




SEKIRO

LUDOVIC CASTRO

Sekiro. La seconde vie des Souls
de Ludovic Castro
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE

contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :

 : @ThirdEditions
 : Facebook.com/ThirdEditions
 : Third Éditions

Tous droits réservés.

Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit,
est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible
de peines prévues par la loi no 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions,
enregistré en France et dans les autres pays.



THIRD
éditions

Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Assistants d'édition : Damien Mecheri et Ken Bruno
Textes : Ludovic Castro
Préparation de copie : Zoé Sofer
Relecture sur épreuves : Anne-Sophie Guénéguès
Mise en pages : Julie Gantois
Couverture classique : Guy Pascal Vallez
Couverture « First Print » : Mehdi Chamsa

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions
au jeu vidéo *Sekiro : Shadows Die Twice*.

L'auteur se propose de retracer un pan de l'histoire du jeu vidéo *Sekiro : Shadows Die Twice*
dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu du jeu
à travers des réflexions et des analyses originales.

Sekiro : Shadows Die Twice est une marque déposée de Activision Blizzard.

Tous droits réservés.

Le visuel de la couverture est inspiré du travail des artistes du studio FromSoftware
sur le jeu *Sekiro : Shadows Die Twice*.

Édition française, copyright 2019, Third Éditions.

Tous droits réservés.

ISBN 978-2-37784-118-9

Dépôt légal : mars 2020

Imprimé dans l'Union européenne par PrintCorp.

SEKIRO

LA SECONDE VIE DES SOULS



THIRD
éditions

SOMMAIRE

| | |
|--|-----|
| Avant-propos | 09 |
| CHAPITRE PREMIER : CRÉATION ET SYSTÈMES DE JEU | 15 |
| CHAPITRE II : NOTIONS | 47 |
| CHAPITRE III : UNIVERS | 71 |
| CHAPITRE IV : THÉMATIQUES ET DÉCRYPTAGE | 177 |
| CHAPITRE V : MUSIQUE | 241 |
| Conclusion | 259 |
| Bibliographie | 263 |
| Remerciements | 271 |

« À mon avis, les artistes et les auteurs se sont laissé trahir. Ils ont accepté la croyance dominante selon laquelle l'art et l'écriture ne sont rien de plus que des formes de divertissement. Leurs œuvres ne sont plus considérées comme des forces capables de transformer un être humain, de changer une société. Elles sont vues comme de simples divertissements ; des choses avec lesquelles nous pouvons remplir vingt minutes, une demi-heure, en attendant de mourir.

Le travail des artistes, ce n'est pas de donner au public ce qu'il désire. Si les membres du public savaient ce dont ils ont besoin, alors ils ne seraient pas le public. Ils seraient les artistes. Le travail des artistes, c'est de donner au public ce dont il a besoin. »

Alan Moore¹

1. Traduction depuis l'anglais d'un extrait du film documentaire *The Mindscape of Alan Moore*. Né le 18 novembre 1953, Alan Moore est un scénariste de bande dessinée et un écrivain britannique dont les œuvres les plus connues sont les comics *Watchmen*, *V pour Vendetta* et *From Hell*.

SEKIRO

LA SECONDE VIE
DES SOULS

Avant-propos

隻
狼

PEU DE SÉRIES de jeux vidéo peuvent se targuer d'avoir autant marqué les années 2010 que celle des *Souls*¹. En l'espace de seulement huit ans, les cinq jeux de FromSoftware – *Demon's Souls*, la trilogie des *Dark Souls* et *Bloodborne* – sont parvenus à envoûter des millions de personnes à travers le monde. Aujourd'hui, ils ont indéniablement obtenu le statut d'œuvres cultes pour de nombreux joueurs. Ce succès épatant et inattendu, le studio japonais le doit principalement au talent – d'aucuns diraient volontiers « génie » – du désormais célèbre Hidetaka Miyazaki, dont la vision radicale du jeu vidéo a su rapidement charmer et convaincre.

En mai 2014, le réalisateur a officiellement été promu président de FromSoftware. Alors qu'il aurait pu continuer à concevoir des *Souls ad vitam æternam*, il a préféré favoriser le développement de nouvelles franchises, de systèmes de jeu novateurs et d'univers originaux. Bien que le premier fruit de cette politique de changement fût *Déraciné*, un jeu en réalité virtuelle paru fin 2018 sur PlayStation 4, le premier véritable représentant de cette nouvelle ère aux yeux du public est incontestablement *Sekiro : Shadows Die Twice*². Sorti en mars 2019, ce jeu d'action-aventure prenant place dans le Japon féodal du XVI^e siècle a effectivement bénéficié de nombreuses expérimentations et innovations de la part de ses concepteurs, que ce soit en termes de *gameplay* (systèmes d'exploration et de combat), d'univers, de narration, de thématiques, ou même de musique.

Dans cet ouvrage entièrement consacré à *Sekiro*, nous vous proposons d'analyser et de décortiquer l'œuvre sous tous ses aspects afin d'en extraire la substantifique moelle. Certaines thématiques de l'histoire du jeu, nous le verrons, résonnent particulièrement bien avec la politique de développement instaurée par Miyazaki au sein de FromSoftware. Elles permettent en outre de préciser la pensée créative du réalisateur et d'apporter des clés de réflexion supplémentaires afin de mieux comprendre son œuvre dans sa globalité.

Le présent livre se veut dans la continuité des deux volumes *Dark Souls. Par-delà la mort*. Ainsi, la partie se penchant sur le processus créatif fait suite

1. Dans cet ouvrage, le terme « *Souls* » désigne l'ensemble des cinq jeux de FromSoftware présentant un système de combat basé sur la barre d'endurance, à savoir *Demon's Souls*, les trois *Dark Souls* et *Bloodborne*. Nous avons choisi de ne pas employer le terme alternatif « *Soulsborne* » afin de fluidifier la lecture.

2. Toujours dans un souci de fluidité, le jeu sera la plupart du temps désigné sous le simple terme « *Sekiro* ».



à celle consacrée à *Dark Souls III* dans le deuxième volume. À l'instar de ses prédécesseurs, cet ouvrage explore en détail l'histoire, les personnages, la bande-son, la direction artistique, les influences, le *level design* et les systèmes de jeu de *Sekiro*. Le chapitre II a quant à lui pour but d'introduire quelques notions nécessaires à l'analyse de l'univers, telles que le shintoïsme, le bouddhisme ou encore la période historique japonaise connue sous le nom de Sengoku. Enfin, le chapitre IV, en plus de décrypter le jeu sous divers angles transversaux, contient un essai sur le problème de la difficulté dans *Sekiro*, un sujet ayant fait couler beaucoup d'encre à la sortie du titre.

Bien qu'il n'ait, semble-t-il, pas autant marqué les joueurs que les *Souls*, *Sekiro* est un jeu d'une richesse et d'une générosité inouïes, dont la cohérence thématique s'avère tout bonnement irréprochable. Il s'agit toutefois d'une expérience exigeante et sans concession, qui n'hésite pas à réclamer un investissement important de la part de son public. Nous espérons que le présent ouvrage vous permettra d'entrevoir la profondeur, l'intelligence et l'élégance de cette œuvre singulière.

Ludovic Castro

C'est en explorant l'incroyable monde de *Super Metroid* à l'âge de sept ans que Ludovic se retrouve pour la première fois subjugué par un univers de jeu vidéo. Particulièrement attiré par le genre J-RPG, il grandit en lisant les magazines spécialisés *Gameplay RPG* et *Background*. Bien que titulaire d'un Doctorat de chimie théorique, Ludo prend la plume en 2015 afin de participer au troisième volume de la collection « Level Up » chez Third Éditions. Il écrit l'année suivante un livre de la collection « Ludothèque » consacré au diptyque *Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga* chez le même éditeur. *Sekiro. La seconde vie des Souls* est son premier ouvrage grand format.

SEKIRO

LA SECONDE VIE
DES SOULS

CHAPITRE PREMIER :
Création et systèmes de jeu

隻
狼

COURANT 2015, Hidetaka Miyazaki dirige en parallèle les développements du troisième épisode de *Dark Souls* et du contenu additionnel *Bloodborne: The Old Hunters*. Malgré sa promotion au poste de président de FromSoftware en mai 2014, le réalisateur ne compte effectivement pas passer ses heures derrière un bureau à signer de la paperasse. Il n'avait d'ailleurs accepté d'assumer ses nouvelles fonctions qu'à condition de pouvoir continuer son travail de créateur. Hors de question pour lui d'arrêter de concevoir des univers ou d'élaborer des systèmes de jeu. Après tout, c'est bien le besoin de créer qui l'avait motivé, dix ans plus tôt, à abandonner sa carrière de comptable pour se lancer corps et âme dans le jeu vidéo.

Cette année-là, Miyazaki doit assumer pour la première fois des choix décisifs pour la stratégie et l'orientation créative du studio, les projets *Bloodborne* et *Dark Souls III* ayant tous deux été amorcés avant qu'il n'entre dans ses fonctions de président. Lors d'un entretien pour *Famitsu* en juin 2016, le réalisateur déclare que FromSoftware ne compte pas s'acharner à produire des *Dark Souls*. Selon lui, tous les employés se trouvent sur la même longueur d'onde ; le studio n'a jamais eu pour ambition de devenir une usine à *Souls*. Par ailleurs, il ne voit pas ce qu'il pourrait ajouter à son univers de *dark fantasy*. En ce qui le concerne, tout a été dit. Sans pour autant exclure l'éventualité que l'un de ses collaborateurs produise un jour un nouvel épisode, il affirme que son implication personnelle dans la série est terminée et qu'aucune suite n'est prévue à moyen terme. Le regard tourné vers l'avenir, Miyazaki est convaincu qu'il est désormais temps de mettre à profit l'expérience accumulée depuis 2009 dans de nouveaux projets originaux et novateurs. De son point de vue, la santé créative de FromSoftware en dépend.

LE LEVEL DESIGN DES SOULS

Cette dernière décennie, les jeux de Miyazaki ont été unanimement salués pour l'interconnectivité et la verticalité de leur *level design*¹.

Dès *Demon's Souls*, les niveaux présentent déjà des environnements constitués de plusieurs « couches » disposées les unes sur les autres. Par exemple, dans le

1. Le *level design* désigne, dans un jeu vidéo, la structure et l'agencement des niveaux ou du monde.

niveau 1-1 - la grande porte du palais de Boletaria -, le joueur doit progressivement se hisser jusqu'au sommet des remparts, depuis lesquels il peut contempler le chemin du niveau 1-2 en contrebas et le bastion du niveau 1-3 à l'horizon. Bien qu'indépendants les uns des autres, les cinq mondes de *Demon's Souls* dévoilent déjà l'attrait de Miyazaki pour la verticalité.

Ce n'est cependant qu'à partir de *Dark Souls* que le réalisateur parvient à satisfaire ses véritables aspirations : construire de gigantesques mondes interconnectés que le joueur peut explorer à l'envi sans aucun temps de chargement. Disposées de part et d'autre d'une faille centrale - la vallée des Drakes -, les différentes zones de Lordran se rejoignent par le biais de portes, de ponts, d'ascenseurs, d'escaliers et de couloirs peu engageants. Cette structure sert plusieurs objectifs : conférer au jeu un véritable souffle d'aventure, doter l'univers d'une vie et d'une histoire propres, permettre au joueur de s'appropriier le monde qui l'entoure au gré de son avancée, ou encore rendre l'exploration excitante, gratifiante, voire touchante. En effet, qui n'a pas été ému - ou du moins soulagé - en distinguant les premières notes du thème musical du sanctuaire de Lige-Feu suite à l'éprouvante expédition dans le hameau du Crépuscule ? Après plusieurs heures passées à déambuler dans de nouvelles zones des plus hostiles, ce retour au bercail apporte un sentiment de réconfort analogue à celui que ressentaient les joueurs des premiers *Resident Evil* lorsqu'ils entendaient résonner la musique apaisante d'une salle de sauvegarde.

Outre cette interconnectivité, le *level design* de *Dark Souls* fait aussi appel à la verticalité. Des profondeurs d'Izalith jusqu'aux étages supérieurs des archives du Duc, en passant par le hameau du Crépuscule, le village des Morts-Vivants, la forteresse de Sen et Anor Londo, le protagoniste explore au cours de l'aventure une multitude de strates du monde de Lordran. Cette impressionnante ampleur verticale fait naître de véritables sensations d'émerveillement, notamment lorsque le joueur contemple, depuis un lieu élevé, l'étendue du chemin qu'il vient de parcourir. Loin de ne se cantonner qu'à l'échelle « macro » du monde, cette notion de verticalité se retrouve au sein même des zones. L'exemple du hameau du Crépuscule est sans doute le plus frappant : depuis les plateformes de bois les plus élevées de l'antre, le joueur doit prendre son courage à deux mains afin de s'aventurer jusqu'aux marécages putrides situés des dizaines de mètres en contrebas. Une fois les pieds dans le borborygme, il peut continuer sa descente infernale au sein de la Grande Carcasse, pour se voir finalement récompensé par la contemplation de l'un des plus beaux panoramas du jeu, le paysage éthéré du Lac Cendré. Grâce à cet empilement de lieux, le joueur passe lui-même par une succession d'états émotionnels : la crainte, le dégoût, la perplexité et, pour finir, la béatitude.

Bien sûr, *Dark Souls* ne fut pas le premier jeu en trois dimensions à se servir ainsi de telles philosophies de *level design*. Certains, avant lui, s'y étaient déjà essayés avec brio. Pour ne citer qu'un exemple, l'inoubliable *Legacy of Kain* :

Soul Reaver, sorti sur PlayStation première du nom, présentait d'immenses zones interconnectées jouant parfois avec la notion d'altitude (en particulier dans la cathédrale de Zéphon). Mais *Dark Souls* fut le premier à réellement évoquer une transposition en trois dimensions du *level design* révolutionnaire introduit en 1986 par la série *Metroid*.

Afin d'illustrer cette comparaison, revenons rapidement sur la structure du monde de *Super Metroid*, le troisième épisode de la saga. Ce dernier propose d'explorer la planète Zèbes dans la peau de la chasseuse de primes intergalactique Samus Aran. Aujourd'hui encore, le *level design* de Zèbes est unanimement considéré comme fondateur dans l'histoire du jeu vidéo. Les six zones principales sont à la fois connectées les unes aux autres (par exemple, Brinstar est relié à Crateria, Maridia et Norfair) et disposées les unes sur les autres. Suite à son atterrissage à la surface de Zèbes, Samus cherche en effet à s'engouffrer toujours plus profondément dans les entrailles de la planète. De plus, la structure du monde permet souvent au joueur de retourner dans de précédentes zones à l'aide de nouveaux passages. Tout comme le protagoniste de *Dark Souls* peut s'engager dans le hameau du Crépuscule par deux entrées opposées (celle de la vallée des Drakes ou celle des profondeurs), Samus peut pénétrer dans Maridia par deux chemins très éloignés l'un de l'autre (soit en faisant exploser le tube de verre de Brinstar, soit en s'introduisant dans la caverne située derrière l'épave du vaisseau).

Super Metroid introduisait en outre quelques idées originales venant renouveler l'exploration du monde au cours de l'aventure. Par exemple, le retour à Crateria suite à la défaite de Kraid est accompagné d'un changement de musique et de climat. À cet instant, la pluie qui s'abattait sur la surface de la planète à l'arrivée de Samus cesse enfin. Cette simple variation n'a pas uniquement pour but d'évoquer l'écoulement du temps. Associé à la musique triomphante *Crateria Surface*, ce ciel dégagé encourage en fait le joueur à contempler la puissance obtenue par Samus depuis le début de l'aventure et le galvanise pour la suite des événements. Ce témoignage du temps qui passe - et surtout de l'aventure qui progresse - par le biais du climat a aussi été implémenté dans les derniers jeux de FromSoftware, notamment *Bloodborne* et *Dark Souls III*.

Les mondes de ces deux jeux n'ont pas non plus fait l'impasse sur l'interconnectivité et la verticalité. En vérité, le soin apporté au *level design* est devenu au fil des ans l'une des marques de fabrique du studio ainsi qu'un critère d'exigence pour les fans de la série. Heureusement, un retour en arrière dans ce domaine n'est pas à l'ordre du jour. Miyazaki est bien conscient que la construction de cartes complexes en trois dimensions est l'une des plus grandes forces de FromSoftware. C'est même dans l'optique de continuer à améliorer cette formule de *level design* que lui naît l'envie, en 2015, de créer un jeu impliquant des *shinobi*.