

Les animaux dans les jeux vidéo

Chronologie sélective des jeux vidéo emblématiques où les joueurs incarnent un animal (1981-2017)

Les animaux sont représentés dans les jeux vidéo depuis 1975. Le jeu d'action *Shark Jaws*, dans lequel un plongeur doit échapper à un grand requin blanc, en est le premier exemple. D'autres jeux suivront comme *Donkey Kong*, paru en 1981, où un gorille géant tient prisonnier une princesse que Mario, alors appelé Jumpman, doit délivrer.

À partir des années quatre-vingt, les animaux deviennent véritablement les héros des jeux vidéo. Les développeurs les anthropomorphisent et leur donnent à résoudre des quêtes écologiques, humanistes, voire mystiques.

À l'occasion du Festival Press Start 2021 consacré à la nature dans les jeux vidéo, Balises vous propose un focus sur les jeux vidéo dans lesquels les héros sont des animaux réels ou anthropomorphisés.

Frogger (1981)

Développé par Konami, *Frogger* est un jeu d'arcade où le joueur incarne une grenouille qui doit retourner dans sa maison. Le game designer Akira Hashimoto trouve l'idée du jeu alors qu'il patiente dans sa voiture à un feu rouge et voit une grenouille en difficulté pour traverser. *Frogger* se joue à l'aide d'un joystick disposant de quatre directions. La grenouille commence en bas de l'écran. Le joueur la dirige à travers une route embouteillée et des torrents recouverts de rondins, de tortues et d'alligators.

Les obstacles ont différents niveaux de vitesse. Si la grenouille percute un véhicule ou tombe dans l'eau, elle perd une de ses vies et reprend au début du niveau. Elle peut au passage attraper des mouches pour gagner des points bonus. Des femelles grenouilles apparaissent de manière aléatoire sur la rivière et lui donnent également accès à des points bonus. Le joueur dispose de soixante secondes pour rejoindre la berge. La difficulté augmentant à chaque changement de niveau. *Frogger* fait l'objet de nombreuses suites, notamment sur PC et Playstation en 1997. Les décors sont en 3D et le concept du jeu originel est conservé. En 2001, un remake est lancé sur Playstation 2 où la grenouille est anthropomorphisée. Elle évolue dans un royaume à la recherche d'une princesse qui l'embrasse et la transforme en prince.

Voir, écouter, lire :

[Vidéo de Frogger joué sur l'émulateur Final Burner Alpha](#)

Sonic The Hedgehog (1986)

En 1986, la firme américano-japonaise Sega cherche une nouvelle mascotte pour remplacer la précédente, *Alex Kidd*, et pour concurrencer ainsi Nintendo, qui connaît un franc succès avec son héros, le plombier *Mario Bros*.

En 1990, l'équipe du studio Sega AM-8 propose différents personnages : un tatou, un chien, une caricature de Théodore Roosevelt en pyjama ou encore un lapin qui peut étirer ses oreilles pour attraper des objets. Ce sont finalement les croquis d'un hérisson nommé « Mr Hedgehog » qui sont retenus. La paternité du design officiel est attribuée à Naoto Oshima.

Le hérisson est appelé Sonic en raison de sa capacité à courir à la vitesse du son. Son corps est bleu céruléen en hommage au logo de Sega. Il porte des chaussures blanche et rouge en référence aux couleurs de l'album *Bad* de Michael Jackson. Le jeu se déroule dans différents mondes (collines herbacées, montagnes russes, complexe industriel, ruines antiques...) où Sonic a pour mission de sauver des animaux transformés en robots par le Docteur Ivo « Eggman » Robotnik. Le hérisson a la capacité de se mettre en boule pour terrasser ses ennemis. Il peut récupérer des anneaux qui lui donnent des vies supplémentaires ou lui permettent d'accéder à un niveau bonus.

Voir, écouter, lire :

[L'histoire de Sonic le hérisson, 2012](#)
[A la Bpi, niveau 1, GE JEU P](#)

Ecco The Dolphin (1993)

Ecco the Dolphin a été développé par le studio Novotrade International pour la console Master System. Le game designer Ed Annunziata crée le personnage d'Ecco en s'inspirant de la nouvelle *Sounding* de Hank Searls qui aborde les thèmes de l'écholocalisation et de la relation entre les hommes et les baleines. Le développeur fait également référence au voyage dans le temps, au mythe de l'Atlantide ainsi qu'aux extraterrestres.

Ecco the Dolphin est un jeu d'aventures où le joueur incarne un grand dauphin qui part à la recherche des membres de sa famille, emportés par une tempête. Au fur et à mesure du jeu, on apprend qu'ils ont été enlevés par les extraterrestres. Ecco part à la recherche de leur reine et de son vaisseau spatial.

Grâce à son sonar, il a la capacité de s'orienter dans les niveaux et d'interagir avec les autres cétacés. Il évolue dans différents milieux aquatiques (mer tempérée, mer polaire, mer préhistorique...). Ses principaux ennemis sont des pieuvres, des requins tigres, des méduses et des poissons-lune. Pour passer à un autre niveau, il doit traverser des obstacles comme des barrières de rochers ou des cristaux géants. Les bancs de poissons sont l'unique moyen pour lui de regagner de la vie. Le dauphin doit également remonter régulièrement à la surface pour retrouver de l'oxygène.

Voir, écouter, lire :

[Vidéo du test de Ecco The Dolphin sur Megadrive](#)

***Crash Bandicoot* (1996)**

Édité en 1996 sur Playstation, *Crash Bandicoot* est un jeu de plates-formes qui se déroule dans la jungle tropicale, sur un archipel de trois îles au sud-est de l'Australie. Le personnage de Crash Bandicoot est un marsupial orange, qui a pour mission d'arrêter deux docteurs mégalomanes, Neo Cortex et Nitrus Brio, dont l'objectif est de créer une armée d'animaux mutants pour conquérir le monde.

Le héros doit également sauver Tawna, une femelle bandicoot, et nettoyer la pollution créée par les deux scientifiques. Il est aidé par Aku Aku, un masque sorcier qui le protège contre ses ennemis. Crash Bandicoot commence avec quatre vies et récupère des caisses contenant des fruits Wumpa, qui lui font regagner une vie lorsqu'il en collecte 100. Trente-deux niveaux, répartis sur trois îles, sont à parcourir. À chaque île correspond un boss qu'il faudra vaincre pour avancer.

Pour la conception de *Crash Bandicoot*, les game designer veulent un personnage qui rappelle à la fois *Sonic le hérisson* et *Taz*, le diable de Tasmanie. Ils sélectionnent trois animaux : un wombat, un potoroo et un bandicoot. Le bandicoot est retenu pour son air sympathique et pour le fait que personne ne sait d'où il est originaire. À la différence de *Mario* et de *Sonic*, il possède une histoire, un passé et des sentiments.

Voir, écouter, lire :

[The Crash Bandicoot Files : les documents de conception originaux, 2018](#)

[À la Bpi, niveau 3, 794.51 CRA](#)

***Okami* (2006)**

Okami est un jeu d'action-aventure créé par le Studio Clover et édité par Capcom sur Playstation 2. L'histoire se déroule à l'époque médiévale dans un univers peuplé de créatures fantastiques. Suite à la résurrection du dragon octocéphale Yamata-no-Orochi, les ténèbres se sont répandues partout.

Pour rendre sa luminosité au monde, Amaterasu, la déesse du Soleil, se réincarne dans le loup blanc légendaire Shiranui. Elle est accompagnée par Issun, « l'artiste errant », un lilliputien qui utilise un pinceau céleste pour redonner au monde ses couleurs.

Les graphismes du jeu emploient l'ombrage de celluloïd. Cette technique permet de créer des images à la manière des cartoons. Les dessins ont l'aspect des estampes japonaises sur papier de riz. Dans *Okami*, le joueur a la possibilité d'utiliser un « pinceau magique » pour modifier les décors. Il peut, par exemple, détruire un obstacle, amener de la lumière à certains endroits, créer des nénuphars sur l'eau...

Voir, écouter, lire :

[Vidéo du trailer d'*Okami* sur Playstation 4](#)

Deer God (2015)

L'histoire de *Deer God* débute par un chasseur et son chien qui croisent un grand cerf par un soir de pleine lune. Au moment de tirer sur l'animal, il est bousculé par son chien et la balle tue malencontreusement un faon. Le chasseur se retrouve réincarné dans le corps du faon et doit se repentir en réalisant des quêtes. Une entité supérieure observe les actions de l'animal et décide du sort réservé à celui-ci à la fin du jeu.

Le chasseur ne pourra retrouver sa forme humaine qu'en collectant les dix statues de cerf cachées dans les mondes. La condition physique du cerf évolue au fil du jeu. Il peut débloquer de nouvelles compétences au fil des niveaux, comme le fait de sauter plus haut ou d'avoir des attaques plus puissantes. Pour ne pas perdre de vie, le joueur doit manger des fruits et des végétaux, une jauge indiquant lorsque l'animal a faim. Développé en 2015 par le studio Crescent Moon Games, *Deer God* est intégralement réalisé en pixel art 2D. Les couleurs chatoyantes mettent en valeur les changements météorologiques des différents niveaux et rendent les décors poétiques.

Voir, écouter, lire :

[Vidéo du test de *Deer God* sur Steam](#)

Seasons after Fall (2016)

Développé par le studio français Swing Swing Submarine, *Seasons after Fall* est un jeu de réflexion et d'exploration dans lequel le joueur incarne un renard sauvage. Dans une forêt où les animaux ont presque tous disparu, il est attiré par une force mystérieuse. Au contact des quatre gardiens des saisons, il va acquérir et manipuler le pouvoir de contrôler les saisons. Mais à quel prix ? C'est ce que le joueur va découvrir. Le graphisme en 2D s'inspire des films d'animation et des jeux développés par le studio japonais Vanillaware.

Les couleurs automnales et la luminosité rappellent le style des peintures classiques. Pour réaliser les graphismes, le studio Swing Swing Submarine a collaboré avec le concept artist Géraud Soulié.

Seasons after Fall évoque le passage de l'enfance à l'âge adulte et la perte de repères qui en résulte. Le jeu est basé sur l'illusion de contrôle, renvoyant à l'idée d'une nature incontrôlable et inaccessible. L'absence de carte pour s'orienter invite le joueur à se perdre dans la forêt et à se créer son propre schéma mental des lieux.

Voir, écouter, lire :

[Le site du développeur du jeu qui présente son actualité et ses trois réalisations : *Block that Matter*, *Tetrobot and Co.* et *Seasons after Fall*.](#)

Rain World (2017)

Rain World met en scène un « chat-limace », séparé de sa famille, et contraint à la survie dans un univers industriel post-apocalyptique. Il doit échapper à des créatures (lézards, sangsues, araignées, crocodiles...), plus ou moins hostiles. Les 1 600 niveaux en 2D sont partiellement plongés dans l'obscurité et reliés entre eux par des canalisations. Des zones d'hibernation permettent d'échapper aux pluies diluviennes qui s'abattent régulièrement et peuvent blesser. Des points « Karma » sont obtenus lorsqu'il parvient à hiberner. Il peut utiliser des débris comme arme et doit forer le sol pour se nourrir.

Le jeu met à disposition une carte des niveaux pour s'orienter et un ver, en hologramme, sert de guide et conseille quel objet ramasser. Le concept du jeu s'inspire des conditions de vie des rats à Manhattan.

Les game designers du studio Videocult ont utilisé les couloirs du métro de New-York comme base de leur décor. Leur idée étant de confronter les joueurs à la survie dans des environnements dont ils ignorent l'organisation et le fonctionnement. Le jeu repose sur la fuite et la discrétion. Les joueurs sont incités à ne pas affronter directement les créatures ennemies.

Voir, écouter, lire :

[Site du jeu Rain World](#)