

Créé par Michel Ancel (game designer de *Beyond good & Evil*), Rayman voit le jour en 1995.



I.Synopsis

Dans le monde de Rayman, la vie est belle, rien ne semble pouvoir perturber la tranquillité du grand Protoon, esprit protecteur de ce monde. Mais un jour, le mystérieux Mr. Dark vient déranger cet équilibre en dérobant le grand Protoon, battant Betila la fée gardienne et éparpillant tous les électoons, qui gravitaient autour de l'esprit. Le monde, envahi par des créatures malfaisantes, semble être sans avenir... C'est sans compter l'aide de Rayman, un personnage pour le moins original (pas de bras ni de jambes). Il va devoir retrouver tous les électoons, combattre Mr. Dark et libérer le Grand Protoon.



II. Gameplay

Bon, comme une analyse classique dans la jouabilité, on va séparer ça en côtés positifs et côtés négatifs.

-Bon points:

- Tout d'abord, on a libre choix de la configuration de la manette (oui, on voit ça dans beaucoup de jeux, mais ça fait toujours plaisir de pouvoir choisir les touches qui nous conviennent le mieux).
- Ensuite la prise en main est assez facile à avoir, même si on a quelques difficultés à gérer les sauts en débuts de partie (ce qui est normal).
- Le concept est simple, le joueur ne se prend pas la tête sur des casse-tête impossibles: avancer, sauter, esquiver, frapper.

-Mauvais point:

Rayman ne comporte pas vraiment de malus, si ce n'est la difficulté. Outre la difficulté des niveaux, qui n'est pas forcément un mal, il s'agit de la difficulté à gérer les Game Over. En effet, en début de partie, on dispose de 5 vies, et de 5 "continues", cependant quand on les a tous épuisés, le défaut est que l'on ne les récupère pas, on récupère seulement ceux que l'on avait lors de la dernière sauvegarde. Pour un joueur avisé, il suffit de sauvegarder avant chaque niveau, et si l'on n'est pas satisfait, recommencer, mais un joueur débutant aura tendance à enchaîner les premiers niveaux, sans se soucier des Game Over qu'il a eu, ce qu'il fait que vers les niveaux plus durs, il se retrouve à devoir tout refaire.

En dehors de ces bons et mauvais points, Rayman est un jeu qui demande de l'entraînement, de la patience et de la confiance en soi. En effet, même si l'on peut avoir une excellente prise en main, la suite n'est pas forcément facile. Je parle de confiance en soi, je m'explique: Il existe dans Rayman des niveaux où l'on est au-dessus du vide, sur des plates-formes glissantes. Si l'on hésite, on aura beaucoup de risques de tomber, la clé, c'est d'y aller franco et vous verrez que ça passera tout seul.

III. Audio-visuel

Graphismes:

Ce jeu nous offre des graphismes assez impressionnants: les décors en fond sont absolument magnifiques, on dirait presque des toiles (dans le monde de la forêt, l'arrière-plan nous plonge complètement dans l'ambiance de l'univers forestier fantasmagorique). Ces décors complexes, très beaux et détaillés sont en quelque sorte un contraste avec les graphismes des personnages, très bien faits, mais qui donnent plus une impression enfantine. Ils sont même assez amusants:



Bande-son:

La musique dans Rayman est de très belle qualité, chaque musique se synchronise parfaitement avec chaque passage, elle nous plonge complètement dans l'ambiance, que ce soit lugubre, tranquille où bien que nous donne une envie d'action !

De plus, les effets sonores sont originaux. En dehors des voix (qui sont par ailleurs très attrayantes, ex: le rire du tireur de marteau, ou bien les différentes onomatopées de Rayman), tous les bruits sont présents et bien jaugés. On n'est pas énervé par un boucan des bruits constants et de plus, on a envie de jouer avec du son.

IV. Autres caractéristiques du jeu

- Evolution: On retrouve dans Rayman la transformation d'un héros incapable au début, mais compétent à la fin (comme dans certains autres jeux, mais d'une manière assez différente). En effet, en apparence, Rayman ne change nullement, mais il acquiert au fur et à mesure des jeux différentes capacités: coup de poing, hélico, s'accrocher aux anneaux, courir (bon je ne reviendrais pas sur le fait qu'un héros incapable de courir est assez étrange. Cf les premiers The Legend of Zelda ou Pokemon)
- Côté design: Il faut avouer que l'apparence des personnages est pour le moins originale!
 - Rayman: sa coupe de cheveux assez spéciale, ses muscles invisibles, ses grands yeux, son sourire éclatant en font un personnage unique, auquel le joueur peut aussi facilement s'identifier (au vu de sa jeune apparence) et auquel on s'attache.
 - Mr. Dark: Avec son côté ténébreux (cape et chapeau bleus marine), son visage caché et ses yeux jaunes maléfiques, on a un bon méchant, simple, mais idéal.
 - Les électoons: Les gentils petits mignons bonhommes roses, sont les personnages désignés pour être prisonniers et victime: petite taille, sans défense, ils symbolisent en effet toute l'impuissance du monde face à Mr. Dark
 - Belita: Elle arbore un air maternel, ainsi que des vêtements de la couleur de la forêt laissant le côté nature ressortir. On sait qu'elle veille sur Rayman.
- Fun: On voit dans le jeu que les créateurs se sont mis en tête de nous amuser à certains moments. Par exemple, pour le check point, Rayman qui pose pour un photographe; la figure à la fin d'un stage (avec le rire en fond sonore qui est excellent); les boss qui pleurent quand ils se font battre.



V. Les différents mondes de Rayman

Dans Rayman, chaque monde est composé de plusieurs niveaux, eux-mêmes composés en différents stages.

1) 1er monde: La forêt des songes

Un monde alternant deux décors en arrière-plan: l'orée de la forêt, ainsi que les marais profond. On y trouve les principaux adversaires tels que les petits personnages bleus, méchants, qui bougent sans arrêt (appelons-les neutoons) mais aussi le tireur de marteau et les méchants spécifiques: les chasseurs, et les piranhas. Ce monde est en effet un premier monde adéquat pour les débutants, sans réelle difficulté.



2) 2nd monde: Le ciel chromatique

Un monde ayant pour thème la musique (on y aperçoit des tam-tam, cymbales ou saxophone) qui nous plonge dans deux univers différents: le jour, où on l'y retrouve l'action habituelle, avec les différents ennemis (sauterelles, les yeux qui lancent des éclairs, les neutoons), et la nuit, où l'on sent plutôt une ambiance de blues, voire jazz, qui nous donne l'impression de lenteur. Dans ce monde, on aperçoit constamment, au-dessus du vide, des notes de musique avec des visages, dont le seul but est de vous blesser. Question difficulté, il va s'en dire qu'il est à un niveau plus élevé que le précédent, bien plus technique, ce qui est dû aux plates-formes glissantes dans tous les niveaux. C'est surtout ici que l'on voit la différence entre un débutant et un joueur assez expérimenté.



3) 3e monde: Les montagnes bleues

Ce monde-là est à peu près du même niveau que celui de la musique, mis à part l'ambiance. On a l'impression ici d'être arrivé sur une autre planète, où la difficulté n'est pas du même genre. Ici, la principale difficulté vient d'abord des ennemis, les rocs qui sont faits de pierres, indestructibles (on ne peut que les détruire temporairement) dont pour les passer il faut innover, mais aussi de la patience qu'il faut avoir lorsque l'on est en mode hélico infini (pendant 2 stages) pour ne pas tomber sur des pics.



4) 4e monde: La Cité des images

Alors que dire vraiment de ce monde? Si ce n'est que, parmi les 5 mondes avant le final, c'est celui qui donne le plus de fil à retordre. On est bien plongés dans une ambiance artistique (stylo, décors en bois, crayons, gomme, encre, peinture) assez sympathique. Les trois niveaux sont tous les trois remplis de difficultés (constamment du vide, punaises de partout...) avec des nouveaux ennemis qui apparaissent: les pirates qui poursuivent Rayman sur une petite distance avant de disparaître. De plus, on a le boss qui fait sa première apparition dans le niveau 1, pour revenir en boss super balaise dans le niveau 3, extra dur.



5) 5e monde: Les caves de Skops

Le dernier monde, qui est assez impressionnant, de par son originalité par rapport aux autres. On a en effet le niveau "Mangez chez Joe" qui est énormément technique. Et oui, Rayman doit aider le restaurateur Joe à rétablir le courant, on a donc un terrain où l'on est dans le noir total (sauf une luciole sur Rayman), suivi d'un terrain assez ardu, on arrive à remettre le courant, il faut le faire en sens inverse, en passant dans un autre chemin, bref un niveau tout à fait réfléchi. Sinon, on retrouve dans chaque niveau, l'ambiance d'une caverne, lugubre... On est encore une fois plongés dans le décor. Le boss est assez chaud aussi, vu que le poing de Rayman est sans effet sur lui, bonne chance !



Et voilà, on a fait le tour des mondes... avant le grand final, qui, malheureusement est assez difficile d'accès, vu qu'il faut avoir libéré tous les électoons avant de pouvoir y accéder, ce qui est vraiment ardu, étant donné la localisation de certaines cages dans certains niveaux. Enfin bon, voici l'analyse du dernier monde :

4) 6e monde: Le château des délices

Bon, et bien nous voilà, le dernier monde, enfin il ne contient qu'un seul niveau, composé, encore une fois en différents stages. Je n'expliciterais pas ces stages pour vous garder la (bonne) surprise que l'on fait en les voyant car on affronte Mr. Dark tout au long de ce niveau de pleins de manières différentes, ce qui est très original et l'on prend vraiment plaisir. Un super finish dans ce jeu.

Je ne vois pas trop ce que je pourrais ajouter, donc en résumé: Rayman est un excellent jeu de plate-forme que je conseille à tout le monde, malgré la difficulté présente continuellement dans le jeu. Les graphismes et la bande-son nous tiennent tout du long, on aime ça, et même si le scénario de base est maigre, Michel Ancel en tire un jeu non loin de la perfection.