

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92
М86

FIGHT, MAGIC, ITEMS:
The History of Final Fantasy, Dragon Quest,
and the Rise of Japanese RPGs in the West
Aidan Moher

Copyright © 2022 by Aidan Moher
All rights reserved.
This edition published by arrangement with Taryn Fagerness Agency
and Synopsis Literary Agency.

Автор иллюстрации на обложку *Алина (SOAN Valentine) Галиуллина*

Мохер, Эйдан.
М86 Атака, магия, предметы. История расцвета JRPG на Западе /
Эйдан Мохер ; [перевод с английского В. А. Собачевского]. —
Москва : Эксмо, 2025. — 480 с. — (Легендарные компьютерные
игры).

ISBN 978-5-04-192183-5

Жанр JRPG — это продуманные и богатые на события игры с уникальными миром, где смелые герои попадают в опасные, но невероятные приключения! Вы начнете свой путь с истории создания такой классики, как Final Fantasy и Dragon Quest, постепенно погружаясь в мир японских ролевых игр, раздвинувших границы возможностей интерактивных развлечений. Узнайте, как западные RPG подтолкнули японцев создать свой неповторимый жанр, какие новшества японские ролевые игры привнесли и в чем причина их популярности.

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-192183-5

© Собачевский В.А., перевод на русский язык, 2024
© Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложку, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

Кортни — спасибо за все

СОДЕРЖАНИЕ



<i>От автора</i>	10
<i>Пролог: Как я стал повелевать драконами</i>	12

Часть I. 8-битные начинания (конец 60-х — 90-е годы)

1	Подземелья, драконы и клавиатуры — офигенно	23
	Ultima	27
	Wizardry	30
2	Юдзи Хории, Воин Дракона	35
	Dragon Quest	40
3	Не такая уж и последняя фантазия	55
	Final Fantasy	59
4	Пополнение в команде	79
	Phantasy Star	80
	Mother	84
	Dragon Quest II, III и IV	87
	Final Fantasy II и III	89
5	Путешествие на Запад: JRPG покидают дом	94

Часть II. Золотой век (1991–1996)

6	Final Fantasy становится 16-битной	105
	Final Fantasy IV	107
	Final Fantasy Mystic Quest	112
7	Конец света мы посмотрим по телику	115
8	Риэко Кодама уходит в отрыв	128
9	Легенды золотого века	138
	Перевернуть небо и землю	140
	Итои прикалывается	144
10	Pokémon, Go	150
11	Команды мечты	162
	Chrono Trigger	164
	Super Mario RPG	169
12	Новые вызовы	176

Часть III. Блистательный взлет (1997–2000)

13	Развод	185
14	Прорыв для всех JRPG: Final Fantasy VII	191
	Король Сакагути	193
	Ракетное топливо	198
	Новый тип героя	200
	Осторожно, спойлеры	202
	Игра о жизни	206
	Единственное, что остается постоянным	209
15	Субботним утром на экране	213
	Suikoden	215
	Final Fantasy Tactics	219
	JRPG для эфира субботним утром	222
16	Смерть королей	228
	Какая еще Nintendo?	228
	Paper Mario	232

	Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber	234
	Dragon Lost	236
17	Восхождение Square	242
	Новые горизонты Кавадзу	246
	Союз Сораи Саги и Тэцуи Такахаси	250
	Final Fantasy: назад в будущее	256

Часть IV. Бум (2001–2005)

18	Смех Тидуса	265
	Проблемы роста	268
	Final Fantasy X-2	273
19	«Духи внутри» и конец Square	279
20	Команды мечты (возвращение)	287
	Kingdom Hearts	288
	Поцеловаться и помириться	292
21	JRPGO	297
	Phantasy Star Online	298
	Final Fantasy XI	301
22	N64³	305
	Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean	307
	Paper Mario: The Thousand-Year Door	309
23	«Гамбит» Dragon Quest	313
	Final Fantasy XII	317

Часть V. Смутное время (2006–2012)

24	Возвращение короля	327
	Blue Dragon	329
	Lost Odyssey	331
	The Last Story	336
25	Города в высоком разрешении — это так сложно	343

26	Операция «Ливень»	356
27	Диковинный феномен Ёко Таро	364
28	Луч надежды	373

Часть VI. Следующее поколение (2013–2022)

29	Из пепла: A Realm Reborn	385
30	(Долгожданный) конец ожиданию	397
	Dragon Quest теперь в HD... в том числе	399
	Броманс	401
	Аверс и реверс	404
31	Студенчество	406
	Снова в школу	409
	NieR: Automata	413
	Розовая материя	415
32	Новая классика	420
33	Все новое — это хорошо забытое старое	430
	<i>Эпилог</i>	439
	<i>Благодарности</i>	443
	<i>Список литературы</i>	445

ОТ АВТОРА



«**А** така, магия, предметы» — отражение моего личного пути фаната японских ролевых игр (японских RPG, или просто JRPG). Мой голос и мои воспоминания. А также того множества людей, с которыми мне довелось познакомиться и пообщаться. Я ненадежный рассказчик, что, разумеется, не могло не сказаться на книге. За историю JRPG с точки зрения западного игрока я садился, зная, что лучший способ выстроить увлекательное повествование — поведать о собственном опыте взаимоотношений с этими играми. Видеоигры как таковые не только оставляют след в наших сердцах сами, но и поощряют делиться историями и переживаниями. Я искренне надеюсь, что моя книга поможет вам лучше понять, каково это — фанатеть на Западе по JRPG в 90-е годы и наблюдать за развитием жанра в течение последующих десятилетий. Хотя, возможно, у меня и остались нехоженными какие-то дорожки и закоулки, важные именно для вас.

Повествование охватывает начало 80-х годов, когда жанр JRPG зародился в Японии на консоли NES от Nintendo, и золотой век этих игр, когда они начали триумфальное шествие

по Западу в эпоху 16- и 32-битных консолей (поколения Super NES от Nintendo и PlayStation от Sony соответственно). Затем мы поговорим о вызовах, с которыми JRPG пришлось столкнуться после прихода платформ с поддержкой высоких разрешений (PlayStation 3 и Xbox 360 от Microsoft), и исследуем миграцию жанра на портативные консоли. И в заключение рассмотрим возрождение японских ролевых игр, которое происходит прямо сейчас благодаря ностальгии, популярным сиквелам и новым проектам от молодых авторов, вдохновленных классикой и классиками.

Чтобы обо всем этом рассказать, я обратился к своим личным воспоминаниям о знакомстве с некоторыми важными образцами жанра, побеседовал с экспертами — от разработчиков игр и сценаристов до журналистов, писателей и историков, — а также детально изучил существующие эссе, обзоры, книги, интервью и другие материалы, которые цитируются по ходу повествования. Ссылки на все источники вы найдете в конце книги.

ПРОЛОГ



КАК Я СТАЛ ПОВЕЛЕВАТЬ ДРАКОНАМИ

Как и всякий ребенок в 90-е, я постоянно сражался с гоблинами и драконами. Учил новые заклинания и менял старую броню на новенькие сияющие доспехи. Поднимал восстания, путешествовал во времени и носился на ките по космосу. Я стал Повелителем Драконов и Героем Света*.

А кто нет?

За вычетом титулов, я оставался самым обычным канадским школьником. То и дело мы с друзьями собирались в комнате, которую освещал лишь громоздкий ламповый телевизор, и залипали в видеоигры под панк-рок вроде The Offspring или NOFX, почти заглушавший саундтреки. Нам не нравились шутеры или стратегии, нас не прельщали сетевые баталии в *Warcraft 2* и *DOOM II*. О нет, мы сходили с ума по *Final Fantasy VI* и *Xenogears*.

Создатели японских ролевых одедали меня в надежную броню и вкладывали в руку острый меч, выпускали

* Автор имеет в виду настольную игру *Dungeon & Dragons*. — Прим. науч. ред.

против гоблинов и слаймов, назначали драконьим повелителем. Как и фанаты *Warcraft 2*, я брал свою консоль и старый, добрый монитор Commodore 1702 — старый даже для того времени — и тащился к другу. Там мы ставили экраны спинка к спинке (чтобы не нахвататься спойлеров, само собой) и часами резались в одиночные видеоигры. Если у вас есть дети или младшие братья с сестрами, вы наверняка знакомы с термином «параллельная игра». Это когда два малыша сидят рядом и возятся с игрушками, не обращающая внимания друг на друга. Вот и геймеры тоже так делают. Такие вечера — одно из главных воспоминаний моего детства.

Домашка была забыта, а поездка в школьном автобусе наутро — исполнена бурных обсуждений, кому что встретилось в дежурной «JRPG месяца».

— А ты уже добрался... ну, до того момента с Айрис?

— Кто-нибудь знает, чё делать с Черным Драконом?

— Чувак, ты еще не прошел *Xenogears*? Капец как охота взять погонять.

Хиронобу Сакагути и Юдзи Хории, создатели *Final Fantasy* и *Dragon Quest* соответственно, несомненно, войдут в историю. Эти игры — в числе самых популярных франшиз всех времен и народов. Однако и они, и другие JRPG не всегда пользовались такой любовью. Да и сам жанр получил признание и стал оказывать влияние на современные игры и поп-культуру только в середине 90-х. Японским ролевкам пришлось пройти долгий и тернистый путь.

Эта книга — исследование моего опыта, который вовсе не уникален. Миллионы игроков в JRPG испытали на себе это особенное соединение восточной и западной философии, истории, подходов, сюжетов и поп-культур. «Атака, магия, предметы» рассказывает, как японские ролевые игры ушли в массы и достигли космического успеха. И все благодаря

творцам, вошедшим в число наиболее талантливых и смелых в гейм-индустрии.

Мое знакомство с JRPG состоялось, когда я как-то раз пришел в гости к другу. Пока я преследовал Крэнга в *Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan* на Game Boy, он водил коренастого человечка по здоровенной карте. Его игра называлась *Final Fantasy Legend II*. Я уже играл в *The Legend of Zelda*, так что концепция адвенчур была мне знакома. И когда друг разрешил мне попробовать, карта вдруг рассыпалась узором из двойных ромбов, взамен явив мне статичный спрайт мультяшного тигра и меню с двумя опциями: «Сражаться» и «Убежать». Меня это... не слишком впечатлило. Кому вообще захочется выбирать варианты в тормозных менюшках, когда можно крошить ниндзя из клана «Фут», просто нажимая на кнопки?



The Legend of Zelda (1986, Nintendo Entertainment System)

Издатель: Nintendo

Ключевые фигуры: Кодзи Кондо, Сигэру Миямото, Такаси Тэдзука

Хотя фанаты до сих пор спорят, можно ли относить *The Legend of Zelda* к JRPG, все признают, что ее увлекательный мир, подземелья-головоломки и фэнтезийный сеттинг оказали на жанр огромное влияние.



Final Fantasy Legend II, творение противоречивого гейм-дизайнера Аkitоси Кавадзу, не та игра, которую я рекомендовал бы для знакомства с жанром. Особенно если ты ребенок, который фанатеет по платформерам. Она полна запутанных механик — взять хотя бы сложную систему эволюции

монстров, которая заставляет бегать новичков, еще не научившихся ходить*. Но в то время JRPG еще не успели укорениться на американском рынке, поэтому на портативках перебирать харчами не приходилось — особенно на тех, которые покупали мне. Конечно, получить в свое распоряжение целый фэнтезийный мир в *Final Fantasy Legend II* было круто. Но вот сам геймплей не вызвал во мне всплеска эндорфинов.

По крайней мере, тогда.

Все изменилось через пару лет благодаря одной из самых титулованных JRPG всех времен. Именно она показала мне красоту японских ролевых игр. И когда я наконец распробовал этот жанр, то уже не смог оторваться.

Я рос старшим братом в семье. Нас было трое, и мы... любили побеситься. В какой-то момент уставшие родители пошли по самому легкому пути: наняли за нами присматривать клевого парня с целой стопкой видеоигр. Теперь мы с братьями ночи напролет рубились в *DOOM***, но однажды наш «нянь» принес кое-что новенькое, совершенно не похожее на битву с исчадиями ада во имя выживания. Цифровой орган из динамиков, будто рожок герольда, возвестил появление логотипа, окутанного пурпурными облаками и молниями: *Final Fantasy III*.

Той ночью мы исследовали шахты Нарше, удирали от солдат Империи и путешествовали по бескрайней пустыне на замке с турбинами. Яркая вспышка при входе в мерцающую точку сохранения наполняла меня непередаваемым ощущением безопасности. Ничего подобного я раньше

* Сейчас я ценю *Final Fantasy Legend II* со всеми ее выкрутасами именно потому, что Кавадзу, который, кстати, работал над оригинальной *Final Fantasy* в составе команды Хиронобу Сакагути, в своей игре экспериментировал чрезвычайно много даже по сравнению с другими первопроходцами жанра. — Прим. авт.

** Речь о версии *DOOM* для Super Nintendo. — Прим. науч. ред.

не испытывал. Все игры, с которыми мне на тот момент приходилось иметь дело, предлагали только геймплей и конфликт. Они держали игрока в постоянном напряжении, заставляя прильнуть к экрану. Но здесь я нашел историю — книгу, в которую можно было сыграть.

Меня зацепило.

С тех пор я начал следить за всеми JRPG на страницах журналов вроде *Game Players*, *Electronic Gaming Monthly* и *Nintendo Power**. По тем тайтлам, что продавались исключительно в Японии, я горевал, а те, которые слишком дорого стоили в магазине Toys „R“ Us**, — страстно желал за-получить. Но одна игра была круче всех. Именно после нее я понял, что JRPG — определенно мое и что этот жанр ничем не уступает фэнтезийным романам, которыми я зачитывался. Она называлась *Chrono Trigger*.

Живо помню, как читал и перечитывал превью и обзоры в журналах. С выхода игры прошла уже пара месяцев, и я считал деньки до своего дня рождения, потому что знал: именно тогда мы с отцом пойдем в Toys „R“ Us за моим собственным вождеденным экземпляром *Chrono Trigger*. Мне не забыть, как я возвращался к машине, сжимая коробку в термоусадочной пленке — наконец-то она моя! — и всю долгую дорогу домой изучал от корки до корки руководство в тусклом свете фар встречных машин***.

* Сегодня из всех перечисленных изданий выходит только *Electronic Gaming Monthly*. — Прим. науч. ред.

** Американская сеть магазинов, которая занимается продажей игрушек, одежды и других товаров для детей. — Прим. науч. ред.

*** Возможно, нам пора воздать должное руководствам к играм тех лет. Здоровенные книжки с красочными иллюстрациями, дотошными описаниями геймплейных систем, персонажей и первых часов прохождения. Мне искренне жаль современных детей, которые не представляют, каково это — доставать из упаковки хрустящий мануал. Ощущение невероятное. — Прим. авт.

Если *Final Fantasy III** в середине 90-х зажгла искру, то *Chrono Trigger* устроила настоящий пожар. Я тогда взахлеб читал «Хоббита» Дж. Р. Р. Толкина и «Меч Шаннары» Терри Брукса. Еще мне очень нравились карточная игра *Magic: The Gathering* и легендарное аниме *Dragon Ball Z* по манге Акиры Ториямы. Но и в *Chrono Trigger*, и в *Final Fantasy VI* меня поразило смешение фэнтези, научной фантастики, стимпанка и прочего такого. Ни одна книга подобного не предлагала, но этот комбинированный стиль идеально соответствовал моим предпочтениям. Юному мне *Chrono Trigger* преподносила в одном флаконе все: постапокалипсис, сай-фай, готические романы про вампиров, настоящее средневековое фэнтези и офигенное сёнэн-аниме.

С 1995 года я жил эпическими фэнтезийными романами и JRPG — их восхитительные миры казались гораздо более интересными и захватывающими, чем будни старшекласника на маленьком островке в Британской Колумбии. Так вышло, что мои подростковые годы совпали с тем, что многие фанаты JRPG считают золотым веком жанра — начиная с середины 90-х, когда *Final Fantasy* впервые появилась на Super NES, и заканчивая началом 2000-х, когда японские ролевки добились абсолютного успеха на PlayStation от Sony. Для поклонников JRPG наступило понастоящему волшебное время. Как и для легендарных гейм-дизайнеров, сценаристов и художников — на пике таланта

* Поначалу далеко не все части *Final Fantasy* добирались до Северной Америки, поэтому издатель мог присваивать одной и той же игре разный порядковый номер в зависимости от региона. С выходом *Final Fantasy VII* в 1997 году этой системе пришел конец. Square Enix задним числом переименовала старые номерные части, вернув им тот же порядок, что и в Японии. Так, после перевыпуска на PlayStation *Final Fantasy III* стала вновь называться *Final Fantasy VI*. Далее я буду приводить в книге японские названия. — Прим. авт.

и без особого давления со стороны корпораций они творили безумными темпами.

Когда в 2016 году вышла *Final Fantasy XV*, с релиза предыдущей части основной серии, *Final Fantasy XIII**, прошло семь лет. Но в 90-е фанаты ждали — и получали — новые игры франшизы ежегодно. С 1999-го по 2001-й вышли *Final Fantasy VIII*, *IX* и *X*. А релизы семи их предшественниц уместились в одно десятилетие — и это мы говорим только про *Final Fantasy*! А ведь было и множество других первоклассных RPG: *Grandia* от Game Arts, *Lunar: Silver Star Story Complete* от Working Designs** и *Tales of Destiny* от Namco. Проходить их все — все равно что пытаться напиться из пожарного гидранта. Но, несмотря на столь высокий темп и свой скудеющий бумажник***, я все никак не мог успокоиться.

Кого-то в детстве сближал баскетбол, кого-то — ночные партии в *Dungeons & Dragons*. Мы с друзьями сплотились вокруг JRPG. Ни взаимоотношения в школе, ни девушки, ни страх взросления не сумели нас разделить, даже вместе взятые.

— Чел, да! Я слышал, ты можешь спасти ее, если соберешь всю материю, прежде чем идти к Сефироту!

— А ты не забыл надеть Драконью броню перед битвой?

— Я уже добил второй диск. Получается, прошел игру?

Прошло уже двадцать лет, нас разбросало по всей стране, но мы по-прежнему регулярно собираемся в онлайн-играх.

* А что насчет *Final Fantasy XIV*, спросите вы. Что ж, это массовая многопользовательская онлайн-RPG для PC, PlayStation 3 и PlayStation 4. История ее разработки заслуживает куда больше внимания, чем простое упоминание. — *Прим. авт.*

** *Lunar: Silver Star Story Complete* создана компанией Game Arts. Working Designs — ее издатель на американском рынке. — *Прим. науч. ред.*

*** Я до сих пор торчу своему другу 50 баксов, которые когда-то занял на *Final Fantasy IX*. — *Прим. авт.*