempre voa para lugares altos para ter uma bela vista da paisagem. Ele pode usar este mesmo poder de vôo para atacar robôs incautos por cima!

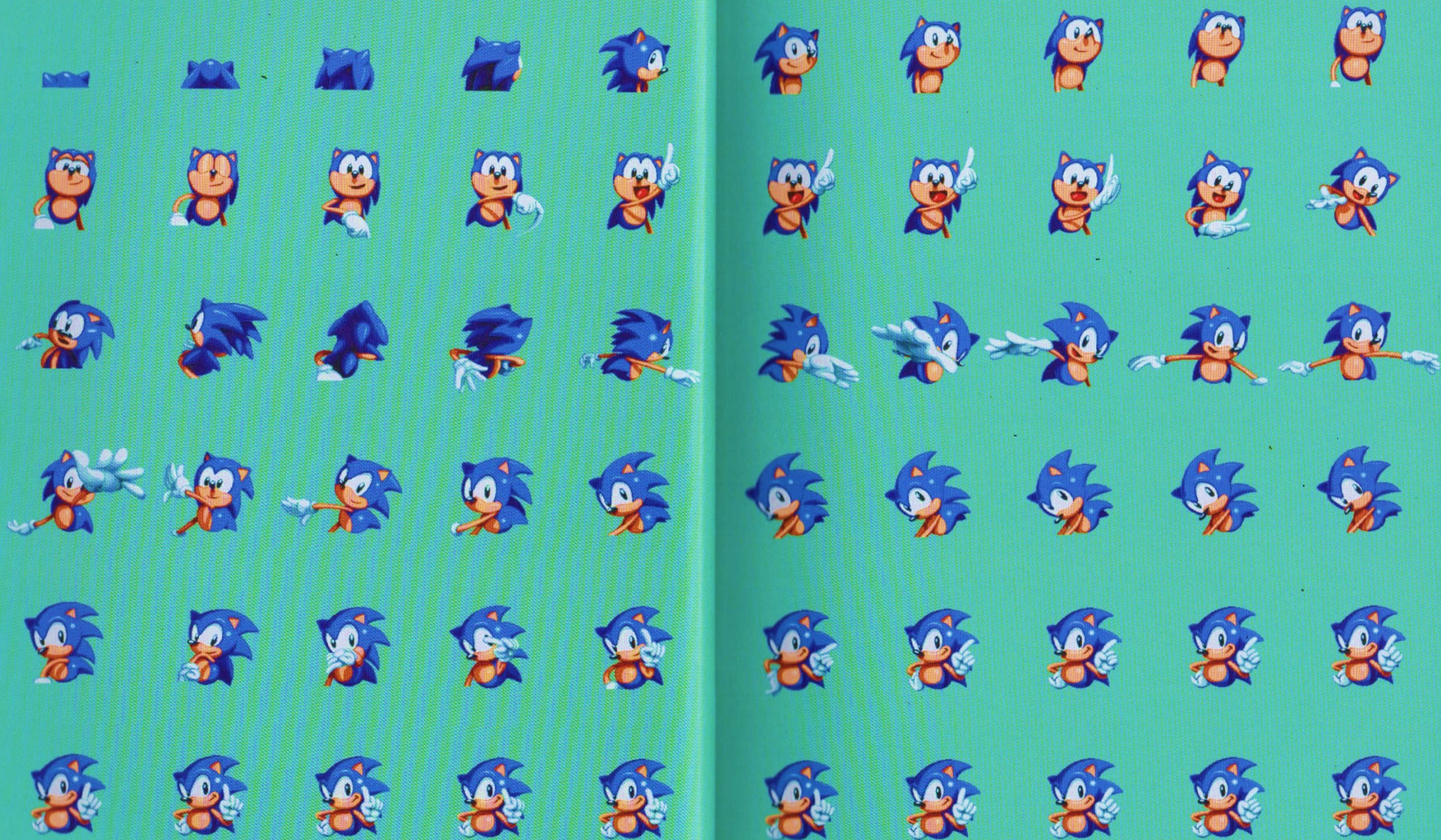
A última vez que Mighty e Ray viram Sonic eles estavam fugindo da Eggman Island. O tempo pode ter passado, mas essa dupla está pronta para provar que eles podem derrubar o Doutor mais uma vez!

**MIGHTY**  
THE ARMADILLO

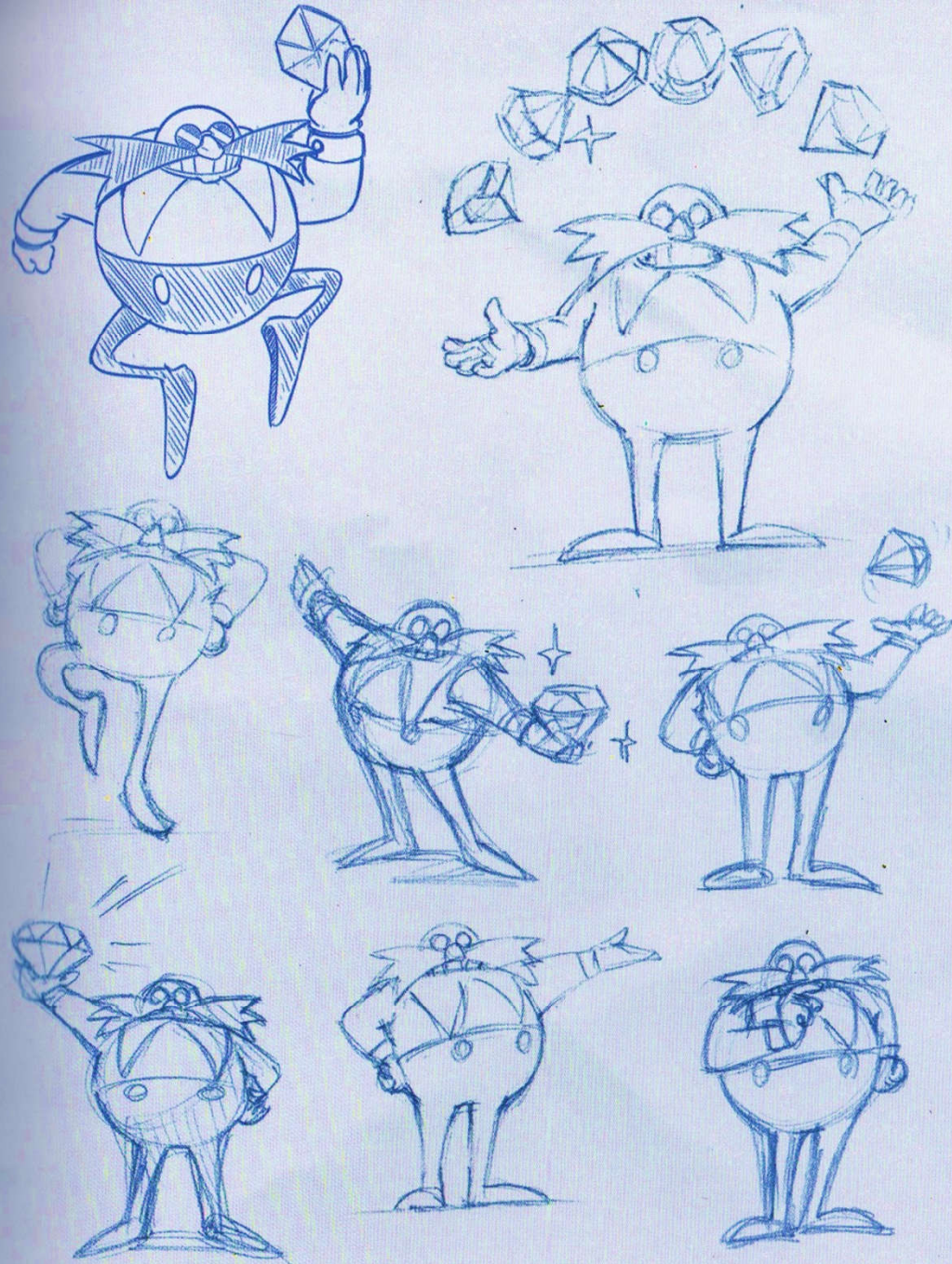
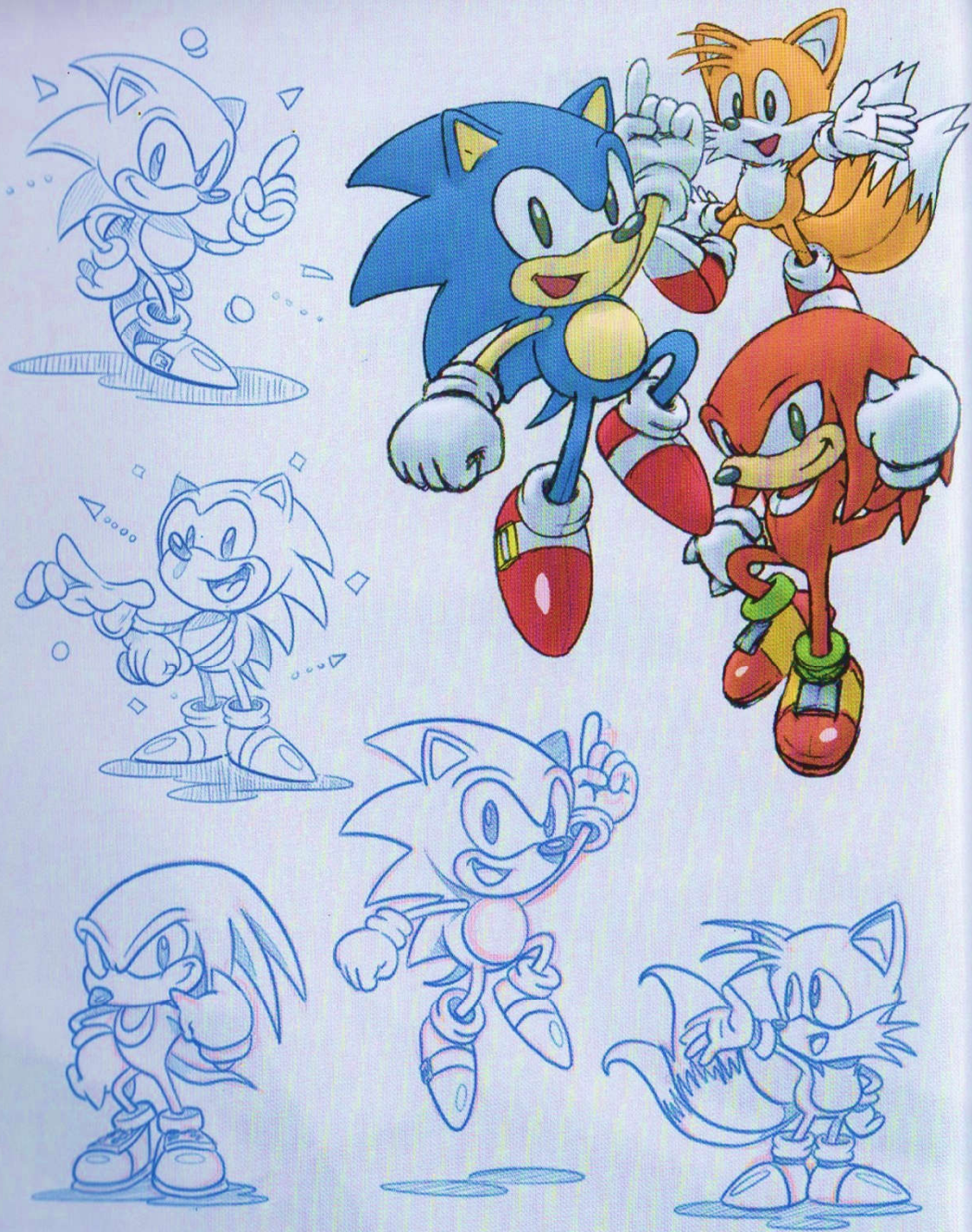


**RAY**  
THE FLYING SQUIRREL



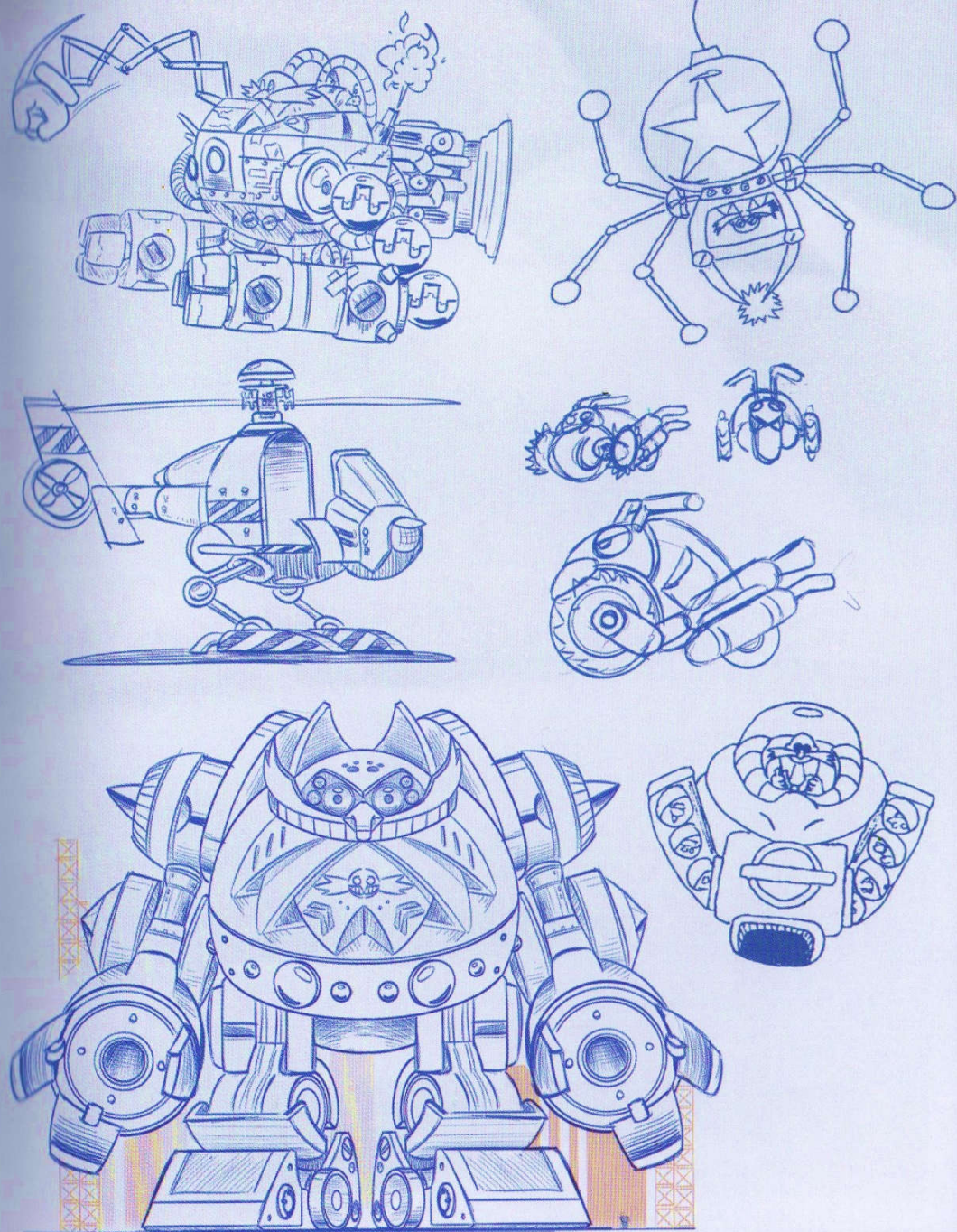
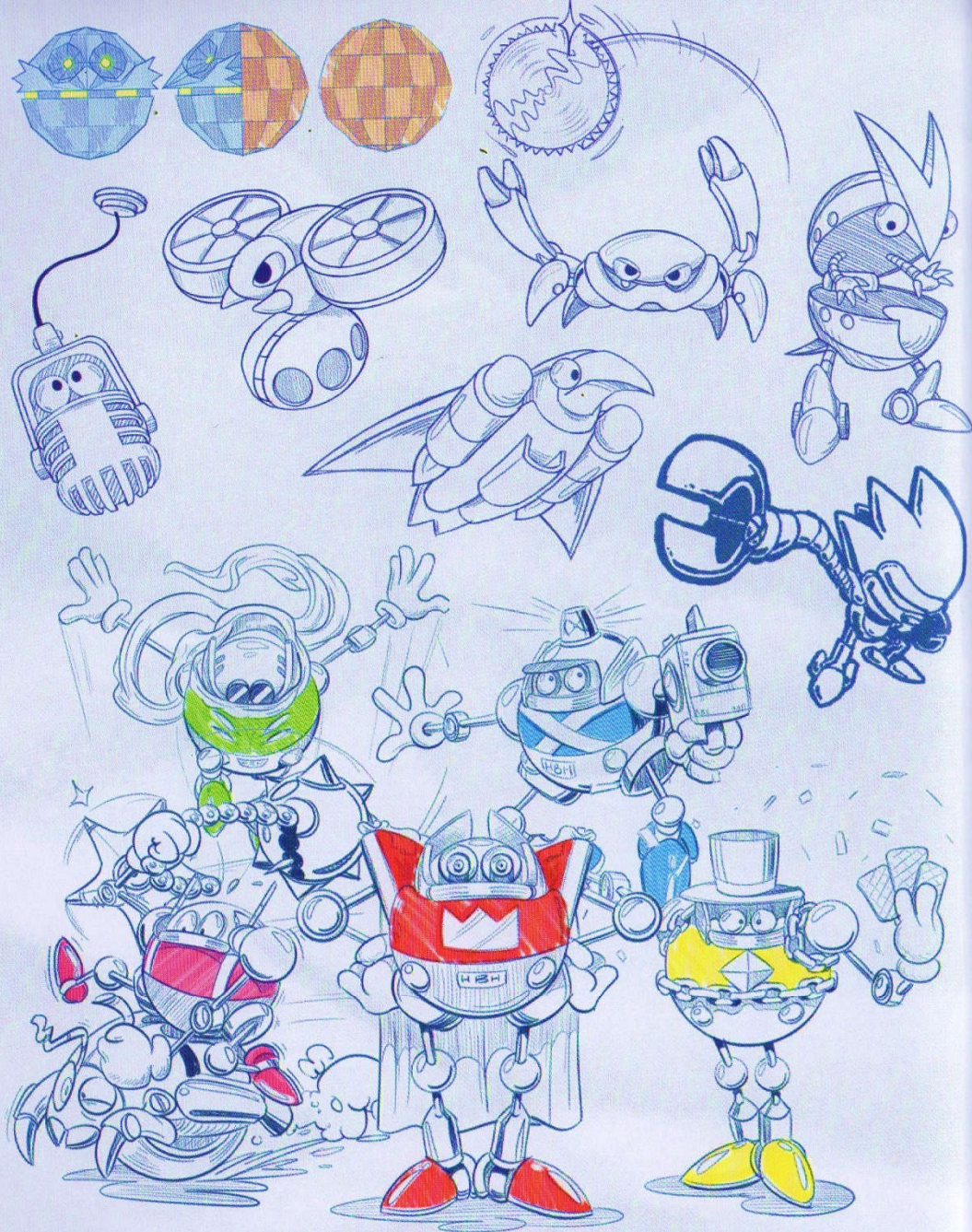


Quadros sequenciais da tela inicial de Sonic Mania.



Artes conceituais de personagens.

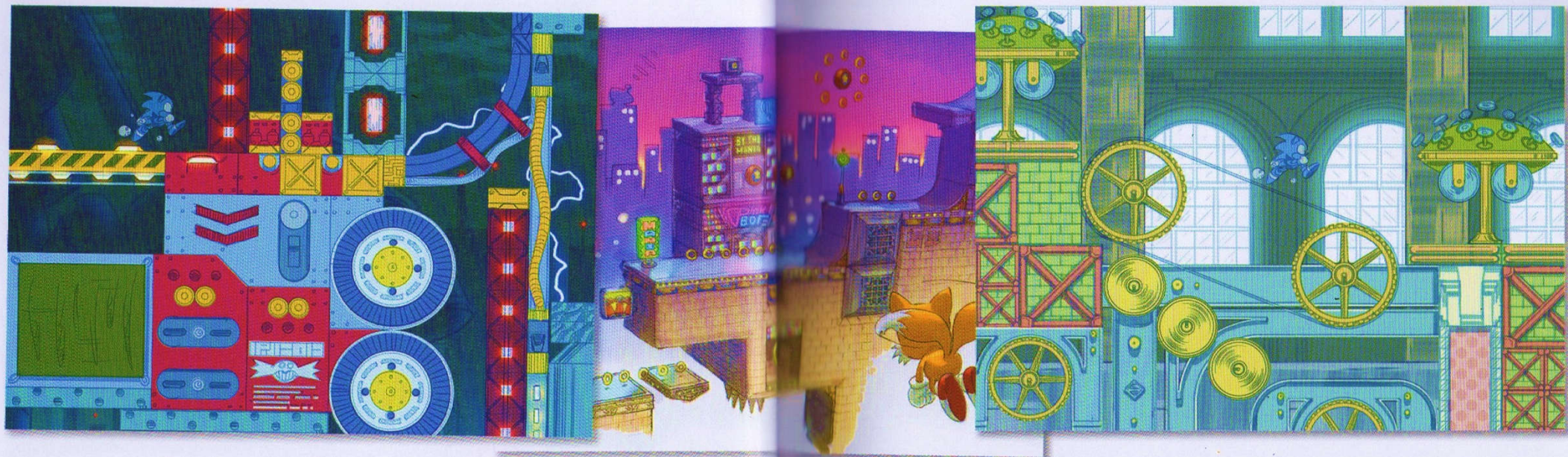




Conceitos de diversos badniks, chefes, e os Hard Boiled Heavies.



Artes conceituais de ambientes e de fases.



Artes conceituais de ambientes e de fases.

**SONIC**  
MANIA

**SONIC**  
MANIA

**SONIC**  
MANIA

**SONIC**  
MANIA

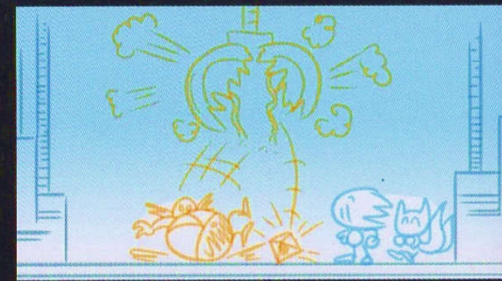
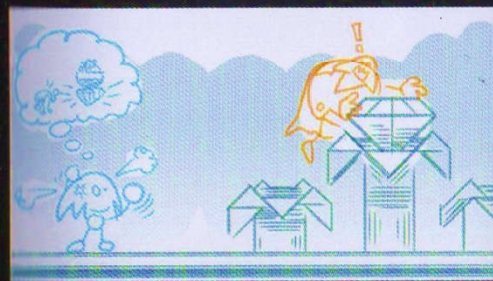
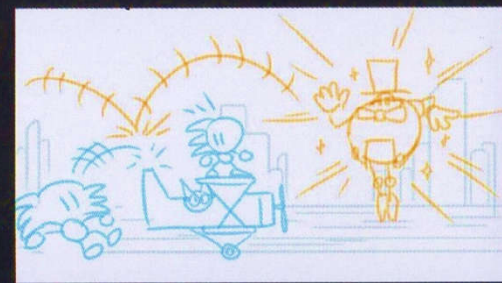
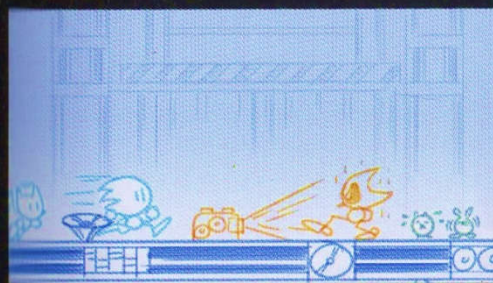
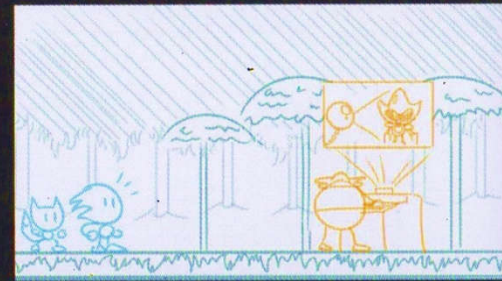
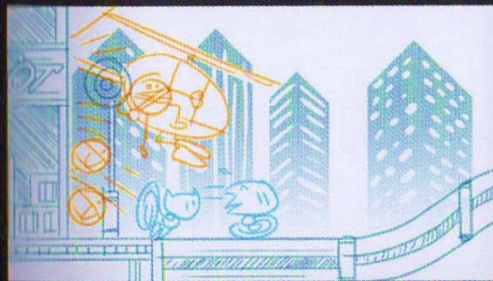
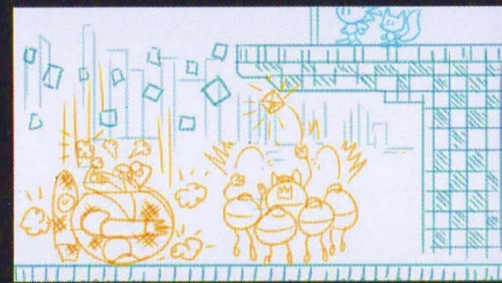
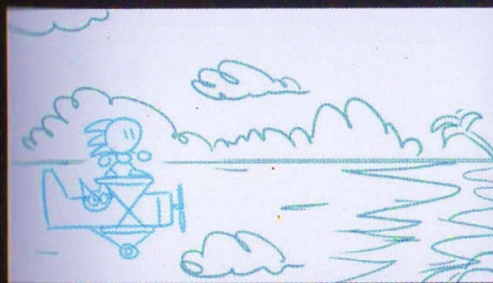
**SONIC**  
MANIA

**SONIC**  
MANIA

**SONIC**  
MANIA

**SONIC**  
MANIA

Conceitos iniciais do logo de Sonic Mania.



Storyboards originais para as cutscenes entre fases.



Artes promocionais.



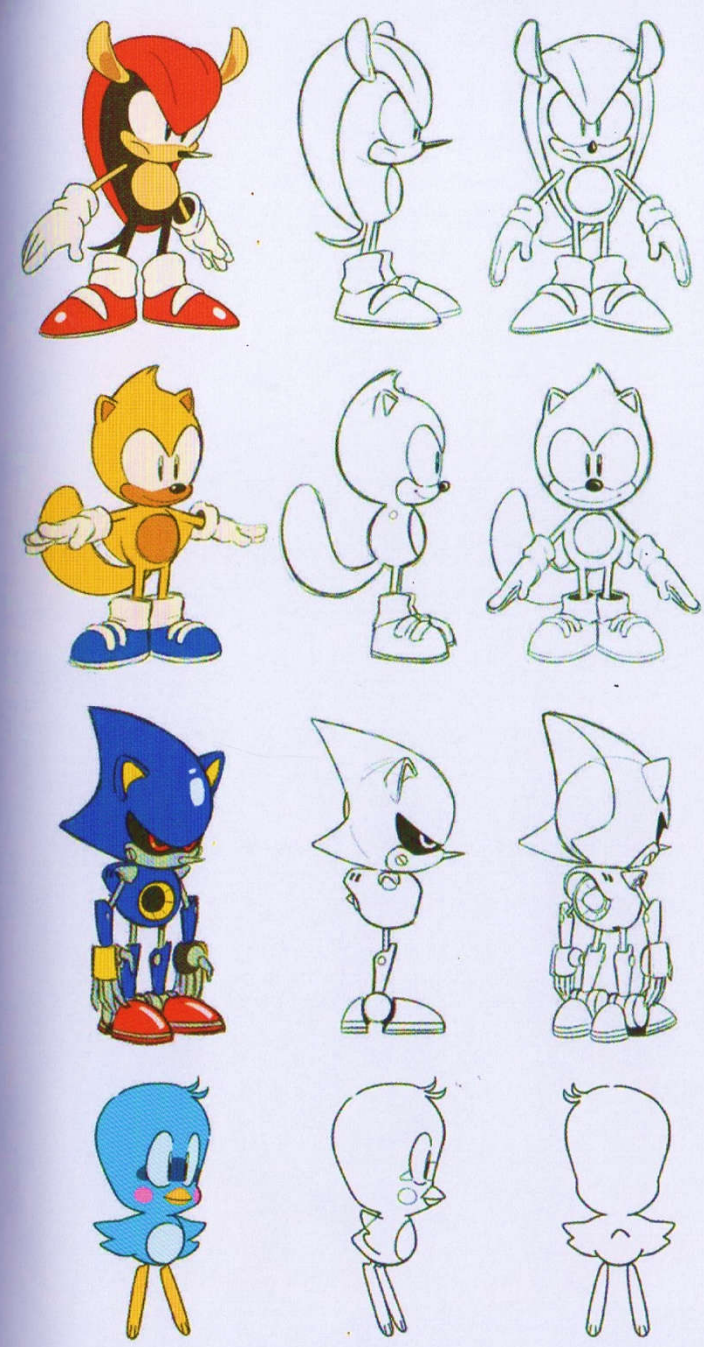
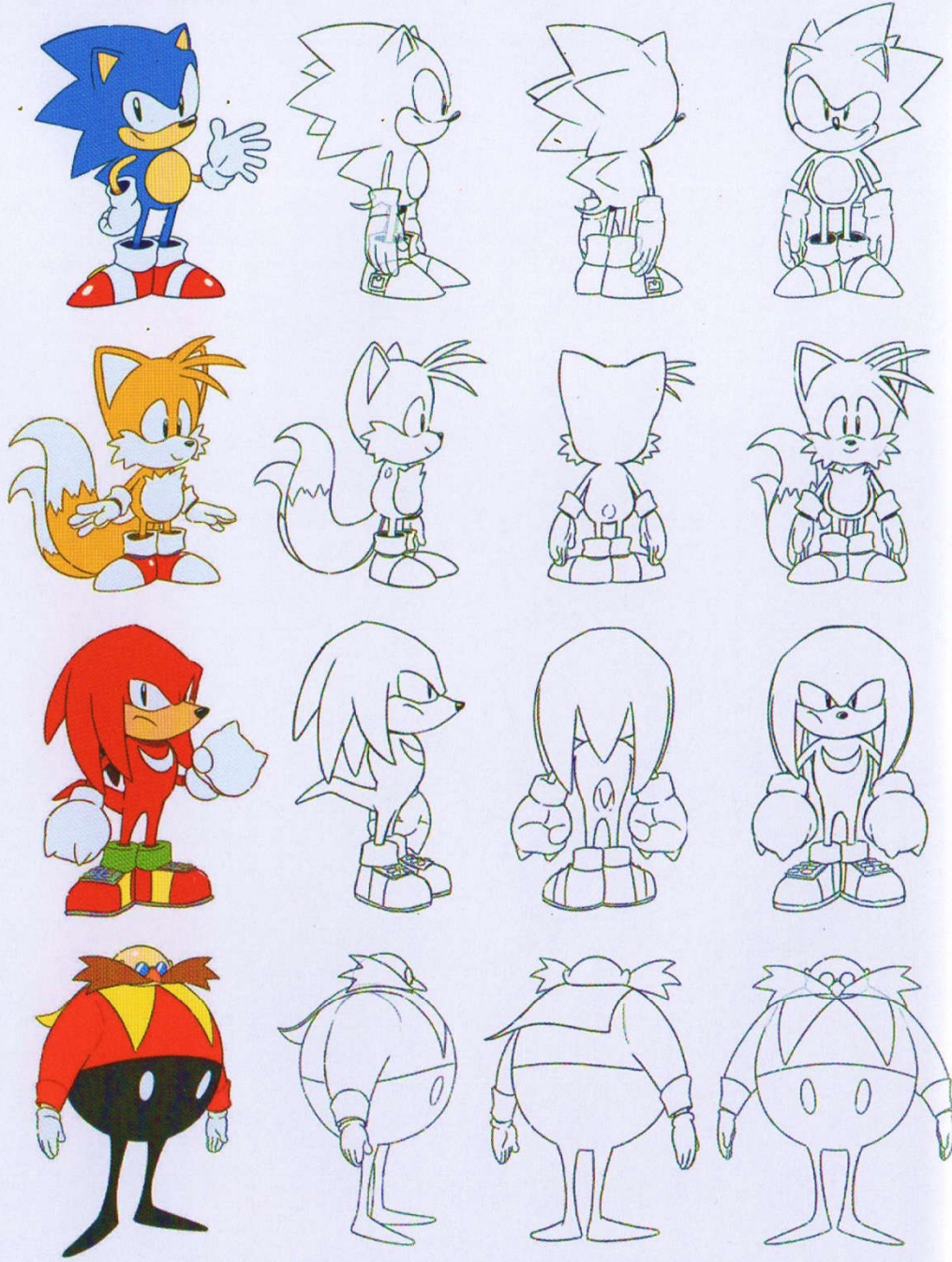
A animação de abertura de Sonic Mania foi criada por Tyson Hesse, em colaboração com o Studio Yotta e uma pequena equipe de animadores, com música personalizada criada pela Hyper Potions.

Inspirada pela animação de abertura de Sonic CD, a equipe de animação ficou meses trabalhando em segredo para dar vida a Sonic, Tails, Knuckles e aos Hard Boiled Heavies. Novos ambientes, como Studiopolis, também tiveram grande destaque. Há tantos detalhes em cada quadro que você pode descobrir uma coisa nova a cada vez que assistir!

O objetivo inicial da animação era de ser o trailer de lançamento do jogo, e ela não fora originalmente planejada para entrar no jogo em si. Quando o Sonic Team e as outras equipes do projeto viram quão incrível eram os trabalhos iniciais, o motor gráfico do jogo foi especialmente adaptado para que esta animação se transformasse na abertura.

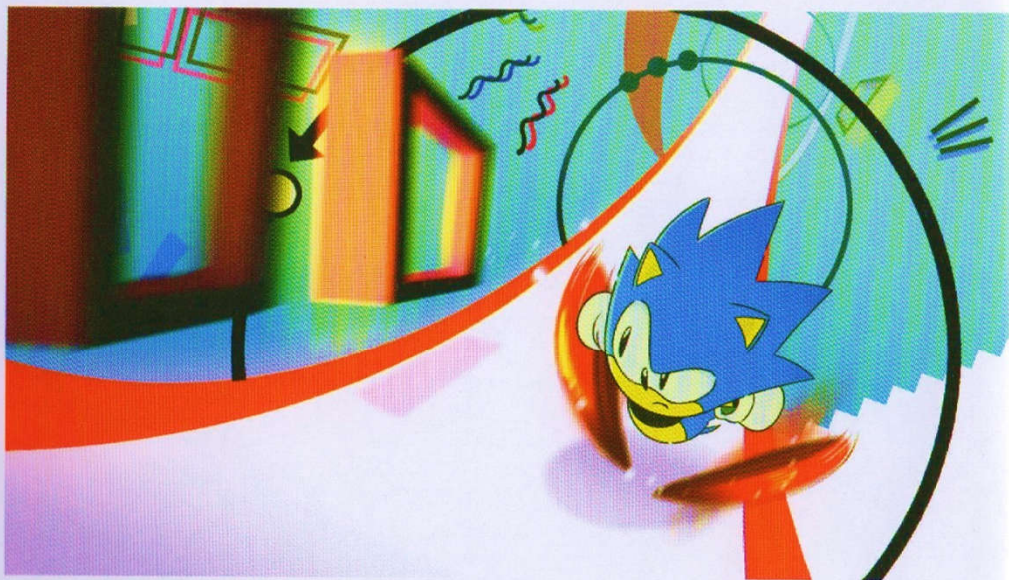
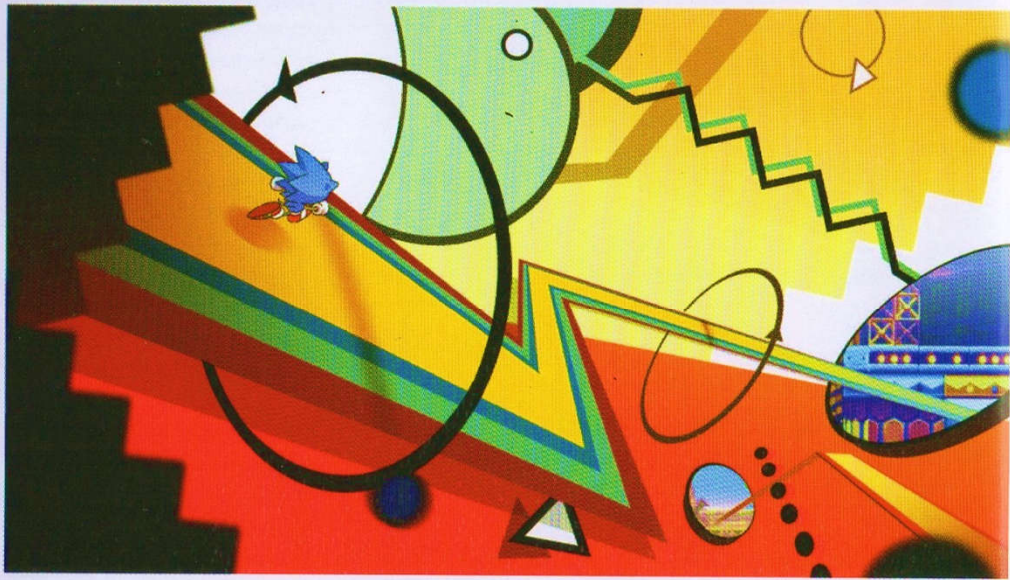
Criada especialmente para o lançamento "Plus" de Sonic Mania, Tyson e sua equipe voltaram a criar uma série de animações online interconectadas, estrelando todos os personagens – com Mighty, Ray e mais!





Estes estudos de personagem foram feitos como referência, para que os animadores pudessem compreender o design dos personagens de diversos ângulos. O design de Sonic e seus amigos na animação é diferente do estilo airbrush, e foi feito especialmente para imprimir fluidez de movimento e enfatizar seu design dinâmico.

Metal Sonic, Mighty, Ray, Eggman, e até Flicky aparecem na série de animações, que pode ser assistida gratuitamente nos canais do Sonic nas redes sociais.



Ideias conceituais originais de Tyson para a animação de abertura.



Cenas finais da animação.



# CRÉDITOS & AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

## Arte

Lucas "Midio" Carvalho  
Tom Fry  
Kieran Gates  
Tyson Hesse  
Kazuyuki Hoshino  
Yuji Uekawa  
Paul Veer  
Christian Whitehead

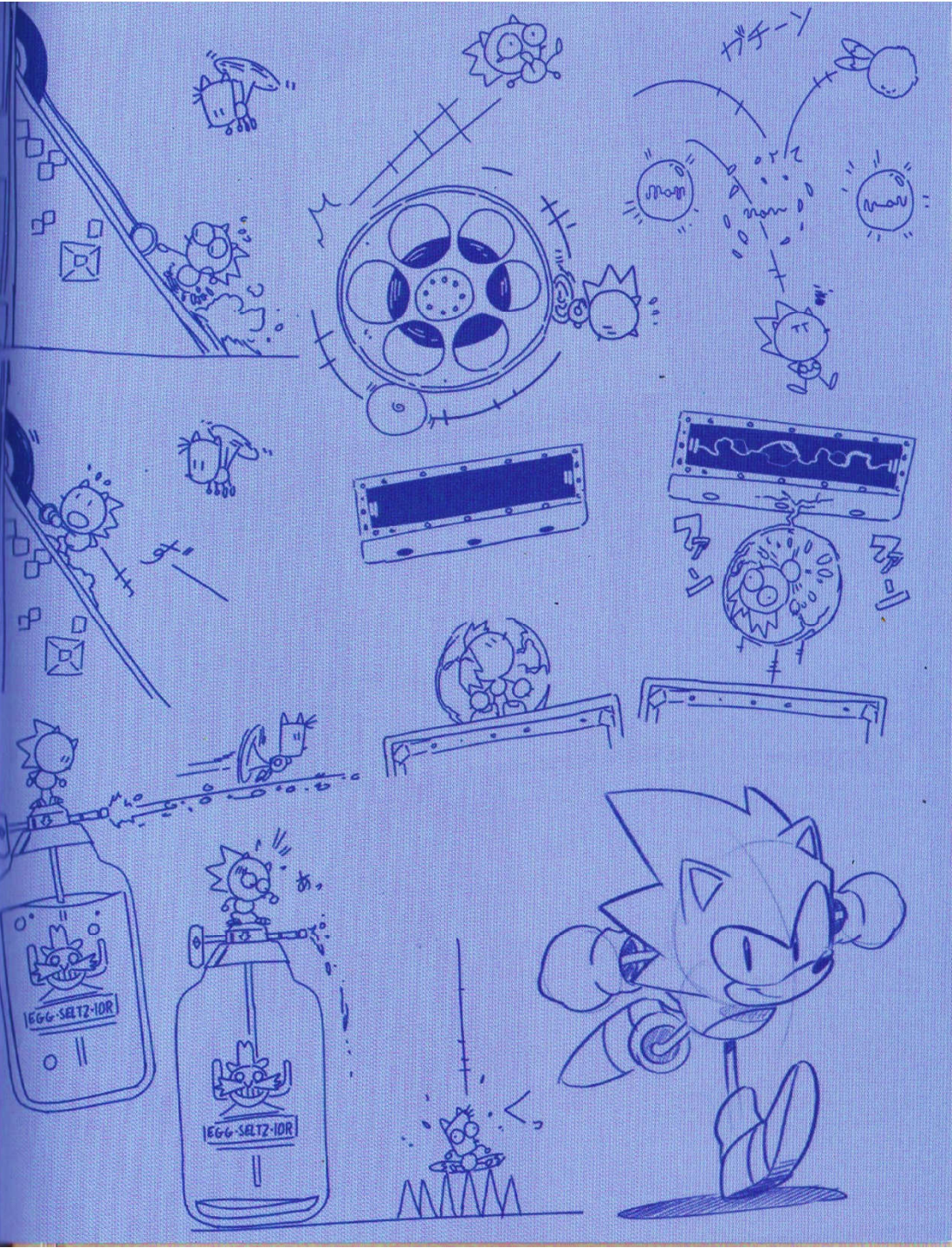
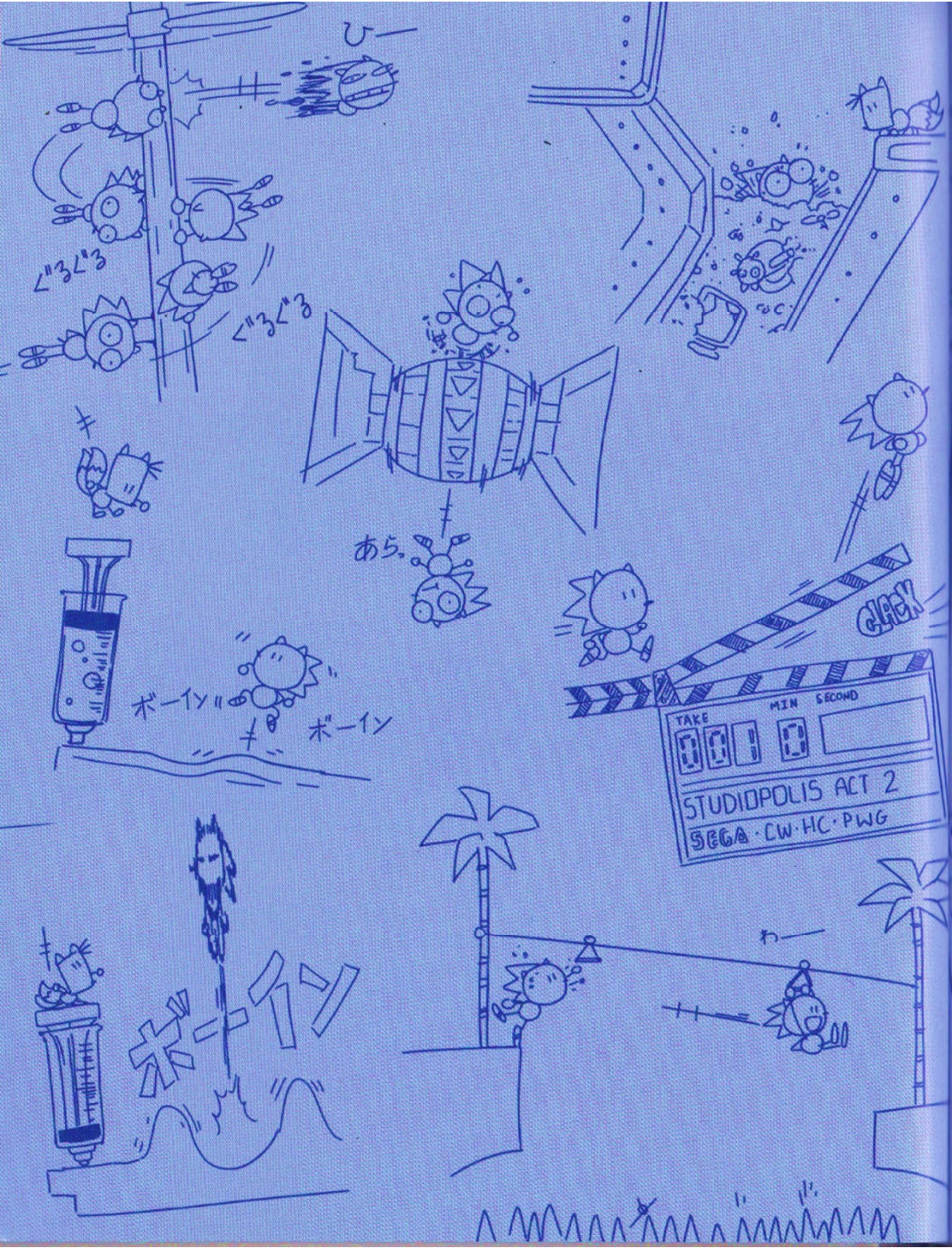
Doodles da Capa  
Tyson Hesse

Layout & Edição  
Kieran Gates

Produtor & Texto  
Aaron Webber

Agradecimentos Especiais  
Takashi Iizuka  
Todas as equipes da SEGA  
... e você!





SEGA®