

**LA LÉGENDE
FINAL FANTASY XV**

JÉRÉMIE KERMARREC

La Légende Final Fantasy XV
de Jérémie Kermarrec
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 n° 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.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Édition : Damien Mecheri
Textes : Jérémie Kermarrec
Relecture : Jérémy Daguisé (préparation de copie) et Zoé Sofer (épreuves)
Mise en pages : Bruno Provezza
Couvertures : Frédéric Tomé
Ornements : Steffi Girinon

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la grande saga *Final Fantasy*.
L'auteur se propose d'analyser le quinzième volet de la série de Square Enix dans ce recueil unique.

Final Fantasy est une marque déposée de Square Enix. Tous droits réservés.
Le visuel des couvertures est inspiré de *Final Fantasy XV*.

Édition française, copyright 2019, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN : 978-2-37784-111-0
Dépôt légal : décembre 2019
Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures Impressions.

LA LÉGENDE FINAL FANTASY XV



SOMMAIRE

Avant-propos	07
Chapitre 1 : Univers	13
Chapitre 2 : Historique	59
Chapitre 3 : Création	153
Chapitre 4 : Musique	337
Chapitre 5 : Décryptage	367
Conclusion	453
Bibliographie	461
Remerciements	485

LA LÉGENDE
FINAL FANTASY XV

AVANT-PROPOS





J'AI EU TRENTE ANS EN 2016, année du lancement de *Final Fantasy XV*. Ainsi, on peut dire que je l'ai attendu pendant un tiers de ma vie. Comme beaucoup de fans de la série, j'ai placé énormément d'espoirs dans ce jeu qui, dès sa révélation en mai 2006 sous le titre *Final Fantasy Versus XIII*, incarnait le hors-série parfait : dirigées par le génie imprévisible de Tetsuya Nomura, les mêmes énergies qui venaient de donner naissance à *Kingdom Hearts II* et au film *Final Fantasy VII : Advent Children* étaient en train d'être versées à l'intérieur d'une nouvelle œuvre à l'esthétique contemporaine stupéfiante.

Puis, le temps s'est mis à passer. Un an, deux ans... cinq... Au bout de sept ans, un spectaculaire sursaut : le jeu que nous attendions était devenu le véritable quinzième épisode ! Et pourtant, nous n'étions toujours pas au bout de nos surprises.

Final Fantasy s'avère une série extravagante à plus d'un titre. Son historique déborde de petites folies, depuis la détermination acharnée de son créateur Hironobu Sakaguchi pour façonner le premier épisode en 1987 jusqu'à l'impact planétaire de ce jeu hors normes qu'est *FFVII* en 1997, en passant par des annonces coup-de-poing telles que celle de *FFIX*, *X* et *XI* le même jour de janvier 2000 ou celle de trois titres portant le numéro *XIII* en 2006.

Mais *FFXV* constitue probablement le plus extravagant de tous, non pas d'ailleurs pour ce qu'il est en tant que jeu, mais pour ce qu'a été son improbable genèse. C'est comme s'il avait déjà vécu plusieurs vies avant sa sortie. J'aimerais pouvoir dire qu'il est possible d'en parler en fermant les yeux sur ces circonstances et en se consacrant exclusivement au produit fini comme s'il s'agissait d'un épisode « banal », mais cela est résolument impossible.

Et cela, bien sûr, parce qu'il est impensable de ne pas consacrer un long segment à l'ère *Final Fantasy Versus XIII*, dont l'impossible conception représente une épopée passionnante à elle seule. Pour en appréhender toute l'ampleur, il n'est d'ailleurs pas inutile de remonter jusqu'aux origines mêmes de Square, près de deux décennies avant que ne germe l'idée de *Versus* ! Son destin troublé, en effet, n'est jamais que le parachèvement d'une culture d'entreprise qui, paradoxalement, a avant cela signé son succès.

Plus encore que la création d'un jeu, ce livre expose la mentalité d'une société de renom qui, imbuë de son succès, a raté le tournant de la génération des consoles dites « HD » (PlayStation 3 et Xbox 360) et a mis des



années à s'en remettre. Des détours par les autres épisodes tourmentés que sont *Final Fantasy XIII* et surtout *XIV* ne seront pas inutiles pour donner une meilleure perspective sur les peines vécues par Square Enix à partir de la fin de la décennie 2000.

Puis, cette page étant tournée, il y aura *Final Fantasy XV* lui-même. Ultime répercussion de ces difficultés, il est à la fois symbolique du retour des équipes japonaises de l'éditeur dans le club très sélect des super-productions du jeu vidéo – les fameux AAA (lire «triple A») – et emblématique de l'époque dans laquelle il est finalement paru. Parler du quinzième épisode de la série, ce n'est pas uniquement aborder son *road trip*, son réalisme obsessionnel et son récit tragique, c'est également se plonger dans tout ce que ses équipes lui ont greffé, depuis un projet multimédia ambitieux jusqu'à une multitude de contenus supplémentaires en passant par des essais de communication directe avec la communauté. Tout cela a profondément altéré l'expérience de jeu avant et après son lancement.

C'est donc une très longue histoire que je m'engage à vous raconter. Que vous ayez adoré ou détesté *FFXV*, qu'il ait comblé vos attentes ou vous ait laissé sur votre faim, vous découvrirez pourquoi nous l'avons attendu si longtemps, comment le jeu tel qu'il existe désormais a été développé et ce que cela dit de cette période de l'industrie du jeu vidéo. Notons cependant qu'une grande partie de ce processus reste nimbée de mystère et que tout ce qui va suivre est fondé sur le plus grand nombre de sources publiquement accessibles – ce qui n'empêche en rien ce livre d'être déjà particulièrement copieux.

Il est toujours important de rappeler que Square Enix est un groupe à but commercial, bardé d'attachés de presse, qui n'a pas intérêt à voir son image dégradée. À ce jour, certains tabous pèsent encore lourd, le premier d'entre eux étant les circonstances du départ de Tetsuya Nomura. Pourtant, cette période de crise interne était trop palpable pour être escamotée et a donné lieu à des aveux *a priori* sincères de ses différents acteurs, ce qui permet de percevoir ce qui s'est joué en coulisses.

Ainsi, sans se départir de son esprit critique, il convient de poser un regard humain sur ces innombrables turpitudes, qui étaient autant de signes d'orgueil et de fragilité. Cette démarche sera facilitée par la présence dans ces pages de très nombreuses citations des créateurs, dont il faut toujours garder en tête la temporalité et le caractère purement subjectif. D'ailleurs, cela s'applique aussi à mes propres remarques.

Je l'admets : j'ai une affection particulière pour *Final Fantasy XV*, non seulement pour l'avoir longuement convoité comme je l'indiquais précédemment, mais également pour en avoir suivi, rapporté et décortiqué l'actualité sur le site *Final Fantasy World*. Et vous savez comme on s'attache à l'objet de sa passion ! À ce titre, une grande partie de ce livre sera écrite du point de vue de l'observateur que j'ai été, enrichi de mon souvenir des hauts et des bas de ces dix années d'attente. Toutefois, il se

veut tout aussi réaliste et, je le crains, sévère sur le constat et les leçons qu'on peut en tirer.

En vous souhaitant une lecture la plus agréable possible, je vous propose désormais de partir à la découverte de cette longue aventure.

L'AUTEUR

Jérémie Kermarrec est traducteur dans l'industrie du jeu vidéo, où il a travaillé à des titres tels que *Destiny*, *Tropico* et *Fortnite*. Avant toute chose, il est passionné par la série *Final Fantasy* depuis le septième épisode, ce qui l'a poussé à rejoindre, en 2001, l'équipe du site amateur *Final Fantasy World*, dont il est aujourd'hui l'unique rédacteur.

LA LÉGENDE FINAL FANTASY XV

CHAPITRE 1
UNIVERS





COSMOGONIE ET HISTOIRE

AUX ORIGINES DU MONDE

✦ ENTRE SCIENCE ET MYTHE

Ces événements sont relatés dans le cours de Final Fantasy XV et dans le DLC Épisode Ardyn.

La science nous apprend que la planète Éos s'est formée il y a environ 4,5 milliards d'années par l'accrétion des gaz et des poussières en rotation autour de sa protoétoile. Puis, au cours des temps géologiques qui ont suivi, des réactions chimiques complexes ont engendré les premières formes de vie, qui, dans une remarquable profusion, ont connu une évolution et une diversification exceptionnelles.

Dans les temps les plus récents est apparue une espèce d'animaux bipèdes agiles appartenant à l'ordre des primates. Son intelligence affûtée lui a donné les moyens d'agir en société, de créer des outils et d'établir les bases d'une culture sophistiquée, transmise de génération en génération. Il s'agit du genre humain, dont les plus anciens fossiles connus d'Éos ont été découverts dans la région de Piztala, au nord-est du continent actuellement occupé par l'empire du Niflheim. Rapidement, l'être humain s'est multiplié et a colonisé une grande partie de la planète.

Les outils de la science ne sont cependant pas suffisants pour comprendre toute la nature d'Éos. Celle-ci est en effet une planète bien particulière, en cela qu'elle se trouve dotée d'une âme et qu'elle abrite des entités bien différentes des formes de vie normales. Selon les légendes, ces êtres portant le nom de dieux veillent sur le monde depuis des temps immémoriaux.

Ils sont au nombre de six : Titan, dit l'Archéen, car il incarne les forces telluriques ; Ramuh, dit le Fulguréen, car il commande la foudre ; Shiva, dite la Glacéenne, car elle maîtrise les neiges ; Léviathan, dite l'Hydréenne, qui veille sur les mers ; Bahamut, dit le Draconéen, le maître des épées ; et Ifrit, dit l'Infernal ou le Calcinateur, car il manipule le feu. Bien que chacun d'eux soit animé par ses propres intentions, ils partagent une affection profonde pour la planète elle-même, dont ils sont les protecteurs dévoués.



L'émergence des premiers humains n'attira pourtant guère la sympathie des six divinités, qui les considèrent immédiatement comme des êtres insignifiants, inutiles à la survie de la planète. Indifférents à leur potentiel, ils ne virent d'abord en eux que des animaux fragiles et imprévisibles, voire dangereux tant ils sont mus par une détermination absurde qui les pousse à vouloir concrétiser coûte que coûte de faux espoirs.

✦ LA PREMIÈRE CIVILISATION

Ces événements sont relatés dans les guides et livres officiels ainsi qu'au long de l'aventure de Final Fantasy XV.

S'élevant au-dessus du mépris de ses semblables, Ifrit fut le premier des Six à se prendre d'affection pour les humains, tant il admirait leur volonté inflexible devant l'impossible. La légende raconte que, dans un acte de générosité, c'est le dieu lui-même qui leur confia le pouvoir dont il est le gardien : le feu. Ce dernier, selon les recherches archéologiques, aurait été employé pour la première fois dans la région de Succarpe, à la pointe est du continent du Niflheim. Grâce à lui, l'humanité entama une nouvelle ère de son histoire : celle de la technique, qui mena à son tour vers une époque de prospérité.

Touchés par la compassion de leur semblable, les autres dieux changèrent peu à peu d'avis et commencèrent, eux aussi, à croire dans la juste place des humains au sein de l'ordre naturel. Séduite par sa bienveillance, Shiva tomba même éperdument amoureuse d'Ifrit. Ce moment de paix et de stabilité marqua l'émergence de l'antique civilisation de Solheim. Pour le remercier de son précieux don, les hommes d'alors firent d'Ifrit leur souverain.

Du fait des circonstances de cette fondation, la culture de Solheim s'unifia autour de la vénération du feu, symbole de vie qu'ils associaient au volcan de Ravatogh, dont la silhouette domine l'actuel continent du Lucis. Au contraire, l'eau, qui peut l'éteindre, constituait probablement pour eux un attribut de sommeil et de mort. Aujourd'hui, les spécialistes de cette époque se rejoignent pour dire qu'ils rendaient donc hommage à leurs défunts près des plans d'eau, et notamment dans le temple souterrain du bois de Steyliff, près du lac Vesper.

Par la grâce des dieux, le peuple de Solheim connut un progrès foudroyant : depuis un premier territoire couvrant les régions de Duscae et Cleigne, il conquiert bien vite toutes les terres d'Éos et parvint à maîtriser une technologie novatrice, actuellement connue sous le nom de « magitech », au point de devenir une véritable civilisation des machines. À l'âge d'or de Solheim, de grandes cités aux immenses bâtiments de pierre et de métal redessinaient le paysage et de nombreux aéronefs parcouraient les cieux.

Les ruines de ces édifices parsèment encore aujourd'hui le monde, parmi lesquelles la tour de Costlemark, qui trône au milieu de la forêt de Duscae. Mais les dangers de ces lieux hors du temps rendent la tâche des archéologues complexe.

La civilisation de Solheim atteignit un niveau de développement technologique tel qu'elle parvint à maîtriser des procédés de manipulation de l'espace-temps. Les savants découvrirent notamment un moyen d'inverser le processus de dégradation des constructions ou de désagrégation des machines. Cette technique, cependant, viole les lois naturelles du monde : toute altération de l'équilibre des choses doit nécessairement être contrebalancée ailleurs. C'est pour cette raison que fut construite, au pied du volcan de Ravatogh, la mystérieuse structure de Pitioss, un lieu insolite dans lequel les scientifiques de Solheim déversèrent les conséquences de leurs expériences. Cela provoqua à l'intérieur de ces murs des instabilités de l'espace, du temps et même de la gravité si intenses qu'elles ont encore cours à ce jour.

Inévitablement, les prouesses des humains leur firent peu à peu ressentir de l'orgueil. Après tout, s'il est vrai que les dieux leur avaient confié le don du feu, les incroyables savoirs technologiques qu'ils avaient réussi à en tirer au fil des générations étaient bel et bien le fruit de leur ferveur. Au faite de sa gloire, Solheim finit par rejeter purement et simplement ses bienfaiteurs, décrétant qu'ils seraient à partir de maintenant leurs propres guides.

Furieux de l'ingratitude de ceux avec qui il avait autrefois partagé son pouvoir, Ifrit entra dans une colère si noire que, non content de vouloir anéantir l'humanité, il se mit en tête de consumer le monde tout entier dans les flammes. Plus raisonnables que lui, et désormais intimement attachés aux humains, les autres dieux d'Éos – y compris Shiva – n'eurent pas d'autre choix que de se dresser contre lui, ce qui déclencha un conflit aujourd'hui connu sous le nom de Guerre des légendes. Les premiers combats éclatèrent dans le ravin de Taelpar, qui sépare les régions de Duscae et de Cleigne.

Prenant part à la bataille, les Solheimiens mirent à contribution leurs redoutables armes de guerre. Parmi elles se trouvait une prodigieuse machine alliant une magitech de pointe à leurs procédés de manipulation spatio-temporelle : le robot quadrapède Oméga, si puissant qu'il était capable de terrasser les dieux.

Malgré les tentatives de réconciliation des autres divinités, le conflit prit une ampleur démesurée, et ce n'est qu'au terme de violents combats qu'Ifrit fut enfin vaincu, ce qui le plongea dans une profonde torpeur. Lorsque les flammes de la guerre se dissipèrent, le monde était ravagé. La civilisation de Solheim se trouvait entièrement détruite, ne laissant sur Éos qu'une poignée de survivants meurtris. Le corps du Calcinateur fut alors enseveli au sommet du volcan de Ravatogh, là où ils le vénéraient autrefois.