

conheça os lançamentos de ys para o exótico pc japonês sharp x68!



Por Rafael "Cila" Aguiar



FICHAS TÉCNICAS
Ys III: Wanderers from Ys
Developer(s) Falcom
Publisher(s) Falcom
Estilo(s) Action RPG > <i>Side-scrolling</i>
DATA(S) E REGIÃO(ÕES) DE LANÇAMENTO
24/03/90 (JP)
Ys: Ancient Ys Vanished
Developer(s) Falcom
Publisher(s) Denpa Shimbunsha
Estilo(s) Action RPG > <i>Top-down view</i>
DATA(S) E REGIÃO(ÕES) DE LANÇAMENTO
19/07/91 (JP)
Ys I & II: Lost Ancient Kingdom
Developer(s) Falcom

<u>Publisher(s)</u> BEEP Game Goods Tsuhan
<u>Estilo(s)</u> Action RPG > <i>Top-down view</i>
<u>DATA(S) E REGIÃO(ÕES) DE LANÇAMENTO</u>
09/03/21 (JP)

NOTA(S)

(Cada score é uma média dos principais portais de games na web e revistas antigas quando for o caso, e também engloba a opinião dos gamers visitantes, além da crítica especializada; não necessariamente reflete meu ponto de vista sobre o jogo.)

7.8 (Ys III: WfY)

6.3 (Ys: AYV)

N.A. (Ys I & II: LAK)

FAIXA DE VIDA ÚTIL ESTIMADA	De 10h a 40h (Ys 3); ??? (Ys: Ancient); ??? (Ys I & II).
------------------------------------	--

A história de **Ys** no **Sharp X68K** ou **68000** para os íntimos é uma das mais peculiares e longevas jamais contadas. Bizarramente, **o primeiro episódio da franquia a ser portado para o computador então popular em solo japonês foi o terceiro** (frase estranha essa), o menos indicado para servir de introdução a Ys, já que abandona a *top-down view* e abraça o *side-scrolling* com força. O jogo chegou em março de 1990 ao sistema e não apresenta diferenças substanciais em relação aos computadores do Japão que também receberam o título e nem na comparação com o **PC Engine**, que apesar do nome é o que mais próximo temos ao hardware do Sharp 68 e que não obstante classificamos incontestavelmente como um console ou videogame e não um computador pessoal. Obviamente poderíamos citar as

versões **Genesis/Mega** e **SNES**, mas o 8-bit PC Engine (**Turbografx-16** no Ocidente) se parece muito mais com a engenharia do X68 que estes irmãos, digo, concorrentes mais possantes e novinhos.



Ys III no Sharp X68000

A relação *Falcom-Sharp* nada teria de peculiar ou destacável se as coisas parassem por aí. Quantos consoles não recebem títulos do meio da vida ou evolução de uma franquia, e fica por isso mesmo – os episódios anteriores não foram lançados no tempo de vida útil do hardware, nem este recebeu qualquer continuação até ser descontinuado, etc.? Porém, um ano após a vinda de **Ys 3: Wanderers from Ys** ao Sharp 68, o computador recebeu um inusitado *remake* de **Ys 1**. Ys 1 recebeu inúmeras conversões para outros sistemas depois de inaugurar sua existência no **PC-8801**. Em nenhum caso, porém, a Falcom havia decidido retrabalhar várias mecânicas de jogo e fundamentalmente os sprites, criando quase que uma obra nova. Até hoje essa versão é única, e experienciável apenas no próprio Sharp 68K. E a partir daqui toda a história da Falcom, sua franquia número 1 e o computador da Sharp só fica mais e mais improvável e esquisita (no bom sentido, pelo menos)!



Este novo Ys 1, vindo numa época em que estava longe de ser moda apresentar *remakes* (ainda mais de um jogo que sequer completara 5 anos), foi rebatizado **Ancient Ys Vanished**. O “Ancient”, reza a razão, viria para contrapô-lo a todas as outras versões de **Ys Vanished** no mercado, correto? O curioso é que na capa da embalagem do jogo e na tela-título só lemos **Ys**, e que em outras fontes oficiais encontremos a nomenclatura do jogo precedido por esse mesmo prefixo, separado por dois pontos do... subtítulo?... que de outras perspectivas parece ser o título mesmo – **Ys: Ancient Ys Vanished**. Dois Ys para 4 palavras, não é um pouco megalomaniaco? O mais estrambótico, porém, é que *outros ports de Ys* receberam o *mesmo título* sem cagar nem pôr, digo, tirar nem pôr: **Ys: Ancient Ys Vanished** é o nome oficial de Ys I para **FM-7**, **MSX**, NEC PC-8801 e seu sucessor o **NEC PC-9801**. Para outros sistemas, como o **PC** ocidental (rodando o *Microsoft MS-DOS*) e o **Apple-II** 8 bits do *Jobs*, o título foi trocado para **Ancient Land of Ys** na adaptação. Seja como for, este lançamento de julho de 1991 é o único da série Ys no Sharp X68000 que merece, *de facto*, uma resenha propriamente dita, porque nem Ys 3, que veio antes, nem o próximo game que comentaremos apresenta qualquer característica *in-game* inédita ou merecedora de atenção, no mar de cópias de outros Ys antigos para outros sistemas.



O *revamp* que fizeram foi surpreendente: as cidades de Ys 1 ficaram mais vivas, com mais NPCs com que interagir, e mesmo mais caixas de diálogos mesmo para personagens já contidos na obra original. As dungeons saíram-se bem fidedignas. As diferenças em termos de mapa estão nas áreas a céu aberto. Os campos e trajetos conectando vilarejos ficaram menores, embora não escandalosamente menores. E, em contrapartida, a primeira cidade e o coração das interações não-combativas do jogo, *Minea*, foi amplamente redesenhada, com mais prédios e lugares de interesse para o RPGista.



A gameplay, os itens do jogador e aspectos mais centrais não sofreram interferência. Todavia, os inimigos foram completamente redesenhados, e não apenas *atualizados graficamente*, como tudo o mais (*Adol* e os cenários), e brindados com padrões de ataque e até comportamento de bando (inteligência artificial) inéditos. No primeiro

game – nas edições de PC-88, NES, PC-98, também no Apple-II, no FM-7, no **Master System**, no PCE ou no próprio **Sharp X1**, o computador de geração anterior da Sharp, comparável em poder de processamento aos concorrentes da Nec PC-88 e PC-98 (mais ao segundo que ao primeiro), e até na versão **Saturn** de Ys I achada numa obscura compilação de clássicos da Falcom – os oponentes do protagonista Adol Christin nunca se comportavam coletivamente, tentando cercá-lo e se agrupando. Era cada um por si. A rotina de movimentação foi redesenhada do zero para esse remake, e as batalhas ficaram mais cerebrais e perigosas. Sobre o sistema de *level-up*, essa sim é a mecânica mais proeminente que foi mexida pelos designers. Adol ganha mais EXP ao derrotar os inimigos, que estão mais desafiadores, e ao migrar de nível o HP aumenta, cada vez, mais pontos que antes. No geral, a interface está mais justa para com o jogador. O primeiro chefe, em vez de atacar de dentro do primeiro labirinto, inicia o combate já à entrada, do lado de fora. Não só os gráficos foram re-texturizados, mas há toda uma nova direção artística. Francamente, eu não desejaria essa mudança em *todos* os games japoneses, mas me surpreendi com a qualidade do resultado dessa empreitada: optaram por abandonar os traços caricatos de anime e foram para uma caracterização hiper-realista dos NPCs e do próprio Adol e monstros, para dizer a verdade. Com certeza alguns leitores ficaram chocados e enojados com as imagens, ao compará-las com a direção artística das versões “clássicas” ou “tradicionais” de Ys I. Além de haver uma clara intenção de deixar Ys mais “próximo do mundo (fantástico mas) real”, isto é, mais sério e grave, uma decisão que julgo atmosférica, os sprites na tela dão uma clara sensação de *fake-3D*, acrescentam mais “recheio” e parecem no meio do caminho entre o bidimensionalismo puro da visão olho-de-pássaro do Ys 1987 e um Ys poligonal (lembremos da data do jogo: 1991 – nada aqui é *com efeito* poligonal ou tridimensional!). Ficar no meio do caminho não é necessariamente ruim. Não faltou firmeza e identidade à parte imagética; diria que Ys no Sharp 68000 é simplesmente único. Haverá detratores, gente boquiaberta, gente que ridiculariza e gente que adora. Comparando com *pseudo-3Ds* da época, Ancient Ys envelheceu mil vezes melhor que **Alone in The Dark**! No fim, só faltou citar que talvez nada dessa reformulação visual drástica tenha sido idéia da Nihon Falcom, mas sim da empresa que desenvolveu o port, a *Denpa*. Qualquer que seja a verdade, a Falcom obviamente

deu seu consentimento, no mínimo. Curiosidade extra: a tela-título, a arte de capa e o manual do jogo foram produto da mente irrequieta de *Yoshitaka Amano*, ninguém mais, ninguém menos que o maior *character designer* da história da franquia mainstream **Final Fantasy**.



Ys I & II: Lost Ancient Kingdom é a verdadeira sensação dessa matéria especial. Foi a motivação de sua existência. Em que pese ser uma adaptação interessante, Ys 1 para Sharp X68000 não gera comoção ou observações o suficiente para se tornar um review-solo, até porque já resenhei *algumas versões* de Ys o primogênito! O curioso é que, pelo título, parecerá ao fã que não passa da versão 68-miliana de **Ys I & II**, a *magnum opus*, de Turbografx-16, a versão definitiva do Ys old school. **É e não é ao mesmo tempo**. Primeiro observemos, aliás, que não haveria como um título de X68000 ultrapassar a execução no Turbografx das duas primeiras aventuras de Adol, principalmente porque a gameplay já era quase perfeita e porque, para aqueles que não sabem, o PC Engine foi a primeira máquina a rodar Ys em CD-ROM – e para uma franquia que se jacta de ter sempre trilhas sonoras dentre as melhores dos games, isso não é pouco. Sim, senhor: no Sharp X68K e essa miríade de PCs japoneses que citei anteriormente, os jogos eram basicamente em disquete ou *floppy disks*, mídia ultrapassada face até ao cartucho de silício, por mais que, num todo, o **Nintendo Entertainment System** e o Sega Master System não pudessem

recriar Ys com a mesma qualidade dos periféricos japas. Prova disso é que mesmo um jogo pequeno como Ys 1 precisava vir em vários disquetes.



Voltando à afirmação em **negrito** do parágrafo anterior: **Lost Ancient Kingdom** é (mais) uma (das infindáveis) coletânea(s) de Ys, o primeiro + o segundo. Mas é a coletânea mais doida e inesperada da história da Falcom, e um verdadeiro acontecimento gamístico. Primeiro porque foi lançada ANO PASSADO em relação à data da redação deste texto, 17 de novembro de 2022. Este é um game lançado há menos de 21 meses – para um hardware que todos (e deus depois de todos) julgavam absolutamente aposentado. Que um console continue a receber jogos *indie*, isso não espanta mais ninguém. O NES, o **Super NES**, o Mega Drive e o **Dreamcast**, para citar apenas alguns dos mais *hype*, integram uma cena underground vicejante, com jogos sendo lançados todos os meses, sejam conteúdos originais, *mods* de jogos que fizeram sucesso nas plataformas, simples traduções, *demakes* ou qualquer outra classe de obra interativa que rode na respectiva máquina. Isso posto, estou falando de um lançamento *oficial* para um computador nipônico 8-bit, uma verdadeira homenagem da Falcom a sua série-mor em seu **quadragésimo aniversário** (da Falcom, não de Ys!), e em todo o esplendor de disquetes de 5.25 ou 3.5 polegadas, a gosto do cliente! Algo parecido, mas nem de longe tão grandioso, foi visto quando a *Nintendo* lançou **Star Fox 2** para SNES, graças ao *leak* do game (mero protótipo abandonado no meio do caminho para o desenvolvimento de **Star Fox 64**) e também à comercialização do

produto via *Virtual Console* com algumas décadas de *delay*. **Isso por si só, a ressurreição de um console ou PC de gerações passadas, me espanta tanto que já se torna a notícia, o que me motiva a comentar o evento e o momento!**



Explicadas as razões, dissequemos esta coletânea inédita e que com certeza será vendida a peso de ouro no *ebay* daqui a alguns anos, pois é uma edição limitada e o público consumidor é pequeníssimo.



LAK é composto de:

(1) **Ys II: Ys Ancient Ys Vanished: The Final Chapter**, o nome por extenso de **Ys 2**, que nunca havia sido lançado para Sharp 68. (Este jogo é uma cópia *pixel perfect* da versão PC-88.);

(2) **Ys Ancient Ys Vanished**, essa versão super-repaginada de 1991 que “micro-revisamos” logo acima, do próprio Sharp X68. Eis que o GameFAQs, a bíblia dos games retrô, meteu essa:

Compilation Of	
Ys II: Ancient Ys Vanished - The Final Chapter	NEC PC88
Ys: Ancient Ys Vanished	NEC PC88

No **RAFAZARDLY**, contudo, a verdade prevalece!

Em resumo, não é uma coletânea qualquer: é uma reparação histórica para com marmanjos que, na juventude, ficaram muito magoados com a Falcom por ter “abandonado” o PC Sharp e, curiosamente, deixado que o hardware contivesse um Ys 1 inimitável e um Ys 3 – mas deixando o buraco da transição sem remendo. O vazio na trilogia virou um buraco no coração dos usuários. Ok, chega de drama – ninguém se matou porque não pôde jogar Ys II no 68 mil, a vida seguiu, outros videogames foram e vieram nas mãos dessas pessoas, ou elas até evadiram e esqueceram essa seara da arte e do entretenimento! Não deixa, por isso, de ser hiper-bacana e satisfatório, catártico...



E não pense você que eu sou sensível demais a coisas nostálgicas e só eu fiquei excitadinho com esse lançamento anômalo. A mídia estremeceu com a notícia dessa iniciativa da Nihon Falcom em 2020, conforme alguns dos melhores portais de games

que não cobrem só consoles contemporâneos demonstram numa rápida googlada. É claro que *IGN* e *GameSpot* não estão nem aí – e nós não estamos nem aí para eles também!



*“Em 24 de novembro [de 2020] a Falcom anunciou uma nova conversão de Ys I&II para os computadores X68000 (da Sharp), com previsão de lançamento [futuramente confirmada] em 9 de março. O port será comercializado fisicamente (o disquete único ou o disquete menor, em 2 unidades, cabendo em cada qual um dos episódios) na loja especializada em conteúdos retrô/estúdio de programação de nicho Beep Akihabara, [É ÓBVIO QUE NÓS OCIDENTAIS FICARÍAMOS DE FORA DA FESTA – MAS QUEM AQUI SABE QUE DIABOS É UM 68K, NÃO É MESMO?!?] que atualmente trabalha ainda no projeto **Cotton Reboot**. O episódio 1 o Sharp já possuía; o segundo será portado fielmente com base na versão de PC-98. [...] Um dos aspectos melhorados no episódio 2, no entanto, será a possibilidade de salvar instantaneamente no hard drive, sem necessidade de um disquete especial de salvamento, como era praxe para a época. O jogo custará **8800 ienes** [= R\$340 na data. Previsibilidade é importante! Quem aqui sabe quanto em reais um jogo a ser lançado em 6 meses custará?]*”

DualShockers.com

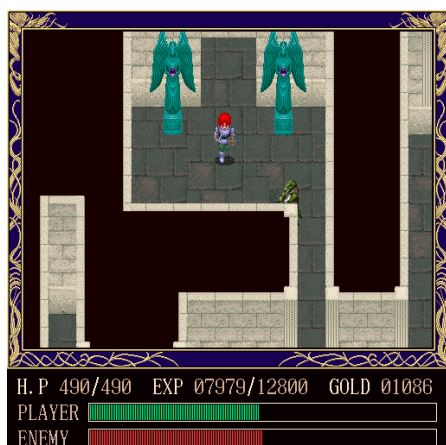
A mesma matéria ainda lembra que a Falcom, hoje trabalhando exclusivamente no PlayStation no mercado doméstico (**PS4** e **PS5**) e no **Switch** para os *handhelds*, nunca

abandonou sua seara originária, que são os PCs, embora nos últimos tempos, com a universalização do modelo *Windows*, tenha se tornado uma vedete da *Steam* no Ocidente, ao contrário de seus anos iniciais, quando era praticamente desconhecida por aqui, mas fazia a festa nessas dúzias de computadores que se confinavam às ilhas do Pacífico! Com efeito, a volta ao Sharp 68K é uma das coisas mais enternecedoras na indústria dos games que testemunhamos desde que a *Sega* passou a lançar jogos com o *Sonic* e o *Mario*, o sonho da infância de muitos moleques noventinos. Curiosamente, a Falcom tem se especializado em produzir jogos para a família *Sony* com as próprias mãos, mas costuma contratar subsidiárias para as versões PC de seus títulos, o que também ocorreu dessa vez neste lançamento comemorativo. O que muita gente esquece é que com a ajuda de títulos como **Xanadu** e **Dragon Slayer** a empresa praticamente forjou o gênero RPG/Ação. E não fosse por **Dragon Quest** teria fundado também o próprio conceito de Role Playing Game japonês (diferente, na essência, dos jogos americanos baseados nos livros de RPG de mesa).



Mais inesperado foi o anúncio da Falcom pelo fato de a *third party*, de dimensões modestas, ter, geralmente, um calendário “pé-no-chão” para seus lançamentos: um jogo por ano. Em 2020, a companhia quebrou a tradição e anunciou para 2021 múltiplas obras: afora este compilado comemorativo em data redonda, um novo episódio da franquia **Kiseki** (**Trails** na América, PS4/PS5 – que é na verdade um *spin-off* de outra franquia maior da Falcom, **The Legend of Heroes**, representante da empresa no nicho dos RPGs de turno), embora, como (quase) sempre, restrito ao Japão e adjacências (a Coreia do Sul tem se beneficiado de alguns lançamentos). Há

esperanças, no entanto, de futura localização em inglês, como já aconteceu com episódios da série. Obviamente, o maior game da Falcom em 2021 foi o mais novo episódio canônico de seu carro-chefe em sua versão ocidental, **Ys 9: Monstrum Nox**, mas essa é uma outra história, para um outro dia...



Moral da história? Vamos procurar aqueles aplicativos de compra coletiva e fechar um curso de Japonês barato para nós, pessoal! ...E longa vida à Falcom!





Lista de agradecimentos pela cessão de imagens e informações:

DualShockers.com/

Ilyane Agossah

GameFAQs.com/

DeadsideSerpent

Kotaku.com/

Brian Ashcraft

Rosa Canina

mobygames.com/

Ms. Tea

Unicorn Lynx

retroarchives.fr/

*A melhor fonte de informação para Ys clássicos: até onde eu sei, é o único lugar da internet que resenhou TODAS as versões de Ys I, até mesmo aquela contida num CD de Saturn que pouca gente sabe que existe, a única aparição de Ys em consoles caseiros entre a era SNES e os anos do reinado do **PlayStation2!***

versão 1.0

© 2002-2022 Oldbutg8ld / **RAFAZARDLY!**