

Хиронобу Сакагути

Когда я вспоминаю о создании Final Fantasy VII, в голову приходят три события.

Первое произошло еще до того, как мы начали разрабатывать саму игру. Мы собрали небольшую команду, чтобы сделать техдемо того, как Final Fantasy будет выглядеть на железе от Silicon Graphics¹. Я много об этом говорил все эти годы, но видеть, как проект претворяется в жизнь, — нечто особенное. Не потому что я был удивлен или поражен результатом — так и было, — но результат развеял все мои сомнения. Вдруг я понял, что нам нужно было двигаться

¹ Крупная компания по производству графических терминалов, внесшая значительный вклад в развитие компьютерной графики. — *Примеч. ред.*

вперед и создавать игру, которая бы выглядела именно так. Это был момент икс — когда появилось ощущение «мы должны это сделать».

Второе случилось, когда мы уже начали работу над игрой. Мы пригласили Мотонори Сакакибару, имевшего опыт в компьютерной графике, для работы над кат-сценами игры. Я дал ему размытые указания для первой заставки: всего одна-две фразы о том, что можно плавно удалять камеру от Мидгара, чтобы показать размер города и начать историю. С этим он и приступил к работе и в итоге придумал сцену, которая не перестает меня впечатлять. Когда я увидел, что он сделал (под музыку нашего композитора Нобуо Уэмацу),

возникло чувство, что все начинает складываться воедино. Это было смело. Я никогда не забуду момент, когда впервые увидел заставку. Я понял, что пути назад нет.

Третье событие произошло прямо перед окончанием работы над игрой. Мы собрали играбельное публичное демо, а в финальной сцене показали взрыв в Мидгаре. По-моему, это было потрясающе, и я подумал, что это отличный способ закончить демо, чтобы показать графику игры. Тогда мы почти закончили с разработкой, и я был очень доволен результатом. Я надеялся, что фанаты почувствуют то же самое.

Как оказалось, они почувствовали, и игра в итоге хорошо продавалась.

Странное чувство.
Я стараюсь сильно не за-
цикливаться на прошлом.
Если я углублюсь в воспоми-
нания о FFVII, то в памяти
обязательно всплывут неко-
торые моменты, которыми
я не очень доволен.

Например, в то время
у меня в голове была отчетли-
вая мысль, которую я хотел
донести: о том, что случается
после смерти и что это значит.
Она есть не только в FFVII, но
и в фильме «Последняя фанта-
зия: Духи внутри». Очевидно,
для меня это было важно.

Мне пришла в голову эта идея,
и я действительно хотел, что-
бы люди ее осмыслили. Так
что я практически напрямую
внедрил ее в игру и в фильм.

Сейчас, много лет спу-
стя, я чувствую, что был не-
достаточно зрелым, чтобы

рассказывать эту историю настолько прямо, даже несмотря на то что был уже взрослым человеком. Мне почти стыдно от мысли, что я это сделал.

Но я стараюсь не думать об этом. За всю карьеру я понял, что если продолжаю думать об уже завершённой игре или взвешивать уже принятые решения, оставаясь в том мире, я попадаю в плен своего собственного создания. Тогда становится сложно переходить к следующему проекту. Как только я заканчиваю игру, я чувствую, что надо ее отпустить. Это трудно, но в какой-то момент необходимо.

Поэтому теперь, когда я вспоминаю о FFVII, я думаю о ней как о чем-то, что отдал на откуп фанатам. Меня радует, что после за-

вершения работы над игрой мы можем отпустить ее в свободное плавание и позволить фанатам вдохнуть в нее вторую жизнь их теориями и догадками.

За последние 20 лет я слышал от любителей этой игры со всего мира, как они рассказывают о своих любимых моментах истории или о ее частях, и это многое для меня значит. Это напоминает мне о собственных чувствах к играм, которые занимают особое место в моем сердце.

Здорово, что у фанатов есть эта игра. Если они лепечат воспоминания о ней и ее название находит у них эмоциональный отклик, а в их сердцах для нее отведено особое место — то большего я и желать не могу.



Пролог

1

Нобуо Уэмацу (Nobuo Uematsu)

Мы относились ко всему этому как к хобби, а не как к работе. Мы просто хотели делать то, что нам нравится. Мы не задумывались о зарплате или о жизни в целом, не думали: «Какое будущее у этой компании?»



Сейчас офис расположен над кофейней Doutor, недалеко от железнодорожной станции в бизнес-квартале Хиоси города Йокогамы.

Зайдите в здание — вы не увидите памятной таблички об истории компании, персонажи игр которой стали лицом дома Louis Vuitton, а сами игры продаются миллионными тиражами. И все же в 1983 году именно здесь, в офисе своего отца, Масафуми Миямото открыл студию разработки под названием Square.

Изначально она была даже не похожа на компанию. Это была комната, куда люди приходили и уходили, когда им это было нужно, — что-то наподобие клуба или школьного кружка.

Кто-то описывает компанию в первые дни ее су-

ществования как семейное дело. Один из первых сотрудников Square Синъитиро Кадзитани присоединился к компании просто потому, что дружил с Миямото. Другой, Хиронобу Сакагути, разрабатывал игры, работая неполный день.

«Мы относились ко всему этому как к хобби, а не как к работе, — говорит постоянный композитор Square Нобуо Уэмацу. — Мы просто хотели делать то, что нам нравится. Мы не задумывались о зарплате или о жизни в целом, не думали: “Какое будущее у этой компании?”»

Но, как это часто бывает, люди взрослеют и все меняется.

После первых успехов и провалов Square просла-

вилась серией ролевых игр Final Fantasy. Переехала в офис побольше. Приняла на работу сотню сотрудников. Обзавелась портфолио.

«Когда Square вышла на биржу, Сакагути-сан и управляющие компанией должны были задуматься о финансовых целях и продажах, — говорит Уэмацу. — Наш образ мышления начал меняться примерно во время выхода игры Final Fantasy VII».

В 1997 году, когда состоялся релиз FFVII, она стала стабильно приносить большую прибыль. Первая трехмерная часть серии помогла консоли от Sony обогнать конкурентов, вывела японские RPG на западный рынок и разошлась тиражом более 11 миллионов копий. Для многих фанатов эта

игра олицетворяла Square как компанию.

Члены команды описывают это как невероятное стечение обстоятельств: Square все еще оставалась маленькой фирмой, но у нее появилось достаточно средств для одного из самых амбициозных проектов игровой индустрии — как раз на фоне взлета 3D-графики. «Не помню, чтобы я когда-нибудь чувствовал себя настолько воодушевленным с тех пор, — говорит программист Хироси Каваи. — Square не просто получила средства на новых работников, оборудование и технологии разом: во время разработки мы как будто знали, что игра надолго останется в истории».

В конце 2014 года я начал работать над этим проектом

для сайта Polygon. Я начал с маленького проекта: мне было интересно, что из этого может получиться, и вот, спустя три года при помощи более 20 человек проект завершен. Мы провели десятки интервью и фотосессий по всему миру, сотрудничали со школой компьютерного дизайна, чтобы создать игру-викторину, разработали специальное оформление для онлайн-версии этой истории, сняли и отредактировали несколько коротких документальных фильмов и старались говорить «да» любой новой идее.

Эта история будет жить.

Последним шагом стала книга, которую вы держите в руках. Нам понадобилось много времени, чтобы

к этому прийти, но это одна из лучших работ за всю мою карьеру.

Прочитав в этой книге интервью более 30 людей, приложивших руку к созданию игры, вы узнаете историю компании, которая проходила переломный момент, а также о деньгах, политике и таланте, которые помогли ей этот момент пережить.



Начало

2

2.1

Кто стоит за Final Fantasy

Без Хиронобу Сакагути Square могла бы закрыться еще на заре своего существования.

В середине 80-х годов, сразу после основания, компания искала свою нишу в игровой индустрии. Она выпустила серию игр для ПК, не имевших особого успеха, но когда Famicom (консоль Nintendo) вышла в продажу в Японии (на Западе она известна как Nintendo Entertainment System), в Square решили сделать ставку на новую платформу. Они заваляли консоль играми, ожидая высокой прибыли, но надежды не оправдались. Деньги заканчивались, и появились первые предвестники банкротства.

В 1987 году, когда первая Final Fantasy от Square вышла на Famicom, удача повернулась к компании лицом. Благодаря проработанному сюжету и инновационным технологиям игра имела огромный успех на консоли Nintendo, а затем на ее наследнице Super Famicom¹. В 80-х серия помогла Square остаться на плаву. А к началу 90-х почти все в компании осознали, что она продолжит вести Square к успеху.

Для Сакагути, создателя Final Fantasy, наступили благополучные времена. Он получил должность исполнительного вице-президента Square (в то время называвшейся Squaresoft) и стал известен в игровой индустрии.

¹ На Западе и в России известна как Super NES или SNES. — *Примеч. пер.*

Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi)

Продюсер и исполнительный вице-президент
Square Japan;
председатель и генеральный директор Square USA
Биография на странице 217



В ранних интервью он приуменьшал свой вклад, но другие говорили, что именно он руководил всей работой и скорее по наитию принимал многомиллионные решения.

[Примечание. Мы указали должности тех, кто работал над версией Final Fantasy VII для PlayStation 1 на момент выхода игры в 1997 году. Должности остальных указаны на момент их участия в создании игры.]

Мотонори Сакакибара (Motonori Sakakibara)

Режиссер игровых роликов Square Japan

В конце 90-х годов у всех компаний, разрабатывающих игры, было много денег (особенно у Square, конечно). Поэтому для Square качество было важнее затрат. Именно по такому принципу работал Сакагути-сан. Он всегда много требовал от команды и устанавливал нам сжатые сроки, но при этом обеспечивал нас большим количеством сотрудников и лучшим оборудованием. Такое было редкостью. У него всегда были грандиозные задания, но в то же время он точно знал, как их реализовать.

Томоюки Такэти (Tomoyuki Takechi)

Президент и главный исполнительный директор Square

Он всегда думал о будущем и представлял себе общую картину. Он никогда не был полностью доволен тем, над чем работал в данный момент.

Тацую Ёсинари (Tatsuya Yoshinari)

Программист Square Japan

Думаю, называть его богом было бы слишком, но впечатление создавалось именно такое. Он был суперзвездой.

Киоко Хиго (Kyoko Higo)

Помощник по маркетингу компании Square USA

Помню, как мы называли его «королем». За глаза, конечно.

Дзюнъити Янагихара (Junichi Yanagihara)

Исполнительный вице-президент Square USA

Да, он был королем в хорошем смысле этого слова. Думаю, это началось с адреса электронной почты: он не хотел использовать свое настоящее имя и просто написал «король», добавив какую-то комбинацию цифр. И тогда мы сказали: «Ну ладно, он и правда король».

Ёсихиро Маруяма (Yoshihiro Maruyama)
Исполнительный вице-президент Square USA

Да, точно, король. [Смеется] На самом деле, на большинстве заседаний директоров Squaresoft без него решений не принимали. Он говорил комитету управления, когда игра будет завершена и какой должна быть маркетинговая кампания. Так что да, он и правда был королем. Он держал под контролем весь процесс.

Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi)
*Продюсер и исполнительный вице-президент Square Japan;
председатель и генеральный директор Square USA*

Король? Это в Square USA так говорят? Смешные! [Смеется] Да, я помню, что меня так когда-то называли. И все же это не то, о чем вы подумали. Один раз я выпил много шампанского, и мне дали прозвище «король шампанского». Вот откуда это пошло. Это никак не связано с моей работой. И я больше не пью столько.

Ёсихиро Маруяма (Yoshihiro Maruyama)
Исполнительный вице-президент Square USA

Думаю, его методы работы иногда бывали агрессивными. Но он понимал как творческую сторону процесса, так и управленческую. Также он тесно работал с ведущими сотрудниками команды разработки, чем не мог похвастаться никто другой из руководства Squaresoft.

Хироси Каваи (Hiroshi Kawai)
Программист персонажей Square Japan

Он искусный политик. Иногда он мотивировал людей, а иногда, можно сказать, манипулировал ими. Но он знает, как заставить людей на него работать.

Стив Грэй (Steve Gray)
Вице-президент по разработке игр Square USA

Он был из тех очень-очень успешных людей, которые знают, чего хотят, и требуют от сотрудников кропотливой работы, пока не получат желаемого результата. Я не уверен, что он действительно все всегда знал, поэтому, думаю, иногда что-то получалось случайно. Работа просто подходила к концу, и, если ему нравилось, он говорил: «Ага! Это то, что мне нужно!»

Тацуя Ёсинари (Tatsuya Yoshinari)
Программист Square Japan

Не сказал бы, что он принимал невзвешенные решения, но, как правило, к важным решениям он приходил быстро и легко. У меня складывалось такое ощущение, что он всегда руководствовался тем, что его вдохновляло в то время. Что-то просто приходило ему в голову, и он говорил: «Да, мы должны это сделать».

Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi)
*Продюсер и исполнительный вице-президент Square Japan;
председатель и генеральный директор Square USA*

Думаю, мой стиль работы можно назвать бессистемным. Я могу утром сказать сотрудникам: «Делайте так». А затем, когда они показывают

мне, что получилось, я начинаю злиться: «Почему именно так?», хотя это именно то, о чем я просил. Подобное иногда со мной случается. Дело в том, что мои мысли находятся в постоянном движении, поэтому я могу забросать человека десятью письмами подряд на одну и ту же тему. Отправить сообщение, передумать, отправить другое, передумать снова.

Киоко Хиго (Kyoko Higo)

Помощник специалиста по маркетингу Square USA

Он отец Final Fantasy. Он создал эту серию. Поэтому мне и, наверное, всем остальным было легко довериться его гению, поддерживать его и посвящать всего себя работе.

Ёсихиро Маруяма (Yoshihiro Maruyama)

Исполнительный вице-президент Square USA

Время разработки FFVII было золотым для Сакагути. И большинство решений, которые он тогда принял, окупались сполна.