

## EVANS RANDRIAMAM- PIANINA



### EGZ: THE ORIGINE OF THE UNIVERSE



EVANS RANDRIAMAMPINANINA /  
LONELY WOLF  
VOIR NOTICE P. 63

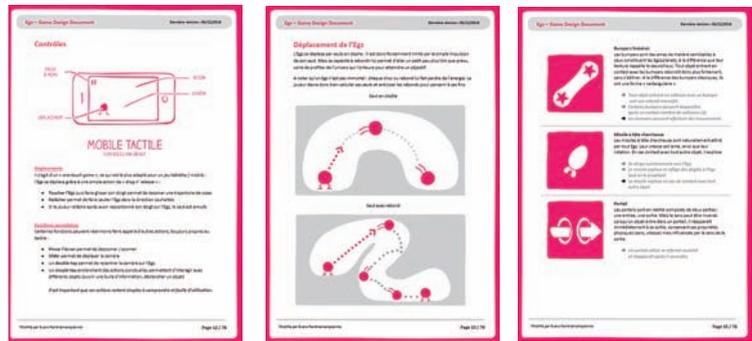
IOS / ANDROID [TEST IOS]  
À PARTIR DE 3,99 €  
[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]

Fait rarissime, ce jeune créateur français a réalisé son remarquable jeu vidéo tout seul. Nous avons eu envie de lui laisser la parole.

«Je m'appelle Evans Randriamampianina, je suis âgé de 32 ans et je vis à Paris. Initialement directeur artistique dans le milieu de la communication, j'ai choisi de réaliser un rêve d'enfant : créer mon propre jeu vidéo. Après plus de deux années très intenses, *Egz: The Origin of the Universe* a vu le jour. C'est un jeu où le joueur contrôle un « Egz », une sorte d'œuf sur pattes, afin de l'aider à survivre dans un univers en pleine création...»

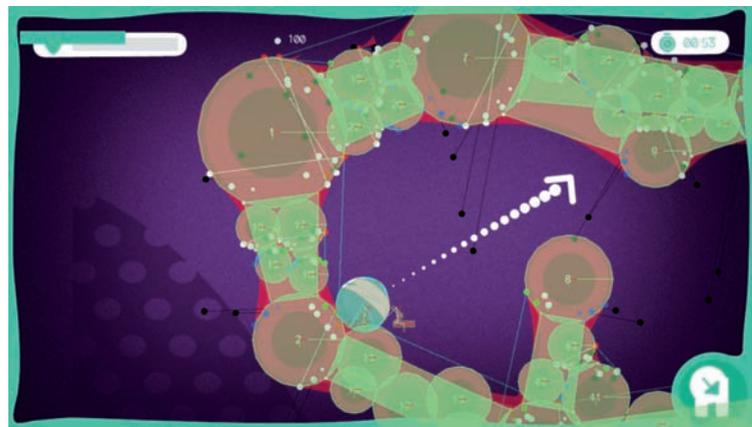
#### ÉTAPE 1 : RÉDACTION D'UN DOCUMENT DE GAMEDESIGN

La création d'*Egz*, et c'est valable pour n'importe quel jeu vidéo, a commencé par la rédaction d'un document de gamedesign. Plus ou moins long, il sert à définir les bases du jeu : ses règles, ses mécaniques, son univers, ses différents protagonistes, etc. Tout au long du développement d'*Egz*, ce document de gamedesign a fait office de bible : chaque question posée durant la création du jeu y trouvait sa réponse.



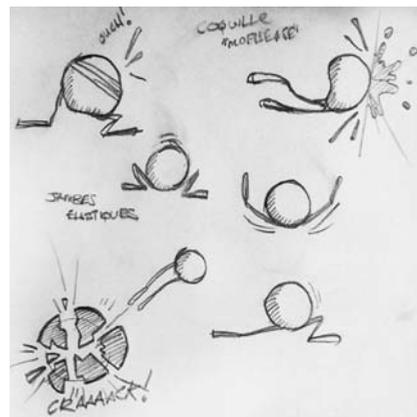
#### ÉTAPE 2 : RÉALISATION D'UN PROTOTYPE

Une fois le principe de jeu défini, j'ai dû créer un prototype pour voir rapidement ce qui fonctionnait, ou pas. Ce prototype ressemblait à un jeu non fini : le design et les animations n'étaient pas intégrés et il y avait beaucoup de bugs. Mais l'« Egz » (alors représenté sous la forme d'un simple cercle) pouvait déjà se déplacer, sauter, rebondir... Et c'était tout. Il n'y avait pas de début ni de fin mais c'était suffisant pour se rendre compte que le principe de jeu fonctionnait et était suffisamment amusant pour que l'on continue sur cette voie.



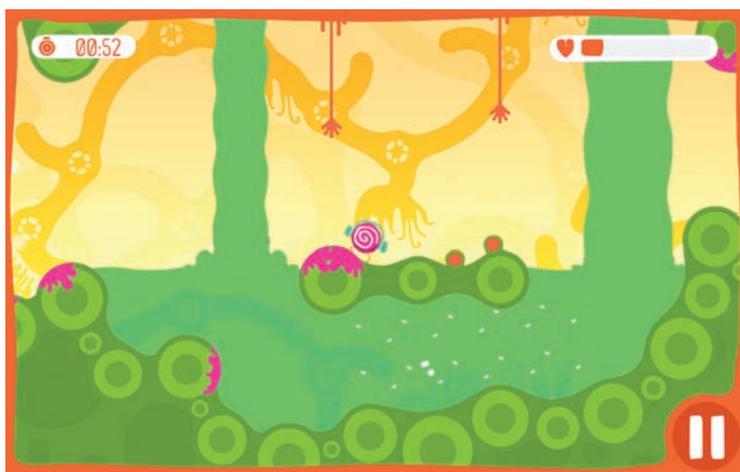
### ÉTAPE 3 : CRÉATION D'UN UNIVERS

Une fois le prototype validé, je devais m'attaquer à la création de l'univers du jeu : définir à quoi allaient ressembler les « Egz », leurs différentes « Egzoplanètes »... Cela passait forcément par du gribouillage sur papier, par la suite numérisé, puis encore retravaillé et enfin, colorisé. Toute la création de l'univers de jeu est cruciale : en plus de donner un ton unique au jeu, il fallait aussi que je m'assure que l'ensemble allait être cohérent et, surtout, lisible et compréhensible pour le joueur. De nombreuses itérations m'ont été nécessaires afin de trouver un rendu idéal qui allait me plaire.



### ÉTAPE 4 : LEVEL DESIGN

Egz est composé de 70 niveaux disséminés dans 7 mondes différents. C'est beaucoup ! Tout comme la création de l'univers, cela passait systématiquement par des croquis sur papier. Puis, il fallait retranscrire ces schémas numériquement afin qu'ils soient intégrés au jeu. Heureusement, grâce à un éditeur de niveaux créé par mes soins, cette tâche fut plus rapide qu'elle en avait l'air : en quelques clics, j'étais capable de créer un niveau puis de le tester immédiatement et corriger ce qui ne convenait pas.



### ÉTAPE 5 : ET TOUT LE RESTE...

La création d'Egz ne peut se résumer qu'à ces quatre étapes : il fallait aussi ajouter toutes les interactions, concevoir l'interface, ajouter les sons, les musiques, animer les différents éléments, réaliser les cinématiques, supprimer les bugs, faire tester le jeu par des joueurs afin d'ajuster tout ce qui n'allait pas...

Le développement d'un jeu vidéo est très long et peut demander beaucoup d'efforts, surtout lorsqu'on le fait tout seul, en indépendant, comme je l'ai fait. Après plus de deux années intenses, Egz, mon tout premier jeu vidéo, est sorti sur Smartphones et tablettes iOS & Android en avril 2016.