

Créé bien évidemment par Michel Ancel, sorti en 2011, édité par Ubisoft, ma critique portera sur le jeu à support wii.



**Synopsis:** Rayman, Globox, et leurs amis les Pitzêtres, comme à leur habitude font un boucan par croyable dans la forêt. Ce brouhaha va énerver les habitants qui vivent sous leur terre, et ces derniers, enragés, vont envahir le monde du dessus après avoir fait prisonnier Rayman et ses amis.

Un scénario on ne peut plus basique, mais qui n'est pas l'intérêt principal du jeu. Cependant, la cinématique d'entrée est grotesque et fait forcément sourire le joueur par son absurdité.

But du jeu: délivrer tous les électoons qui se sont fait emprisonner (encore?), battre les monstres qui se sont déversés sur le monde de Rayman et les renvoyer d'où ils viennent.

## I. Gameplay

Si ce Rayman se nomme Origins, c'est pour une bonne raison. Non pas à cause du scénario, mais c'est le game designer, Michel Ancel, qui effectue un beau retour aux sources en créant un jeu Rayman... en 2 dimensions! Reprenant la même vision de jeu que Rayman, premier du nom, on découvre un jeu de plateformes en 2D donc, où l'on parcourt un niveau comme bon nous semble. L'interface hors-niveau est la carte du monde pour voyager entre les différents territoires dans lesquels on a une demi-douzaine de niveaux. Le jeu comporte aussi un stage « initial » où le joueur commence à jouer, choisit son personnage (3 choix: Rayman, Globox, ou un des Pitzêtres, avec des designs différents).

On trouve plusieurs types de niveaux: classique, moustique, course, boss.

Classique: le joueur se balade sur le terrain, tue les monstres qu'il rencontre, délivre les électoons, collectionne les « lums » (sorte de luciole que l'on trouve en masse dans les niveaux). Ce type de niveau se déroule comme on veut: On peut soit se presser pour finir le niveau le plus vite possible, soit prendre son temps et explorer chaque parcelle pour tout découvrir chaque passage de chaque niveau et de connaître chaque niveau par cœur. C'est ce genre de niveau que le joueur fait le plus souvent.



Moustique: Un niveau par territoire, le personnage monte Moskito (le moustique de Rayman 1) et on a un niveau en défilement automatique de gauche vers droite, où l'on dirige le moustique dans les airs, on doit survivre et détruire tous les obstacles que l'on rencontre.



Course: Un niveau par territoire, il s'agit de niveaux assez originaux qui ne font pas avancer le scénario principal, mais permettent de débloquent le niveau secret de Rayman Origins. Il s'agit d'un niveau où l'on poursuit un coffre vivant qui s'enfuit à votre vue: encore un

défilement automatique, la vitesse prime dans ce type de niveau, où l'adrénaline est tout le temps au rendez-vous. Ce genre de niveau se réussit rarement du premier coup mais par l'acharnement et la connaissance du terrain.



Boss: Dernier niveau de chaque monde, il commence généralement de manière classique, suivi d'une course poursuite puis l'affrontement contre le boss du monde.

Les commandes: la prise à main est plutôt facile, après une minute ou deux d'adaptation, le joueur peut aisément se balader dans les niveaux. La fluidité est toujours présente, et chaque personnage dispose de sa panoplie d'attaque.

Il existe deux principales différences avec le premier Rayman, cependant, au niveau du gameplay tout du moins:

-La difficulté est beaucoup moins présente: en effet, même si certains passages sont aussi difficiles à traverser que dans Rayman 1, dans Rayman Origins, il y a un nombre illimité de vies, et donc, lorsque l'on meurt, on revient juste au dernier checkpoint... **ET ON PEUT FAIRE ÇA JUSQU'À CE QUE L'ON Y ARRIVE !!!** Bon point ou mauvais point? C'est au joueur d'en décider. Il est vraiment rageant de devoir recommencer tout un niveau pour un obstacle mal géré mais pour les hardcore gamers, il n'y a plus vraiment d'intérêt si c'est aussi facile.

-Le mode multijoueur: en effet, dans le Rayman 1, le joueur jouait solo, et c'était le seul mode possible. Dans ce jeu, cet apport (jeu jusqu'à 4 joueurs) transforme ce jeu de plateformes classique, en mêlée impressionnante, car si les joueurs sont maintenant plus nombreux pour affronter les adversaires, ils peuvent se taper dessus les uns les autres ! Alors vous pouvez être sûr qu'il y a aura une personne pour en provoquer une autre, et que j'te file un coup de poing, et bim un coup de pied, et ça pendant plusieurs minutes, et tout en continuant d'avancer dans le niveau ! Le mode multijoueur est vraiment super, et promet aux joueurs des heures de fun et de délire ! Pousser les autres dans le vide, ou bien les envoyer sur des monstres, tout en allant super vite, de la franche rigolade, et cela pour filles et garçons! Dans ce mode, on retrouve l'idée utilisée dans New Super Mario Bros, lorsqu'un joueur meurt, il se transforme en bulle, et ne peut pas agir sur l'environnement, attendant qu'un autre joueur touche cette bulle.





## II. Audio-visuel

Après cette première partie plutôt conséquente, voici venir celle sur les graphismes, et le son !

### *1) Graphisme:*

Encore une fois, je suis obligé de comparer avec le Rayman de playstation1, on retrouve des décors tout simplement magnifique, magique, merveilleux, sublimes, et j'en passe. Les arrières plans sont d'une beauté à couper le souffle, quel que soit le territoire (on trouve la forêt, les airs, la glace/le « volcan », l'eau, et d'autres) mais dans chaque territoire, on voit que les graphismes ont le sens du détail. Les dessins sont poussés à l'extrême, et les yeux du joueur prennent beaucoup de plaisir par ces dessins.

Les personnages quant à eux, sont plus grotesques que jamais. Lors d'une belle baston entre plusieurs joueurs, les expressions des personnages qui se font tabasser sont délirantes, on trouve un côté bande dessinée qui est très plaisant. Pareil pour les monstres, tout plus absurdes les uns que les autres, et je ne vous parle pas des boss qui sont minutieusement dessinés au moindre détail, et font vraiment ridiculement peur !



Le fait que l'on trouve un jeu en 2D à cette époque peut paraître bizarre, voire incongru pour certains, étant donné les prouesses techniques que l'on peut réaliser dans le domaine du jeu aujourd'hui, cependant, personne ne crachera sur la qualité de ces graphismes de ce jeu de plateforme. Ils sont presque parfaits. Eh oui, il y a un bémol, ce n'est pas vraiment dans la qualité graphique, mais plutôt dans la façon dont on nous a présenté le jeu. À mon sens, la caméra ne zoome pas assez sur l'espace de jeu. En effet, pour la première fois que l'on joue à ce jeu, cela est un peu dur de s'y retrouver car les personnages sont petits sur un décor assez spacieux. C'est le seul défaut de ce jeu je dirais. Mais après quelques minutes, on s'habitue et cela ne pose plus de problèmes, donc ce n'est pas gravissime non plus.

Conclusion sur l'aspect visuel du jeu: Chatoyant de couleurs éclatantes, très détaillé, un peu petit, mais wonderful quand même : D'excellents graphismes donc. Regardons maintenant ensemble le côté sonore.

## 2) *Bande-son*

Dans ce Rayman-là, en opposition au premier où les musiques étaient lentes et orchestrales, ici, les musiques sont rapides, enjouées, et on a l'impression qu'elles sont jouées généralement par un petit groupe seulement, avec moins de cuivre et plus de cordes et de synthé... Et pourtant on aime les deux. Il y a deux musiques notamment qui restent dans la tête: celle des niveaux sous-marins et celle de la course poursuite avec le coffre (devenue mythique parmi les joueurs). Les musiques sont entraînantes, toujours bien assorties au décor et paysage.

Concernant les voix... Bah les personnages ne disent aucune phrase intelligible, donc on entend que des onomatopées de la part de nos personnages, et des phrases en langage incompréhensible de la part des fées.

La voix n'est franchement pas un élément important dans un jeu comme ça, cependant, je dois vous avouer que les onomatopées des personnages lorsqu'ils se tapent dessus m'ont arraché un sourire plus d'une fois.

Concernant le son, on n'a pas grand-chose à dire finalement: des belles musiques, qui collent parfaitement à cet univers déjanté de Rayman Origins, des voix assez drôles, bref, un monde sonore farfelu, associé à des décors magnifiques mais tout droit sorti de contes, cela nous donne une ambiance irréaliste fantaisiste que tout gamer saura apprécier.

## **III. Autres**

Dans cette dernière partie, je vais vous parler ... du reste. Ce que l'on peut dire à propos de ce jeu.

- **Durée de vie:** Ce jeu a une durée de vie environnant les 20h de jeu si l'on veut terminer tous les niveaux et débloquent le niveau secret, ce qui est ni trop long ni trop court pour un jeu de ce genre. En effet, on compte environ une soixantaine de niveaux, tous bien différents, donc on a jamais l'impression de faire deux fois la même chose, cela ne lasse pas. Les niveaux, eux se terminent assez vite, généralement entre 5 et 10 mins, plus vers 15 mins si l'on fouille tout.

- **Personnages:** Ici, on perd un peu de la personnalité originale de Rayman, car on a la possibilité de jouer uniquement avec Globox ou un des Ptitzêtres, et donc, on ne voit plus

Rayman du jeu. Cependant, ces personnages sont aussi sympathiques, et ils ont les mêmes caractéristiques, donc après, c'est juste un choix de préférence de la part du joueur. On retrouve la fée Belita, cette fois avec ses copines, Moskito le moustique privé de Rayman, qui lui aussi est venu avec des copains lors du multijoueur, et enfin, le Magicien, qui est au début de chaque niveau pour donner des indications au joueur. Au niveau des méchants, on retrouve aussi nos chasseurs de Rayman 1, toujours aussi ridicules.



-Avancement du jeu: On retrouve une avancée semblable à celle de Rayman 1 (oui, on comprend vraiment pourquoi cela s'appelle Origins...) avec des nouveaux pouvoirs qui nous sont donnés à chaque territoire, et donc on retrouve des personnages évoluant et devenant de plus en plus forts. Sinon, la difficulté dans les niveaux est elle aussi croissante, les premiers niveaux sont très faciles, les derniers sont vraiment difficiles, mais le joueur a eu tous les niveaux précédents pour bien maîtriser le personnage et donc au final, on s'en sort sans suer un maximum.

#### **IV. Conclusion**

Voilà, après vous avoir détaillé ce chef-d'œuvre, je ne peux que vous le conseiller. J'ignore ce qu'il vaut sur Playstation 3 ou Xbox360 mais sur wii, c'est un vrai régal. Un challenge en solo, du n'importe quoi en multi, tout le monde saura trouver son bonheur dans Rayman Origins, jeu qui a fortement repris le flambeau de son ancêtre de Playstation 1, et qui perdurera dans les années à venir !