

Frédéric Houde

1. Rayman 2 : Pourquoi un 2^{ème} épisode ?

Je pense que l'univers de Rayman est assez riche pour créer un deuxième épisode. Grâce aux nouvelles technologies, on peut aller plus loin et donner aux joueurs de nouvelles sensations.

Rayman 2 est cependant très différent du 1^{er} épisode : le joueur évolue dans un environnement 3D qui lui offre une totale liberté. En plus de ça, le jeu est intense et rapide, le héros a des pouvoirs magiques, il y a un scénario costaud et plein d'ennemis.

Nous avons eu une manière plus mature de travailler : l'histoire et l'univers ont une identité renforcée, plus intense. L'histoire est plus travaillée, les méchants ont des objectifs et Rayman a des potes avec qui il entretient des relations et qui l'aident dans le jeu.

2. En règle générale, dans les jeux de plates-formes, le scénario n'est qu'un prétexte, qu'en est-il pour Rayman 2 ?

Dans Rayman 2, le scénario n'est pas un prétexte. C'est comme si on disait : " Indiana Jones l'histoire n'a pas d'importance". L'action est justifiée par des objectifs intéressants. La gratification est plus grande pour le joueur, c'est une nouvelle tendance dans l'univers des jeux vidéos. Mais par exemple, sur Mario 64, les concepteurs ne l'ont pas fait. Sans doute à cause de Zelda... Avec un vrai scénario, Mario aurait été un Zelda en 3D.

L'industrie du jeu semble avoir mûri : le but n'est plus de se déplacer d'un niveau à un autre mais d'écrire une histoire.

Dans Rayman 2, vous devez délivrer vos amis et trouver des pouvoirs magiques. C'est une quête qui vient en complément de la quête principale. Le scénario donne un sens à l'action, il immerge le joueur dans l'univers du jeu et lui donne son lot de surprises et d'émotions !

Michel Ancel

1. Vous dirigez, entre autres, le côté graphique, le look de Rayman 2 : quel a été votre mot d'ordre pour ce nouvel épisode ?

Les graphismes de Rayman 2 sont d'une certaine façon plus développés et " adultes ". En ce qui concerne l'ambiance et les personnages, ils sont plus dynamiques.

Rayman 2 a un esprit plus délirant que le premier. L'univers est en même temps plus cohérent : c'est un vrai monde et toutes les étapes sont liées comme dans un jeu d'aventures. Mais l'essentiel reste l'action.

2. L'univers est beaucoup plus fantastique que dans Rayman 1, quelles ont été vos inspirations ?

Rayman 2 est basé sur un concept fantastique avec beaucoup de composantes contemporaines.

Mes sources d'inspiration sont nombreuses et pour la plupart inconscientes. Quand j'étais petit, je lisais toutes sortes de contes : russes, chinois, celtiques... Rayman intègre des aspects de tous ces univers, mais y ajoute une touche plus cartoon et contemporaine.

Le concept est proche de Dark Crystal, avec sa magie et son univers Celtique.

Le côté cartoon est inspiré de Tex Avery et autres...d'Indiana Jones aussi : Rayman est un héros performant qui garde son humour. Rayman est un personnage rebelle, luttant contre de puissants méchants, comme dans Star Wars ou Robin des bois.

Nathalie Paccard : Chef de projet

1. Rayman 2 : Quel est l'investissement en terme de temps et d'effectif ?

Le développement est en cours depuis Septembre 1996. Un an et demi peut paraître un temps de développement assez court, sachant que nous développons en parallèle plusieurs versions. Mais l'équipe est importante, en fait c'est la plus importante d'Ubi Soft : il y a 80 personnes sur le projet, dont 40 ingénieurs.

2. En quoi Rayman 2 diffère-t-il de Rayman 1 ?

Avant tout, les graphismes sont 3D, ce qui permet une liberté totale de mouvement dans l'environnement !

Les différentes caractéristiques du personnage ont été améliorées. Par exemple, l'hélicoptère ou le grappin ont été repris... Tout ce qui était marrant dans Rayman 1 est toujours là, mais en mieux. Et de nouveaux mouvements et pouvoirs ont été ajoutés...

L'univers a évolué. La magie a fait son apparition : Rayman acquiert des pouvoirs qu'il lui faut améliorer tout au long du jeu.

Rayman 2 est plus scénarisé, avec des scènes cinématiques qui interviendront au cours du jeu pour dramatiser.

On a aussi développé des outils de design qui créent une Intelligence Artificielle pour les NPC (personnages non joueurs), qui leur permet de choisir leurs mouvements dans le monde de Rayman.

On a introduit du morphing, des effets spéciaux, des éclairs, des particules et du brouillard pour créer diverses ambiances. Vous pourrez reconnaître le monde original de Rayman (fruits et forêts) mais il a évolué et il y a plusieurs autres mondes à découvrir.

Rayman 1 était un jeu de plates-formes, Rayman 2 est un jeu d'action. L'univers a aussi beaucoup évolué, de même que le personnage. Rayman 2 est un peu plus mûr, capable de faire plus de choses, et aime bien la bagarre. Il est moins enfantin. Le jeu lui-même inclut plus d'action et d'astuce.

Cependant, on a gardé une des idées-clé de Rayman, qui explique en partie son succès : son aptitude à interagir avec n'importe quel objet ou personnage. Par exemple, la prune peut être une plate-forme, ou un moyen de faire une blague, ou vous pouvez la lancer sur un tas de bois pour faire un pont, etc... Vous pouvez vraiment jouer avec l'environnement ! Vous pouvez bâtir des murs, faire pousser des plantes...

La musique aussi est interactive : elle change selon vos actions et le lieu dans lequel vous vous trouvez.

Malgré cela, Rayman 1 n'est pas démodé, grâce à la longueur et la richesse du jeu. Il a son propre univers, et la patte graphique du Studio de Montpellier... il reste une référence.

3. Rayman 2 sur PC CD, PlayStation et N64... Quelles sont les spécificités pour chaque support ?

Sur PC, nous ne sommes pas limités en place, il y aura donc plus de maps, de niveaux secrets. Ce sera un jeu avec une très grande durée de vie.

Sur Nintendo 64, nous sommes plus limités par la place, mais d'un autre côté, la N64 a des capacités exceptionnelles pour les graphismes et lumières que nous avons exploitées à fond.

La version PlayStation sera différente : les mondes seront plus petits, mais plus nombreux.

En conclusion, pour chaque machine, nous aurons une topographie et un gameplay adaptés.

Serge Hascoët : Responsable du Gameplay

1. Quels sont les objectifs des Game Designers sur Rayman 2 ?

Notre mot d'ordre est de faire un jeu d'action rythmé. Il faut toujours qu'il se passe quelque chose dans le monde de Rayman : des sensations, de l'émotion. Faire que le joueur soit toujours incité à bouger, à agir.

A la sortie d'une map, le joueur est essoufflé, mais heureux.

Le rythme, comme dans la musique, doit être une sensation.

Il ne faut pas que le jeu soit trop difficile. Ce qu'on doit faire dans les niveaux doit être compris tout de suite, être lisible.

Le défi, c'est de réussir le niveau par l'action, les déplacements et l'astuce.

2. Que signifie " différents niveaux de profondeur de jeu " ?

Il y a un chemin normal pour finir un niveau mais pour les joueurs plus observateurs, des passages secrets plus difficiles à atteindre. Le joueur moyen peut traverser le jeu sans voir un seul de ces passages secrets.

Les nouveaux pouvoirs de Rayman (surtout ses possibilités de tir) lui permettent d'atteindre des endroits qui lui étaient inaccessibles auparavant, ce qui permet de revisiter certains niveaux.

On ne veut pas brimer le joueur. On veut lui donner un maximum de choses à faire, ce qui se traduit par le grand nombre d'actions que Rayman peut réaliser.

Et puis on se fait aider : quand on délivre un ami, il nous aide.

Il y a 6 amis qui participent activement au gameplay. Par exemple, Rayman délivre un serpent qui va lui permettre de faire du ski nautique.

3. Quelles sont vos références dans le monde du jeu vidéo ?

Zelda sur Super Nintendo, pour la logique de jeu : l'exploration, l'acquisition de nouveaux pouvoirs.

C'est un jeu très linéaire mais qui ne le paraît pas. Le joueur peut se balader dans beaucoup d'endroits, être bloqué. Mais au fur et à mesure de ses explorations et acquisitions, le joueur se souvient d'endroits où il était bloqué et peut revenir les débloquer.

Quake en réseau, pour le stress et les sensations, pour sa rapidité et son intensité.

Indiana Jones (le personnage), est notre référence : il tombe, se raccroche, saute, utilise son fouet... C'est un enchaînement d'actions très divers et rythmé, comme dans Rayman 2.