

SONIC THE HEDGEHOG 3

SONIC & KNUCKLES

[Selección de juego](#)

[Cómo jugar](#)

[Funcionamiento básico](#)

[Barra de menús](#)

[Fases especiales y fases de puntos extra](#)

[Presentación de los personajes](#)

[Historia del juego](#)

[Cómo utilizar la ayuda](#)

[Línea de asistencia](#)

[Información adicional](#)

## Selección de juego

Este CD contiene dos programas: SONIC THE HEDGEHOG 3 y SONIC & KNUCKLES, que podrás utilizar por separado o juntos en la versión SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES.

### 1. SONIC THE HEDGEHOG 3

SONIC THE HEDGEHOG 3 te permite elegir entre dos personaje: Sonic y Tails. Para llegar al final, tienes que superar seis zonas.

### 2. SONIC & KNUCKLES

SONIC & KNUCKLES también te permite elegir entre dos personaje: Sonic y Knuckles. Para llegar al final, tienes que superar seis zonas.

### 3. SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

Te permite jugar con SONIC THE HEDGEHOG 3 y SONIC & KNUCKLES. El juego empieza con la primera zona de SONIC 3. Cuando hayas terminado con las seis zonas de SONIC 3, continuarás con la primera zona de SONIC & KNUCKLES. Puedes seleccionar cualquier personaje.

## Cómo jugar

Modo de un jugador

Modo de competición

### 1. SONIC THE HEDGEHOG 3

#### SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES

En este juego puedes seleccionar dos modos: el modo para un jugador (1P Mode) y el modo de competición (Competition Mode). En este último dos jugadores se enfrentarán para ver quién finaliza una fase en el menor tiempo posible.

Si eliges Sonic & Tails en el modo de un jugador, pero lo que te gusta es la acción del juego en equipo, en cualquier momento se podrá incorporar otro jugador para jugar como Tails.

Elige 1 JUGADOR (1P PLAYER) o COMPETICIÓN (COMPETITION) en la pantalla de título pulsando las teclas [^] o [v]. Para confirmar tu selección, pulsa [Enter].

### 2. SONIC & KNUCKLES

En este juego sólo está disponible el modo para un jugador. Selecciona a Sonic o Knuckles con las teclas [^] o [v] y confirma tu selección pulsando [Enter]. Esto dará paso al juego.

Modo de un jugador

Sonic, Tails y Knuckles deben atravesar zonas llenas de peligros para detener el plan de Robotnik. Cada zona consta de dos actos. Para superar una fase, debes combatir a los Guardianes y a Robotnik, y liberar a los animales de la isla.

[Selección de datos](#)

[Vista de pantalla](#)

[Conclusión del juego y pantallas de continuación](#)

[No te olvides de salir a respirar cuando estés sumergido](#)

[Empieza otra vez con una señal de puntos](#)

[Consigue 50 anillos para entrar en una fase de puntos extra](#)

[Pon en práctica los “ataques” en lugares sospechosos](#)

[Anillos y fases especiales](#)

[Objetos y premios](#)

[Efecto barrera y ataques especiales](#)

[Cómo atacar a un Guardián](#)

[Superación de un acto](#)

## Selección de datos

En el modo de un jugador, selecciona la opción para guardar datos. Según vayas avanzando en el juego, los resultados se irán guardando automáticamente de forma que si lo interrumpes puedas volver a empezar donde lo dejaste.

Pulsa la tecla [Esc] para abandonar la pantalla de selección y volver a la pantalla de título.

[Cómo guardar los datos mientras se juega](#)

[Cómo jugar sin guardar los datos](#)

[Selección de personaje](#)

[Continuación del juego](#)

[Borrado de datos previamente guardados](#)

- Cómo guardar los datos mientras se juega

Selecciona datos NUEVOS (NEW) con las teclas [<] [>] + [Enter].

De esta forma podrás guardar los avances que vayas haciendo al jugar.



- Cómo jugar sin guardar los datos

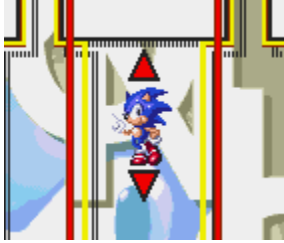
Selecciona NO GUARDAR (NO SAVE) en la parte izquierda de la pantalla pulsando las teclas [<] [>] + [Enter].

De esta forma podrás jugar sin tener que preocuparte de guardar los datos del juego.



- Selección de personaje

Cuando selecciones datos, pulsa las teclas [^] [v] para seleccionar los personajes.





- Continuación del juego

Selecciona los datos que hayas guardado del juego.

El juego empezará en el primer acto de la zona donde lo hubieras dejado por última vez.

Además podrás visualizar la zona y las esmeraldas del caos.

Nota: cuando se utilizan datos guardados previamente, no es posible cambiar los personajes.

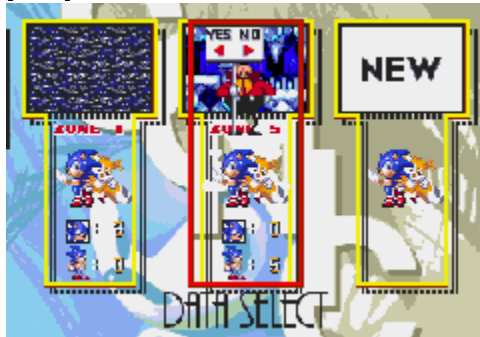


Borrado de datos previamente guardados

Selecciona SUPRIMIR (DELETE) en la parte derecha de la pantalla.

Una vez seleccionados los datos que desees suprimir con las teclas [<] [>] + [Enter], verás en la pantalla las palabras Yes/No (Sí/No).

Si desees suprimir los datos, pulsa [<]; de lo contrario, pulsa [>]. Para cancelar tu selección, pulsa [ESC].



Vista de pantalla



(1) Score (puntuación)

Muestra la puntuación total desde que se inició el juego.

(2) Time (tiempo)

Muestra el tiempo que queda para que finalice un acto.

Si excedes 9:59 perderás una vida por agotar el tiempo permitido.

(3) Rings (anillos)

Muestra el número de anillos que has conseguido en un acto.

Si estás herido, pero conservas al menos un anillo no perderás ninguna vida, pero sí perderás los anillos que te quedan. Si consigues reunir 100 anillos ganarás una vida extra.

(4) Remaining chances (vidas)

Muestra el número de vidas que te quedan. Cuando pierdas la última el juego se dará por terminado.

## Conclusión del juego y pantallas de continuación



Cuando pierdas la última vida el juego se dará por finalizado, pero si consigues una pantalla de CONTINUACIÓN (CONTINUE) en la fase especial podrás seguir jugando.

Si deseas seguir el juego, pulsa la tecla [Enter] antes de que el contador de la pantalla de continuación se ponga a cero. El juego empezará en el acto donde se terminó.

No te olvides de salir a respirar cuando estés sumergido



Si permaneces bajo el agua durante mucho tiempo, el contador se pondrá en funcionamiento. Y si no sales antes de que se ponga a cero, perderás una vida.

Empieza otra vez con una señal de puntos



Cuando toques una señal de puntos, empezará a girar y a encenderse y apagarse de forma intermitente.

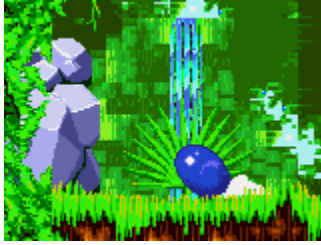
Si tocas una señal y pierdes una vida, podrás retomar el juego desde esa señal.

Consigue 50 anillos para entrar en una fase de puntos extra



Si consigues 50 anillos y tocas una señal de puntos, aparecerá un anillo de estrellas doradas sobre la marca. Salta dentro del anillo para entrar en una fase de puntos extra.

Pon en práctica los “ataques” en lugares sospechosos



Si te encuentras con muros y rocas en el camino, derríbalos con un superimpulso o un salto giratorios.

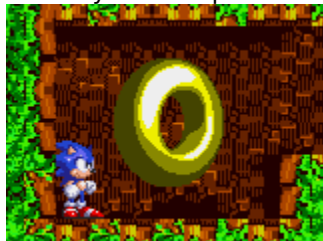
Puede que esto te conduzca hasta una estancia o un pasaje escondido.

Utiliza las mismas técnicas de ataque contra los aparatos invisibles de relojería.

También puedes encontrar objetos que podrás mover utilizando el botón de dirección ARRIBA.



## Anillos y fases especiales



Intenta explorar los lugares extraños que encuentres a tu paso. En las estancias y pasajes secretos hay escondidos distintos objetos y anillos especiales. Si consigues un anillo especial, tendrás acceso a las fases especiales.

## Objetos y premios

Si atacas las cajas de objetos utilizando los saltos y los superimpulsos giratorios, podrás encontrar objetos útiles y especiales.



Anillo especial... te da 10 anillos extra



1UP... te da una vida extra



Alta velocidad... podrás correr más rápido durante un tiempo limitado



Invencible... no podrás ser herido durante un tiempo limitado

## Efecto barrera y ataques especiales

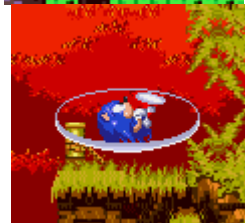
Cada una de las tres barreras tiene una característica especial.

Nota: sólo Sonic puede utilizar un ataque especial con efecto barrera.

Pulsa [Enter] durante un salto giratorio para realizar un ataque especial.



Barrera de fuego te protegerá de las llamas, pero desaparecerá tan pronto como caigas en el agua. El ataque especial es el impulso de la joya destellante.



Barrera de agua evitará que tengas que respirar en el agua. El ataque especial es el rebote.





Barrera de luz localizará los anillos cercanos, pero desaparecerá si caes en el agua. El ataque especial es el doble salto.

## Cómo atacar a un Guardián



Al final de cada acto te espera uno de los Guardianes de ese acto. Combate sus terribles ataques utilizando saltos giratorios.

### Superación de un acto



Si derrotas a uno de los Guardianes, caerá al suelo una placa de puntos extra.

Cuando la placa llegue al suelo, el acto habrá finalizado. Pero, si tocas la placa antes de que llegue al suelo, te puedes encontrar con una agradable sorpresa...

### Pantalla de puntuación



(1) Te dará puntos extra si terminaste la fase en poco tiempo.

(2) Te dará puntos extra si conseguiste muchos anillos.

(3) Muestra la puntuación total

## Modo de competición

Disfruta del desafío de jugar con otra persona. Selecciona a Sonic, Tails o Knuckles y participa en una emocionante carrera en la que ganará el jugador que acabe la fase primero.

### Selección de modo

### Activación y desactivación de objetos

### Funcionamiento del juego y vista de pantalla

### Otras pantallas

### Circuitos del menú de riesgo para dos jugadores

### Objetos del modo de riesgo para dos jugadores

## Selección de modo



GRAND PRIX... introduce el modo grand prix con 5 carreras para 2 jugadores.

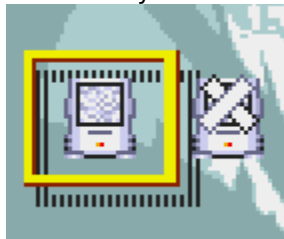
MATCH RACE... introduce el modo de 2 jugadores con 1 carrera.

TIME ATTACK... introduce una lucha contra el reloj para 1 jugador.

EXIT... te devuelve a la pantalla de título.



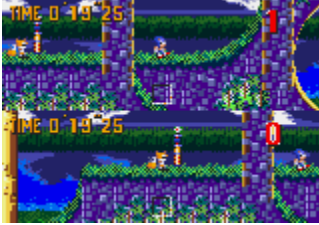
## Activación y desactivación de objetos



Utiliza las teclas [**<**] [**>**] para activar o desactivar objetos. Si deseas que aparezcan objetos, selecciona “On”. De lo contrario, selecciona “Off”. (La activación y desactivación de objetos sólo está disponible para los modos GRAND PRIX y MATCH RACE.)

En el modo TIME ATTACK, no aparecerán objetos.

## Funcionamiento del juego y vista de pantalla



El funcionamiento del juego es el mismo que en el modo para un jugador. Para dos jugadores, utiliza las teclas siguientes:

(Nota: también puedes utilizar un joystick. > [Opciones](#))

- [D] mirar hacia arriba
- [X] moverse a la izquierda (pulsa esta tecla repetidamente para acelerar)
- [V] moverse a la derecha (pulsa esta tecla repetidamente para acelerar)
- [C] mirar hacia abajo
- [A] salto giratorio

En el modo de batalla para dos jugadores (2P Battle Mode) la pantalla aparece dividida en dos. En la parte superior se visualizará 1P (jugador uno), mientras que en la parte inferior se visualizará 2P (jugador dos). Pulsa [ESC] si deseas detener la carrera en los modos MATCH RACE y TIME ATTACK.

## Pantalla



(1) Si el tiempo excede 9'59", el juego habrá acabado.

Si ambos jugadores exceden el límite de tiempo, el juego quedará en empate.

(2) Muestra los objetos conseguidos.

Sólo mostrará las señales de aceleración, desaceleración y los anillos.

(3) Muestra el número de la vuelta actual.

Una carrera consta de 5 vueltas (para todos los modos).

(4) Si pisas el interruptor, podrás poner un obstáculo en el camino de tu adversario.

Otras pantallas

GRAND PRIX

MATCH RACE

TIME ATTACK

## GRAND PRIX



### Selección de personaje

Para seleccionar un personaje, el jugador 1 utilizará las teclas [<] [>] + [Enter].

El jugador 2 iniciará el juego con la tecla A y para seleccionar un personaje tendrá que utilizar las teclas [<] [>] + [A].



### Resultados

La casilla WIN!! indica quién es el ganador y LOSE quién es el perdedor. Si hay empate, la pantalla mostrará la palabra TIE.

Pulsa [Enter] si deseas ver el tiempo de las cinco últimas carreras y el tiempo total.

## MATCH RACE



### Selección de personaje

Para seleccionar un personaje, el jugador 1 debe utilizar las teclas [<] [>] + [Enter].

El jugador 2 iniciará el juego con la tecla A y para seleccionar un personaje debe utilizar las teclas [<] [>] + [A].



### Selección de pista

Selecciona una pista con las teclas [^] [v]. La pantalla mostrará el mejor tiempo de una vuelta en el modo TIME ATTACK.

## TIME ATTACK



Selección de personaje

Selecciona un personaje utilizando las teclas [<] [>] + [Enter].



Selección de pista

Selecciona una pista con las teclas [^] [v]. En la parte derecha de la pantalla aparecerá la vuelta que consiguió el mejor tiempo.



Pantalla de tiempo

Muestra el tiempo de cada vuelta y el tiempo total.

Si quedas entre los tres primeros, tu tiempo se guardará en la lista de récords.

Circuitos del menú de riesgo para dos jugadores

AZURE LAKE	Circuito de alta velocidad lleno de curvas y situado junto a un lago
BALLOON PARK	Ganar o perder dependerá del ascenso del globo
CHROME GADGET	Circuito altamente técnico
DESERT PALACE	Ten cuidado con el puente de arena antes de llegar a la meta
ENDLESS MINE	Desafía a tu rival en la galería interminable



## Objetos del modo de riesgo para dos jugadores



Señal de aceleración... te permite correr más rápido por un tiempo limitado.



Señal de desaceleración... te permite correr más despacio por un tiempo limitado.



Anillos.... te protegerá si recibes un golpe.



Banana... si la tocas te resbalarás en el suelo.



Bomba automática... si la tocas y tropiezas con algo mientras corres, explotará.



Muelle... si lo tocas, te permitirá realizar saltos de gran longitud.



Señal de cambio... te permite intercambiar los objetos con tus adversarios.

Funcionamiento básico

Funcionamiento del teclado/joystick

Poderes especiales

Pantalla completa

Parada del juego

Reiniciación del juego

Restauración de la pantalla

Salida del juego

## Funcionamiento del teclado/joystick

Para cambiar los controles, selecciona la opción “Use Keyboard(Joystick)” [Utilizar teclado (joystick)] en el menú desplegable de opciones de la barra de menús.

\*Los valores predeterminados se enumeran a continuación. Elige las teclas que desees para utilizar las distintas opciones. >[Opciones](#)

### Funcionamiento del teclado:

- [^] mirar hacia arriba
- [<] moverse a la izquierda (pulsa esta tecla repetidamente para acelerar)
- [>] moverse a la derecha (pulsa esta tecla repetidamente para acelerar)
- [v] mirar hacia abajo
- [Enter] salto giratorio

### Funcionamiento del joystick:

Con el joystick sólo se puede controlar el movimiento de los personajes. Para cambiar los valores, hay que usar el teclado.

- Mando-dcha. moverse a la derecha (mueve el mando repetidamente para acelerar)
- Mando-izqda. moverse a la izquierda (mueve el mando repetidamente para acelerar)
- Mando-arriba mirar hacia arriba
- Mando-abajo mirar hacia abajo
- Botón A salto giratorio

Poderes especiales

Superimpulso giratorio (Sonic, Tails y Knuckles)

Ataque giratorio de doble efecto (sólo Sonic)

Ataque especial (sólo Sonic)

Volar y nadar (sólo Tails)

Ataque de cola (sólo Tails)

Juego de equipo con Tails (Sonic & Tails)

Planeamiento (sólo Knuckles)

Agarrarse a un muro (sólo Knuckles)

Superimpulso giratorio (Sonic, Tails y Knuckles)



Mantén pulsadas las teclas [v] + [Enter] para empezar a girar.

Cuando sueltes la tecla [v], empezarás el impulso mientras giras.

Ataque giratorio de doble efecto (sólo Sonic)



Pulsa [Enter] mientras das un salto giratorio para realizar un ataque giratorio de doble efecto.

Utiliza el ciclón giratorio para desviar las balas del enemigo.

Ataque especial (sólo Sonic)

Si dispones de una barrera, podrás realizar un ataque especial pulsando la tecla Enter cuando des un salto giratorio. > [Efecto barrera y ataques especiales](#)

Volar y nadar (sólo Tails)



Pulsa [Enter] repetidamente para poder volar durante un salto giratorio.

Pulsa [Enter] repetidamente para chapotear en el agua.

Nota: ten en cuenta que si vuelas o nadas durante mucho tiempo te cansarás y no podrás continuar.



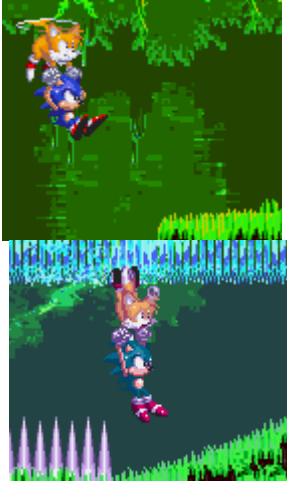
### Ataque de cola (sólo Tails)



Cuando vuelas, utiliza la cola giratoria para atacar y desviar las balas del enemigo.

Controla bien el ataque de cola ya que cualquier otra parte de tu cuerpo puede resultar dañada. La cola es la única parte del cuerpo que no puede ser dañada, por tanto utilízala con destreza.

### Juego de equipo con Tails (Sonic & Tails)



Si Sonic realiza un salto giratorio, podrá agarrarse a Tails mientras éste vuela. Al controlar a Tails, podrás ir a lugares a los que Sonic no tenía acceso.

## Planeamiento (sólo Knuckles)



Pulsa [Enter] durante un salto giratorio. Mantén pulsada esta tecla para planear.  
Utiliza las teclas [<] [>] para cambiar de dirección. Suelta la tecla Enter para aterrizar.  
Utiliza el revés de nudillos para atacar mientras planeas.  
Los nudillos son la única parte del cuerpo que no puede resultar dañada, por tanto ten cuidado.

Agarrarse a un muro (sólo Knuckles)



Si golpeas un muro mientras te deslizas, te podrás agarrar a él. Da un salto giratorio y pulsa [Enter] para seguir deslizándote.

Pulsa las teclas [^] [v] para escalar el muro mientras te agarras a él.

## Pantalla completa

En este modo podrás disfrutar de toda la pantalla. La barra de menús permanecerá oculta cuando utilices la pantalla completa. Por tanto, si deseas cambiar las opciones, debes restaurar el tamaño original de la pantalla. Selecciona Pantalla completa (Full Screen) en la barra de menús o pulsa la tecla [F4] para modificar el tamaño de la pantalla.

## Parada del juego

Si deseas detener el juego, selecciona Pausa (Pause) en la barra de menús o pulsa la tecla [F3]. Para reanudar el juego, pulsa [F3] de nuevo.

## Reiniciación del juego

Para reiniciar el juego, haz clic en Reiniciar juego (Restart Game) de la barra de menús o pulsa las teclas [Alt] + [R] para volver a la pantalla de título y hacerlo desde allí.

### Restauración de la pantalla

Haz clic en la opción Restaurar (Reset) de la barra de menús si deseas volver a la pantalla de selección de juego. Desde dicha pantalla podrás elegir los siguientes juegos: SONIC THE HEDGEHOG 3, SONIC & KNUCKLES y SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES.



## Salida del juego

Selecciona la opción Salir (Exit) de la barra de menús o pulsa las teclas [Alt] + [F4] cuando desees abandonar el juego.

Barra de menús

Menú del juego

Opciones

Menú de la Ayuda

Menú del juego

Reiniciación del juego

Restauración de la pantalla

Parada del juego

Modo de fases especiales

Salida del juego

## Modo de fases especiales

Juega en fases que son diferentes de las predeterminadas. Mueve el cursor con forma de estrella con las teclas [^] y [v], alinéalo con la palabra START y pulsa la tecla [Enter] para empezar.

El código que aparece en la pantalla es una contraseña. Anota esta contraseña si deseas empezar a jugar a partir de la última fase aunque apagues el ordenador.

Para cambiar el color del cursor, alinéalo con START y pulsa las teclas [<] [>]. Si la estrella es azul, el personaje seleccionado será Sonic, si es roja, será Knuckles.

## Opciones

### Pantalla completa

#### Barra de menús (Menu Bar)

Si deseas ocultar la barra de menús, selecciona esta opción con el ratón o pulsa la tecla [F5]. Repite este procedimiento para visualizar la barra de menús de nuevo.

#### Cambiar controles (Change Controls)

Selecciona esta opción con el ratón o pulsa la tecla [F7] para cambiar los controles que estás usando. Cuando cambies las teclas, aparecerá un cuadro de diálogo.

#### Utilizar joystick (Use Joystick)

Selecciona el joystick con el ratón o pulsa la tecla [F8] para cambiar del teclado al joystick y viceversa. Si utilizas el joystick, puedes seleccionar uno (1P) o dos (2P) jugadores.

#### Prueba de sonido (Sound Test)

Selecciona esta opción con el ratón para oír la música de fondo y los efectos especiales del juego.

Menú de ayuda

Muestra los temas de la ayuda. Haz clic en un tema para ver la información que contiene.

Contenido

Cómo jugar

Controles del teclado y del joystick

Línea de asistencia

Cómo utilizar la Ayuda

Fases especiales y fases de puntos extra

Fases especiales

Fases de puntos extra

Si decides jugar con SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES...

## Fases especiales

Para entrar en una fase especial, debes tocar un anillo especial.

Si tu personaje toca todas las bolas azules de la fase, o si éstas se convierten en bolas rojas o anillos, superarás la fase. (Si coges los anillos, te pueden suceder cosas buenas...)

Al superar la fase, conseguirás una de las fabulosas esmeraldas del caos.

Funcionamiento: para moverte, utiliza las teclas [^] [<] [>] y para saltar, la tecla [Enter].



- (1) Indica el número de bolas azules que quedan en la fase
- (2) Indica el número de anillos conseguidos en la fase especial
- (3) Toca todas las bolas azules para superar la fase
- (4) Toca todas las bolas rojas para superar la fase directamente
- (5) Toca la bola de estrella para volver atrás

### • Superación de una fase especial



Cuando se supera una fase especial, aparece la pantalla de puntuación. Además, conseguirás aumentar el número de puntos y las esmeraldas.

## Técnicas de juego



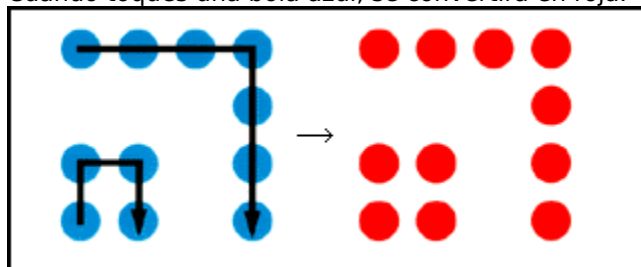
Esmeraldas del caos

Si consigues siete esmeraldas en SONIC THE HEDGEHOG 3 y SONIC & KNUCKLES, el final del juego será diferente.

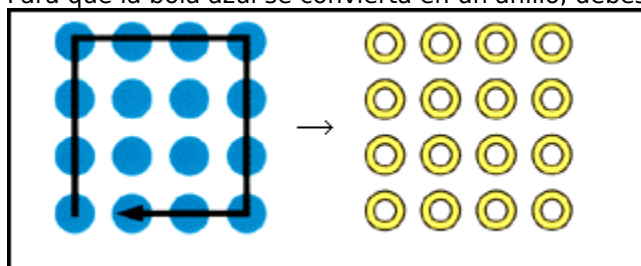
Además al conseguir las siete esmeraldas te puedes convertir en supersónico.

## Técnicas de juego

Cuando toques una bola azul, se convertirá en roja.

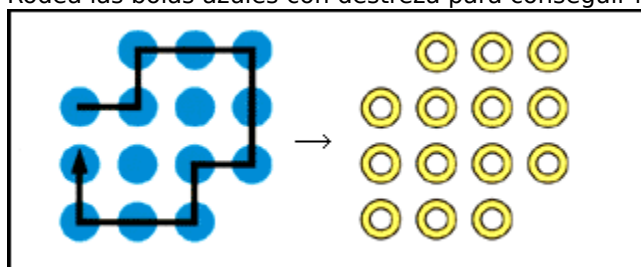


Para que la bola azul se convierta en un anillo, debes convertir en rojas las bolas que están alrededor.

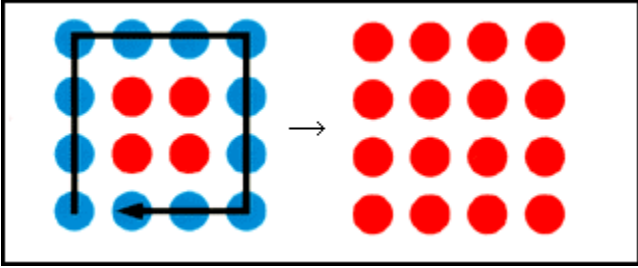


También lo conseguirás si utilizas las bolas rojas para rodear una azul.

Rodea las bolas azules con destreza para conseguir más anillos.



Nota: si juntas una bola roja y una bola de choque, no podrás conseguir un anillo.



Si decides jugar con SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES...

El objetivo de la fase especial de SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES difiere según el número de esmeraldas que tengas.

- De 0 a 6 esmeraldas

Para continuar, debes conseguir siete esmeraldas en cada zona del juego.

- Siete esmeraldas (entre las zonas 1 y 6)

No podrás ir a una fase especial. Toca el anillo especial para conseguir 50 anillos.

- Siete esmeraldas (después de la zona 7)

Todos los anillos especiales se convertirán en Superanillos. Toca un superanillo para ir a una nueva fase especial en el Palacio escondido, dónde debes conseguir superesmeraldas.

Superación de una fase especial

Convierte todas las bolas azules en bolas rojas o en anillos para superar la fase. Vuelve al Palacio escondido para conseguir las superesmeraldas.

## Superesmeraldas

Las superesmeraldas son objetos muy importantes para superar SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES.

En SONIC 3 las superesmeraldas no están disponibles.

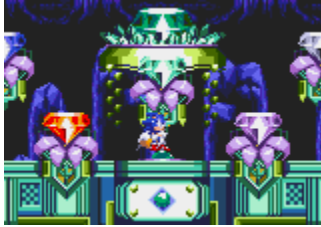
Si consigues siete superesmeraldas, el juego tendrá un final diferente.

## Superanillos



Si superas la zona 7 con siete esmeraldas, todos los anillos especiales se convertirán en superanillos.  
Toca los anillos para dirigirte al Palacio escondido.

### El Palacio escondido



Cuando entres en el palacio escondido por primera vez, verás siete esmeraldas del caos en un altar. Salta sobre esas esmeraldas con salto giratorio para dirigirte a una fase especial. La vista de la pantalla y el funcionamiento del juego son los mismos que en SONIC & KNUCKLES.

## Fases de puntos extra

Salta dentro del anillo de estrellas de la señal de puntos para entrar en una fase de puntos extra.

SONIC THE HEDGEHOG 3... fase Máquina de bolas.

SONIC & KNUCKLES... según el número de anillos que tengas entrarás en una de las siguientes fases de puntos extra: Máquina de monedas o Salto giratorio.

SONIC THE HEDGEHOG 3 & KNUCKLES... según el número de anillos que tengas, entrarás en una de las siguientes fases de puntos extra: Máquina de bolas, Máquina de monedas o Salto giratorio.

Fase: Máquina de bolas

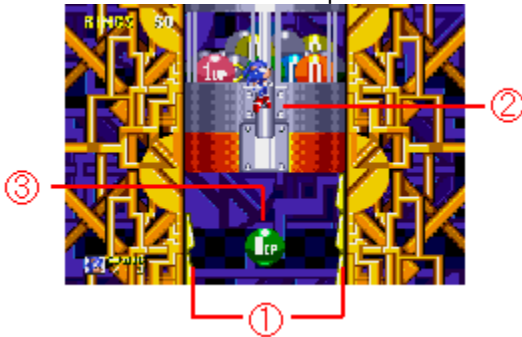
Fase: Máquina de monedas

Fase: Salto giratorio

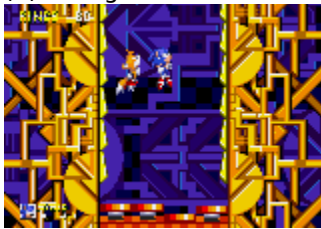


Fase: Máquina de bolas

Utiliza el botón de dirección para moverte. En esta fase no se utiliza la tecla [Enter].



- (1) Golpea los topes de los lados para saltar
- (2) Mueve la palanca para que caiga una bola
- (3) Recoge las bolas antes de que caigan



Después de utilizar la catapulta en la parte inferior de esta fase, desaparecerá.  
Una vez que la catapulta haya desaparecido, la fase acabará cuando te caigas.

Bolas



Bola de fuego te permite conseguir una barrera de fuego



Bola de agua te permite conseguir una barrera de agua



Bola de trueno te permite conseguir una barrera de trueno



Bola de anillo te permite conseguir 10 anillos extra



Bola 1UP te da otra vida



Bola de catapulta hace que la catapulta aparezca de nuevo



Bola de rebote alcázala para rebotar



Bola de cristal esta bola no te dará ninguna sorpresa desagradable

Fase: Máquina de monedas

Pulsa la tecla [Enter] para saltar y las teclas [<] [>], para moverte a la izquierda y a la derecha.



(1) Salta dentro de las ranuras para hacer girar las ruedas

(2) Combina las ruedas con maestría y obtendrás anillos

(3) Golpea los bloques de goma para conseguir un efecto de rebote



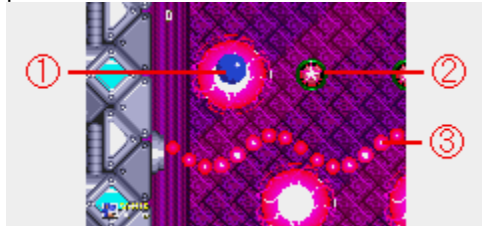
(4) Toca el bloque varias veces para convertirlo en un bloque objetivo

(5) Toca el bloque contrario para invertir el sentido de la dirección

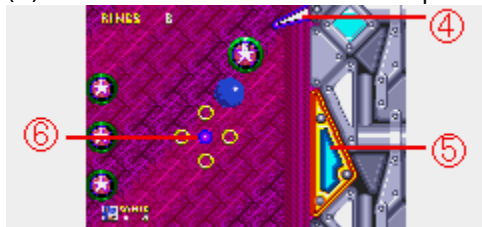
(6) Toca el bloque objetivo para finalizar la fase

## Fase: Salto giratorio

Utiliza el botón de dirección para especificar el ángulo de giro de tu “jump shield”. Pulsa la tecla [Enter] para saltar.



- (1) Utiliza tu “jump shield” para medir el tiempo de los saltos
- (2) Toca los bloques de goma para rebotar
- (3) Toca el escudo ascendente para superar una fase



- (4) Móntate en la aleta y pulsa la tecla [ENTER] para saltar
- (5) Toca el tope para rebotar
- (6) Toca un escudo ítem y aparecerá una bola

Presentación de los personajes

Sonic the Hedgehog

Miles Tails Power

Knuckles the Echidna

Robotnik

Sonic the Hedgehog



Como sabes, Sonic es el erizo supersónico más rápido del mundo.  
La aventura de hoy tiene lugar en la legendaria Isla Flotante.

Miles Tails Power



Miles es un zorro energético de dos colas y es además el mejor amigo de Sonic.  
Para ayudar a Sonic en su aventura, Miles vuela muy alto.

Knuckles the Echidna



Knuckles es el guardián de las esmeraldas del caos de la Isla Flotante.  
Su capacidad voladora es limitada.



El Doctor Robotnik



Robotnik es un inteligente, pero malvado, científico que aparece de vez en cuando en el juego. ¿Estará tramando controlar el mundo haciéndose con las esmeraldas del caos?, ¿crees que lo conseguirá esta vez?

## Historia del juego

Este juego es la continuación de Sonic the Hedgehog 2 de Megadrive, pero no es necesario que conozcas esta versión para poder jugar.

[Continuación de las aventuras de Sonic 2...](#)

[El viaje de Sonic y Tails](#)

[La trama de Robotnik](#)

En la aventura anterior, Sonic destruyó Desegg, la base de Robotnik. Ahora, los escombros están comenzando a caer. Y justo en medio de las ruinas, flota una enorme nube, semioculta tras la gigantesca sombra de la base...

La nube no es otra cosa que la legendaria Isla Flotante, que con sus montañas interminables e inmensos bosques se suspende en el cielo.

Desegg se ha convertido en una bola de fuego que llega hasta la Isla Flotante, destruyendo montañas y diezmado los bosques...

Este desastre precipita la isla hacia el mar y el impacto crea una gigantesca ola, pero la isla no se hunde y permanece sobre el mar como si nada hubiera ocurrido.



Transcurridos varios días, en una isla alejada de la Isla Flotante, Tails —el pequeño zorro de dos colas— observa que su detector de joyas ha registrado la fuerte presencia de esmeraldas del caos.

Tails piensa que eso puede estar relacionado con la gran ola que vio hace unos días y decide contárselo a Sonic, por si se producen problemas.

En ese mismo momento, Sonic descubre que el mar ha arrastrado hasta la orilla un pequeño anillo y al mirarlo de cerca se da cuenta de que tiene algo grabado en su interior.

Mirando el anillo, Sonic se acuerda de una leyenda que alguien le contó sobre una “isla misteriosa”.

Hace miles de años la “isla misteriosa” era parte del continente. La cultura de los habitantes de la isla era extraordinaria. Entorno a ella los habitantes habían creado una sociedad pacífica y feliz utilizando la energía proveniente de una piedra con poderes especiales que ellos llamaban la "Piedra Poderosa".

Pero, en un momento determinado, un grupo de habitantes con oscuras intenciones intentó robar la energía de la piedra y esto causó un accidente que hizo que la energía explotara.

Como consecuencia, la civilización desapareció en segundos.

Después del desastre... hubo un dios que devolvió parte de aquella civilización a la "Isla Misteriosa", y arrojó la piedra poderosa....

Un anillo arrastrado por el mar... la leyenda de la "Isla Misteriosa".

Recordando la leyenda, Sonic se prepara para otra aventura.



Robotnik, que se las arregló para huir de Desegg antes de que fuera totalmente destruida, ha oído que las esmeraldas del caos están enterradas en la Isla Flotante.

Desde la grieta que dejó la base al caer, se ha detectado una presencia masiva de esmeraldas del caos. Si pudiera utilizar la energía de las esmeraldas, Robotnik cree que sería posible poner a Esegg en órbita nuevamente.

Robotnik ha construido una base en la Isla Flotante para almacenar las esmeraldas. El malvado científico, que se ha apoderado de algunos animales y los ha transformado en robots, ha cambiado el entorno de la isla con su máquina de control del ecosistema.

Robotnik cree que esta vez las esmeraldas serán suyas y que cuando Sonic llegue a la isla será demasiado tarde.

Los personajes y la fase están listos para empezar una nueva aventura de Sonic the Hedgehog.

## Cómo utilizar la ayuda

Para acceder a la Ayuda, haz clic en la barra de menús. Aparecerá un menú doble.

A continuación, selecciona los temas sobre los que desees obtener más información.

Contenido

[Cómo jugar](#)

[Controles del teclado y del joystick](#)

[Línea de asistencia](#)

## Línea de asistencia

Si se produce algún problema con el juego, ponte en contacto con las direcciones que se enumeran en el manual *Sonic and Knuckles Collection Manual*. Para obtener más información, consulta el archivo `Readme.txt`.

Información adicional

Desinstalación

Selecciona DESINSTALAR (Uninstall) en la pantalla de selección de juego para eliminar este programa de tu disco duro.

Personal

Equipo original

**PRODUCTOR EJECUTIVO**

HAYAO NAKAYAMA

**JEFES DE PROYECTO**

HISASHI SUZUKI

SINOBU TOYODA

MASAHARU YOSII

**PRODUCTOR**

YUJI NAKA

**DIRECTOR**

HIROKAZU YASUHARA

**JEFE DE CREACIÓN ARTÍSTICA**

HIROKAZUYASUHARA

**CREADORES ARTÍSTICOS**

HISAYOSI YOSIDA

TAKASHI IIZUKA

**JEFE DE PROGRAMACIÓN**

YUJI NAKA

**PROGRAMADORES**



TAKAHIRO HAMANO  
MASANOBU YAMAMOTO

**CREADOR DE LOS PERSONAJES**

TAKASHI THOMAS YUDA

**CREADOR DE GRÁFICOS PARA  
ORDENADOR**

UKNITAKE AOKI

**CREADOR DEL PERSONAJE ENEMIGO**

SATOSHI YOKOKAWA

**ARTISTAS ESCÉNICOS**

KUNITAKE AOKI  
CHIE YOSIDA  
TSUNEKO AOKI  
SHIGERU OKADA  
TAKASHI THOMAS YUDA  
SATOSHI YOKOKAWA

**AYUDANTE DE CREACIÓN**

OSAMU OHASHI

**COMPOSITORES MUSICALES**

BRAD BUXER  
BOBBY BROOKS  
DARRYL ROSS  
GEOFF GRACE  
DOUG GRIGSBY III  
SCIROCCO  
HOWARD DROSSIN

**GRUPO DE SONIDO DE SEGA**

BO  
SACHIO OGAWA

MILPO  
MASARU SETSUMARU  
TATSUYUKI MAEDA  
TOMONORI SAWADA  
MASAYUKI NAGAO  
JUN SENOUE

**COORDINADOR DE SONIDO**

HISAKI NIMIYA

**DIRECCIÓN EJECUTIVA**

SHOUICHIROU IRIMAJIRI

**COORDINADOR EJECUTIVO**

MAMORU SHIGETA  
TOMIO TAKTMI

**COMPILADORES DE SOFTWARE**

JASON KUO  
RICK GREER  
MIKE WILLIAMS

**ESPECIAL AGRACEDIMIENTO (SONIDO)**

MAYUMI NINA SAKAZAKI  
(MRM)  
CUBE CORP.  
OPUS CORP.  
MASANORI NAKAYAMA  
(STUDIO WHO)

**ESPECIAL AGRADECIMIENTO**

JINA ISHIWATARI  
EMI KAWAMURA  
DEBORAH MCCRACKEN  
TAKU MAKINO

## **Personal de PC**

### **PRODUCTOR**

TOSHINORI ASAI

### **DIRECTOR**

TADASHI KUROI

### **PROGRAMADORES**

TETSUJI MUKAI (HIC)

HITOSHI OHTA (HIC)

SATORU SUGISAKI (HIC)

HIROAKI ISHIKI (HIC)

MASAAKI WATABIKI (HIC)

SHINICHI ASO (HIC)

### **INSTALADOR DEL PROGRAMA**

KEI TAKASHIMA

### **CREADORES DE LA ESCENA DE SELECCIÓN DE JUEGO**

HISATO FUKUMOTO

KATSUFUMI YOSHIMORI

### **COORDINADOR DE SONIDO**

MASARU SETSUMARU

### **ARREGLISTAS DE SONIDO**

SHIGEAKI IRIE (USP)

MASAAKI NISHIZAWA (USP)

GORO TAKAHASHI (USP)

### **TÉCNICO**

TAKASHI AKIYAMA

### **PRODUCTOR DE DOCUMENTACIÓN Y EMPAQUETADO**

KAORU ICHIGOZAKI

**DIRECTOR DE DOCUMENTACIÓN Y EMPAQUETADO**

TAIJI OKAMOTO

**DISEÑADOR DE DOCUMENTACIÓN Y EMPAQUETADO**

YUMI NODA

**EDITOR DE DOCUMENTACIÓN Y EMPAQUETADO**

HIROYA TANAKA

**ESPECIAL AGRADECIMIENTO**

HIROKAZU YASUHARA

HISAYOSHI YOSHIDA

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994,1996

El sistema operativo Microsoft® Windows®95 es una marca registrada de Microsoft Corporation.

Las interfaces de programación de aplicaciones (API) Microsoft® Direct X<TM>, Microsoft® DirectDraw<TM> y Microsoft® DirectSound<TM> son marcas comerciales de Microsoft Corporation.

Pentium® es una marca registrada de Intel Corporation.

Sega es una marca registrada de SEGA.

Sega CD, Sonic CD, Sonic, Sonic The Hedgehog y todos los nombres de personajes y de títulos relacionados son marcas comerciales de SEGA.

