



**Développement
de médias
interactifs
numériques**

table des matières

p.03 **biographie**

p.03 la société

p.04 **compétences**

p.04 Réalité Virtuelle (VR)
jeux vidéo
médias interactifs

p.05 **équipe permanente**

p.08 Vincent Pellarrey
Alexandre Sauderais
Hugo Guillou-Esteve
Joseph Le Gall

p.06 **clients & collaborations**

p.06 Le CNAM
Luxov
MAAM - Angoulême Museum
Manufacture 43
Novo3D
Orichalcum Pictures
Sergi TP
Solidanim
Tequila Works

p.07-13 **portfolio**

p.07 Ascent Spirit
p.08 Tax Evasion heroe
p.09 Sergi TP
p.10 Olympic climbing App
p.11 CEA Lidar
p.12 Ryte: The Eye Of Atlantis
p.13 autres contributions

p.14 **contact**

p.14 medias
email

la société

Depuis 2015, ebim studio est un studio indépendant français de développement de jeux vidéo et médias interactifs numériques spécialisé dans la réalité virtuelle (VR).

Nous croyons dans l'opportunité de créer de nouvelles expériences numériques immersives grâce aux casques VR.

Installé à Angoulême, ville d'art et d'image en France, à deux heures de Paris, Ebim Studio profite d'une situation géographique idéale pour la mobilité. L'École Nationale des Jeux et Médias Interactifs Numériques (ENJMIN) y est également implantée et crée un véritable dynamisme autour du jeu vidéo. Différentes structures comme des écoles d'arts ou des studios contribuent également à enrichir le vivier artistique local.

Ebim profite des locaux de l'incubateur de l'ENJMIN pour rester au cœur de la scène numérique.

Des années d'expérience permettent de couvrir un panel de compétences larges, de la simple application interactive jusqu'au jeu vidéo en réalité virtuelle. Dans un marché en constante évolution technologique, Ebim Studio sait s'adapter et se diversifier sur différents supports et déclinaisons possibles des médias.

De par ses connaissances et relations, Ebim Studio sait s'entourer de spécialistes de confiance afin que chaque projet soit étudié et traité avec le maximum de sérieux pour en tirer la qualité la plus optimale.



Réalité Virtuelle (VR)

La réalité virtuelle est notre spécialité et notre plus grande motivation car elle est riche de potentiel pour les projets. Les capacités immersives sont telles que les utilisateurs ressentent de vives émotions. En mettant la manipulation en avant ils s'impliquent davantage. Nous sommes aussi conscients des contraintes de cette technologie. Il faut penser le design en amont pour assurer un projet de qualité et une expérience confortable pour les joueurs, novices comme expérimentés.

Notre parc matériel présente un panel varié de casques permettant un maximum de portabilité des projets.

jeux vidéo

Le média d'interaction par excellence. Nous aimons concevoir du divertissement avec une dimension artistique et narrative forte. Que ce soit sur PC, console, mobile, casque VR, ou cross-plateforme, nous nous adaptons. Nous faisons preuve de créativité pour assurer l'originalité et la cohérence du jeu.

Ce ne sont pas les idées qui nous manquent. Notre game design se veut lucide et prend en compte les contraintes techniques afin d'anticiper le maximum de bugs et dans le respect des contraintes matérielles. Les plateformes de distribution ont également leurs exigences qui nous sont familières et nous préparons les projets pour les soumettre selon leurs critères.

Médias interactifs

Les techniques et outils du jeu vidéo peuvent s'appliquer à différents domaines, notamment avec les moteurs de jeu. La gamification permet de transmettre de manière ludique de l'information, de créer des outils plus ergonomiques et intuitifs. Ceci est applicable à tous les domaines : entreprises, éducation, formation, milieu médical, etc.

Les médias interactifs sont globalement de plus en plus employés car le public y est réceptif et curieux. Ils sont un outil d'autant plus utile quand les transmissions de connaissances doivent se faire à distance ou en autonomie.

En général, l'utilisateur est actif et progresse à son rythme, ce qui rend l'expérience plus digeste et adaptée. Les seniors ou ceux qui ne sont pas habitués aux nouvelles technologies peuvent souvent se prêter au jeu par des interactions simples et claires. Les possibilités pour innover dans les médias interactifs sont innombrables et nous sommes fiers de consacrer notre savoir-faire aux projets de demain.

principales marques de casques VR



principaux moteurs de jeu



03 équipe permanente



Vincent Pellarrey

producer / founder associate



Alexandre Sauderais

art direction / founder associate



Hugo Guillou-Esteve

programming



Joseph Le Gall

programming

Nous travaillons régulièrement avec des personnes externes de confiance en fonction des besoins de production. Notre carnet d'adresse est suffisamment fourni pour assurer une large capacité d'ouvrage dans tous les domaines du numérique.

le cnam

Le Conservatoire National des Arts et Métiers est un établissement d'éducation supérieure, géré par le gouvernement français, dédié à l'éducation et la recherche pour la promotion des sciences et de l'industrie. Il possède un large musée des inventions accessible au public.



L U X O V®

Au cœur d'un sport dynamique et innovant, LUXOV permet de découvrir ou redécouvrir l'escalade à travers une gamme d'expériences organisées pour les grimpeurs de tous niveaux.



Musée d'Angoulême

Anciennement Musée des Beaux-Arts d'Angoulême, le MAAM est un musée public à côté de la cathédrale d'Angoulême au cœur du centre historique de la ville. Il est classé musée de France et possède d'importantes collections archéologiques, ethnographiques et artistiques. Il accueille également des expositions temporaires et des conférences.

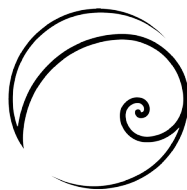


manufacture 43

Studio indépendant de création de jeux vidéo basé à Bordeaux, France. Son premier jeu : Pawarumi, est un Pierre-Feuille-Ciseaux... avec des lasers ! Un shoot'em up 3D pour l'ère moderne.



Créée en 2013 et basée à Angoulême, Novo3d est une société spécialisée dans la création d'environnements 3D temps réel pour le tourisme, le patrimoine et le divertissement.



ORICHALCUM
PICTURES

Une société de production hybride fondée pour explorer l'archéologie à travers le prisme multimédia. Leur première production, un jeu d'aventure VR inspiré de la Grèce antique et de Myst, «Ryte: The Eye of Atlantis».

04 clients & collaborations

SolidAnim

SolidAnim est un studio de production indépendant français spécialisé dans l'animation 3D et la production virtuelle. Leur expertise technique et artistique est reconnue depuis plus de 12 ans par les acteurs de l'animation 3D, du cinéma et de la diffusion en France et à l'international.



Tequila Works est un développeur de jeux vidéo espagnol basé à Madrid, fondé en 2009. La société est surtout connue pour avoir créé Deadlight, Rime et The Invisible Hours en VR.



TRANSFORMER PROTECTOR
SERGI

Le leader mondial de la prévention de l'explosion et des incendies des transformateurs.

Ascent Spirit

contexte

Ascent Spirit est un jeu VR d'alpinisme avec une montgolfière, des piolets et un esprit de la montagne. Né d'un prototype réalisé durant notre master à l'ENJMIN, ce fût notre premier jeu, publié sur Oculus Store et Steam en Mars 2018.

concept

Dans les années 1940, vous incarnez un légionnaire français posté dans l'une des dernières montgolfières militaires, dans la baie de Hanoï, afin de sécuriser la zone des émeutes indépendantistes naissantes. Vous êtes séparé du bateau et emporté par les vents. Dans l'incapacité de contacter la base ou de contrôler le ballon, vous heurtez finalement le Kawagarbo et êtes projeté par dessus bord.

Après avoir repris vos esprits, vous vous équipez de deux piolets improvisés. Votre seule chance de survie dans Ascent Spirit est d'atteindre le sommet de cette montagne sacrée et de rejoindre le ballon, bloqué au sommet, avant que le vent ne le libère.

<https://ebim-studio.com/ascent>



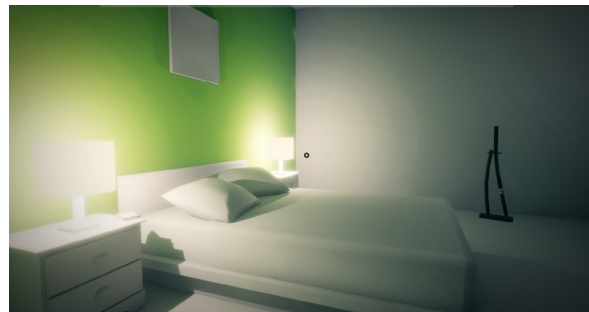
Tax Evasion Hero

contexte

Ce jeu a été réalisé durant la game jam Ludum Dare n°40.

concept

Vous êtes un héros de l'évasion fiscale. Vos riches clients ont des oeuvres d'arts et des meubles non déclarés. Les autorités fiscales ont annoncé leur venue prochaine pour un audit. Vous avez 10 minutes pour sauver au maximum leurs possessions en les modifiant afin de déguiser leur valeur. Vous gardez la différence. À la fin de l'audit, vous perdez si votre équilibre global entre la valeur des actifs et l'estimation de l'inspecteur est négatif.



Sergi TP

contexte

Sergi est une société industrielle de création de protection de transformateur, un système de dépressurisation rapide, une solution contre l'explosion des transformateurs.

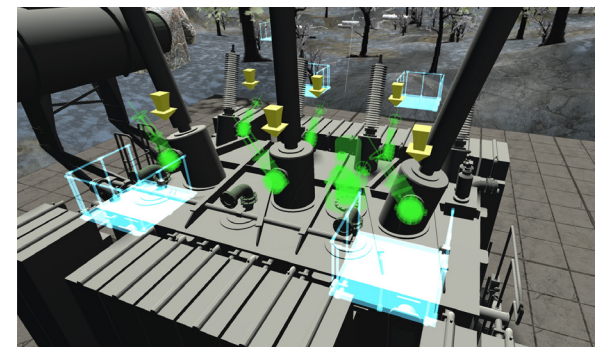
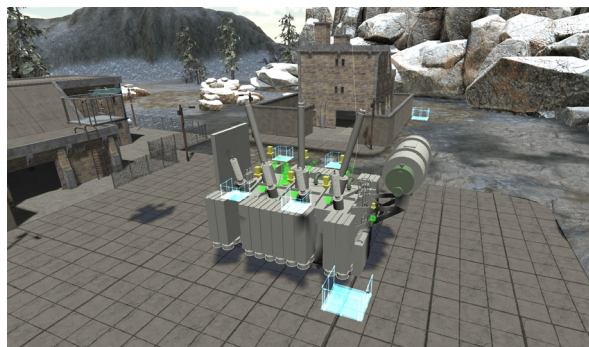
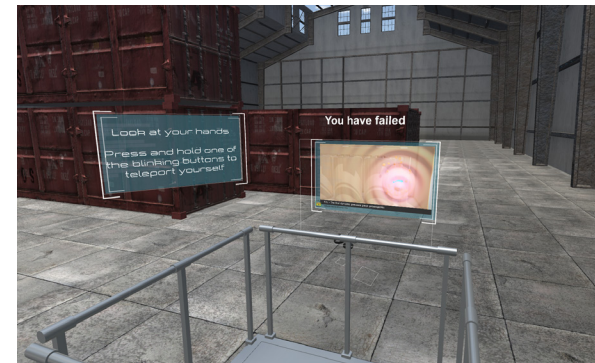
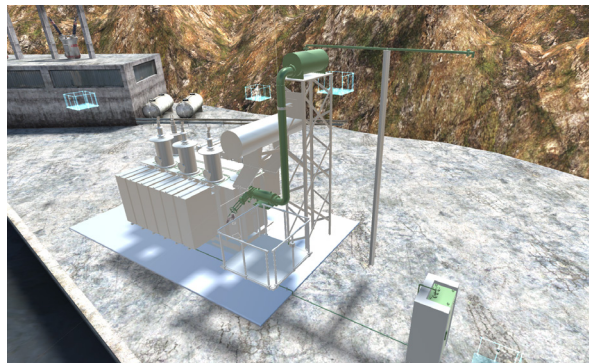
Le projet a été commencé par Equilibre Games, qui nous a contacté afin de terminer le développement.

concept

Sergi avait besoin d'une application VR pour former ses employés et expliquer à ses clients les différentes étapes de la procédure.

L'utilisateur peut choisir entre différents objets et doit les placer au bon endroit, dans le bon ordre.

À la fin de chaque niveau, une vidéo récapitule l'intégralité de la procédure.



Olympic Climbing App

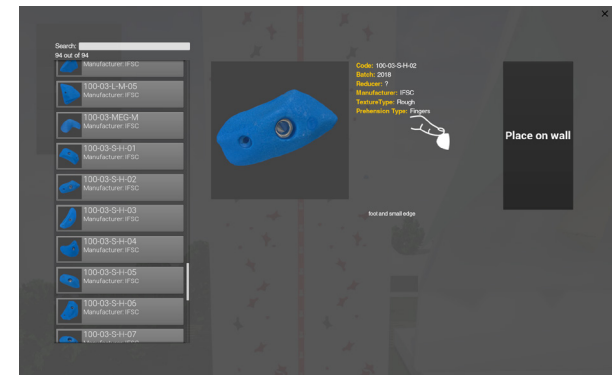
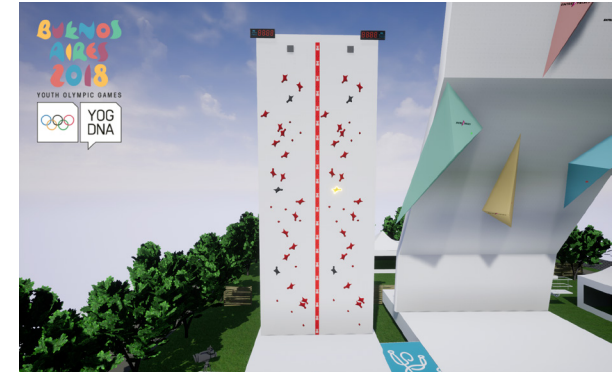
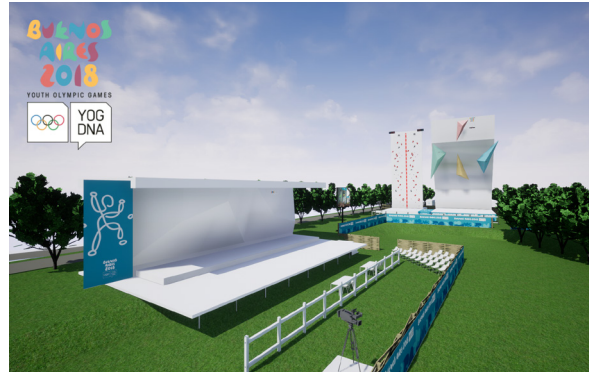
contexte

Le groupe Volx est spécialisé dans l'innovation autour des sports de grimpe. Durant les Jeux Olympiques Jeunes de Buenos Aires 2018, l'épreuve d'escalade a été introduite pour la première fois. Le groupe Volx avait besoin d'une application afin d'être utilisée par la régie TV afin de présenter la compétition d'escalade au public ainsi que de fournir aux ouvreurs un outil pour concevoir les voies.

Le projet est toujours en cours de développement et une version plus récente a été commandée pour les Jeux Olympiques de Tokyo 2021. Elle contient davantage de fonctionnalités, une nouvelle architecture, l'environnement de l'événement et plein d'autres ajouts que nous ne pouvons pas révéler pour l'instant.

concept

Nous avons reproduit dans une scène en 3D la véritable zone d'escalade olympique. L'utilisateur peut sélectionner parmi trois disciplines : difficulté, vitesse et bloc. Une bibliothèque contenant plus de 1000 prises officielles (capturées par photogrammétrie) est disponible afin de pouvoir être placées individuellement où l'on veut sur la paroi en fonction des besoins de la compétition.



CEA Lidar

contexte

Le CEA (Commission Energie Atomique et énergies alternatives française) est un acteur clé dans la recherche et développement et l'innovation. Travaillant sur la technologie LIDAR, il a été demandé à SolidAnim de produire un court métrage projeté à 280° en utilisant Unity.

Nous avons été en charge des effets visuels, les shaders, l'éclairage, l'intégration, la gestion du rythme, les transitions et le respect des pré-requis temps réel du moteur.

concept

La nouvelle version de la technologie *Laser Imaging Detection And Ranging* (LIDAR) utilise un petit prisme à miroir oscillant réfléchissant verticalement un faisceau laser. Cette technologie peut être utilisée dans plusieurs domaines : système de reconnaissance de l'environnement pour les voitures, le guidage de robot, l'assistance pour personnes handicapées, etc. Le but de cette vidéo est d'illustrer les applications de cette nouvelle version du LIDAR.



Ryte: The Eye Of Atlantis

contexte

Jeu VR de puzzle basé sur la narration. Le projet a été commencé par VR Connection. Le producteur, Orichalcum Pictures, nous a contacté pour terminer le développement.

Nous avons publié le jeu sur Steam, Oculus Store et Viveport en janvier 2021. Le jeu est compatible avec les casques Oculus Rift, Rift S, Cosmos et HTC Vive.

concept

Avec un peu d'aide de l'agence Historia Time Travel, embarquez pour la cité d'Atlantis pour une aventure VR mystique : Enfilez les sandales d'un atlante qui s'est récemment échappé de prison, manipulez des pouvoirs surnaturels, résolvez des puzzles ésotériques et essayez d'empêcher la fin d'Atlantis !

https://store.steampowered.com/app/855390/Ryte_The_Eye_of_Atlantis/



autres contributions

The Invisible Hours

The Invisible Hours est un jeu VR complexe de mystère de meurtre, dans lequel les joueurs explorent librement un réseau complexe d'histoires entrelacées au sein d'un vaste manoir.

Nous avons été contactés, en 2016, par SolidAnim, alors en charge des animations en motion capture, pour travailler en tant qu'intégrateur d'animations Unreal Engine.

Brahmastra

Un énorme film de Bollywood, annoncé pour la fin 2021. Nous avons été contacté par SolidAnim en février 2018 afin de travailler encore une fois avec eux et la société DNEG en tant que techniciens SolidTrack. Le travail consistait à intégrer des effets spéciaux dans une scène Unreal Engine avec une caméra en temps réel passant à travers un écran vert, suivant les mouvements de la caméra en temps réel et aboutissant dans un moniteur avec des séquences d'action en direct. En bref, ce sont des effets visuels en temps réel.

Pawarumi

Pawarumi est un jeu de shoot'em'up moderne dans un univers sci-fi-rétro-futuriste pré-colombien. Vous prendrez le contrôle du vaisseau tout puissant Chukaru et ses trois armes uniques ! Tirez intelligemment pour au choix doubler les dégâts, vous soigner ou charger la Super Attaque !

La société Manufacture 43 désire un portage de leur jeu sur PS4.

TwinMotion

Encore en partenariat avec SolidAnim, à la fin 2019, nous avons intégré des animations de personnages dans Unreal Engine pour TwinMotion, un outil pour que les architectes puissent construire leurs conceptions architecturales facilement et avec un rendu de qualité grâce à Unreal Engine.

Boucart VR

Le Musée d'Angoulême veut une expérience VR afin d'attirer une audience plus large. Inspiré par le chef-d'œuvre de leur collection "La Charente à l'Houmeau" par un peintre local, Gaston Boucart, l'application permet une visite historique du lieu. L'utilisateur navigue sur une barque en compagnie d'un narrateur qui lui raconte l'histoire de sa vie et du lieu entre 1850 et 1927.

Le projet est toujours en cours.

Cassinomagus

Contribution réalisé avec Novo3D pour un projet de reconstruction d'un site archéologique romain. Nous avons réalisé les effets spéciaux avec Unreal Engine.

To be announced project

Prototypage de notre nouveau jeu VR... Nous pourrons en dévoiler davantage prochainement.



Gaston Boucart - La Charente À L'Houmeau - 1927



medias



ebim-studio.com



facebook.com/EbimStudio



linkedin.com/company/ebim-studio

email



contact@ebim-studio.com

