



# THE LAST OF US

## ESPOIR DANS UN MONDE APOCALYPTIQUE

Yael THOMMES

FÉV 2026 - DNMAD18JO

n'hésitez pas à zoomer pour profiter des images !

La série de jeux vidéo The Last Of Us est composée de deux opus. Le premier est sorti en 2013 et le second en 2020. Tout deux sont développés par Naughty Dog et distribués par Sony. C'est un jeu type action-aventure, vu à la troisième personne, et qui incorpore des éléments de survival-horror.

L'histoire prend place en 2033, après que l'humanité a été ravagée par une pandémie depuis plus de 20 ans auparavant : le cordyceps, un champignon, infecte les humains et leur fait perdre la raison. On retrouve plusieurs stades d'incubation qui apparaissent comme ennemis dans le jeu, et ce n'est pas beau à voir :



On suit alors l'histoire de Joël, cinquantenaire qui survit en trafiquant des armes et des munitions. La population humaine restante est divisée en différentes factions, et les zones sécurisées sont très surveillées, sous loi martiale.

Il finit par faire la rencontre d'Ellie, une jeune fille, qui dévoilera plus tard être immunisée au virus. On suit alors leur périple à travers les États-Unis, entre embuscades, fuites et moments de répit.



J'ai beaucoup aimé l'aspect d'exploration qui n'est pas radin. Les paysages sont magnifiques tout au long des deux jeux, avec des panoramas à couper le souffle :



La survie fait partie intégrante du gameplay. On doit fouiller dès qu'on en a l'occasion, fabriquer et améliorer nos armes, remplir nos cartouches, se soigner ... On est vraiment immergés dans le jeu, au tel point qu'il m'était difficile de sauvegarder la partie même après plusieurs heures de jeu ...

On joue tandis en tant que Joël, tandis en tant qu'Ellie dans le premier jeu, permettant plusieurs points de vue de l'histoire, ce qui m'a beaucoup plu. Au final, on se rend compte que même dans les moments tranquilles, les conséquences d'actions passées finiront par les rattraper. Joël présenté comme une figure quasi-paternelle n'est pas toujours un homme aux actions louables. Il ira même jusqu'à empêcher la création du vaccin au virus (qui nécessitait la mort d'Ellie), seul espoir de l'humanité, pour la sauver.



Cet égoïsme causera sa perte dans le deuxième jeu, mais est indéniablement un signe de son affection sincère envers Ellie. C'est aussi ce qui m'a touché dans le jeu, on suit des personnages imparfaits, humains, qui ne font pas toujours les bons choix, pourtant, on ne peut que les comprendre.



# THE LAST OF US

## UN CYCLE DE VENGEANCE

Yael Thommes

FÉV 2026 - DNMAD18JO

Dans le second opus, Ellie est désormais adulte et Joël a pris quelques rides, le danger semble s'être apaisé. Ils vivent dans une petite ville organisée, avec des rondes régulières pour s'assurer qu'aucun infecté ou ennemi ne s'en approche.

Ce qui m'a beaucoup plu dans The Last Of Us, c'est que la protagoniste n'est pas là pour plaire à un public majoritairement masculin. Même si elle rentre dans des standards de beauté, elle n'est pas exagérément féminine, hypersexualisée ou dénuée d'imperfections, comme c'est le cas dans d'autres jeux vidéo. De plus, elle est ouvertement lesbienne, ce qui n'a pas plu à certains joueurs ... plutôt bon débarras je vous dirais, surtout qu'on le savait depuis le DLC du premier opus, qui date de 2014 ...

Cela peut paraître anodin, mais en réalité, peu de jeux vidéo passent le Test Bechdel, encore aujourd'hui.



De nouveaux personnages et factions apparaissent, dont Abby, la fille du chirurgien que Joël a tué pour sauver Ellie. Motivée à se venger, Abby arrive à ses fins et finit par tuer Joël, sous les yeux impuissants d'Ellie. A partir de là, cette dernière va se lancer dans une quête de vengeance qui va vite tourner à l'obsession.

Les combats sont nombreux, et Ellie devient impitoyable pour atteindre son but, alors même qu'elle a la possibilité de continuer à vivre avec sa petite amie, Dina.



On la voit se perdre dans sa haine, chose que l'on aimerait pouvoir changer, mais que l'on ne peut s'empêcher de comprendre.

En jouant, on se rend bien compte que même si Abby est peinte en tant qu'antagoniste, elle est exactement pareille qu'Ellie. Pour moi, on ne peut pas affirmer comprendre l'une si l'on ne comprend pas l'autre. Il n'y a pas de camp du bien ou du mal, elles sont les deux faces d'une même pièce.

Bien sûr, avec tous ces rebondissements, il ne faut pas oublier les infectés, qui font toujours partie intégrante de l'histoire. Le moment le plus marquant pour moi a été le combat contre le Rat King, un organisme constitué de plusieurs infectés

qui étaient isolés depuis le début de l'épidémie dans le sous sol de l'hôpital ... Autant vous dire, le cordyceps a eu le temps de faire son travail !

Le boss n'est pas si redoutable en soit, mais l'espace est très restreint, la fuite est impossible, la panique prend place, même derrière notre écran.



Pour finir, comment ne pas parler de la scène de fin ? On y retrouve les deux ennemies, affaiblies et abattues par leurs périple respectif. Après un combat acharné, Ellie finit par laisser la vie à Abby, se rendant compte que sa quête de vengeance était dénuée de sens, malgré tout ce qu'elle a abandonné pour y arriver.



Évidemment, en deux pages il m'est impossible de dire tout ce que je voudrais sur le jeu, vous n'avez eu qu'un bref aperçu. Alors seule solution : y jouer (ou au moins regarder un let's play pour les moins motivés) ! Vous ne le regretterez pas, entre graphismes extraordinaires, combats immersifs et personnages complexes, ça vous plaira forcément !