

Sonic Unleashed: Detonado da Versão Playstation 3

Autor: Willian Antunes

Site: <http://www.freewebs.com/bancadecoco/>

Publicado na Power Sonic sob autorização!

Acelera, ouriço

O diabólico Dr. Eggman (também conhecido como Dr. Robotnik) desenvolve um terrível plano que pode destruir todo um planeta. E, para piorar, transforma Sonic em uma fera bestial. Lançado em um planeta literalmente aos pedaços, o porco espinho mais rápido do mundo dos games precisa salvar o planeta, encontrar uma forma de se livrar da maldição e ajudar um novo amigo.

FICHA TÉCNICA

Produção: Sonic Team

Distribuição: Sega

Jogadores: 1

Site: sonic-unleashed.com

Online: não

Sixaxis: sim

Versão: americana

Gênero: aventura

Plataforma: PS3

CONTROLES

Sonic (fases diurnas)

CÍRCULO: agachar / dar rasteiras / usar os stooping shoes

X: pular

QUADRADO: boost

R1 e L1: passada rápida (para a direita e para a esquerda)

Analógico Direito: câmera

Analógico Esquerdo: movimentação / correr

Start: pausa / menu

Werehog (fases noturnas)

TRIÂNGULO: ataque especial

QUADRADO: atacar / atirar

CÍRCULO: agarrar

X: pulo / pulo duplo

R1: acionar o poder de werehog

L1: defender

R2 e L2: aumentar a velocidade

Analógico Direito: câmera

Analógico Esquerdo: movimentação

Start: pausa / menu

Gaia Colossus

R2 e L2: atacar

L1: defender

QUADRADO: boost

Analógico Esquerdo: movimentação

Super Sonic

QUADRADO: boost

Analógico Esquerdo: movimentação

Analógico Direito: câmera

Fases diurnas – jogadas com o Sonic tradicional, são fases típicas da série Sonic, com muita correria, pistas com loopings e pulos incríveis;

Fases noturnas – são jogadas com a versão amaldiçoada do Sonic, o Werehog. Estas fases são mais lentas (já que o Werehog não tem agilidade, mas sim força e maior elasticidade nos braços), o que permite a existência de muitas lutas e alguns puzzles;

Medalhas do sol e da lua – estão espalhadas em todos os lugares, tanto nas vilas e cidades quanto nas fases diurnas e noturnas, em quantidades indicadas na [tela](#) mostrada quando se entra em uma fase. Servem para abrir fases. Explore os locais para encontrá-las;

Pontos de experiência – ao final de cada fase, conforme o tempo feito e a quantidade de prismas amarelos obtidos (que os monstros soltam quando destruídos), são dados pontos de experiência. Esses pontos podem ser distribuídos para melhorar as habilidades do Sonic, tanto na versão tradicional quanto na werehog;

Itens colecionáveis – espalhados por todo o jogo, compreendem fitas de vídeo, livros de ilustrações e discos. Outros objetos podem ser comprados com os vendedores, como porta-retratos, bandeirinhas do país, etc. Após comprá-los, pode-se obter informações sobre eles com o Professor Pickle;

Ampulheta – serve para controlar o tempo, ou seja, pode ser usada para escolher dia ou noite;

Comida – maçãs, balas, cachorros-quentes e guloseimas em geral podem ser comprados nas vilas e cidades e servem para dar pontos de experiência;

Missões extras – podem ser acessadas conversando com as pessoas das cidades.

1. Apotos (dia)

Após o filme de abertura (onde é explicado como o Sonic se transforma em Werehog e como ele encontra um novo amigo), a missão é chegar na cidade litorânea em Apatos.

Corra pelo caminho e, depois que passar pelo looping, tenha certeza de passar sobre o acelerador, a fim de garantir um pulo perfeito até o outro lado do precipício. Pule nos trampolins e, após passar pelos obstáculos nos degraus, atravesse usando o pilar como apoio, acionando o boost (pule e, quando aparecer a marcação verde, aperte o botão QUADRADO). Deslize pelo trilho e destrua os robôs para fazer a alça descer. Suba pela alça, destrua os robôs, siga pelo caminho se desviando dos rolos com espinhos pule para o outro lado com o boost e alcance o anel com a estrela que indica o final da fase.

Depois do filme, fale com as pessoas na rua para descobrir alguns fatos, siga em frente até o portal e vá até “tubo” dourado localizado em frente para entrar na primeira fase diurna. Siga correndo pelas ruas da cidade até encontrar os robôs. Após, destruí-los, atravesse o abismo usando os robozinhos voadores como apoio, usando o boost. Continue correndo, destruindo os robôs e outros obstáculos, como caixas e mesas. Siga pelo trilho triplo, trocando quando necessário. Após o segundo trilho triplo, pule e passe pelo aro e deslize pelo trilho. Continue em frente e, ao chegar ao canhão, lance-se para cima e atravesse pulando sobre o muro. Continue em frente, pule e use o boost para atravessar as plataformas mais rapidamente. Siga adiante, destrua os robôs, atravesse usando o boost nos robozinhos voadores, e, quando estiver no ar, depois do grande pule, faça a seqüência pedida (é aleatória). Desça pela alça e corra pelo caminho até chegar na ponte, atravessando-a usando o boost após pular – faça a seqüência pulo-boost rapidamente, para não cair no mar, usando os robozinhos. Siga adiante até o grande pulo, faça a seqüência pedida e vá pelo caminho mais alto da direita. Siga correndo até o final da fase.

2. Apotos (noite)

Siga em frente até o portal e entre no “tubo” azul da primeira fase noturna, localizado à esquerda.

Quebre o portão (botões TRIÂNGULO ou QUADRADO), siga em frente e mate todos os monstros para liberar o caminho. Siga adiante, quebre os dois portões e mate todos os monstros. Pule, agarre na barra suba e siga adiante. Destrua o portão e, quando chegar a uma porta de pedra, destrua os vasos da esquerda e pule sobre o botão no piso, que estava escondido embaixo dos vasos. Passe pela porta e destrua todos os inimigos.

Em frente, circulado por vários anéis, há uma alavanca. Puxe-a apertando o botão CÍRCULO continuamente, a fim de posicionar a plataforma. Vá para esquerda, suba pelas barras e atravesse pulando pela plataforma. Suba pelo mastro, pule e passe pelo checkpoint. Desça o caminho, agarre a porta e faça-a subir apertando o botão CÍRCULO continuamente. Entre, mate todos os inimigos e passe pela porta que se abriu à direita.

Siga pelo caminho, suba pela barra, mate os monstros e siga adiante. Atravesse a água pelo caminho estreito se equilibrando, destrua o robô, passe pelo checkpoint e mate todos os monstros. Suba a porta, passe e mate todos os inimigos. Para abrir a porta, você deve colocar os pesos verde e vermelho nos respectivas bases, localizados à direita e à esquerda da porta. Destrua a porta à direita e pegue o peso vermelho. Vá para a esquerda, destrua a última porta da esquerda para achar o peso verde.

Passe pela porta, suba pelas barras, destrua o robô, atravesse pelos caminhos estreitos e vá para a direita, atravesse pelas barras e passe pelo checkpoint. Pule na trave da parede e, se balançando, atravesse para o outro lado. Pule no mastro, suba, pule para o mastro seguinte e atravesse pulando pelas traves da parede. Destrua o robô, icle a porta, siga em frente, puxe a alavanca e entre.

Para derrotar o chefe, acione o poder de werewolf (R1) e bata nele sem dó. Quando ele lançar a onda de choque, pule para se desviar dela. Destruindo os objetos do cenário, encontrará energia extra. Continue batendo até vencê-lo.

3. Voando para Spagonia (dia)

Nesta fase, aperte os botões na seqüência em que forem sendo pedidos, ou seja, conforme as bombas forem sendo lançadas, a fim de destruí-las e evitar que acertem o avião.

Quando avistar a nave do Dr. Eggman, continue com a mesma estratégia e, quando a porta traseira abrir, aperte TRIÂNGULO continuamente, a fim de tirar a maior quantidade possível de energia da nave inimiga. Faça isso até derrubá-la.

4. Spagonia (dia)

Conversando com os moradores, siga em frente, vire à direita, vire à esquerda e entre na universidade.

Após o filme, volte pelo mesmo caminho e converse com Natalia, que está à esquerda quase no fim do caminho. Siga até o final e fale com Tails, escolhendo a primeira frase para que possam ir a Mazuri e procurar pelo professor raptado.

5. Mazuri (noite)

Fale com os moradores e depois siga para a esquerda e atravesse o portal. Vá em frente, puxe e empurre o bloco de pedra pelo caminho, a fim de posicioná-lo próximo à plataforma. Suba no bloco, pule na plataforma e suba pelas barras até encontrar o "tubo" azul da fase noturna (Savannah Citadel).

Siga em frente, destrua as plantas e o robô e, antes das escadas, puxe o bloco de pedra à direita até posicioná-lo em cima do botão no chão à esquerda. Entre, destrua todos os inimigos, empurre o bloco de pedra para a direita, posicionando-o próximo à pilha de madeira. Do lado direito, gire a manivela para fazer a plataforma subir. Suba pelo bloco e pelas plataformas, empurre o bloco de pedra pela ponte e posicione-o em cima do botão azul. Entre pela porta, destrua os monstros, icle a porta, entre e destrua todos os inimigos.



Pegue o monstinho e jogue-o no alvo. Pule no fosso em cima da plataforma e, quando ela subir, pule para o outro lado. Siga em frente, destrua todos os inimigos, gire a manivela e empurre o bloco de pedra até a plataforma de madeira que foi içada. Suba, atravesse pulando pelas plataformas, suba pelas barras e pule até o checkpoint.

Suba pelas pequenas traves na parede, pule na plataforma de madeira e atravesse usando boost nos monstinhos voadores. À direita, pegue um dos monstinhos, jogue no alvo a frente, pegue o outro monstinho, pule na plataforma e, quando ela estiver no alto, jogue-o no alvo seguinte, na torre à direita. Atravesse pulando a outra plataforma, siga ao redor da construção e atravesse pelo caminho estreito. Atravesse pelas barras, tomando cuidado com as serras na parede. Pule na plataforma e atravesse usando as traves da parede. Ice a porta, entre e destrua os inimigos. Empurre o bloco de pedra da frente até encostar na plataforma de tábuas. Empurre o bloco de pedra de trás até a posição onde estava o primeiro bloco. Gire a primeira manivela até nivelar as plataformas, empurre o bloco de pedra para a segunda plataforma, desça e gire a segunda manivela até o final. Gire a primeira manivela até o final e suba pelas plataformas.



Siga em frente, vire a direita, ice a porta e destrua os robôs.

Depois dos filmes, desça as escadas da universidade e fale com Lilli, do lado esquerdo. Vá até o início da cidade e saia. Faça o mini tutorial do mapa mundi e vá para Mazuri.

6. Mazuri (dia)

Fale com as pessoas da vila, passe pelo portal, destrua os robôs e entre no “tubo” dourado.

Corra pelo caminho até entrar na cidade. Destrua os robôs, pule no prédio, siga correndo, pule para o caminho mais alto, pule com o boost, desça e pule pelo aro. Deslize pelo trilho colorido e, após o looping, use o canhão para cair no trilho seguinte. Pule nas traves da parede, destrua o robô, atravesse pulando pelas traves, pule nos aros, deslize pelo trilho e use o canhão para pular nos aros. Destrua o inimigo, continue pelo caminho até cair no trilho, corra para a esquerda, deslize no fio, fique no centro e deslize pelo fio. Siga adiante, atravesse pelas traves, destrua os robôs e suba pela alça. Corre pela parede da esquerda e continue até o checkpoint. Use o canhão, destrua os robôs, pule pelas plataformas, destrua o inimigo que solta fogo com o boost e pule no aro. Depois que sair do trilho, destrua os robôs e, depois que cair na rampa, acione o boost e pule pelo aro. Corra pelo caminho, pule nas árvores e faça a seqüência pedida. Continue até encontrar o canhão. Jogue-se para cima com o canhão e atravesse usando boost 3 vezes. Pule nas traves da direita e da esquerda e suba no trilho. Corra pelo caminho, atravesse pulando as plataformas, use o canhão, atravesse pelas traves superiores, pule no trilho e faça a seqüência pedida.



Agora, sua missão é derrotar o Egg Beetle. Para isso, corro atrás dele, se desviando das bombas terrestres e mísseis lançados em você. Assim que tiver a barra de boost cheia, acione-o e, quando estiver perto da máquina, pule e acione o boost novamente, para bater e tirar energia do Egg Beetle. Quando entrar na fase com visão lateral, corra na frente do Egg Beetle e, quando os foguetes forem lançados, vá para trás, se desviado. Pule as bombas e desvie-se do “agarrão”. Logo

após o agarrão, a fase terminará. Assim que isso acontecer, pule e acione o boost – dessa forma, acertará o Egg Bettle e o destruirá mais rapidamente.

Após os filmes, converse com Tails, escolhendo a primeira frase. Volte para a vila e converse com Chao, o homem de capa e chapéu com o fantoche. Saia da vila e vá para Holoska, mudando o padrão para dia.

7. Holoska (dia)

Fale novamente com Chao e entre no portal.

Atravesse o lago com o boost e pegue os **sapatos** pesados (stopping shoes). Suba na plataforma azul e pule acionando os stopping shoes com o botão CÍRCULO até que ela desça por completo e abra a porta. Entre no tubo dourado com o número 2.

Corra pelo gelo, destrua os robôs e atravesse a água com o boost. Continue correndo, use o canhão, passe pelos aros, pule e atravesse pulando as plataformas de gelo. Continue pela direita e destrua a parede de gelo. Siga em frente destruindo os robôs até encontrar uma outra plataforma azul. Pule sobre ela com os stopping shoes e passe pela porta.



Com o trenó, bata nos robôs e desvie dos cristais de gelo. Fique no centro para pegar a rampa e atravesse pela baleia. Atravesse os cristais de gelo pulando sobre eles, pule os buracos no chão até sair do trenó. Corra pela caverna, se desviando dos blocos de gelo que caem de teto e dos buracos no chão. Atravesse a água usando o boost, destrua os robôs e siga em frente até atravessar pela outra baleia e encontrar a plataforma azul. Destrua os robôs, pule na plataforma e entre pela porta.



Corra por todo o caminho até entrar no trenó novamente. Use as rampas para “voar”, destrua os robôs e desvie das bombas e cristais de gelo.

Saia da vila e vá para Spagonia, à noite.

8. Spagonia (noite)

Siga para a universidade e, no caminho, converse com Chao.

Entre, converse com o professor, saia e vá para o portal, à direita. Atravesse o portal e entre no tubo azul com o número 2 (Rooftop Run).

Mate os inimigos e vá para a esquerda. Suba pela barra e pelas pequenas traves na parede. Mate os inimigos, suba pela pequena trave e pela barra na parede da direita. Vá para a esquerda e se jogue nas escadas. Desça as escadas, destrua todos os inimigos e entre pela porta que se abriu. Logo após o checkpoint, destrua os vasos à esquerda, entre no beco e pegue o peso vermelho no primeiro nicho à esquerda. Volte, siga em frente e coloque-o na base no nicho do lado esquerdo da porta. Volte, pegue o peso verde no nicho do lado esquerdo e coloque-o na base do lado direito da porta.



Após entrar, destrua os inimigos, destrua os vasos da esquerda para liberar a alavanca, puxe-a, destrua os inimigos e passe pelo portão. Dentro do depósito, acione o poder de werehog e bata no monstro. Pegue o peso amarelo (rodeado por anéis), saia do depósito e coloque-o na base da porta à direita. Entre pela porta e siga em frente. Quando o portão for acionado, mate os monstros, para liberá-lo. Continue fazendo isso até chegar ao checkpoint.

Vá para a direita e puxe a alavanca, localizada ao lado da grade, do lado esquerdo. Passe pelo portão, entre à direita e passe pelo checkpoint à frente. Destrua os robôs, suba as escadas à direita, mate o monstro grande e entre na torre.

Suba pelas engrenagens e pelas traves das paredes, tomando cuidados com as armadilhas de raios. Passe o checkpoint e continue subindo, usando barras, engrenagens, traves e mastros. Quando estiver no alto, do lado do relógio, vá para a direita e gire a manivela para formar um caminho com os ponteiros. Suba pelas traves à direita do relógio, passe pelos ponteiros, suba pelas traves à esquerda, agarre a barra e siga por ela até a outra face da torre. Desça, atravesse usando monstros voadores como apoio e mate os monstros.

Após ganhar a câmera do Tails, volte para a cidade e, após o filme, destrua todos os monstros. Fale com Tails, vá até a universidade, converse com a Amy Rose e com o professor Pickle. Saia da cidade e vá para Chun-nan, escolhendo "noite".

9. Chun-nan (noite)

Fale com Lin, a velhinha perto da escada, do lado direito, escolhendo as primeiras frases, ou seja, aceitando encontrar o ancião desaparecido. Suba as escadas, fale com o homem do portal. Entre, siga até o templo e entre no tubo azul com o

Número 3 (Dragon Road).

Siga o caminho, matando os monstros até chegar à porta de pedra. Destrua-a, mate os monstros, puxe a alavanca e passe pela porta. Continue avançando, matando os monstros que aparecerem. Após o besouro elétrico, atravesse pulando nas lajes na água, mate os monstros do templo, se posicione sobre o marcador no chão e use o bastão para ser lançado até o outro lado, apertando o botão CÍRCULO. Atravesse da mesma forma depois do templo dos vasos.

Pule da laje para a caixa e desta para a plataforma rapidamente. Ao lutar com os monstros, mate primeiro o feiticeiro. Atravesse para o outro templo tomando cuidado com a serra, mate os monstros, use o bastão para atravessar, pule na trave e depois no templo. Após derrotar os inimigos, atravesse usando os mastros e as traves, mate os monstros, atravesse pela laje, espere o pino ficar verde e suba rapidamente por ele. Desça até os monstros, lute, puxe a alavanca e entre pela porta.

Para derrotar a Dark Gaia Phoenix, desviando dos ataques, suba em uma das plataformas, pegue o jarro d'água e jogue na fênix. Desça e, assim que ela pousar, vá até a plataforma e bata nela. Assim que aparecer a opção, aperte os botões para dar os golpes fatais. Na segunda e na terceira vez, devem ser jogados 2 jarros de água em seqüência para ela pousar.

1ª seqüência: CÍRCULO, TRIÂNGULO

2ª seqüência: X, CÍRCULO, QUADRADO, X

3ª seqüência: QUADRADO, CÍRCULO, CÍRCULO, X (5 vezes)

Saia da vila e vá para Spagonia (dia).

10. Spagonia (dia)

Passe pelo portal e, à direita, pule na plataforma azul até o final. Suba pela alça, vá até o último pilar da esquerda, suba pela alça, pule e acione o boost e aperte CÍRCULO quando descer em cima da plataforma, para pressionar a plataforma azul e desligar os laser. Desça e pegue os sapatos de escalada (Wall Jump Shoes).

Volte, saia pelo portal e converse com o professor na universidade. Saia da cidade e vá para Chun-nan (dia).

11. Chun-nan (dia)

Converse com o ancião e depois vá para o portal. Vá para a esquerda e suba pelas paredes da pedra. Pegue os Air Boost Shoes, que habilitam seu boost quando estiver no ar. Pule no trampolim, use o boost e entre no tubo dourado com o número 4 (Dragon Road).

Corra pela muralha destruindo os robôs, se mantendo no centro. Acerte a seqüência pedida, passe pelos aros e corra até entra na boca do dragão. Assim que sair do dragão, continue o caminho por cima, ou seja, pelos aros e com boost nos inimigos. Depois que passar do trilho amarelo e chegar no checkpoint, diminua a velocidade e destrua os robôs com rasteiras. Atravesse pelos mecanismos rotatórios e pule no trampolim para atravessar.

Encha seu boot e continue em frente até chegar nas água. Atravesse usando o boost e seguindo as setas de orientação. Siga pelo caminho vermelho e pelo caminho de pedra até chegar ao dragão. Continue em frente, atravesse as rotatórias, agarre-se no foguete, atravesse pelas rotatórias e agarre o foguete. Corra pela muralha, desviando-se dos ataques do robô voador, e siga até o final.

Volte para a vila e converse com os moradores. Depois, saia e vá para Spagonia (dia).

12. Spagonia (dia)

Converse com o professor, depois vá para o portal e pule nas paredes do vão central da torre, deslize pelo trilho e entre no tubo dourado com o número 3 (Rooftop Run).

Corra pelas ruas da cidade destruindo robôs e escalando paredes. Quando chegar na rua da orla, mantenha-se à esquerda para não correr o risco de cair no mar. Continue o trajeto até chegar no vão com a grade. Desvie dos obstáculos, destrua os robôs e continue correndo até chegar aos telhados. Depois que descer dos telhados, quando estiver em uma viela, desvie do barril e dos cilindros com espinhos. Continue o trajeto até chegar à torre, suba usando as plataformas e o boost nos balões. Continue subindo até a teto da torre do relógio, apertando os botões que forem pedidos. Deslize pelo trilho e continue correndo até encontra os robôs voadores que atiram. Desvie-se dos tiros, destrua os robôs e continue a correr até completar o trajeto.



Converse com o professor, volte, dê a volta por trás da torre e entre no tubo vermelho.

A luta contra o Egg Devil Ray é parecida com aquela conta o Egg Beetle, ou seja, a idéia é atacar com o boost quando tiver chance para ir tirando energia. Quando a visão estiver em 3D, desvie-se dos lasers e ataque com o boost quando o escudo de força baixar (logo depois dos ataques). Cuidado quando as naves apoio estiverem juntas ao Egg Devil Ray, pois os

lasers serão concentrados no centro. Quando a visão mudar para a lateral, fique indo para frente e para trás para evitar os lasers e, assim que o escudo baixar, acerte a máquina. Na visão de cima, o ataque é parecido com o da visão 3D, mas acrescido de tiros centrais. Não fique muito perto e ataque-o rapidamente quando tiver chance.

Converse com o professor e depois vá para Holoska (noite)

13. Holoska (noite)

Converse com os moradores e vá para o portal. Vá para a esquerda e suba pelas barras. Após derrotar os monstros, puxe as 3 alavancas e entre no tubo azul (Cool Edge).

Derrote os inimigos e siga pelos blocos de gelo até o checkpoint. Mate os monstros, suba no bloco de gelo da esquerda e pule para a direita, agarrando se na barra. Suba, pegue o peso perto da porta, desça e coloque-o na base. Passe pela porta que foi aberta.

Siga adiante passando pelas serras e matando os monstros. Suba pelo pino, siga adiante, derrote os monstros, pegue o lançador de fogo, derreta o gelo da porta, puxe a alavanca e entre. Atravesse rapidamente (pois o gelo afunda), puxe a alavanca e pise no botão para liberar a porta. Após derrotar os monstros, gire a manivela, suba no bloco de gelo da parede e pule para as barras à direita. Suba, siga em frente, suba os degraus de gelo e atravesse para a direita pelas traves na parede. Vá para a direita e suba. Atravesse pelo caminho estreito, pule rapidamente nos blocos de gelo e atravesse pelos mastros. Após derrotar os monstros, pegue um lançador de fogo e derreta um pouco o pilar de gelo à esquerda. Bata no pilar até derrubá-lo e atravesse por ele. Suba pelas traves da parede e entre no túnel.

Siga em frente matando os monstros e, quando chegar a uma porta de gelo, use os lançadores de fogo e depois pise no botão. Escorregue e atravesse usando a estalactite e as plataformas. Ao final do escorregador, atravesse rapidamente pelos blocos de gelo e estalactites.

Atravesse pelas serras, destrua os inimigos, derreta o gelo da porta com o lançador de fogo, puxe a alavanca e entre. Após matar todos os inimigos, pegue a chave.

Entre no tubo vermelho para lutar com o chefe Dark Moray.

Destrua os blocos de gelo, pegue os tubos gelados e jogue nas cabeças que aparecem na lateral da plataforma. Quando congelarem, bata nelas. Espere a barreira sumir, suba e faça o mesmo com a cabeça principal. Cuidado com os sopros congelantes. Repita isso até derrotá-la.

Saia da vila e vá para Spagonia. Fale com o professor Pickle.

14. Shamar (dia)

Converse com os moradores enquanto vai ao encontro do professor Pickle. Converse com ele e depois entre no portal. Siga em frente, à direita, use os inimigos como apoio e passe pelos aros. Suba os degraus, vire à direita e pegue os Light [Speed Dash Shoes](#). Pule na passagem em frente e entre no tubo dourado (Arid Sands).

Como nas fases diurnas anteriores, não existem muitos caminhos alternativos ou que façam grande diferença no trajeto. Portanto, corra seguindo a orientação das setas indicativas quando aparecerem, tome cuidado com as plataformas deslizantes na região das ruínas, bem como poços de espinho e pilares caídos. Ainda na região das ruínas, logo após o looping duplo, derrote o robô e, atrás dele, desça destruindo as caixas de madeira com o pulo forte (stooping shoes). Sempre que encontrar caixas de madeira, proceda desta forma. Continue correndo destruindo robôs, deslizando em trilhos, destruindo caixas e pulando sobre pilares até chegar ao final da fase.

Fale com o professor, saia da cidade e vá para Empire City (noite)

15. Empire City (noite)

Entre no portal, vá para a direita, destrua o gerador para liberar a passagem e entre no tubo azul com o número 5 (Skycraper Scamper).

Vá para a esquerda e, depois de derrotar os monstros, atravesse pelos mastros. Mate o monstro, atravesse pela barra estreita, vá para a direita e atravesse pelas traves no prédio. Destrua o gerador e continue subindo o prédio pelas traves. Vá até o outro lado do prédio usando os mastros e os pinos. Siga pela barra e pule da plataforma para o outro prédio. Derrote os monstros, pule pelas plataformas até o próximo prédio, lute com os monstros e siga pela barra em frente até passar o

checkpoint. Volte um pouco pela barra, vá para a direita, pule as plataformas para a direita, siga pela barra até chegar ao prédio. Após a luta, puxe a alavanca para desativar a energia e siga adiante até encontrar os próximos monstros.

Puxe a alavanca, atravesse pelos mastros e suba ousando as traves e pinos do prédio. Derrote o monstro, pegue o peso, pule no prédio abaixo, antes do checkpoint e coloque o peso na base. Atravesse e siga adiante até encontrar os monstros. Destrua a porta e atravesse rapidamente pela barra estreita à esquerda. Siga para a direita no labirinto de grades, destrua os robôs e, na última parte, destrua o gerador. Volte e atravesse pelos mastros. Vá para a esquerda, pule os raios e dê a volta no prédio. Depois da luta, destrua o gerador, volte, empurre o bloco de pedra sobre o botão, entre na porta e puxe a alavanca. Atravesse para o outro prédio, derrote o monstro e passe pela porta.

Saia da cidade, vá para Shamar, converse com o professor e volte para Impire City (dia).

16. Empire City (dia)

Entre no portal, vá para a esquerda, suba nos degraus e, com a ajuda dos canhões, chegue até o tubo dourado (Skycraper Scamper).

Siga correndo até passar pelo looping. Deslize pelos trilhos, continue adiante e faça a seqüência pedida na hora do pulo. Após quicar nos prédios, passe pelos túneis desviando-se dos obstáculos. Após subir no prédio, atravesse com o boost nos inimigos voadores, atravesse as tubulações e suba no prédio. Vire à esquerda, atravesse pelas plataformas, vire à direita no robô que dispara mísseis e use o trampolim. Depois da corda, passe pelo looping e pule alto, destrua o robô e siga em frente. Escale a parede, pule e quebre os vidros, passe pelo looping, destrua o robô, escale pela lateral da plataforma, destrua o vidro e desça, quebrando mais vidros. Faça a seqüência pedida e fuja do robô, se desviando dos ataques e das bombas. Corra por todo o caminho, destruindo os robôs que ficam no centro. Após se livrar dos robôs voadores, deslize pelos trilhos e, depois dos loopings, pule para o trilho da direita. Ao chegar aos prédios, suba neles correndo, com cuidado para não bater em algo e cair. Depois do topo, deslize pelos trilhos novamente, pulando para a esquerda, passando sobre o prédio e caindo no trilho novamente. Quando cair na paraça, destrua todos os robôs.

Saia da cidade e vá para Adabat (noite).

17. Adabat (noite)

Na cidade, fale Rudi para obter informações sobre o templo. Vá para o portal, vá para a direita, suba pela reentrância na pedra pela caixa e pelo pino, atravesse pelas traves à direita e entre no tubo azul (Jungle Joyride).

Lute com os monstros, vá pela esquerda pela ponte, derrote as abelhas e pule para o banco de areia à direita. Depois da luta com os monstros, use o bastão para ser lançado, vá em frente, derrote os monstros e siga em frente quando a barreira sumir. Atravesse rapidamente pela ponte flutuante, vire à esquerda e use o bastão para se lançar até a pequena praia. Levante a porta, entre e derrote o monstro. Pise no botão e atravesse.

Vá para a direita, espere as pausas na cachoeira e atravesse. Suba pelos pinos e atravesse para a esquerda. Pise no botão, desça e atravesse para a esquerda. Depois dos monstros, passe pela ponte e pegue o peso na plataforma rochosa com a tocha. Volte e coloque-o na base. Suba na plataforma utilizando o pino disponibilizado, puxe a alavanca e entre pela porta aberta.

Depois de derrotar o monstro, suba as plataformas à direita da cachoeira, ao fundo, e pise no quadrado do chão. Atravesse pelos monstros e pise no segundo quadrado. Atravesse para a esquerda pelos pinos e pise no terceiro quadrado. Atravesse pelas traves e pise no último quadrado. Desça e pegue a chave.

Saia da vila e vá até Shamar (noite).

18. Shamar (noite)

Fale com o professor, vá ao portal e entre no tubo azul com o número 6 (Arid Sands).

Derrote os monstros (enfraqueça o mago de fogo jogando os barris d'água) e vá para a esquerda. Lute com os monstros e passe pelo checkpoint. Siga adiante, derrotando os inimigos para liberar o caminho. Depois que passar da fonte, derrote os monstros, entre no local liberado, entre na primeira passagem à direita (com grades), pegue o peso amarelo, volte, vá para a direita e coloque-o na base à esquerda da porta. Pegue o peso azul perto das plantas da parede oposta e coloque na base ao lado direito da porta. No local liberado, pegue o peso no canteiro central, quase no final e coloque-o na base verde, à direita do piso da porta. Volte ao local liberado, vá até depois do canteiro e, após derrotar os monstros, entre no último nicho à esquerda, pegue o peso vermelho e coloque na base à esquerda do piso da porta. Entre pela porta aberta.

Siga em frente evitando o fogo. Depois da luta, posicione o bloco de pedra à direita do laguinho, encostado na parede de onde apareceram os monstros. Pule sobre o bloco e suba usando o pino e a trave, indo para a esquerda. Derrote todos os monstros e pegue a chave.

Na área do portal, suba no mastro perto da ampulheta e vá para a direita. Entre no tubo vermelho dentro da caverna com a entrada de pilares.

Para derrotar o Dark Guardian, é preciso empurrar os blocos até a parte azul do piso, no fundo da sala. Empurre os blocos e bata nos monstros sempre que tiver chance. Após o último bloco, o Dark **Guardian** ainda receberá um pouco de energia, mas não o suficiente para salvá-lo. Bata mais um pouco e derrote-o definitivamente.

Fale com o professor e vá para Adabat (dia).

19. Adabat (dia)

Vá para o portal, atravesse o mar até a pequena ilha à frente e entre no tubo dourado 7 (Jungle Joyride).

Corra por todo o píer, deslize pelo trilho e continue em frente até chegar na floresta. Depois de passar pelos robôs, atravesse pelas plataformas e, depois do pulo, acerte a seqüência pedida. Corra evitando o ataque dos robôs e guarde a barra de boost. Atravesse a água com o boost seguindo as setas e não batendo em nada.

Atravesse a floresta fugindo do robô e desvie das bombas terrestres. Depois do trilho na praia, atravesse a água com boost novamente. Quando entrar na floresta, pare e pule na plataforma azul com os stooping shoes. Passe pelo portão e acerte os botões pedidos.

Suba pelos trampolins, passe pelos aros e atravesse pulando pelas plataformas. Acerte a seqüência pedida e vá por cima, até deslizar pelo trilho. Corra desviando dos obstáculos e buracos, e continue o trajeto pelas ruínas, até encontrar uma outra plataforma azul. Pule sobre ela até desativar os lança-chamas e escale as paredes. Passe pelos aros e atravesse com o boost, caindo no trilho. Após a subida, destrua os robôs, continue subindo, atravesse as armadilhas e as plataformas e chegue ao pilar com o boost. Deslize pelo trilho e pegue a chave.

Volte para a praia, vá até o píer e entre no tubo vermelho.

Persiga o Egg Lancer e, assim que ele abrir as garras, pule e ataque com o boost. Desvie dos raios, bombas e armadilhas em geral do caminho e fique centralizado com o Egg Lancer quando ele disparar os lasers laterais. Quando as seqüências de botões forem pedidas, acerte para dar dano extra na máquina.

Depois dos filmes, vá para Shamar, fale com o professor e depois, com Tails (escolha a primeira frase).

20. Voando para Eggmanland (dia)

Faça o mesmo que fez quando voou com Tails na primeira vez.

21. Eggmanland

Passe por cima e por baixo dos lasers, destrua os robôs, acerte a seqüência pedida, corra e deslize pelos trilhos indo para a esquerda. Pule no próximo trilho, suba pelo prédio e deslize pelo trilho à direita. Atravesse rapidamente pelas plataformas coloridas à direita, corra e use o trampolim da esquerda. Deslize pelo trilho passando pela cabeça em neon do Dr. Eggman, caia na construção à frente, vá para direita e vire a ampulheta para virar werehog.

Levante a porta, passe pelo checkpoint e lute com os robôs. Atravesse pelas traves da parede até a plataforma e destrua os robôs. Puxe a alavanca, pule na plataforma e pule para a área em frente, destrua os robôs e puxe a alavanca. Pule e se agarra em um dos caldeirões e pule no círculo dourado à esquerda. Destrua todos os robôs, puxe a alavanca, pule na plataforma e depois, na área com a ampulheta. Vire a ampulheta para voltar ao Sonic tradicional.

Pule no trampolim à direita e corra até chegar na área com as caixas com o rosto do Dr. Eggman que riem. Passe com cuidado para não ser empurrado para fora. Escale a parede para passar por cima do muro, vá até quase o final da plataforma e escale as paredes, passando quando a placa apagar. Pule na plataforma e escale as paredes acima. Vá para a direita, e, depois do último robô, se jogue no buraco. Deslize pelo trilho até o final e depois, de trenó, pule passando de uma pista a outra, até chegar na parte em que perde o trenó. Destrua os robôs, pule entre as estátuas do Dr. Eggman e acerte a seqüência pedida. Vire a ampulheta e se transforme em werehog.

Puxe a alavanca, passe pelo checkpoint e atravesse pelas tubulações, indo para a direita. Suba na plataforma, derrote os

inimigos, puxe a alavanca e passe pelo checkpoint. Atravesse pelo caminho estreito e, ao chegar na plataforma, pule para o boneco e dê a volta nele pela direita. Pule na tubulação e siga para a esquerda. Espere o pino ficar verde e atravesse. Siga pela tubulação puxe a alavanca e passe pelo ckeckpoint. Destrua os robôs, puxe a alavanca, passe e vire a ampulheta.

Pule no trampolim, deslize pela tubulação e passe pelas caixas risonhas, indo até o final, e depois, use-as como escada para ir para cima, em direção à esquerda. Ao final, pule o poço de espinhos indo para a plataforma, use os trampolins, vá para a direita e, com o auxílio da caixa risonha e dos canhões, lance-se para cima. Passe pelo looping e, depois do checkpoint, desça destruindo as caixas. Desça usando os canhões, escale a parede e use os canhões novamente. Siga para a direita, passando pelo túnel e pelo trilho. Aperte os botões pedidos, siga pela esteira que corre ao contrário se desviando dos obstáculos, suba pela alça e, depois do checkpoint, faça as seqüências pedidas. Atravesse pelas caixas e plataformas, use o canhão e pule rapidamente pelas plataformas iluminadas, Pule no canhão da última plataforma, suba pala alça, pule na plataforma depois do robô e, quando estiver no alto, corra pelas plataformas coloridas para frente e pule no trampolim. Pule no apoio da parede e aperte os botões pedidos. Depois do checkpoint, corra e faça a seqüência pedida na hora d salto. Quando estiver caído, desvie-se dos lasers. Siga em frente e, depois do checkpoint, vire a ampulheta.

Puxe a alavanca, passe pelo checkpoint e pise no botão azul à esquerda. Com pulo duplo, agarre-se na plataforma e atravesse. Puxe a alavanca e atravesse com o pulo duplo. Suba pelos pinos e atravesse para a esquerda, usando as traves. Levante aporta e se jogue no poço. Destrua a parede amarela, puxe a alavanca e se jogue no tubo aberto. Depois do ckeckpoint, se jogue no poço, puxe a alavanca e passe pela porta. Ao final do tubo, passe pelo checkpoint, atravesse pelas traves até a plataforma abaixo. Desça mais um nível (caindo no suporte da tubulação), atravesse pelos monstros e pelo pino, passe no checkpoint e escorregue pelo tubo. Destrua a parede rosa do centro, puxe a alavanca e passe pela porta. Puxe a alavanca para abrir a porta, entre e destrua o monstro maior, para abrir a outra porta. Siga em frente, puxe a alavanca, entre e destrua os monstros maiores.

22. Chefes finais: Egg Dragoon e Dark Gaia

Para derrotar o Egg Dragoon, desvie-se dos ataques e bata na parte verde do robô quando ele estiver na borda da plataforma. Assim que for possível aplicar golpes especiais, faça. Depois de ser parcialmente destruído, o Egg Dragoon fará com que o Sonic caia em outra plataforma. Continue batendo e tome cuidado com os ataques, mais fortes dessa vez. Na última plataforma, apesar doa ataques serem piores, a estratégia é a mesma: desvie dos ataques e bata sem dó, até destruir o Egg Dragoon.

Após os filmes, o último inimigo a enfrentar é a Dark Gaia. Desvie-se (ou defenda-se quando possível) dos ataques e, assim que se aproximar, aperte os botões que forem pedidos para acertar os golpes. Depois que o Gaia Colossus for agarrado e Chip pedir ajuda, corra pelo caminho, desviando-se dos tentáculos da Dark Gaia. Faça a seqüência correta para garantir um golpe certo no olho do inimigo. Repita este procedimento mais duas vezes.

Depois de ser "derrotada", a Dark Gaia se recuperará e se transformará na Perfect Dark Gaia. Para enfrentá-la, Sonic, com o poder das Chaos Emeralds, se transformará em Super Sonic.

Desvie-se dos ataques e, quando chegar ao escudo, ataque os tentáculos com o boost, tomando cuidado para não ter atingido. Após destruir o escudo, quando o Gaia Colossus for pego, ataque o monstro, apertando os botões pedidos. Continue atacando até derrotá-la por completo.