

WM-01



SONICTM
ORIGINS

索尼克 起源

說明書

這正是「索尼克」系列的原點！（起源）



收錄索尼克系列「原點」的初期名作，除了新增能更輕鬆遊玩的「紀念模式」外，作品也追加了許多新要素，將以全面升級的姿態回歸！

這次要獻給玩家的是內容充實的4部作品。



- 『索尼克』
- 『索尼克 CD』
- 『索尼克 2』
- 『索尼克 3 & 納克魯斯』

盡情享受索尼克獨特的高速動作吧！



關於存檔

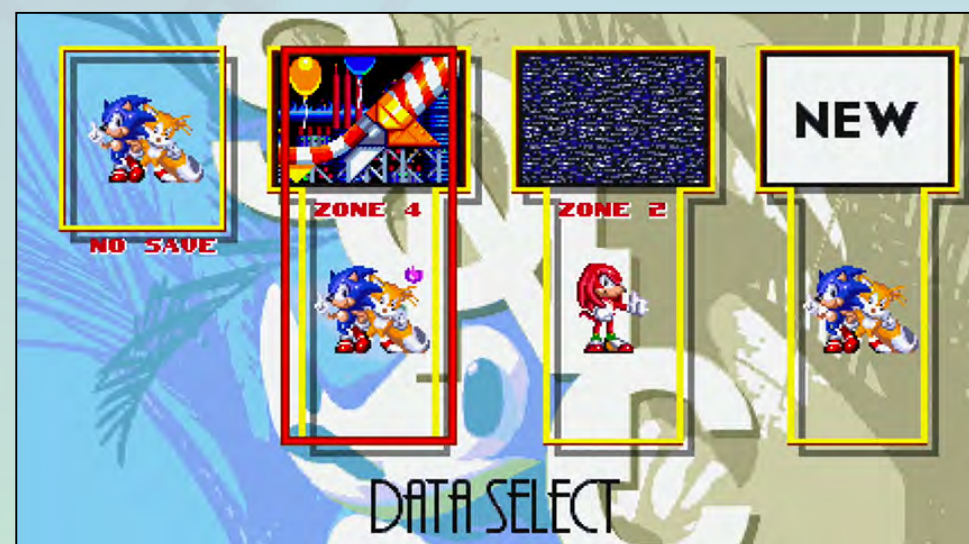
本遊戲具自動存檔功能，會定期儲存遊戲進度。顯示右圖的自動存檔圖示時，請勿關閉遊戲，以免造成檔案損壞。



選擇想遊玩的作品時，點擊「繼續遊戲」就能夠從先前自動儲存的地方繼續遊玩。



『索尼克 3 & 納克魯斯』可在作品中管理儲存資料。



※ 本說明書所使用的畫面圖片為 Nintendo Switch™版本之截圖。

紀念模式／經典模式

介紹本作收錄的兩種模式之特徵。除了新增的紀念模式外，還有能像過去一樣遊玩的經典模式。

紀念模式



- 畫面比例為 **16 : 9**。
- 能在所有作品中選擇使用角色。另外，檔案資料也會依角色個別進行存檔。
- 取消時限和繼續遊戲的系統，不管失誤幾次都不會 GAME OVER。
- 新增「博物館」等能夠使用硬幣解鎖額外要素的系統。硬幣可以在如達成原版中挑戰次數增加條件等情況下獲得。
- 即使在特別關卡沒有取得混沌翡翠／時光石，也能夠消費硬幣重試。

經典模式



- 畫面比例為 **4 : 3**。顯示在畫面左右的邊框可在「選項」變更。
- 可以使用和原版相同的角色遊玩。檔案資料也會依角色個別進行存檔。
- 每個關卡皆有 10 分鐘的時限，如果超出時限便會被視為失誤。
- 一旦失誤，畫面左下的挑戰次數就會減少。只要還有繼續次數，就算用完挑戰次數也能繼續遊玩，但若連繼續遊玩的次數也用完，遊戲就會 GAME OVER。
- 獲得 1UP 道具，或是在關卡／特別關卡中獲得一定程度的金環或得分，將增加挑戰次數。

角色介紹

刺猬索尼克

SONIC



喜歡隨心所欲生活，最討厭不公不義之事。雖然有時候個性比較急躁，但也有溫柔的一面，往往無法拋下有困難的人。史上最快的刺猬。

麥爾斯“塔爾斯”普勞爾

TAILS



有著2根尾巴，個性溫柔的小狐狸。能夠旋轉尾巴在空中飛翔，並運用這個能力協助索尼克過關斬將。

針鼴納克魯斯



KNUCKLES

怪力無雙的針鼴，負責守護王者翡翠。個性十分認真且容易被騙，所以也有可能被蛋頭博士的策略蒙騙而與索尼克戰鬥！？

艾咪·蘿絲



AMY

只要認定某事便會死腦筋地堅持到底，自稱索尼克的女朋友。個性十分活潑開朗，行動力也非常高！最喜歡用卡片進行占卜。

蛋頭博士



自我中心且十分任性，自稱邪惡的天才科學家。目標是征服世界，總是用盡各種手段阻擋索尼克的去路！

金屬索尼克



蛋頭博士為了贏過索尼克而製作的超高機能機器人。被製造得和索尼克十分相似，無論是速度、力量都和原版不相上下！

主選單



進入主選單就能選擇遊玩作品和遊玩模式。
頁面畫面的操作方法請參照導覽（圖片中的紅框）。

※ 本說明書所使用的畫面圖片為 Nintendo Switch™版本之截圖。

各個收錄作品的選單

●紀念模式

能夠以調整過的 16：9 畫面遊玩遊戲。

●經典模式

能夠以和過去相同的 4：3 畫面遊玩遊戲。

●連續 BOSS 戰

能夠和作品中出現的 BOSS 連續進行戰鬥。
成功通關可獲得硬幣。

● BLUE SPHERES

※ 僅限『索尼克 3& 納克魯斯』

能夠遊玩原版收錄的隱藏遊戲。
規則和『索尼克 3& 納克魯斯』的特別關卡相同。也可以選擇能遊玩新作關卡的「新模式」。

通過關卡即可提升等級。

只要輸入各等級顯示的號碼，就能夠以相同的等級遊玩。



遊戲開始前按下特定按鍵游標就會變色，可選擇喜歡的角色遊玩。

※ 角色沒有能力差距。



新模式中會出現新顏色的球。各種球的效果如下。



• 粉球

碰觸後會隨機轉移到其他粉球所在的位置。

• 綠球

碰觸後會變成藍球。

任務

●故事模式

能夠操作索尼克，依故事順序連續遊玩所有收錄作品。努力阻止蛋頭博士總是死灰復燃的野心吧！



●任務模式

在重新設計過的關卡挑戰任務吧。通關即可獲得硬幣。過關時獲得的階級及硬幣會依遊玩成績而有所不同。



完成任務後便會解鎖新任務。剛開放的任務會標有●的圖示。



博物館

●博物館

能夠閱覽各個作品的收藏。

收藏分為兩種，一種是會隨著遊戲進展自動解鎖的「一般收藏」，一種是需要用硬幣購入的「精美收藏」。

在「音樂」裡可登錄最多 5 個播放清單，並將其設定為觀賞博物館時的 BGM。

請參考下列圖示進行設定，盡情享受喜歡的樂曲。



開啟或關閉隨機播放



重複播放全曲／重複播放單曲／
關閉重複播放

●個人資料 & 排行榜

能在此確認各關卡的通關時間、自己的最佳紀錄以及全世界玩家的排行榜。

也能夠重新遊玩已通關的關卡。

※ 觀看世界排行榜需要連接網路。

●選項

能夠變更各種設定或重新確認教學。

●可下載內容 (DLC)

將移動至可購入高難度任務等追加內容的線上商店。

冒險的進行方法

解說收錄作品共通的遊戲進行方式。畫面的外觀將會依作品而有所不同。

「索尼克」系列是 2D 橫向捲軸動作遊戲。

在被分為數個關卡的區域中前進，打倒 BOSS 或蛋頭博士便能夠通關該區域。

通關關卡的路線不只 1 種。在廣大的地圖中自由奔馳吧！



畫面判讀方式



1 SCORE
(分數)

打倒敵人而增加的得分。
達到一定數值將增加硬幣或挑戰次數。

2 TIME
(時間)

目前關卡的遊玩時間。
經典模式的時限是 10 分，超過時間便會算作 1 次失誤。

3 RINGS
(金環)

目前持有的金環數量。
若集齊 100 個金環，紀念模式會增加硬幣，經典模式則是會增加 1 次挑戰次數。

**4 硬幣數
挑戰次數**

紀念模式中會顯示目前持有的硬幣數量。
經典模式則會顯示挑戰次數，次數用盡就會 GAME OVER。

※ 如果還有繼續次數，挑戰次數就會恢復為 3，並能夠繼續遊戲。

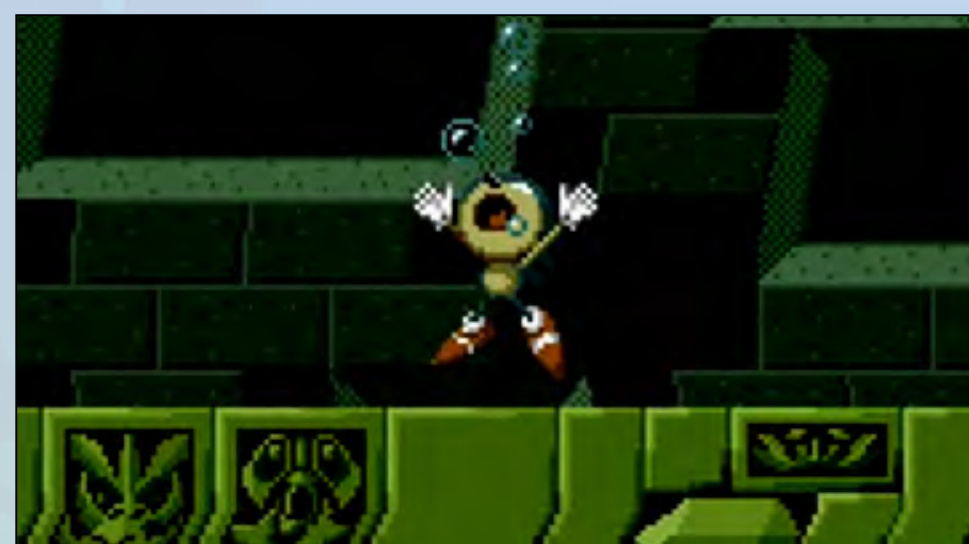
冒險的基礎知識

●金環

邊收集金環邊前進吧。就算僅持有 1 個金環，受到傷害時也會轉變為散落金環，而不會算作失誤。



但就算持有金環，掉到洞裡或長時間待在水中沒有換氣，仍然會算作失誤。



●道具

用旋轉攻擊或旋轉衝刺等方式破壞道具箱，就能獲得便利的道具。



●機關

在各區域中會有迴圈、脆弱的立足點或彈簧等機關或陷阱。

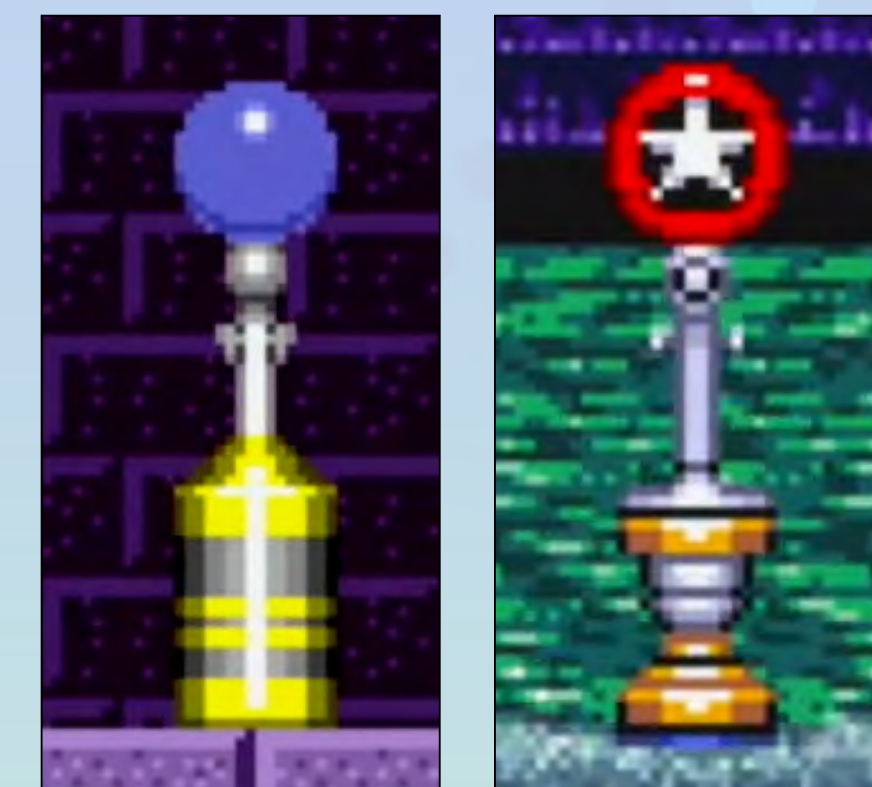
『索尼克 CD』中還會出現能夠時空跳躍的機關。



●中繼點

只要通過中繼點，失誤後就能從最後通過的中繼點重新開始。

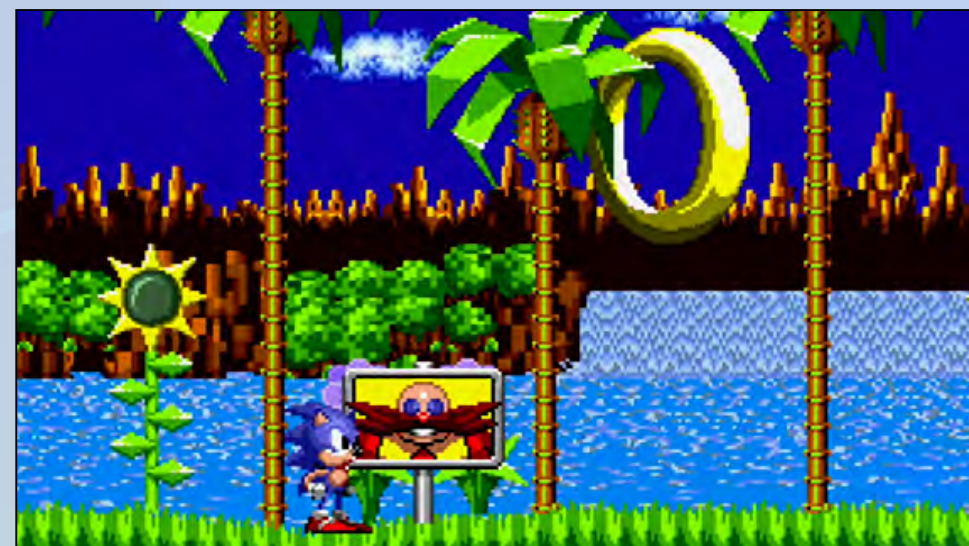
在部分作品中，持有一定數量的金環觸碰中繼點，就會出現特別關卡的入口。



●終點

通過位於關卡終點的過關牌，或打倒 BOSS 從膠囊中救出動物們，即可成功通關。

在部分作品中，持有一定數量的金環進入終點區域，就會出現特別關卡的入口。



混沌翡翠／時光石

各作品中的特別關卡出現條件不一，但只要成功通過就能夠獲得蘊含特別力量的「混沌翡翠（或是時光石）」。要是全部集齊，結局也會有所變化。



※ 特別關卡的玩法依作品而各有不同。詳情請參照收錄作品解說的頁面。

※ 未能在紀念模式中獲得混沌翡翠／時光石的時候，可以消費硬幣重試。

※ 若在「索尼克 3 & 納克魯斯」獲得混沌翡翠，遊戲後半就會出現「超級翡翠」。

暫停選單

在關卡中按下暫停，就會顯示暫停選單。

可以在此選擇從起點重新遊玩關卡，也可以回到作品的標題畫面或主選單。



收錄作品介紹

說明各個作品特有的系統。

關於所有作品共通的遊玩方法，請參考「冒險的進行方法」、「動作介紹」、「道具介紹」。



索尼克



索尼克 2



索尼克 CD



索尼克 3 & 納克魯斯

索尼克



發售日

1991 年 7 月 26 日 (日本)

1991 年 6 月 23 日 (北美・歐洲)

所有故事的起點，也是索尼克系列的處女作。憑藉洋溢速度感的動作、類型豐富的關卡設置、可愛的點陣圖及輕快的音樂，本作受到眾多玩家喜愛！而這部作品最重要的關鍵，正是作為 SEGA 招牌活躍的索尼克，千萬不能忘記他又酷又帥氣的魅力喔！

故事

為了追尋夢幻的寶石「混沌翡翠」，邪惡的天才科學家蛋頭博士把南島的動物們都變成了機器人！奔跑吧索尼克！打倒機器人們並拯救動物，從蛋頭博士的魔掌中守護混沌翡翠吧！



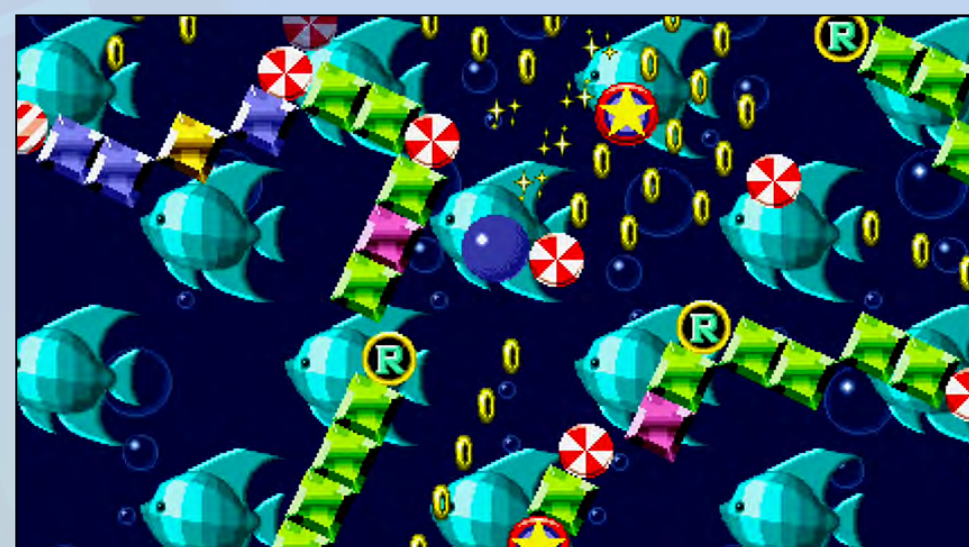
特別關卡

在持有 50 個以上金環的狀態下通過關卡 1・關卡 2，終點區域就會出現大金環。

穿過大金環就能挑戰特別關卡。

在特別關卡中，必須邊獲取金環邊在迷宮中前進，直到獲得混沌翡翠或碰觸終點攔網，關卡才會結束。

成績畫面會依據遊玩結果，顯示獲得的硬幣及繼續遊玩次數。



特別關卡的機關



圓形彈塊

碰觸時會被彈飛。



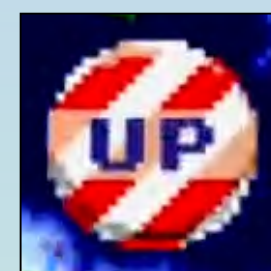
跳台

可做為立足點進行跳躍。



反轉

迷宮的迴轉將會變得相反。



提升

迷宮的迴轉速度將會變快。



下降

迷宮的迴轉速度將會變慢。



終點

關卡將會結束。

索尼克 CD



發售日

1993 年 9 月 23 日 (日本)
1993 年 11 月 23 日 (北美)
1993 年 10 月 (歐洲)

本作是在 Mega-CD 上發售的索尼克外傳作品，遊戲中加入穿梭於過去和未來之間的「時空跳躍」要素，是一部開創 2D 動作遊戲新境界的傑作。索尼克系列的活潑女主角・艾咪正是在這部作品中初次登場！

※ 艾咪當時是以「Rosy the Rascal」的暱稱登場。(僅限日本國內)

故事

在巨大湖泊 Never Lake 的上空，每年僅有 1 個月會出現美麗的星星 Little Planet，能夠自由支配時間的「時光石」就沉睡在那裡。企圖利用那份力量征服世界的蛋頭博士，在 Little Planet 建造要塞，並開始尋找時光石。此時恰巧探訪 Never Lake 的索尼克目擊了被破壞得慘不忍睹的 Little Planet，為了阻止蛋頭博士的野心，他義無反顧地挺身而出……



標題選單

只要在標題選單左右移動游標，就能夠選擇除了「GAME START」以外的下列選項。



● TIME ATTACK

在已經通關的區域進行競速。

● SETTINGS

可以選擇使用 Mega Drive / Mega CD 版的旋轉衝刺外觀。

● SOUND TRACK

可以選擇日本版・美國版的 BGM。

● EXTRAS

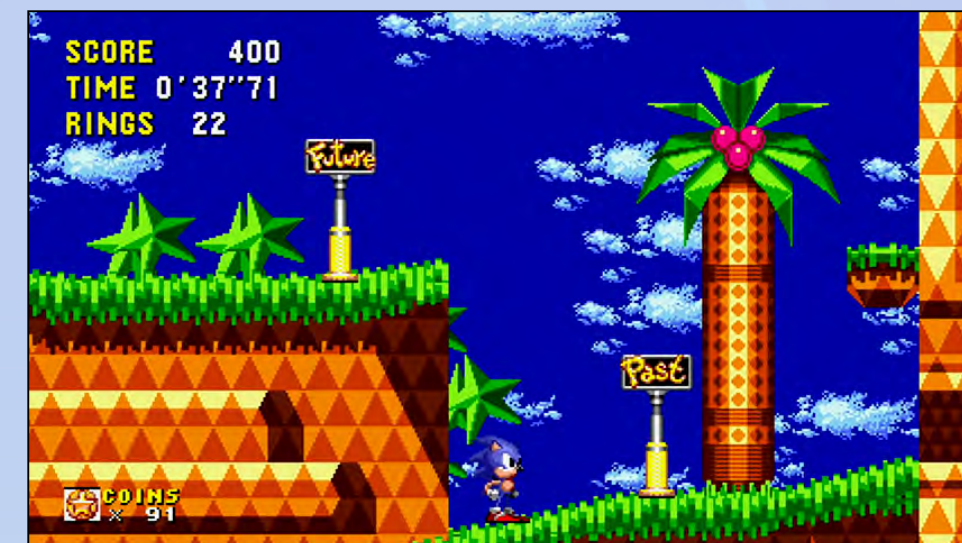
可依 TIME ATTACK 模式的成績解鎖各式各樣的額外要素。

時空跳躍

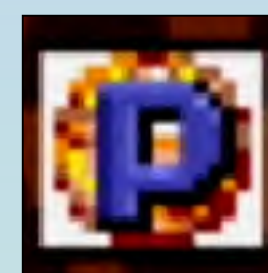
只要通過右圖所示的特殊標記，畫面左下便會出現圖示。在此狀態下維持一定程度以上的速度持續奔跑，就能前往過去（Past）或未來（Future）的時代。

如果能在過去破壞掉蛋頭博士的裝置，未來或許也會產生某種變化吧。

能透過畫面左下的硬幣／挑戰次數圖示確認目前所處的時代。



紀念模式

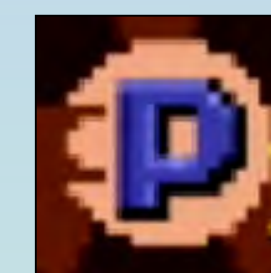


過去



未來

經典模式



過去



未來

特別關卡

在持有 50 個以上金環的狀態下通過關卡 1・關卡 2，終點區域就會出現大金環。

穿過大金環就能挑戰特別關卡。

在特別關卡中，必須邊在 3D 迷宮前進，邊運用旋轉跳躍打倒所有 UFO，並尋找時光石。

獲得時光石或超過時限關卡就會結束。

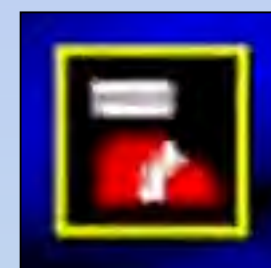


特別關卡的道具



特別金環

只要連續獲得，金環的數量就會加倍。



加速

能在一定時間內以 2 倍速度移動。



追加時間

剩餘時間會再追加 30 秒。

特別關卡的機關



傷害

只要碰到就會造成傷害，金環也會減半。



衝刺

只要踏上去就會大幅加速。



微衝刺

只要踏上去就會稍微加速。



風扇

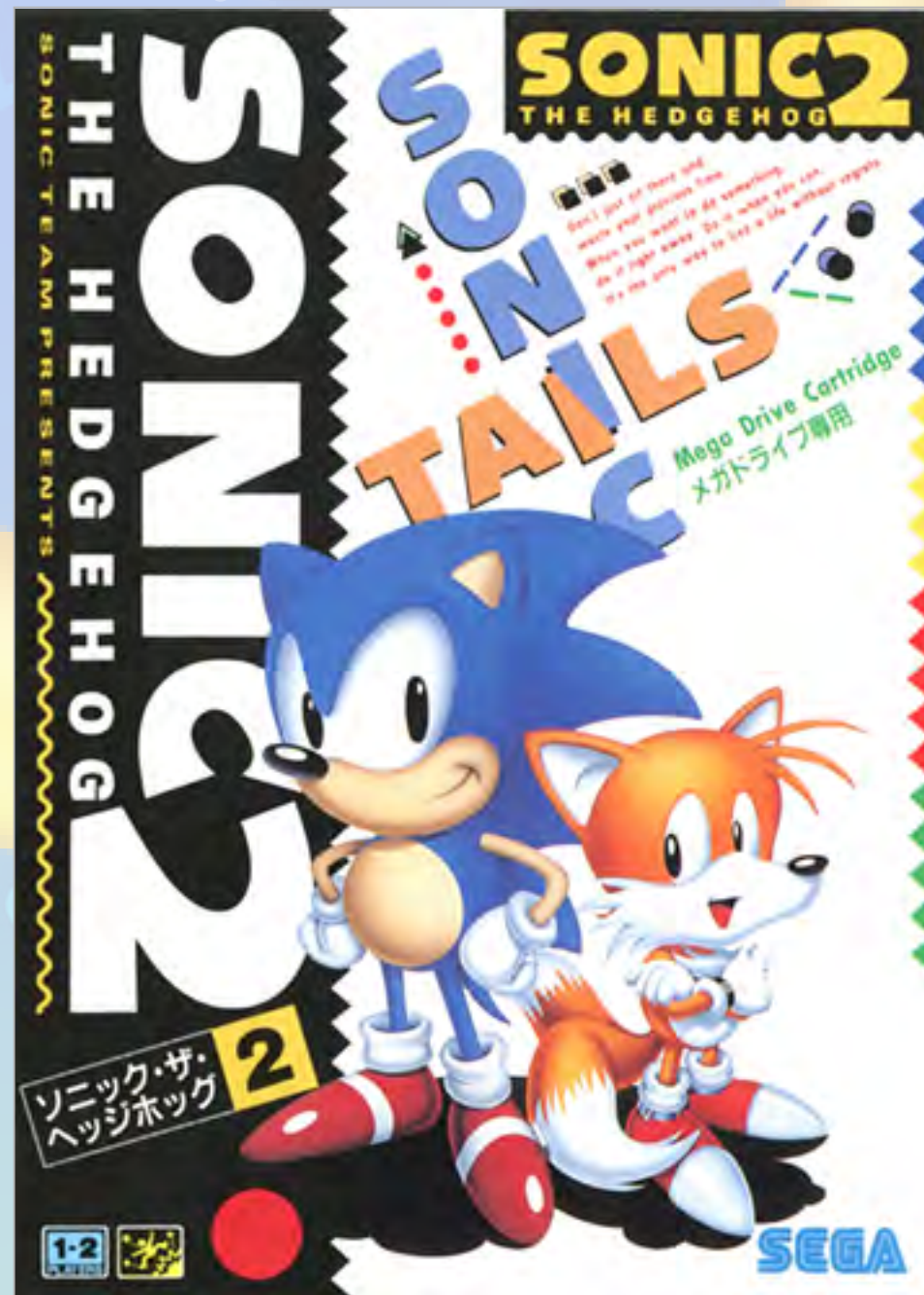
只要踏上去就會飄浮起來。



彈簧

只要踏上去就能高高跳起。

索尼克 2



發售日

1992 年 11 月 21 日 (日本)

1992 年 11 月 24 日 (北美・歐洲)

速度感・爽快感比起前作大幅上升！以 3D 形式展現的特別關卡也非常新鮮，而且因為索尼克的狐狸小弟・塔爾斯的登場，本作還能享受協力合作及分割畫面對戰的樂趣！

故事

邪惡的天才科學家蛋頭博士回來了！和可愛的狐狸搭檔麥爾斯“塔爾斯”普勞爾一起守護混沌翡翠，阻止蛋頭博士完成究極兵器・蛋頭死牢吧！



2 PLAYER VS

在『索尼克 2』中可遊玩 2 人對戰的「2 PLAYER VS」。決定對戰次數和出現道具，再選擇想使用的角色和關卡，就會開始對戰。

任一方玩家抵達終點後，另一名玩家也必須在 60 秒內抵達終點，否則就算失誤。

對戰的勝敗會依分數・過關時間・抵達終點時持有的金環數量・關卡中獲得的金環總數・道具箱獲得數來計算綜合評價。

若除了「SPECIAL STAGE」外皆不相上下，則會追加特別關卡的延長戰。

如果 1P・2P 雙方都未用盡繼續次數，就會在所有對戰結束後顯示最終結果。



特別關卡

若在中繼點啟動時持有 50 個以上的金環，便會出現星之輪。只要跳進去，就能前往特別關卡。

在特別關卡中，必須邊在 3D 路線前進，邊收集掉落的金環。

如果被炸彈打中就會弄掉金環，還請多加注意。

只要在經過 3 個檢查門時持有一定數量的金環，就能獲得混沌翡翠。



SCORE	200
RINGS	148
GEMS BONUS	10000

索尼克 3 & 納克魯斯



發售日

索尼克 3

1994 年 5 月 27 日 (日本)
1994 年 2 月 2 日 (北美)
1994 年 2 月 4 日 (歐洲)

索尼克 & 納克魯斯

1994 年 10 月 18 日
(日本・北美・歐洲)

紅色的針鼹納克魯斯作為勁敵登場，精彩萬分的熱血故事就此展開！本作也新增了角色的固有動作，是一部耐玩度十足的 2D 動作遊戲。

雖然原版的 2 部作品以前篇・後篇形式發售，但本次將統合為 1 部作品獻給各位玩家！

故事

●索尼克 3

多虧索尼克等人的活躍，蛋頭死牢墜落到了浮游島上。只是蛋頭博士卻企圖使用沉睡在浮游島上的混沌翡翠之力，讓蛋頭死牢再次浮起。蛋頭博士欺騙混沌翡翠的守護者納克魯斯「索尼克盯上了混沌翡翠」，誘導了雙方的對立……

●索尼克 & 納克魯斯

索尼克再次擊墜蛋頭死牢，但他卻被彈飛到了浮游島深處的巨大蘑菇森林。索尼克下定決心絕不再讓蛋頭死牢復活，然而此時納克魯斯卻又一次地出現在他的面前。命中注定的勁敵對決和解開混沌翡翠謎團的冒險即將開始！



COMPETITION 模式

標題畫面可選擇「COMPETITION 模式」，將以繞路線 5 圈的形式進行對戰或競速。
玩法有以下 3 種。

GRAND PRIX 以 5 場競速對戰。

MATCH RACE 以 1 場競速對戰。

TIME ATTACK 1 人進行競速。

「GRAND PRIX」和「MATCH RACE」可選擇是否會出現道具。



COMPETITION 模式的道具



加速

在一定時間內加速。



減速

在一定時間內減速。



金環

能夠抵擋一次傷害。



香蕉

碰觸後就會掉到地上，踩到時會滑倒。



自走炸彈

碰觸後就會開始在地上奔跑的炸彈。



彈簧

碰觸後就會落到地上，踩上去則能夠高高跳起。



互換

將對戰對手和自己持有的道具互換。

特別關卡

通過在隱藏通道或隱藏房間出現的
巨大金環就能挑戰特別關卡。



運用方向轉換和跳躍在特別關卡中成功碰觸所有藍球後，就能夠獲得混沌翡翠。

※ 若獲得混沌翡翠，遊戲後半就會出現「超級翡翠」。

●畫面的看法



①剩下的藍球數量

③藍球

④紅球

⑤黃球

⑥彈簧球

●訣竅

碰觸外圈所有藍球後，內側的藍球就會變為金環（僅限內側沒有紅球・彈簧球・金環時）。

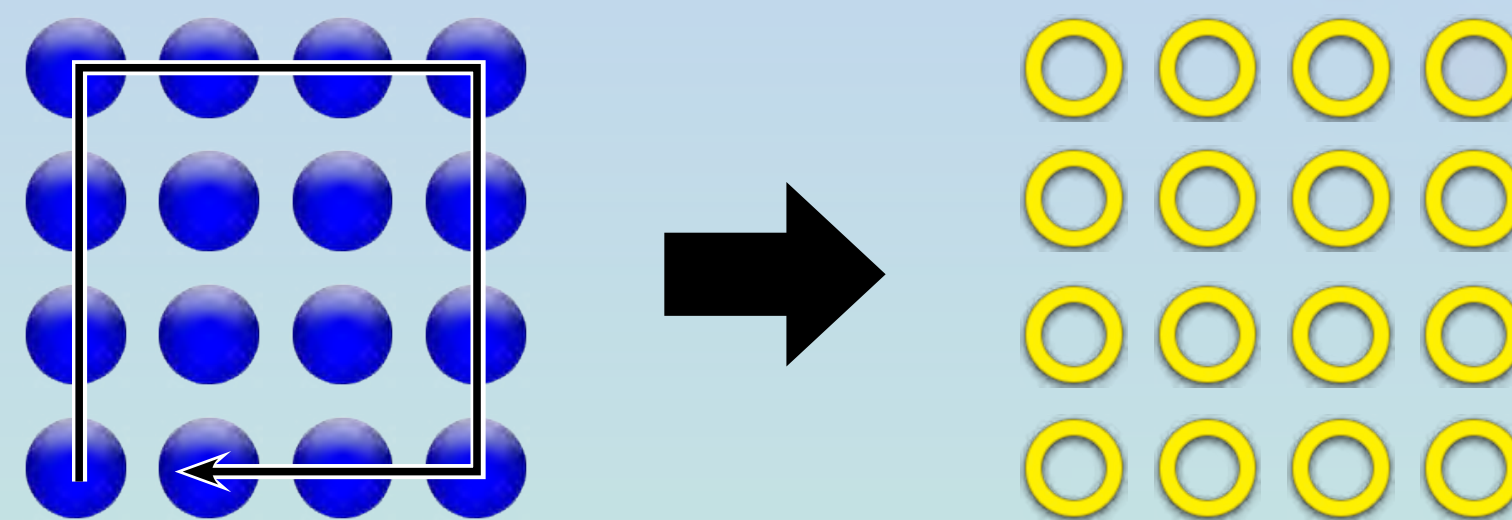
②剩下的金環數量

碰觸後就會變成紅球。

碰觸後關卡就會結束。

碰觸後就會跳到遠處。

碰觸後就會被彈回來。



獎勵關卡

若在中繼點啟動時持有 20 個以上的金環，就會出現星之輪。跳進去就能前往獎勵關卡。

挑戰的獎勵關卡將從 3 種關卡中自動選擇。



●口香糖球機器

利用左右的彈塊跳躍，轉動轉蛋的操縱桿。道具球會接著落下，小心不要弄掉並取得道具吧。若在關卡下的彈射裝置消失後掉下去，關卡就會結束。



●角子機

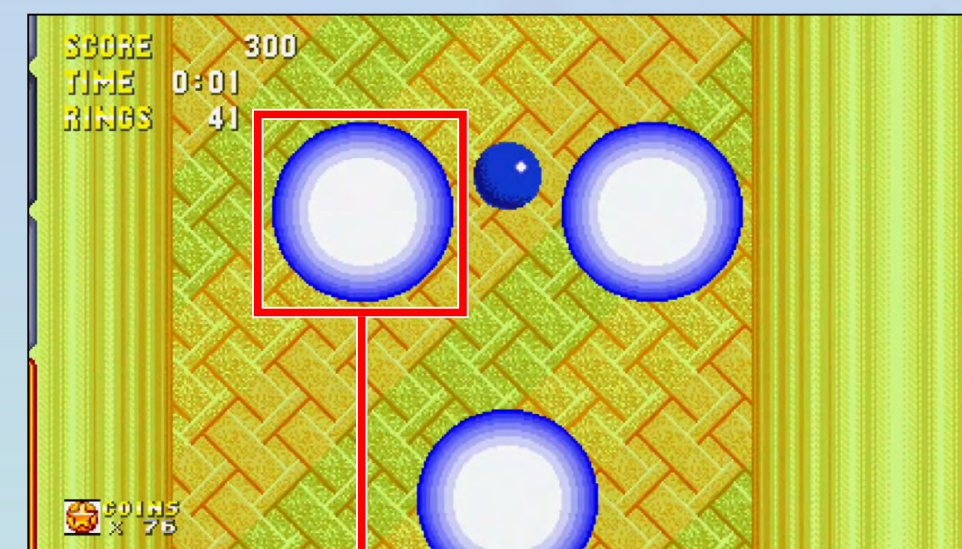
運用移動和跳躍，從中間跳進角子機裡吧。進入角子機後，機器就會開始運轉，如果出現相同花樣，金環便會增加。若碰到終點攔網，關卡就會結束。



角子機中間的空洞

●迴轉跳躍

運用移動按鍵調整光球的迴轉角度，並跳躍以收集金環和道具吧。若碰到由下往上移動的盾牌，關卡就會結束。

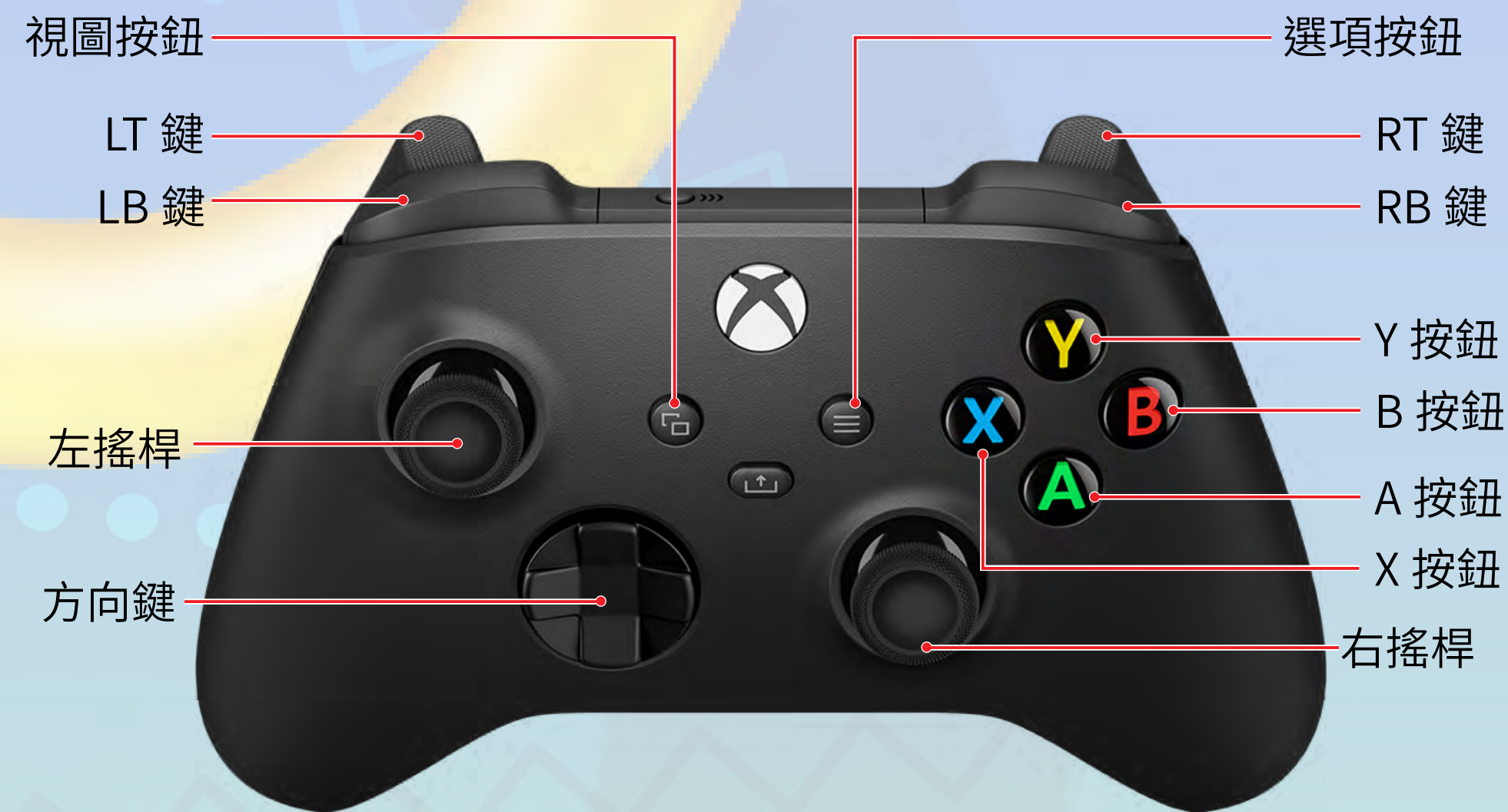


光球

基本操作一覽

有關主選單的操作，請參考畫面下方的導覽。

無線控制器



移動	左搖桿／方向鍵 鍵盤「W」／「S」／「A」／「D」
向上看	左搖桿↑／方向鍵↑ 鍵盤「W」 (長按則可滑動畫面)
下蹲	左搖桿↓／方向鍵↓ 鍵盤「S」 (長按則可滑動畫面)
跳躍	B 按鈕／A 按鈕 鍵盤「K」／「L」
暫停選單	選項按鈕 鍵盤「N」

※ 說明書中所介紹的操作解說以初始設置為基準。

動作介紹

介紹遊戲中出現的動作。

●跳躍

跳躍即可使出旋轉攻擊，並對敵人造成傷害。



●旋轉衝刺

下蹲時長按跳躍按鍵累積力量，解除下蹲時就能夠以高速旋轉突進。



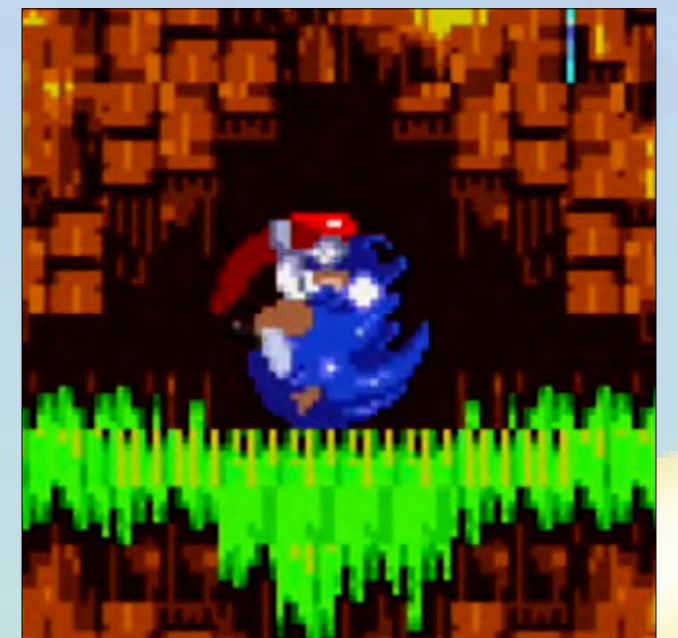
●向上看／下蹲

能夠滑動畫面，調查周邊的狀況。



●旋轉移動

只要在移動時下蹲，就能夠邊旋轉邊移動。維持這個狀態撞向敵人，便可對其造成傷害。



●著地衝刺

只要在跳躍時再次長按跳躍按鍵，著地的瞬間就會使出旋轉衝刺。

※ 經典模式無法使用

僅有索尼克能夠使用

●衝刺

在下蹲時長按跳躍按鍵累積力量，接著解除向上看就能夠使出衝刺。雖然不是攻擊能力，但速度會比旋轉衝刺還快速。

※『索尼克 CD』
僅有索尼克能夠使用



●雙重迴轉攻擊

只要在跳躍時再次按下跳躍按鍵，就可以做出能將敵人子彈反彈回去的旋風。

另外，裝備保護罩時會變化為特別的動作。

※『索尼克 3 & 納克魯斯』
僅有索尼克能夠使用



●飛行

連按跳躍按鍵即可飛行。長時間飛行會疲勞，並逐漸降落到地面。

※ 僅有塔爾斯能夠使用



●塔爾斯支援

若以索尼克 & 塔爾斯遊玩，並在向上看著天空的同時連按跳躍按鍵，塔爾斯即可在空中飛行。要是對著飛行中的塔爾斯進行跳躍，就能夠抓住塔爾斯的手一起飛行。

同時按下下蹲和跳躍按鍵則能讓塔爾斯把手放開。
※ 僅限以索尼克 & 塔爾斯或是納克魯斯 & 塔爾斯遊玩時能夠使用



●滑翔

只要在跳躍時再次連按跳躍按鍵，就能夠滑翔。滑翔時可以改變方向，也可以用拳頭攻擊敵人。

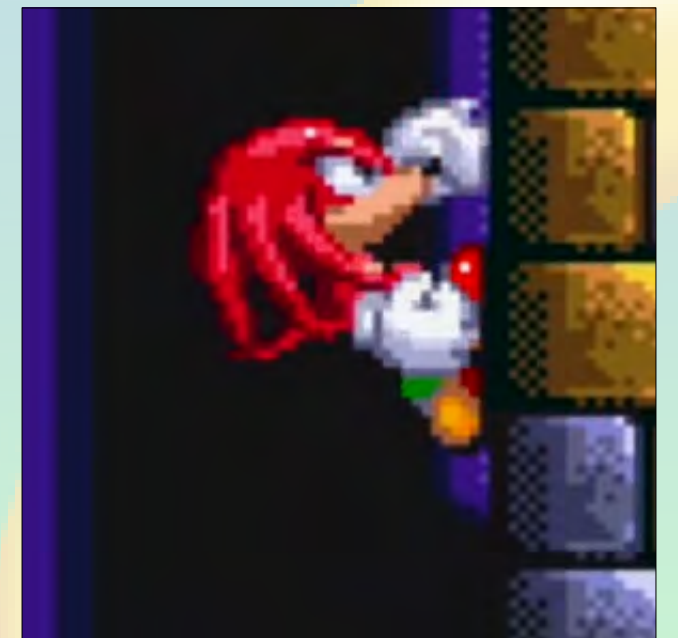
※ 僅有納克魯斯能夠使用



●攀壁

若在滑翔時撞到牆壁，則能夠抓住牆壁向上或向下進行攀登。

※ 僅有納克魯斯能夠使用



道具介紹

介紹遊戲中出現的道具。
道具的外觀有可能依作品不同而有所差異。



BIG 10 金環

金環會增加 10 個。



無敵

在一定時間內不會受到傷害。



保護罩

能夠避開傷害 1 次。



加速

能夠在一定時間內加速奔跑。



1UP (僅限經典模式)

顯示角色的挑戰次數將會加 1。



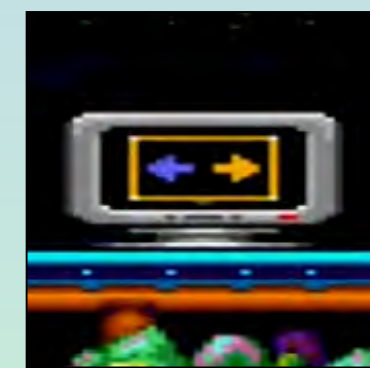
硬幣 (僅限紀念模式)

能夠獲得硬幣。硬幣可用來解鎖特別關卡的重試或購入博物館收藏。



蛋頭博士陷阱

拿取後會造成傷害。



瞬間移動 (僅限 2 PLAYER VS)

在『索尼克 2』的「2 PLAYER VS」中出現的道具。
拿去後可替換 1P 和 2P 的位置。

保護罩和特別的動作

『索尼克 3 & 納克魯斯』中會出現 3 種保護罩。在索尼克裝備這些保護罩時，只要於跳躍中再次按下按鍵，就能使出特別的動作。



烈火保護罩

能夠防禦火焰攻擊，但進入水中就會消失。

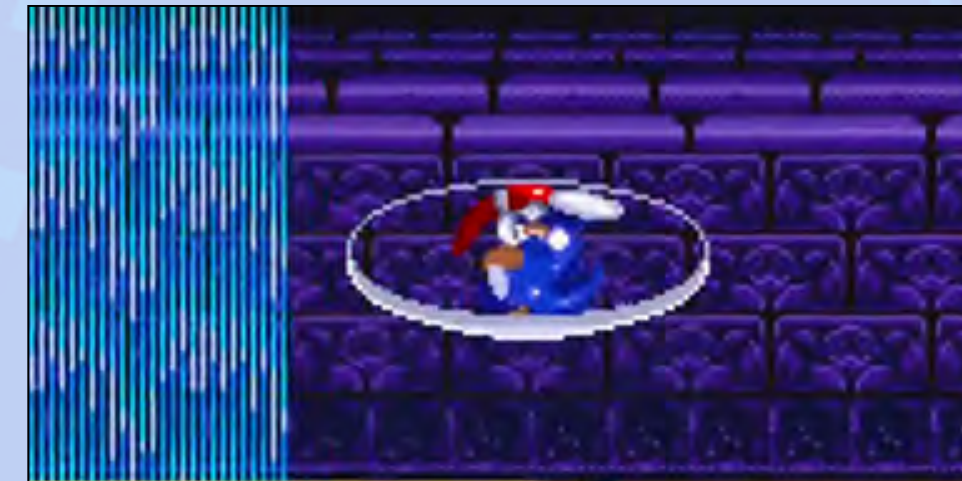
裝備保護罩時的動作：火球衝刺



海洋保護罩

會變得能夠在水中呼吸，同時也能夠防禦部分敵人的子彈。

裝備保護罩時的動作：連續反彈



閃電保護罩

能夠吸取附近的金環，但進入水中就會消失。

裝備保護罩時的動作：2 段跳躍



額外情報

如果集齊混沌翡翠……

如果通關特別關卡，並集齊所有混沌翡翠，就能夠變身為超級索尼克／超級納克魯斯（集齊超級翡翠時則能夠變身為終極索尼克／超級塔爾斯／終極納克魯斯）。

在持有 50 個以上的金環時，請在空中按下 Y 按鈕／鍵盤：請按 O。

※ 僅限「索尼克 2」

「索尼克 3 & 納克魯斯」

鏡像模式

通關各作品或故事模式後，就能夠挑戰關卡左右反轉的「鏡像模式」。此模式解鎖後，即可從主選單中選擇遊玩。

©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo and SONIC ORIGINS are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

©SEGA. Tous droits réservés. SEGA est enregistré auprès du bureau américain des brevets et des marques déposées. SEGA, le logo SEGA et SONIC ORIGINS sont des marques commerciales ou déposées de SEGA CORPORATION ou de ses sociétés affiliées. Toutes les autres marques, tous les autres logos et tous les autres dépôts légaux appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Font Design by FONTWORKS Inc.

Microsoft, Xbox Series X|S, Xbox One, Kinect, Xbox Live, and the Xbox related logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in America and other regions.

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



本軟體未經許可禁止複製、竄改、出租、營利目的之使用、在公開場所放映及傳輸。如有以上行為我方將採取法律行動，敬請注意。

Unauthorized copying, reproduction, rental, pay for play, public performance or transmission of this game is a violation of applicable laws.

關於本商品的客戶服務中心

SEGA CORPORATION
Asiasupport@sega.com