

SM-01



TM

Handbuch

Sonic Origins: Wo alles begann



Die frühen Sonic-Titel gelten als der wahre Ursprung der Serie. Jetzt sind diese Spiele wieder da, mit einer Reihe optionaler Verbesserungen, wie dem modernen „Jubiläumsmodus“.

Diese Titel sind dabei



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

Welchen Titel du auch spielst, es erwartet dich rasante Action, wie du es von Sonic gewohnt bist!



Speichern

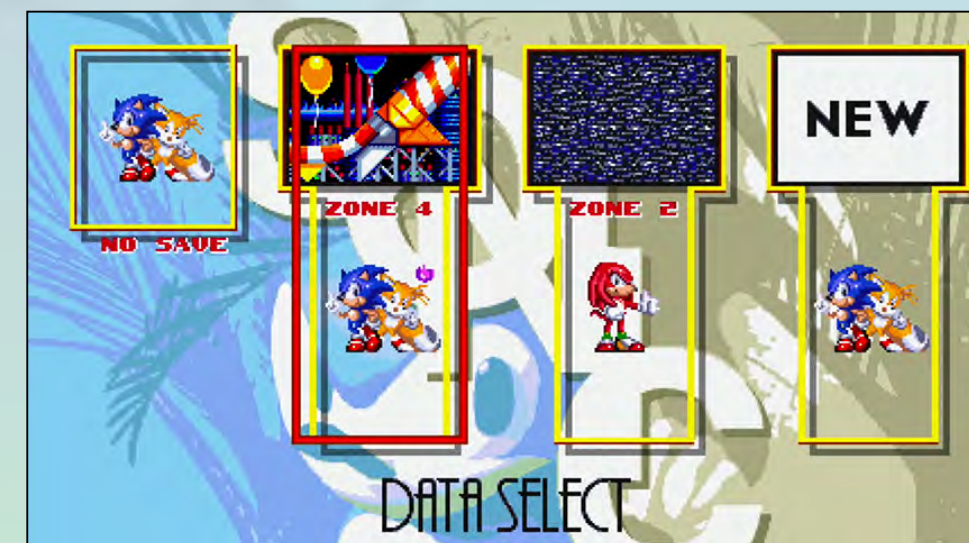
Spielfortschritt wird automatisch gespeichert. Bitte schalte den Strom nicht aus, solange das Symbol für „automatisches Speichern“ erscheint, um Datenverluste oder Schäden zu vermeiden.



Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, wähle einen Titel und einen Spielmodus und dann „Fortsetzen“.



Bei „Sonic 3 & Knuckles“ kannst du Spieldaten außerdem noch im Spiel selbst verwalten.



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

Jubiläumsmodus / Klassik-Modus

Im „Jubiläumsmodus“ erwarten dich besondere Funktionen, während du das Spiel im „Klassik-Modus“ im Originalzustand spielst.

Jubiläumsmodus



- Bildformat von 16:9.
- Spielerauswahl bei jedem Titel möglich, mit jeweils eigenen Speicherdaten.
- Kein Game Over oder Continue, du hast unbegrenzt viele Versuche.
- Erfülle bestimmte Bedingungen und verdiene Münzen, mit denen du im Museum Bonusinhalte freischalten kannst. Dazu gehören die Bedingungen, durch die in der Originalversion zusätzliche Versuche und Continues verdient werden konnten.
- Versuche die Speziallevel so oft wie nötig, um den Chaos Emerald oder Time Stone zu holen (solange du eine Münze dafür hast).

Klassik-Modus



- Bildformat von 4:3 (mit Balken). Der rechte und linke Balken lässt sich in den Optionen verändern.
- Nur die Charaktere aus dem Originalspiel können benutzt werden. Jeder Charakter hat eigene Speicherdaten.
- Level haben ein festes Zeitlimit von 10 Minuten Spielzeit. Überziehst du, verlierst du einen Versuch.
- Verbleibende Versuche werden unten links gezeigt und sinken, wenn du Schaden nimmst. Hast du keine Versuche mehr, kannst du auf Continues zurückgreifen, die allerdings auch begrenzt sind.
- Versuche und Continues erhältst du je nach dem Ergebnis bei Abschluss eines Aktes, wenn du mehr als eine bestimmte Menge Ringe in Akten oder Speziallevels sammelst oder indem du 1 UPs aufsammlst.

Charaktere

Sonic the Hedgehog

SONIC



Der weltschnellste Igel liebt Freiheit und hasst Ungerechtigkeit. Manchmal handelt er etwas übereilt, aber er würde niemals wegsehen, wenn jemand Hilfe braucht.

Miles 'Tails' Prower

TAILS



Ein netter junger Fuchs mit zwei Schwänzen. Er unterstützt Sonic und kann wie ein Hubschrauber fliegen, wenn er seine Schwänze dreht.

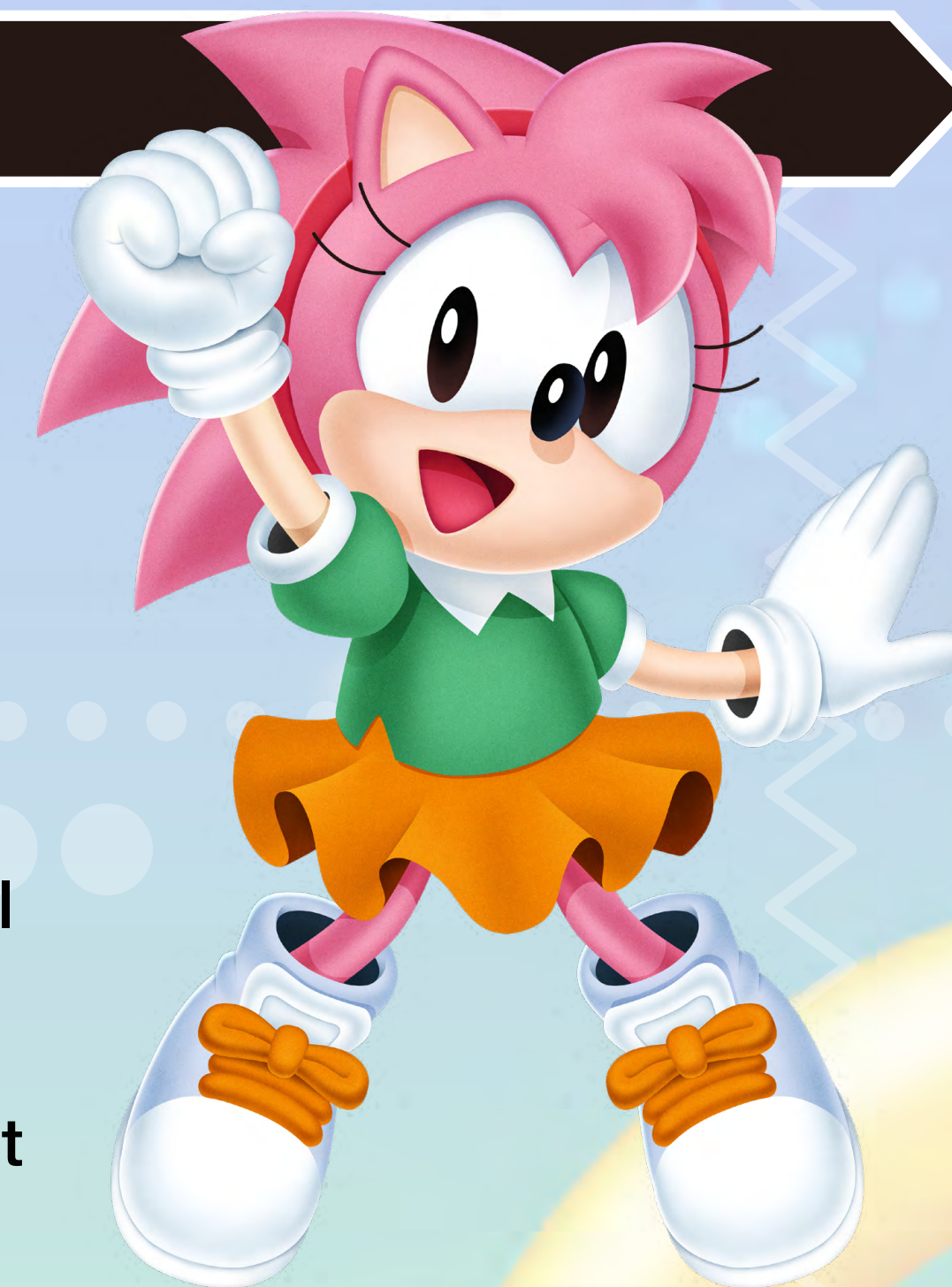
Knuckles the Echidna



KNUCKLES

Ein Ameisenigel, der den Master Emerald beschützt. Er nimmt seine Aufgabe sehr Ernst, ist jedoch auch etwas leichtgläubig. Dr. Eggman hat ihn davon überzeugt, dass Sonic the Hedgehog der wahre Feind ist.

Amy Rose



AMY

Sonics größter Fan. Sie hat viel Energie und ist immer dabei, wenn es um Action geht. Sie legt gerne Karten und schwingt ihren Piko Piko Hammer, um ihren Freunden zu helfen.

Dr. Eggman

DR. EGGMAN

Selbsternanntes Genie und böser Wissenschaftler. Sein Ziel ist es, die Welt zu erobern, aber Sonic steht ihm dauernd im Weg.



Metal Sonic

METAL SONIC

Ein hochmoderner, superstarker Roboter. Von Dr. Eggman gebaut, sollte er die Oberhand gegen Sonic gewinnen. Er wurde so entworfen, dass er wie Sonic aussieht und auch genauso schnell und stark ist.



Hauptmenü



Wähle ein Spiel und einen Modus. Die Menüsteuerung ist unten auf dem Bildschirm erklärt.

* Der Screenshot stammt von der Nintendo Switch™-Version des Spiels.

Spielmodusmenü

Jedes Spiel hat ein eigenes Modusmenü, das so aussieht:

Jubiläumsmodus

Spiele die aktualisierte Version im Bildformat 16:9.

Klassik-Modus

Spiele das Spiel in der Originalform und einem Bildformat von 4:3.

Bosssturm

Bekämpfe einen Boss nach dem anderen und verdiene Münzen.

BLAUE KUGELN

* Nur in Sonic 3 & Knuckles.

Wähle „Original“ und spiele nur das geheime Speziallevel aus Sonic 3 & Knuckles. Wähle „Neuer Modus“, um das Spiel in einer herausfordernden Fassung zu erleben. Drücke die Taste des Pausenmenüs und es geht los!

Schließe ein Level ab, um zum nächsten zu gelangen. Wenn du einen Levelcode eingibst, kannst du direkt zu einem späteren Level gelangen.

Drücke vor dem Spielen die OK-Taste, um die Farbe des Cursors zu ändern. Die Farbe bestimmt, mit welchem Charakter du spielst. Bitte beachte, dass das tatsächliche Gameplay dadurch nicht geändert wird.



Im „Neuen Modus“ gibt es noch diese weiteren Farben:



Rosa:

Du wirst zu einer anderen rosafarbenen Kugel transportiert.

Grün:

Wird durch berühren zu einer blauen Kugel.

Mission

Storymodus


Spiele als Sonic alle enthaltenen Titel der Reihe nach durch. Genieße die Story und vereite Dr. Eggmans finstere Pläne!



Missionsmodus

Schließe die gewählten Missionen in speziell entworfenen Levels ab und verdiene Münzen.



Schließe eine Mission ab und schalte neue Herausforderungen frei. Neue Missionen werden mit  markiert.



Museum

Museum

Hier findest du Töne, Illustrationen und Videos. In jeder Kategorie gibt es eine „Normale Sammlung“, deren Inhalte allein durch das Spielen freigeschaltet werden, und eine „Premium-Sammlung“, für die du Münzen brauchst.

Unter „Ton“ kannst du bis zu 5 Wiedergabelisten erstellen und sie anhören, während du im Museum stöberst. Mit den Symbolen unten kannst du die Wiedergabe weiter einstellen.



Zufällig EIN/AUS

Alle wiederholen/Ein Lied wiederholen/
Keine Wiederholung

Meine Daten & Rangliste

Sieh dir deine persönlichen Bestzeiten für jeden Akt an oder vergleiche dich in der globalen Rangliste. Es wird immer deine beste Zeit angezeigt, egal, wie oft du spielst.

* Für die globale Rangliste ist eine Internetverbindung erforderlich.

Optionen

Passe diverse Spieleinstellungen an und wiederhole die Tutorials.

DLC

Öffne den Online-Store und kaufe besonders schwere Levels.

Spielverlauf

Folgendes gilt für alle vier Spiele. Einige Elemente des Spielbildschirms können sich von Titel zu Titel unterscheiden.

Sonic-Spiele sind actionreiche Side-Scroller in 2D. Zonen sind in Akte aufgeteilt. Besiege am Ende jeder Zone den Endgegner oder Dr. Eggman, um sie abzuschließen.

Es führen mehrere Wege durch die einzelnen Akte. Erkunde deine Umgebung, um den besten Weg nach vorne zu finden.



Spielbildschirm



1 SCORE (Punkte)

Greife Feinde an, um Punkte zu verdienen. Übertriffst du eine bestimmte Zahl, erhältst du Münzen oder Versuche.

2 TIME (Zeit)

Deine aktuelle Spielzeit im Akt. Im Klassik-Modus hast du 10 Minuten Zeit, danach verlierst du einen Versuch.

3 RINGS (Ringe)

Deine aktuelle Anzahl Ringe. Ab 100 Ringe erhältst du im Jubiläumsmodus Münzen und im Klassik-Modus einen zusätzlichen Versuch.

**4 Münzen/
Verbleibende
Versuche**

Jubiläumsmodus: Münzen in deinem Besitz.

Klassik-Modus: So viele Versuche bleiben dir noch. Wenn die Zahl 0 erreicht, ist das Spiel vorbei, solltest du keine Continues mehr haben.

* Ein Continue gibt dir drei weitere Versuche.

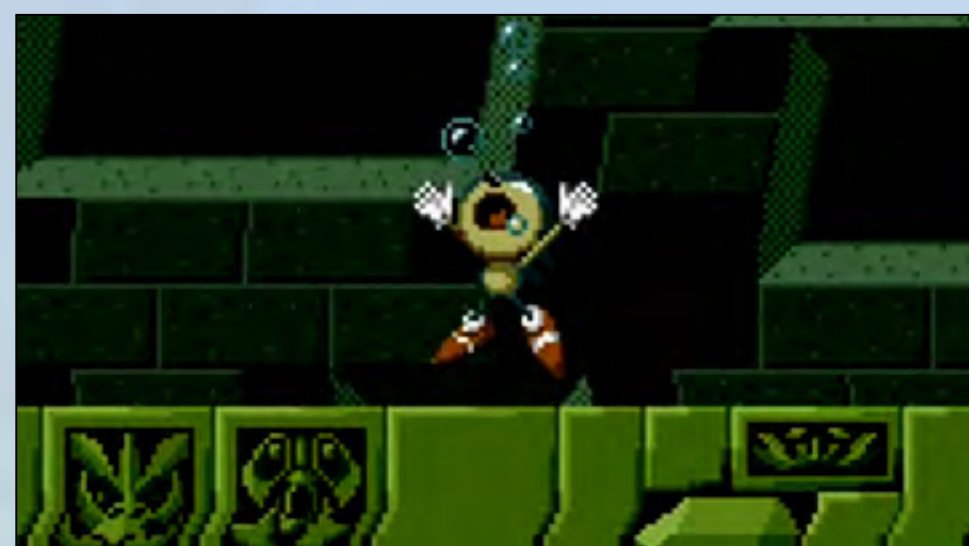
Spielfunktionen

Ringe

Sammele Ringe auf deinem Weg durch jeden Akt. Ringe schützen dich vor Schaden, aber nur einmal. Wirst du getroffen, fliegen die Ringe in alle Richtungen und du bist verwundbar.



Es gibt jedoch einige Gefahren, vor denen dich nicht einmal Ringe schützen können. Fällst du in ein Loch oder bleibst du zu lange unter Wasser, verlierst du einen Versuch.



Gegenstände

Öffne Objektkisten mit Wirbelangriffen oder Wirbelsprints, um an den Inhalt zu kommen.



Tricks und Fallen

Jeder Akt steckt voller Loopings, einstürzender Wege, Federn und vielen weiteren Tricks und Fallen. In „Sonic CD“ kannst du sogar in die Vergangenheit oder Zukunft reisen!



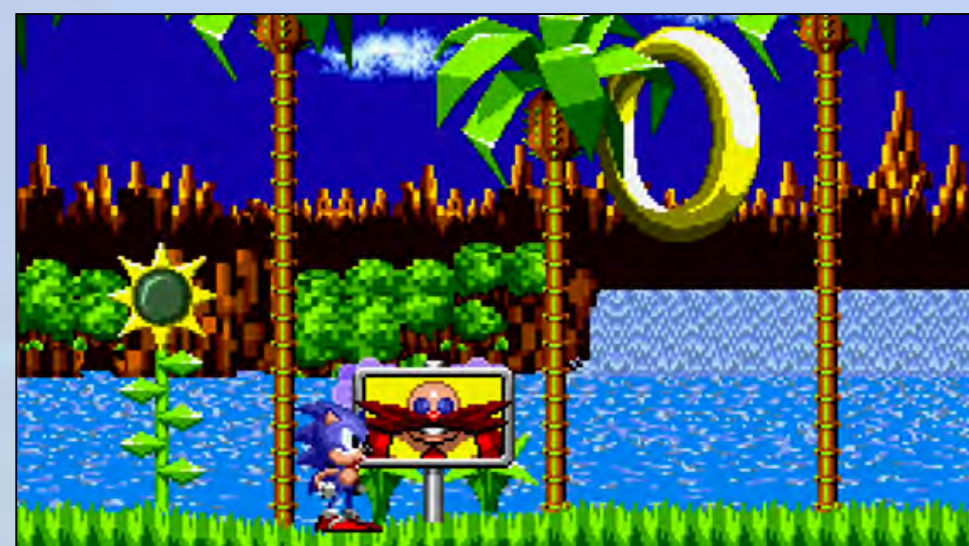
Sternenpfosten

Wann immer du Schaden nimmst, kehrst du zum letzten Sternenpfosten zurück, den du im Akt aktiviert hast. In einigen Titeln öffnet sich ein Tor zu einem Speziallevel, wenn du einen Sternenpfosten mit einer bestimmten Menge Ringe aktivierst.



Ziel

Passiere den Zielposten, um einen Akt abzuschließen. Im letzten Akt jeder Zone musst du den Boss besiegen und die Tiere befreien. In einigen Titeln erscheint ein riesiger Ring, wenn du das Ziel mit einer bestimmten Menge Ringe erreichst.



Chaos Emerald / Time Stone

Erfülle bestimmte Bedingungen (je nach Titel), um das Speziallevel zu betreten. Bei Abschluss des Speziallevels erhältst du einen Chaos Emerald oder Time Stone, einen mystischen Stein von unvorstellbarer Kraft, der in den falschen Händen sehr gefährlich ist. Sammle alle, um ein alternatives Ende freizuschalten.



- * Speziallevels fallen je nach Titel unterschiedlich aus. Weitere Informationen findest du im Tutorial des jeweiligen Spiels.
- * Im Jubiläumsmodus kannst du Speziallevels so oft spielen, bis du den Juwel eingesammelt hast, oder bis du keine Münzen mehr hast.
- * Für jeden der 7 Chaos Emeralds, den du im ersten Teil von Sonic 3 & Knuckles findest, wird ein Super Emerald im letzten Teil auftauchen.

Pausenmenü

Drücke in einem Akt auf Pause, um das Spiel zu unterbrechen und das Pausenmenü anzuzeigen. Hier kannst du das Spiel fortsetzen, den Akt neu starten oder zum Titelbildschirm oder dem Hauptmenü zurückkehren.



Diese Titel sind dabei

Jeder Titel bietet ein einzigartiges Spielerlebnis. Weitere Informationen zu gemeinsamen Aspekten findest du in den Abschnitten „Spielverlauf“, „Aktionen“ und „Gegenstände“.



Sonic The Hedgehog



Sonic The Hedgehog 2



Sonic CD



Sonic 3 & Knuckles

Sonic The Hedgehog



Veröffentlichung

23. Juni 1991 (USA und Europa)

26. Juli 1991 (Japan)

Das allererste Spiel, das den Grundstein für die ganze Serie legt. Es war am besten bekannt für rasante Action, aufregende Gimmicks, atemberaubende Grafik und den tollen Soundtrack. Und natürlich Sonic selbst, der ganz cool die Welt im Sturm eroberte und zum Gesicht von SEGA wurde.

Story

Als Teil seiner Suche nach den legendären Chaos Emeralds hat das böse Wissenschafts-Genie Dr. Eggman die Tiere von South Island gefangen und in Roboter verwandelt. Jetzt ist es an Sonic, die Tiere zu befreien und die Chaos Emeralds zu finden, ehe es Dr. Eggman gelingt.

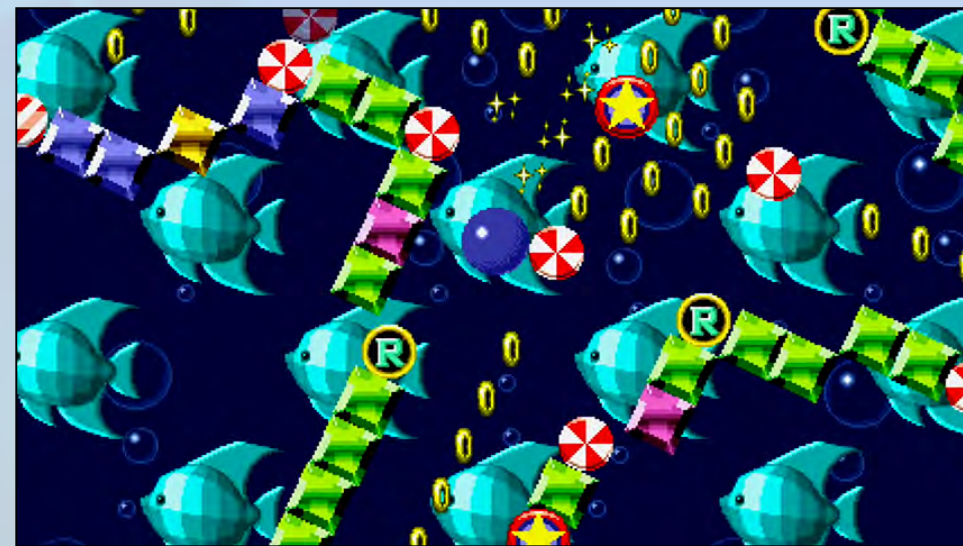


Speziallevel

Schließe Akt 1 oder 2 einer Zone mit mindestens 50 Ringen ab, und ein riesiger Ring erscheint im Ziel. Springe durch den Ring zu einem Speziallevel.



Im Speziallevel musst du einen Weg durch ein sich drehendes Labyrinth finden und Ringe sammeln. Das Level endet, wenn du einen Chaos Emerald findest oder einen der Zielblöcke berührst.



Auf dem Ergebnisbildschirm bekommst du je nach Leistung Münzen und Continues.

Blöcke im Speziallevel



Bumper

Pralle von ihnen ab.



Sprungblock

Ein fester Block, von dem du abspringen kannst.



Umdrehen

Kehrt die Richtung um, in die sich das Labyrinth dreht.



Hoch

Das Labyrinth dreht sich schneller.



Runter

Das Labyrinth dreht sich langsamer.



Ziel

Berühre das Ziel und verlasse das Speziallevel.

Sonic CD



Veröffentlichung

23. September 1993 (Japan)
Oktober 1993 (Europa) 23.
November 1993 (USA)

Dieser Titel wurde als Ableger der Sonic-Reihe für Mega-CD veröffentlicht. Seine 2D-Action war bahnbrechend und die Spielmechanik des „Time Warp“ ermöglichte es dem Spieler, zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu springen. Außerdem hatte Amy Rose ihren ersten Auftritt.

* Zu dem Zeitpunkt war Amy in Japan als „Rosie the Rascal“ und im Westen als „Princess Sally“ bekannt.

Story

Über dem Never Lake existiert ein wunderschöner Himmelskörper namens Little Planet, der nur für einen Monat im Jahr sichtbar ist. Mit der Macht der „Time Stones“ hat Dr. Eggman begonnen, eine Festung auf dem Little Planet zu bauen, als Teil seines ewigen Plans, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Als Sonic beim Never Lake ankommt und Dr. Eggman bei seinem Vorhaben beobachtet, muss er natürlich sofort handeln!



Titelbildschirm

Drücke auf dem Titelbildschirm Links / Rechts und wähle „Spiel starten“, sowie einen dieser Modi:



GEGEN DIE ZEIT

Spiele zuvor abgeschlossene Zonen erneut und stelle eine neue Bestzeit auf.

EINSTELLUNGEN

Stelle ein, ob der visuelle Effekt des Wirbelsprints aus der Originalversion oder der Mega Drive-Version sein soll.

SOUNDTRACK

Wähle zwischen dem Soundtrack aus Japan oder den USA.

EXTRAS

Sieh dir Inhalte an, die durch deine Leistung in „Gegen die Zeit“ freigeschaltet wurden.

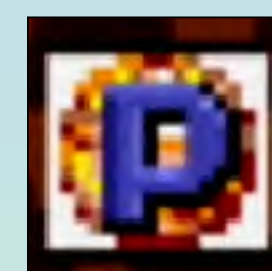
Time Warp

Läufst du an einem „Time Warp“-Schild vorbei, erscheint unten links auf dem Bildschirm ein Symbol für Vergangenheit (P) oder Zukunft (F). Laufe mit Höchsttempo, um durch die Zeit zu reisen. Zerstöre Dr. Eggmans Maschinen in der Vergangenheit und sie verschwinden aus der Zukunft!



Das Symbol unten links zeigt dir, in welcher Zeit du dich gerade befindest.

Jubiläumsmodus

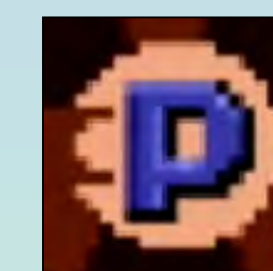


Vergangenheit



Zukunft

Klassik-Modus



Vergangenheit



Zukunft

Speziallevel

Schließe Akt 1 oder 2 mit mindestens 50 Ringen ab, und ein riesiger Ring erscheint im Ziel. Springe durch den Ring zu einem Speziallevel.



Bewege dich durch ein 3D-Labyrinth und zerstöre mit Wirbelsprüngen die UFOs. Schließe das Level innerhalb des Zeitlimits ab und du erhältst einen Time Stone.

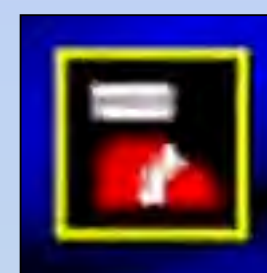


Gegenstände in Speziallevels



Superring

Du bekommst 10 Ringe auf einmal.



Powerturnschuhe

Du läufst für begrenzte Zeit doppelt so schnell.



Zeitbonus

Deiner verbleibenden Zeit werden 30 Sekunden hinzugefügt.

Blöcke im Speziallevel



Chopper-Block

Schnappt sich deine Füße und du fliegst auf die Nase!
Dabei verlierst du die Hälfte deiner Ringe.



Sprint-Zonen

Diese Felder katapultieren dich in die angegebene
Richtung.



Mini-Sprint

Diese Felder verleihen dir einen kleineren
Temposchub.



Ventilatoren

Diese Felder pusten dich hoch in die Luft – mit etwas
Talent kannst du so Abkürzungen erreichen.



Federn

Springe hoch in die Luft.

Sonic The Hedgehog 2



Veröffentlichung

21. November 1992 (Japan)
24. November 1992 (USA/Europa)

Noch schneller und nervenaufreibender als sein Vorgänger! Außerdem verfügt dieses Spiel über ein neues, aufregendes 3D-Speziallevel. In diesem Titel hat Sonics treuer Freund und Helfer, Tails, seinen ersten Auftritt. Im Hauptmodus steht er als spielbarer Charakter zur Verfügung, oder als Gegner in einem Rennen auf geteiltem Bildschirm.

Story

Der böse geniale Wissenschaftler Dr. Eggman ist wieder da! Es liegt an Sonic, unterstützt von Miles „Tails“ Prower, die Chaos Emeralds vor Dr. Eggman zu bewahren und den Bau der ultimativen Waffe, dem Death Egg, zu verhindern.



2-SPIELER-VERSUS

In Sonic The Hedgehog 2 gibt es einen Wettstreitmodus für 2 Spieler. Lege zu Beginn die Anzahl der Runden fest, die verfügbaren Gegenstände und den Spielcharakter. Wenn einer der Charaktere das Ziel erreicht, hat der zweite Spieler 60 Sekunden, um das Level abzuschließen, ehe er Schaden nimmt.

Am Ende wird eine Wertung basierend auf Punkten, Abschlusszeit, Ringen beim Abschluss, insgesamt gesammelten Ringen und geöffneten Objektkisten vergeben. Bei einem Unentschieden wird noch ein Match gespielt (ohne Speziallevel).

Solange kein Spieler all seine Versuche und Continues verbraucht, erscheinen die Endergebnisse, wenn alle Matches gespielt wurden.



Speziallevel

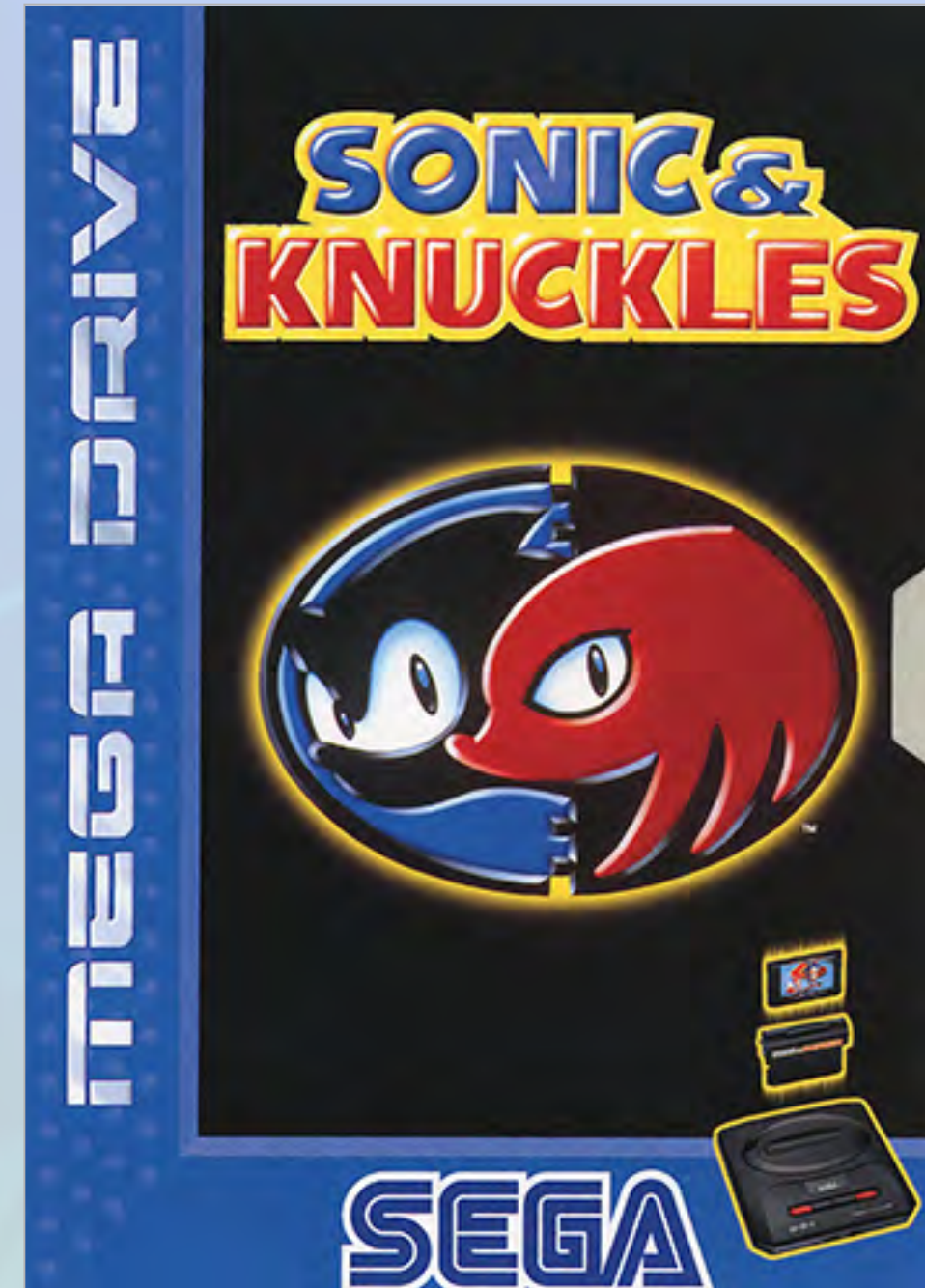
Läufst du an einem Sternenpfosten vorbei, während du mindestens 50 Ringe hast, erscheint ein Kreis aus Sternen. Springe durch den Kreis, um in das Speziallevel zu gelangen.

Auf einer 3D-Strecke musst du die verteilten Ringe einsammeln. Aber pass auf, wenn du gegen eine Bombe stößt, verlierst du ein paar davon!

Passiere alle drei Kontrollpunkte mit der erforderlichen Menge Ringe, um einen Chaos Emerald zu bekommen.



Sonic 3 & Knuckles



Veröffentlichung

Sonic The Hedgehog 3
2. Februar 1994 (USA)
4. Februar 1994 (Europa)
27. Mai 1994 (Japan)

Sonic & Knuckles
18. Oktober 1994
(Alle Regionen)

In dieser actionreichen Geschichte wird Sonics neuer Rivale, Knuckles, vorgestellt. Er ist ein roter Ameisenigel mit characterspezifischen Aktionen, was den Spielspaß erhöht. Ursprünglich wurden die beiden Teile der Story als getrennte Spiele veröffentlicht, für diese Sammlung wurden sie jedoch zusammengelegt.

Story

Sonic The Hedgehog 3

Dank den mutigen Taten unserer Helden ist das Death Egg vom Himmel auf die Floating Island gefallen. Doch Dr. Eggman plant, es mit der Kraft der Chaos Emeralds, die irgendwo auf der Insel versteckt sind, wieder zu reparieren. Im Zuge seines finsternen Plans kann er Knuckles, den etwas leichtgläubigen Wächter des Master Emeralds, davon überzeugen, dass Sonic der wahre Bösewicht ist.

Sonic & Knuckles

Nachdem das Death Egg auf den Planeten gestürzt ist, fiel Sonic tief in die Mushroom Hills. Knuckles erscheint vor ihm und schwört, dass er Sonics Pläne, das Death Egg wieder funktionstüchtig zu machen, vereiteln wird. Zwischen den zwei vermeintlichen Rivalen kommt es zum Kampf, und das Schicksal der Chaos Emeralds hängt in der Luft.



Wettstreit

Wähle auf dem Titelschirm „Competition“ und wähle einen der folgenden Modi:

GRAND PRIX

Bestreite eine Reihe von 5 Rennen.

MATCH RACE

Rennen: Nimm an einem einzelnen Rennen teil.

TIME ATTACK

Gegen die Zeit: Versuche, die Bestzeit aufzustellen.

Bei „Grand Prix“ und „Match Race“ kannst du einstellen, ob Gegenstände auftauchen oder nicht.



Gegenstände



Powerturnschuhe

Du läufst für begrenzte Zeit schneller.



Bleiturnschuhe

Du läufst für begrenzte Zeit langsamer.



Ringe

Schützt dich ein Mal vor Schaden.



Banane

Fällt nach Berühren auf den Boden. Wer darauf tritt, rutscht.



Propellerbombe

Fällt nach Berühren auf den Boden und bewegt sich von selbst umher.



Feder

Fällt nach Berühren auf den Boden. Wer darauf tritt, macht einen großen Sprung.



Wechsel

Tauscht deinen aktuellen Gegenstand gegen den deines Gegners.

Speziallevel

Finde den versteckten riesigen Ring in geheimen Räumen oder Passagen. Berühre ihn, um in das Speziallevel zu gelangen.



Finde einen Weg durch das Level, indem du dich nach links oder rechts drehst und springst. Sammle alle blauen Kugeln ein, und du bekommst den Chaos Emerald.

* Für jeden im ersten Teil gesammelten Chaos Emerald erscheint ein entsprechender Super Emerald im zweiten Teil des Spiels.

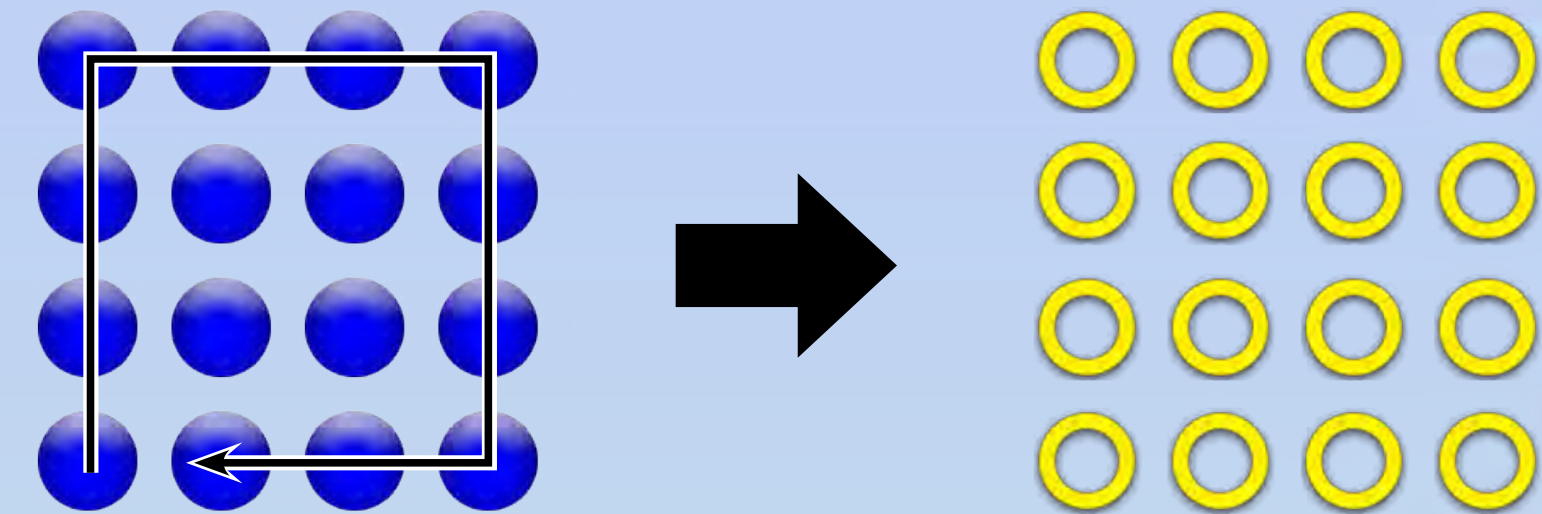
Spielbildschirm



- 1 Verbleibende blaue Kugeln**
- 2 Verbleibende Ringe**
- 3 Blaue Kugel** Werden durch Berühren zu roten Kugeln.
- 4 Rote Kugel** Wenn du eine berührst, endet das Speziallevel.
- 5 Gelbe Kugel** Berühre sie und du machst einen großen Sprung
- 6 Bumper-Kugel** Berühre sie und du prallst davon ab.

Technik

Berühre alle äußeren blauen Kugeln und die ganze Formation wird in Ringe verwandelt (außer rote Kugeln und Bumper-Kugeln).



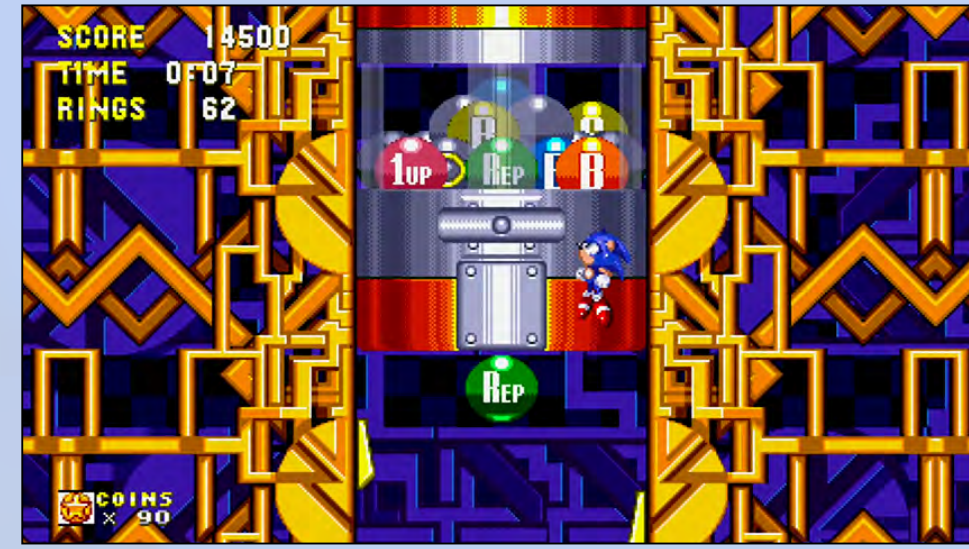
Bonuslevel

Berührst du einen Sternepfosten mit 20 oder mehr Ringen, erscheint ein Kreis aus Sternen. Springe durch den Kreis ins Bonuslevel. Es gibt drei Arten, je nachdem, wie viele Ringe du bei dir trägst.



Kaugummiautomat

Nutze die Bumper links und rechts, um hochzuspringen und am Griff zu drehen. Dadurch fallen Kugeln runter, die du fangen musst. Wurde ein Bumper benutzt, verschwindet er und hinterlässt ein Loch im Boden. Fällst du hindurch, ist das Level vorbei.



Spielautomat

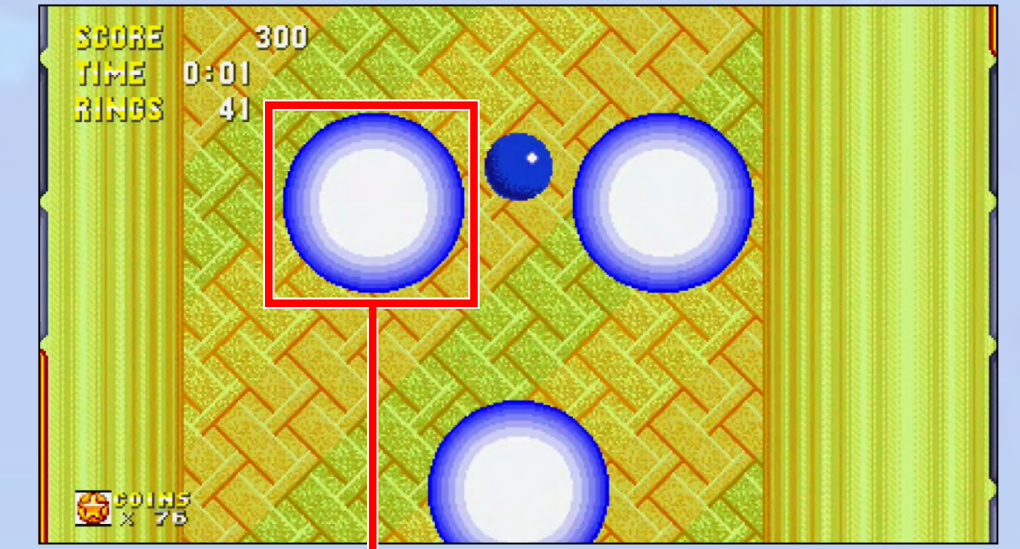
Springe um das sich drehende Level und versuche, in die Mitte zu gelangen. Passen die Bilder zusammen, erhältst du Ringe. Das Level endet, wenn du einen Ziel-Block berührst.



Slot Pot

Leuchtende Kugeln

Nutze die Anziehungskraft der leuchtenden Kugeln und andere Tricks, um einen Weg nach oben zu finden und Gegenstände zu sammeln. Das Level endet, wenn du das von unten aufsteigende Kraftfeld berührst.



Leuchtende Kugeln

Grundlegende Steuerung

Die Menüsteuerung kannst du unten auf dem Bildschirm sehen.

Xbox Wireless Controller



Bewegen	 /  PC-Tastatur: W/S/A/D
Nach oben sehen	 hoch /  oben PC-Tastatur: W (Zum Scrollen halten)
Hocke	 runter /  unten PC-Tastatur: S (Zum Scrollen halten)
Springen	 /  PC-Tastatur: K / L
Pausenmenü	 PC-Tastatur: N

* Die beschriebenen Befehle basieren auf der Voreinstellung.

Aktionen

Springen

Ein Wirbelangriff gegen Feinde.



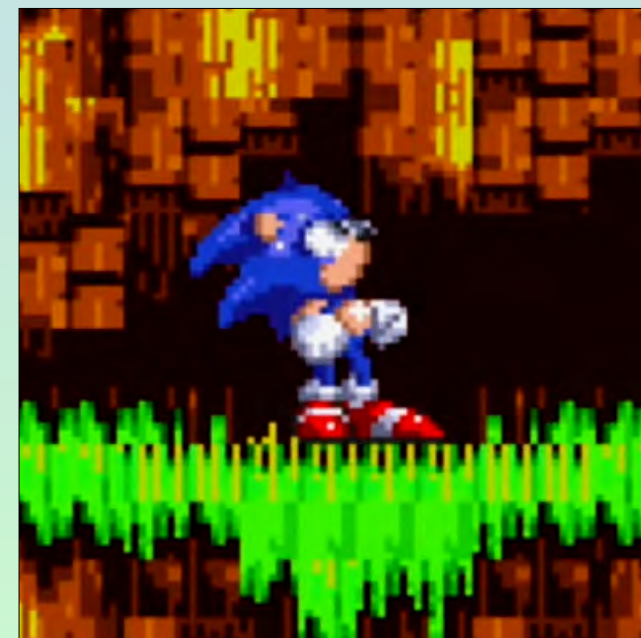
Wirbelsprint

Drücke in der Hocke Springen, um Energie aufzuladen. Lasse Hocke los und starte in einen Wirbelsprint.



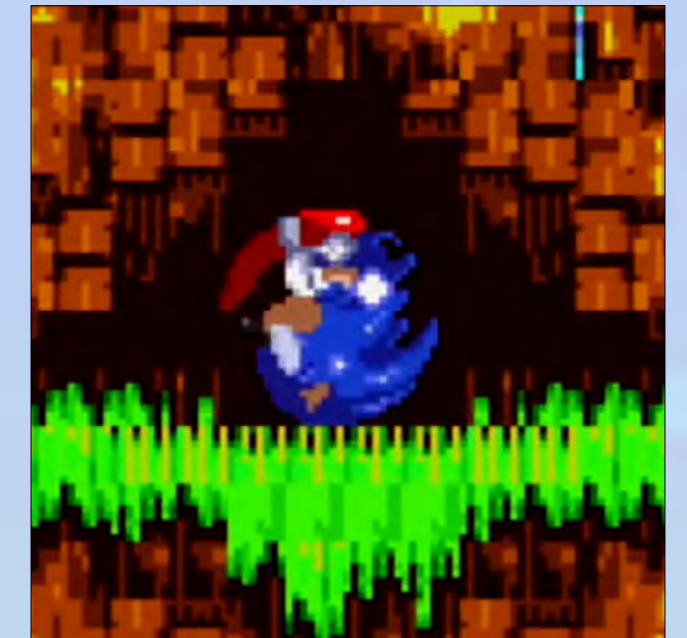
Nach oben sehen / Hocke

Bewege den Bildschirm und sieh dir deine Umgebung an.



Wirbeln

Drücke beim Rennen Hocke, um Feinde aus dem Weg zu stoßen.



Fallsprint

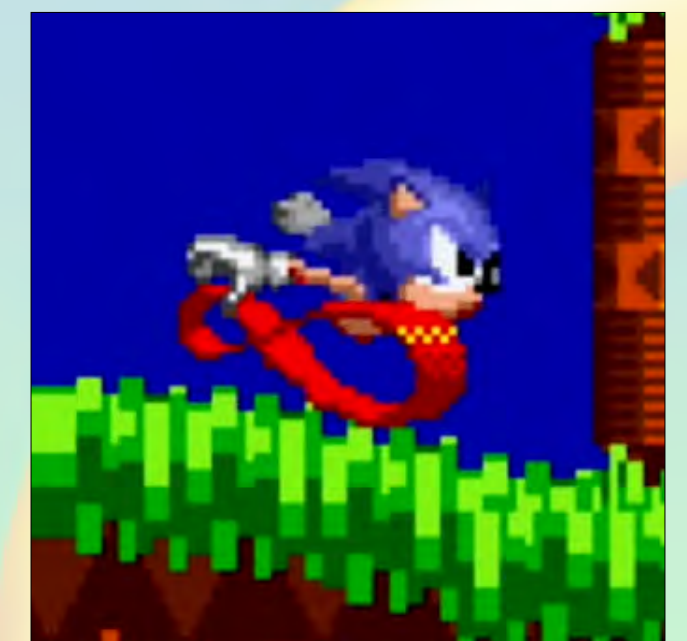
Halte in der Luft Springen gedrückt, um nach der Landung einen Wirbelsprint zu machen.

- * Nicht im Klassik-Modus verfügbar.
- * Nur Sonic kann diese Aktion machen.

Sprint-Turbo

Sieh nach oben und drücke Springen. Lass die Taste zum nach oben Sehen los, um einen Sprint-Turbo auszuführen. Schneller als ein Wirbelsprint, jedoch auch weniger effektiv gegen Feinde.

- * Nur für Sonic verfügbar [Sonic CD]



Insta-Schild

Drücke Springen in der Luft, um eine temporäre Barriere zu erzeugen. Verbinde diese Aktion mit einem Schild, um Spezialfähigkeiten auszulösen.

* Nur für Sonic verfügbar [Sonic 3 & Knuckles]



Fliegen

Tippe Springen an, um zu fliegen. Du kannst so lange fliegen, bis Tails erschöpft ist.

* Nur für Tails verfügbar.



Tails, Retter in der Not

Sieh beim Spielen als Sonic und Tails nach oben und drücke Springen. Sobald Tails fliegt, springe in seine Richtung und ihr könnt für kurze Zeit zusammen fliegen. Drücke Hocke und Springen gleichzeitig, um dich loszulösen.

* Nur beim Spiel als Sonic & Tails oder Knuckles & Tails.



Gleiten

Halte in der Luft Springen gedrückt, um zu gleiten. Hier kannst du frei die Richtung ändern und dir einen Weg durch Feinde schlagen.

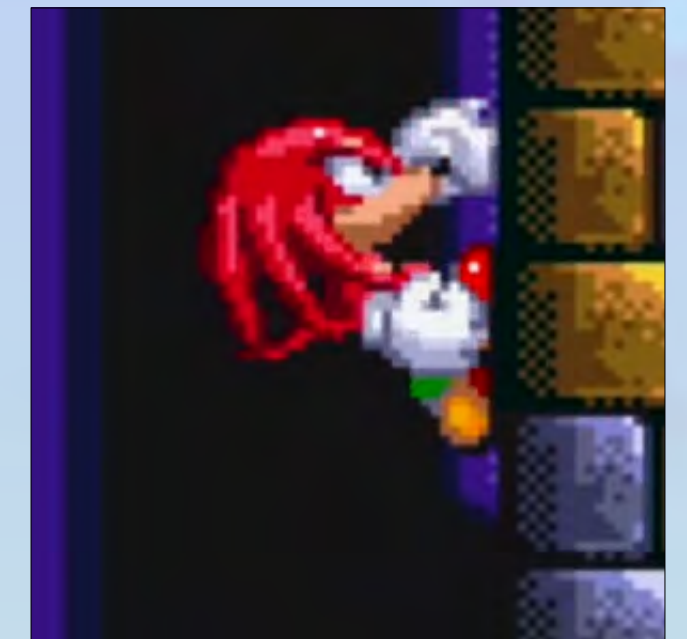
* Nur für Knuckles verfügbar.



Wandklettern

Gleite zu einer Wand und halte dich fest. Nun kannst du frei nach oben oder unten klettern.

* Nur für Knuckles verfügbar.



Gegenstände

Das genaue Aussehen der Gegenstände hängt vom gewählten Spiel ab.



Superring

Du bekommst 10 Ringe.



Unbesiegbar

Schützt dich für kurze Zeit vor Schaden.



Schild

Schützt dich ein Mal vor Schaden.



Powerturnschuhe

Du läufst für begrenzte Zeit schneller.



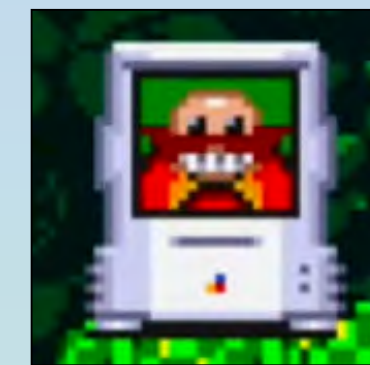
1 UP (nur Klassik-Modus)

Der Charakter erhält 1 zusätzlichen Versuch.



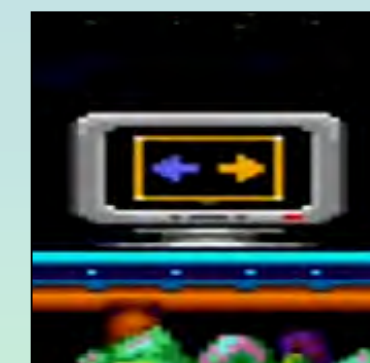
Münze (nur Jubiläumsmodus)

Du erhältst eine Münze, mit der du ein Speziallevel wiederholen oder etwas im Museum freischalten kannst.



Eggman-Marke

Eine Falle! Dieser Gegenstand fügt dir Schaden zu.



Teleportation (nur 2-Spieler-Versus)

Im 2-Spieler-Versus-Modus von Sonic The Hedgehog 2 führt dieser Gegenstand dazu, dass die beiden Spieler die Plätze tauschen.

Schild und Spezialaktionen

In Sonic 3 & Knuckles gibt es 3 Arten von Schild. Wenn Sonic eines davon trägt und du während eines Sprunges erneut Springen drückst, wird Sonic eine Spezialaktion ausführen.



Flammenschild

Du bist immun gegen Angriffe mit Feuer. Berührst du Wasser, verschwindet der Schild.

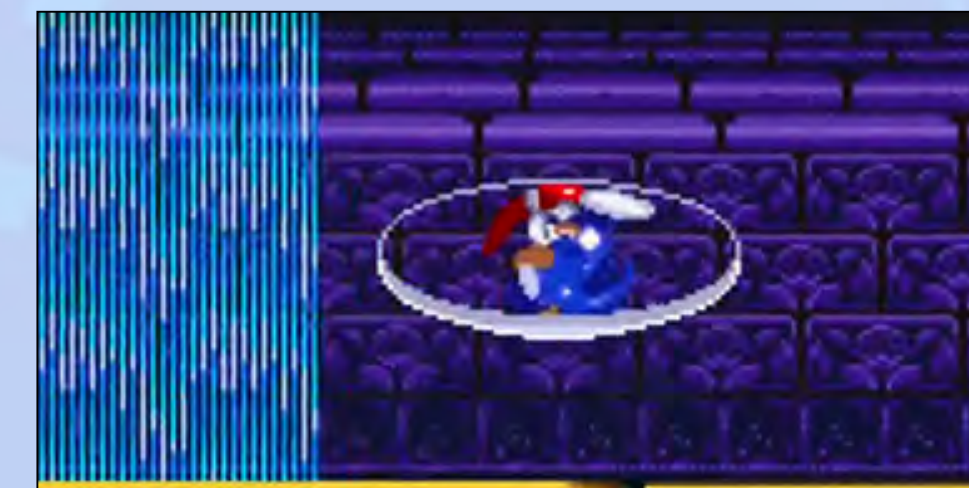
Spezialaktion: Feuerball-Wirbelsprint



Luftblasenschild

Du kannst unter Wasser atmen. Der Schild weist bestimmte Geschosse ab, spitze Gegenstände lassen ihn jedoch platzen.

Spezialaktion: Supersprung



Blitzschild

Zieht Ringe in der Nähe an. Wasser lässt den Schild verschwinden.

Spezialaktion: Doppelsprung



Weitere Informationen

Sammele alle Emeralds

Schließe die Speziallevels mit allen Emeralds ab und du kannst dich in Super Sonic oder Super Knuckles verwandeln. Sammelst du alle Super Emeralds, wirst du zu Hyper Sonic, Super Tails oder Hyper Knuckles. Sammle zum Verwandeln 50 oder mehr Ringe und drücke **Y** / **O**, während du in der Luft bist.

* Nur verfügbar in Sonic The Hedgehog 2 und Sonic 3 & Knuckles.

Spiegelmodus

Schließe jeden Titel oder Storymodus ab, um den Spiegelmodus freizuschalten und die Akte umzudrehen. Wähle den Modus nach dem Freischalten im Hauptmenü.

© 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 Australien: 1-800-613-162
WEBSITE: www.sega.com/support