

SM-01



TM

Instrukcja

## Sonic Origins: To tu wszystko się zaczęło



Pierwsze tytuły gier Sonic są uznawane za prawdziwy początek serii. Teraz powracają, z opcjonalnymi ulepszeniami, w tym unowocześnionym trybem jubileuszowym.

## Zawarte tytuły



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

Którykolwiek tytuł wybierzesz, czeka na ciebie przygoda o wysokich prędkościach!



## Zapisywanie gier

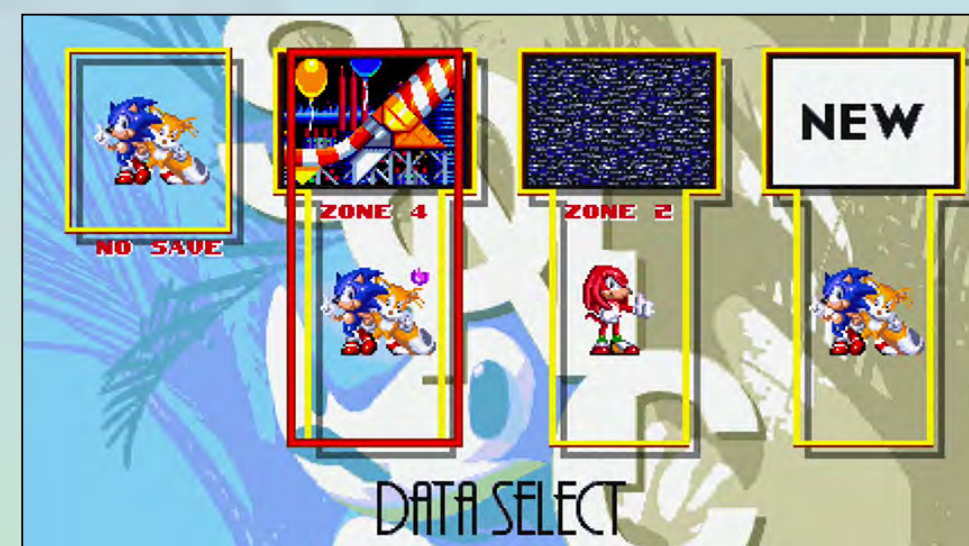
Postępy w grze są zapisywane automatycznie. Aby nie utracić danych, nie wyłączaj zasilania, gdy jest widoczna ikona autozapisu.



Aby wznowić zapisaną grę, wybierz tytuł oraz tryb gry i wybierz opcję „Kontynuuj”.



W ramach tytułu Sonic 3 & Knuckles dodatkowo można zarządzać zapisami gry w samej grze.



\* Zrzuty ekranu użyte w instrukcji pochodzą z wersji gry na platformę Nintendo Switch™.

## Tryb jubileuszowy / tryb klasyczny

Poznaj wzmocnione cechy gry w trybie jubileuszowym lub zagraj w oryginalne wersje gier w trybie klasycznym.

### Tryb jubileuszowy



- Proporcje obrazu 16:9.
- Wybór postaci dostępny w każdym tytule, każdy z własnymi danymi zapisu.
- Nie ma ekranu końca gry ani opcji kontynuowania. Jest nieograniczona liczba prób.
- Wprowadza monety, których można użyć do odblokowania dodatkowej zawartości w muzeum. Spełnij różne warunki, by zdobyć monety – w tym warunki z oryginalnej gry do otrzymania dodatkowych prób i kontynuacji.
- Sprawdź się w etapie specjalnym tyle razy, ile potrzebujesz, by zdobyć Szmaragd Chaosu / Kamień Czasu, pod warunkiem, że masz jeszcze jedną monetę.

## Tryb klasyczny



- Proporcje obrazu 4:3 (pillarbox). Obszar po prawej i lewej można dostosować w ustawieniach.
- Postaci do wyboru są ograniczone do tych, które były dostępne w oryginalnym wydaniu gry. Każda postać posiada własny plik zapisu.
- Etapy mają limit czasu na 10-minutowy czas gry. Przekroczenie limitu oznacza utratę jednej próby.
- Pozostałe próby są pokazane w lewym dolnym rogu, ich liczba się zmniejsza przy każdym otrzymanym obrażeniu. Gdy dostępne próby się skończą, pojawią się opcje kontynuowania, ale te również są ograniczone.
- Próby i kontynuacje można zdobyć za wyniki ukończenia aktów, posiadanie więcej niż określoną liczbę ringów w danym akcie lub etapie specjalnym albo poprzez zbieranie przedmiotów dających +1 życie.

## Postacie

### Sonic the Hedgehog

# SONIC



Najszybszy jeź świata. Kocha wolność i nie znosi niesprawiedliwości. Choć czasem bywa zbyt szybki w działaniu, nigdy nie odwróci się od kogoś w potrzebie.

### Miles 'Tails' Prower

# TAILS



Uprzejmy lis o dwóch ogonach. Pomaga Sonicowi, kręcąc ogonami i latając niczym helikopter.

**Knuckles the Echidna**



# KNUCKLES

Kolczatka, która chroni Główny Szmaragd. Bardzo poważnie podchodzi do swojego zadania, ale jest też dość łatwowierny. Dr. Eggmanowi udało się go przekonać, że to Sonic jest wrogiem.

**Amy Rose**



# AMY

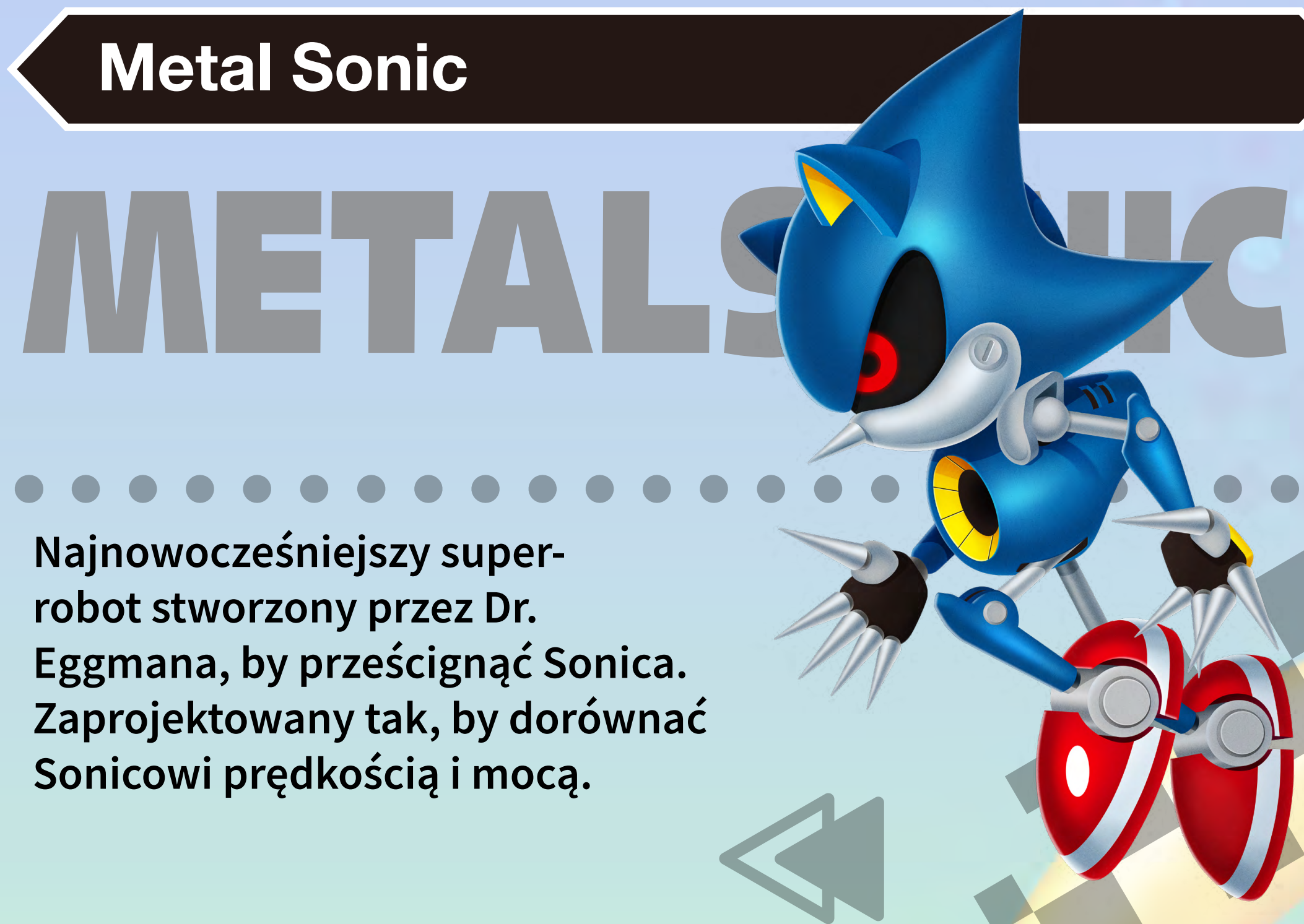
Największa fanka Sonica, zawsze pełna energii i gotowa wskoczyć do akcji. Lubi wróżyć z kart i z młotkiem Piko Piko pomagać swoim przyjaciołom.

## Dr. Eggman



Samozwańczy złowrogi geniusz-naukowiec. Jego celem jest zdobycie władzy nad światem, lecz Sonic wciąż krzyżuje mu plany.

## Metal Sonic



Najnowocześniejszy super-robot stworzony przez Dr. Eggmana, by prześcignąć Sonica. Zaprojektowany tak, by dorównać Sonicowi prędkością i mocą.



# Main Menu



Wybierz tytuł i tryb gry. Sterowanie w menu jest objaśnione na dole ekranu.

\* Zrzut ekranu z wersji gry na Nintendo Switch™.

## Tryby rozgrywki

Każda gra ma własne rodzaje rozgrywki:

### Tryb jubileuszowy

Zagraj w zaktualizowaną grę na szerokim ekranie 16:9.

### Tryb klasyczny

Zagraj w klasyczną wersję gry na ekranie w standardzie 4:3.

### Gorączka bossów

Walcz z kolejnymi bossami i zdobywaj monety.

## NIEBIESKIE KULE

\* Tylko w grze Sonic 3 & Knuckles.

Wybierz opcję „Klasyczne”, by rozegrać samodzielną wersję sekretnego etapu specjalnego z gry Sonic 3 & Knuckles.

Alternatywnie wybierz opcję „Nowy tryb” po więcej wyzwań rozgrywki. Wybierz przycisk menu pauzy, by rozpocząć grę.

Ukończ etap, by przejść do kolejnego. Wprowadź kod poziomu, by przeskoczyć do dalszego poziomu.



Przed rozpoczęciem gry wybierz przycisk OK i zmień kolor kursora. Kolor określa graną postać. Rozgrywka pozostaje bez zmian niezależnie od wyboru postaci.



Opcja „Nowy tryb” wprowadza dwa nowe kolory kul:



**Różowa:**

Teleportuj się do innego miejsca z kolejną różową kulą.

**Zielona:**

Po dotknięciu zamienia się w niebieską kulę.

## Misja

### Tryb fabularny

Graj jako Sonic przez wszystkie zawarte tytuły po kolei i odkrywaj historię, udaremniając fortele Dr. Eggmana.



### Tryb misji

Ukończ wybrane misje w specjalnie zaprojektowanych etapach i zdobywaj monety.



Ukończ misję, by odblokować nowe wyzwania. Nowo odblokowane misje są oznaczone symbolem ●.



## Muzeum

### Muzeum

Przeglądaj zgromadzone dźwięki, grafiki i filmy. Każda kategoria obejmuje kolekcję klasyczną, zawierającą elementy automatycznie odblokowywane podczas rozgrywki, oraz kolekcję premium, z elementami kupionymi za monety.

W sekcji „Dźwięki” można stworzyć do 5 list odtwarzania i słuchać ich podczas przeglądania muzeum. Poniższe ikony pozwalają dalej dostosowywać listę.



Odtwarzanie losowe Wł./WYł.

Powtarzaj wszystko/Powtarzaj jeden utwór/  
WYł. powtarzanie

## Moje dane i ranking

Sprawdź swoje najlepsze czasy za każdy akt i zobacz, jak się plasują w rankingu globalnym. Rankingi zawsze pokazują najlepszy wynik, niezależnie od liczby podjętych prób.

\* Do przeglądania rankingów globalnych wymagane jest połączenie internetowe.

## Opcje

Wprowadź zmiany w różnych ustawieniach gry i ponownie obejrzyj samouczki.

## Dodatki DLC

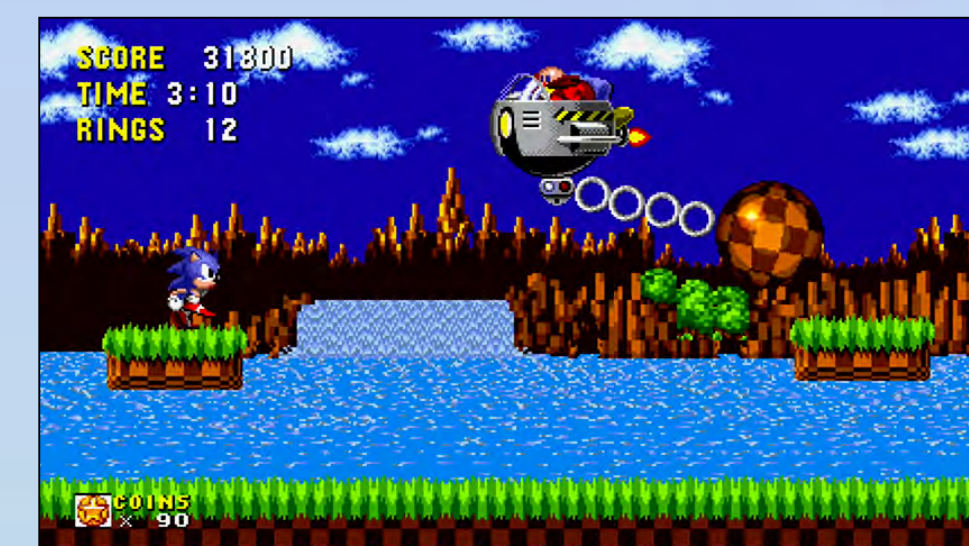
Odwiądź sklep online i kup dostęp do wyjątkowo trudnych poziomów.

## Rozgrywka

Każdy tytuł posiada własne wyjątkowe cechy rozgrywki. O ogólnych elementach gier przeczytasz w sekcjach: Rozgrywka, Działania oraz Przedmioty.

Seria gier Sonic to gry akcji typu scroller z grafiką 2D. Zony są podzielone na akty. Pokonaj finałowego bossa lub Dr. Eggmana, by ukończyć każdą z zon.

Jest wiele sposobów na ukończenie aktu. Odkrywaj otoczenie, by znaleźć najlepszą drogę.



## Ekran rozgrywki



### 1 WYNIK

Zdobywaj punkty, atakując przeciwników. Osiągnij wynik większy od określonego, by zdobyć monety i próby.

### 2 CZAS

Twój obecny czas rozgrywania aktu. W trybie klasycznym czas jest ograniczony do 10 minut, po czym traci się jedną próbę.

### 3 RINGI

Obecny licznik ringów. Zbierz ponad 100 ringów, aby – w trybie jubileuszowym – otrzymać monety lub – w trybie klasycznym – dodatkową próbę.

### 4 Monety/ Pozostałe próby

Tryb jubileuszowy: liczba posiadanych monet.

Tryb klasyczny: liczba pozostałych prób. Jeśli spadnie do zera, nastąpi koniec gry, chyba że są dostępne opcje kontynuacji.

\* Kontynuacja umożliwia dodatkowe 3 próby.

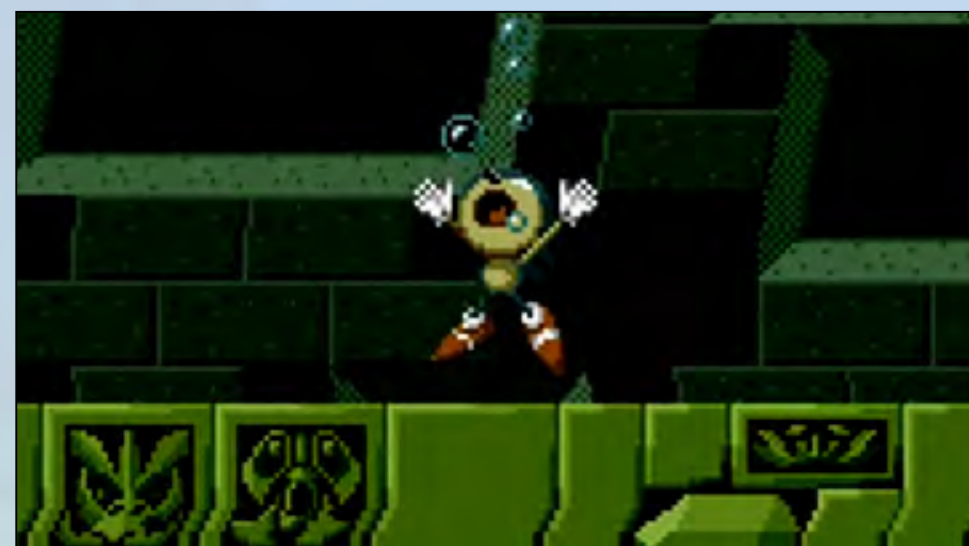
## Elementy rozgrywki

### Ringi

Zbieraj ringi, przechodząc przez kolejne akty. Ringi ochronią cię przed obrażeniami jeden raz. Jeśli przeciwnik cię zaatakuje, ringi rozsypią się na wszystkie strony, czyniąc cię bezbronnym.



Istnieją jednak niebezpieczeństwa, przed którymi nie ochronią cię nawet ringi. Wpadnięcie do dziury lub zbyt długie przebywanie pod wodą bez wzięcia oddechu skończą się utratą próby.



### Przedmioty

Użyj ataku obrotowego lub sprintu obrotowego, by otworzyć kapsułę i zdobyć z niej przedmiot.



### Sztuczki i przeszkody

W każdym akcie znajduje się mnóstwo pętli, zapadających się ścieżek, sprężyn czy innych sztuczek albo przeszkód. W grze Sonic CD można nawet trafić do przeszłości lub przyszłości.



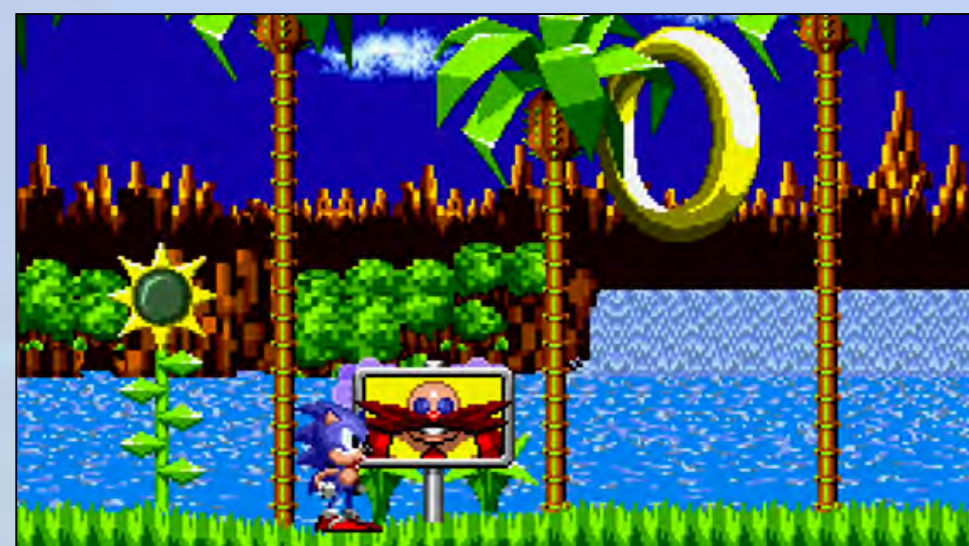
### Znacznik

Za każdym razem gdy otrzymasz obrażenia, wrócisz do ostatniego aktywowanego znacznika w danym akcie. W niektórych tytułach aktywowanie znacznika, posiadając określoną liczbę ringów, otworzy portal do etapu specjalnego.



## Cel

Przejdź przez tabliczkę celu, by ukończyć akt. W finałowym akcie każdej zony zmierzysz się z bossem i uratujesz zwierzęta. W niektórych tytułach przejście do strefy celu, posiadając określoną liczbę ringów, przywoła olbrzymi ring.



## Szmaragd Chaosu / Kamień Czasu

Spełnij określone warunki (na każdy tytuł), aby odblokować etap specjalny. Ukończ etap specjalny, by pozyskać Szmaragd Chaosu lub Kamień Czasu, mistyczny klejnot o niewyobrażalnej mocy, który trafiając w złe ręce, mógłby stanowić olbrzymie niebezpieczeństwo. Zdobądź wszystkie z nich, by odblokować alternatywne zakończenie gry.



- \* Rozgrywka w etapach specjalnych zależy od konkretnej gry. Szczegóły można znaleźć w samouczkach w grze.
- \* W trybie jubileuszowym można powtarzać etap specjalny do momentu zdobycia klejnotu, póki nie skończą się monety.
- \* Za każdy z 7 Szmaragdów Chaosu zebranych w pierwszej części gry Sonic 3 & Knuckles, w finałowej części będzie dostępny Super Szmaragd.

## Menu pauzy

Podczas rozgrywania aktu naciśnij przycisk pauzy, by zatrzymać rozgrywkę i wyświetlić menu pauzy. Tam można wybrać kontynuowanie gry, ponowne rozpoczęcie aktu, powrót do ekranu tytułowego lub powrót do menu głównego.



## Zawarte tytuły

Podstawowy układ sterowania dla każdej konsoli. Sterowanie w menu jest objaśnione w przewodniku na dole ekranu.



Sonic The Hedgehog



Sonic The Hedgehog 2



Sonic CD



Sonic 3 & Knuckles



# Sonic The Hedgehog



## Data wydania

23 czerwca 1991 r.  
(Stany Zjednoczone i Europa)  
26 lipca 1991 r. (Japonia)

Pierwszy tytuł, który ustanowił podwaliny pod całą serię gier. Najbardziej znany z szybkiej akcji, wciągającej rozgrywki, przyciągającej oko grafiką oraz wpadającej w ucho ścieżki dźwiękowej. I oczywiście z charakterystycznej postaci Sonica, który ujął świat i stał się twarzą firmy SEGA.

## Fabula

Szukając legendarnych Szmaragdów Chaosu, złowrogi geniusz-naukowiec Dr. Eggman porwał zwierzęta z wyspy South Island i przemienił je w roboty. Teraz Sonic musi uwolnić zwierzęta z robotycznej niewoli i odnaleźć Szmaragdy Chaosu, nim to się uda Dr. Eggmanowi.

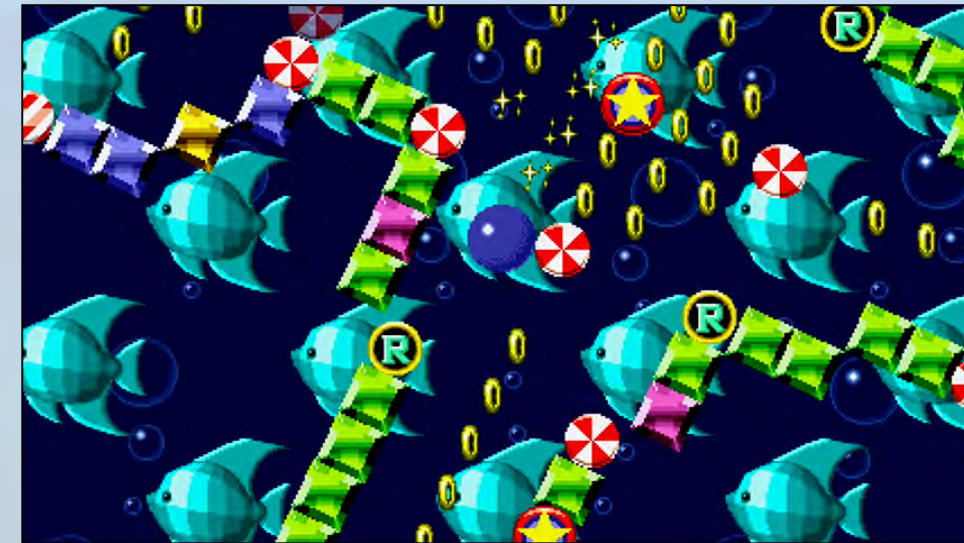


## Etap specjalny

Ukończ akt 1 lub 2 zony, posiadając co najmniej 50 ringów, a w obszarze celu pojawi się olbrzymi ring. Wskocz w ring, by przenieść się do etapu specjalnego.



Aby rozegrać etap specjalny, przedostań się przez ruchomy labirynt, zbierając ringi. Etap się skończy, gdy zbierzesz Szmaragd Chaosu lub dotkniesz któryś z bloków celu.



Zdobывaj monety i kontynuacje na ekranie wyników w oparciu o swoje osiągnięcia.

## Bloki etapu specjalnego



### Skocznia

Odbijaj się od nich.



### Platforma

Statyczny blok, z którego można wyskoczyć.



### Odwrócenie

Odwraca kierunek, w którym obraca się labirynt.



### Góra

Zwiększa prędkość obracania się labiryntu.



### Dół

Zmniejsza prędkość obracania się labiryntu.



### Cel

Dotknij, aby wyjść z etapu specjalnego.

# Sonic CD



## Data wydania

23 września 1993 r. (Japonia)  
Październik 1993 r. (Europa),  
23 listopada 1993 r. (USA)

Ta gra została wydana na platformie Sega CD/Mega-CD jako poboczny tytuł do serii gier o Sonicu. Przetłomowa akcja z grafiką 2D i mechaniką podróży w czasie, która pozwalała biec między przeszłością, teraźniejszością i przyszłością. W tej grze po raz pierwszy pojawiła się też Amy Rose.

\* W tamtych czasach Amy była pieszczotliwie określana jako „Rosie the Rascal” w Japonii i „Princess Sally” na Zachodzie.

## Fabula

Nad jeziorem Never Lake istnieje piękne ciało niebiańskie znane jako Little Planet – widoczne tylko jeden miesiąc w roku. Dzięki mocy Kamieni Czasu Dr. Eggman rozpoczął budowę fortecy na planecie Little Planet, dążąc do zdobycia władzy nad światem. Przybywszy do Never Lake, Sonic zobaczył, co knuje Dr. Eggman i wskakuje prosto do akcji, by go powstrzymać!



## Ekran tytułowy

Na ekranie tytułowym naciśnij lewo / prawo, by wybrać rozpoczęcie gry oraz następujące tryby:



### ATAK CZASOWY

Ponownie rozegraj ukończone zony, walcząc o najlepszy czas.

### USTAWIENIA

Ustaw efekty wizualne sprintu obrotowego na klasyczne lub znane z konsoli Mega Drive.

### ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA

Wybierz pomiędzy japońską i amerykańską ścieżką dźwiękową.

### DODATKI

Zdobądź dodatkową zawartość odblokowaną na podstawie wyników ataku czasowego.

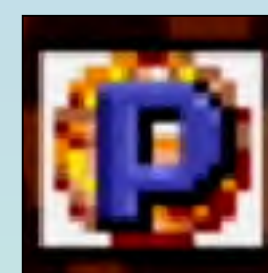
## Podróż w czasie

Przejdź przez tabliczkę podróży w czasie – w lewej dolnej części ekranu pojawi się ikona przeszłości lub przyszłości. Pobiegnij jak najszybciej, żeby podróżować w czasie. Zniszczenie maszyn Dr. Eggmana w przeszłości sprawi, że znikną one z przyszłości.



Ikona po lewej stronie dolnej części ekranu wskazuje obecny okres w czasie.

### Tryb jubileuszowy

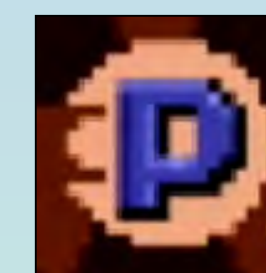


Przeszłość



Przyszłość

### Tryb klasyczny



Przeszłość



Przyszłość

## Etap specjalny

Ukończ akt 1 lub 2 zony, posiadając co najmniej 50 ringów, a w obszarze celu pojawi się olbrzymi ring. Wskocz w ring, by się przenieść do etapu specjalnego.



Poruszaj się w 3D i użyj skoku obrotowego, by zniszczyć wszystkie UFO. Ukończ etap w limicie czasu, by otrzymać Kamień Czasu.

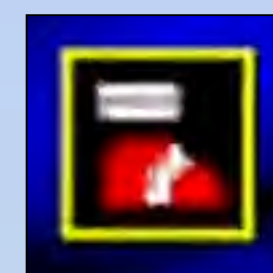


## Przedmioty etapu specjalnego



### Super Ring

Zapewnia 10 ringów za jednym zamachem.



### Buty mocy

Przez ograniczony czas poruszaj się dwa razy szybciej.



### Premia czasowa

Dodaje 30 sekund do pozostałego czasu.

## Bloki etapu specjalnego



### Siekacze

Łapią za stopy, powalając cię i powodując utratę połowy ringów.



### Strefy sprintu

Przejdź nad nimi po nadzwyczajne wzmocnienie prędkości we wskazanym kierunku.



### Mini sprint

Przejdź nad tym po niewielki wystrzał prędkości.



### Wiatraki

Przejdź nad nimi, by się wzbić w powietrze – z odpowiednią umiejętnością pozwalają dostać się do skrótów.



### Sprężyny

Wyskakuj wysoko w powietrze.

# Sonic The Hedgehog 2



## Data wydania

21 listopada 1992 r. (Japonia)  
24 listopada 1992 r. (USA/Europa)

Wprowadza większą prędkość i jeszcze więcej emocji niż oryginalny tytuł, a także nowe wciągające etapy specjalne w 3D. W tej grze po raz pierwszy pojawia się również lojalny przyjaciel i pomocnik Sonica, Tails – którym można grać w głównym trybie gry jako pomocnikiem lub ścigać się z nim na podzielonym ekranie.

## Fabula

Złowrogi geniusz-naukowiec Dr. Eggman powrócił! Teraz Sonic z pomocą Milesa „Tailsa” Prowera musi obronić Szmaragdy Chaosu, by nie wpadły w ręce Dr. Eggmana i powstrzymać budowę najpotężniejszej broni, Death Egg.



## TRYB VERSUS DLA 2 GRACZY

Sonic The Hedgehog 2 zawiera tryb rywalizacji dla 2 graczy. Wybierz liczbę rund, przedmioty, które mają się pojawić oraz postaci, którymi chcesz grać i rozpocznij grę. Gdy pierwsza postać osiągnie cel, drugi gracz ma 60 sekund na ukończenie etapu przed otrzymaniem obrażeń.



Na końcu rozgrywki finalny wynik jest określany na podstawie wyniku, czasu ukończenia, liczby ringów, łącznej liczby zebranych ringów i otwartych kapsułek. W przypadku remisu dodawana jest jeszcze jedna potyczka (nie dotyczy etapu specjalnego).

Jeśli gracze nie wyczerpią prób i kontynuacji, ich wyniki będą widoczne po zakończeniu wszystkich rozgrywek.

## Etap specjalny

Przejdź przez znacznik, posiadając co najmniej 50 ringów, a pojawi się okrąg gwiazdek. Wskocz w okrąg, by się dostać do etapu specjalnego.



Przebiegnij przez trasę 3D, zbierając rozrzucone ringi. Uważaj jednak by nie wpaść na bombę – wtedy część z nich stracisz!



Przejdź przez wszystkie punkty kontrolne, posiadając wymaganą liczbę ringów, by otrzymać Szmaragd Chaosu.





## Sonic 3 & Knuckles



### Data wydania

Sonic The Hedgehog 3  
2 lutego 1994 r. (USA)  
4 lutego 1994 r. (Europa)  
27 maja 1994 r. (Japonia)

Sonic & Knuckles  
18 października 1994 r.  
(Wszystkie regiony)

Pełna akcji historia wprowadza nowego rywala Sonica – Knucklesa, czerwoną kolczatkę, a także specjalne działania dla każdej z postaci, rozbudowując rozgrywkę. Choć obie części historii zostały wydane jako osobne gry, w tej kolekcji są zebrane razem.

## Fabula

### Sonic The Hedgehog 3

Dzięki odwadze bohaterów broń Death Egg spadła z orbity na wyspę Floating Island. To jednak nie powstrzymało Dr. Eggmana, który próbuje przywrócić swoją broń, wykorzystując moc Szmaragdów Chaosu, ukrytych gdzieś na wyspie. W tym celu przekonuje Knucklesa, nieco naiwnego strażnika Głównego Szmaragdu, że to Sonic jest złoczyńcą.

### Sonic & Knuckles

Po rozbiciu broni Death Egg o planetę, Sonica odrzuciło głęboko na tereny Mushroom Hills. Knuckles, który pojawił się tam przed nim, poprzysiągł, że Sonicowi nigdy nie uda się przywrócić broni Death Egg. Rozpoczęcie walki pomiędzy dwoma rywalami stawia przyszłość Szmaragdów Chaosu pod znakiem zapytania.



## Rywalizacja

Na ekranie tytułowym wybierz opcję „Competition” i graj w jednym z trybów:

### GRAND PRIX

Weź udział w serii 5 wyścigów.

### MATCH RACE

Mecz: weź udział w jednym wyścigu.

### TIME ATTACK

Atak czasowy: walcz o najlepszy czas.

W trybach Grand Prix i Mecz możesz wybrać, czy mają się pojawiać przedmioty.



## Przedmioty trybu rywalizacji



### Buty mocy

Przez ograniczony czas zwiększają prędkość.



### Ołowiane buty

Przez ograniczony czas zmniejszają prędkość.



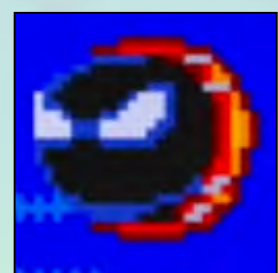
### Ring

Jeden raz ochrania przed obrażeniami.



### Banan

Po dotknięciu spada na ziemię. Nadepnij na niego, by uzyskać ślizg.



### Bomba samobieżna

Po dotknięciu spada na ziemię i porusza się samodzielnie.



### Sprężyna

Po dotknięciu spada na ziemię. Nadepnij na nią, by uzyskać daleki skok.



### Zamiana

Wymień posiadany przedmiot z przeciwnikiem.

## Etap specjalny

W ukrytych pomieszczeniach lub przejściach znajdź olbrzymi ring i dotknij go, by się dostać do etapu specjalnego.



Poruszaj się, skręcając w lewo, w prawo i skacząc. Zbierz wszystkie niebieskie kule, by otrzymać Szmaragd Chaosu.

\* Za każdy Szmaragd Chaosu zebrany w pierwszej części gry w późniejszej części będzie dostępny Super Szmaragd.

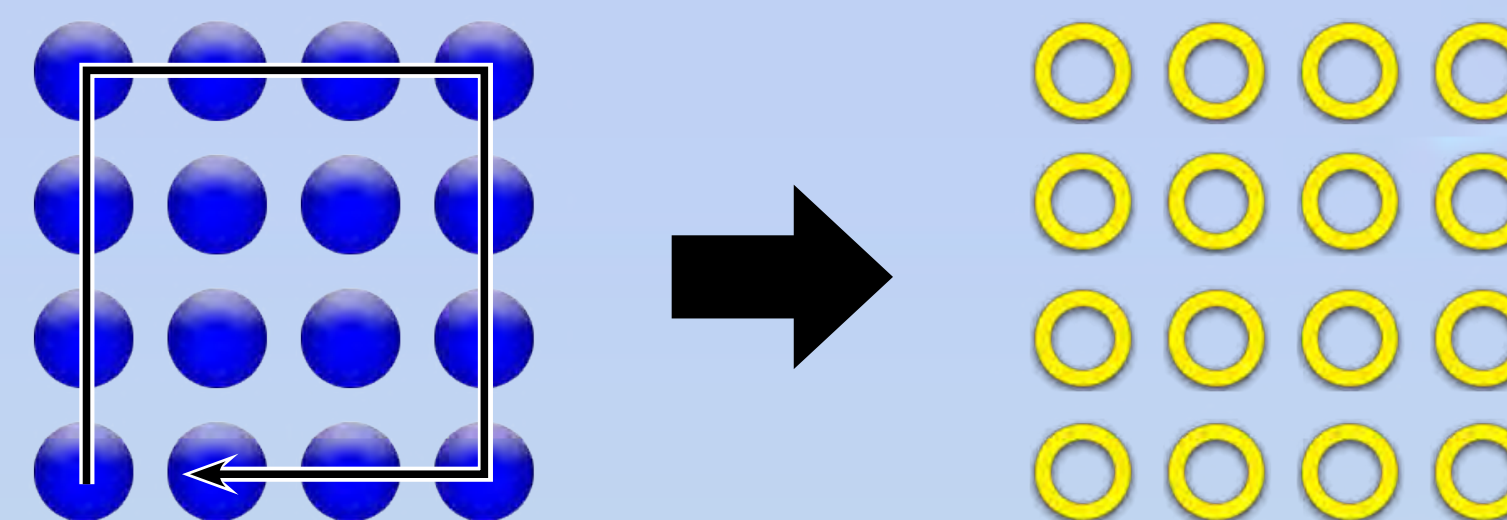
## Ekran rozgrywki



- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>1</b> Pozostałe niebieskie kule | <b>2</b> Pozostałe ringi                |
| <b>3</b> Niebieska kula            | Po dotknięciu zmieni się w czerwoną.    |
| <b>4</b> Czerwona kula             | Dotknięcie jej zakończy etap specjalny. |
| <b>5</b> Żółta kula                | Dotknij i wykonaj długi skok.           |
| <b>6</b> Kula skoczni              | Dotknij, aby się odbić.                 |

## Techniki

Dotknij wszystkich niebieskich kul na obwodzie, aby zmienić cały układ w ringi (inne niż czerwone kule czy kule skoczni).



## Etap bonusowy

Przejdź przez znacznik z co najmniej 20 ringami, a pojawi się krąg gwiazdek. Wskocz w krąg, by się dostać do etapu bonusowego. Istnieją trzy rodzaje etapów bonusowych i dostęp do nich zależy od liczby posiadanych ringów.



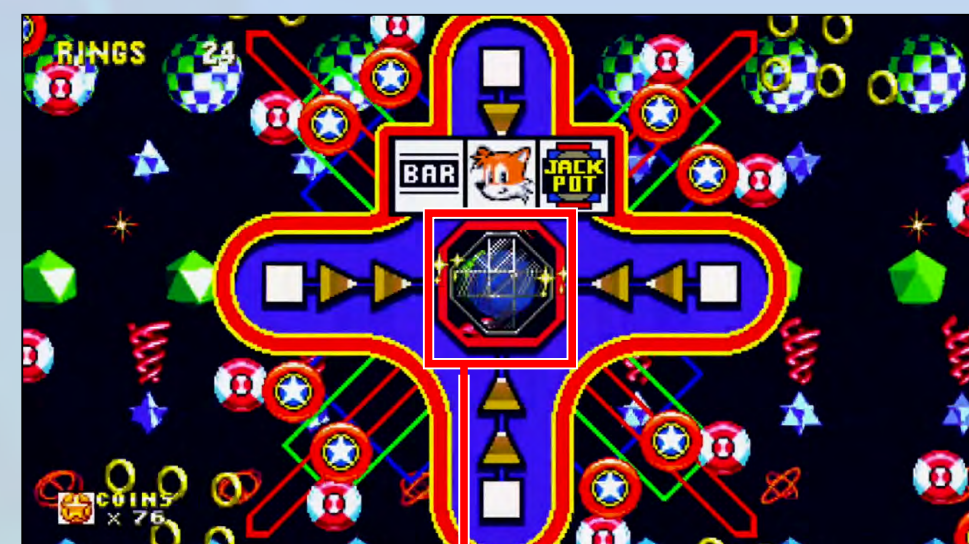
## Automat z gumami

Używaj prawych i lewych skoczni, aby wyskoczyć i obrócić korbę, uwalniając kule. Spróbuj złapać przedmioty, zanim znajdą się poza zasięgiem. Po użyciu trampoliny odblokuje się otwór w podłodze. Wskoczenie tam zakończy etap.



## Automat do gier

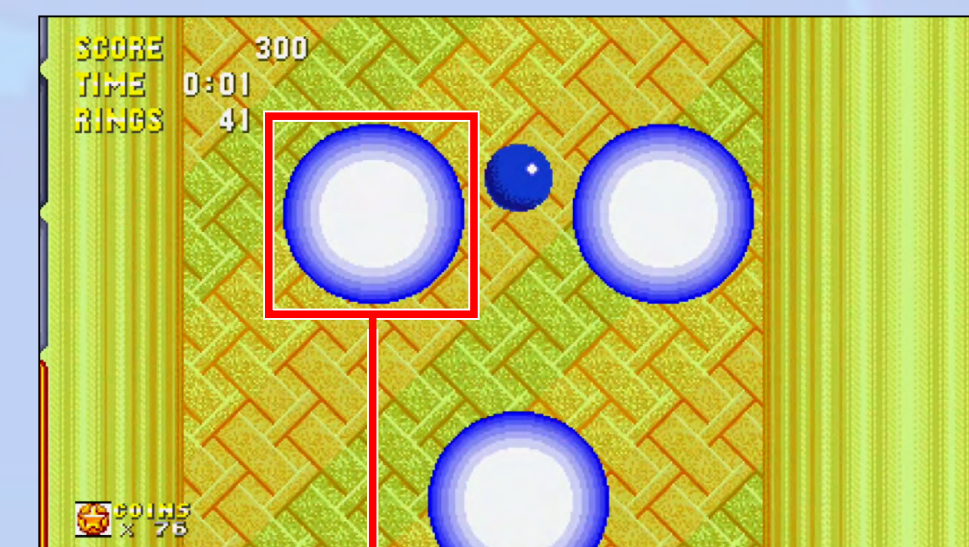
Przeskakuj po obracającej się scenie i wskocz do pola na środku. Obszar ten zacznie się obracać, a gdy wzory się na siebie nałożą, zwiększy się liczba ringów. Ten etap zostanie zakończony po dotknięciu bloku celu.



Środek

## Świeące kule

Użyj orbity grawitacyjnej świecących kul i innych sztuczek, by wspinać się w górę i zbierać przedmioty. Ten etap zostanie zakończony po kontakcie z narastającym od dołu polem siłowym.

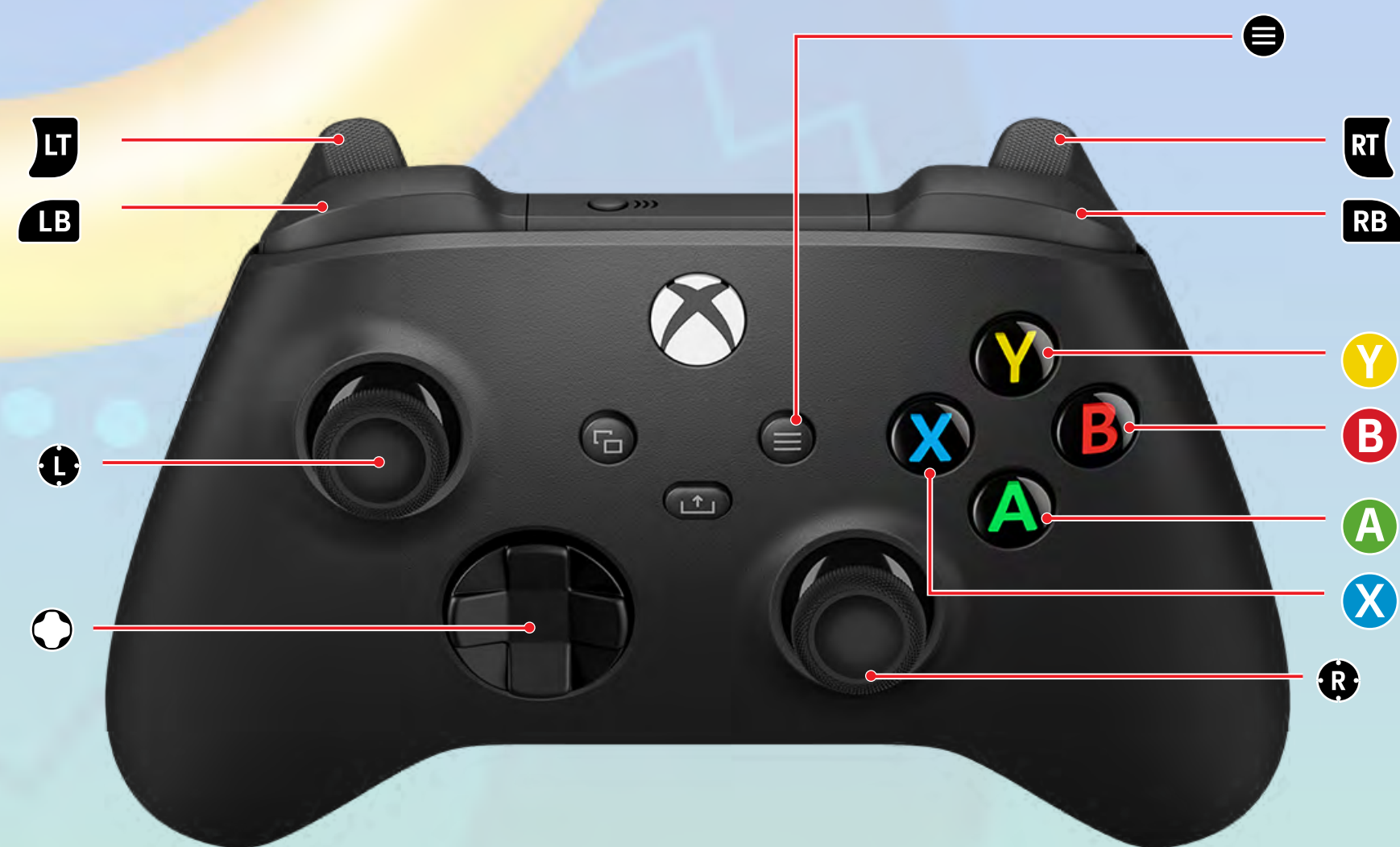











Świeące kule

# Podstawowe działania

Sterowanie w menu jest objaśnione w przewodniku na dole ekranu.

Kontroler bezprzewodowy Xbox



<b>Ruch</b>	 /  Klawiatura PC: W/S/A/D
<b>Spójrz w górę</b>	 w górę /  w górę Klawiatura PC: W (Przytrzymaj, by przewinąć ekran)
<b>Kucnięcie</b>	 w dół /  w dół Klawiatura PC: S (Przytrzymaj, by przewinąć ekran)
<b>Skok</b>	 /  Klawiatura PC: K / L
<b>Menu pauzy</b>	 Klawiatura PC: N

\* Podane informacje zakładają domyślne ustawienia.

# Ruchy

## Skok

Atak obrotowy przeciwko wrogom.



## Sprint obrotowy

Przytrzymaj przycisk skoku podczas kucania, by nagromadzić moc. Puść, by wykonać szybki sprint obrotowy.



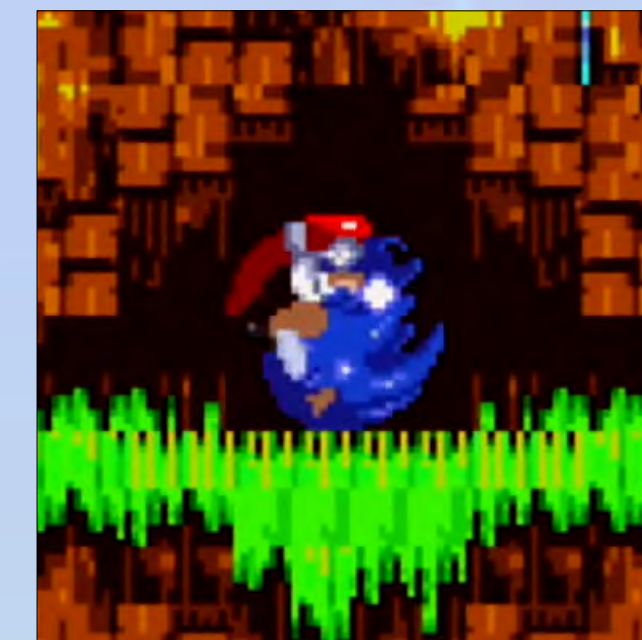
## Spójrz w górę / Kucnięcie

Przewiń ekran, by się przyjrzeć otoczeniu.



## Obrót

Kuczaj podczas biegu, by powalić przeciwników stojących ci na drodze.



## Sprint przy lądowaniu

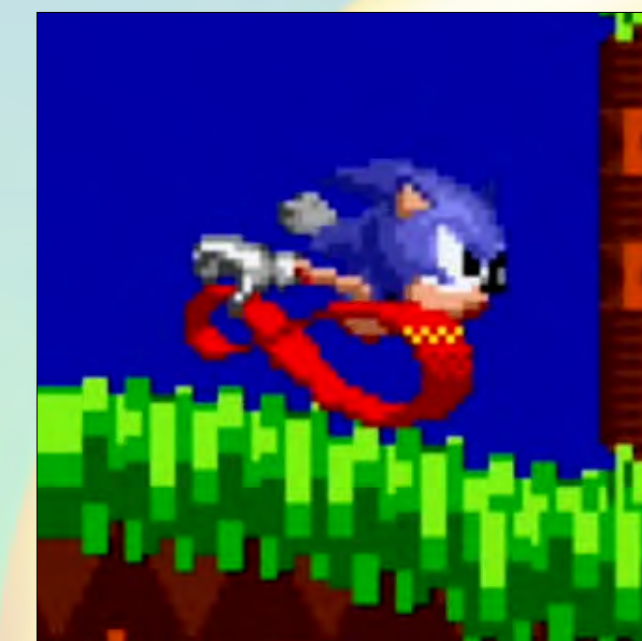
Przytrzymaj przycisk skoku będąc w powietrzu, by wykonać sprint obrotowy przy lądowaniu.

- \* Nie można użyć w trybie klasycznym.
- \* Ruch dostępny tylko dla Sonica.

## Wyskok

Naciśnij przycisk skoku podczas patrzenia w górę, by nagromadzić moc. Puść przycisk patrzenia w górę, by wykonać szybki wyskok. Szybszy niż sprint obrotowy, ale zadający mniej obrażeń.

- \* Ruch dostępny tylko dla Sonica. [Sonic CD]



## Natychmiastowa osłona

Naciśnij przycisk skoku, będąc w powietrzu, by stworzyć chwilową blokadę. Połącz tę umiejętność z osłoną, by aktywować specjalne zdolności.

\* Ruch dostępny tylko dla Sonica. [Sonic 3 & Knuckles]



## Lot

Dotknij przycisku skoku, aby latać. Możesz latać tak długo, póki Tails ma na to siły.

\* Ruch dostępny tylko dla Tailsa.



## Tails na pomoc

Podczas gry jako Sonic i Tails spójrz w górę i dotknij przycisk skoku. Gdy Tails jest w powietrzu, skocz w jego kierunku – przez krótki czas będziecie mogli lecieć razem. Naciśnij jednocześnie przycisk kucania i skoku, by zakończyć lot.

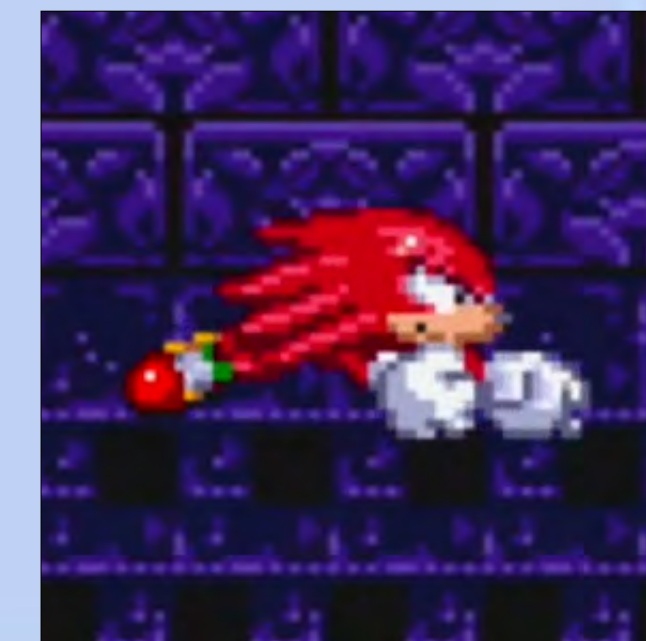
\* Ruch dostępny tylko podczas gry jako Sonic i Tails lub Knuckles i Tails.



## Szybowanie

Przytrzymaj przycisk skoku, będąc w powietrzu, aby szybować. Możesz dowolnie zmieniać kierunki i po drodze uderzać wrogów.

\* Ruch dostępny tylko dla Knucklesa.



## Wspinaczka

Szybuj w stronę ściany, by się jej złapać. Potem możesz dowolnie wspinać się w górę i w dół.

\* Ruch dostępny tylko dla Knucklesa.





# Przedmioty

Dokładny wygląd przedmiotów zależy od konkretnej gry.



## Super Ring

Zwiększa liczbę ringów o 10.



## Niewrażliwość

Przez ograniczony czas ochrania przed obrażeniami.



## Osłona

Jeden raz ochrania przed obrażeniami.



## Buty mocy

Przez ograniczony czas biegasz szybciej.



## 1 ŻYCIE (tylko w trybie klasycznym)

Zwiększa próby wyświetlanej postaci o 1.



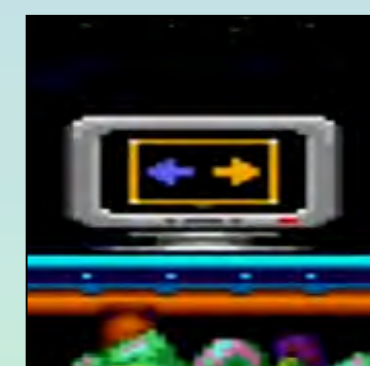
## Moneta (tylko w trybie jubileuszowym)

Zapewnia monety umożliwiające powtórzenie etapów specjalnych i zakupienie kolekcji w muzeum.



## Symbol Eggmana

To pułapka! Otrzymasz obrażenia.



## Teleport (tylko w trybie VERSUS DLA 2 GRACZY)

W grze Sonic The Hedgehog 2, w trybie gry VERSUS DLA 2 GRACZY zbierz ten przedmiot, a dwie postaci graczy zamienią się miejscami.

## Ostona i ruchy specjalne

W grze Sonic 3 & Knuckles istnieją trzy rodzaje oston. Gdy Sonic posiada jedną z nich, podczas skoku naciśnij przycisk skoku, by wykonać specjalny ruch.



### Ognista ostona

Zapewnia odporność na obrażenia ogniem. Wejście do wody zgasi ostonę.



Ruch specjalny: ognisty sprint obrotowy



### Wodna ostona

Pozwala oddychać pod wodą. Może odbijać niektóre pociski, ale ostre przedmioty ją przebiją.



Ruch specjalny: skok z odbiciem



### Elektryczna ostona

Przyciąga pobliskie ringi. Wejście do wody rozładowuje ostonę.



Ruch specjalny: podwójny skok

## Dodatkowe informacje

### Zdobądź wszystkie szmaragdy

Ukończ etapy specjalne z wszystkimi szmaragdami, a otrzymasz zdolność przemiany w Super Sonica lub Super Knucklesa. Zbierz wszystkie Super Szmaragdy, by przemienić się w Hyper Sonica, Super Tailsa lub Hyper Knucklesa. Aby się przemienić, zbierz co najmniej 50 ringów i będąc w powietrzu, naciśnij **Y** / **O**.

\* Dostępne tylko w grach: Sonic The Hedgehog 2 oraz Sonic 3 & Knuckles.

### Tryb lustrzany

Ukończ każdy tytuł lub tryb fabularny, by odblokować tryb lustrzany, w którym akty są odwrócone na od lewej do prawej. Po odblokowaniu trybu, będzie można go wybrać w menu głównym.

© 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**

**USA: 1-866-226-8092   UK/EU: 00-44-845-301-5502   Australia: 1-800-613-162**  
**STRONA INTERNETOWA: [www.sega.com/support](http://www.sega.com/support)**