


СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

# FINAL FANTASY

ИСТОКИ И РАЗВИТИЕ  
ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Москва

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92  
Ц60

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

**Цилюрик, Сергей Владимирович.**

Ц60 Final Fantasy : истоки и развитие легендарной серии /  
Сергей Цилюрик. — Москва : Эксмо, 2026. — 368 с. —  
(Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-208193-4

От скромного наследника D&D, Wizardry и Ultima к мировому успеху и миллионным тиражам: серия Final Fantasy пережила множество взлетов и падений, неожиданных поворотов и даже смен жанра. Эта книга — о том, как и кем она создавалась, об источниках вдохновения и огромном разнообразии релизов под брендом Final Fantasy.

УДК 004.9  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-208193-4

© Цилюрик С.В., текст, 2025  
© Галиуллина А.Р., иллюстрация на обложку, 2025  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

# СОДЕРЖАНИЕ



ПРЕДИСЛОВИЕ .....	9
D&D, ULTIMA И WIZARDRY: ОБРАЗЦЫ ДЛЯ ПОДРАЖАНИЯ .....	13
РАННИЕ ГОДЫ SQUARE: АМБИЦИОЗНЫЙ СТАРТАП .....	16
DRAGON QUEST: ПЕРВОПРОХОДЕЦ .....	21
FINAL FANTASY: ПОСТАВИТЬ ВСЕ НА КОН .....	25
FINAL FANTASY II: ИСТОРИЯ И ПЕРСОНАЖИ .....	33
FINAL FANTASY III: НАЗАД К ИСТОКАМ .....	38
ADVENTURE, LEGEND, MYSTIC QUEST: ПЕРВЫЕ СПИН-ОФФЫ И ЛОКАЛИЗАЦИИ .....	43
FINAL FANTASY IV: МАКСИМАЛЬНАЯ ДРАМАТИЧНОСТЬ .....	47



FINAL FANTASY V: СИСТЕМА ПРОФЕССИЙ .....	53
FINAL FANTASY VI: АПОКАЛИПТИЧЕСКИЙ ЭПОС .....	59
CHRONO TRIGGER: КОМАНДА МЕЧТЫ .....	65
РАЗВОД С NINTENDO .....	71
FINAL FANTASY VII: ПОКОРИВШАЯ ВЕСЬ МИР .....	75
FINAL FANTASY TACTICS: ТАКТИЧЕСКОЕ ВЕЛИКОЛЕПИЕ ....	91
FINAL FANTASY VIII: ШКОЛЬНЫЙ БЛОКБАСТЕР .....	98
FINAL FANTASY IX: АВТОРСКАЯ РАБОТА САКАГУТИ .....	109
ЭПОХА PS1: ПИК ПОПУЛЯРНОСТИ SQUARE .....	115
FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN: ЛЕБЕДИНАЯ ПЕСНЬ САКАГУТИ .....	124
FINAL FANTASY X: ШЕДЕВР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ .....	128
KINGDOM HEARTS: МЕЖДУ DISNEY И FINAL FANTASY .....	140
FINAL FANTASY XI: ОБЪЕДИНЯЯ ИГРОКОВ ПО ВСЕМУ МИРУ .....	143
СМЕНА РУКОВОДСТВА SQUARE И ОБЪЕДИНЕНИЕ С ENIX ...	151
FINAL FANTASY X-2: БОЛЬШОЕ ПРЕДАТЕЛЬСТВО .....	153
FINAL FANTASY XII: ЭВОЛЮЦИЯ И РЕВОЛЮЦИЯ .....	161
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE И IVALICE ALLIANCE: СВАЛКА ИСТОРИИ .....	175
CRYSTAL CHRONICLES: ОТ ОФЛАЙНОВОЙ ММО ДО БОЛЬШОЙ ПЕСОЧНИЦЫ .....	184



КОМПИЛЯЦИЯ FINAL FANTASY VII: ЧТО УДОДНО, НО НЕ RPG .....	199
FINAL FANTASY FABLES, DISSIDIA, THEATRHYTHM: ПАРАД ФАНСЕРВИСА .....	213
РЕМЕЙКИ, THE AFTER YEARS, THE 4 HEROES OF LIGHT: ВЕЧНОЕ ПЕТРО .....	223
ВЕЛИКИЙ ИСХОД И ПОТЕРЯ ВЛИЯНИЯ .....	230
FINAL FANTASY XIII: ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ АД .....	235
FINAL FANTASY XIII-2: РАБОТА НАД (НОВЫМИ) ОШИБКАМИ .....	248
LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII – НА ДНЕ .....	253
FINAL FANTASY TYPE-0: МНОГО КРОВИ, МАЛО СМЫСЛА .....	260
FINAL FANTASY XIV: СМЕРТЬ И ПЕРЕРОЖДЕНИЕ .....	268
FINAL FANTASY XV: ДВОРЦОВЫЙ ПЕРЕВОРОТ .....	290
WORLD OF FINAL FANTASY И STRANGER OF PARADISE: ПОСЛЕДНИЕ КОНСОЛЬНЫЕ СПИН-ОФФЫ .....	306
BRAVE EXVIUS, RECORD KEEPER, MOBIUS, OPERA OMNIA: СТАВКА НА СМАРТФОНЫ .....	314
FINAL FANTASY VII РЕМАКЕ: ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ОЛИМП .....	323
FINAL FANTASY XVI: «ИГРА ПРЕСТОЛОВ» НА ЯПОНСКИЙ МАНЕР .....	338
НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ .....	345
ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ .....	352



# ПРЕДИСЛОВИЕ



Увлечение *Final Fantasy* было тем, что изменило мою жизнь. Я с детства увлекался интерактивными развлечениями, но в середине 90-х большинство из них представляли собой просто испытания на реакцию, ничего не дававшие ни уму, ни сердцу. И вот в 37-м номере журнала «Великий Дракон» с *FFVII* на обложке меня встретило «прохождение» игры. Оно было из рук вон плохим — малоинформативным, полным ошибок и пересказывающим большую часть сюжета, — но позволяло сложить впечатление об игре и обалдеть. Целый мир, который можно исследовать, населенный персонажами, с которыми можно говорить; бои, основанные на тактике, а не на скорости реакции; масштабный сюжет на десятки часов — после Dendy и Mega Drive, где преобладали скучные двумерные боевики, это поражало воображение. Тогда я понял, что именно такая игра мне нужна.

Правда, получив заветную PlayStation, я приобрел *FFVII* далеко не сразу. Пиратские копии игр стоили соразмерно количеству



дисков, а у *FFVII* их было целых три. Да и пресса очень страшала необычным арт-дизайном игры, поэтому было решено подготовиться при помощи *Final Fantasy Tactics*, занимавшей один диск. И она, и *FFVII* стали моими любимейшими играми на годы вперед. В них буквально можно было жить. Огромная свобода тактических решений позволяла перепроходить *FFT* множеством разных способов. *FFVII* же оказалась именно тем, что я себе и представлял. Яркие персонажи, удивительные сюжетные повороты, впечатляющая постановка — все те качества, благодаря которым стало популярно аниме, были и в *FFVII*. Идеальная игра для подростка.

Со временем у меня появились и другие игры, в первую очередь JRPG, но для *FFT* и *FFVII* я всегда находил время. Только за три школьных года я перепрошел и ту и другую по десятку раз, пробуя все новые подходы. Позже *FFT* я немного забросил, но *FFVII* осталась со мной даже после перехода на PC. Завершение работы над этой книгой я отмечу тридцать вторым прохождением любимой игры.

Благодаря JRPG в целом и *FF* в частности я выучил английский — в 90-е это было единственное место, где можно столкнуться с большим количеством текста на иностранном языке. Школьных знаний хватало для чтения диалогов, но значение многих слов приходилось додумывать из контекста.

Оказавшись в 2001 году в Интернете, я первым делом отправился обсуждать любимые игры на форумы. Всех близких друзей я встретил именно там — и они закономерно разделяют мою любовь к серии; практически все девушки, с которыми я был близок, также начинали общение со мной через обсуждение *FF*.

Обсуждая серию на английском, я постепенно подтянул язык до уровня американского подростка. Но, что еще важнее, в спорах я научился аргументировать свою позицию и анализировать игры по осязаемым критериям. Эти качества помогли мне начать карьеру в видеоигровой публицистике: сперва



на чистом энтузиазме (написать о *FF* в тот самый журнал «Великий Дракон», с которого это путешествие началось, было делом чести), а с конца 2003-го — за деньги. Далее на протяжении десяти лет я был автором, а затем и редактором журнала «Страна Игр», а после его закрытия продолжил публиковаться в различных интернет-изданиях, а также в журнале «Мир фантастики».

В январе 2010-го я завел подчеркнуто хулиганский и нецензурный блог, посвященный серии (<http://finalfantasywhatever.com>): будучи к тому времени уверенным, что из *FFXIII* не выйдет ничего путного, я решил организовать себе трибуну и кричать с нее о том, в какой тупик Square Enix ведет серию. Блог я веду и по сей день, хотя и не в таком негативном ключе, как раньше. Но этот активизм мне аукнулся: когда режиссер *FFXV* Хадзимэ Табата приехал в Москву в 2018 году, изданию, в котором я работал, предложили взять у него интервью, однако лично меня в качестве интервьюера забраковали.

Серия же всегда давала повод оставаться с ней. После *FFT* и *VII* последовали *X* и *XII*, одна другой краше. В период упадка серии не давали загрузить сперва спин-оффы — *Dissidia*, *Ring of Fates*, *Crystal Bearers*, — а затем и *FFXIV*, за которой я провел не одну тысячу часов и даже как-то входил в топ-25 игроков на сервере. Разучивать сложных боссов в компании с семьей товарищами было очень увлекательно.

А в 2020-х серию ждал ренессанс. Те же люди, что губили *FF* на протяжении 2010-х, смогли возродить *FFVII* в блистательном новом виде (да еще и выпустили DLC с моей любимой героиней). Редко бывает ощущение, что игру делают для тебя лично, но в этом случае ремейки попали точно в цель. Порадовала и *FFXVI*: впервые за очень долгое время хотелось проводить за номерной одиночной *FF* часы и дни, проглатывать ее залпом, не отрываясь. Надеюсь, в будущем серия еще не раз порадует замечательными, запоминающимися приключениями.



Проведя с *Final Fantasy* большую часть жизни, я закономерно интересовался, как она такой получилась, какие авторы внесли свою лепту и какие события влияли на те или иные решения. Эта книга — компиляция моих находок, подробная история появления на свет всех частей серии. В ней я постарался затронуть все игры, когда-либо вышедшие под брендом *FF*, и рассказать об их создателях. Сами игры описываются лишь в общих чертах: подробный разбор каждой из лучших частей серии потребует отдельной книги! В тексте присутствуют спойлеры, но я старался по возможности избегать чрезмерных подробностей, прибегая к ним лишь в случаях, когда они важны, — например, если у соответствующих игр есть продолжения.

В процессе работы над книгой я не раз открывал для себя что-то новое — надеюсь, ее чтение будет не менее интересным и для вас.

# D&D, ULTIMA И WIZARDRY: ОБРАЗЦЫ ДЛЯ ПОДРАЖАНИЯ



История современных ролевых игр начинается с 1974 года, когда компания TSR выпустила настольную RPG *Dungeons & Dragons*. Она установила простые правила для отыгрыша героев, которые путешествуют по фэнтезийному миру, сражаются с монстрами, прокачиваются и получают новые умения. Вначале игроки выбирают расу (их набор вдохновлен произведениями Дж. Р. Р. Толкина) и класс (то есть профессию: воин, вор, волшебник и т. д.) для своего персонажа, а потом озвучивают их реплики и действия во время путешествия, в то время как ведущий подкидывает игрокам все новые испытания — например, встречи с неигровыми персонажами, которые могут чем-то помочь или дать задание (квест), или сражения с монстрами.

*Dungeons & Dragons* перевела абстрактные понятия — в частности, здоровье и опыт, — в цифры, введя понятия HP и EXP. Базовые параметры персонажей — сила, телосложение, ловкость,



интеллект, мудрость и харизма — также описывались цифрами, а успех того или иного действия решали значение соответствующей характеристики и бросок кубика. Бои шли пошагово: сперва действия производили игроки, а потом ведущий бросал кубики за монстров.

Это легко переложить на логику компьютеров, чья индустрия в то время как раз начала свое развитие. Конечно, компьютерные игры не могли предложить той свободы отыгрыша, которая так увлекла фанатов настольной *D&D*, но исследовать подземелья, сражаться с монстрами и расти в силе можно было даже на самых слабых вычислительных машинах.

Одним из наиболее успешных персональных компьютеров стал выпущенный в 1977-м Apple II: он оставался актуальным на протяжении всех 1980-х, и на нем начинали карьеры такие разработчики, как Джон Кармак и Джон Ромеро (*Doom*), Джордан Мехнер (*Prince of Persia*) и Ричард Гэрриот. В 1980 году Ричард выпустил одну из первых компьютерных RPG — *Akalabeth: World of Doom*. В ней созданный игроком герой получал от короля квесты на убийство монстров, сложность которых росла со временем, покупал оружие и спускался на поиски врагов в подземелье — процедурно созданный лабиринт с видом от первого лица: графически он состоял из линий, обозначающих углы коридоров и лестницы на следующие этажи. Так же схематично отображались и бродящие по лабиринту враги.

Сражения проходили пошагово: сперва удар наносил герой, затем — враг. Урон определялся формулой, в которой учитывалась и сила героя, и элемент случайности — результат броска виртуального кубика. Доступные игроку расы и бестиарий были явно вдохновлены *D&D* и Толкином: финальным противником выступал буквальный Балрог, хорошо знакомый поклонникам «Властелина колец».

В 1981 году Гэрриот развил идеи *Akalabeth* в своей новой игре — *Ultima*. Исследование подземелий и простые пошаговые



бои остались без изменений, зато появился большой открытый мир, исследуемый в другой перспективе — с видом сверху. Он состоял из небольших заготовок-плиток: одна обозначала горы, другая — равнины, третья — леса, четвертая — моря. Так из небольшого количества простых элементов выстраивалась масштабная карта, создававшая ощущение большого путешествия между городами, замками и подземельями.

В том же году Sir-Tech Software выпустила ролевою игру *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*. Она обошлась без путешествий: в распоряжении игрока оказался лишь город (описанный текстом) и глубокое десятиэтажное подземелье с монстрами, ловушками, тайными проходами и злым волшебником в конце. В отличие от многих современников вроде *Ultima* или *Rogue*, *Wizardry* не полагалась на процедурную генерацию, предлагая всем игрокам один и тот же лабиринт, вручную сделанный разработчиками.

Ходьба по подземелью происходила с видом от первого лица, но врагов в коридорах не было видно, как в *Ultima*. Вместо этого в *Wizardry* реализована механика случайных боев: каждый шаг в подземелье мог перенести действие на отдельный экран с врагами, а также списком персонажей игрока и доступных им команд.

В *Wizardry* в боях участвовала целая команда из шести героев, стоящих в два ряда. Трое спереди могли применять против врагов оружие, но взамен получали все физические атаки монстров. Задний же ряд использовал заклинания и был защищен от тумаков, пока герои на передовой держали оборону. Каждым из шести персонажей можно было управлять по отдельности, но нельзя было выбирать цель атаки.

*Ultima* и *Wizardry* выросли в масштабные серии и стали одними из наиболее влиятельных компьютерных RPG. Особую популярность они получили в Японии, где в то время как раз зарождалась игровая индустрия.

# РАННИЕ ГОДЫ SQUARE: АМБИЦИОЗНЫЙ СТАРТАП



**В** 1980-х экономика Японии переживала настоящий бум. Открывалось множество новых компаний, и одним из перспективных направлений бизнеса стали компьютерные видеоигры.

Масафуми Миямото, сын руководителя крупной энергетической компании Den-Yu-Sha, не хотел идти по стопам отца: его манил новомодный игровой рынок, несмотря на то что ни в программировании, ни в гейм-дизайне он не смыслил. Миямото основал Square, игровое подразделение Den-Yu-Sha, и снял помещение рядом с Университетом Кэйю в надежде завербовать студентов оттуда. По иронии, ни одного человека из Кэйю к нему так и не пришло — зато на объявление в прессе откликнулись студенты других вузов.

Одним из них оказался Хиронобу Сакагути, учившийся программированию в Университете Иокогамы. В юности он мечтал стать музыкантом, но, когда его однокурсник Хиромити



Танака показал ему компьютер Apple II, жизнь Сакагути перевернулась. *Ultima* и *Wizardry* поразили его воображение: молодой Хиронобу влюбился в них с первого взгляда.

Сакагути приобрел дешевую имитацию Apple II на блошином рынке Акихабары, но на игры денег уже не хватило, поэтому он решил устроиться на подработку. Со своими базовыми знаниями программирования он не стал стучаться в уже зарекомендовавшие себя компании вроде Konami или Namco, вместо этого обратившись в никому не известный стартап. После собеседования Сакагути определили зарплату в 750 иен в час — вдове меньше, чем он рассчитывал.

Сакагути и Танака стали одними из первых сотрудников Square. Один их офис располагался в помещении бывшей парикмахерской, где первым делом им пришлось снимать со стен зеркала, другой — в съемной квартире. Сакагути был настолько беден, что ночевал в офисе, потому что там имелись ванна и кондиционер. На сотрудников, из которых никто не работал полный день, не хватало компьютеров.

У Миямото все валилось из рук: он посадил Сакагути программировать игру по мотивам телешоу *Birdman Contest*, не озаботившись даже тем, чтобы приобрести права на его адаптацию. Когда юристы телеканала пришли к Миямото, проект в панике закрыли.

Следующим проектом Сакагути стала текстовая адвенчура *The Death Trap* — шпионский триллер про холодную войну в Африке. Сакагути, нанимавшийся на рутинную работу программиста, неожиданно обнаружил себя в роли и сценариста, и режиссера — то есть руководителя разработки. В его подчинении оказались три художника-выпускника, привыкшие рисовать маслом — не самый подходящий для видеоигр навык. Сакагути был с ними строг, за что его сначала прозвали «демон», а потом «гоблин Сакагути»; в титрах *The Death Trap* он увековечил это прозвище.