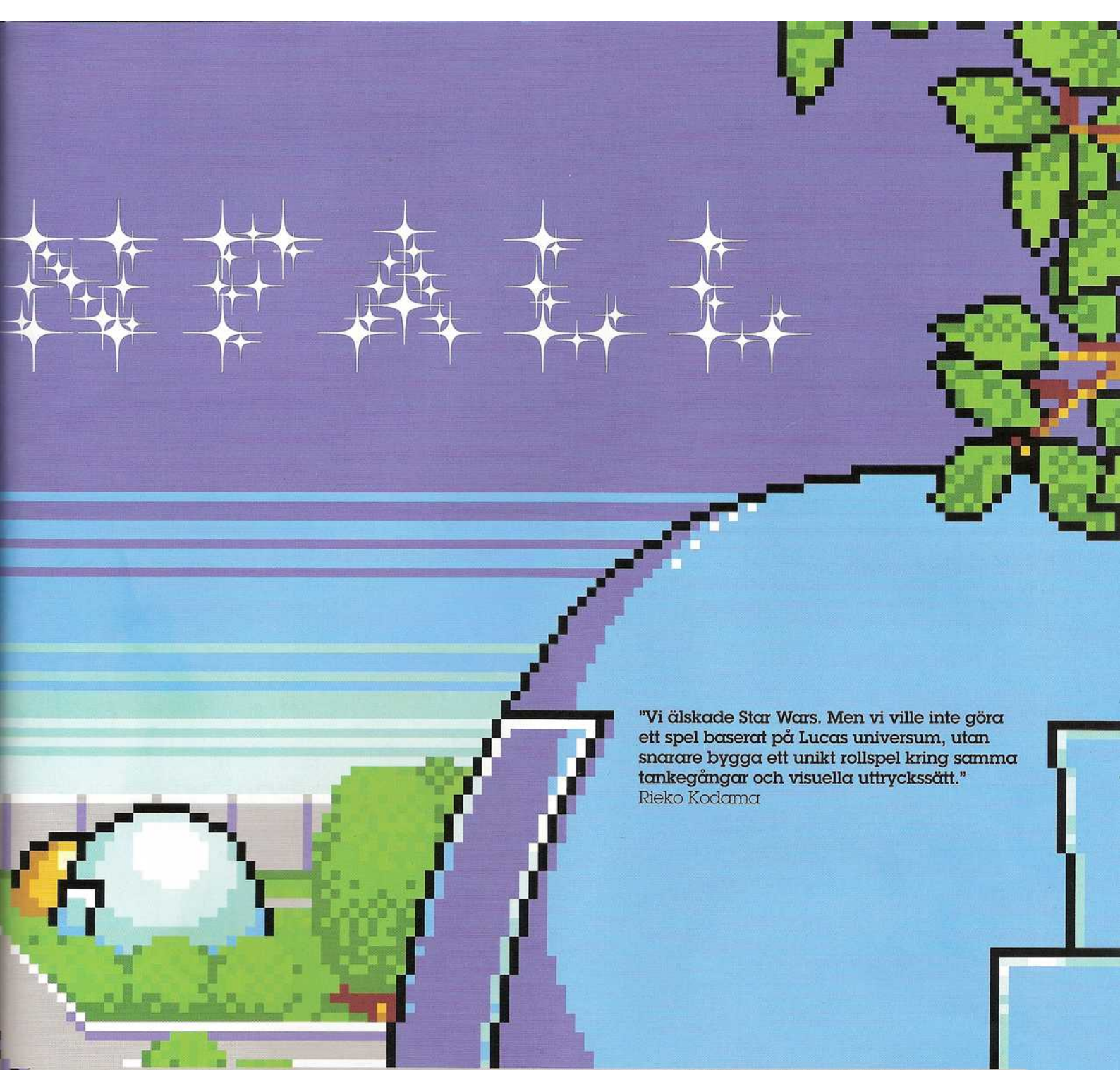




WE WILL BE FELLOW  
TRAVELERS.  
I'M RIEKO; WHAT'S  
YOUR NAME?

Hon skapade rollspelsvärldens mest älskade solsystem, men tiden tog *Phantasy Star* ifrån henne och idag utvecklas serien helt utan hennes inblandning. Det här är balladen om Rieko Kodama. Av Tobias Bjarneby



"Vi älskade Star Wars. Men vi ville inte göra ett spel baserat på Lucas universum, utan snarare bygga ett unikt rollspel kring samma tankegångar och visuella uttrycksätt."  
Rieko Kodama

## 1984

kom 99 av 100 jobbsökningar till Sega från unga män med programmerarbakgrund. Företaget hade haft några mindre

framgångar i japanska arkadhallar och dessutom lanserat konsolformatet SG-1000, men ännu var det bara spelpublikens allra innersta kretsar som hade skapat en relation till Segas blå logotyp. Resten av Japan var upptagna med Nintendos Famicom.

Rieko Kodama fyllde 21 det året. I tonåren hade hon drömt om att studera konst eller arkeologi, men betygen räckte inte till.

– Till slut hamnade jag på en reklamskola med inriktning på grafisk design, berättar hon. En av mina klasskompisar ville till spelbranschen och fick ett jobb på Sega. Jag hade aldrig hört talas om dem, ärligt talat hade jag knappt satt min fot i en arkadhall. Men kanske var det just därför jag tyckte att det lät så spännande, och jag bestämde mig för att också söka arbete där.

Rieko Kodamas ansökan saknade helt meriter från liknande arbeten. Hon hade ingen erfarenhet av spel, inga kunskaper i programmering.

Men Sega såg någonting annat i henne. De var övertygade om att en kvinnlig designer kunde hjälpa dem att nå ut till en ny publik.

– Tanken var nog att jag skulle designa omslag och reklammaterial, men när jag besökte avdelningarna där spelen utvecklades kände jag att här måste det vara väldigt roligt att arbeta.

Sega lyssnade på hennes önskemål och i den stora gruppen av unga programmerare fann hon snart en naturlig roll som designer och kreativ förebild.

– Sega hade inte särskilt många designers på den tiden, och dessutom utvecklades spelen under relativt korta perioder, så jag arbetade ofta med fem sex spel samtidigt. Mitt första uppdrag var att rita karaktärerna till *Champion Boxing* och direkt efter det började jag att designa *Ninja Princess*. Dessutom fick jag mindre förfrågningar från andra team, ibland nästan dagligen. Och jag ville ju hjälpa alla så gott jag kunde, så det blev en drake till *Miracle Warriors* här och en fiende till *The Black Onyx* där. Faktum är att jag jobbade med så många olika projekt på den tiden att jag inte längre minns alla.

### FRÅN ALEX KIDD TILL PHANTASY STAR

Hösten 1985 släppte Sega en ny version av SG-1000-formatet; Mark III. Utanför Japan skulle den snart bli känd som Sega Master System.

Förutom konverteringar av framgångsrika arkadspel – som Yu Suzukis plötsliga genombrott *Hang-On* – behövde Sega unika konsoltitlar, däribland någonting som kunde konkurrera direkt med Nintendos *Super Mario Bros*.

Rieko Kodama blev snart inblandad i skapandet av Alex Kidd, Segas första plattformshjälte och företagsmaskot. Projektet leddes av Kotaro Hayashida, som efter ett tiotal konsolproduktioner var en av Segas mest erfarna producenter.

"Serien blev aldrig densamma utan Rieko Kodama. Det vi gör nu är någonting annat. För mig kommer *Phantasy Star* alltid att vara de gamla spelen, de fantastiska originalen."  
Akinori Nishiyama, Sonic Team

1986 släpptes *Alex Kidd in Miracle World*, men samtidigt som Sega tog det stora steget in i plattformsvärlden höll en ny spelgenre på att ta över Japan.

– *Super Mario Bros* fick alla japanska spelföretag att bli intresserade av plattformsspel, och när *Dragon Quest* slog igenom blev rollspel genast en lika viktig genre, minns Kodama. Även för Sega.

Det var tydligt att företaget ville satsa stora resurser på att producera ett rollspel. Kotaro Hayashida gavs återigen förtroendet att leda projektet, och den här gången skulle han få både ett handplockat team och den största spelkassett Sega någonsin producerat – fyra megabit – till sitt förfogande.

De första personer han valde ut till sitt team var Rieko Kodama och Yuji Naka. Kodama hade han arbetat ihop med sedan *Ninja Princess* medan Naka var ännu en ung man med programmerarbakgrund, men den på hela konsoldivisionen med störst talang för yrket. Naka var två år yngre än Kodama och hade börjat på Sega redan som 19-åring, efter att förstahandsvalet Namco refuserat hans ansökan. Han älskade till synes omöjliga utmaningar och hade imponerat på både kollegor och företagsledning med sina Master System-konverteringar av arkadmonstren *Out Run* och *Space Harrier*.

– Det var uppenbart hur glad han blev varje gång han lyckades genomföra något nytt programmeringstrick som gav spelet en ny funktion eller sparade minne, berättar Kodama.

Hon fick det yttersta ansvaret för spelets utseende, från karaktärer till miljöer, och Naka gavs titeln huvudprogrammerare.

– Den här gången var man inte ensam med sin uppgift, utan vi som var ansvariga för olika delar av utvecklingen fick även assistenter, berättar hon. Så vi var ovanligt många personer involverade i det dagliga arbetet.

Kodama minns också de höga ambitionerna, vad teamet sade till varandra på sina första gemensamma möten och sedan upprepade varje gång de träffades.

– Vi skulle göra ett rollspel, men det fick inte likna något annat rollspel. Det fanns ingen given förebild för oss, utan *Phantasy Star* föddes snarare ur viljan att göra någonting som aldrig hade gjorts tidigare.

## STJÄRNORNAS KRIG

Det här var Rieko Kodamas stora chans. Hon visste att hon hade Hayashidas förtroende och vid hennes sida satt en av världens mest lovande programmerare, som var beredd att jobba livet ur sig för att *Phantasy Star* skulle bli perfekt.

Eftersom både *Dragon Quest* och *The Legend of Zelda* hade sina rötter i klassiska sagor ville Kodama helt undvika liknande förebilder. Både hon och Naka hade vuxit upp med *Star Wars* och i den ursprungliga trilogin hittade de allt en modern saga borde innehålla.

– George Lucas berättade om en värld i yttre rymden där människor lever tillsammans med andra varelser och där vänskap existerar över alla gränser. Vi älskade det. Men vi ville inte göra ett spel baserat på Lucas universum, utan snarare bygga ett unikt rollspel kring samma tankegångar och visuella uttrycksätt.

Kodama skapade ett helt system av planeter, ritade kartor över fantasivärldar, designade städer, byggnader, kläder, och lät sig hela tiden inspireras av lika delar fantasy och science fiction.

För att utforska en planets yta var det enklast och dessutom mest över-skådligt att låta karaktärerna förflytta sig på en stor karta, precis som i andra rollspel. Men de underjordiska grottsystemen skulle upplevas på ett helt unikt sätt om man såg dem ur karaktärernas egna ögon.

– Idag hade det varit hur lätt som helst att göra en 3D-motor för det vi

ville åstadkomma, men i mitten av 80-talet fick vi slita otroligt hårt för att få systemet att fungera, säger Kodama. Först lät vi grafiker rita allting skärm för skärm. Det fungerade men det krävde otroligt mycket tid och minne.

Och det här var ju bara ett av många inslag som var viktiga för spelet. Så jag bad Naka-san att försöka koda en 3D-grafikmotor. Och han gjorde det! Jag minns fortfarande när jag såg det första färdiga resultatet, hur viktligt det kändes att röra sig genom grottan. Jag blev alldeles rörd.

## DEN FÖRSTA HJÄLTINNAN

Medan Yuji Naka gjorde avgörande tekniska framsteg, och gav teamet ännu mer självförtroende, skapade Rieko Kodama det som är varje bra rollspels mest centrala del. Karaktärerna.

– När vi började utveckla *Phantasy Star* verkade ingen ens ha tänkt på att ett spel kunde ha en kvinna i huvudrollen, berättar hon. Och vi ville ju göra saker som inte hade gjorts tidigare. Så Alis kom naturligt, även om många trodde att killar som spelade Master System skulle ha svårt att relatera till en hjältinginna.

– Hennes personlighet fanns dessutom redan inom mig. Kanske reflekterar hon en del av mig själv. Jag har alltid haft en stark vilja och velat visa både för mig själv och andra att jag inte låter problem tynga ned mig. Alis gör det ännu tydligare.

Alis blev *Phantasy Stars* medelpunkt. Kotaro Hayashidas berättelse kretsade kring hennes historia och spelets övriga hjältar designades i första hand för att komplettera henne.

– Noah och Odin skapades som två män Alis kunde lita på, berättar Kodama. Jag gav Noah intelligens som viktigaste egenskap, medan Odins styrka ligger i hans fysik.

– Med Noah ville jag skapa en karaktär som omges av mystik. Han skulle vara den tysta typen, och jag visste redan från början hur han skulle se ut. Den Noah som är med i spelet är faktiskt extremt lik min allra första karaktärsskiss.

– Odin hade jag större problem med. Han skulle vara en klassisk fantasy-hjälte, och muskulösa machomän är inte min starka sida. Till slut fick jag be en kollega, Naoto Oshima, om hjälp. Han gjorde faktiskt hela jobbet åt mig, så jag borde verkligen inte ta åt mig hela äran för designen i *Phantasy Star*, haha.

Rieko Kodama skrattar när hon säger det, men menar varje ord. Hon skulle aldrig kunna ta åt sig äran för någon annans arbete. Och kanske är det just den ödmjuka inställningen som avgjorde vilken väg hennes karriär skulle ta efter *Phantasy Star*.

Säkert är i alla fall att Yuji Naka snabbt avancerade och blev Segas mest inflytelserika och välkända – snart även mest välbetalda – producent. Kotaro Hayashida lämnade företaget efter en framgångsrik karriär, för att fortsätta den hos Game Arts där han var med och grundade *Grandia*. Och Naoto Oshima gick från att vara Kodamas designassistent, via ett skissförslag på en blå igelkott, till att handplockas av Microsoft för att designa spel som skulle göra Xbox framgångsrik i Japan.

Men Rieko Kodama förblev Segas bäst bevarade hemlighet. Hennes sista bidrag till *Phantasy Star* var som regissör och designer för det fjärde spelet, det sista till Mega Drive. Fansen älskade det, men det släpptes till en fem år gammal konsol, vid en tidpunkt när varje spel Square utvecklade till Super NES satte ny standard för genren. Så de förväntade kommersiella framgångarna uteblev. Någon uppföljare släpptes aldrig.

Rieko Kodamas fortsatta karriär kantades av problem. *Magic Knight Ray-*



earth blev rollspelshistoriens mest försenade spel, med en engelsk översättning som tog tre år att slutföra. *Skies of Arcadia* var ett av många underskattade Dreamcast-spel, och när Sega gav upp formatet och konverterade sina bästa titlar till andra format valde Kodama sin favoritkonsol Gamecube, vilket skulle visa sig förödande för både spelets och hennes framgångar.

#### ÅTERKOMSTEN

Efter sju års väntan återuppstod *Phantasy Star* i december 2000, som ett renodlat onlinespel. Sega klassade då serien som Sonic Teams. Rieko Kodama hade inte ens en assisterande roll under designprocessen, trots att hela rymdsagan estetik har sitt ursprung i hennes idéer.

Akinori Nishiyama var en av dem som fick följa med Yuji Naka från det ursprungliga *Phantasy Star*-teamet till det nya. Han skrev manuset till *Phantasy Star IV* och hade en liknande roll under utvecklingen av *Phantasy Star Online*. LEVEL träffade honom nyligen och nämnde Rieko Kodama.

– Serien blev aldrig densamma utan henne, sade Nishiyama utan att tveka. Det vi gör nu är någonting annat. För mig kommer *Phantasy Star* alltid att vara de gamla spelen, de fantastiska originalen. ☒

#### RIEKO KODAMAS PHANTASY STAR



#### PHANTASY STAR (MS 1987)

Med hjälp av ett par designassistenter och Master Systems ljuvliga färgpalett skapade Rieko Kodama 8-biters vackraste rollspel. I Europa – där formatet var som starkast, och där varken *Dragon Quest* eller *Final Fantasy* släppts – fungerade det dessutom som en introduktion till en helt ny spelgenre.



#### PHANTASY STAR II (MD 1989)

Yuji Naka avancerade snabbt på Sega, och när uppföljaren till *Phantasy Star* påbörjades fick han rollen som producent. Med ny 16-bits-teknik och ett större designteam utvidgade Rieko Kodama sitt solsystem med några av rollspelshistoriens mest minnesvärda karaktärer och platser.



#### PHANTASY STAR III: GENERATIONS OF DOOM (MD 1990)

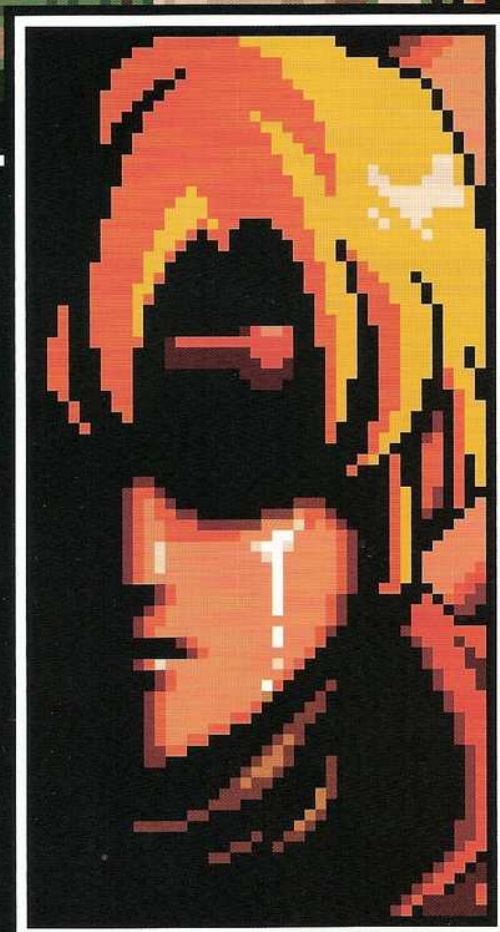
Efter *Phantasy Star II* ville stora delar av teamet göra någonting annat. De drog riktlinjerna för ett tredje spel i serien, men överlät sedan produktionen på en annan Sega-division. Resultatet blev ett spel fullt av intressanta idéer, men utan seriens karaktäristiska estetik.

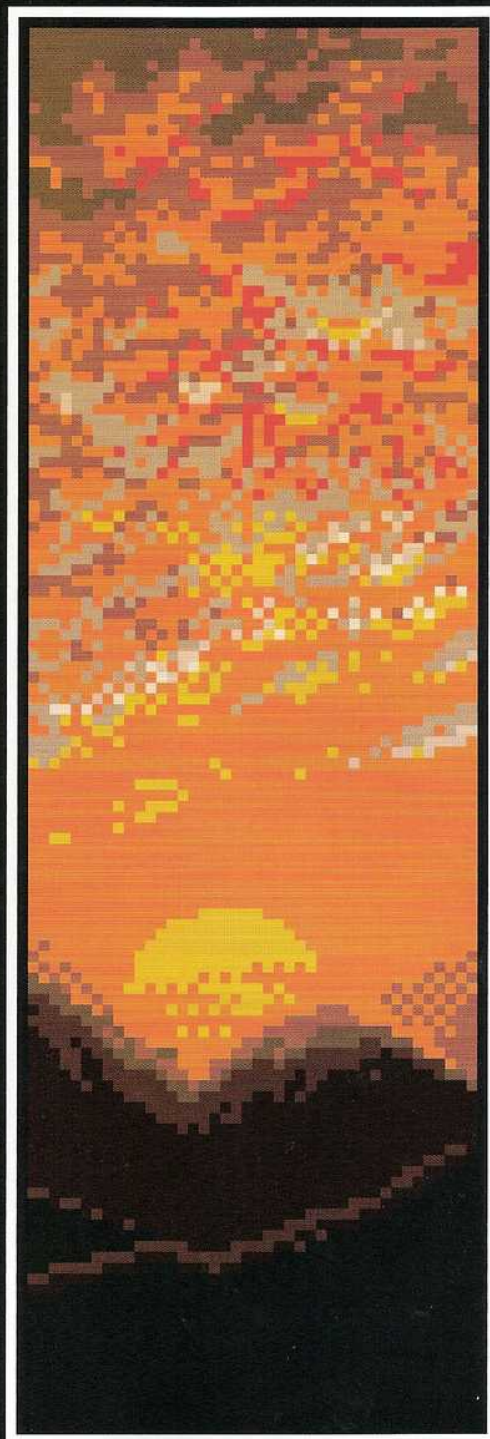


#### PHANTASY STAR IV: THE END OF THE MILLENNIUM (MD 1993)

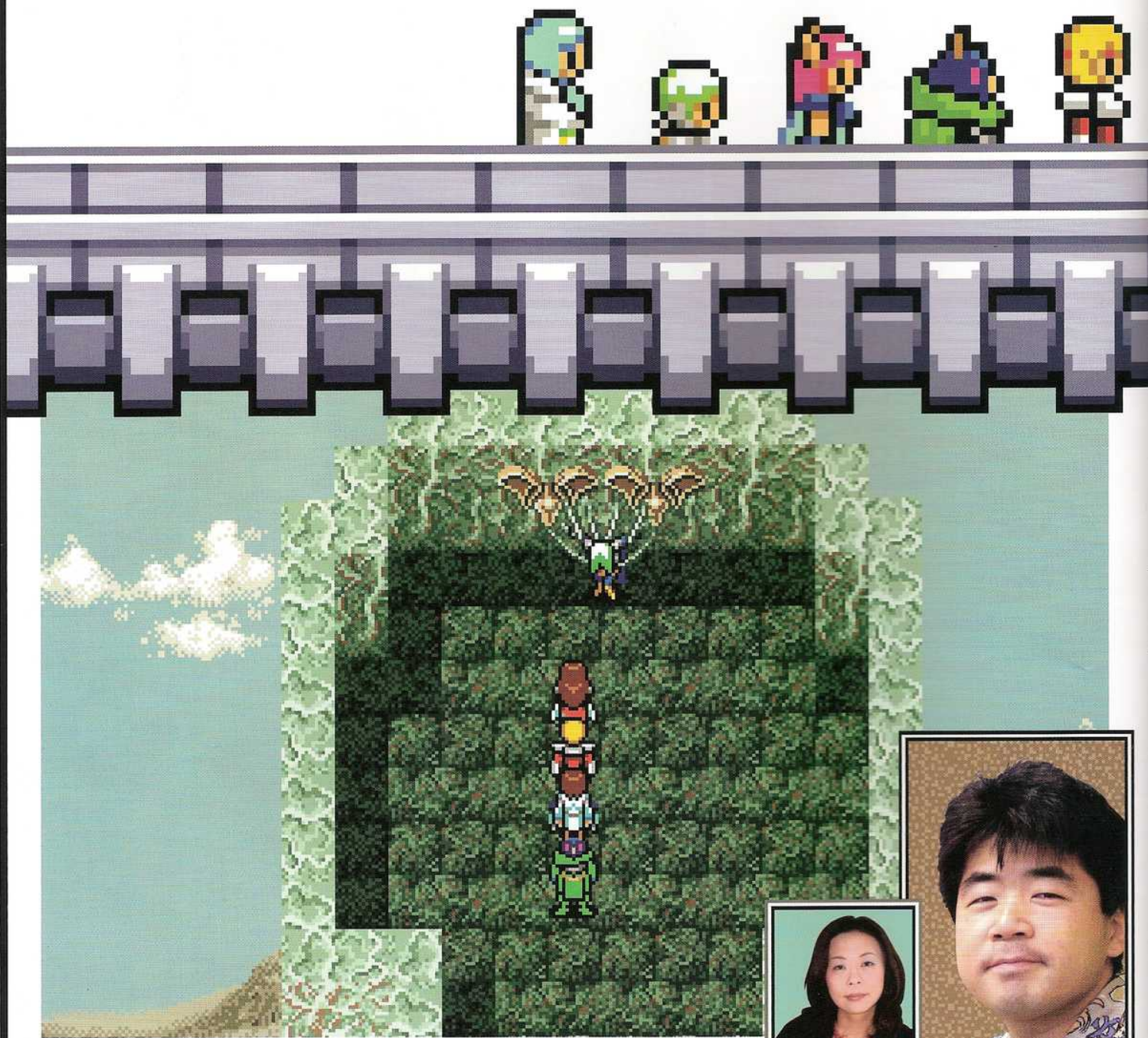
Efter Sonics genombrott hade Yuji Naka inte längre någon tid för *Phantasy Star*. I händerna på Rieko Kodama – som både designade och regisserade det tredje och avslutande Mega Drive-kapitlet – nådde serien sitt absoluta klimax. Härifrån kunde det bara gå utför.

# Den sista striden





Dystra försäljningssiffror, interna bråk och ett solsystem på kollisionskurs. Exklusivt för LEVEL berättar Rieko Kodama och Akinori Nishiyama hela historien om *Phantasy Star: The End of the Millennium*. Av Daniel Grigorov



Rieko Kodama



Akinori Nishiyama

**O**et vore spännande att bo på Motavia. Jag har alltid tyckt att det är en otroligt vacker plats, kanske för att den också har ett slags vemod över sig. Invånarna är så söta att man bara vill krama dem, men man märker att de plågas av alla oroligheter. Jag skulle gärna flytta dit om det inte vore för monstren, berättar Rieko Kodama om ökenplaneten där handlingen i *Phantasy Star: The End of the Millennium* (*Phantasy Star IV* utanför Japan) tar sin början.

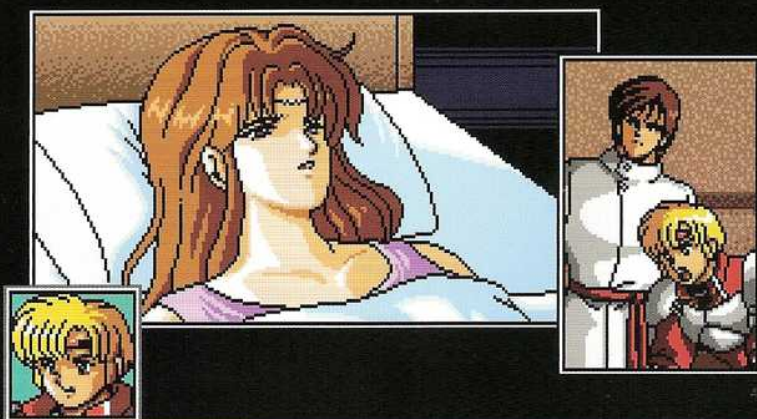
Vintern 1990. Hirota Saeki har precis fått besked om att de första exemplaren av hans släkt-saga *Phantasy Star III: Generations of Doom* snart väntas från fabriken. För egen del är han nöjd. Spelet blev precis så nyskapande som han hade tänkt sig, och att en stor del av teamet helt sak-

nade erfarenhet från seriens tidigare delar var nog snarare en förutsättning än någonting som legat bakom det tredje spelet hade haft lite för bråttom och att berättelsen, särskilt mot slutet, inte höll den kvalitet som serien kräver. Jag kommer ihåg att vi pratade mycket om det, och att stämningen mellan divisionerna till slut blev ganska hätsk.

Några månader senare är spelet ute. Trots att *Generations of Doom* varit en av årets mest efterlängtnade releaser tas det nu emot med ljummet intresse. Den allmänna uppfattningen är att karaktärerna inte känns tillräckligt spännande och

att spelet rent stilmässigt ligger för långt ifrån de två första science fiction-odysseerna. Ett år senare upprepas historien när det går på export till Europa och Nordamerika. Vid det här laget har flera av Segas yngre utvecklare redan börjat vänta ut serien och hoppas nu på att ledningen ska investera i nya varumärken. Men Akinori Nishiyama fantiserar redan om en alternativ historia, ett spel där handlingen utspelar sig före händelserna i *Generations of Doom*.

– Jag hade spelat många av de japanska rollspelen, inte bara våra egna, och bildat mig en ganska klar uppfattning om vad det var jag gillade med genren. I mitt jobb är det ofta en tillgång om man



Rune! Can't you do anything with your powers!?

kan distansera sig från själva utvecklingsprocessen och istället föreställa sig hur spelet kommer att kännas när det är färdigt. Det är ju i det enda tillståndet som publiken någonsin kommer att få se det. Så fort jag blev tillfrågad om jag var intresserad av att skriva manus till ett nytt *Phantasy Star*, bestämde jag mig för att enbart utgå ifrån sådana saker som jag själv letade efter när jag spelade andras spel. Jag kände direkt att vi skulle koncentrera oss på färre spelbara karaktärer, och att de absolut inte fick vara några superhjältar. För att man ska kunna identifiera sig med en spelpersonlighet måste den ha både bra och dåliga sidor. En hjälte som alltid är stark och rakt igenom god blir snabbt ointressant.

#### DET MÖRKA HOTET

1 000 år efter händelserna i *Phantasy Star II* introduceras unge Chaz Ashley, en prisjägare med hetsigt temperament och ett problematiskt hävdelsebehov. Tillsammans med sin mentor Alys Brangwin får han i uppdrag att undersöka en källare i studentstaden Piata. Längst ned i den mörkaste av kulvertar nystas konspirationen upp och vi slungas in i ett drama om katastrofer, svek och ett havererande solsystem.

Rieko Kodama var kanske den person som bäst kunde relatera till Nishiyamas undergångsepos. Många av idéerna kom ju trots allt från den värld hon själv hade varit med om att skapa under Master Systems storhetstid. Med de två första spelen som utgångspunkt skissade de nu på en storslagen comeback för serien.

– Vi pratade länge om att göra spelet till Mega CD. Liksom många andra utvecklare var vi vid den här tidpunkten barnsligt förtjusta i mellansekvenser och tilltalades därför av tanken på att jobba med cd som lagringsformat. Samtidigt var Mega Drive fortfarande ett mycket större format, så det fanns kommersiella överväganden med i bilden. Och eftersom det inte skilde så mycket på hårdvarutekniken beslutade vi oss till slut för att hålla fast vid Mega Drive, berättar Kodama.

Estetiskt innebar *The End of the Millennium* en återgång till seriens ursprung, men innehållet var på många sätt helt nytt. Bland annat introducerades ett från grunden omarbetat stridssystem, som tillät spelaren att spara upp till åtta uppsättningar kommandon. Tanken med dessa makron var att uppmuntra spelarna att verkligen utforska de taktiska möjligheter som spelet hade att erbjuda, samtidigt som det höjde tempot i striderna och



#### FÖRSTA FÖRSÖKET

Visste du att *The End of the Millennium* från början skulle innehålla samma slags grottor som det första spelet? Den här bilden visar en tidig skiss, som Rieko Kodama senare frångick.

– Orsaken till att vi frångick den här idén var att Mega Drive inte kunde hantera renderad grafik så bra som hade krävts för att göra 3D-grottorna realistiska. Hur mycket vi än försökte, såg de inte mer levande ut än vad de hade gjort till Master System.



#### MÖRKRETS KRAFTER

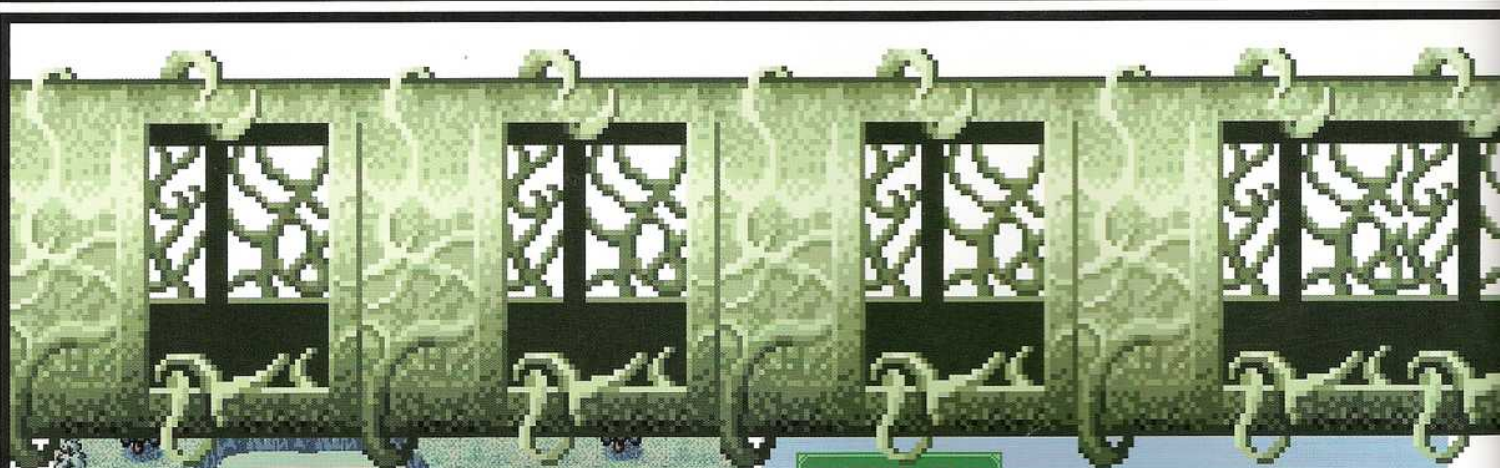
Inget *Phantasy Star* är komplett utan Dark Force. Men vad är det egentligen, och vilken är den korrekta stavningen? Rieko Kodama reder ut begreppen.

– Jag säger Dark Force, och skulle beskriva det som ett koncentrat av ondskan. Ingen ensam människa eller demon kan på egen hand skada mänskligheten, det verkliga hotet är att vi alla bär en viss mängd ondskan inom oss. Dark Force är vad som uppstår om vi inte klarar av att tygla den ondskan. Och eftersom Dark Force är sammansatt av massor av människors tankar och känslor, byter det hela tiden skepnad beroende på vem som ser det.

därmed gjorde hela random encounter-systemet mindre tidskrävande. På så sätt blev det mer tid över till handlingen.

– *Phantasy Star IV* var unikt på det sättet att vi till så stor del koncentrerade oss på att berätta en historia. Trots att Rieko och flera av de andra hade jobbat på Sega betydligt längre än jag, blev





I slutet av det första spelet fick katten Myau vingar. Dessa har han som synes kvar, när han 2 000 år senare dyker upp igen.

Zio presenteras tidigt i spelet. Han är precis så ond som han verkar.

jag alltid tillfrågad om deras idéer skulle passa in i spelets handling, minns Nishiyama.

#### ARVET EFTER AMANAO

Precis innan Chaz och Alys beger sig ned i Piatas katakomber får de sällskap av studenten Hahn Mahlay, som både hinner lämna och återförenas med sällskapet innan äventyret är över. Tillsammans beger de sig till Molcums ruiner, där spelets mest intressanta personlighet, magikern Rune, väntar på dem.

– Jag hade precis avslutat *Final Fantasy IV* och var helt tagen av hur spännande och levande alla figurer kändes. Hela historien kändes så genomarbetad och jag var helt klart influerad av Squares universum när vi började arbeta med *Phantasy Star IV*, erkänner Kodama.

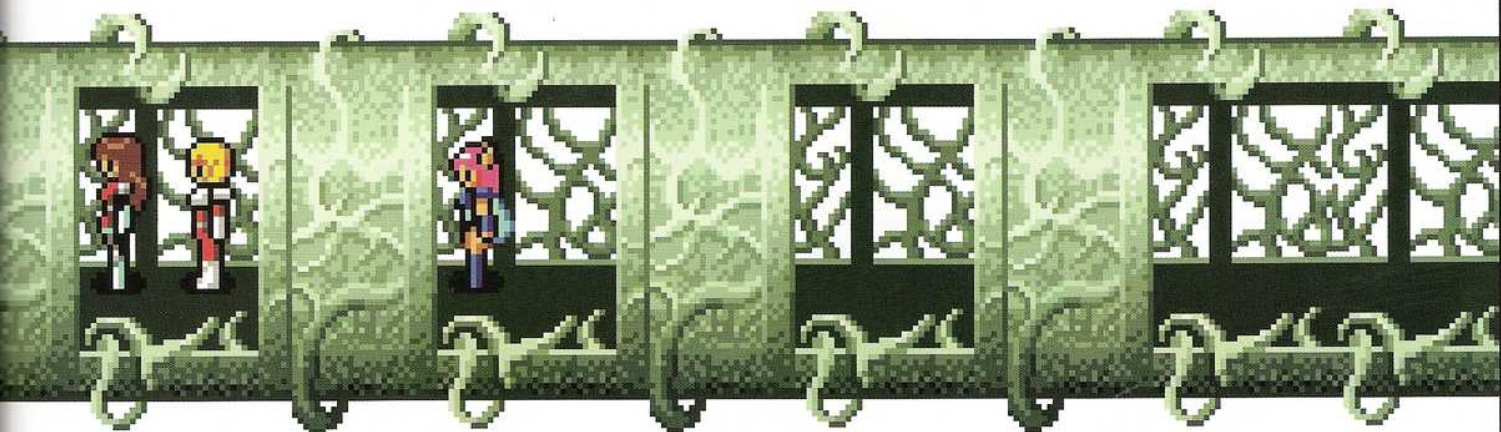
Utän att någonsin fråga henne rakt ut, får jag en stark känsla av att Rieko Kodama är precis den sortens spelutvecklare som aldrig tillät Hollywood att ta patent på gåtfulla främlingar och hjärtskärande avsked. Det är alldeles uppenbart att hon, precis som Squares legendariske karaktärsdesigner Yoshitaka Amano, älskar stora gester. Kanske till och med mer än de personligheter hon själv skapar.

– Jag kommer ihåg att jag blev orolig när jag läste i manuset att Alys skulle dö. Att först introducera en karaktär som spelaren måste lära känna och sedan döda henne lät som en extremt konstig idé. Men när vi hade pratat igenom saken tyckte jag att det var briljant. Hade Alys död inte haft någon påverkan på spelets utveckling i annan mening än att hon försvann från spelplanen hade

jag aldrig godkänt den. Men eftersom det är just den händelsen som tvingar Chaz att växa upp och konfrontera sitt öde, blir det istället ett av historiens allra viktigaste ögonblick. Och eftersom spelaren skulle följa varenda sekund av händelseförloppet behövde vi inte fundera så mycket på hur Chaz egentligen skulle komma att uppfattas. Kopplingen mellan honom och spelaren är ändå helt oundviklig, fortsätter hon.

När Alys dör stärks banden mellan de övriga karaktärerna, inte minst mellan Rune och Chaz, som från början haft svårt att komma överens. Det är också vid den här tidpunkten som handlingen tar en rejäl vändning och det verkliga mörkret sänker sig över sällskapet.

Som ett komplement till spelets linjära story kom någon av teamets medlemmar – varken



#### FYRA SÄTT ATT SPELA

Både originalversionen och den engelska översättningen är vanliga objekt på auktions-sidor som Ebay och Tradera. Enbart Mega Drive-kassetten kostar i regel inte mer än 100 kronor, medan en komplett version i fint skick blir betydligt dyrare.



Om du kan tänka dig att spela en konvertering och ogillar begagnade varor är valet enkelt. *Sega Mega Drive Collection* är en lysande samling från Segas storhetstid, där bland annat *The End of the Millennium* ingår. Finns till både PlayStation 2 och PSP.



Är du ute efter en lite mer udda release och läser japanska, rekommenderas Saturn-samlingen *Phantasy Star Collection* som innehåller seriens fyra första delar och gavs ut i Japan 1998.

Den 14 november 2008 släpptes spelet på nytt via Wiis nedladdningstjänst Virtual Console, och blev med sin prislapp på 800 Wii Points ett riktigt fynd.



Kodama eller Nishiyama minns längre vem – på idén som ledde fram till seriens första hunters guild.

– Jobben i hunters guild handlar inte bara om att tjäna pengar, att utföra uppdragen är i själva verket det enda sättet att få reda på alla hemligheter i spelet. Det är därför alla uppdrag inte finns tillgängliga från början. Dessutom tyckte vi att det skulle vara ett annorlunda sätt att lyfta fram spelets huvudperson och göra spelaren delaktig i hans vardag. Handlingen börjar ju precis när Chaz har tagit sin jägarexamen, förtydligar Kodama.

#### LEVANDE HISTORIER

I december 1993 gavs *The End of the Millennium* ut i Japan och Nordamerika. Två år senare kom

det till Europa, men eftersom många av konsol-spelarna då redan hade ersatt sina Mega Drive-enheter med Sonys nya Playstation, försvann det snabbt från butikernas hyllor. Detta blev också seriens sista äventyr i traditionell rollspelsstil. Akinori Nishiyama försöker först skämta undan frågan om vad han anser om onlinespelet *Phantasy Star Universe*, men blir sedan allvarlig.

– Enligt mig bör ett *Phantasy Star* alltid utgå ifrån karaktärerna. Vi hämtade mycket inspiration från science fiction-filmer som *Star Wars*, men tittade också på *Dragon Quest* och andra traditionella rollspel som vi själva gillade. För mig ligger utmaningen i att skapa historier som andra kan leva sig in i, och jag kan ärligt talat inte tänka mig ett mycket bättre grundmaterial för en sådan

berättelse än det universum som *Phantasy Star* utspelar sig i.

Rieko Kodama gör inte heller någon hemlighet av att hon föredrar seriens ursprung framför dess framtid.

– *Phantasy Star IV* var det första spelet där jag själv som regissör hade ett helhetsansvar. Men det spel jag tycker blev allra bäst är faktiskt det första *Phantasy Star* till Master System. Som helhet är *Phantasy Star IV* utan tvekan den mest genomarbetade delen i serien, men jag är övertygad om att det första spelet hade blivit ännu bättre om vi hade haft lika mycket tid på oss att utveckla det. Men vem vet, nästa gång kanske vi gör ett storybaserat spel igen. Det skulle glädja mig mycket om någon på Sega fick den möjligheten. Det behöver inte ens vara jag. ☹