

SM-01



TM

Manual

Sonic Origins: El origen de la leyenda



Los primeros títulos de Sonic se consideran el verdadero origen de la serie, pero ahora regresan con una gran cantidad de mejoras opcionales entre las que se incluye el modernizado modo "Aniversario".

Títulos incluidos



- "Sonic The Hedgehog"
- "Sonic CD"
- "Sonic The Hedgehog 2"
- "Sonic 3 & Knuckles"

¡Elijas el juego de Sonic que elijas, te espera una experiencia de juego emocionante!



Guardar partidas

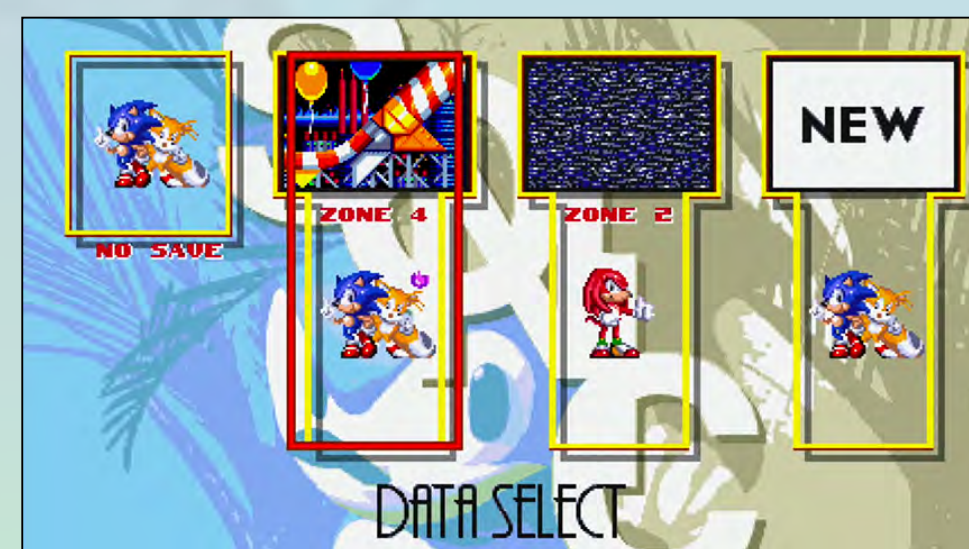
El progreso en el juego se guardará automáticamente. Para evitar pérdidas o daños, no desconectes la alimentación mientras se muestra el icono de guardado automático.



Para continuar una partida guardada, elige un juego y un modo de juego y selecciona “Continuar”.



“Sonic 3 & Knuckles” te permite gestionar tus datos de juego desde el propio juego.



* Las capturas de pantalla de este manual están sacadas de la versión para Nintendo Switch™.

Modo Aniversario / Modo Clásico

Disfruta de funciones modificadas en el modo “Aniversario” o juega en el formato original en el modo “Clásico”.

Modo Aniversario



- Relación de aspecto 16:9.
- Selección de jugadores disponible en cada uno de los juegos, cada uno con sus propios datos guardados.
- No hay fin de partida ni continuaciones. Puedes intentarlo las veces que quieras.
- Podrás usar monedas para desbloquear contenido adicional en el museo. Cumple ciertas condiciones y ganarás monedas, incluidas las condiciones establecidas en el juego original para conseguir intentos y continuaciones adicionales.
- Prueba la fase especial tantas veces como necesites para obtener la Chaos Emerald / Time Stone, siempre que tengas monedas.

Modo Clásico



- Relación de aspecto 4:3 (bandas laterales). Puedes personalizar los laterales de la pantalla del juego en Opciones.
- Los personajes jugables están limitados a los disponibles en el juego original. Cada personaje tiene sus propios datos guardados.
- Las fases tienen un tiempo límite de 10 minutos, si superas este tiempo perderás un intento.
- Los intentos restantes se muestran en la parte inferior izquierda y disminuirán cada vez que recibas daños. Si te quedas sin intentos, puedes recurrir a las continuaciones, pero estas también son limitadas.
- Los intentos y las continuaciones se otorgan en función de tus resultados al completar un acto, del número de Rings en los actos o las fases especiales, o al recoger un objeto 1+.

Personajes

Sonic the Hedgehog

SONIC



El erizo más rápido del mundo ama la libertad y odia las injusticias. Aunque a veces se precipita en su manera de actuar, siempre puedes contar con él cuando necesites ayuda.

Miles 'Tails' Prower

TAILS



Un zorrillo de dos colas muy amable. Apoya a Sonic girando sus colas para volar como un helicóptero.

Knuckles the Echidna



KNUCKLES

Un equidna que protege la Master Emerald. Se toma su trabajo muy en serio, pero también es bastante inocente. El Dr. Eggman le hace creer que Sonic the Hedgehog es el verdadero enemigo.

Amy Rose



AMY

Es la fan número uno de Sonic. Es energética y siempre está lista para entrar en acción. Le gusta leer las cartas de la fortuna y blandir su martillo Piko Piko para ayudar a sus amigos.

Dr. Eggman

DR. EGGMAN



Se considera a sí mismo como un científico genial, a la par que muy malvado, claro. Sonic siempre le desbarata sus maléficos planes.

Metal Sonic

METAL SONIC



Un robot superpoderoso de última generación construido por el Dr. Eggman para derrotar a Sonic. Fue diseñado a imagen y semejanza del erizo y con su misma velocidad y potencia.

Menú principal



Elige un juego y un modo. Los controles del menú aparecerán en la parte inferior de la pantalla.

* Captura de pantalla tomada de la versión de Nintendo Switch™.

Menús de los modos de juego

Cada título tiene su propio menú para los modos de juego.

Modo Aniversario

Disfruta de una versión actualizada del juego en pantalla ancha 16:9.

Modo Clásico

Juega al juego en su formato original 4:3.

Desafío total

Enfréntate a los jefes finales uno tras otro para conseguir monedas.

ESFERAS AZULES

* Solo en Sonic 3 & Knuckles.

Elige “Original” para la versión clásica de la fase especial secreta de Sonic 3 & Knuckles o “Nuevo modo” para una versión un poco más desafiante del juego. Pulsa el botón del menú de pausa para comenzar a jugar.

Supera un nivel para pasar al siguiente. Podrás introducir un código de nivel para saltar a un nivel posterior.



Antes de jugar, pulsa el botón de confirmar para cambiar el color del cursor. El color determina el personaje con el que jugarás. La jugabilidad no se verá afectada por esta elección.



En el modo nuevo encontrarás dos tipos de esfera nuevos.



Rosa:

Irás a la ubicación de otra esfera rosa.

Verde:

Si la tocas se convertirá en una esfera azul.

Misiones

Modo Historia

Juega con Sonic en todos los juegos de manera seguida para disfrutar de la historia y frustrar los maléficos planes del Dr. Eggman.

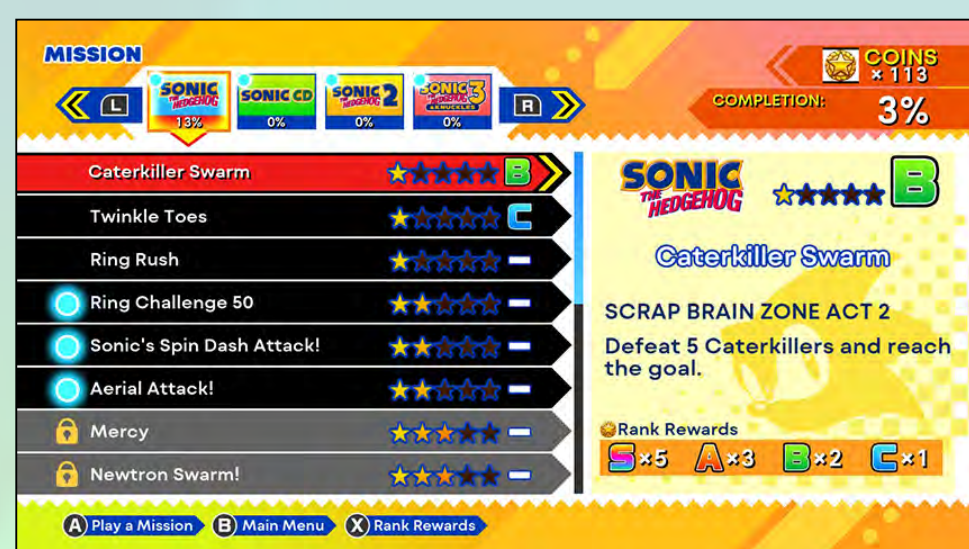


Modo Misiones

Supera la misión seleccionada en fases diseñadas específicamente para ayudarte a conseguir monedas.



Supera una misión para desbloquear nuevos desafíos. Las misiones que desbloques aparecerán marcadas con ●.

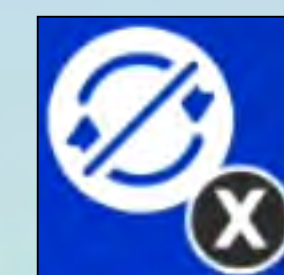


Museo

Museo

Disfruta de los sonidos, las ilustraciones y los vídeos que hayas recopilado. Cada categoría tiene una “Colección normal”, compuesta por los elementos que hayas desbloqueado automáticamente al progresar en el juego y una “Colección especial”, con elementos que hayas adquirido con las monedas.

En “Sonidos” podrás registrar hasta 5 listas de reproducción para usarlas como música de fondo en el museo. Los iconos de abajo te permiten personalizar aún más tu experiencia sonora.



Modo aleatorio SÍ/NO

Todas las canciones en bucle/
Una canción en bucle/
Reproducción continua

Mis datos y Clasificación

Comprueba tus récords personales en cada acto y compáralos con los demás en las clasificaciones mundiales. Las clasificaciones siempre muestran tu mejor tiempo, independientemente de cuántas veces juegues.

* Para ver las clasificaciones mundiales necesitarás una conexión a internet.

Opciones

Cambia varias opciones de juego y vuelve a ver los tutoriales.

DLC

Visita la tienda en línea para adquirir niveles mucho más difíciles.

Cómo se juega

Lo siguiente se aplica a todos los juegos. Algunos elementos de la pantalla de juego podrían ser distintos.

Los juegos de Sonic son juegos de plataformas con desplazamiento lateral. Las zonas se dividen en actos. Vence al jefe final o al Dr. Eggman para superar cada zona.

Puedes seguir distintas rutas a la hora de superar los actos. Explora tus alrededores para encontrar el mejor camino a seguir.



Pantalla de juego



1 PUNTUACIÓN

Consigue puntos atacando a los enemigos. Si superas cierta puntuación, conseguirás monedas e intentos adicionales.

2 TIEMPO

El tiempo que llevas en este acto. En el modo Clásico tienes 10 minutos para completarlo o perderás un intento.

3 RINGS

Los Rings que tienes actualmente. Si tienes más de 100 recibirás monedas en el modo Aniversario o un intento extra en el Clásico.

4 Monedas/ Intentos restantes

Modo Aniversario: las monedas que posees.

Modo Clásico: el número de intentos que te quedan. Si te quedas sin intentos y no tienes continuaciones, la partida acabará.

* Con cada continuación tendrás 3 intentos extra.

Elementos del juego

Rings

Consigue Rings en cada acto. Estos te protegerán cuando recibas daños. Si te atacan, se te caerán por todas partes y quedarás expuesto ante el peligro.



Hay ciertos peligros ante los que ni siquiera los Rings te podrán proteger. Si te caes por un agujero o pasas demasiado tiempo bajo el agua sin respirar, perderás una vida.



Objetos

Usa el ataque giratorio o el torbellino para romper las cajas de objetos y conseguir el objeto que contengan.



Trucos y trampas

Cada acto está lleno de bucles, caminos que se derrumban, muelles y otras muchas trampas y peligros. En Sonic CD, Sonic podrá incluso viajar al pasado o al futuro con la función de viajar en el tiempo.



Puesto de estrella

Cada vez que recibas daños regresarás al último puesto de estrella por el que pasaste en ese acto. En algunos de los juegos podrás acceder a una fase especial si activas un puesto de estrella mientras llevas cierto número de Rings contigo.



Meta

Pasa por el panel de meta para superar el acto. En el acto final de cada zona tendrás que derrotar al jefe final y rescatar a los animales. En algunos de los juegos, si llegas a la zona de meta mientras llevas cierto número de Rings, aparecerá un Ring gigante.



Chaos Emerald / Time Stone

Si cumples ciertas condiciones (según cada juego) podrás acceder a la fase especial. Supera esta fase y conseguirás una Chaos Emerald o una Time Stone, estas son gemas místicas de un poder extraordinario que podrían ser muy peligrosas si caen en las manos equivocadas. Consíguelas todas y desbloquearás un final alternativo.



- * El tipo de juego de cada fase especial varía para cada juego. Echa un vistazo a los tutoriales para más detalles.
- * En el modo Aniversario puedes intentar la fase especial una y otra vez hasta que obtengas la gema mientras tengas monedas.
- * Por cada una de las 7 Chaos Emeralds que consigas en la primera parte de Sonic 3 & Knuckles se pondrá a tu disposición la Super Emerald correspondiente en la parte final.

Menú de pausa

Pulsa el botón de pausa durante un acto para detener el juego y acceder al menú de pausa. Aquí podrás elegir si deseas continuar tu partida, reiniciar el acto, regresar a la pantalla del título o al menú principal.



Los juegos

Cada uno de los juegos tienen su propio estilo de juego. Para los aspectos comunes, lee los apartados Cómo se juega, Acciones y Objetos.



Sonic The Hedgehog



Sonic The Hedgehog 2



Sonic CD



Sonic 3 & Knuckles

Sonic The Hedgehog



Fecha de salida

23 de junio de 1991
(EE. UU. y Europa)
26 de julio de 1991 (Japón)

El primer juego sentó las bases para toda la serie. Destacó por su acción vertiginosa, sus divertidos cachivaches, sus llamativos gráficos y su pegadiza banda sonora. Y no olvidemos el maravilloso rostro del mismo Sonic, que conquistó el mundo y se convirtió en la mascota de SEGA.

Historia

Mientras busca las legendarias Chaos Emeralds, el malvado y genial científico Dr. Eggman atrapa a los animales de South Island y los convierte en robots. Ahora será Sonic quien tenga que liberar a los animales de sus prisiones robóticas y encontrar las Chaos Emeralds antes de que lo haga el Dr. Eggman.

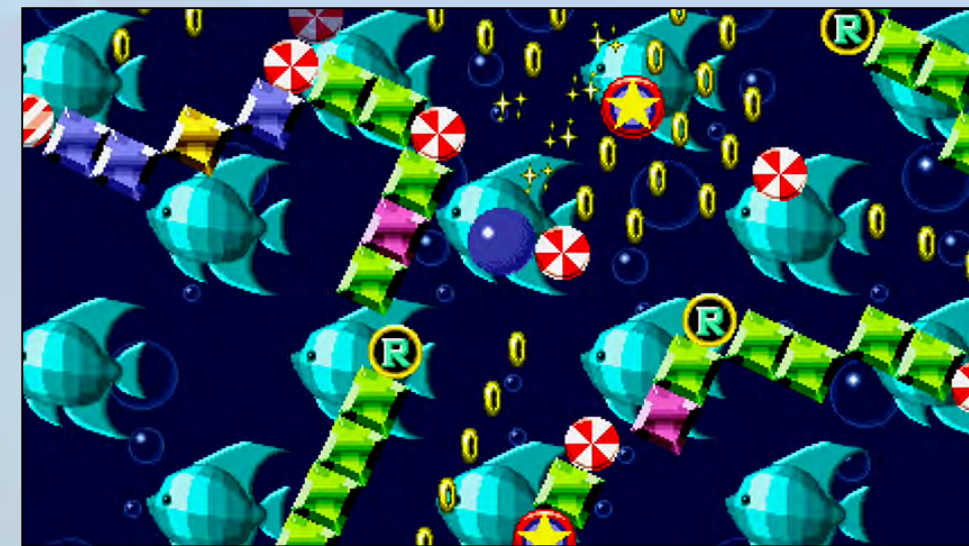


Fase especial

Completa el acto 1 o 2 de una zona con un mínimo de 50 Rings y aparecerá un Ring gigante en la zona de meta. Salta sobre el Ring para ir a la fase especial.



En la fase especial tendrás que atravesar un laberinto giratorio mientras vas obteniendo Rings. La fase termina cuando consigues una Chaos Emerald o tocas uno de los bloques de meta.



En la pantalla de resultados obtendrás monedas y continuaciones según tu resultado.

Bloques de la fase especial



Bumper

Podrás rebotar en ellos.



Plataforma de salto

Un bloque estático desde el que puedes saltar.



Revertir

Cambia la dirección en la que gira el laberinto.



Arriba

Hace aumentar la velocidad de rotación del laberinto.



Abajo

Hace disminuir la velocidad de rotación del laberinto.



Meta

Tócalo para salir de la fase especial.

Sonic CD



Fecha de salida

23 de septiembre de 1993 (Japón)
Octubre de 1993 (Europa)
23 de noviembre de 1993 (EE. UU.)

Este juego salió para Mega-CD como un juego derivado de la serie Sonic. Supuso un soplo de aire fresco para el mundo de la acción en 2D con su mecánica de juego que te permitía saltar entre el pasado, el presente y el futuro. Fue la primera aparición de Amy Rose.

* En esa época, Amy era conocida cariñosamente como "Rosie the Rascal" en Japón y "Princesa Sally" en Occidente.

Historia

Sobre Never Lake existe un maravilloso cuerpo celeste conocido como Little Planet. Este solo es visible durante un mes al año. Usando el poder de las "Time Stones", el Dr. Eggman ha comenzado a construir una fortaleza en Little Planet a fin de conseguir dominar el mundo. Al llegar a Never Lake, Sonic se entera de las intenciones del Dr. Eggman y se propone desbaratar los planes del malvado científico.



Pantalla de título

Pulsa a izquierda o derecha en la pantalla del título para empezar la partida y seleccionar uno de los modos siguientes:



CONTRARRELOJ

Vuelve a jugar zonas que ya hayas completado para batir tu récord de velocidad.

OPCIONES

Elige el efecto visual del torbellino entre Original y Mega Drive.

BANDA SONORA

Elige entre la banda sonora japonesa y la americana.

EXTRAS

Disfruta del contenido adicional que desbloquearás según tus resultados en la crono.

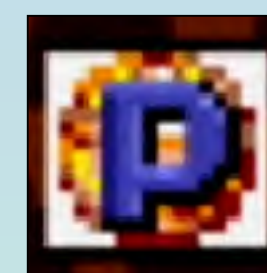
Viajar en el tiempo

Pasa por la señal del viaje en el tiempo y se mostrará un ícono de pasado o futuro en la parte inferior izquierda de la pantalla. Corre a toda velocidad para viajar en el tiempo. Destruir las máquinas del Dr. Eggman en el pasado las eliminará en el futuro.



Mira el ícono de la parte inferior izquierda de la pantalla para determinar el período de tiempo en el que te encuentras.

Modo Aniversario

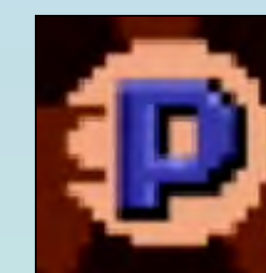


Pasado



Futuro

Modo Clásico



Pasado



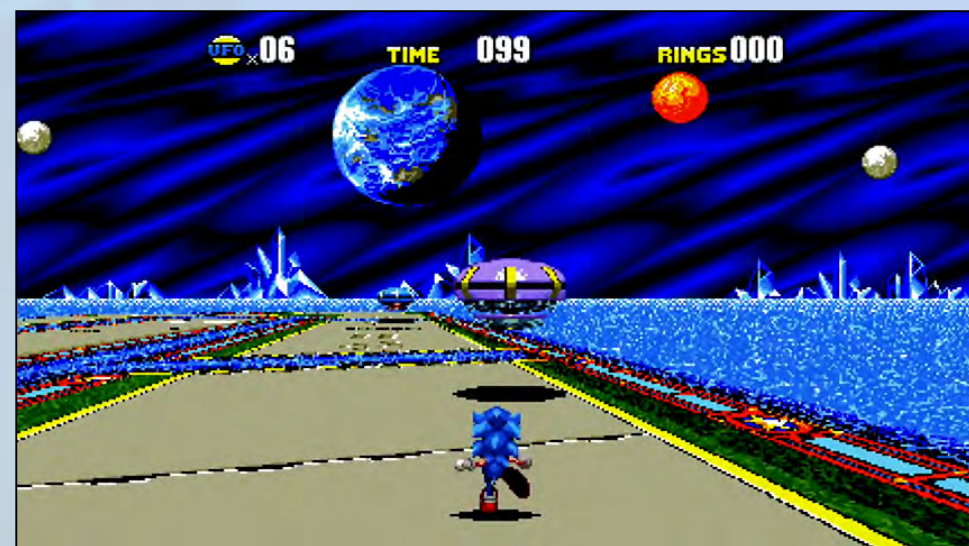
Futuro

Fase especial

Completa el acto 1 o 2 de una zona con un mínimo de 50 Rings y aparecerá un Ring gigante en la zona de meta. Entra en este Ring para ir a la fase especial.



Viaja por un trazado en 3D y usa el salto giratorio para destruir todos los ovnis. Completa la fase dentro del tiempo límite y recibirás una Time Stone.

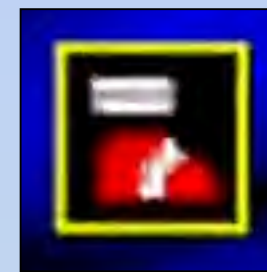


Objetos de la fase especial



Super Ring

Conseguirás 10 Rings.



Superzapatillas

Correrás el doble de rápido durante un tiempo.



Tiempo extra

Añade 30 segundos al tiempo que te queda.

Bloques de la fase especial



Bloque atrapador

Te agarra por los pies, haciendo que te caigas y sueltes la mitad de tus Rings.



Zonas de aceleración

Pasa por estos paneles y correrás mucho más rápido en la dirección indicada.



Miniaceleración

Pasa por aquí y acelerarás brevemente.



Bloques ventilador

Pasa por encima de ellos y saldrás dando vueltas por el aire. Es muy útil como atajo.



Bloques muelle

Darás un supersalto.

Sonic The Hedgehog 2



Fecha de salida

21 de noviembre de 1992 (Japón)
24 de noviembre de 1992
(EE. UU./Europa)

Es aún más rápido si lo comparamos con el juego original y viene con una nueva y emocionante fase especial en 3D. Este título también supone el debut del leal compañero y amigo de Sonic, Tails, quien, como personaje jugable, podrá ayudarlo en el juego principal o competir contra él en carreras con pantalla dividida.

Historia

¡Vuelve el Dr. Eggman, el malvado y genial científico! Sonic tendrá que proteger las Chaos Emeralds con la ayuda de Miles 'Tails' Prower para que no caigan en sus manos y detener la construcción de su arma definitiva, la Death Egg.



2 JUGADORES VS

Sonic The Hedgehog 2 cuenta con un modo competitivo para 2 jugadores. Elige el número de rondas, los objetos que quieres que estén disponibles y un personaje con el que jugar para comenzar tu partida. Cuando uno de los jugadores alcance la meta, el otro jugador tendrá 60 segundos para completar la fase o recibirá daños.



Al final de la partida se determinará la puntuación total según los puntos y el tiempo marcado, el número de Rings final, los Rings conseguidos y las cajas de objetos abiertas. En caso de empate, se disputará una partida adicional (excluyendo la fase especial).

Al final de todas las partidas se mostrarán los resultados finales si ninguno de los jugadores ha agotado sus intentos y continuaciones.

Fase especial

Pasa por un puesto de estrella con un mínimo de 50 Rings en tu poder y verás aparecer un círculo de estrellas. Salta sobre ese círculo para ir a la fase especial.



Corre por un trazado en 3D recogiendo los Rings que encuentres a tu paso. Ten cuidado con las bombas, ¡si chocas con ellas perderás algunos Rings!



Pasa por los tres puntos de control con el número requerido de Rings y recibirás una Chaos Emerald.



Sonic 3 & Knuckles



Fecha de salida

Sonic The Hedgehog 3

2 de febrero de 1994 (EE. UU.)

4 de febrero de 1994 (Europa)

27 de mayo de 1994 (Japón)

Sonic & Knuckles

18 de octubre de 1994

(Todas las regiones)

Su emocionante historia supone la presentación del nuevo rival de Sonic, Knuckles, un equidna rojo que aportará sus propios movimientos a la experiencia de juego. Si bien las dos partes de la historia salieron originalmente como títulos separados, ambas se incluyen juntas en esta colección.

Historia

Sonic The Hedgehog 3

Gracias a la valentía de nuestros héroes, la Death Egg acaba derrumbada sobre Floating Island. Sin embargo, el Dr. Eggman planea reactivarla usando el poder de las Chaos Emeralds, que están escondidas en algún lugar de la isla. Finalmente, este se aprovecha de la inocencia de Knuckles, el protector de la Master Emerald, para convencerlo de que Sonic es el verdadero villano.

Sonic & Knuckles

Después de estrellar la Death Egg en el planeta, Sonic acaba en Mushroom Hill. Knuckles aparece ante él y jura que nunca logrará reactivar la Death Egg. Esta confrontación entre estos dos fatídicos rivales pone en peligro el futuro de las Chaos Emeralds.



Competición

En la pantalla del título, elige Competición para seleccionar uno de los siguientes modos:

GRAND PRIX

GRAN PREMIO: Participa en una serie de 5 carreras.

MATCH RACE

CARRERA INDIVIDUAL: Compite en una carrera individual.

TIME ATTACK

CONTRARRELOJ: Compite contra el reloj para hacer el mejor tiempo.

En los modos Gran Premio y Carrera individual podrás decidir si aparecerán objetos.



Objetos de la competición



Superzapatillas

Aumenta tu velocidad durante un tiempo.



Zapatillas de acero

Reduce tu velocidad durante un tiempo.



Ring

Te protege de los daños una vez.



Plátano

Si lo tocas caerá al suelo. Písalo para deslizarte.



Bomba con autopropulsión

Si la tocas caerá al suelo y se moverá sola.



Muelle

Si lo tocas caerá al suelo. Písalo para dar un salto enorme.



Cambiar

Cambia tu objeto actual con el del oponente.

Fase especial

Encuentra el Ring gigante en los cuartos escondidos o en los pasadizos y tócalo para ir a la fase especial.



Corre por el escenario girando a la izquierda, a la derecha y saltando. Recoge todas las esferas azules y recibirás una Chaos Emerald.

* Por cada Chaos Emerald que consigas en la primera parte, estará disponible la Super Emerald correspondiente en la última parte del juego.

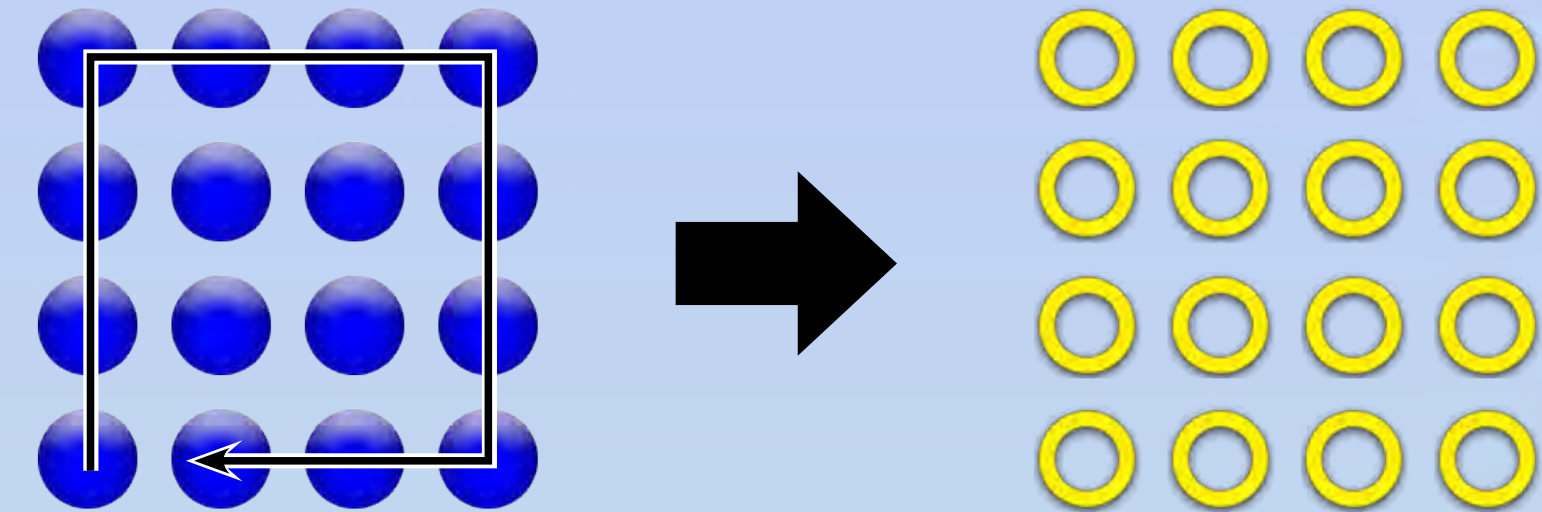
Pantalla de juego



- 1 Esferas azules restantes** **2 Rings restantes**
- 3 Esfera azul** Si tocas estas se volverán rojas.
- 4 Esfera roja** Si tocas una acabará la fase especial.
- 5 Esfera amarilla** Toca una y darás un gran salto.
- 6 Esfera rebotadora** Toca una y rebotarás.

Técnica

Toca todas las esferas azules de los bordes para convertir toda la formación en Rings (menos las esferas rojas y las rebotadoras).



Fase de bonificación

Pasa por un puesto de estrella con al menos 20 Rings y aparecerá un círculo de estrellas. Salta sobre este círculo para ir a la fase de bonificación. Hay tres tipos de fases de bonificación; la que te toque dependerá de la cantidad de Rings que tengas.



Máquina de bolas

Usa los bumpers de ambos lados para saltar y hacer girar la manivela para que caigan las bolas con objetos. Intenta no perder los objetos. Una vez hayas usado uno de los muelles de la parte inferior, este dejará un agujero en el suelo. Si te caes por uno de ellos, se acabará la fase.



Máquina

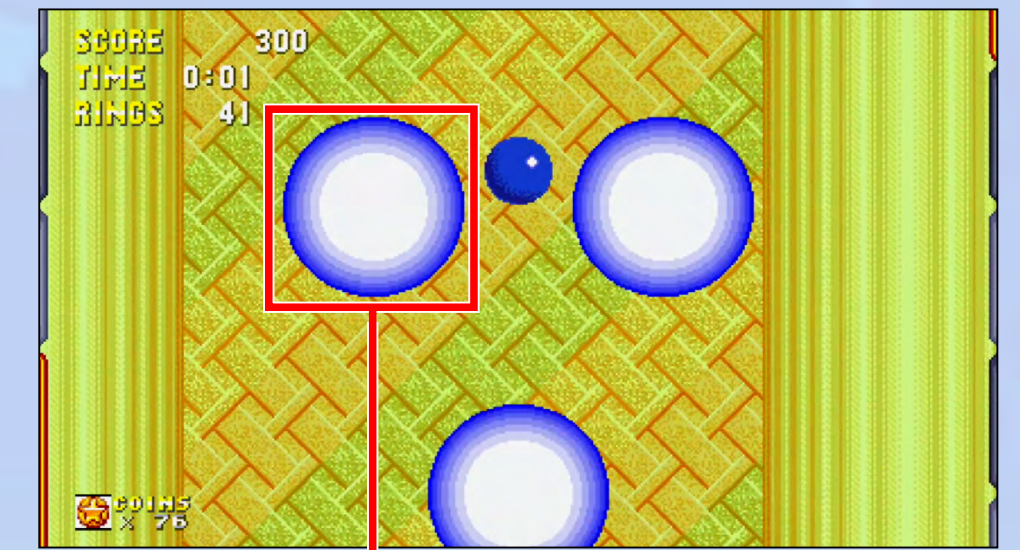
Salta por esta fase giratoria e intenta entrar en el espacio del centro. Una vez dentro, las casillas comenzarán a girar. Si las imágenes coinciden, conseguirás Rings. La fase terminará si tocas el bloque de meta.



Centro

Esferas brillantes

Aprovecha la órbita gravitatoria de las esferas brillantes y otras artimañas para ascender y conseguir objetos. La fase terminará si tocas el campo de fuerza que se eleva desde abajo.



Esferas
brillantes

Acciones básicas

Para los controles de los menús, consulta la guía en la parte inferior de la pantalla.

Mando inalámbrico Xbox



Moverse	/ Teclado de ordenador: W/S/A/D
Mirar hacia arriba	/ Teclado de ordenador: W (Mantén para navegar por la pantalla)
Agacharse	/ Teclado de ordenador: S (Mantén para navegar por la pantalla)
Saltar	/ Teclado de ordenador: K / L
Menú de pausa	 Teclado de ordenador: N

* Los comandos empleados pertenecen a la configuración predeterminada.

Acciones

Saltar

Un ataque giratorio contra tus enemigos.



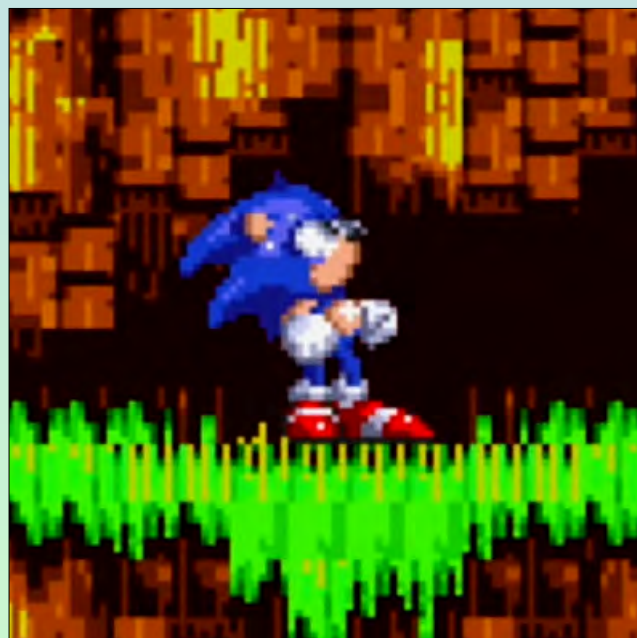
Torbellino

Pulsa Salta mientras estás agachado para acumular potencia. Suelta Agacharse para realizar un torbellino superveloz.



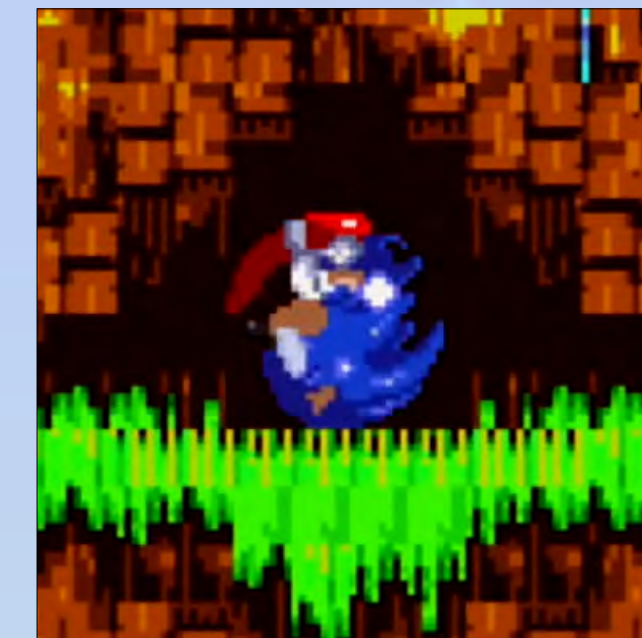
Mirar hacia arriba / Agacharse

Navega por la pantalla para echar un vistazo a tus alrededores.



Girar

Agáchate mientras corres para derribar a los enemigos que encuentras a tu paso.



Caída torbellino

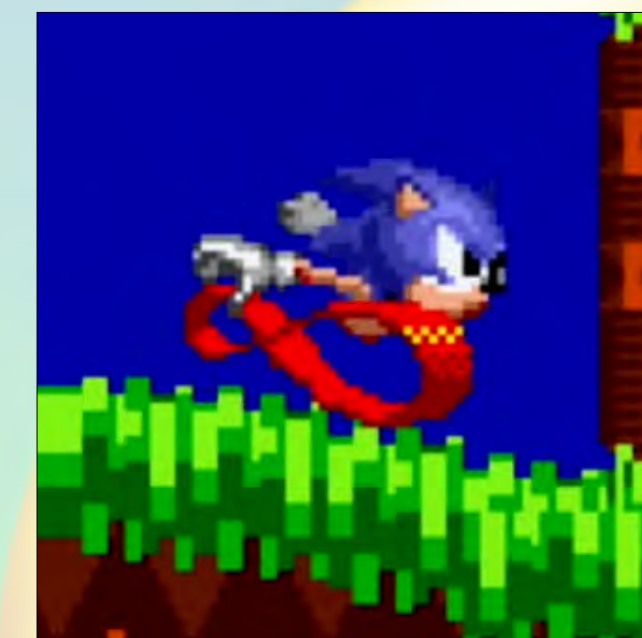
Mantén pulsado Salta en el aire para realizar un torbellino al caer.

- * No puede usarse en el modo Clásico.
- * Esta acción solo estará disponible para Sonic.

Turboaceleración

Pulsa Salta mientras miras hacia arriba para acumular potencia. Suelta Mirar hacia arriba para usar la turboaceleración. Es más rápida que el torbellino, pero menos letal.

- * Solo disponible para Sonic. [Sonic CD]



Escudo instantáneo

Pulsa Saltar cuando vayas por el aire para crear una barrera temporal. Combina esta habilidad con un escudo para activar habilidades especiales.

* Solo disponible para Sonic. [Sonic 3 & Knuckles]



Volar

Pulsa para volar. Podrás volar hasta que Tails se canse.

* Solo disponible para Tails.



Tails al rescate

Al jugar con Sonic y Tails, mira hacia arriba y toca Saltar. Una vez que Tails esté sobrevolando por encima de ti, salta hacia él y podréis volar juntos durante un rato. Pulsa Agacharse y Saltar a la vez para soltarte.

* Solo disponible cuando se juega con Sonic y Tails o Knuckles y Tails.



Sobrevolar

Mantén pulsado Saltar en el aire para sobrevolar. Podrás ir en la dirección que desees y golpear a tus enemigos para abrirte paso.

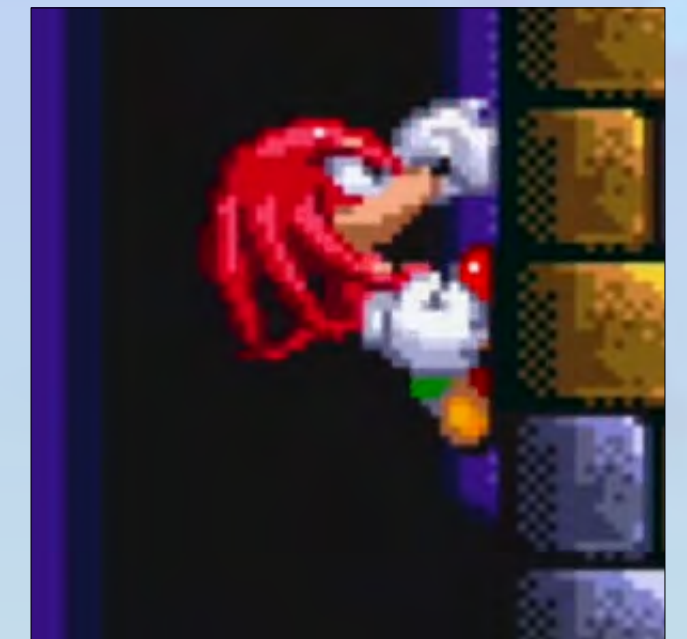
* Solo disponible para Knuckles.



Escalar

Sobrevuela hasta una pared para agarrarte a ella. Entonces podrás subir o bajar por ella a tu antojo.

* Solo disponible para Knuckles.



Objetos

La imagen de cada objeto variará según el juego elegido.



Super Ring

Obtendrás 10 Rings más.



Invencibilidad

Te protege de los daños durante un tiempo.



Escudo

Te protege de los daños una vez.



Superzapatillas

Aumenta tu velocidad durante un tiempo.



1+ (solo en el modo Clásico)

Incrementa los intentos del personaje mostrado en 1.



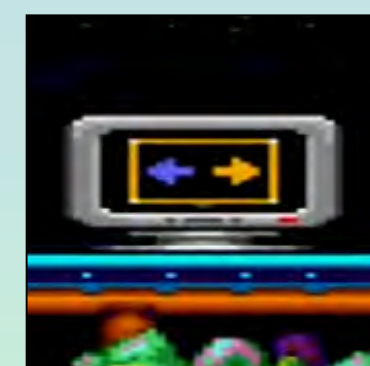
Moneda (solo en el modo Aniversario)

Obtendrás monedas que podrás utilizar para reintentar las fases especiales y adquirir colecciones en el museo.



Retrato de Eggman

¡Es una trampa! Recibirás daños.



Teletransporte (solo 2 JUGADORES VS)

Si consigues este objeto durante una partida del modo 2 JUGADORES VS en Sonic The Hedgehog 2, los jugadores intercambiarán sus posiciones.

Escudos y acciones especiales

En Sonic 3 & Knuckles hay tres tipos de escudo. Cuando Sonic vaya equipado con uno de estos escudos, pulsa Saltar durante un salto para realizar una acción especial.



Escudo de fuego

Te hace inmune al daño de los ataques con fuego. Si entras en el agua se apagará el escudo.



Acción especial: torbellino de fuego

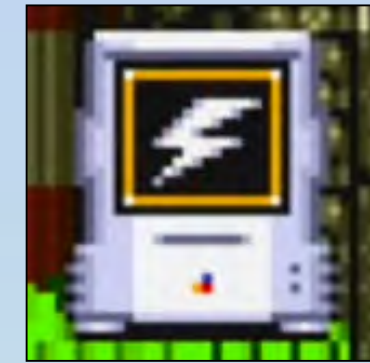


Escudo burbuja

Te permite respirar bajo el agua. Puede repeler ciertos proyectiles, pero los objetos afilados lo harán explotar.



Acción especial: salto rebote



Escudo eléctrico

Atrae los Rings cercanos. Al entrar en el agua, se descarga el escudo.



Acción especial: salto doble

Información adicional

Consigue todas las Emeralds

Completa las fases especiales con todas las Emeralds y podrás transformarte en Super Sonic o Super Knuckles. Recoge todas las Super Emeralds para convertirte en Hyper Sonic, Super Tails o Hyper Knuckles. Para transformarte, consigue un mínimo de 50 Rings y pulsa **Y** / **O** mientras estás en el aire.

* Solo disponible en Sonic The Hedgehog 2 y Sonic 3 & Knuckles.

Modo Espejo

Completa cada juego o el modo Historia para activar el modo Espejo. En este modo, los actos se jugarán al revés. Una vez desbloqueado, podrás seleccionarlo en el menú 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

EE. UU: 1-866-226-8092 RU/UE: 00-44-845-301-5502 Australia: 1-800-613-162
PÁGINA WEB: www.sega.com/support