



PHANTASY STAR ETERNO

Relembrando o RPG do Master System que encantou o público brasileiro

Com a perspectiva em primeira pessoa nas dungeons, os inimigos eram vistos de frente



PHANTASY STAR

* Editor dos sites Gazeta de Algol (gazetadealgol.com.br) e Gagagames (www.gagagames.com.br)



Um demônio ancestral que desperta a cada mil anos para caçar tudo o que vive. Um rei corrompido pelo poder. Uma jovem, uma espada, uma missão a cumprir. E labirintos... Muitos labirintos

Texto: Orakio "O Gagá" Rob*

Mapas: Makotron

Em 20 de dezembro de 1987, o Master System recebeu *Phantasy Star*, um RPG cujo legado incluiria ainda três continuações diretas para o Mega Drive, incursões não canônicas pelo Game Gear e pelo Mega CD, e uma numerosa safra de jogos online de grande sucesso para os consoles atuais. Nesta reportagem especial, vamos lançar um olhar crítico sobre o primeiro jogo da série, para entender como o universo que ele criou foi capaz de servir como fundação para tantas continuações de sucesso nesses quase 22 anos que nos separam de seu lançamento original no Japão.

UM POUCO DE HISTÓRIA

Embora *Dragon Quest*, lançado em 1986 para Famicom, seja considerado o marco inicial dos RPGs nos consoles, ele não inventou a roda. Muito antes já havia diversos jogos do gênero para computadores. A série *Ultima*, por exemplo, estreou no Apple II, em 1980, e definiu boa parte dos elementos típicos do gênero. Sua influência pode ser nitidamente sentida nos primeiros títulos das séries *Dragon Quest* e *Final Fantasy*.

O maior mérito de *Dragon Quest* talvez tenha sido o de unir a paixão americana pelos RPGs *Dungeons & Dragons* ao estilo típico de animês. A mistura do grafismo oriental e seu estilo carregado de drama com a fórmula dos RPGs medievais, nascida e desenvolvida no ocidente, revelou-se explosiva.

O sucesso de *Dragon Quest* no Japão foi imediato. Já no ano seguinte, *Dragon Quest II* chegou ao Famicom, e até o final de 1987 mais duas franquias de RPG chegariam ao console da Nintendo: *Ultima* e o estreado *Final Fantasy*.

Enquanto a Nintendo ria à toa

com as vendas de seu console, a Sega suava a camisa para emplacar o Master System. O console deu certo na Europa e fez um enorme sucesso no Brasil, mas a história não se repetiu no Japão e EUA. A Nintendo já havia dominado esses mercados, e a Sega sabia que precisava de algo muito especial para virar o jogo.

A história de *Phantasy Star* começou quando a Sega realizou uma pesquisa entre os membros do S.P.E.C., uma espécie de fã-clube da empresa, com direito a revistinha e tudo. A pesquisa revelou que o jogo mais esperado do ano era *Dragon Quest III*. A Nintendo tinha exclusividade sobre essa série de RPGs, e a Sega se viu de mãos vazias para atender a seus fãs. Foi então que começou a ser montada a equipe que teria a missão de criar o RPG definitivo da época.

A HERANÇA DOS ARCADES

Embora penasse no setor doméstico com o seu Master System, a Sega brilhava nos arcades. O mestre Yu Suzuki lançava um clássico atrás do outro: *Hang On*, *Space Harrier*, *Out Run* e *After Burner* traziam uma tecnologia mais avançada do que a concorrência era capaz de oferecer. Essa "herança" daria um toque muito diferente ao desenvolvimento de *Phantasy Star*.

O primeiro membro escalado para a equipe foi Yuji Naka. Na



A perspectiva que imortalizou *Phantasy Star*: dezenas de horas explorando labirintos

Design japonês por excelência. Basta ver a saia esvoaçante da protagonista Alis



época, ele era encarregado de adaptar para o mercado doméstico os sucessos de Yu Suzuki (não por acaso, Naka era frequentemente chamado de YU2, numa referência a seu mestre). Já nessa época o talento de Naka como programador era evidente, dadas as excelentes conversões de *Out Run* e *Space Harrier* para o Master System. Anos depois de *Phantasy Star*, seu nome se tornaria ainda mais famoso com a criação do mascote da

Sega, Sonic, e de muitos outros clássicos como *Nights*, *Burning Rangers* e *Phantasy Star Online*.

Outra integrante importante da equipe foi a designer Rieko Kodama. Na época, Kodama já desfrutava de alguma notoriedade, graças a seu sucesso nos arcades japoneses com *Ninja Princess* e com o "semimascote" do Master System, *Alex Kidd*, além de fazer um trabalhinho ou outro isolado, como o design de um

dragão em *Miracle Warriors*. Segundo Kodama, os trabalhos em *Phantasy Star* tiveram início com Naka indicando algumas direções básicas quanto ao design do jogo, para que cada membro da equipe desenvolvesse a ideia.

O resultado do trabalho foi *Phantasy Star*. Kodama conta que, desde o início, a ideia era criar algo diferente e inovador. Embora as informações a esse respeito sejam um pouco confusas, a própria Kodama já declarou em uma entrevista que os labirintos 3D já estavam "no script" quando ela se



Na tela de exploração de cidades, a perspectiva é tradicional, aérea

uniu à equipe. Na época, os RPGs de computador já usavam labirintos tridimensionais. A série *Ultima*, por exemplo, já fazia uso deles desde sua primeira versão. Porém, nem mesmo em *Ultima IV*, lançado um ano antes de *Phantasy Star*, o efeito de tridimensionalidade causava tanto espanto.

Kodama sabia que alternar quadros diferentes para criar uma ilusão de tridimensionalidade não daria bons resultados, então teve a ideia de desenhar uma arte estática sobre a qual linhas se movimentariam. Naka ficou encarregado da missão de criar o motor tridimensional, usando a experiência adquirida com o código no qual trabalhou nas conversões de arcades de Yu Suzuki. O resultado foi absolutamente inacreditável. Anos depois, ele comentaria que a movimentação pelos labirintos era ridiculamente rápida, num resultado ainda mais impressionante do que conhecemos, mas que a compressão aplicada ao código reduziu a velocidade.

Naka e Kodama não eram os únicos envolvidos com arcades:

CURIOSIDADE*



Carência: na versão brasileira de *Phantasy Star*, encontre Miki na cidade de Sopia e ela vai fazer a seguinte pergunta: "Você gosta dos jogos da Tec Toy?". Carência é pouco...

havia ainda Tokuhiko Uwabo. Tokuhiko já havia trabalhado na conversão de algumas trilhas do arcade para o Master System, como *Space Harrier* e *Fantasy Zone*, além de compor a trilha original de *Alex Kidd in Miracle World*. Ele foi encarregado da música de *Phantasy Star*, e sua abordagem foi semelhante à empregada pelas equipes da Sega nos arcades: usou o chip FM incluído no Master System japonês para aumentar a capacidade

* As curiosidades foram gentilmente cedidas por Fabiano Koich Miguel, editor do site Curiosidades sobre Phantasy Star (www.efim.com/dezoris/ps.html)

Nos diálogos, a tela exibe panorama da cidade e NPCs de corpo inteiro



sonora do cartucho. Dizem que a versão americana do console (lançada aqui no Brasil) não tem o chip porque o preço subiria muito. O fato é que mesmo sem o chip, as músicas mantêm a alta qualidade.

Tokuhiko fez um excelente trabalho com a trilha de *Phantasy Star*. As composições são bastante variadas, alternando entre temas upbeat (na abertura e nos desertos de Motávia) e soturnos (tema de Dezóris). As músicas dos labirintos são vertiginosas e especialmente adequadas, e sua popularidade

rendeu versões remixadas em *Phantasy Star IV*.

Com a herança dos arcades, *Phantasy Star* brilhou no quesito técnico. Os gráficos eram muito superiores aos de seus concorrentes, em especial nos cenários de batalha e nas animações dos monstros, uma novidade para a época: "O consenso entre todos nós era o de sempre manter o jogo animando algo", explica Kodama. "Como resultado, ao olhar para o oceano no mapa principal você perceberá que ele se move, e também



ESPADAS E BIG MACS

As curiosas diferenças entre o *Phantasy Star* japonês e sua versão ocidental

Nomes dos personagens: devido a limitações de espaço, os nomes ocidentais só podiam ter, no máximo, quatro letras. No *Phantasy Star* japonês, Alis chama-se Arisa e Odin chama-se Tyrone; Myau manteve o nome e Noah chamava-se Lutz (até hoje não se sabe o motivo da mudança, já que só tinha quatro letras mesmo).

Noz de Laerma: no jogo original, o item que dá asas a Myau é um pequeno fruto, como um morango ou uva, e não uma noz.

Lâmpada Mágica: a primeira coisa que se pensa aqui é que esfregando o item vamos ganhar três desejos... esta lâmpada que nunca se apaga e ilumina os labirintos escuros é um "pingente de luz" no jogo original.

Cola e Burger: "americanizados" para os jogadores ocidentais. Em terras nipônicas os itens de cura são um líquido chamado "Ruoginin" e uma barra de doce chamada de "Perolimate". Até os desenhos do manual foram alterados.



Vilão erótico: Dark Falz, o grande vilão do game, chama-se Dark Phallus em japonês. O nome foi alterado por exceder o limite de oito caracteres para nomes de inimigos, mas certamente seria alterado de qualquer maneira, já que "phallus" em inglês significa... bem, procure por "falo" no dicionário.

Nero, um rebelde do movimento contra o rei Lassic é morto pela fiel guarda do tirano...

... e passa os seus ideais para sua irmã, Alis, que parte em uma jornada de justiça e vingança

A TRAMA COMPLETA PARTE 1

A trama de *Phantasy Star* se passa no sistema solar Algol, composto por três planetas: Palma, Motávia e Dezóris. A ação tem início com um assassinato nas ruas de Camineet, uma cidade de Palma. A guarda pessoal do rei Lassic elimina a sangue frio o rebelde Nero, que tramava contra o maligno soberano de Algol. Em suas últimas palavras, Nero conta à irmã Alis sobre os planos nefastos de Lassic e pede a ela que procure pelo guerreiro Odin, para que ambos possam concluir a missão que ele iniciou.

A primeira parte da história consiste na busca por Odin. Informada de que o guerreiro vive na cidade portuária de Scion, Alis visita a cidade e descobre que ele partiu com um gato falante para enfrentar Medusa, a criatura mitológica que tem o poder de transformar em pedra quem olhar para ela. Infelizmente, explorando uma caverna nas proximidades, Alis descobre que o guerreiro foi de fato transformado em pedra. A única pista que resta a ser seguida é o gato falante que o acompanhava. Um dos habitantes de Scion afirma ter capturado o gato e vendido para um comerciante em Paseo, capital do planeta Motávia.

poderá ver as passarelas entre as cidades se movendo.” Tanta vida se destacava frente a *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, predominantemente estáticos, em batalha e fora dela. *Phantasy Star* estava vivo, e seu cenário respirava.

Outro detalhe que contribuiu para o sucesso da ambientação do jogo foi o uso de cutscenes, cenas nas quais os personagens dialogavam enquanto imagens de seus rostos eram exibidas na tela. As cenas eram breves e esparsas, mas para a época eram realmente impressionantes, e ajudaram a dar substância aos personagens principais. Foi um verdadeiro sufoco para incluir as imagens no cartucho de 4 mega. A pedido de Kodama, Naka ainda conseguiu espremer o código e liberar um espaço para que encaixasse uma arte com os quatro heróis reunidos no final do jogo.

Na verdade, embora 4 mega fosse bastante memória para um jogo da época, *Phantasy Star* acabou se tornando grande demais, e a equipe teve que economizar espaço. Embora os cenários e as batalhas sejam animados, os habitantes das cidades não se movem. A memória destinada às animações de combate também foi pequena, o que gerou alguns resultados engraçados: “Quando o zumbi ataca, ele vomita,

mas não havia espaço suficiente para fazer toda a animação, então em vez de cair sobre o chão, o vômito voltava para a boca do zumbi como um iô iô [risos]. Não conseguíamos parar de rir disso”, lembra Kodama.

Os 4 mega não eram suficientes para que fossem incluídas as animações dos heróis durante a batalha. Ainda assim, cada arma usada deixa um rastro gráfico diferente na tela: enquanto o cajado de Noah traçava apenas um risco discreto, o poderoso machado de lacônia abria um rombo azul no centro da tela, acompanhado de um efeito sonoro bem mais “potente”. Isso mostra a engenhosidade da equipe que, mesmo sem poder exibir animações dos heróis com suas armas, foi capaz de caracterizar cada arma adquirida, efetivamente dando ao jogador a impressão de ter em mãos um equipamento novo.

Outro recurso usado para poupar memória foi o espelhamento dos cenários. Nas telas exibidas quando o jogador chama o menu, por exemplo, apenas a parte esquerda da imagem ocupa memória, já que o lado direito é um espelhamento do outro lado. Kodama diz que a ideia era incluir as sombras das casas também, mas o espelhamento geraria sombras apontando para

ITENS QUE VALEM UM BILHÃO DE MESETAS

Vários livros sobre *Phantasy Star* foram publicados apenas no Japão. Alguns são tesouros raríssimos, quase impossíveis de se encontrar hoje em dia:



Phantasy Star Compendium: a “Bíblia” da série. O livro de 72 páginas contém rascunhos de heróis e criaturas dos jogos, entrevistas com os programadores, linha do tempo e detalhes inéditos sobre a história da série. Tudo em japonês, é claro.

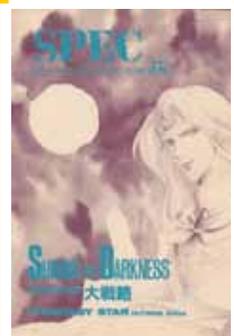


The World of Phantasy Star: em 130 páginas coloridas, traz mais entrevistas com os programadores, mais arte exclusiva e o roteiro completo (com direito a imagens) do *Phantasy Star II* alternativo no qual o herói seria Noah.

Phantasy Star I Hintbook: o guia oficial do jogo. Inclui mapas dos três planetas e dos labirintos, roteiro de cidades, bestiário e relação de itens. O livro é rico em imagens. As últimas páginas abrigam ainda um guia de... *After Burner?* Vai entender...



Faça sua aventura: Phantasy Star I: lembra dos livrinhos de aventuras em que a gente escolhia que caminho tomar? A editora Futabasha lançou um livro desses para cada *Phantasy Star* (só faltou *Phantasy Star IV*), com arte exclusiva e de qualidade, e a chance de mudar o rumo da história (se você entender japonês).

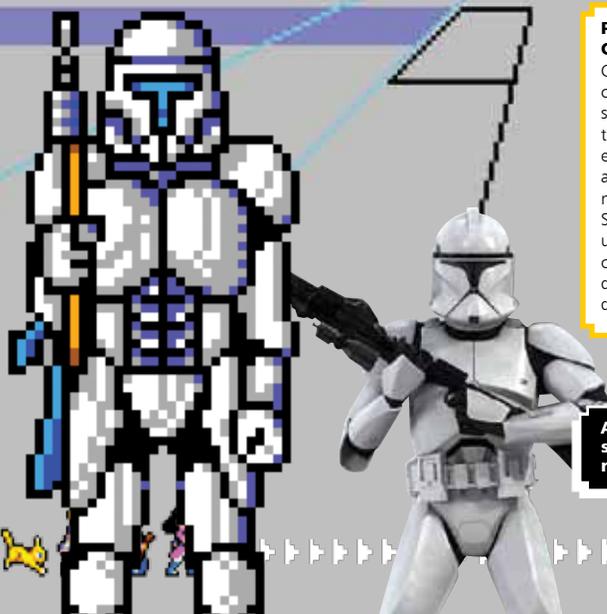


SPEC: revista do fã-clube oficial da Sega japonesa. A edição 7.5 traz um mangá contando uma história não canônica sobre o destino de Alis e Noah, com capa de Rieko Kodama. Provavelmente, o item mais raro de todos.

Phantasy Star 1st Series Complete Album: quatro CDs com a trilha sonora completa dos quatro jogos da série. Inclui duas versões da trilha de *Phantasy Star I*: com e sem som FM – sem contar as faixas extras adicionadas na transposição para o Sega Saturn, em 1998. Mais um produto que você só consegue com aquele amigo do vizinho do seu cunhado que mora no Japão.



A guerra dos clones: será que o soldado de Palma foi inspirado no Clone Trooper de *Star Wars*?



ângulos opostos em cada lado.

Quem procurar pelos nomes dos programadores nos créditos pode ficar um pouco confuso. Kodama mencionou em uma entrevista que, no início, a Sega não queria que os integrantes da equipe divulgassem seus nomes. Sendo assim, Kodama assina como Phoenix Rie; Naka é Muuu Yuji e Tokuhiko é simplesmente "Bo". O criador de Alex Kidd, Kotaro Hayashida, também participou da criação do jogo e assina como Ossale Kohta. Isso gerou uma piadinha interna que poucos fãs conseguem captar: o adivinho que entrega o cristal a Alis perto do final do jogo pergunta se ela está procurando por Alex Ossale, que nada mais é do que uma soma dos nomes Alex Kidd e Ossale Kohta.

A MECÂNICA DO JOGO

O funcionamento de *Phantasy Star* guarda muitas semelhanças



Alis passeia por uma cidade

Muito antes de *Star Ocean* ou *Mass Effect* sonharem com viagens interplanetárias, *Phantasy Star* já introduzia o conceito



com os RPGs que o antecederam. O jogador controla a protagonista Alis (e posteriormente seus três companheiros: Myau, Odin e Noah) pelo cenário, viajando entre cidades e labirintos. Nas cidades o jogo é visto na visão aérea, comum à grande maioria dos RPGs da época. Ao contrário do que se via na série *Final Fantasy*, em que apenas um personagem do grupo era exibido na tela fora das batalhas, *Phantasy Star 1* sempre mostra os quatro personagens andando em fila indiana e muito bem animados, movendo braços e pernas. Quando o grupo se aproxima de um habitante da cidade pela frente, a tela se apaga e uma nova imagem surge, com uma visão estática em primeira pessoa, o cenário de fundo da cidade, o habitante em questão e uma caixa de texto com fundo negro exibindo sua fala. O mesmo acontece quando o jogador entra em uma das casas ou lojas.



Padrão de RPG: no mapa, heróis grandes, cidades pequenas

Há três tipos de lojas em *Phantasy Star*: equipamentos, alimentos e artigos de segunda mão. As lojas de artigos de segunda mão oferecem itens descartáveis, como lanternas para iluminar os labirintos e tapetes que levam o jogador de volta à última igreja visitada. As lojas de alimentos oferecem itens de cura, na forma de colas e burgers. Como era de se esperar, as cidades que só podem ser alcançadas mais tarde possuem lojas de equipamentos que oferecem armas, armaduras e escudos mais poderosos (e mais caros). Há uma boa variedade de armas, o que possibilita alguma estratégia pessoal. O personagem Odin, por exemplo, pode equipar espadas, machados e pistolas. As pistolas, embora geralmente mais fracas, causam dano fixo a todas as criaturas, independente de seu poder de defesa, e proporcionam

CURIOSIDADE



1 bilhão de mesetas: o comerciante em Paseo tenta vender Myau para Alis por um bilhão de mesetas, e Alis troca o pote laconiano por ele. Isso dá uma baita dor de cabeça mais tarde, porque o pote é importante e Alis tem que andar um bocadinho para conseguir-lo de volta. Mas... e se o jogador juntar um bilhão de mesetas para comprar Myau? Não é possível juntar toda essa dinheirama, pois o máximo que você consegue acumular são 65.535 mesetas. Mesmo que você mate mais inimigos, sua quantidade de mesetas não passa disso.

um ataque para cada inimigo presente em batalha. Isso significa que em um único turno, Odin pode atacar até oito vezes (caso haja oito monstros na batalha em questão).

Nas igrejas, os padres informam quantos pontos cada personagem precisa para avançar de nível, além de conduzirem à ressurreição dos desafortunados heróis que

A TRAMA COMPLETA PARTE 2

Após alguns contratempos, Alis chega ao espaçoporto de Palma, de onde embarca em um ônibus espacial para Motávia e encontra o comerciante que adquiriu o gato. Ela faz uma troca com o vendedor e fica com o gato, que se chama Myau e tem uma pequena garrafa azul pendurada no pescoço. Myau conta que a garrafa tem o remédio que pode curar Odin da petrificação, mas que ele nada pôde fazer porque não conseguia abrir a garrafa com suas patas. Alis e Myau viajam juntos para Palma, e retornam à caverna em que Odin foi petrificado. Ao encontrar a estátua do guerreiro, Alis usa o remédio de Myau e Odin volta ao seu estado normal, unindo-se aos dois.



CURIOSIDADE

ATAQ	SACCUBUS	FF 255
DEF		
ITEM		
FALA		
FUGA		
ALIS		

ALIS	RYAU	COEN
FF 235	FF 265	FF 195

SACCUBUS MORREU

Derrotando Saccubus: quando Alis visita o governador pela primeira vez, tem um pesadelo com uma criatura chamada Saccubus (que nada mais é do que a face do demônio Dark Falz). Em condições normais, derrotá-lo é inviável, pois os personagens ainda estão muito fracos e morrem rapidamente. Porém, se todos do grupo estiverem fortes o bastante, é possível derrotar Saccubus. Mas tanto esforço não vale a pena: Saccubus deixa apenas 10 pontos de experiência e nenhum mísero baú de mesetas.

Em Abion, o grupo deve enfrentar o chefe Dr. Mad. Ele quer Myau. Recuse e vença

A TRAMA COMPLETA PARTE 3

Os três retornam à capital de Motávia para uma audiência com o governador local, que também se opõe a Lassic. O governador conta que conhece um feiticeiro poderoso que vive em uma caverna nas proximidades, e entrega aos três uma carta de apresentação. Na caverna, o grupo encontra o feiticeiro Noah. Ao ler a carta do governador, ele entende a urgência da missão e se une ao grupo.

Para aumentar seu controle sobre o sistema Algol, Lassic manda fechar os espaçoportos, proibindo as viagens interplanetárias. Os heróis precisam viajar livremente entre os três planetas para que o plano de destronar Lassic seja bem-sucedido, e as viagens interplanetárias se tornam a ordem do dia para o grupo. Instruídos por Noah eles invadem a prisão Triada, em uma floresta de Palma, e libertam Luveno, um talentoso cientista aprisionado por Lassic.



OS AVENTUREIROS



Arte publicada em guia japonês mostra grupo quebrando tudo

sucumbirem em batalha. A energia pode ser restaurada nos hospitais, exceto na primeira cidade, onde Suelo, amiga de Alis, cuida dos heróis gratuitamente.

Pressionar um botão abre um menu, com o cenário da cidade ao fundo. É por ele que se dá o gerenciamento. Há indicadores de status, inventários, magias, uma opção para salvar o jogo e outra, "PROC", para procurar itens ocultos nas cidades e no mapa principal.

Fora das cidades, permanece a visão aérea. Os combates são aleatórios e, quando ocorrem, a tela torna a exibir uma visão em primeira pessoa, com o fundo retratando a região atual — floresta, litoral etc. O monstro a ser enfrentado ocupa o centro da tela. No canto superior direito, há o indicador de energia do adversário, que pode se repetir até oito vezes dependendo do tipo de criatura, indicando a presença de um maior número de adversários (embora a tela sempre exiba apenas a imagem de um). O combate é conduzido pelos menus em sistema de turnos, ou seja, o jogo espera pacientemente pela ação do jogador, ao contrário do sistema dinâmico (o popular active time battle) de *Final Fantasy*. Se preferir, é possível fugir das batalhas, embora algumas sejam inevitáveis. Ao serem derrotadas, criaturas deixam baús com mesetas, a moeda local, e o grupo ganha pontos de experiência.



Rumo ao pesadelo de Baya Malay

Como na maioria dos jogos do gênero, *Phantasy Star* tem muitos labirintos. Dentro deles, a visão é em primeira pessoa, permitindo caminhar para frente, para trás e virar para os lados. Além de graficamente impressionante, a visão confere uma dificuldade elevada. Não há mapas ou qualquer forma de orientação. Sem um guia, atravessar alguns labirintos de *Phantasy Star* pode consumir bastante tempo.

Nos labirintos, as batalhas continuam aleatórias, mas a tela já não se apaga quando começa um combate: os monstros simplesmente surgem sobre o cenário atual. Há escadas, baús, armadilhas que levam ao andar inferior e eventuais passagens secretas. São três tipos de portas: comuns (abertas com um toque do botão), trancadas por chave (abertas com a chave do calabouço) ou seladas por magia (abertas pela chave milagrosa ou pela magia ABRE de Noah).

A progressão envolve viajar entre as cidades em busca de itens. Muitas vezes as pistas apontam para labirintos e é preciso vasculhá-los para que itens ou personagens essenciais sejam encontrados. Embora seja bastante linear, *Phantasy Star* oferece algumas buscas opcionais. Dentre elas, há a procura pelo escudo de espelho, a luta de Noah contra seu mestre e a conquista de alguns equipamentos de lacônia, o metal mais duro do mundo. A batalha opcional contra Medusa, por exemplo, rende o lendário machado de lacônia.



ALIS

Não é uma guerreira forte como Odin, mas pode equipar diversas espadas diferentes, incluindo a poderosa espada de lacônia. A vantagem é que ela tem magias interessantes. Infelizmente, sua magia de cura é muito fraca e só tem utilidade prática no início do jogo. O destaque fica por conta da magia FOGO, que se revela muito útil contra alguns inimigos mais fortes, e para a magia VOA, que leva o grupo de volta à última igreja visitada.



MYAU

Equilibrado e útil. Além de contar com bom ataque, suas magias são indispensáveis: CURA restaura boa parte da energia, ARM desarma armadilhas e PARD ergue uma parede em combate, bloqueando os ataques. Myau ataca com bumerangues e tem poucos equipamentos à sua disposição, mas é peça essencial em qualquer batalha.



ODIN

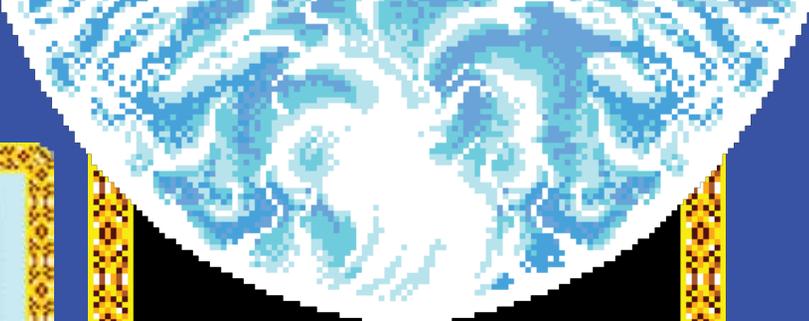
Mais forte do grupo, Odin não tem magia. Muito útil no começo do jogo, quando empunha o machado de ferro. À exceção dos bumerangues de Myau, Odin pode equipar qualquer arma do jogo, e detém exclusividade sobre as pistolas (armas enormemente úteis contra grandes grupos de monstros) e sobre o machado de lacônia, a arma mais forte do jogo.



NOAH

Alis e Myau arriscam seus truques, mas o grande feiticeiro é Noah. Poupar seus pontos de magia e usar seus encantamentos é essencial para derrotar os inimigos mais poderosos. Sua magia de cura é vital. Sem a magia ABRE, o grupo jamais poderia ultrapassar a porta para Baya Malay. Mas fique atento: seu ataque é fraco e a defesa inspira cuidados, e não há muitos equipamentos que possam melhorar a situação.





A TRAMA COMPLETA PARTE 4

Luvenco constrói uma espaçonave para o grupo, que resolve assim seu problema mais imediato. Com trânsito livre entre os três planetas, os heróis dão início à busca por armamentos poderosos e, principalmente, informações. O grupo precisa descobrir uma maneira de chegar ao castelo voador invisível de Lassic, que flutua em algum lugar sobre os céus de Palma. As pistas levam ao planeta Dezóris, onde o grupo obtém dois itens de suma importância: o prisma que torna o castelo visível e a noz de laerma, capaz de dar asas a Myau.

De posse dos itens, do conhecimento e da experiência necessários, os quatro retornam a Palma e iniciam a lenta escalada da enorme torre de Baya Malay, um vertiginoso labirinto de oito andares infestado por criaturas hostis. O terrço da torre oferece uma visão panorâmica do planeta. É lá que Alis ergue o prisma para que o castelo de Lassic surja no céu. Myau come a noz de laerma e sofre uma transformação, aumentando de tamanho e ganhando asas. Usando Myau como montaria, o grupo voa rumo ao castelo de Lassic, derrotando ainda o enorme dragão alado que serve como guardião do castelo.

alcançado. A nave serve apenas para transporte interplanetário e não é possível voar livremente pelo cenário.

É COMO É ESSE TAL DE PHANTASY STAR?

Um dos maiores méritos de *Phantasy Star* é sua ambientação, um curioso amálgama da cultura ocidental com a oriental. Além de alguns elementos típicos dos mangás e animês japoneses, como Myau, o gato falante que sofre uma transformação perto do fim do jogo, o mundo de *Phantasy Star* é povoado por criaturas saídas da mitologia grega, como golens e

até mesmo a Medusa; sem falar no escudo de espelho, que segundo o jogo fora usado por Perseu. Mas a maior influência sobre *Phantasy Star* vem mesmo de um clássico do cinema americano...

O fenômeno mundial *Guerra nas Estrelas* causou forte impressão em Kodama. O filme, na verdade, é bem mais oriental do que alguns imaginam. Como diz a própria Kodama, *Guerra nas Estrelas* é "um filme de ficção científica, mas a roupa de Luke parece um uniforme de judô e os sabres de luz são usados de maneira semelhante a espadas de samurais. Por isso, achei que seria legal ter pessoas

Durante metade da aventura, anda-se a pé pelos vastos cenários, até a conquista do primeiro veículo, o Landrover, capaz de transpor alguns obstáculos de Motávia. Depois chega a vez do Hovercraft, que permite atravessar os mares, e do cavador de gelo, que transpõe túneis nas montanhas geladas de Dezóris. Embora haja encontros aleatórios a bordo dos veículos, o jogo os trata como um combate

comum. Só em *Phantasy Star IV* seria possível usar as armas do próprio veículo nos combates.

A ação se desenrola em três planetas diferentes. É possível acessar o planeta Motávia primeiro por meio de um espaçoporto. Depois o espaçoporto é fechado, e o grupo só torna a viajar ao conquistar sua própria espaçonave, Luvenco. Só então o terceiro planeta, Dezóris, pode ser

UM LEGADO QUE NUNCA VAI DESAPARECER

Phantasy Star I foi "empacotado" em diversas compilações lançadas para outros consoles. As mais notáveis são:

Phantasy Star Collection (Saturn, 1998): lançada apenas no Japão, esta coletânea incluiu os quatro primeiros jogos da série e uma galeria com uma grande quantidade de artes inéditas e comerciais de TV japoneses que promoveram o lançamento original de cada jogo. Os jogos são basicamente os mesmos, com leves alterações, como a possibilidade de aumentar a velocidade de movimentação em *Phantasy Star III*,

Phantasy Star Collection (GBA, 2002): incluindo os três primeiros jogos da série, esta coletânea chegou também aos EUA. Os jogos são praticamente idênticos, sofrendo apenas pequenas alterações para que se adequassem ao portátil da Nintendo. A maior novidade é um perigoso bug que apaga todos os jogos salvos se você tentar gravar no exato momento em que a música começa a repetir.

Phantasy Star Generation 1 (PS2, 2003): este remake traz gráficos melhorados, trilha sonora atualizada e um aumento considerável na quantidade de diálogos. O jogo foi lançado apenas no Japão. No final de 2008, iniciou-se um movimento entre fãs brasileiros para localizar o jogo para o português e, no momento, há duas frentes trabalhando no projeto: uma cuida do aspecto técnico, enquanto a outra trabalha na localização do texto. O lançamento do patch está previsto para 2010.

Phantasy Star Deluxe (Celulares, 2004): esta versão de *Phantasy Star I* foi lançada apenas para os celulares japoneses pelo Sonic Team. Até hoje, nenhuma ROM apareceu na internet e muitos fãs nem sabem que o jogo existe. Além dos novos gráficos, há um muito bem-vindo recurso de auto mapping.





CURIOSIDADE

FORAM LANÇADAS AOS CÉUS

Myau abatido: depois que Myau ganha asas, o grupo o usa como montaria e enfrenta o dragão alado que guarda o castelo aéreo de Lassic. Mas se estão todos montados em Myau, o que acontece se Myau morrer na batalha? Além da mensagem de que Myau morreu, surge também a mensagem de que Alis e Myau foram lançadas (sim, no feminino) aos céus. Todos os outros morrem automaticamente e o jogo acaba.



Batalha nas terras de Dezóris

nesse mundo que vestissem roupas medievais, ainda que seja uma história de ficção científica e que haja robôs por todos os lados”.

A influência é nítida: espadas convivem com pistolas laser e, em meio aos verdejantes campos do planeta Palma, erguem-se cidades ligadas por esteiras rolantes a um espaçoporto. Na verdade, a primeira imagem exibida quando o jogo começa retrata o espaço, o que já dá indícios da atmosfera de ficção científica espacial que se tornaria a marca registrada da série.

Os três planetas apresentam características bem definidas, que os tornam instantaneamente discerníveis uns dos outros. Palma é o planeta do verde; Motávia, do deserto; Dezóris, do gelo. Palma parece uma instância turística, com uma bela flora, rios abundantes e praias ensolaradas. Motávia talvez possa ser considerado o planeta mais selvagem, com vermes gigantes brotando da areia e ninhos de aranhas gigantes conhecidas como formigas-leão cercando as cidades. Mas Dezóris certamente é o mais inóspito. Castigado pelo frio, com uma única cidade habitada por humanos (há vilarejos habitados pelo estranho povo nativo que não é lá muito amistoso), o perigo e a

solidão em Dezóris são fortíssimos. Graças às montanhas de gelo, é preciso viajar por cavernas cheias de dragões e mamutes.

Cada planeta tem uma população nativa, com aparência e cultura radicalmente diferentes. Os peludos Farmers, por exemplo, são a população nativa de Motávia. Eles usam roupas e carregam armas, o que leva à percepção de que vivem em sociedade — sendo, inclusive, possível conversar com alguns deles em batalha. Já os habitantes de Dezóris têm pele verde e rostos bastante diferentes. Eles vivem em povoados e possuem religião própria. As lendas e tradições dos dezorianos têm papel fundamental no segmento final do jogo, quando a tocha eclipse, um dos artefatos sagrados de sua religião, ajuda os heróis a cumprirem sua missão. Apenas com a união de elementos dos três planetas e de suas diferentes culturas, o heterogêneo grupo de heróis consegue triunfar. A possibilidade de dialogar com alguns monstros durante as batalhas reforça ainda mais a ênfase na diversidade cultural, destacando a inteligência de algumas criaturas. Esse caldeirão cultural seria reforçado nas continuações, quando seriam criados andróides e numans (fusão entre humanos e biomonstros).

Nota-se aqui mais uma semelhança entre os mundos de *Phantasy Star* e *Guerra nas Estrelas*. Como George Lucas, Kodama se preocupou em povoar o enredo

com riqueza de detalhes, deixando pontas soltas a serem exploradas. A vida desse mundo vai além do jogo. Como foi a colonização de Motávia? E a exótica religião dezoriana, não teria se originado de um passado ainda mais místico e selvagem? As perguntas são muitas, e isso se reflete no enorme acervo de histórias escritas pelos fãs, encontradas na internet.

Os quatro personagens principais são um capítulo à parte. Myau é o elo mais forte com a cultura dos animês. Um animal falante, do tipo que encanta crianças e vende muitos



Com Myau transformado, o grupo se dirige ao castelo flutuante de Lassic

brinquedos. Pouco antes do final do jogo ele ingere uma noz mágica, cresce e ganha asas. Esse tipo de transformação é comum nos desenhos japoneses. Odin, por outro lado, bebe da cultura ocidental: é difícil não enxergar traços de Arnold Schwarzenegger. Apesar da força bruta, ele tem expressão gentil e não opressora, o que contribuiu para que Alis não precisasse ser masculinizada para figurar como protagonista. Noah é o feiticeiro, embora não seja o único capaz de lançar magias, o manto branco, as feições delicadas e os cabelos azuis o caracterizam fortemente — especialmente porque, ao contrário do padrão do RPG japonês, quase todos os personagens têm cabelos de cores sóbrias, como preto e castanho. Isso tudo contribui para que sua figura se destaque, aumentando a sensação de que ele sabe muito



Dark Falz, o terror supremo de *Phantasy Star*, é a entidade por trás dos eventos do jogo

A TRAMA COMPLETA PARTE 5

O fim da aventura se aproxima. Alis e seus amigos enfim encontram o rei Lassic, que após um breve diálogo e uma dura batalha acaba vencido por eles. O jogo parece ter chegado ao fim, e o jogador é instruído a visitar o governador, supostamente para assistir à sequência final. Porém, chegando à mansão do governador, os quatro heróis caem em uma armadilha, um último labirinto de três andares, aparentemente sem saída. Uma das paredes do último nível revela uma porta secreta que leva a um pequeno corredor oculto. Ao fim do corredor, uma porta trancada por magia abriga o verdadeiro vilão do jogo. Um gigantesco e assustador demônio azul de garras afiadas conhecido como Dark Falz.

Ao fim de uma intensa batalha, Dark Falz é derrotado e o governador reaparece e felicita os heróis por terem salvado Algol das forças do mal. Ele conta a Alis que o pai dela já havia sido o rei de Algol e que, como legítima herdeira, ela agora pode escolher se deseja tornar-se rainha de Algol. A decisão fica a cargo do jogador, e a sequência de encerramento com um retrato dos quatro heróis juntos dá passagem aos créditos (curiosamente apresentada dentro de um labirinto).

CURIOSIDADE

A ressurreição de Alis: é possível que Alis morra na batalha contra Dark Falz, mas se o resto do grupo conseguir derrotar o monstro, surge a seguinte mensagem: "Alis ouve a voz de Nero no fundo de sua alma. Você renascerá para lutar novamente pela paz. Alis ressuscitou."; e o jogo termina normalmente.

DE NERO NO FUNDO DE SUA ALMA





mais sobre os acontecimentos de Algol do que se pode supor. Kodama conta que, embora tenha feito várias tentativas de desenhar Alis, o design final de Noah é basicamente o primeiro desenho que ela fez. Sua aparência andrógina é proposital, porque Kodama ainda não sabia se teria que "masculinizar" um pouco o design de Alis para torná-la a protagonista. Se fosse o caso, Noah poderia facilmente ser convertido em uma mulher de aparência dócil.

Finalmente, Alis. Ainda hoje não é comum encontrarmos mulheres no papel principal de um jogo, a não ser as sex-bombs com seios enormes e decotes generosos. Alis não tem aparência sedutora, nem os olhos grandes e cabelos coloridos típicos dos desenhos japoneses. É uma mulher comum, de cabelos castanhos e corpo proporcional, quase todo coberto por suas roupas e armadura. Dar a *Phantasy Star* uma protagonista feminina tão comum foi uma atitude ousada em 1987. "Na época, quase toda a indústria estava tentando fazer um RPG pela primeira vez, então estávamos todos Tateando em busca de ideias", relembra Kodama.

A forma magistral como a equipe conciliou a inovação, o desafio e tantos elementos culturais diferentes em um jogo coeso e divertido não foram suficiente para salvar o Master System do fracasso no Japão e nos EUA. O jogo foi lançado



O governador de Motávia é o responsável por conduzir Alis ao trono no final do jogo

nos últimos suspiros do console nesses países, e já não havia muito a ser feito. Mas a Sega sabia que tinha um jogo de qualidade nas mãos, e tratou de lançar sua continuação, *Phantasy Star II*, no início do ciclo de vida do Mega Drive, alcançando grande sucesso. A série clássica ainda receberia mais duas continuações para o Mega Drive, além de algumas aventuras paralelas para outros consoles, como a vertente *Phantasy Star Online*.

A TRADUÇÃO

No início da década de 1990, os RPGs já dominavam a preferência dos japoneses. Aqui no Brasil, no entanto, o grande público passava bem longe de suas versões para consoles, começando a descobrir suas versões "de mesa" com o clássico sistema de RPG GURPS, publicado em português pela Devir, em 1991. Se ainda hoje muitos brasileiros têm acesso aos RPGs sem dominar o inglês, naqueles tempos a situação era muito pior, e alguns jogos do gênero sequer eram lançados fora do Japão. Mas, naquele mesmo ano, os brasileiros receberiam um "empurrãozinho" de uma audaciosa empresa. "O RPG começava a ganhar corpo no país em versões não eletrônicas", conta Stefano Arnhold, co-fundador da Tec Toy, "... e em jogos já era muito popular no exterior especialmente na Ásia. Para poder lançá-lo no Brasil era

E DEPOIS? O QUE ACONTECEU COM ELES?

No final de *Phantasy Star I* é possível escolher se Alis deve ou não se tornar a rainha de Algol. Não há uma resposta canônica quanto ao que realmente acontece na cronologia oficial, mas existem algumas versões para o futuro da heroína.

Em 1992, a Sega lançou *Phantasy Star Gaiden* para o Game Gear. Segundo ele, Alis teria fixado residência no planeta Copto. Ela derrota o tirano local, e passam-se 400 anos. A protagonista, Mina, encontra Alis em sono criogênico. Ao despertar, Alis conta que um grande demônio irá retornar, mas não em Copto, e que ela deve salvar Algol mais uma vez. O jogo saiu apenas em japonês e é considerado uma história alternativa.

Outra versão aparece na edição 7.5 da revista SPEC. No mangá, de autoria de Judy Totoya (que viria a trabalhar em *Phantasy Star II*), a nave em que Alis e Noah viajam após os eventos de *Phantasy Star I* é sabotada por servos sobreviventes de Lassic, e os dois heróis vão parar em outro sistema estelar.

Oficialmente, porém, Alis faz mais duas aparições. A primeira na abertura de *Phantasy Star II*. Nela, o protagonista Rolf tem um pesadelo com a batalha final de Alis contra Dark Falz mil anos antes. Ele acaba descobrindo ser descendente de Alis.

A segunda aparição de Alis ocorre em *Phantasy Star IV*. O espírito dela se apresenta diante do herói do jogo, Chaz, e confia a ele a espada Elsydeon, que abriga os espíritos de todos os grandes heróis de Algol, para que ele possa encerrar definitivamente a maldição milenar.

Myau reaparece em *Phantasy Star IV*, ainda vivo, gigante e com asas. Sobre Odin, não há informações. Noah desperta de um sono criogênico de mil anos em *Phantasy Star II*, e é o responsável pelo elo com *Phantasy Star I*. O feiticeiro morre entre os mil anos que separam *Phantasy Star II* de *Phantasy Star IV*, mas transfere suas memórias para uma esfera telepática e "reencarna" em um dos personagens do quarto jogo.

Além de revelar mais sobre os personagens, as continuações ajudam a entender melhor a trama do original. Elas esclarecem que a aventura de Alis foi apenas mais uma ocorrência de uma maldição que se repete a cada mil anos no sistema solar Algol. Mas isso já é uma outra história, passada em um console de 16-bit muito, muito distante...



imprescindível a tradução para o português. Foi quando decidimos nos aventurar nessa aposta e investir no primeiro RPG em português".

O projeto foi audacioso especialmente se levarmos em conta que os RPGs de consoles só começariam a ganhar força no ocidente em 1993, quando o Super NES daria início a uma "era de ouro" do gênero, com títulos como *Secret of Mana* (1993), *Final Fantasy VI* (1994) e *Chrono Trigger* (1995), consolidando esse tipo de jogo no mercado norte-americano. Isso significa que a Tec Toy enxergou o potencial do mercado antes de muita gente, e apostou alto na tradução de *Phantasy Star*.

Traduzir um jogo para o português não era tarefa simples naqueles tempos, especialmente por ainda não haver uma indústria bem aparelhada e com mão de obra capacitada para o serviço. "Naquela época não se tinha tanta memória disponível como se tem hoje", explica Stefano, "e foi necessária uma boa dose de criatividade da equipe, composta pela empresa de

tradução contratada em conjunto com nosso pessoal de marketing e de engenharia".

Phantasy Star chegou às lojas brasileiras com grande destaque na mídia. As revistas especializadas foram positivas nas críticas, e até alguns programas populares de TV deram destaque ao jogo. Os jogadores brasileiros, acostumados a aventuras em que controlavam no máximo dois personagens, sentiam-se atraídos pela ilustração da embalagem, que mostrava os quatro heróis combatendo juntos. O marketing cumpriu sua função de atrair o público. O cartucho de qualidades notáveis e o trabalho corajoso da Tec Toy fecharam a conta. "Foi um sucesso espantoso de vendas, pois em poucos meses vendemos 10 mil unidades, o que naquela época era um número muito grande para qualquer jogo", lembra o presidente da Tec Toy. "Ficamos todos muito contentes, pois tínhamos embarcado numa verdadeira aposta e fomos recompensados com o sucesso." E fomos mesmo, Stefano, todos nós.



A EXUBERÂNCIA VERDE DE DE PALMA

GUIA TURÍSTICO: PLANETA PALMA

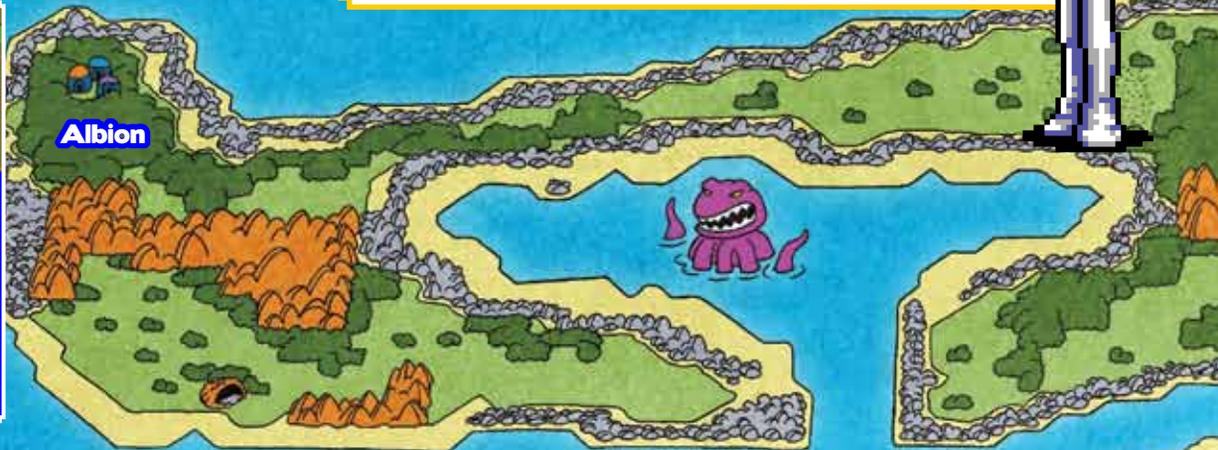
Centro nervoso do sistema solar, Palma é um planeta que une belas florestas e paisagens a uma grande infraestrutura tecnológica: aqui ficam o castelo do rei Lassic, a cidade portuária de Scion e o espaçoporto. A fauna local inclui criaturas extremamente perigosas, como a Medusa, e há regiões inhóspitas, como o grande leito de lava, mas a tecnologia dos palmanos está claramente se impondo sobre os desafios naturais do planeta. Daqui, os habitantes de Algal coordenam o trabalho de colonização dos outros planetas.



Albion

Albion

No caminho para a cidade, há um lago de lava, uma caverna, uma praia com polvos assassinos e quilômetros de florestas. No meio da cidade fica o laboratório do excêntrico e perigoso Dr. Mad, que se apossou de um item essencial para Alis. Dica: mantenha Myau longe dele.



Torre da Ilha de Palma



Torre da Ilha de Palma

Lar da espada de Iacônia. Sabe para que servem oito escadas em uma torre de cinco andares? Para levá-lo a becos sem saída, baús que explodem e armadilhas que o jogam para baixo. Já mencionamos o enorme e faminto dragão vermelho que guarda a espada?

Bortevo

Gothic/Gotica

Medusa

Prisão Triada



Medusa

Criatura mitológica que transforma em pedra quem olhar para ela – para evitar, é preciso o escudo de espelho. O machado de Iacônia que ela guarda não vale a pena. Sua torre tem sete níveis, um subsolo, é habitada por criaturas desagradáveis e está entupida de baús com armadilhas.



Gothic/Gotica

Uma cidade muito esquisita. Aqui vive Luveno, o cientista louco que projeta espaçonaves. E seu assistente, que monta uma espaçonave SOZINHO. Além de mendigos viciados em refrigerante. Todos são tão loucos que ninguém decidiu ainda se o nome da cidade é Gothic ou Gotica.





Loja do Bolo

Sim, sabemos, é uma caverna. Vai entender por que um sujeito decide vender bolos no quarto andar de uma caverna cheia de monstros. E não tem serviço de delivery, o último entregador foi dilacerado por homens-morcego e olhos voadores antes de chegar ao segundo andar.



Torre de Baya Malay

Um pesadelo: cinco andares, três subterrâneos e 26 escadas. O último corredor tem uma armadilha; se pisar, você cai no andar anterior – sem um mapa, isso é como ter uma venda nos olhos e ser girado no meio de uma floresta. Do topo, Myau alça voo ao castelo de Lassic.



Scion

Cidade portuária, lar do guerreiro Odin. Já foi uma cidade próspera, mas o estado de sítio instituído por Lassic desacelerou o comércio e as perspectivas não são as melhores.



Fishman

Um dos inimigos mais fortes no início do jogo. Convém evitar os litorais habitados por ele até que o grupo ganhe níveis. Seu primo distante, o Marman, habita o lago de lava a oeste.



Fishman

Dragow



Camineet

Ponto inicial da aventura, lar de Alis e local do assassinato de seu irmão Nero. Outra moradora é Suelo, amiga que oferece repouso aos heróis. Robotcops guardam as saídas da cidade e impedem o acesso não autorizado ao espaçoporto, de onde decolam naves para Motávia.



Dragow

Cidade no meio do mar. O destaque é a loja que vende proteção contra gás. Imagine como o lugar é divertido. O pior é ter que viajar todas as manhãs para comprar pão no continente.



O DESERTO SELVAGEM DE MOTAVIA

Caverna Maharu

Sopia

Ilha do escudo de espelho

Mestre Tajima



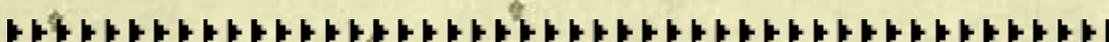
Sopia
 Envolta por uma nuvem de gás letal, Sopia é uma cidade miserável. Isolada do resto do mundo, o único bom motivo para a visita é obter informações sobre o escudo de espelho com um de seus moradores. Aqui também reside a jovem Miki, uma grande fã dos jogos da Tec Toy.



Caverna Maharu
 Caverna de três andares, refúgio de Noah. O terceiro nível só pode ser alcançado por uma passagem secreta e é traiçoeiro. Enquanto o caminho da esquerda leva a um baú com duas mil mesetas, o da direita leva para as garras de um dragão vermelho, provavelmente imbatível a esta altura.



Mestre Tajima
 A aparência inofensiva do velho Tajima é pura ilusão: ele é um feiticeiro muito poderoso, que aguarda pacientemente nesta caverna pelo retorno de seu discípulo, Noah, para um teste final de poder: uma batalha mano a mano. O prêmio pela vitória é o manto de frade.





Crawler

Como se já não bastasse o calor do deserto motaviano, os aventureiros ainda precisam se preocupar com estes vermes letais que se escondem sob a areia.

Crawler

Paseo

Espaçoporto

Formiga-leão



Formiga-leão

Uma opressiva muralha de ninhos destes aracnídeos isola Paseo do resto do planeta. As formigas-leão se espalham como uma praga por todo o deserto, e parece ser impossível impedir sua multiplicação. Apenas com o Landrover é possível transpor este obstáculo natural.



Paseo

Capital de Motávia, abriga a mansão de um governador apaixonado por bolos. Incrível como ninguém pensou em abrir uma confeitaria por aqui. A mais próxima fica no quarto andar de uma caverna em outro planeta. Aqui, Alis encontra Myau e se encerra a aventura.

Uzo



E. Farmer

Parecidos com os ewoks, os peludos são nativos de Motávia. Inteligentes, evitam o combate quando se conversa com eles. Depois de aprender a magia DICA, Alis também pode conversar com variações da raça, como os N. Farmer e os Barbrians. No quarto jogo, há até um vilarejo habitado por eles.

E. Farmer



Casba

Caverna de Casba



Casba

A entrada é uma caverna infestada por monstros. Basta seguir sempre em frente. Quem sai da trilha corre o risco de esbarrar com o temido Dragão de Casba. Os aventureiros mais experientes, no entanto, podem achar uma boa ideia enfrentá-lo para obter a joia preciosa Olho de Ambar.



GUIA TURÍSTICO: PLANETA MOTÁVIA

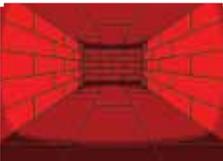
A colonização de Motávia pelos palmanos caminha a passos lentos, porque há muitos obstáculos naturais. O clima talvez seja o maior deles, já que o planeta é um enorme deserto. O povo nativo, os farmers, por sua vez, parece muito bem adaptado. Além do clima, a natureza de Motávia é muito selvagem, com vermes gigantes brotando da areia, concentrações de ninhos de criaturas e gás tóxico que arruína cidades, formando uma paisagem que aterroriza os habitantes da capital Paseo, cidade vizinha ao espaçoporto. Na capital reside o governador-geral que também se opõe ao rei Lassic.



Torre Corona

Necrotério Guaron

Caverna do escudo de Iacônia



Torre Corona

No quarto andar, um dezoriano empunha a tocha eclipse, artefato sagrado da religião local. Mas parece que todo mundo tem seu preço, e ele compartilha o fogo sagrado com Alis em troca do Olho de Âmbar.



Necrotério Guaron

Um labirinto simples de dois andares esconde a preciosa armadura de Iacônia. Dose é a armadilha posicionada em frente à porta que leva à armadura. Como era de se esperar de um necrotério, o lugar está cheio de zumbis.

White Dragon



Caverna do Prisma



Caverna do Prisma

Uma pequena caverna escondida por trás de uma extensa muralha de gelo. O gigantesco Titan guarda o prisma que você vai precisar para terminar o jogo.

AS PLANÍCIES GELADAS DE DEZORIS

OS VEÍCULOS DE PHANTASY STAR



LANDROVER

Alis encontra este veículo à venda em Casba, por 5.200 mesetas. O landrover é a única alternativa do grupo para atravessar os numerosos ninhos de formigas-leão nos desertos motavianos e atingir novas áreas do planeta. Embora não elimine os combates, o Landrover acelerava consideravelmente a viagem.



HOVERCRAFT

Só o cavador de gelo abre caminho entre as montanhas geladas de Dezóris. É uma pena não poder usar as armas do veículo (em nenhum dos veículos isso é permitido), e os jogadores teriam que esperar até *Phantasy Star IV* para que isso fosse possível. Custa 12.000 mesetas nas mãos dos comerciantes de Dezóris.

HOVERCRAFT

Um dos moradores de Casba era proprietário do Hovercraft. O veículo parou de funcionar e foi abandonado no ferro-velho de Bortevo. A sensação de liberdade ao pilotar este veículo é indescritível: é maravilhoso poder cruzar os mares, atingir áreas secretas e cortar caminho ao viajar entre as cidades.



LUVENO

Depois que o espaçoporto é fechado por Lassic e as viagens interplanetárias pareciam impossíveis, os heróis libertam da prisão um cientista maluco que se propõe a construir uma nave, cobrando a "insignificante" taxa de 1.200 mesetas. A nave Luveno recebeu o nome de seu criador e só pode ser pilotada pelo robô Hapsby.



GUIA TURÍSTICO: PLANETA DEZÓRIS

Se você pensou que Motávia era o pior lugar do universo para se viver, pense novamente. Coberto pelo gelo, acometido por terríveis tempestades de neve que criam montanhas congeladas pelo caminho e tomado por dragões, zumbis e gigantescos mamutes, Dezóris é o maior desafio à colonização palmana. Há apenas uma cidade estabelecida pelos habitantes de Palma, Skure, e não há espaçoporto. Para piorar, boa parte dos nativos de Dezóris não é nem um pouco amistosa e odeia os colonizadores. No entanto, as antiquíssimas tradições religiosas do povo nativo acabam se revelando importantes para a conclusão da aventura.



Vilarejos gêmeos

Dois vilarejos vizinhos. Os habitantes da esquerda dizem odiar os palmanos, já os da direita dizem amá-los. Infelizmente, quem diz a verdade são os da esquerda! Os da direita só mentem. Uma loja local vende o cavador de gelo, capaz de atravessar as montanhas que levam à áreas importantes.

Batalion



Vilarejos Gêmeos

Skure



White Dragon

Em Palma e em Motávia, os dragões geralmente atuam como guardiões de itens importantes. Aqui, encontrar enormes dragões brancos nas cavernas dezorianas é rotina, o que dá uma noção de como o planeta é hostil.



Árvore de Laerma



Árvore de Laerma

Além de uma muralha de gelo, os aventureiros encontram uma floresta oculta. Isolada em uma clareira em meio à floresta, está uma árvore especial. É dela que Alis colhe a noz de laerma que dá asas a Myau.



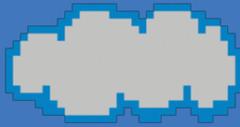
Batalion

Estes zumbis nojentos e seus primos assolam as planícies dezorianas. Também pudera: em plena crise, com monstros se espalhando pelos três planetas e mortos saindo das tumbas, Dezóris ainda abriga um necrotério!



Skure

Aproveite a estadia em Skure, pois esta é a única cidade colonizada por palmanos em Dezóris. Você só terá outra chance de descansar em um vilarejo dezoriano a várias cavernas de distância.



ENTREVISTA

RIEKO KODAMA

Ao lado, Ninja Princess. No centro, Alex Kidd. Personagens criados por Rieko Kodama

Obra completa da criadora de Phantasy Star e de outros jogos da Sega

Fã de *O Senhor dos Anéis*, futebol europeu e filmes de velho oeste, Rieko Kodama foi contratada pela Sega em 1984 para atuar como designer em jogos para arcades, dentre os quais estão *Champion Boxing* e *Ninja Princess*. Sua consagração veio na geração Master System, com participação fundamental em *Phantasy Star*, quando ganhou a alcunha de "A Primeira Dama dos RPGs", e *Alex Kidd in Miracle World*. Nas gerações seguintes, Kodama continuou a cuidar de sua série, *Phantasy Star*, e atuar como designer em clássicos como *Altered Beast* e *Sonic the Hedgehog* (Mega Drive). Estreou na direção (*Magic Knight Rayearth*, Sega CD) e produção (*Skies of Arcadia*, Dreamcast) de vários títulos. Seu trabalho mais recente é o RPG *7th Dragon*, lançado para Nintendo DS apenas no Japão, onde ficou em primeiro lugar na

lista de jogos mais vendidos em sua semana de estreia. Kodama foi uma das celebridades entrevistadas pela própria Sega em seu fórum japonês, Sega Community, publicado apenas na língua japonesa. A seguir, você confere a entrevista na íntegra e vai entender melhor o processo de produção de *Phantasy Star I*.

Você entrou para a Sega como designer?

Certo. Na verdade, quando cursava a faculdade, eu pensava em estudar arte ou arqueologia. Porém, acabei fracassando completamente em todas as matérias. Eu havia estudado arte antes, então encarei isso como um sinal de que eu deveria continuar seguindo por aquele caminho e entrei em Design e Propaganda, em uma escola de comércio. Lá reencontrei um estudante que conheci na escola e que se tornou membro da Sega, e foi assim que entrei para a empresa. Não que eu soubesse

muito sobre jogos na época. A maior parte da indústria ainda era centrada nos arcades e, para alguém como eu, que nunca ia a fliperamas, era um mundo pouco familiar. O Famicom tinha acabado de ser lançado, então, não havia grandes consoles para nos concentrarmos. Por isso, para mim, os videogames eram um mundo completamente novo a ser explorado. Foi por isso que entrei para a Sega.

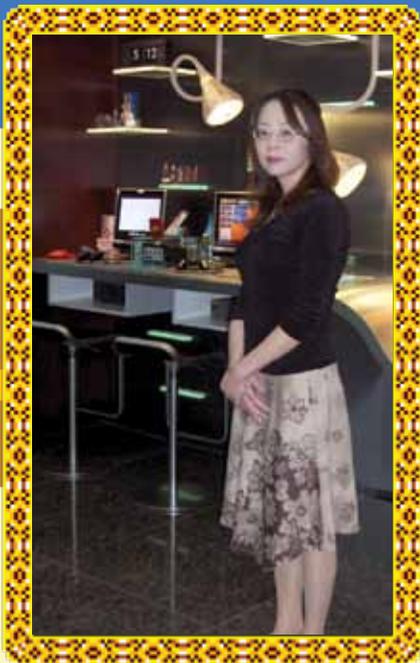
Para quais jogos você fez design após entrar para a companhia?

A princípio, pensei que iria trabalhar com propaganda e design gráfico, mas depois de ver o lugar onde os jogos eram feitos, percebi que aquilo também poderia ser divertido. Logo no início, tive a chance de desenhar os personagens de *Champion Boxing*, e depois trabalhei em *Ninja Princess* e outros jogos. A Sega não tinha muitos designers e os prazos de desenvolvimento eram curtos, então houve momentos em que eu trabalhava em cinco ou seis

jogos ao mesmo tempo durante um ano. Na área de consoles, fiz a arte de *Alex Kidd in Miracle World* e da versão Master System de *Quartet*. Eu recebia pequenos pedidos para arte de diferentes projetos diariamente – o dragão de *Miracle Warriors*, um dos inimigos de *The Black Onyx*, e por aí vai – então, trabalhei em muitas coisas. Na verdade, trabalhei em tantos jogos que até me esqueci dos jogos para os quais eu fiz alguns poucos trabalhos (risos). Apesar do visual, *The Black Onyx* só foi lançado para o console em 1987.

Como o projeto Phantasy Star decolou?

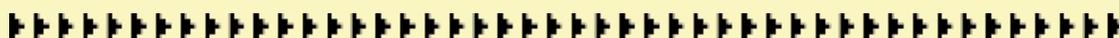
Bem, na época eu era apenas uma designer, e para ser honesta eu não sei exatamente como o projeto começou. Naquele tempo, entretanto, *Dragon Quest* era muito popular e uma desenvolvedora de hardware como a Sega sentia que precisava de um RPG próprio. Além disso, muitas pessoas na equipe queriam fazer um RPG puro, então eu acho que o



"Primeira dama dos RPGs", Rieko Kodama antecipou em mais de duas décadas a tendência das mulheres na indústria de games

▶ LINHA DO TEMPO

Desde que entrou para a Sega, em 1984, Rieko Kodama não parou de produzir. A talentosa designer se mantém fiel à empresa após duas décadas e meia, e acumulou um portfólio de respeito ao longo desses anos todos. Acompanhe as obras das quais ela participou:



projeto *Phantasy Star* partiu daí.

Como estava estruturado o time de desenvolvimento?

Ossale Kohta (Kotaro Hayashida, designer da série *Alex Kidd*) foi o principal planejador. (Yuji) Naka foi o programador principal. BO (Tokuhiko Uwabo, compositor das trilhas de *Alex Kidd in Miracle World* e *Zillion*) fez a música, e eu era a designer principal. Também tínhamos alguns assistentes. Eu diria que havia sete ou oito de nós no total.

Por quais seções de *Phantasy Star* você foi responsável?

Em *Phantasy Star I* fui a designer principal. Desenhei todos os personagens, mapas em 2D (não as áreas em 3D dos labirintos), cenários de batalha, habitantes das cidades, e por aí vai.

Com o que você mais se preocupava ao desenhar os mapas?

O consenso entre todos nós era o de sempre manter o jogo animando algo. Ao olhar para o oceano no mapa principal, você perceberá que ele se move; e também poderá ver as passarelas entre as cidades se movendo. A filosofia era fazer com que fosse difícil para as pessoas caminharem pela cidade, mas... (risos)

Como você criou o visual para cada um dos quatro personagens principais, Alisa (Alis), Myau, Tairon (Odin) e Lutz (Noah)?

Claro. Vamos ver um por um: **Alisa (Alis)**, a heroína principal, geralmente é imaginada como uma pessoa incrivelmente séria por dentro. Ao mesmo tempo, entretanto,

ela é muito entusiasmada e sempre otimista – afinal, ela está em uma jornada por vingança. Mesmo assim, tentei mantê-la bastante feminina.

Myau não está presente apenas para ser o mascote do grupo; ele é parte importante da trama perto do fim do jogo. Não queríamos colocar um gato no jogo só pra descontrair. Tenho certeza de que foi Choko (um dos subdesigners) que criou Myau.

Com **Tairon (Odin)**, a ideia era a de fazer um musculoso e truculento herói masculino típico de histórias de fantasia. Nas batalhas, ele seria o cara que mais causaria dano. Ele não é um boneco afável, mas é um herói gentil e machão que se preocupa com seus amigos. Na época, eu pensava: “não posso desenhar um macho-man como esse!”; ele foi criado por (Naoto) Ohshima, designer do *Sonic* original. Desenhar caras musculosos não era bem a minha praia na época, então... (risos)

Com **Lutz (Noah)**, não é que ele seja sombrio ou tenha algum passado obscuro... na verdade, ele trata as pessoas com muita seriedade e é capaz de passar pelo treinamento devido à sua fé e orgulho. Eu o criei porque queria ter um personagem “quieto” que seguisse com o resto do grupo, que é composto de tipos mais ativos. Claro, para ser honesta, eu só queria desenhar um personagem “bonitão” (risos). Eu tinha em mente essa imagem de um mago de manto, não um homem velho, mas sim um jovem.



Todos os cenários 2D de *Phantasy Star* são de autoria de Rieko Kodama

Ainda que Alisa tenha passado por uns dez padrões de design diferentes, meu primeiro desenho de Lutz foi praticamente como ele realmente terminou na versão final.

Nos estágios iniciais de planejamento, uma ideia era a de alterar os parâmetros de Alisa – torná-la mais masculina ou feminina baseado nas ações dos jogadores ao longo do jogo. Lutz seria um tipo andrógino e se tornaria um homem ou uma mulher baseado em como Alisa se desenvolvesse. Essa foi a ideia original, de qualquer forma, e como resultado eu inicialmente quis fazer de Lutz um cara “meio-termo”... Mas depois optamos pelo personagem masculino.

Mulheres à frente de RPGs eram raras naqueles dias.

Se eram. Na época, quase toda a indústria de consoles estava tentando fazer um RPG pela primeira vez, estávamos todos tateando em busca de ideias. Entretanto, nós da Sega estávamos nos desafiando com esse jogo, seguimos pelo lado de fora da estrada principal o máximo que pudemos durante o desenvolvimento. Assim, por exemplo, não víamos labirintos em 3D em outros RPGs de consoles, decidimos fazer isso, e os monstros não se moviam nos outros RPGs, incluímos animações nas nossas criaturas; esse tipo de coisa. Acho que foi isso que fez com que a heroína de *Phantasy Star* fosse uma mulher.

1984
Arcade
Champion Boxing, designer
Ninja Princess, designer

1986
Master System
Alex Kidd in Miracle World, designer de personagens

1987
DOS
The Black Onyx, designer de inimigos

1988
Master System
Miracle Warriors: Seal of the Dark Lord, designer de (um) inimigo

1989
Master System
SpellCaster, designer

Mega Drive
Altered Beast, designer
Alex Kidd in the Enchanted Castle, diretora assistente e designer de animação
Mystic Defender, designer de personagens e inimigos
Phantasy Star II, designer executiva
Sorcerian, função desconhecida

Champion Boxing

Phantasy Star

The Black Onyx

Mystic Defender

Altered Beast

Todos os RPGs da época tinham homens como heróis.

Você também fez os monstros?

Os monstros foram feitos por outras pessoas. Tínhamos 4 Megabit com que trabalhar, o que era bastante na época. Foi um projeto muito grande e era trabalho demais para eu cuidar de tudo.

Os monstros de Phantasy Star têm um estilo diferente dos monstros do resto da série.

Era o estilo do artista. O designer que cuidou dos monstros era bem versado em arte de fantasia, e amava os tipos básicos de monstros desse estilo.

Por isso, você vê seres como Golens e a Medusa neste jogo.

A animação dos inimigos durante a batalha causou burburinho também?

Causou, mas foi uma grande confusão porque não podíamos destinar muito espaço na ROM para as animações de batalha. Por exemplo, para quando um zumbi ataca e vomita no chão, não tínhamos espaço suficiente para o movimento completo. Em vez de atingir o chão, o vômito volta para a boca como um iô iô (risos). Não parávamos de rir disso.

Que tipo de problema você teve para desenhar os cenários de fundo?

Cenas de fundo como essas são refletidas verticalmente para economizar espaço na ROM. No Mark III (Master System japonês), refletir sprites requer uma tabela de elementos separada, mas com um cenário pequeno não há com o que se preocupar. Para exibir gráficos armazenados em um cartucho, as imagens devem ser divididas em grupos de 8x8 pixels (também chamados de células). Esses grupos são armazenados em uma geradora de caracteres e mostrados na tela baseados nos dados do mapa de caracteres, o que determina que grupo vai em qual lugar na tela. Entretanto, você tem que manter espaço livre na memória principal para o programa, o som e vários tipos de dados, então apenas um certo número de grupos pode ser usado em uma cena. Quando uma cena muda, novos grupos podem ser carregados no gerador de caracteres.

O grupo com as informações refletidas é armazenado nos dados de cada mapa de cena, ao refletir uma cena, a quantidade total de memória utilizada não aumenta. No entanto, isso não se aplica aos sprites – o personagem do jogador e outros objetos que se movimentam livremente pela

tela – ainda que alguns sprites pareçam refletidos, eles são, na verdade, grupos diferentes. Eu queria incluir uma sombra nessa parte do domo, mas graças ao espelhamento, isso resulta em sombras que seriam impossíveis na vida real... mas eu deixei para lá e segui em frente (risos). Eu queria que os cenários ocupassem a tela inteira e foi assim que conseguimos fazê-lo.

Muitos jogadores provavelmente se lembram do infame e difícil momento em que é necessário comprar um bolo em uma loja, no fundo de um labirinto para que se possa encontrar o governador.

Quem inventou isso?
 Hmm... Acho que foi Otegami Chie, o planejador. A ideia era a de fazer tudo o mais difícil possível, eu acho. A taxa de encontros do jogo é bem alta, também. Acho que esse evento

foi criado para dar a mensagem de "Você acha que pode vencer? Vá em frente e tente!" (risos)

Os labirintos em 3D estavam incluídos no jogo desde a fase de planejamento?

Eles já constavam no documento de planejamento quando me juntei ao projeto. Sobre os labirintos em 3D de modo geral, para fazê-los se moverem suavemente, não seria tão difícil: só bastaria desenhar todos os quadros de animação das paredes avançando. No entanto, se tivéssemos feito isso, não conseguiríamos encaixar todos os quadros na ROM, e não ficaria muito bom se tirássemos um quadro e jogássemos outro por cima. Então pensamos, e se fizéssemos um labirinto



Como não havia muita memória disponível, o vômito do zumbi de Phantasy Star voltava para a boca, repetindo os quadros de animação



Shadow Dancer



Magic Knight Rayearth

▶ 1990

Mega Drive
 Shadow Dancer:
 The Secret of Shinobi,
 função desconhecida

▶ 1991

Mega Drive
 Sonic the Hedgehog,
 designer de personagens



▶ 1992

Mega Drive
 Sonic the Hedgehog 2,
 designer de cenários

▶ 1993

Mega Drive
 Phantasy Star IV: The End of the Millennium, diretora e designer de eventos, objetos e cenários

▶ 1998

Sega Saturn
 Magic Knight Rayearth, diretora
 Phantasy Star Collection, supervisora
 Deep Fear, diretora



Sonic the Hedgehog

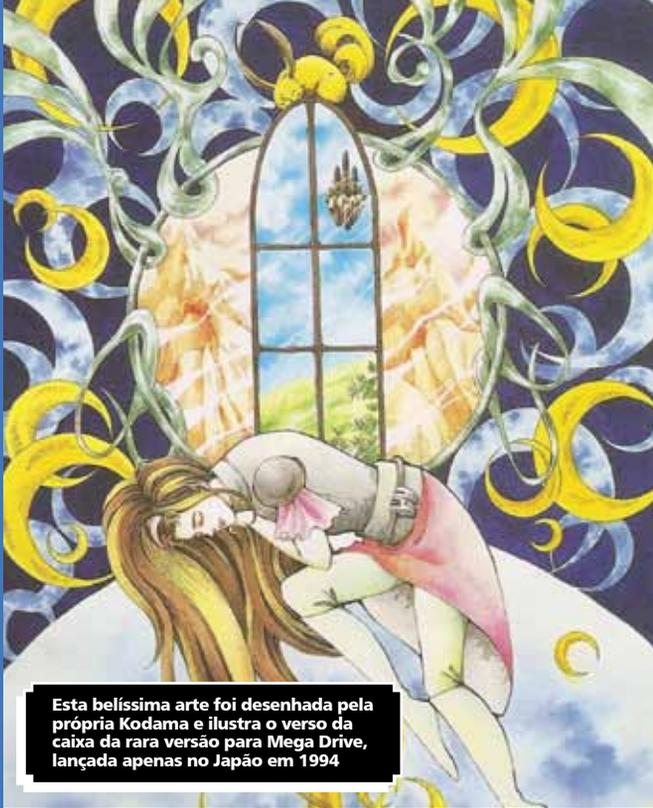
Shadow Dancer



Phantasy Star IV



Deep Fear



Esta bellissima arte foi desenhada pela própria Kodama e ilustra o verso da caixa da rara versão para Mega Drive, lançada apenas no Japão em 1994

Aos seus olhos, o que você pensa do mundo e da imagem básica de *Phantasy Star*?

Acho que todos os designers e programadores têm suas próprias opiniões, mas como a designer do mundo em si, naturalmente eu tenho as minhas ideias. Veja *Dragon Quest*, por exemplo. Pensei que era um jogo puro e simples de fantasia, então eu quis fazer algo diferente. Como *Star Wars*, talvez, apenas alguns trechos. Quanto a que trechos, bem, em *Star Wars* não parece que eles pegaram a cultura ocidental e adicionaram coisas japonesas aqui e ali? Quero dizer, é um filme de ficção científica, mas a roupa de Luke parece com um uniforme de judô, e os sabres de luz são usados de maneira muito semelhante a espadas de samurai. Ao criar o mundo de *Phantasy Star*, eu quis usar o que havia aprendido em *Star Wars*, pegando emprestado algo de um universo completamente diferente. Foi por isso que achei que seria legal ter pessoas nesse mundo que vestissem roupas medievais, ainda que fosse uma história de ficção científica e houvesse robôs por todos os lados. Essa

foi a imagem que tive ao criar o mundo de *Phantasy Star*.

Para fechar, qual é sua arte favorita do jogo?

Para a sequência de encerramento, eu queria incluir uma imagem de Alis com seus amigos do grupo, mas então nós já havíamos utilizado todos os 4 mega, não havia espaço algum para a inclusão de uma imagem. Mas aí Naka deu uma apertadinha no código do programa e me disse: "liberei um pequeno espaço, me dê uma arte para preenchê-lo". Na verdade, era uma quantidade ínfima de memória, mas eu queria retribuir por ele haver limpado o código, então fiz essa imagem. Como resultado, pode não ser a melhor arte já criada, mas é uma imagem que permanece em meu coração há bastante tempo. *Phantasy Star* foi o primeiro RPG que fiz, afinal, e tenho a chance de me envolver com ele novamente quase todos os anos. Fico feliz em ver que ainda não falo sobre ele no passado, como "Ele era tal tipo de jogo".

de linhas em 3D no próprio programa? Pedi a (Yuji) Naka que construísse um programa de labirintos em 3D para mim. A ideia básica era pegar a arte e posicioná-la sobre as linhas. Depois disso nós só tivemos que experimentar e descobrir quais linhas podíamos dispensar para que as coisas ainda fluíssem bem. Quando acertamos, descobrimos que podíamos correr pelos labirintos mais rápido do que esperávamos – muitas vezes,

mais rápido do que o visto no jogo, na verdade. Ficou tão rápido que o problema praticamente passou a ser o programa eficiente, não mais os gráficos. Então, de qualquer forma, os labirintos em 3D já estavam decididos na fase de planejamento.

Phantasy Star Generation 1



Project Altered Beast



▶ 2000

Dreamcast
Skies of Arcadia,
produtora



Skies of Arcadia

▶ 2002

Game Boy Advance
Phantasy Star Collection,
supervisora

Gamecube
Skies of Arcadia Legends,
produtora



Phantasy Star Generation 1

▶ 2003

PlayStation 2
Phantasy Star Generation 1,
supervisora



Phantasy Star Generation 2

▶ 2005

PlayStation 2
Project Altered Beast,
produtora

PlayStation 2
Phantasy Star
Generation 2, supervisora

▶ 2006

DS/PSP
Mind Quiz,
produtora



7th Dragon

▶ 2009

DS
7th Dragon,
produtora