

Saga muda de nome mas qualidade é ainda especial

Representante do RPG do Mega, **Phantasy Star**, chega à quarta versão, destruindo todos os alicerces. Seria **Phantasy Star IV**? Sim, seria, mas a Sega mudou o nome para

Phantasy Star - The End of Millennium.

Motivo? A empresa alega que **PS III** tinha uma história um pouco deslocada do mundo de **PS**.

Então, esta versão, que segue rigorosamente a linha original, não seria o **IV**. Gráfico e som dignos de 24 Mega. O menu está bem organizado para uma jogada bem relaxante, sem tédio e monotonia.

Item: serve para usar, verificar ou jogar fora os itens. Podem-se carregar até 40 objetos.

Technic: comando para as técnicas especiais que vão desde às de combate até às de cura. Gasta TP. **Special abilities**: em geral usado nos combates. Uso limitado. O limite aumenta conforme o level.

Equip: usado para se equipar com as armas e armaduras.

Status: mostra uma lista de dados do personagem que escolher.

Talk: gera uma conversa



Os eventos são mostrados no visual mode



Estes são os comandos, localizados à esquerda, no campo. A explicação está no texto, na ordem. Além disso, é possível dar uma geral nas suas condições



Os comandos gerais de batalha são 3, bem explicadinhos no texto. Se o seu HP chegar a zero, você fica impedido de lutar mas continua vivo



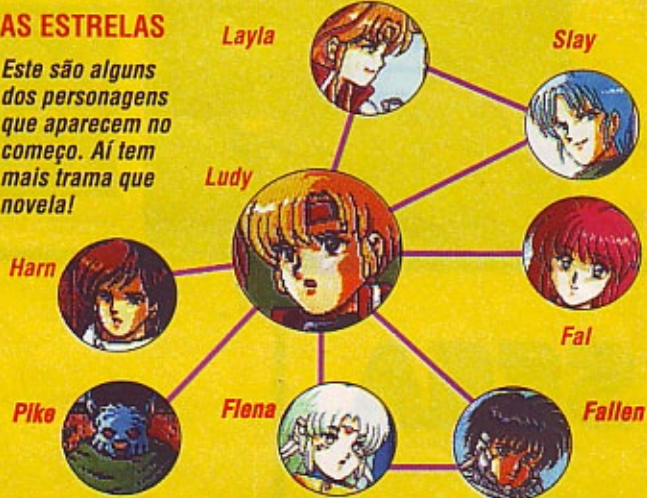
Talk pode dar informações



24 Mega de demonstração

AS ESTRELAS

Este são alguns dos personagens que aparecem no começo. Aí tem mais trama que novela!



FANTASY STAR

The end of the millennium



entre os integrantes do seu grupo. Tais falas vão de dicas até piadinhas.

Macro: são 8 registros onde se podem gravar as instruções de cada personagem na batalha. As táticas das batalhas são bastante amplas. Algumas delas dependem de sorte como o Combination Battle, que é a combinação de mais de 2 técnicas ou habilidades especiais. Exemplo: a técnica do guerreiro A seguida da técnica de B gera um ataque especial, que é o Combination Battle.



Detalhe: entre o ataque de A e B não pode entrar um movimento de C, nem B vir antes de A. Claro, só valem determinadas combinações e existem aquelas que combinam mais de 2.

Comandos gerais de batalha:

Command: serve para dar instruções, uma a uma.

Macro: usa os registros. **Run Away:** útil para fugir e não encarar a batalha. Pode falhar. Verdadeiramente imperdível para os fãs!

COMANDOS DO COMMAND

	Fight	<i>Ataque com as armas de cada um. Quanto maior a força, maior o dano</i>
	Technic	<i>Usa as técnicas que vão da magia a ataques múltiplos</i>
	Special Abilities	<i>Permite maiores danos mas a utilização é limitada</i>
	Item	<i>Usa os itens. Algumas das armas e armaduras têm efeitos especiais</i>
	Defence	<i>Para acionar a defesa e se proteger melhor. Para as horas de perigo</i>

PHANTASY STAR

ALGUMAS CIDADES

Uma prévia do que você terá que enfrentar para se dar bem no universo fantástico de **Phantasy Star**.

PIATA

Piata é o ponto inicial do cart. Aos fundos, a Motavia Academy, onde deve se realizar um trabalho de extermínio de monstros.

Aqui Harn entra em seu grupo para ajudar na missão



Nesta cidade são 25 mesetas para dormir no hotel (inn)



Motavia Academy

Item Shop

Inn

ZEMA



Todos os habitantes de Zema foram transformados em pedra pelo mago Geo. Enquanto não quebrar o encanto não é possível comprar nada. A caverna esconde algum mistério.

TONOE

Em Tonoé se esconde a cura para aqueles foram transformados em pedra, a alsulin. Nesse ponto, Slay se despede do grupo, mas Pike, um guerreiro motaviano, dá uma força.

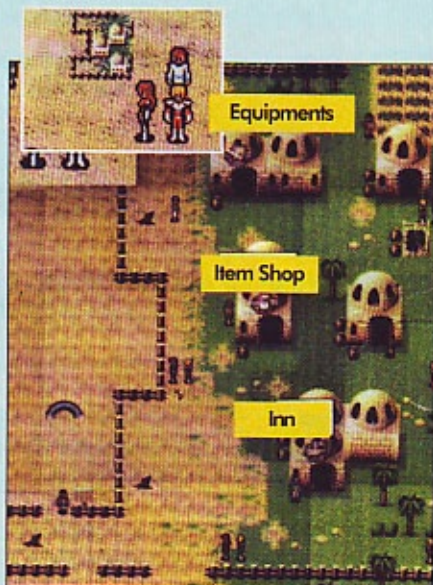


Pike entra no lugar de Slay. Nesta cidade aparecem armamentos feitos de titânio. Destruidores! Inclusive os preços, dignos de uma inflação brasileira



MILE

Metade da cidade de Mile foi tomada pelo deserto, o que tem sido uma grande dor de cabeça para os moradores. Fica a nordeste de Piata. Aqui já começam a aparecer armas.



CRUPP

Cidade natal de Harn, Crupp tem lojas que são de seus pais.



CRIATURAS MONSTRUOSAS

Estes são alguns dos monstros que enfrentará no início do jogo. Aumente de level pois no começo, você é bastante vulnerável. O negócio é ir dormindo nos hotéis e recuperar a energia quando necessário. Grave de tempos em tempos.

Monster Fly



Começou a aparecer em Motavia há meses. Cuidado com o espinho que contém veneno.

Flatter Plant



Uma planta que voa, já viu algo parecido? Acerte a magia do fogo e a faça ver estrelas.

Blob



Algo parecido com uma lesma. Os golpes de armas não surtem muito efeito. Magia nele!

Mini Worm



Este minhocão não é forte mas tem uma agilidade do cão. Destrua com a magia.

Carion crawler



Lembra uma larva de borboleta. Solta uma gosma que deixa você lento.

Sand Nute



Uma lagartixa desertiana. Como é um réptil basta usar uma magia do gelo.

Grass Assassin



Criado pela falha do Bio System. Suas garras são devastadoras quando você está fraco.