

THE LAST OF US

Nicolas Deneschau

Décrypter les jeux *The Last of Us*. Que reste-t-il de l'humanité?

de Nicolas Deneschau
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions —  Facebook.com/ThirdEditionsFR —  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

Assistants d'édition : Ken Bruno et Ludovic Castro

Textes : Nicolas Deneschau

Relecture : Anne-Sophie Guénéguès (préparation de copie) et Charles Vitse (épreuves)

Mise en pages : Julie Gantois

Couverture classique : Vin Hill

Couverture First Print : Rashed AlAkroka

Montage des couvertures : Marion Millier

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la grande saga *The Last of Us*.

L'auteur se propose de retracer un pan de l'histoire des jeux vidéo *The Last of Us* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de ces jeux à travers des réflexions et des analyses originales.

The Last of Us est une marque déposée de Naughty Dog. Tous droits réservés.
Les visuels des couvertures sont inspirés de *The Last of Us*.

Édition française, copyright 2021, Third Éditions.

Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-37784-188-2

Dépôt légal : juin 2021

Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures Impressions

DÉCRYPTER LES JEUX

THE LAST OF US

QUE RESTE-T-IL DE L'HUMANITÉ ?



THIRD
éditions

SOMMAIRE

AVANT-PROPOS 09

ACTE 1 : THE LAST OF US 19

Chapitre 1 : L'orfèvrerie	21
Chapitre 2 : Les racines du mal	29
Chapitre 3 : The Last of Us – Prologue	51
Chapitre 4 : The Last of Us – Été	59
Chapitre 5 : Une histoire de contrastes	77
Chapitre 6 : The Last of Us – Automne	90
Chapitre 7 : Guide de survie	95
Chapitre 8 : The Last of Us – Hiver	100
Chapitre 9 : The Last of Us – Printemps	109
Chapitre 10 : American Dreams	117
Chapitre 11 : Left Behind	121
Chapitre 12 : One Night Live	126

ENTRACTE 133

ACTE 2 : THE LAST OF US PART II 141

Chapitre 13 : Cycle de la violence	143
Chapitre 14 : Monde ouvert	152
Chapitre 15 : Femmes fatales	163
Chapitre 16 : Polémiques	170
Chapitre 17 : Jackson	175
Chapitre 18 : Seattle, jour 1	186
Chapitre 19 : Seattle, jour 2	198
Chapitre 20 : La perfection n'est pas un détail	205
Chapitre 21 : Seattle, jour 3	213
Chapitre 22 : Monstrueuse Ellie	218
Chapitre 23 : Seattle, jour 1	222
Chapitre 24 : Seattle, jour 2	234
Chapitre 25 : Résonances et dualité	242
Chapitre 26 : Seattle, jour 3	249

Chapitre 27 : Wyoming	258
Chapitre 28 : Californie	262
Chapitre 29 : Crimes et châtiments	272

CONCLUSION 283

ANNEXE 1 : LISTE DES CHANSONS CITÉES 291

ANNEXE 2 : BIBLIOGRAPHIE 292

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR 299

*Never woulda run through the blinding rain
Without one dollar to my name
If it hadn't been
If it hadn't been for love
Never woulda seen the trouble that I'm in
If it hadn't been for love
Woulda been gone like a wayward wind
If it hadn't been for love
Nobody knows it better than me
I wouldn't be wishing I was free
If it hadn't been
If it hadn't been for love
Four cold walls against my will
At least I know she's lying still
Four cold walls without parole
Lord have mercy on my soul
Never woulda gone to that side of town
If it hadn't been for love
Never woulda took a mind to track her down
If it hadn't been for love
Never woulda loaded up a 44
Put myself behind a jailhouse door
If it hadn't been
If it hadn't been for love
Four cold walls against my will
At least I know she's lying still
Four cold walls without parole
Lord have mercy on my soul*

«If It Hadn't Been for Love»,

The SteelDrivers (The SteelDrivers, 2008)

DÉCRYPTER LES JEUX

THE LAST OF US

QUE RESTE-T-IL DE L'HUMANITÉ ?

AVANT-PROPOS



« Ce que l'on aime avec violence finit toujours par vous tuer. »

Maupassant

Jusqu' où irais-je par amour ?

L'amour est le sujet central de la vie des humains que nous sommes. Il est l'objet premier de toutes les littératures, du cinéma, des séries, des émissions de télé-réalité les plus extravagantes et, pourquoi pas, du jeu vidéo, qui se révèle bien un moyen d'expression artistique comme un autre. Soulignons donc la montée en puissance progressive de ce jeune médium qui s'est emparé du domaine. Petit à petit, le jeu vidéo s'est risqué à explorer la relation entre les individus, à pénétrer la « sphère privée » qui a pris une place majeure dans les sociétés contemporaines ; il a mis en évidence l'importance de la reconnaissance, de l'épanouissement individuel, du respect de l'autre et des genres à travers les relations amoureuses. Dans l'univers vidéoludique, l'amour connaît diverses représentations. Il peut être aussi simpliste et archétypal que le sauvetage d'une demoiselle en détresse dans *Super Mario Bros.* ou *The Legend of Zelda*. Il est aussi mécanique et systémique qu'un tableau Excel dans *Les Sims* ou dans *Mass Effect*. Parfois, néanmoins, il est traité avec plus d'égard et de finesse, comme dans *Catherine*, où un jeune homme doit choisir entre deux femmes pour lesquelles il a de l'attirance. Voire il se pare d'une dimension tragique, avec les amours brisées de *Shadow of the Colossus*, *Deadly Premonition* ou *Final Fantasy VII*.

L'amour devient alors un nouveau paradigme du jeu vidéo. Ce qu'il y a de passionnant en l'étudiant, c'est qu'il offre à observer la sociologie de son contexte et de son époque. Mourir pour l'amour de la cause dans *Assassin's Creed*, pour l'amour de la patrie dans *Call of Duty* ou du royaume dans *Mount and Blade* - l'amour nous en apprend tant sur la considération du sacré. Pour quoi est-on prêt à mourir, si ce n'est par amour ? Mais qui serait prêt aujourd'hui, dans le monde occidental, à mourir pour Dieu, pour la patrie ou une révolution ? En revanche, il apparaît avec évidence que les seuls êtres pour lesquels nous serions prêts à mourir ou risquer nos vies sont ceux que l'on aime. Un enfant, l'être aimé, le parent, l'indispensable,

le but dans nos vies si resserrées sur nos proches dans des sociétés modernes individualistes et hédonistes. Attention, il ne s'agit guère d'un désenchantement, et il faut se réjouir de ces évolutions qui déploient une nouvelle figure du sacré.

Le sacré a désormais visage humain. C'est cette sagesse de l'amour, de l'être humain, qui rend si dérisoires les grands enjeux dramatiques patriotiques ou politiques d'*Assassin's Creed* ou de *Call of Duty*, car nous pencher sur le malheur d'un seul homme nous rend finalement plus enclins à comprendre celui de tous. Alors, pour mieux étudier l'amour, la haine et la mort, il faudrait, idéalement, faire voler en éclats tout ce qui pourrait parasiter le contexte. Il ne faudrait plus de patrie, plus de royaume et plus de Dieu. Il faudrait que les relations soient si exacerbées et si primaires qu'elles seraient comme des loupes pour le spectateur, afin de mieux observer les personnages. Il faudrait que la mort et le risque de perdre l'être aimé soient si proches et tangibles que la seule manière d'expression possible serait celle de l'amour le plus franc et pur. Il faudrait qu'une apocalypse ravage le monde et ne laisse plus qu'une poignée d'humains prêts à tout pour la survie de leurs proches.

« Les cicatrices ont le pouvoir étrange de nous rappeler que notre passé est réel. »

Cormac McCarthy

La fiction post-apocalyptique est un théâtre de marionnettes

Jamais le terme « apocalypse » ne fut autant employé que dans notre vocabulaire médiatique, artistique et culturel contemporain. Comme si le vieux mythe révélait notre fascination mystique pour la fin des temps et banalisait un fatalisme devant la dégradation inexorable de notre système écologique et sociétal. La profusion soudaine d'une certaine fiction apocalyptique - et, par connivence, d'un récit de l'« après » ; le post-apocalyptique -, qu'elle soit cinématographique, littéraire, télévisuelle ou vidéoludique, n'est pas due au hasard. Elle n'a, après tout, rien d'inédit puisque le terme, qui provient du grec *apokalupsis* (signifiant littéralement « révélation divine »), commence à se généraliser entre le II^e siècle et le I^{er} siècle avant J.-C. comme un sous-genre littéraire traitant majoritairement, sous une forme symbolique, de la destinée du monde et du peuple de Dieu. Mais à partir de l'ère industrielle, qui trouvera son point de non-retour le 6 août 1945 avec le bombardement nucléaire d'Hiroshima, le sens du mot « apocalypse » se transforme drastiquement. L'humanité entre alors dans une nouvelle ère, celle de l'anthropocène. Le curseur s'est déplacé. Si l'apocalypse était l'arme de Dieu pour contrôler son peuple, l'objet parcellaire d'une croyance religieuse, elle s'est changée en une réalité tangible. L'homme est devenu, au XX^e siècle, la menace principale d'une

autodestruction et d'un anéantissement de toute vie sur Terre. Et l'anthropocène ne cesse d'apparaître de plus en plus évident. Il compte des dangers écologiques multiples, des guerres de plus en plus meurtrières, des dérives sectaires de masse, des pandémies extrapolées par une mondialisation sans limites. L'apocalypse n'a plus rien à voir avec Dieu, elle ne concerne plus que l'Homme.

Ainsi, après la Seconde Guerre mondiale, chaque forme de menace, nucléaire, toxique, écologique ou chimique, a donné lieu à autant de courants culturels apocalyptiques. Le sous-genre post-apocalyptique est devenu une forme contemporaine de tragédie. Que se passe-t-il après la fin du monde ? Le désespoir ? L'espoir ? Dans tous les cas, le post-apocalyptique est une tentative de conjuration. Il n'est plus temps d'éviter la fin du monde, mais peut-être d'éviter qu'elle se répète. Un contexte narratif passionnant. S'il n'y a plus d'espoir dans le futur, peut-on imaginer un nouveau présent ? La fiction post-apocalyptique permet ainsi de se délivrer des chaînes de notre époque et place son action à la dernière étape de l'humanité. N'est-ce pas finalement une remarquable manière de se donner les moyens de prévenir la fin des temps ?

Dans le jeu *The Last of Us* des studios Naughty Dog, inscrit sans ambiguïté dans la mouvance fictionnelle du post-apocalyptique, une pandémie mondiale et mystérieuse anéantit en quelques jours notre société et le monde d'aujourd'hui. Cette infection - due à une mutation du cordyceps, qui parasite son hôte de la même manière que ce genre de champignons tue les insectes dans notre réalité - n'est finalement qu'un artifice narratif qui permet de passer de la dystopie, le monde d'après, à une étude de caractère. Car le problème de l'humanité, c'est l'Homme, pas Dieu. Naughty Dog s'intéresse moins à son univers ultra-codifié qu'à ses personnages. Si la fin du monde est le fait d'armes de l'Homme, c'est vers lui que les auteurs choisissent de tourner les yeux. L'intrigue de *The Last of Us* s'avère alors totalement intemporelle. Le contexte n'est que prétexte à exacerber les personnalités et à forcer l'action. Naughty Dog s'est amusé à maltraiter ses marionnettes puis à couper les ficelles une à une. *The Last of Us* a tout de la tragédie moderne, mais rejette obstinément tout manichéisme. Le jeu tient ainsi autant de la tragédie grecque que de la tragédie humaniste. Nés d'une catastrophe, des personnages passionnés, forts, en subiront toujours les conséquences, et la boucle temporelle se répétera sans cesse : la perte d'un être cher, une vengeance inassouvie...

Il paraît peut-être superflu de le préciser, mais cela ne coûtera que quelques caractères supplémentaires à l'imprimeur : cet ouvrage, qui propose humblement à son lecteur de revenir sur les deux volets de cette épopée, d'en comprendre le processus de création et de fouiller dans les passionnants sujets qu'il arbore, n'a principalement d'intérêt que si vous avez joué à et vécu *The Last of Us* et *The Last of Us Part II*. Dès les premières pages, l'intrigue des deux titres précités sera déflorée puis, plus tard, décortiquée. Vous voilà prévenus.

Susciter l'émotion

Il arrive de temps en temps qu'une expérience soit si intense qu'elle vous hante pendant des années. Des moments surprenants, si marquants que, quoi que nous puissions faire, il demeure impossible de s'en défaire. Vous tentez de vous changer les idées, de faire quelque chose de différent, mais cela ne fonctionne pas. Cette expérience continue à habiter votre esprit. Il peut s'agir d'un ou une ex-petit(e) ami(e), d'un événement passé de votre enfance, d'un traumatisme ou même d'une œuvre d'art, quelle qu'elle soit. Cette expérience s'est installée dans votre subconscient et refuse de le quitter. Vous pouvez tenter de la combattre, mais elle demeure toujours. D'ailleurs, alors que vous lisez ces lignes, vous avez probablement quelque chose en tête. Quelque chose qui vous suit depuis des années, peut-être une pensée dont vous n'avez parlé à personne ou qu'à de très rares occasions. Au contraire, vous la gardez profondément secrète en vous, enterrée sous des émotions diverses. Ces expériences qui nous affectent si profondément sont passionnantes à plus d'un titre parce qu'elles nous définissent en tant que personnes. Elles façonnent notre personnalité et notre manière d'être. Il peut même arriver qu'on souhaite les raviver grâce à des artefacts comme une chanson qui nous rappelle une nuit d'été, un livre rattaché à un moment précis de notre vie, une photographie, un film ou même un jeu vidéo.

La plupart du temps, lorsqu'un joueur s'assoit et lance un jeu vidéo, tout ce qu'il en attend, c'est du fun. Concrètement, jouer se résume à une succession d'actions répétitives qui peuvent éventuellement conduire notre cerveau à libérer quelques afflux de dopamine dans le meilleur des cas, nous fournissant satisfaction et sensation d'accomplissement, des choses que le joueur vient probablement chercher sans même en avoir tout le temps conscience. Il est plus rare, et vraiment plus récent, que le joueur vienne chercher une expérience émotionnelle inédite. À la fin de la première décennie des années 2000, on parle d'émotions en utilisant de très grosses pincettes dans l'univers vidéoludique. Considéré avec une méfiance, voire une défiance particulière, le terme « émotion » a longtemps été traité avec curiosité dans le microcosme du jeu vidéo. D'un côté, l'expression est galvaudée par certains développeurs condescendants vis-à-vis du médium, de l'autre, une communauté se cristallise en gardien du temple réactionnaire prompt à lancer de véritables guerres saintes contre quiconque ose tenter de le faire évoluer. Échaudés par des expériences qui ont, très probablement, trop lorgné du côté du cinéma, comme *Heavy Rain* de Quantic Dream ou les jeux du studio Telltale, les joueurs ont reproché aux créateurs de vivre sous le joug paternaliste de la narration cinématographique. D'ailleurs, en 2009, le réalisateur Guillermo Del Toro enfonçait le clou en prétendant que le cinéma deviendrait une émanation du jeu vidéo. Ce qu'il fallait en comprendre, c'est que le jeu vidéo ne devait pas singer le cinéma, mais trouver sa propre voie pour raconter des histoires et faire naître des émotions nouvelles aux joueurs. C'est justement lorsqu'il s'émancipe de son encombrant parent que le

jeu parvient à faire ses propositions les plus marquantes. Fumito Ueda avec *ICO* (2001) ou *Shadow of the Colossus* (2005), Jenova Chen avec *Flower* (2009) ou *Journey* (2012), ou Yoko Taro dans *NieR* (2010) dépassent les codes inhérents au cinéma pour inventer leurs propres outils de narration. Le joueur n'y est pas le témoin invisible de l'action, il est acteur. Néanmoins, l'interaction ne se limite plus à répéter une action frénétiquement jusqu'au plaisir, elle est entièrement vouée à faire naître des émotions. Si cette interaction n'existe pas, l'implication émotionnelle du joueur n'est pas possible. Peur, joie, tristesse, épanouissement, stress : plus le médium progresse, plus variées sont les émotions et plus subtiles leurs incarnations.

Malgré cette défiance très conservatrice vis-à-vis de cette volonté de faire progresser le jeu vidéo, comme si ce dernier ne devait plus évoluer depuis *Space Invader* ou comme si le cinéma s'était résumé à faire rire ses spectateurs d'un simple lancer de tarte à la crème, le médium est pourtant un outil incroyable pour véhiculer des émotions - un cheval de Troie insoupçonné. En jouant à un jeu, en se soumettant à une diégèse¹ exotique comportant son propre lot de règles, les défenses psychologiques et cartésiennes du joueur sont au plus bas ; il est ainsi plus vulnérable aux charmes émotionnels que les créateurs ont imaginés. Très tôt, les développeurs se sont aventurés sur le chemin des émotions les plus primaires : la peur avec le *survival horror*, le rire dans le *point'n'click*... D'année en année, ils ont peaufiné l'équilibre subtil entre narration et *gameplay*, cherchant le Graal : justifier le *gameplay* par la narration, et inversement. Parmi les développeurs qui s'y sont risqués, certains en firent leur mantra : Quantic Dream, Telltale, Dontnod, CD Projekt, Rockstar ou... Naughty Dog.

Le studio californien fait des jeux depuis longtemps, mais il ne s'est pas tout le temps concentré sur les promesses narratives du support. La saga *Uncharted*, qui a démarré avec *Uncharted : Drake's Fortune* en novembre 2007, a certes mis l'accent sur ses personnages et la qualité d'écriture de ses dialogues, mais elle a aussi dû subir les critiques justifiées des observateurs, notamment sur son aspect cinématographique à peine digéré et surtout sur les réelles dissonances entre ce que l'histoire nous raconte et les agissements des personnages que campe le joueur. Ce n'est pas « réaliste ». Pas réaliste dans le sens crédible scientifiquement, mais réaliste dans le pacte qui lie le joueur à l'univers du jeu. Les anglophones utilisent le terme « *grounded* », qui pourrait se traduire chez nous par « cohérent », « réaliste » ou « authentique ». Il est tout à fait acceptable qu'un personnage ait des super-pouvoirs si cela est en accord avec l'histoire que le jeu raconte, mais il est compliqué d'accepter les faits et gestes d'un autre s'ils vont à l'inverse de sa caractérisation. Pour Naughty Dog, qui, rapidement, va prendre très au sérieux cette critique, le tournant se fera sur un jeu. Un titre qui va littéralement redéfinir tout un pan du *game design* narratif. Un nom venu de nulle part, n'appartenant pas à une franchise

1. La diégèse constitue l'univers d'une œuvre, le monde qu'elle évoque, régi par des règles originales et propres à cette fiction.

déjà établie. Un jeu qui va se retrouver sur les étals le 14 juin 2013, à la toute fin de vie de la PlayStation 3, en dépit d'un marché déjà résolument tourné vers la nouvelle génération de consoles.

The Last of Us n'a pas été conçu comme un titre révolutionnaire. D'ailleurs, aucun jeu du studio basé à Santa Monica n'a jamais eu une telle prétention. Naughty Dog est un orfèvre, un artisan qui sublime un matériau brut. Le titre fut même considéré comme un flop potentiel par une partie des équipes du studio lors de son développement. Ce qui peut paraître ridicule quelques années après, au regard de l'impressionnante postérité du jeu, est toutefois parfaitement compréhensible lorsqu'on remet les choses dans leur contexte. L'ère est au multijoueur, la presse et les réseaux sociaux prophétisent la fin du jeu solo, l'univers imaginé par Neil Druckmann est nihiliste, triste et désespérant, loin des décors exotiques et colorés des précédents succès de l'entreprise. Là où *Uncharted* se fait le chantre de la décomplexion, de l'humour et de l'action, *The Last of Us* se veut tragique, lent et résolument humain. Naughty Dog a pris un risque en pariant sur un tel changement de paradigme, un risque qui a néanmoins porté ses fruits puisque, aujourd'hui, le titre est considéré comme l'un des plus importants jalons de la narration vidéoludique, voire du jeu vidéo tout court. Une réussite qui nous fait forcément nous demander ce qui a permis au studio californien d'accomplir un tel exploit. Si vous tenez ce livre entre les mains, il y a de fortes chances pour que vous vous posiez justement cette question. Le succès vient-il du simple fait que *The Last of Us* nous propose une histoire qui implique et qui s'avère réaliste ? Des personnages convaincants, aux réactions si surprenantes et finalement si humaines ? Un épilogue déchirant qui a laissé sur le carreau presque tous ses joueurs ? Le succès de *The Last of Us* tient finalement à peu de chose : les émotions qu'il nous procure. Les deux épisodes de Naughty Dog font partie de ces expériences marquantes dans la vie d'un joueur. Le genre d'expérience qui peut influencer sur notre manière de voir le monde. Et l'émergence de ces fameuses émotions ne tient absolument pas au hasard. Elles sont le fruit d'un méticuleux travail de manipulation - au sens de mise en scène - de la part de Neil Druckmann, Bruce Straley, Halley Gross et de tout un studio. Un travail d'orfèvre, précis, imparable.

L'AUTEUR

Nicolas Deneschau se nourrit de films de monstres et de romans de piraterie. Passé par la case du cinéma de genre avant de traîner sa plume sur le site d'analyse *Merlanfrit.net*, Nicolas collabore aujourd'hui avec Third Éditions. Il est notamment l'auteur des *Mystères de Monkey Island*. À l'abordage des pirates et le coauteur de *L'Apocalypse selon Godzilla*. *Le Japon et ses monstres* ainsi que d'*Uncharted*. *Journal d'un explorateur*.

DÉCRYPTER LES JEUX

THE LAST OF US

QUE RESTE-T-IL DE L'HUMANITÉ ?

ACTE 1 : THE LAST OF US



Chapitre 1 : L'orfèvrerie

« Les jeux narratifs ne sont pas des films, mais les deux formes ont beaucoup en commun. Ce n'est pas juste d'ignorer complètement le cinéma. Nous pouvons apprendre énormément de lui sur la façon de raconter des histoires pour n'importe quel support visuel. Mais il faut cependant garder en tête qu'il existe beaucoup plus de différences que de similitudes entre ces deux média. Nous devons choisir quoi emprunter et quoi inventer. »

Ron Gilbert, *Why Adventure Games Suck*

Sic Parvis Magna

Très loin des dithyrambes, des éloges, des dollars et des pressions idoine, c'est au tout début des années 1980 que l'histoire du studio Naughty Dog commence modestement à s'écrire. Andy Gavin et Jason Rubin, deux jeunes adolescents du Nord de la Virginie partagent une même passion pour les salles d'arcade. Sur l'Apple II familial, les deux comparses s'amuse à recréer les graphismes, les animations et les routines des jeux vidéo à succès du moment. Ils piratent, modifient et distribuent sous le manteau des copies sur disquettes qu'ils font passer pour leurs propres créations dans l'école du quartier. En février 1984, Andy et Jason se lancent même dans une copie intégrale, à partir d'une page blanche virtuelle, du titre d'arcade de Genyo Takeda, *Punch-Out!!*. Ils prennent en photo les mouvements des personnages de ce jeu de boxe, dessinent et programment chaque élément du *gameplay* pendant plusieurs mois jusqu'à ce qu'un drame bien familier des développeurs en herbe de l'époque ne survienne. La disquette contenant la seule et unique version du jeu se casse et les données sont perdues.

Cependant, cette épreuve n'ébranle pas la motivation de nos deux jeunes apprentis programmeurs, qui vont combiner leurs études avec la réalisation de plusieurs petits logiciels, dont *Math Jam*, leur tout premier titre édité dans leur propre société appelée JAM Software (pour Jason & Andy's Magic). En 1986, les

comparses démarrent le développement de leur premier jeu original, *Ski Crazy*, une course à obstacles rudimentaire. Le titre s'écoule à environ mille cinq cents exemplaires, à raison de deux dollars la copie. Un maigre butin, mais qui satisfait pleinement les deux amis. À défaut de fortune, Andy et Jason commencent à prendre conscience qu'une opportunité existe. *Dream Zone*, le deuxième jeu de JAM Software, se révèle beaucoup plus ambitieux. Entre aventure textuelle, graphisme mêlant photos numérisées et *pixel art*, *Dream Zone* se distingue surtout par son histoire et sa poésie. Et c'est un petit succès-surprise pour couronner le tout, le titre étant vendu à un peu plus de dix mille exemplaires. Surtout, *Dream Zone* constitue un billet d'entrée dans la cour des grands. Jason décide, au culot, d'en envoyer un exemplaire à Trip Hawkins, alors patron d'Electronic Arts (*Ultima*, *Bard's Tale*...). Il reçoit en retour un chèque de quinze mille dollars pour réaliser en quelques mois le jeu d'aventure médiéval-fantastique *Keef the Thief* qui sortira en 1989 sur Amiga et PC. JAM Software se transforme officiellement en Naughty Dog. C'est le début d'une longue aventure.

Plagiats de talent

Trip Hawkins décide de faire confiance à Andy et Jason et leur propose cent cinquante mille dollars pour développer un nouveau jeu sur la prochaine console 16 bits de SEGA, la Genesis (Mega Drive en Europe), dont les kits de développement viennent d'être fraîchement mis à disposition de l'éditeur. Les deux Virginiens alternent entre les cours de fin d'études à l'université et le développement de *Rings of Power*, un jeu de rôle atypique, très influencé par *Ultima* et *Wizardry*, en vogue à l'époque, mais combinant une vue à la *Populous*, le *god game* de Peter Molyneux qui vient de défrayer la chronique. Et déjà, un mantra commence à s'écrire pour Naughty Dog. Andy comme Jason sont avant tout des fans de jeux vidéo et des techniciens, mais ils ne se positionnent pas comme des créateurs à proprement parler. *Rings of Power* est un melting-pot sous influence des recettes en vogue de son époque, et c'est exactement ce qui deviendra la marque de fabrique de Naughty Dog pendant de très longues années. Loin de la prétention d'inventer, de révolutionner ou de défricher le terrain vidéoludique, le studio va plutôt tenter de surfer sur des recettes établies en y apportant un soin particulier, aussi bien dans l'habillage graphique et sonore que dans l'animation ou le simple plaisir primaire de jeu. C'est ainsi que pour soutenir la sortie de la 3DO, la console que tente de lancer Electronic Arts en 1993 sur le marché américain, Naughty Dog va, encore une fois, plagier sans vergogne les meilleurs titres du moment que sont les jeux de combat. En 1993, alors que *Street Fighter II* cartonne en salle d'arcade, la 3DO connaîtra les honneurs de *Way of the Warrior*, un titre incroyable, improbable et totalement bricolé, qui tend vers le jeu culte de Midway, *Mortal Kombat*. Personnages numérisés, costumes amateurs, humour décomplexé et violence ostentatoire : le jeu est

un pastiche sans grand génie qui combine à la fois un sens de la débrouille et un talent pour cacher la misère assez grandiose. La plupart des scènes de capture des acteurs se font devant un drap blanc dans le petit appartement de Boston où Andy Gavin termine ses études. Les armures des combattants sont des assemblages de cartons et de boîtes Happy Meal de chez McDonald's. Toute la famille et les amis sont mis à contribution pour prêter leurs traits au panel d'experts en arts martiaux du jeu. *Way of the Warrior* fait son petit effet au salon du Consumer Electronics Show de Las Vegas en janvier 1994 et Naughty Dog y trouve son éditeur, Universal. Ces derniers, impressionnés par ce qu'Andy et Jason peuvent accomplir à moindres frais, leur proposent un contrat exclusif pour trois jeux. Naughty Dog est lancé, et la société va pouvoir s'agrandir.

Crash test

Toujours dans la continuité de ce mantra, le prochain jeu de Naughty Dog sera une modeste digestion des tendances vidéoludiques de son époque. Modeste, mais ô combien marquante et réussie. En 1995, c'est le chant du cygne de la Super Nintendo avec un incroyable *Donkey Kong Country*, joyau pur du jeu de plateforme signé Rare. Chez Naughty Dog, on louche définitivement vers cette petite nouvelle qui vient directement de Sony, la PlayStation. Les polygones, la 3D, le CD-Rom, Jason Rubin y croit fort, même si la malheureuse destinée de la 3DO dit le contraire. « Que pourrait donner *Donkey Kong Country* s'il était en 3D ? » Andy Gavin vient de lancer le concept de leur prochain jeu. Conscient de ses limites aussi bien techniques que financières, Naughty Dog ne se lance pas dans l'*open world* que s'apprête à révolutionner Nintendo avec *Super Mario 64*, mais il préfère transcrire *stricto sensu* le *game design* des jeux de plateforme de la génération précédente sur un autre plan, en conservant la progression linéaire. Le *Sonic's Ass Game* (littéralement : « le jeu qui suit le cul de Sonic »), tel qu'il est surnommé dans le petit studio, demande des mois de travail acharné aux huit personnes que compte l'équipe, entre apprentissage de la 3D, contrôles totalement expérimentaux, nouveaux outils graphiques et surtout une console dont les possibilités semblent impossibles à maîtriser. *Crash Bandicoot*, ce sera son titre définitif, va alors profiter d'un improbable concours de circonstances.

Lors du salon de l'E3, en 1995, SEGA dévoile le *Nights into Dreams* de Yuji Naka destiné à la Saturn, Nintendo défraie la chronique avec *Super Mario 64* de Shigeru Miyamoto et Sony s'amène les mains dans les poches, sans mascotte, sans images préétablies. Et c'est la presse qui va leur prémâcher le travail. Automatiquement amalgamé à la Sony PlayStation, *Crash Bandicoot* passe pour le personnage fun et coloré officiel de la toute nouvelle machine. Une aubaine et une fantastique mise en avant pour Naughty Dog. Sony saute sur l'occasion et ne manque pas de mentionner le jeu dès qu'il le peut. *Crash Bandicoot* séduit presque immédiatement le public :

il est moins technique que *Mario*, facile à prendre en main, joli avec son look hérité des *Looney Tunes*. Lorsque le jeu sort finalement le 31 août 1996, ce sont très rapidement deux millions d'exemplaires qui s'écoulent. Une réussite incroyable. *Crash* est même l'un des tout premiers titres occidentaux à cartonner au Japon, fait extrêmement rare. Aucune once d'originalité, aucune créativité débordante, aucune révolution, simplement un petit jeu, bien construit, sans ambitions démesurées, mais avec l'amour d'un savoir-faire presque artisanal, arrivé au bon endroit et au bon moment. Évidemment, Sony et Universal ne vont pas lâcher le filon. Entre 1996 et 1999, quatre épisodes de la série *Crash* remplissent les étals. L'équipe de Naughty Dog va raisonnablement grossir jusqu'à une quarantaine d'employés, faisant du studio californien « la plus grande troupe d'amateurs réunis », selon les propres termes de Jason Rubin. L'ambiance est à la camaraderie, pizzas et Coca, on s'y amuse souvent, on y travaille beaucoup, mais l'industrie du jeu vidéo, elle, n'arrête pas son ascension.

L'âge adulte

L'industrie grossit, les enjeux et la pression aussi. Le passage au nouveau millénaire rime, pour Sony, avec l'arrivée de la PlayStation 2. Pour Andy Gavin, cette perte d'innocence et les difficultés techniques rencontrées sur la nouvelle console sont un premier pas vers le départ. En janvier 2001, Naughty Dog présente néanmoins le projet *Next* aux dirigeants de Sony. Ces derniers décident d'y injecter le budget nécessaire en rachetant purement et simplement le studio. Les « Dogs » font désormais partie intégrante du sérail du grand constructeur nippon, une position particulièrement visionnaire et salvatrice dans une décennie qui va voir le fossé se creuser entre les petites équipes en voie d'extinction, d'un côté, et la professionnalisation à grande échelle, de l'autre. La seule chose qui doit désormais préoccuper Naughty Dog, c'est de faire de bons jeux, de grands jeux.

De cette nouvelle ère naît *Jak and Daxter*. Influencé par les enseignements de la production japonaise, d'une part, et affichant un design coloré, fun et plutôt occidental, d'autre part, le nouveau jeu du studio rencontre, une nouvelle fois, un succès inédit sans rien inventer, en sublimant simplement une formule. Le titre se démarque derechef par son excellence technique, sa maniabilité agréable, glissante, et son absence de temps de chargement - une prouesse technique pour l'époque. Pour parvenir à un tel résultat, le moteur maison, GOAL, fait preuve d'une ingéniosité inédite. En effet, une partie des composants inclus dans la console sert à émuler les anciens jeux de la PS1 (pour faciliter la rétrocompatibilité), ce qui donne à Gavin l'idée de développer des routines informatiques exploitant certains éléments du jeu directement par le biais du processeur dédié à cette rétrocompatibilité avec la PS1, en sus des propres ressources de la PS2 ! De fait, GOAL est un moteur hybride à cheval entre les deux générations de console, pour un résultat bluffant à l'écran.

De 2003 à 2006, la série *Jak and Daxter* se déclinera, une nouvelle fois, en quatre épisodes, rencontrant un succès rassurant, même si périlicant au fil des volets. Chaque titre est un nouvel enfant conçu dans la douleur. Les échéances sont tendues, et l'envie s'étiole doucement au sein du studio. Finalement, Andy Gavin et Jason Rubin, fatigués, jettent l'éponge. Le studio est en crise. Il va falloir se réinventer et se réorganiser tout en accompagnant un nouveau *hardware* imminent, la PlayStation 3, qui débarque en novembre 2006.

La formule Naughty Dog

S'il demeure intéressant et important de connaître la genèse du studio Naughty Dog et les premières fameuses sagas que sont *Crash Bandicoot* et *Jak and Daxter*, c'est véritablement à partir de 2007 et la sortie d'*Uncharted : Drake's Fortune* que les pièces du puzzle que constitue *The Last of Us* commencent à se mettre en place. À partir du jeu d'action mettant en scène Nathan Drake et ses amis, chaque titre, chaque élément vont servir un seul et unique but, celui d'affiner une « formule » qui ne fera que progresser et s'améliorer pour arriver jusqu'au pinacle que représente *The Last of Us Part II* en 2020.

Les remous internes créés par le départ d'Andy Gavin et de Jason Rubin ainsi que de toute une partie de l'ancienne garde du studio ont un fort impact sur le développement de la nouvelle licence qui accompagnera la PlayStation 3. Le studio retombe entre les mains d'Evan Wells, un ancien de Crystal Dynamics qui compte déjà quelques années chez les Dogs, bientôt rejoint par Christophe Balestra, jeune Français devenu l'un des fers de lance techniques du studio. Confié aux mains expertes d'Amy Hennig, le développement de *Project BIG* connaît de multiples transformations, aussi bien en matière de design que d'ambiance, avant de trouver son credo. Pour le site *Gamasutra*, Bruce Straley, futur coréalisateur d'*Uncharted 2 : Among Thieves*, résume ainsi l'idée générale de cette nouvelle franchise : « Nous voulions créer un *blockbuster* estival interactif. [...] C'était pratiquement devenu notre devise. Comment proposer des scènes d'action aussi épiques et intenses que dans des films comme *Piège de Cristal*, *Terminator 2* ou la série *Indiana Jones*, tout en permettant au joueur d'interagir avec l'action ? Nous aimons tout simplement ces films et ce sentiment que le spectateur éprouve au moment de quitter la salle après une séance de cinéma en été. Nous y avons réfléchi et les questions commençaient à trouver des réponses : et si on pouvait jouer comme à l'intérieur d'un *blockbuster* ? En plus de l'action, sommes-nous également capables de capturer le cœur et les tripes de ces films ? En regardant *Aliens, le retour*, vous comprenez pourquoi Ripley est prête à se sacrifier et vous vous en souciez. Nous voulions que les joueurs puissent tomber amoureux de nos personnages, qu'ils aient à se soucier de ce qui leur arrive et des relations qu'ils entretiennent. » Une déclaration qui va à elle seule redéfinir la nouvelle orientation de la série comme la trajectoire générale du studio