Ebim

/**/ body.fiche .contenu .toolbox ul li::before, body.consultation .contenu-fiche ul li::before, body.consultation .element_deco ul li::before, body.consultation .encadre-contenu__liste ul li::before, #encadres .toolbox ul li::before, body.consultation .encadre_auto_liste ul li::before, body.consultation .encadre_contenu ul li::before, .popupAide ul li::before, .contenu-fiche__element-valeur ul li::before{ content:"\e904"; } /*/

Port du casque obligatoire

Fondé en 2016 par Vincent Pellarrey, Ulysse Pignard et Alexandre Sauderais, ebim studio est un studio indépendant français, développant des jeux vidéo et médias interactifs numériques focalisé sur la réalité virtuelle et augmentée.

Vincent Pellarrey et Ulysse Pignard se sont rencontrés en 2006 lors de leurs études en programmation. Ils ont travaillé sur des projets étudiants et dans un studio de jeux mobiles par la suite. En 2012, Vincent reprend les études, en intégrant l'Ecole Nationale des Jeux et Médias Interactifs Numériques (ENJMIN), et rencontre Alexandre Sauderais avec qui il travaille sur A Tale of Two Worlds. En 2015, ils décident de créer leur studio et de se concentrer sur la réalité virtuelle pour leur premier jeu ensemble.

Ascent Spirit est un jeu d'alpinisme VR avec une montgolfière, des piolets et un esprit de la montagne. Nous sommes actuellement trois développeurs travaillant sur le jeu. Nous avons commencé le développement à distance, en débuggant via le partage d'écran ! Finalement, nous avons emménagé ensemble pour quelques mois et nous sommes maintenant accueilli par notre ancienne école (ENJMIN) afin de démarrer la société. Nous utilisons une pièce inoccupée, écoutant des vinyls d'occasion que nous avons acheté à Emmaüs et nous buvons beaucoup de café.

Ascent Spirit est officiellement disponible depuis le 29 Septembre 2017.

/**/ #pileup:hover { transform:translateY(-20px); } /*/

Pour plus d'informations: