

TRADUZIDO PARA O PORTUGUÊS, UM RPG CLÁSSICO E OBRIGATÓRIO

PHANTASY

NA CIDADE DE PASSEO



Sua jornada começa em Passeo, cidade-capital do planeta Motavia, no Sistema Algol. Ao encontrar-se com o governador na Torre Central, ele explica sua primeira missão. Você terá de ir para o Laboratório de Biosistemas recuperar o "Streamer" que revela a razão para um excesso de biomonstros.

Voltando para casa você encontra Nei, sua primeira parceira e eficiente ajudante neste início de jogo. Procure usar a técnica RES da Nei: é uma magia que recupera 20 pontos da sua energia.

Explore a cidade e converse com todas as pessoas para obter maiores informações sobre o Laboratório. Vasculhe as lojas de equipamentos e itens com muita atenção; não saia da cidade sem comprar duas "Garra Aço" para Nei e alguns "Monomates". Grave sempre seus avanços no C.P.D., pois no começo seu grupo morre facilmente.

Voltando para casa, encontre Nei, sua primeira parceira na aventura

NA CIDADE DE ARIMA

Deixando Passeo, caminhe para Nordeste até encontrar Arima. A cidade vive na insegurança e foi completamente destruída. Converse com os moradores e conheça a história de Darum e sua filha raptada. Se for possível, compre equipamentos melhores para as futuras batalhas. Para recuperar a energia e o nível de magia do grupo basta ir para o Hospital e escolher o tratamento.

Use a Estação de Teletransporte e volte para Passeo. Lá, vá para sua casa e encontre Rudo, outro companheiro.



EM SHURE

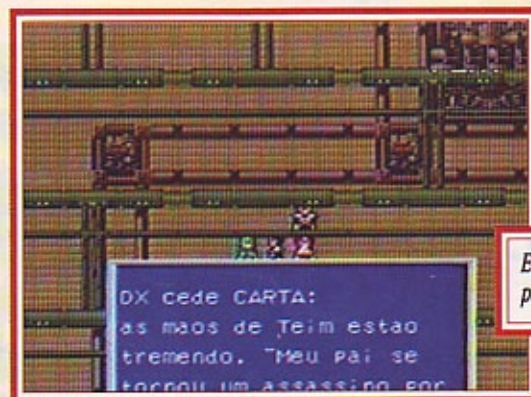


Shure fica a nordeste de Arima e é o primeiro labirinto do jogo. O lugar tem quatro andares, com 12 itens para encontrar. No quarto andar, pegue a "Carta" e a "Chavinha" no corpo do bandido. Use a "Chavinha" para abrir os baús que estão no primeiro andar. O principal item a pegar é o das duas "Dinamites".

Nido

Antes de ir ao Nido, compre a "Fugaflau" e a "Teleflau". Nido é um prédio-labirinto com três andares e seis itens, ao sul de Shure, com inimigos muito fortes. Use a "Dinamite" na porta. No terceiro andar, você encontra

Teim, a filha de Darum, que se guirá com você sob a forma de item.

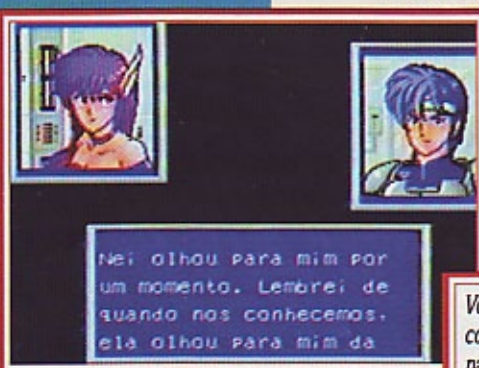


PHANTASY STAR 2

RPG, 1 jogador, Lançamento Tec Toy, já nas prateleiras.

9,0 Um dos melhores RPGs de toda a história dos videogames. Bastante longo, mas com desafio ideal, exige persistência pois você morre a todo momento. Uma fórmula que depois foi abandonada, mas que precisa ser conhecida.

Jogador: Eduardo Murata
Redator: Paulo Montoia



STAR 2

Phantasy Star 2 é a obra-prima dos RPGs clássicos, continuação da primeira aventura do Master System. Lançado nos States em 1989, só agora sai no Brasil, traduzido pela Tec Toy. Mais de mil anos se passaram depois que Alis derrotou o terrível Lassic. Você começa como um agente do governante da cidade e sua primeira missão logo se revela uma verdadeira saga. Só siga nossa estratégia quando você empacar, para não perder as surpresas da história. Boa diversão!

PASSAGEM DO NORTE



Darum lhe conta uma triste história: uma tragédia no game

Vá até a Passagem ao norte de Passeo. Encontre Darum, ouça sua história e siga para a cidade de Oputa. Em Oputa, há boas armas e protetores: compre todos que puder. Depois, procure Ustvestia, um professor de música, que pode lhe ensinar a técnica Musik que você só irá usar mais tarde. Volte para sua casa em Passeo e encontre Amy, a quarta integrante do grupo. Volte para Oputa, equipe seus personagens e compre itens de energia e fuga. Grave seu jogo e caminhe para o sul até encontrar o Laboratório de Biosistemas.

No Laboratório de Biosistemas

Use a "Dinamite" para abrir a porta. O Laboratório tem quatro andares e sete itens. No terceiro, abra a porta central com "Dinamite" e vá para o quarto nível, no subsolo. O "Streamer" está no computador central. Pegue-o, volte para sua casa, em Passeo, e encontre Hugh, o quinto integrante do grupo. Vá para a Torre Central, fale com o governador e pegue a "Chave Tubo". Você usará este item para abrir a porta da ponte localizada ao sul do Laboratório de Biosistemas.



Abra o laboratório com dinamite e pegue o "Streamer" no computador central, no sub-solo (quarto nível)

RORON

Roron é um complexo de quatro andares, dividido em dois prédios. Há apenas dois itens. Um dos moradores dirá que está construindo um Jet Scooter. Após a conversa, saia do complexo e você encontra a nave

pronta. Use-a para percorrer os mares de Motavia. Vá agora para a cidade de Piata.



Converse com as pessoas em Roron para pegar o Jet Scooter

Cidade de ZEMA

Kein, o novo aliado, é bom nas lutas contra robôs



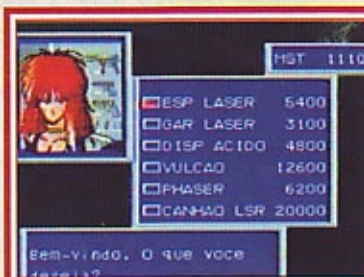
Após atravessar a ponte, siga para leste até a cidade de Zema. Os moradores lhe darão informações sobre Roron. Volte para sua casa em Passeo e encontre Anna, uma caçadora muito eficiente. Equipe-se em Zema e viaje para oeste, até a cidade de Kueri.



Procure manter Anna em seu grupo

Converse com os locais, visite a casa do cientista e fique atento a seu pedido sobre a Maruera. Volte para casa em Passeo e conheça Kein, um personagem bastante útil contra máquinas. Agora vamos explorar Roron, um labirinto a sudeste da cidade de Zema.

A Cidade de PIATA



Você consegue boas armas em Piata. Compre tudo o que puder

Para chegar a Piata, estacione seu Jet Scooter na região sudeste do continente e caminhe por terra. A cidade fornece equipamentos bastante fortes: aproveite! Visite as três torres de controle na parte oeste. Volte para sua casa e encontre Shir, uma ladra que rouba por diversão. Se Shir sumir ao sair de uma loja, volte para casa para reencontrá-la com um item surpresa. Agora vá até a ilha de Uzo, a leste do continente, pegar a Planta Maruera.




Aprenda o Musik com o Ustvestia

► PHANTASY STAR 2

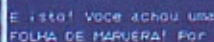
Ilha de Uzo & Kueri

A Planta Maruera produz alto grau de oxigênio. No labirinto você encontrará sete plantas, mas apenas uma é verdadeira. Achando

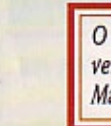
a planta certa, pegue "Folhas de Maruera" e volte com elas para a cidade de Kueri. Vá até a casa do cientista, ao sul da cidade, e entregue-lhe as Folhas. Em troca você recebe a "Goma de mascar". O próximo local a explorar é o Climatrol, que tem entrada no mar.



Entregue a "Folha Maruera" para o cientista em Kueri



E está! Você achou uma FOLHA DE MARUERA! FOR



O desafio é descobrir a verdadeira planta de Maruera



Os QUATRO CARTÕES

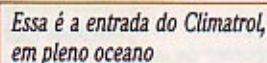
O CLIMATROL & Nei 1

O pequeno labirinto submerso que leva ao Climatrol está ao sul da ilha de Uzo. Navegando com o Jet Scooter, fique atento a uma pequena falha colorida no meio do oceano. Mergulhe na falha usando a "Goma de mascar". O Climatrol apresenta oito andares com seis itens. A dificuldade começa no quinto andar. No oitavo piso você encontrará Nei 1, o primeiro chefe. Não lute se seu estoque de itens de energia estiver baixo: é morte certa. Use a técnica Nafoi. Destruindo Nei 1, volte para Passeo. Começa sua missão para abrir as represas.



Para entrar nas quatro represas você primeiro terá que achar os quatro cartões, que estão em uma das três torres de controle na área oeste da cidade de Piata. Entre na torre central: um labirinto de dois andares e nenhum item, fora os quatro cartões. Chegando ao piano, use a técnica Musik para abrir a sala

dos cartões. Pegue-os e vá direto para as represas. A dificuldade dos labirintos aumenta na seguinte ordem: vermelho, amarelo, azul e verde. Você chega às represas com o Jet Scooter.



Essa é a entrada do Climatrol, em pleno oceano



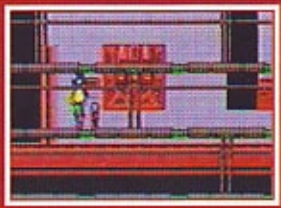
A cor da água por aqui é realmente escura



Nei 1, o primeiro Boss: não lute sem um bom estoque de itens

O Desafio das Represas

Entre em cada uma das represas com o cartão de cor correspondente e insira seu cartão no centro de comando, para ativá-lo. Confira cada uma.



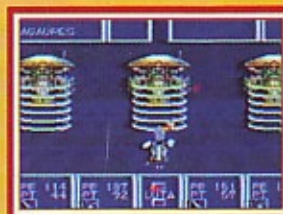
Represa Vermelha - Tem três andares e três itens importantes. O centro de comando está no segundo andar.



Represa Amarela - Tem quatro andares e cinco itens. O centro de comando está no terceiro andar.



Represa Azul - Tem cinco andares e oito itens. O centro de comando está no quarto andar.




Represa Verde - O labirinto tem dois andares e cinco itens. O centro de comando fica no segundo andar. Ao colocar o cartão, seu grupo será preso e levado para Gaila, para execução.

Gaila & Dezorís



Depois da luta, você vai parar no centro de controle em Gaila



Esta é a única nave espacial remanescente de

Leve Shir para a sala de itens, na Torre Central, antes de viajar para o planeta Dezorís

Em Gaila você perde todos os itens e equipamentos e não pode lutar. Explore o satélite, fugindo dos inimigos, até chegar ao centro de controle. Tyler irá ajudá-lo, levando-o de volta a Passeo. De Passeo você poderá viajar para o planeta Dezorís. Mas antes de viajar, vá com Shir para a sala de itens da Torre Central. Ela apanhará o "Visifone",

item que permite a gravação dos seus avanços em qualquer parte do mapa. Chegando a Dezorís você desembarca em Skure, um enorme labirinto que leva seu grupo para os quatro cantos do planeta.

SKURE & DEZORIS



Procure pelo "Chapéu Mag". Ele é fundamental nas cidades de Dezoris

O porto espacial Skure tem três andares com onze itens. O item mais importante é o do "Chapéu Mag", que traduz o idioma local e permite comprar itens e equipamentos com o preço correto. Neste planeta há apenas três cidades: Zosa (use a saída leste do Skure), Aukuba (use a saída norte) e Ryuon (use a saída sul). O primeiro passo é chegar à Mansão Espá, usando a saída norte, que leva a Aukuba. No caminho, você terá de atravessar o labirinto Crevice.

CREVICE & MANSÃO ESPA



Em Espá, converse com Lutz para conseguir o "Prisma"

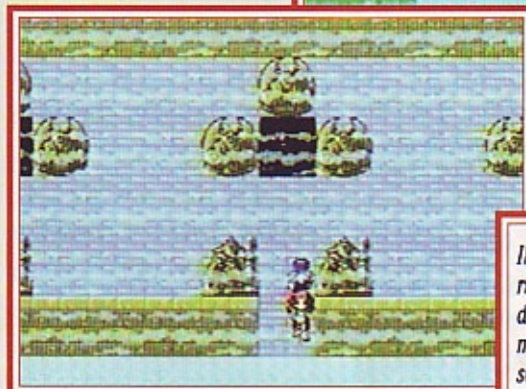
O Labirinto Crevice é pequeno: tem apenas três andares e não dá itens. Em Espá você encontra Lutz, que lhe passa informações importantes. Você recebe o "Prisma", um item que irá mostrar os quatro labirintos onde estão as oito armas lendárias. Seu objetivo será resgatar as armas para entrar no último labirinto.

MENOB & IKUTO

Este labirinto fica perto de Aukuba, a oeste da cidade. Menob tem quatro andares e quatro itens. Pegue as armas lendárias "Cap Nei" (no

terceiro andar) e "Coroa Nei" (no primeiro andar). Depois vá para o Labirinto Ikuto, a noroeste da cidade de Zosa. O labirinto tem sete andares e cinco itens. As armas lendárias "Disp Nei" e "Foice Nei" estão no sexto andar.

Você enfrenta alguns inimigos em Menob. É pedreira!



Ikuto é o labirinto mais difícil do jogo. As armas estão no sexto andar

GUARAN & NAVAL



Em Guaran, você encontra duas armas.

Guaran está ao norte da cidade de Ryuon. Tem dezesseis andares e cinco itens. Pegue a arma lendária "Mant Nei" no oitavo andar e a "Armd Nei" no 16º andar.

Vá para Naval pegando a saída oeste do Skure. O labirinto está ao sul da saída do Skure. O complexo tem cinco andares e sete itens. As armas lendárias "Prot Nei" e "Esc Nei" estão no segundo piso.

O LABIRINTO NOAH & A BATALHA FINAL

Noah fica no espaço e é o lar do Cerebro Mãe e do Dark Force. Para voltar para Dezoris basta usar a "Espada Nei". O labirinto tem dois andares e nenhum item. No final você encontra um baú e abrindo, começa a luta contra o Dark Force. Destruindo o demônio você enfrentará o Cerebro Mãe.

Para a batalha final contra o Dark Force e o Cerebro Mãe, é fundamental que você tenha nível e muitos itens para carregar suas

A MANSÃO ESPA

Após encontrar todas as oito armas lendárias volte para a Mansão Espá para falar com Lutz. É importante que você esteja carregando as oito armas, pois só assim Lutz lhe entregará a "Espada Nei" e o enviará a Noah, o último labirinto.



Pegue a "Espada Nei", que está no baú da Mansão Espá

forças. Procure variar suas magias, pois algumas são mais eficientes que outras para neutralizar os ataques inimigos.



Dark Force é um inimigo poderoso. É importante ter nível e muitos itens

Na luta contra o Cerebro Mãe, o negócio é descer a porrada



O labirinto em Naval é boiada! As armas estão no segundo andar

