

## Gazeta de Algol

jogos:ps2:ps2\_guia\_000 [Gazeta de Algol]

# Guia Orakio-Phantasy Star 2

### Introdução

- Parte 1

### Parte 2

- Parte 3
- Parte 4

## Introdução

**Nota sobre os MAPAS:** *Baixe todos os mapas de PS2. Com eles tudo fica bem mais fácil. Se não quiser os mapas... rapaz, você é muito macho, porque os labirintos são terríveis!*

A gazeta de Algol traz a você o guia de mais um jogo da série Phantasy Star. Mas cuidado, Phantasy Star II não é como os outros RPGs que você está acostumado a jogar.

Aqui, a dificuldade é muito, muito alta. Os labirintos, em especial os de Dezóris, são infernais, a morte estará à espreita a cada passo. De repente, sem motivo aparente, um monstro mais forte do que os que você vinha enfrentando aparece sem explicação e, com apenas dois ataques, destrói seu grupo inteiro. E não pense que estou exagerando.

Por essas razões, aqui vão algumas dicas para que sua jornada pelo mundo de PSII seja a menos turbulenta possível:

- Salve o jogo sempre que possível: Essa vale para qualquer RPG, salve sempre que sair de um labirinto, ou que realizar algo importante.
- Nos labirintos, seja breve: não fique passeando muito. Assim que obter o item desejado, ou alcançar seu objetivo, saia. Será fácil entender essa dica quando você encontrar o primeiro grupo de Rahas no labirinto da Torre Nido
- Níveis altos e bons equipamentos: Isso é fundamental. Mate muitos monstros, gaste dinheiro nos equipamentos, e evite ao máximo fugir de batalhas, até porque geralmente os monstros bloqueiam seu caminho. Vale a pena passar um tempo matando mostros para conseguir o dinheiro para aquela espada ou garra mais forte.

Além de tudo isso, vale lembrar que sempre que você visitar uma nova cidade, um novo amigo estará à espera de Rolf em sua casa, em Paseo. Portanto, sempre que chegar em uma nova cidade, volte a Paseo. Não esqueça de carregar sempre fugaflau e teleflau, nunca se sabe quando seu personagem com magia para escapar de labirintos pode morrer e deixá-lo na mão. E então? Preparado para um dos jogos mais difíceis de sua vida? [ps2-mapas.zip](#)

jogos/ps2/ps2\_guia\_000.txt Última modificação: 2010/01/03 20:25 por orakio

[https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2\\_guia\\_000](https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2_guia_000)

25/08/25, 12:01

2/2

**Gazeta de Algol**

jogos:ps2:ps2\_guia\_001 [Gazeta de Algol]

# Guia Orakio - Phantasy Star 2

Por Orakio Rob [mailto:orakio@gazetadealgor.com.br], mapas por Wolfgang Landgraf

- Introdução
  - Parte 1
- Parte 2
  - Parte 3
- Parte 4

## Parte 1

Antes de mais nada, não se esqueça de baixar todos os mapas de PS2. Sem eles a jornada fica bem mais complicada.

A aventura tem início em Paseo, capital de Motávia. Após a bela abertura, Rolf encontra o governador de Motávia que o envia em uma missão: entrar no laboratório de bio-sistemas e recuperar o "streamer", uma espécie de caixa preta. Ao voltar para casa, Nei une-se a Rolf e voce assume o controle do jogo.

Nei começa o jogo desarmada, logo a primeira coisa a fazer é comprar duas garras de aço, no valor de 80 mesetas cada, para Nei, do contrário ela não poderá atacar. Equipe uma garra em cada mão dela, e Nei poderá atacar duas vezes.

Vão sobrar umas 40 mesetas que você pode gastar em dois monomates, já que PSII é dureza, e se essa for sua primeira vez em PSII, provavelmente precisará deles.

Seu primeiro objetivo é conseguir um novo integrante para seu grupo, Rudo. Para isso, siga até Arima.

Não há muito a se fazer em Arima. Os habitantes falam sobre bandidos armados com dinamites que tem atacado a cidade. O ponto de interesse aqui é a loja de armas. Vê essa espada de 1200 mesetas? Será sua em breve.

Retorne a Paseo. Se você leu a introdução desse guia, sabe que um novo integrante o espera na casa de Rolf. Rudo une-se ao grupo.

Lembra-se do começo chato de PSI, quando você tinha que conseguir 300 mesetas? Também temos esse começo chato em PSII, embora seja facultativo.

Eu explico: Você deve entrar no labirinto a nordeste, mas os labirintos de PSII são um inferno. Por isso, é melhor você

obter 2000 mesetas para a espada de Rolf e a espingarda de Rudo. Acredite, vale a pena, pois isso fará com que você comece sua jornada bem equipado e com bons níveis.

Como juntar essa grana? O ideal é que, quando Rolf estiver lá pelo nv4, você comece a procurar por monstros chamados "Goules" na região próxima ao esconderijo dos bandidos, a nordeste de Arima. Um trio de Goules vai render 27 exp e 102 mesetas! Mas eles podem ser perigosos, então aqui vão algumas recomendações para que os Goules não sejam problema:

- Use a magia FOI ou GIFOI de Rolf ao menos uma vez em cada batalha, ela funciona bem aqui.
- Cuidado com a paralisia causada por eles.
- Não entre em batalhas tendo pouca energia.

Voce vai avançar de Nível rapidamente, e as coisas vão ficando mais fáceis. Em mais ou menos uma hora você deve ter as duas mil mesetas para a espada, que duplica o poder de ataque de Rolf, e a espingarda, que ataca vários monstros ao mesmo tempo.

[https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2\\_guia\\_001](https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2_guia_001)

25/08/25, 12:01

1/4

jogos:ps2:ps2\_guia\_001 [Gazeta de Algol]

Bem equipado, é hora de rumar para o labirinto, mas antes não deixe de comprar um fugaflau e um teleflau para qualquer emergência. Boa idéia ter uns quatro monomates com você. Imagino que Rolf deva estar perto do nível 6 à essa altura do campeonato.

## Shure, o esconderijo dos bandidos

### Monstros do labirinto

Mazzikin

- Ras

Duppy

- Goules

Dybbuk

Hermes

- Hades
- Chax
- Kobal
- Melchom
- Lumerette
- Ameba

Nesse labirinto há um arco de Couro que pode ser equipado em Rolf. Também há uma fita prateada, que aumenta a defesa de

Nei em 9 pontos. Se você **está** bem equipado, **esse** labirinto **não** será nenhum **pesadelo**.

Seu objetivo aqui é encontrar duas dinamites. Infelizmente os baús **estão** trancados, e você **precisa** encontrar a **chave**. No ultimo andar do labirinto voce verá o **corpo** de um homem estirado ao chão. Siga para oeste e você alcançará um outro **corpo**. Só que **esse** tem dois itens: a chavinha e a carta. Essa chavinha você vai **usar** para abrir os baús com **as** dinamites, consulte o **mapa** para encontrá-los. Encerrando a missão, **saia** do labirinto **usando** a **técnica** Hinas de Rolf ou um fugaflau.

Restaure seu grupo e **salve** o jogo. Hora de seguir **para** a torre Nido. Ela fica ao sul do esconderijo dos bandidos. **Não** esqueça de levar um fugaflau!

## Torre Nido

### Monstros do labirinto

- Melchom
- Hades
- Goule
- Boiuna
- Hermes

Sapo

- Lumerette

Mazzikin

Xaphan

- Ras

Leviata: Cuidado, o Leviata tira de 10 a 20 HPs de seus personagens.

- Kobal

• Rahah: Perigo, e dos grandes. Seus ataques atingem todo o grupo, e costumam tirar 20 HPs! Dois ataques podem eliminar seu grupo. O pior: Eles aparecem em bandos

Use a dinamite para abrir a porta. Seu objetivo será encontrar Teim, e na verdade o caminho não sera longo, mas voce deve tomar alguns cuidados.

Dois monstros merecem atenção aqui. O Leviata pode tirar de 10 a 20 hp de um personagem, vale ficar atento. Mas o perigo mesmo é outro: Se voce cruzar com um monstro chamado Rahah, tenha MUITO cuidado. Rahah pode atacar todo o seu grupo de uma só vez, e vai tirar uns 20HPs de todos. Resumindo, em dois turnos, todo o seu grupo pode estar morto! Se

Se você encontrar dois ou mais desses juntos, comece a rezar. Nesse caso, use GIFOI para tentar encerrar a batalha rápido, e

em caso de desespero, fuja como um covarde. Mantenha seus personagens sempre com HP alto.

Não demora para que você encontre Teim. Rolf mostra a carta a ela, que irá acompanhá-lo.

Saia do labirinto e volte a Paseo. Siga para norte e entre no túnel a esquerda, que antes era barrado por Darum. Após a cena bizarra, você poderá passar.

Seguindo caminho voce chegará à cidade de Oputa (que nome.....) Use a magia Ryuka de Rolf para voltar a Paseo, e encontre mais uma amiga em sua casa: Amy Sage, uma eficiente curandeira, e muito simpática por sinal

Retorne a Oputa. Nei pode comprar garras de cerâmica por 1200 mesetas cada. Vale MUITO a pena. Amy é a curandeira do grupo. É interessante comprar para ela uma faca de cerâmica de 2800 mesetas. Se quiser, pode comprar depois, já que a princípio Amy deve ficar só se defendendo e curando, pois ela começa muito fraca, e se ficar atacando, vai morrer direto. Você também pode comprar uma arco de fibra por 430 mesetas, o que vale muito a pena. O manto de fibra, por 420 mesetas, também ajuda na defesa de Amy.

Aqui em Oputa, no canto superior esquerdo, meio escondida, está a casa de Ustvestia, um músico esquisitão. Visite-o, e diga que não quer ouvi-lo tocar (se você responder sim, terá um sound test). Ele vai supor que você quer aprender música, e você quer! Escolha um personagem homem, pois para ele custará 2000 mesetas, enquanto para mulheres a lição custará 5000 mesetas. Se estiver sem dinheiro, pode aprender a técnica depois que voltar do laboratório de bio-sistemas, o mais importante agora é comprar os equipamentos.

## Laboratório de Bio-sistemas

### Monstros do labirinto

- Wada
- Boiuna
- Rahah
- Verdelet
- Leviata

Typhon: Mais forte e resistente, pode ser perigoso. Em lutas mistas, sempre elimine-o primeiro.

### Xaphan

- Xama
- Melchom

### Sapo

- Hades
- Goules

### Aspides

- Hermes: Não é estranho um monstro se chamar "Hermes"?
- Kobal



Se você estiver com Rolf no nível 9, está indo bem. Dinamite a entrada.

Mais uma vez, tenha cuidado com os Rahas, eles podem acabar com sua jornada em poucos segundos. Seu primeiro objetivo é achar outra dinamite. Isso é fácil com o mapa.

O grande problema desse labirinto é o subsolo. O chão tóxico tira um HP por passo, o que serve mais para assustar do que para atrapalhar. Porém, você irá enfrentar a morte a todo segundo. Esse é um dos momentos que mostram a crueldade de Phantasy Star II. Aqui você vai encontrar os malditos Rahas. E também os malditos Typhons. Esses são resistentes, e tem um ataque forte. Vale usar GIFOI contra os Typhons também. Estes costumam aparecer em dupla com mais uma dupla de Xamas. Ataque primeiro os Typhons para depois atacar os Xamas, ou você vai estar morto antes de entender o que está acontecendo.

Mesmo estando bem equipado esse nível será um inferno, espero que você tenha feito as compras que sugeri... Não fique passeando muito, vá direto ao lugar onde está o streamer, e saia do labirinto assim que pegá-lo.

[https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2\\_guia\\_001](https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2_guia_001)

3/4

jogos:ps2:ps2\_guia\_001 [Gazeta de Algol]

25/08/25, 12:01

posse do Streamer, retorne a Passeo e sua primeira missão estará terminada. Mas será apenas o começo de uma nova aventura... que veremos na parte II deste guia.  
De

jogos/ps2/ps2\_guia\_001.txt Última modificação: 2009/01/13 16:58 por 127.0.0.1



## Gazeta de Algol

jogos:ps2:ps2\_guia\_002 [Gazeta de Algol]

# Guia Orakio - Phantasy Star 2

Por Orakio Rob [mailto:orakio@gazetadealgol.com.br], mapas por Wolfgang Landgraf

- Introdução
- Parte 1
- Parte 2
- Parte 3
- Parte 4

## Parte 2

Ao chegar em Paseo, siga para a torre e fale com o comandante. Ele lhe dará uma nova missão: Ir ao climatrol descobrir quem é o responsável pelos problemas de Motávia.

Passe na casa de Rolf e encontre um novo amigo, Hugh. Não acho Hugh muito útil, acho que Amy continua sendo a melhor pedida.

De posse da "tubo-chave" que você acabou de ganhar na torre, siga para a área onde se localiza o laboratório de bio-sistemas, e entre pelo tubo ao sul do mesmo, que antes estava fechado. Atravesse-o e logo voce chegará a cidade de Zema. Compre uma espada de cerâmica para Rolf por 3200 mesetas. Volte então a casa de Rolf em Paseo para que Anna entre em seu grupo. Ela é uma boa lutadora contra bio-monstros, mas ainda não é muito importante nesse estágio do jogo. Fica a seu encargo optar pelas magias de cura de Amy ou o poder de ataque de Anna. Se optar por Anna, voce pode comprar dois golpeadores para ela (2000 mesetas cada), uma arma que acerta varios inimigos. Daqui a pouco voce terá a chance de comprar uma foice laser para ela, mas o valor é alto demais (6700 mesetas cada!) e não vai compensar.

Hora de seguir para Ronron, a sudeste de Oputa.

## Ronron

## Monstros do labirinto

· Puck: Um

sapo forte que tira mais ou menos 20 HP

• Leviata

·

Xaphan

• Xama

• Boiuna

Esse labirinto não será um grande problema. Há um truque para que você pegue um caminho mais recompensador em Ronron. Logo ao entrar, siga por fora do labirinto, desça até chegar a outro setor. Por essa "entrada de serviço," você encontrará um canhão para Rudo. É uma arma mais forte, porém capaz de atacar apenas um inimigo por vez, fica a seu critério equipá-la ou não. Não vai demorar para que você atinja o fim do labirinto, quando um motaviano dirá que construiu um jet scooter. Saia e o mesmo surgirá no litoral (com um bilhete absurdo dentro, diga-se de passagem...)

De posse do scooter, você pode alcançar duas novas cidades. Rume primeiro para Kueri, a leste, retorne a Paseo e encontre um novo amigo, Kain, que tem ótimas técnicas contra andróides. Mas por enquanto, recomendo que você o deixe no banco de reservas.

De volta a Kueri, você encontrará na região inferior da cidade a casa de um cientista, que diz estar construindo um novo tipo de goma de mascar. Sei lá por que cargas d'água, Rolf se interessa, e o cientista diz que precisa de uma folha de Maruera

[https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2\\_guia\\_002](https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2_guia_002)

25/08/25, 12:02

1/3

jogos:ps2:ps2\_guia\_002 [Gazeta de Algol]

para para desenvolvê-la. Como Rolf aparentemente adora chicletes :) responda que sim e você irá interromper sua missão de salvar o mundo para que Rolf satisfaça seu vício e o mundo ganhe um novo tipo de chiclete. Ao menos é o que parece.....

Agora você deve equipar-se bem, pois terá que encarar monstros muito fortes no próximo labirinto. Espero que você não esteja fugindo de batalhas, mas se estiver, vai começar a se arrepender agora :) Primeiro, compre duas garras laser para Nei (3100 mesetas cada), evite a foice laser de Anna pois não vale o valor cobrado. Reparou que até agora você só comprou armas? Pois bem, chegou a hora de investir na defesa. E nem pense em deixar para lá, se você não comprar boas armaduras agora, vai ter problemas sérios a partir do próximo labirinto. O que fazer?

Bem, comece comprando por 5600 mesetas uma armadura de titânio para Rudo. Depois, é hora de fazer compras em Piata. Consulte o mapa, e chegue até a cidade a oeste de Kueri usando o Jet Scooter. E claro, repita o procedimento de retornar a Paseo e você encontrara a ladra Shir. Deixe ela descansando por enquanto. Em breve, ela será terrivelmente útil a você.

Volte a Piata e faça o possível para comprar ao menos um Colete de cerâmica para Rolf, o que aumentará bastante sua defesa. Não sei se isso ocorre só no meu PSII, mas parece que os dois primeiros personagens do grupo são sempre mais atacados, você pode conferir isso alterando a ordem deles. No meu caso, isso se aplica claramente, então compro bons itens de defesa para Rolf e Rudo, pois eles tem mais energia, logo devem ser os dois primeiros do grupo, e precisaram de boas defesas para suportarem os ataques. Tem muitos outros itens interessantes por aqui, como o

manto de cerâmica para Amy, mas se a grana estiver curta isso pode esperar.

Hora de rumar para o labirinto da folha de Maruera. Meu conselho: Leve Anna no lugar de Amy, é bom ter quatro personagens atacando aqui. Nei pode quebrar um galho restaurando o grupo no lugar de Amy, e você deve carregar alguns dimates, uns dois por personagem devem servir. O labirinto fica na ilha no canto inferior direito do mapa, e embora não haja uma entrada de caverna convencional aqui, basta tocar na montanha para que você o alcance. Vamos ao mapa?

## Ilha de Uzo

### Monstros do labirinto

- Furfur: Inimigo muito forte, tenha cuidado.
- Raloi: mais um perigoso. Tira quase 30 HP
- Xacal
- Anaan
- Erinomo
- Ebatia
- Robin
- Brownies: outro que tira quase 30 HP, e também pode atacar todo o grupo.

Atente para o detalhe de que existem várias folhas falsas neste labirinto. O maior cuidado deve ser tomado com o monstro Brownies, que tem um ataque forte que atinge todo o grupo. Já o Raloi ataca apenas um personagem por vez, mas pode tirar até 30 HP, seja cuidadoso. A ordem das cavernas que você deve entrar é 3a e 6a.

De posse da verdadeira Folha de Maruera, retorne a Kueri e converse com o inventor para que ele lhe dê a Goma de Mascar. Ela permitirá seu acesso ao Climatrol, onde teremos um dos eventos mais marcantes de toda a saga.....

.....mas antes, pelo amor da Grande Luz, siga meu conselho: é hora de investir pesadamente em sua defesa. Vale a pena perder tempo com o procedimento que explicarei abaixo, até porque nele está inclusa a obtenção do item mais valioso do jogo. Preparado?

Para começar, retorne a Paseo e coloque Shir em seu grupo. Retorne então a Piata e comece a eliminar monstros nas redondezas. A intenção, além de acumular mesetas e exp, é levar Shir ao NV10. Uma vez que ela tenha atingido esse nível, volte a Paseo e rume para a torre central, e entre na sala onde você pode guardar itens. Fique entrando e saindo da torre, sempre entrando na sala, até que Shir irá sair do grupo misteriosamente... Retorne à casa de Rolf e ela estará de volta com um novo item em seu inventário, o único, o espetacular, o maravilhoso presente dos deuses, VIDEOFONE!

Sabe o que esse item faz? Com ele, você pode salvar seu jogo em qualquer lugar, a qualquer hora, mesmo dentro de labirintos, sem custos adicionais!!! A obtenção desse item determina o tamanho do desafio que será PS2. Se não pegá-lo, prepare-se para um dos jogos mais difíceis de sua vida. Com ele, tudo, tudo, tudo fica mais fácil.

Agora que você é um trapaceiro feliz que não é capaz de zerar PS2 do jeito mais difícil (sim, estou provocando!), tire Shir do grupo.

Aconselho agora um grupo com Rolf, Rudo, Nei e Amy. Volte a Piata e obtenha mesetas para comprar equipamentos. Detalhe: os itens de Kain podem esperar um pouco, já que você só o colocará no grupo após o labirinto de Climatrol, e não vale a pena comprar nada para Nei agora, acredite em mim. Abaixo está a lista de equipamentos, caso não tenha dinheiro para tudo (o que é bem provável), compre agora o que achar mais importante e volte depois de Climatrol para

O resto.

Espada Laser: para Rolf. 5400 mesetas.

- Phaser: para Kain. 6200 mesetas.
- Colete de Cerâmica: para Rolf. 10000 mesetas.
- Armadura de Cerâmica: para Rudo e Kain. 11700 mesetas.

Manto de Cerâmica: para Amy. 12400 mesetas.

Use o Jet Scooter para chegar à entrada do Climatrol, mostrada no mapa um pouco ao sul da Ilha de Uzo, onde a água tem uma cor diferente. Use a goma de mascar. Sua boca vai se encher de ar(!) e você conseguirá respirar de baixo d'água(!!!). E você achando que o Tônico capilar algoliano era uma idéia absurda...

## Climatrol

### Monstros do labirinto

- Ravan
- Thumuz
- Sapo
- Vestis
- Brownies: esse é que nem político: você já conhece
- Paitunare
- Erinomo

É forte e pode atacar a todos.

Kerrighead: esse é bem forte, tira uns 30 HP, mas ataca apenas um personagem.

- Motocu
- Fanbite

Cariapemba: monstro fraco, mas se multiplica, e você pode ficar enrolado...

Sim, os monstros são fortes pacas... Contra o Cariapemba, pode ser uma boa idéia usar magias de ataque que atinjam vários

inimigos para matar todos juntos. Mas não abuse das magias de Rolf, você vai precisar muito dela. Mesmo.

Ao fim do labirinto, surge Nei First, ou Nei 1, como preferir. Ah, essa é uma das melhores cenas de PS de todos os tempos!!! Nei toma a frente e parte para o combate sozinha contra Nei 1, mas é... eliminada! É a vez do grupo partir para

cima!

Nei 1 é muito forte. Ela possui dois ataques. Um é fraco, uma mãozinha azul que ataca todos os personagens do grupo, tirando em média 30HP de cada. O maior problema é seu chicote, capaz de tirar 90HP de um personagem! Mantenha-se sempre com energia cheia, e sempre que possível deixe Amy na defensiva, usando suas magias de cura quando necessárias.

O ideal é usar todos os NAFOIS que Rolf puder usar, é um ataque muito eficiente. Controle o uso de dimates e das magias de Amy para que sua energia esteja sempre cheia. Ao fim da batalha, assista aos terríveis acontecimentos e prepare-se: se você achou a morte de Nei chocante, espere pelo que virá na parte 3 deste guia...

jogos/ps2/ps2\_guia\_002.txt Última modificação: 2009/01/13 16:58 por 127.0.0.1

[https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2\\_guia\\_002](https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2_guia_002)

25/08/25, 12:02

3/3

**Gazeta de Algol**

jogos:ps2:ps2\_guia\_003 [Gazeta de Algol]

## Guia Orakio - Phantasy Star 2

Por Orakio Rob [mailto:orakio@gazetadealgol.com.br], mapas por Wolfgang Landgraf

- Introdução
- Parte 1
- Parte 2
- Parte 3
- Parte 4

## Parte 3

Após a morte de Nei, o grupo retorna a Paseo, onde descobre que não é mais permitida a clonagem de numanos. Pois é, Nei dançou mesmo, eu não disse que as coisas iam piorar? Bom, no lugar dela é uma boa ideia usar Kain. “Por quê, ele é um fracote!” Mas agora surgiram muitos robôs como inimigos, e as armas e técnicas de Kain serão muito úteis. Por isso, pode ser interessante comprar o Phaser de Kain por 6200 mesetas em sua próxima parada em Piata, que por sinal será agora.

Rolf mal se recuperou do trauma e já ganha uma nova missão: Agora ele deve abrir as quatro represas de Motávia. Para entrar nelas, vai precisar dos cartões, que estão na torre de controle em Piata.

Viaje até Piata e procure por três torres azuis dentro da cidade, uma delas permitirá sua entrada. Vamos a mais um labirinto.

### Torre de Controle

#### Monstros do Labirinto

- Asmeday
- Metman
- Mazgamma
- Efiates

O labirinto não é muito complicado com um mapa, mas sem ele você certamente se perderia nesses elevadores todos..... Em um determinado momento voce encontrará um piano. Se verificá-lo, o jogo vai perguntar se você quer tocá-lo, e obviamente sua resposta será... NÃO, PELO AMOR DE DEUS! Eu sei, você deve estar achando que Rolf vai usar a técnica música automaticamente... mas não vai! Que coisa desleal, se voce responder sim volta ao início do labirinto. O segredo é parar em frente ao piano e usar a técnica Musik, ok? Isso abrirá a passagem para os quatro cartões.

Viu só como tem robôs por aqui? Algumas técnicas de Kain são muito eficientes contra robôs, use e abuse delas, especialmente de GIGAJ, que só gasta 5 TPs. Mesmo quando seu TP acabar, os ataques de Kain ainda são muito bem vindos.

As represas tem uma ordem crescente de dificuldade. Recomenda-se visitá-las em uma determinada ordem. A primeira represa a ser visitada é a verde.

## Represa Verde



## Monstros do Labirinto

- Killgama: cuidado, ele é forte.

- Hvysolid

[https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2\\_guia\\_003](https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2_guia_003)

25/08/25, 12:02

1/3

- Alijenu

- Twigtal

- Cooley61

jogos:ps2:ps2\_guia\_003 [Gazeta de Algol]

Sem grandes problemas por aqui, só fique esperto com o Killgama que é meio forte. Vale a pena correr atrás do item Estrela Mística, que restaura toda a energia de todos os membros do grupo. Guarde para a batalha final!

Ao encontrar o computador no quarto andar, use o cartão - o verde, é claro :)

Agora vamos para a represa amarela.

## Represa Amarela

### Monstros do Labirinto

- Abigor: ataca todo o grupo. Tira uns 15 HPs.

- Cooley61

- Twigman

- Metman

- Azidahaka

- Coulobre: forte, cuidado pois ele pode paralisa-lo.

- Firgamma

- Efiates

- Sonomech: ataca todo o grupo.

Fique atento ao Abigor e ao Sonomech, que atacam o grupo todo. Vale prestar atenção no Coulobre, que além de ser forte pode paralisar, e você jamais deve menosprezar a importância de um personagem paralisado em combate Use bastante as técnicas de Kain. Não esqueça de usar muito o seu Gigaj. Não perca alguns bons itens disponíveis nesse labirinto: A toga âmbar de Shir, o Manto de Cristal de Amy e o Colete de Cristal.

Mais uma vez, use o cartão amarelo no computador da represa amarela (dããã). Agora vamos para a represa vermelha. A coisa está complicando...

## Represa Vermelha

### Monstros do Labirinto

- Sonomech: ataca todo o grupo.
- Metman
- Azidahaka
- Abigor: ataca todo o grupo. Tira uns 15 HPs.
- Coulobre: forte; cuidado pois ele pode paralisar-lo.
- Asmeday
- Mazgamma

Mais uma vez, atenção ao Sonomech e ao Abigor, de olho no Coulobre com seu ataque paralisante, e pegue o cajado de fogo para Amy e a Espada Ang para Rolf. No computador da represa vermelha, use o cartão..... azul! Brincadeirinha :)

E agora, a última represa!

## Represa Azul

### Monstros do Labirinto

- Coulobre
- Firgamma
- Metman
- Azidahaka

[https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2\\_guia\\_003](https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2_guia_003)

25/08/25, 12:02

- Alijenu

jogos:ps2:ps2\_guia\_003 [Gazeta de Algol]

- Attmech: ataca todo o grupo, em todos os turnos.

Cooley61

- Sonomech

Abigor

Essa represa é um pouco chata, pois você tem que dar muitas voltas para chegar onde quer. Para alcançar o computador, é necessário cair pelo andar de cima. É um pesadelo sem um bom mapa... Cuidado para não se perder. É melhor traçar uma rota no mapa antes de se aventurar.

Quanto aos monstros. Alijenu não é tão ruim quanto parece, Cooley61 deve estar moleza a essa altura do campeonato, mas seja muito cuidadoso ao enfrentar os Attmechs.

Os Atts geralmente vem em dupla, e embora seus ataques que atingem todo o grupo não sejam terrivelmente fortes, há um enorme perigo aqui: Eles SEMPRE atacam a todos. Dessa forma, se você se distrair, pode estar morto em poucos turnos. Tente acabar com a batalha o mais rápido possível, e não descuide de seu HP, Amy está aqui para isso.

Mas também tem coisas boas por aqui. Veja quantos itens legais: Arco Cres para Rudo, Coroa Neve para Amy, Arco Temps para Kain, Estrela Mística... Eh meio contramão pegar alguns desses itens, mas vale a pena perder tempo, especialmente pela Coroa Neve e o Arco Temps. A coroa parece ser só um equipamento para Amy, mas se você usar esse item em batalha, ele invocará a magia defensiva Deban, sem gastar TP, e o item não gasta. Já o Arco Temps invoca Gizan, pode ser interessante ter um personagem fraco usando Gizan de graça nas batalhas, não é?

Mais um computador. Adivinhe que cartão voce vai usar?

Ei, espere aí! Quem são esses AGAURES? Não dá para vencer, eles vão aprisioná-lo, e você será jogado no satélite artificial Gaira, sem armas, sem TP e sem itens!

## Gaira

### Monstros do Labirinto

- Gadrel
- Caron

Nao se desespere ainda..... Fuja das batalhas, costuma ser fácil fazer isso aqui, e vá caminhando até chegar ao computador. Você descobre que Gaira está em rota de colisão com Palma!!! Pronto, pode se desesperar agora :)

Bela cena, não é? Esse é um dos momentos mais legais da série Phantasy Star.. Palma explodiu!

O grupo é salvo pelo pirata espacial Tyler, e retorna a Paseo, onde são taxados como criminosos responsáveis pela destruição de Palma. Agora a missão de Rolf está clara: Cérebro-Mãe enlouqueceu completamente. Para impedi-la, o governador o aconselha a ir a Dezóris, onde está alguém que pode lhe ajudar contra Cérebro-Mãe.

Mas isso na próxima parte do guia. Espero que esteja preparado para os mais cabulosos labirintos de toda a série Phantasy Star, pois é isso que lhe aguarda na próxima parte do guia. Ah, e você também encontrará um velho amigo...

jogos/ps2/ps2\_guia\_003.txt · Última modificação: 2009/01/13 16:58 por 127.0.0.1

[https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2\\_guia\\_003](https://gazetadealgol.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2_guia_003)

25/08/25, 12:02

3/3

## Gazeta de Algol

jogos:ps2:ps2\_guia\_004 [Gazeta de Algol]

# Guia Orakio - Phantasy Star 2

Por Orakio Rob [<mailto:orakio@gazetadealgol.com.br>], mapas por Wolfgang Landgraf

- Introdução
- Parte 1
- Parte 2
- Parte 3
- Parte 4

## Parte 4

Última parte do guia. Hora de desbravar o planeta gelado de Dezóris. Aqui é que as coisas ficam realmente complicadas, OS labirintos são maléficos.

Para começar, ao saltar da espaçonave, você já sai em um labirinto. Ahá, achou que a nave ia pousar ao lado de um cidade, né?

## Skure

### Monstros do Labirinto

Mapiguari

- Ocelotl: pode restaurar 20HP de si próprio.

Apoliom: forte, tira uns 30HP. Pode ser útil invocar Deban usando a Coroa Neve.

Golem

Ayperos: o mesmo dito para Apoliom vale aqui. Tira uns 40HP!

- Gunbust: tira uns 20HP. É resistente, mas a tecn Nagaj tira 130 HP dele.

Mesmo com um mapa você pode se perder, por isso aqui vão umas dicas: existem várias saídas nesse labirinto, cada uma levando a diferentes localidades de Dezóris. No momento, considero mais interessante pegar a saída que leva a Ryuon, porque você poderá comprar alguns bons equipamentos por lá. Mas para compreender o que os dezorianos dizem, primeiro você deve pegar o chapéu mágico (também há um chapéu encantado, mas não o equipe, pois ao usá-lo os dezorianos mentem e cobram mais caro por seus produtos). ATENÇÃO: É essencial que você pegue o chapéu, do contrário, ao chegar na cidade após horas de jornada, não conseguirá salvar nem restaurar suas energias! Eta crueldade... E aproveite para abrir todos os baús possíveis, repare que existem baús com verdadeiras fortunas nesse labirinto que não estão muito fora de sua rota. Você vai precisar do dinheiro para os caros equipamentos dezorianos.

Chegando em Ryuon, tenho uma dica para quem está usando o visifone. Salve o jogo usando o visifone, mas não entre na casa de saves da cidade. Use então a magia teleflau de Rolf, e o grupo será levado... para Aukba! Mas se não estiver usando o visifone, não sei se o mesmo acontece. É uma boa ideia fazer umas compras em Ryuon. O Prot Lacon é um bom escudo para Amy, caso você não esteja usando duas armas com ela, custa 12.000 mesetas. O laconial custa 35.000 mesetas, mas é uma excelente armadura para Rudo. Nas armas, não compre nada para Rudo, você vai achar coisa melhor nas próximas cidades. E claro, a Espada de Lacônia para Rolf, por 22.000 é ótima pedida, já que você só conseguirá espada melhor bem no fim do jogo.

Depois, é hora de ir até a Mansão Esper encontrar um velho amigo. Você deve voltar a Skure e pegar a saída do labirinto que leva a Aukba. Aqui você pode comprar duas foices ácidas para Anna (mais uma vez, arma melhor só mais tarde, e você só conseguirá uma foice Nei), por 24.000 mesetas cada. Quanto a Rudo, aqui está o Canhão Pls, por 32.000 mesetas, existe outra arma para ele em Zosa por 48.000 mesetas, mas você vai encontrar o Canhão Nei daqui a três labirintos, logo pode ser

25/08/25, 12:02

jogos:ps2:ps2\_guia\_004 [Gazeta de Algol]

melhor comprar esse aqui mesmo. Saia da cidade e siga para o labirinto de Crevice, que fica a sudoeste de Aukba. Atenção à discreta entrada do labirinto, são escadas que descem na margem do precipício.

## Crevice

### Monstros do Labirinto

- Dactilos: bem forte, tenha cuidado.

#### Tanque

- Golem

Ocelotl: a foice de Nei é ótima contra grupos de Ocelotl.

Mingusoto: um monstro muito forte.

- Behemoth
- Semiazas

#### Ayperos

Uma vez que tenha atravessado o labirinto, é hora de entrar na mansão e encontrar seu amigo Noah (que devido a uma série de confusões na tradução do jogo japonês aqui é chamado de Lutz). Ele vai lhe entregar o Prisma, e a missão de encontrar as oito armas NEI. Preparado para o começo do pesadelo dezoriano?

É o seguinte: São quatro labirintos infernais espalhados pelo planeta. Cada um contém dois equipamentos NEI, e estão repletos de inimigos bastante fortes. Não existem muitas dicas para eles, exceto essas duas: Tenha bons níveis, e realmente aconselho você a usar os mapas, e a trabalhar em cima deles, traçando sua rota, antes mesmo de entrar nos labirintos, pois mesmo com os mapas, você pode ficar meio perdido. Vamos seguir por ordem de dificuldade: Siga primeiro para Menobe,

que  
fica a Oeste de Aukba.

## Menobe

### Monstros do Labirinto

- Rabbats

Ogre: causa envenenamento

Persefone: diminui seu ataque

- Shabiri
- Khaib: uau! Pode tirar uns 70HP!

## Strega

### Enpusa

- Urian: tira uns 60HP, e é resistente.
- Tararucu
- Lamashtu: muito cuidado com esse, é páreo duro
- Manes: costuma vir em trio, e como tira 30HP (às vezes tira bem mais), pode ser perigoso.
- Astarote: Mais um fortão

## Mingusoto

Se você não pegou ainda o Arco Temps (menino mau!) pegue agora. Repare na grande volta que você deve dar para chegar a um dos itens Nei... Seguir para a direita para depois ir para a esquerda!

## Guaron

### Monstros do Labirinto

#### Ayperos

- Astarote
- Elfo: ataca a todos, poder médio

## Mingusoto

### Ogre

Yabal: causa envenenamento

[https://gazetadealgor.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2\\_guia\\_004](https://gazetadealgor.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2_guia_004)

25/08/25, 12:02

2/4

- Persefone
- Lamashtu
- Nisrock: ataca a todos

jogos:ps2:ps2\_guia\_004 [Gazeta de Algor]

Atenção ao Nisrock: ele aparece no último andar, e tira uns 30HPs de todos os seus personagens, o que pode ser perigoso. Nada muito complicado (com o visifone!), mas prepare-se para muitas escadas.

## Ikuto

## Monstros do Labirinto

- Belzebu: esse é bem forte...
- Ukobach: ...e **esse** também!
- Shabriri
- Mingusoto
- Strega
- Will
- Capeone: ataca a **todos**, poder médio.

Cara, **esse é** um dos labirintos mais desleais de PS... vê todos esses buracos? Se você **cair** em um errado tem que **refazer** o labirinto todo **de novo...** Repare que no mapa disponível aqui temos **quadrados** pontilhados que **indicam** o local onde **se** cai ao vir do andar de cima. Trabalhe no mapa, **marcando** os buracos nos quais você **deve** cair. E vejam só, um **Canhão** PLS para o Rudo! Ah, mas **agora** você já tem o Canhão Nei mesmo...

## Naval

### Monstros do Labirinto

- Persefone
- Ogre
- Sotre: cuidado, **esse é** forte.
- Belzebu
- Capeone
- Ankou: ataca a **todos**, poder médio.
- Manes
- Khaib
- Sotre

Ok, **esse também é** cruel: suba todos os andares, só **para depois cair** tudo e pousar na plataforma correta **para pegar** o item. Muito cuidado para não **cair** errado e ir **direto para o** subsolo, veja **no** mapa o **que fazer** para não **errar o alvo!**

Reunindo todos os itens, vá até a cidade **mais** próxima, venda seus itens inúteis e compre todo o equipamento **que puder** para **seus personagens**. Depois encha-se **de** trimates (vendidos em Rysel), **mas encha-se mesmo**, até não poder **mais**. Então retorne à



Mansao Esper e Noah lhe dará a espada NEI. Responda sim e você será enviado à espaçonave Noah, o último labirinto. Sinceramente, não é um labirinto tão difícil assim. Aqui você enfrentará os dois últimos chefes do jogo. Não gaste técnicas com os monstros do local, mas ao restaurar seus personagens, dê preferência à magia de Amy, pois os trimates serão mais importantes. Não se esqueça, no entanto, de deixar MP sobrando para que Amy seja capaz de usar um ao menos um Deban, e caso ela esteja em NV30, pode ser bom guardar uns pontinhos para um ou dois Nasar. Se estiver usando o visifone, vale também a tática covarde que recomendei no PSI, salve o jogo toda hora, e se perder muita energia, dê load. Mas você não é covarde e não está usando o visifone Nem salvando o jogo fora das cidades usando o emulador, correto?

Ha, que ilusão a minha...

## Noah

### Monstros do Labirinto

- Will
- Elfo

[https://gazetadealgor.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2\\_guia\\_004](https://gazetadealgor.com.br/doku.php?id=jogos:ps2:ps2_guia_004)

3/4

25/08/25, 12:02

- Belzebu
- Ogre

jogos:ps2:ps2\_guia\_004 [Gazeta de Algor]

- Astarote
- Persefone
- Yabal
- Tararucu
- Demonia: tira uns 40HPs de todos
- Nisrock

O primeiro chefe está dentro de um baú, veja com atenção o mapa para não ser surpreendido. Você encontra o bom e velho Dark Force, que deve estar morrendo de dor nas costas por estar naquele baú apertado Sem pânico, vamos à estratégia:

Dark Force pode dominar seus personagens e fazer com que eles fiquem incontroláveis por um tempo. Sim, isso é mau! Espero que você dê sorte e ele não atinja Amy logo de cara, pois é importante que já no primeiro turno ela use Deban, o que aumenta bastante suas chances de vitória. Se Rolf já estiver no nível 35 terá aprendido Megid (oh! Megid! Use!), senão Rolf deve usar Nathu, tudo isso até seu MP acabar. Rudo e Anna atacam, e cada personagem deve usar trimates em si mesmos sempre que necessário. Se estiver no NV 30, Amy já vai ter aprendido Nasar, uma bela magia que cura todo o seu grupo. Ataque com força total, e torça um pouco também (afinal, por mais avançado que você esteja, se DF controlar todos os seus personagens, pode ser difícil sobreviver). Mesmo assim ter bons níveis ajuda.

Ao derrotar DF, ainda resta mais uma batalha. Conselho de amigo: use a espada Nei para retornar à Mansão Esper e se restaure falando com Lutz. Atenção, se Amy estiver morta, você não terá como ressuscitar companheiros mortos com sua magia Rever, Noah não ressuscita ninguém (que imprestável!). Logo, se ela morrer (e você não tiver o item moon dew) você deve retornar à cidade mais próxima... e você sabe que nenhuma cidade é próxima daqui... se estiver usando o visifone, pode ser interessante tentar matá-lo de novo mantendo Amy viva. Se não estiver usando visifone... bem, de qualquer forma, pode ser boa idéia voltar até Ryuon, se restaurar e se entupir de trimates novamente, caso tenha gasto muitos em DF, e salvar seu jogo, é óbvio.

Preparado para Cérebro Mãe? A boa notícia é que ela é mais fácil que Dark Force. Atinja-a com força total, use Deban e Nathu (Se tiver Megid, melhor ainda), mantenha a energia alta com trimates, e não vai ser difícil, só não se espante se amy morrer logo de cara, dá pra vencer sem ela. Depois é só curtir um dos finais mais legais de todos os tempos!

E se você jogou sem visifone sem os save states dos emuladores, pode tirar onda com todos os seus amigos: você é fera mesmo :)

jogos/ps2/ps2\_guia\_004.txt · Última modificação: 2009/01/13 16:58 por 127.0.0.1