

最终幻想系列的前世今生

最终幻想系列的前世今生

开发

剧情

音乐

开放世界

战斗系统

结语

这里仅就自我感受表达我对这个系列客观演化的看法，由于系列有很多作，所以也算符合两个游戏这个要求了吧。

一款游戏能够制作到第15部在业界可谓稀有，而品牌不倒则一定有它的理由。

开发

1987年12月18日，一款名为FINAL FANTACY的游戏在FC平台上悄悄发售，结果在众多大作包夹之下仍然叫好也叫座，对于一个快要倒闭的工作室而言，这似乎是个偶然现象。没想到第2作发布时得到了比之前更积极的评价，水晶世界观也得到了进一步加强，FF系列在第二部之后彻底立住了脚跟。SQUARE对于这个系列的野心逐渐膨胀，到了号称系列巅峰的6,7,8，真正确立了最终幻想的商业模式。先抛一个数字，FFVII的开发成本是1.45亿美元，在整个游戏史上史无前例地达到了第8名，XIII也以6500万的成本进入了前20。在FFVII一炮成名之后，曾经有一段访谈，大概内容是FFVII的PC版本大获成功，SQUARE的开发者表示他们做移植很困难，由于硬件差别，代码架构要完全变天，当然即便如此，他们也完美地搞定了这(画)一(质)难(血)题(崩)。然后他们表示对CG动画和更大众的角色设计方案很感兴趣，只是众口难调，不是每个玩家都支持他们这么做，关键还是要看玩家的评价——比如销售成绩。最后表示公司有意向搞一款网游，但八字还没一撇。可以说，从这段访谈中就可以看出SQAURE已经在拓宽财路，那便是时下流行的经典套路——移植，冷饭加上网游。似乎从这里开始，FF系列已经注定不会在业界风暴中凋敝了。最后来说近几年比较热的FFXV，根据其制作人“1000万份才能回本”的说法，这一作的成本大概有5亿美金左右，当然宣传分销之类的也算在其中，基本开发还是需要3亿+的吧。这一作是FF商业模式的集大成之作，13尚未发售时

就已经放出主角的卫星，此后渐渐更新宣传PV，剧情模式3天一小改，5天一大改，注意以上数字可能不是夸张，吊足了玩家的胃口。此后发售日期也是一拖再拖，当大家都以为差不多了，先来一部电影，终于正式发售后，主线剧情只有10小时不到，游戏中每个主要角色都附加了一个DLC——当然是分别卖钱的，一年之后终于移植到了PC，游戏全程各种广告植入毫无违和感，时不时蓝屏闪退制作方还要哭个穷，表示移植不容易，希望大家多（继）多（续）支（剁）持（手）。当然玩家都不喜欢日本JRPG的这些套路，然而这些花式圈钱手段真能让死忠粉一次次跳坑，为什么？这是不是对经费不够的国产游戏制作者也有一定的借鉴意义？（PS：游戏本身制作不硬核的情况下可能就没什么借鉴意义了。。。）

剧情

这里就不提什么一个游戏拯救世界的《FFI》传奇故事了(毕竟我也没玩过),它好在哪里无从评论。印象中真正成为很多人的回忆还是从口碑炸裂的6,7,8开始，这个时期的最终幻想作为典型日式RPG为大众接受和追捧——甚至可以说是幻想风格RPG的里程碑。扎实的剧本，配上植松伸夫的音乐和ATB战斗系统，给人一种王道的踏实感觉。这是直到几年前还有国产RPG致敬的模式。由于对这三部作品了解并不深入，浅谈一下自己的感受。日式风格的冒险剧情给人一种这样的体验：全程平平淡淡，剧情根据一条鲜明的主线推进，只有当片尾曲响起的时候才发现自己已经热泪盈眶，通关之后很长时间心里都空空荡荡，好像失去了一个值得倾诉的好友。回味感带来了回忆也将在更为遥远的未来转变成情怀，让玩家为系列下一作继续买单。日式的剧情编排对中国业界应该是有启发的（同一文化体系下的认同感和情怀共享？），全篇细腻的细节表现，委婉曲折，峰回路转，欲说还休的叙事手法丰盈地表现了东方审美情趣（日式西幻骨子里还是东方的东西），中国的RPG剧作者们似乎更应该在细节和表现手法上改善剧情，而不是一味宣传所谓比肩3A的画质大作实质剧情僵硬无比（手动@神舞幻想），也不应该在薄弱的剧本基础上再讲一堆天地人间的大道理。

剧情方面还有一些，从6,7,8到系列新高峰10，再到充满阵痛与转型意味的12,13，再到褒贬不一的15，最终幻想跳脱不了这些主题：旅行打boss,帝国抗击战，中二王子（女）复国记。我认为这或多或少反映了日式RPG的题材局限性，但这个系列的特点也是如此：在有限的题材中发掘不同的侧面呈现不一样的剧情感受。比如王子复国记，12中表现的是整个复国历程的宏大史诗感，作品是一个群像剧，而15则把全部笔墨放在了主人公的个人成长上。

音乐

音乐方面的代表人物毫无疑问是植松伸夫，历史著名的插曲和主题曲几乎都是出自他之手，他的音乐我认为与最终幻想中的幻想是最契合的，FANTACY是整个系列作的灵魂，不管反映什么主题的插曲在他手上都能听出莫名的轻松自由感。13之后的音乐就风格突变，但如果你认真体验过13和15的剧情，会感受到这些插曲与主题是配合得很好的，也能感受到系列的求变精神。IGN的评委们表示15的音乐毫无感觉，我很好奇为什么他们要请聋子来做测评。

开放世界

接下来讲一讲最终幻想中的幻想世界——这是一个固定的不大的世界，不怎么自由也缺少幻想。线性叙事，封闭地形，可能这是最终幻想的故事所必须的，但策划们，塞尔达了解一下。即使吹出来的FF15开放世界，本人看来也没有跳脱出传统，把原本的地图传送点连起来就可以叫开放世界了，是这样吗？乏善可陈。

战斗系统

最后重磅讨论一下战斗系统，我个人对系列作战斗系统的演化持高度赞赏的态度，我认为战斗系统的变化完美地诠释了什么叫做创新求变而不忘初心。

一个中心，两个基本点。一个中心是限制战斗区域（这与满世界追着砍的自由精神是相悖的，但它为战斗增添了真正的乐趣），第一个基本点是动态量表，第二个则是等待模式。我们可以从历史上来分析。

从四代开始，游戏便采用ATB战斗系统，这样的战斗是在传统回合制的基础上加上行动量表，这就增加了战斗的策略性。很经典的模式，给人的感觉是扎实，但也有着一些意外的变化。系列新高峰X采用了CTB条件回合制，这个系统的成功说明了最终幻想即使不依赖回合制也不会失去其规整的战斗特性，个人认为这并不算大胆的尝试给系列作带来了新的思路。

12中的战斗系统发生了翻天覆地的变化，ADB动态次元战斗系统强调使用预先设置好的条件命令参与即时制战斗，这也是系列第一次把预设命令引入战斗系统，在此基础上，游戏几乎彻底脱离了回合制变成了策略游戏。这个系统给我的感受是震撼的，我几乎没有在其他地方接触过这样奇葩的战斗系统，玩家成了一个总调度者而非战斗参与者，这是一个很奇妙的体验，AI之间的动态交互使战斗出现了无数种组合的化学反应，比如成员中的后排自动给前排加上物理防护，但是boss在一轮物理攻击后转魔法，此时策略就必须做相应的调整，但是由于策略是固定的，你就要思考怎么能使人物自动有先后地进行多种防御。

13又有巨大变化，CSB指令协同战斗将动态策略发挥地淋漓尽致，战斗更精简，后来相当多国

产RPG都把CSB当做自己系统的标杆。

实际上，13，13-2，零式和15代的战斗系统有着明显的沿袭（同属crystal时代作品），清晰地表达出SE想把回合制逐渐转变为即时制的设想，并且这样的逐步改革是颇有成效的——虽然还有很多为人诟病的方面。古剑奇谭2在1代回合制之后立即采用了即时战斗系统，结果恶评如潮，大概就是因为缺少沿袭历史而遽然变化的恶果。

结语

讨论这些的启示何在？守住特色与基本界限，加以不间断的渐进改革是FF系统能够长期屹立的原因，日式RPG有过自己的黄金时代，但那之后十之八九都倒在了过往的情怀中，能够从情怀走向3A，是一种了不起的成就。国产RPG今日仍在模仿日式RPG的套路，怎么样才能让我们自己的游戏成为一种文化，是制作者要深入思考的，而不能只见树木，不见森林。