

RAYMAN 3

• H O S D L U M • H A V O C •

VENGEANCE

ON VA VOUS BOTÉ L'È FESS



GNIARK
GNIARK

ON EST TRO
MECHAN

BOUH!



RAYMAN ON VA
T'FAIR
LA PEAU!

Nous n'avons pu contrôler
l'intrusion des ennemis
Hoodlums dans ce dossier
et vous prions de bien
vouloir nous excuser pour
la gêne occasionnée.





Nom : RAYMAN
Paternité : Michel Ancel
Domicile : Croisée des Rêves
Date de naissance : 1995

Signes particuliers :

- Pas de bras, pas de jambes
- Un poing ravageur et des super-pouvoirs
- Utilise ses cheveux pour faire l'hélicoptère

Palmarès :

- A conquis plus de 11 millions de personnes dans le monde
- Champion d'Ubi Soft en 2D dans Rayman (1995) et en 3D depuis Rayman 2 (1999)
- Dernièrement aperçu en compagnie de : Globox, Murphy et ... Loana

Attention : Retour prévu en mars 2003 dans Rayman 3® : Hoodlum Havoc sur PlayStation® 2, GameCube™, GameBoy Advance™, Xbox™ et PC !

ALIAS
GRO PIF

PA D'BRA,
PA D'CHOCOLA !
HA HA HA





1995, PREMIERE APPARITION !

Rayman sort sur la nouvelle console PlayStation et sur PC en 1995, le succès est immédiat. Pour la première fois un éditeur de jeux vidéo occidental propose une alternative aux célèbres personnages japonais ! Rayman, qui n'a ni bras ni jambes, peut faire toutes sortes de mouvements plus fluides les uns que les autres. Il a du punch à revendre, de l'humour, il peut courir, sauter, lancer son poing à travers les airs, ou utiliser ses cheveux comme des pales d'hélicoptère pour s'envoler.

Dans cette première aventure, Rayman affronte l'horrible Mister Dark et doit rétablir l'ordre dans son monde dévasté. Les couleurs chatoyantes, les musiques d'une qualité inégalée pour l'époque, et la maniabilité de Rayman en font rapidement un "méga hit". Son look unique le démarque des autres héros, le jeu devient immédiatement une référence. Le héros-qui-ne-se-prend-pas-la-tête, comme on l'appelait alors chez Ubi Soft, devient une star. Devant l'engouement des fans, Ubi Soft met à disposition un éditeur de niveaux. Le succès est tel qu'une nouvelle version du jeu " Rayman par ses fans " voit le jour.



1999, RAYMAN 2 : L'ÉVÉNEMENT EN 3D

Deux ans de travail acharné ont permis à l'équipe de développement, basée à Montreuil, de faire passer le personnage du statut de héros en 2D à celui de star mondiale en 3D ! La suite attendue de Rayman, intitulée Rayman 2, The Great Escape est fin prête à sortir sur PC et sur toutes les consoles.

Jamais une production Ubi Soft n'avait fait l'objet d'un tel soin et Rayman traverse avec aisance le monde de la 3D, là où de nombreux autres personnages se sont cassés les dents. Rayman 2 éblouit par ses graphismes et étonne par la qualité de son gameplay qui séduit autant les joueurs avertis qu'occasionnels. Les robots-pirates débarquent et Rayman voit l'apparition de nouveaux amis comme Globox, la fée Ly ou Murfy. Lors de l'E3 1999*, Steven Spielberg lui-même demande sa version du jeu ... Le succès est mondial et Rayman a même droit à une version chinoise !

*E3, le plus grand salon professionnel des jeux vidéo (E3 : Electronic Entertainment Exposition)



Le scénario



"Rayman 3, c'est une histoire épique et drôle à la fois, dans des mondes uniques et envoûtants peuplés par des êtres farfelus et déjantés. Une invitation au voyage, à l'aventure, qui prend le joueur aux tripes et ne le lâche plus !"

Ahmed Boukhelifa, Chef de Projet

La Croisée des Rêves baignait dans une douce félicité. Tout n'était que calme, bonheur et joie de vivre. Certains habitants commençaient même à trouver le temps long. Un jour, un lums rouge se transforma en une petite boule de poils hargneuse...



...Son nom était André. Il voulait conquérir le monde... Pour parvenir à ses fins, André transforma les autres lums rouges en lums noirs...

IL EST TRO
BALEZ'

FAU PAS NOUS ENERVÉ
T'A VU ?

...Puis ils allèrent ensuite par nuées voler les poils des animaux pour se tisser des costumes. L'armée hoodlums était née, prête à répandre sa bêtise et sa crétinerie sur toute la Croisée...



HOU!

S'PÈCE
DE NOUILLER



BOUH
WOUAI!

...Personne ne pouvait les arrêter. Devinez qui fut alors obligé d'interrompre sa sieste pour aller remettre de l'ordre dans tout ça ?

(On vous donne un indice : il a un gros nez...)



Le casting



"Plus que jamais, Rayman est un cartoon interactif. Globox, par exemple, est un personnage jovial avec des attitudes bon enfant. Quand il boit du jus de prune, il se déforme, s'étire dans tous les sens, titube et rampe même par terre ! En exagérant tout, on rend son comportement très drôle."
Stanislas Mettra, Animateur 3D.

Rayman 3 est l'un des jeux dont la distribution des "acteurs animés" est probablement la plus importante de l'industrie du jeu vidéo. En voici quelques exemples ...



Rayman

"Pas de bras, pas de jambes, mais une sacrée pêche dans les poings". C'est ainsi que Murphy décrit son ami. On ne vous le présente plus, il a déjà été à la tête d'affiche des précédents épisodes. C'est aujourd'hui une véritable star, même s'il ne se comporte pas en conséquence.

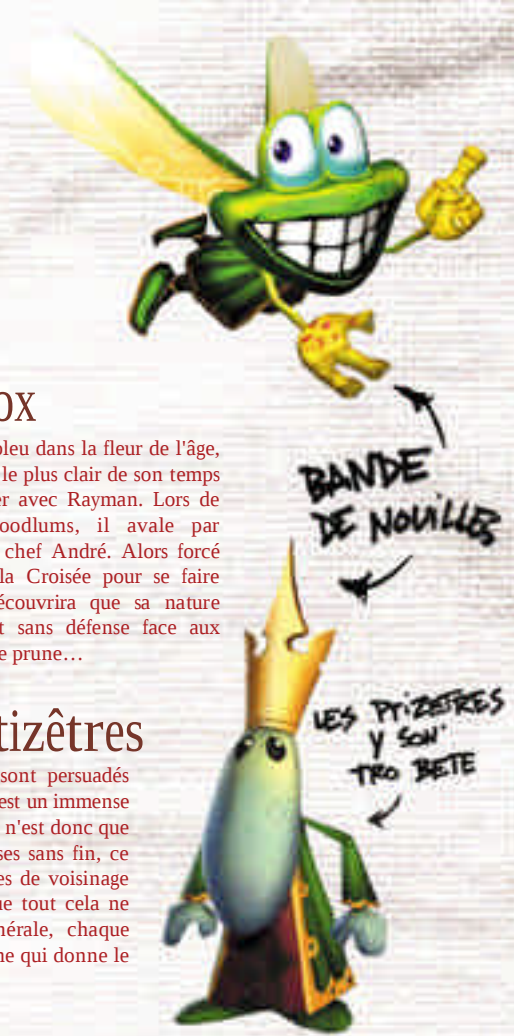


Globox

Pachyderme bleu dans la fleur de l'âge, Globox passe le plus clair de son temps à se promener avec Rayman. Lors de l'invasion hoodlums, il avale par mégarde leur chef André. Alors forcé de traverser la Croisée pour se faire soigner, il découvrira que sa nature innocente est sans défense face aux effets du jus de prune...

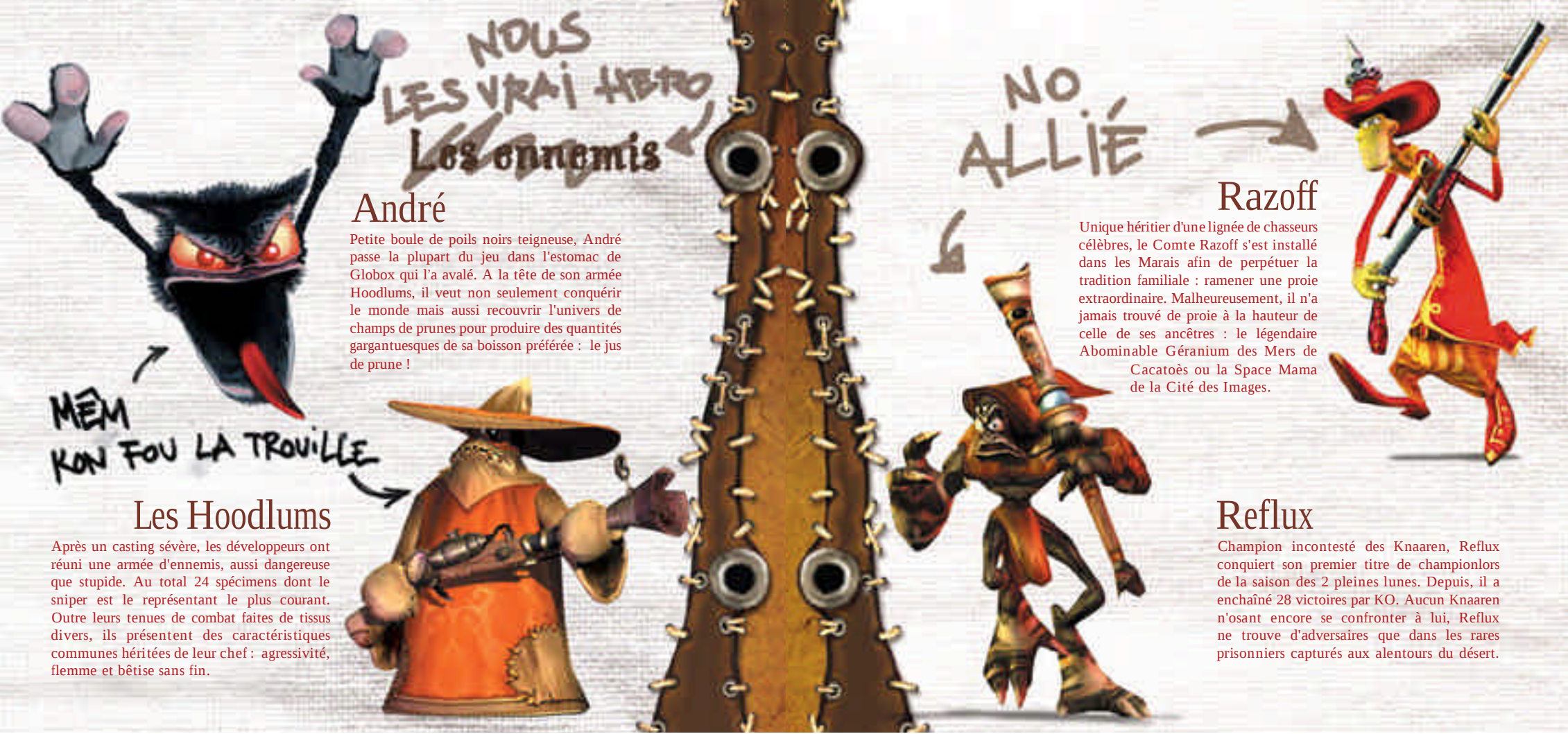
Les Ptizêtres

Les Ptizêtres sont persuadés que le monde est un immense karaoké. Tout n'est donc que prétexte à des chansons et danses sans fin, ce qui leur vaut quelques problèmes de voisinage avec les autres espèces. Afin que tout cela ne finisse pas en cacophonie générale, chaque village élit son Grand Métrologue qui donne le tempo à toute la population.



Murphy

Mouche verte hystérique, Murphy n'a d'autre occupation que de s'occuper des affaires des autres. Il est au courant des derniers potins et histoires de cœur de toute la Contrée et passe d'ailleurs la moitié de son temps à espionner Rayman. Ayant réussi à décrocher le rôle d'entraîneur dans Rayman 3, il distille les conseils à tour de bras !



André

Petite boule de poils noirs teigneuse, André passe la plupart du jeu dans l'estomac de Globox qui l'a avalé. A la tête de son armée Hoodlums, il veut non seulement conquérir le monde mais aussi recouvrir l'univers de champs de prunes pour produire des quantités gargantuesques de sa boisson préférée : le jus de prune !

Les Hoodlums

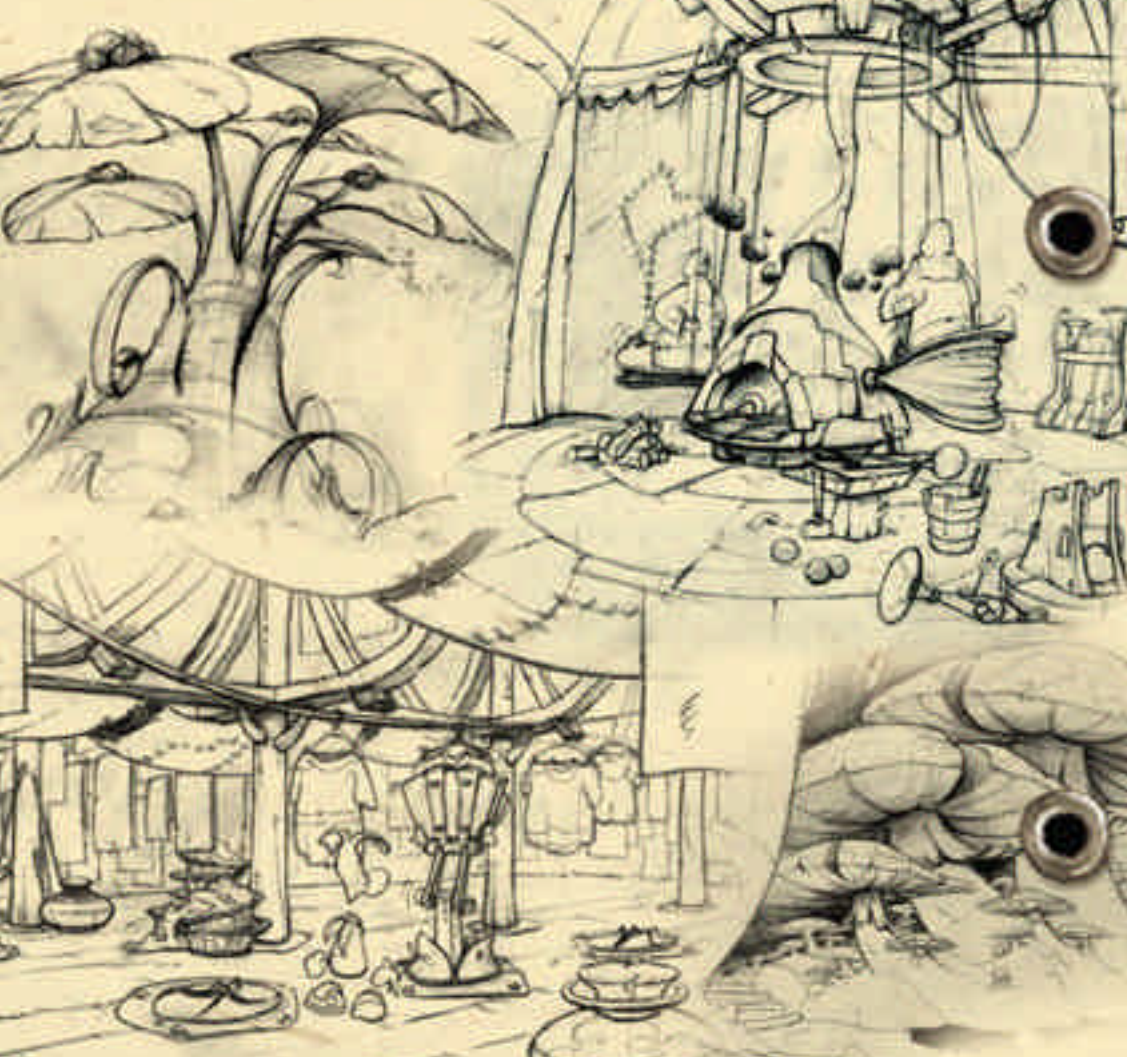
Après un casting sévère, les développeurs ont réuni une armée d'ennemis, aussi dangereuse que stupide. Au total 24 spécimens dont le sniper est le représentant le plus courant. Outre leurs tenues de combat faites de tissus divers, ils présentent des caractéristiques communes héritées de leur chef : agressivité, flemme et bêtise sans fin.

Razoff

Unique héritier d'une lignée de chasseurs célèbres, le Comte Razoff s'est installé dans les Marais afin de perpétuer la tradition familiale : ramener une proie extraordinaire. Malheureusement, il n'a jamais trouvé de proie à la hauteur de celle de ses ancêtres : le légendaire Abominable Géranium des Mers de Cacao ou la Space Mama de la Cité des Images.

Reflux

Champion incontesté des Knaaren, Reflux conquiert son premier titre de champion lors de la saison des 2 pleines lunes. Depuis, il a enchaîné 28 victoires par KO. Aucun Knaaren n'osant encore se confronter à lui, Reflux ne trouve d'adversaires que dans les rares prisonniers capturés aux alentours du désert.



es coulisses
de la production

Le nouveau look de Rayman

"Le design du Rayman original avait été créé pour coller au monde de la 2D, basique et modulaire. Puis nous sommes passés à la 3D avec Rayman 2. Aujourd'hui, grâce aux nouvelles consoles, nous pouvons afficher plus de détails et au final donner une réelle personnalité à Rayman. De nombreux polygones ont été utilisés sur certaines parties comme le visage et les mains pour le doter d'une palette d'animations faciales et d'expressions très large."

Ahmed Boukhelifa, Chef de Projet

L'idée, à la base, était de faire évoluer le personnage en marquant une différence avec le Rayman de Rayman 2 : le rendre un peu moins gentillet, accentuer son côté cool et dynamique, mais ne rien perdre de ce qui fait sa force.



MAIS IL A TOUJOURS
UN GRO NÉ ! HA HAAA

Une mission délicate, de nombreux essais et au final une succession de petites modifications pour faire évoluer positivement Rayman sans tomber dans certains pièges : par exemple faire quelque chose de trop marqué risquant de devenir dépassé dans quelques années. Résultat : des proportions légèrement revues, une capuche avec cordons animés remplaçant le bandana, une nouvelle coupe de cheveux en "pétard" pour lui donner un côté espiègle et une paire de baskets plus tendance.

Au total, 2206 polygones et plus de 200 animations rien que pour Rayman. On a maintenant un personnage dont le look correspond à l'esprit de l'épisode 3, une vraie attitude de héros qui ne se prend pas au sérieux et...visuellement, un Rayman complètement différent du fait de ses super pouvoirs...

POUAH !



HA HA HA



ZET
PAS BO
D'ABOR !



TET-
DE
TRUC



VAS-Y!

BOM
BING!



BANG!

BOOM!

WOUAi!



Le Gameplay de Rayman 3

"L'un des plus grands challenges a été de travailler sur un personnage existant. Il fallait réussir à garder l'essence du Rayman original en lui apportant des éléments de nouveauté, sans trahir les fans. Le vrai challenge fut de choisir quelles idées délirantes à retenir." Ahmed Boukhelifa, Chef de Projet

Retour aux sources !

Rayman retrouve l'usage de ses poings, un système complètement cohérent avec le personnage et utile pour vaincre les 24 types d'ennemis. Trajectoire droite ou courbe, poing gauche ou droit, poing de force... "Aucun autre personnage ne peut faire ça sans être ridicule, nous avons décidé de l'exploiter à fond !" Benjamin Haddad, Game Designer



HÉ HÉ
ON VA QUAN MEM
LUI KASSÉ LE DENT



MÊM PA PEUR!

Challenge et action non stop

Objectifs : un rythme soutenu, une difficulté croissante et ... des surprises ! Les gameplay

spécifiques, issus de mises en scène drôles ou intrigantes, vont ainsi proposer une alternative aux phases de combat ou de plateforme et donner immédiatement envie au joueur d'essayer : remontée de cascade à la nage sur le dos d'un Globox éméché, surf sur des autoroutes musicales psychédélices, Rayman miniaturisé dans une course d'auto-tamponneuses au volant de l'une de ses baskets géantes...

5 Super-pouvoirs pour Rayman !

Pour intensifier le rythme, Rayman se dote également de 5 Super-pouvoirs inédits, lui donnant temporairement des capacités particulières. Rayman peut ainsi ramasser un pouvoir décuplant la puissance de ses tirs, lui permettant de se débarrasser plus facilement de ses ennemis, mais débloquent aussi un passage en brisant une porte !

Enfin, pour finaliser le tout, l'intelligence artificielle a été développée à tous les niveaux. Ainsi, un ennemi qui vient de détecter Rayman peut actionner un mécanisme qui ouvre une porte, s'éloigner pour revenir avec du renfort puis finalement s'échapper en ballon ! Ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres ...

"Le joueur devait visualiser des pouvoirs donnant une sensation de puissance tout en restant dans un ton léger, avec 2 éléments clés : un costume de couleur différente et un accessoire associé "
Stéphane Zinetti, graphiste 3D.

ON VA
TE BOTÉ
L'É FESS
↓
PAF !



Cyclotorgnole

Avec la Cyclotorgnole, vous pourrez faire tourner tout le monde en bourrique. Lancez des bourrasques pour balayer vos ennemis. Avec la Cyclotorgnole, on vous appellera El Niño.

HA HAA

TSSS →



Pulvéropoing

Véritable poing de force, le Pulvéropoing permet de tout casser, défoncer, détruire, écrabouiller. Vous pouvez donc casser fenêtre, porte, mais aussi abat-jour, armoire, commode et escalier... A vous de choisir selon l'humeur du moment.

RAYMAN ON VA
T'FAIR LA PEAU !

TIEN ! UN ZÉRO →



HE
HE
→

Epicoptère

Casque au look aussi design que furieusement tendance, l'Epicoptère se greffe directement sur vos cheveux pour en décupler la force. Ainsi, Rayman pourra utiliser ses cheveux hélico pour s'envoler. Et il le vaut bien...

ON EST TRÔ
BALEZ'



Roquetpunch

Voici un accessoire qui transforme un poing innocent et chétif en véritable torpille de combat ultra high-tech aux pouvoirs cosmiques ! Bref, quiconque sera à 50m de vous craindra votre Roquetpunch.

TE
TRÔ
NAZ
↑

ON VA TE KASSÉ
LÈ DENTS



BOUT !



FFFF



HÉ HÉ



ON VA TE BOTÉ LÈ FESS

Grappinocroc

Voici un poing qui a du cran. Muni de sa mâchoire à loup, le Grappinocroc non seulement agrippe sa proie mais aussi lui envoie quelques décharges électriques afin de la titiller. Le Grappinocroc est aussi très utile pour s'accrocher aux grappins métalliques et permet de se la jouer jeune homme singe de la jungle.

La création graphique

La réalisation de Rayman 3 est une réalisation cousue main. On retrouve dans Rayman 3 la signature artistique originale des précédents épisodes poussée jusqu'à sa dernière expression.

La technologie au service de l'immersion.

Chaque environnement est unique, possède sa propre logique et harmonie. Chaque lieu, chaque portion de décor, chaque couloir a sa personnalité. Les textures sont dessinées en trompe l'œil, les graphistes ont aussi apporté des effets d'ombres, accentués par des déformations de reliefs.

Les lumières sont sublimes... L'éclairage en temps réel aide à l'immersion : Rayman prend la couleur et l'intensité de l'environnement dans lequel il évolue, quand il passe près d'une flamme, dans un rayon de lumière, quand il est au-dessus de l'eau...



Le multi-texturing contribue également à renforcer cette immersion ! Cette technologie nouvelle permet de jumeler jusqu'à 3 textures. Pour obtenir une texture de chrome réaliste, on combine ainsi une texture classique de métal avec un effet particulier, le joueur aura alors l'impression que le reflet le suit !

Les effets spéciaux (ou SFX) viennent mettre en valeur le décor : fumée sortant d'une machine, bulles, déformations près des flammes, écume en volume en bas des cascades, particules d'étoiles animées autour d'objets magiques, miroirs usés, reflets dans l'eau ...

La technologie mise à disposition par les créatifs et ingénieurs permet de générer des phénomènes météo (pluie, éclairs, effets

de chaleur...). La génération mathématique de population est, elle, très efficace pour peupler l'ensemble des environnements d'une multitude de créatures loufoques, de l'infiniment petit à l'infiniment grand, et rendre le jeu encore plus vivant.





WouAi!



GNIARK
Gniiii

PFFFF



Musiques et son... au service de l'immersion !

"Le plus grand défi était de garder la cohérence entre les différentes couleurs musicales recherchées. Entre les musiques, les bruitages, les ambiances, les voix, les jingles, le son de Rayman 3 fut complexe à gérer !"
Manu Bachet, Directeur artistique Son

Volonté de départ : avoir une musique et un son actuel (jungle, électro, hip-hop) et caractériser au maximum les différents acteurs du jeu. Chaque personnage rencontré possède ainsi son propre thème ! Idem pour les nombreux environnements traversés. La musique de la Forêt (verdoyante, colorée) n'a rien à voir avec celle de la Montagne (neige, glace) ou de la Lande (désolée, vent, orage)."

ON EST TRO
BALEZ' →



KOP



LEU

GRAX

JNI



TSSS →



Complexité : obtenir à la fois la couleur fun d'un jeu de plate-forme (mélodies légères, harmonies simples, plutôt dépouillées) et celle plus épique d'un jeu d'action-aventure marquée par des musiques symphoniques grandiloquentes, voire pompeuses (arrangements fournis, thèmes longs et harmonies complexes). Plume et Fred (spécialistes de l'électro) ont ainsi créé des rythmiques inédites, des sons synthétiques, des sons "caoutchouc", donnant à Rayman 3 un côté à la fois "French Touch " et fun. Laurent Parisi, quant à lui, s'est occupé de l'aspect "musique de film" en composant les musiques symphoniques.

Au total, 2 h 30 de musique inédite, plus de 4000 bruitages, une soixantaine d'ambiances et les voix d'une trentaine de personnages dans 5 langues différentes !!! Un véritable péplum !



Le bestiaire



"Pour qu'il y ait de la vie, il faut du monde. Nous avons donc pour ambition de créer toute une population de petites bêtes et personnages secondaires. Au final, une soixantaine de personnages différents peuplent et donnent vie à l'univers de Rayman." Stéphane Zinetti, graphiste 3D.



Casting

Rayman - Globox - Murphy - André - les Lums noirs
- le Trouffion - le Sniper - le Fantasnip d'élite
- le Boomboleros - le Jamboomber - le Pagagnon et son
Minignon - le Bracadabreur - le Flapoteur - le Sulfator
- le Hallebaffier - l'Aéroniflard - le Lavomatrix -
le Toupignard - l'Armaguiddon - les Ptizêtres (Romeo
Patti, Otti Psi, Garata Ciatik, les Grands Minis,
les Feuillus, les Poilus, les Mourus, les Moussus,
les Reclus...) - Master Kaag - Béghoniak - Razoff -
Céloche - Reflux - Gumsi - les Knaaren - les Piranhas -
les Podcrops - les Matuvus - les Noirôdeurs - les Muddies
- les Fee-crétaires - les Glutes - les Tortues - les Tribelles
- les Ugly - les Flabards - les Paluchards - les Verdules -
les Crabe-Ningas - les Porfefeilles - les Raymanins -
et bien d'autres créatures encore...



Contact Presse

Emmanuel Carré

01.48.18.50.91

ecarre@ubisoft.fr

96, boulevard Richard Lenoir
75011 Paris

