



Projet Pavillon Noir

Remerciements chaleureux a Renaud Maroy pour la qualité de son œuvre et pour sa gentillesse.



Dans le cadre de notre cursus à EPITECH, nous avons à réaliser un projet de fin d'étude (Sujet libre) dont la conception et la réalisation s'étalent sur les deux dernières années de notre cycle.

Afin de valoriser notre diplôme et de nous constituer une carte de visite en adéquation avec nos objectifs professionnels, nous avons choisi de concevoir et de réaliser un jeu vidéo en 3D.

Nous comptons travailler aussi bien sur l'aspect technique (moteur graphique, moteur physique, moteur de jeu, etc.) que sur l'aspect création (scénario, gameplay, etc.) du jeu vidéo. Ce jeu vidéo est une adaptation du JDR (Jeu De Rôle) de Renaud Maroy :

Pavillon Noir, La Révolte (<http://pavillonnoir.free.fr>).

Notre cursus étant plutôt orienté vers le développement de logiciels, nous recherchons activement un partenariat avec des écoles de graphisme, de modeling et d'animation afin d' étoffer le coté artistique de ce projet.

**EPITECH**

(<http://www.epitech.net>)

S'adressant résolument à un public de passionnés, EPITECH s'appuie sur la formidable énergie développée par ses étudiants. Très exigeant, le cursus marie efforts et passion pour une progression rapide vers le statut d'expert.

Réparti sur 5 années d'études, le cursus d'EPITECH se découpe en deux cycles correspondant aux nouvelles normes européennes: un premier cycle en 3 ans, terminé par le Bachelor de l'EPITECH et un deuxième cycle en 2 ans, sanctionné par le titre d'Expert en Informatique.

A EPITECH, devenir expert signifie que l'on doit s'immerger dans l'informatique le plus tôt possible et de la façon la plus complète. C'est pourquoi le cursus commence directement par la prise en main des notions et des outils, la programmation, la réalisation de projets réels. C'est à partir de ces réalisations que se fait la pédagogie, la partie la plus importante de l'activité leur étant consacrée.

Le Laboratoire Consoles

(<http://labconsole.epitech.net>)

Comme une illustration avant l'heure de la finalité opérationnelle des études entreprises, les laboratoires de l'EPITECH sont orientés vers la performance dans des domaines de pointe où la complexité technique domine.

Le Laboratoire Consoles est dédié au développement de jeux sur PC et Console. Il dispose d'une trentaine de postes de développement (PC + Consoles + Kits de développement). Au sein de ce laboratoire, les étudiants peuvent réaliser des jeux dans des conditions industrielles. La grande qualité du développement réalisé au laboratoire a permis d'obtenir des partenariats avec des entreprises leaders du secteur, notamment : RenderWare et leur suite RenderWare Studio...

Le projet (02/11/2004 → Février 2004)

Comme il a été précédemment dit, ce projet prend une place prépondérante dans notre cursus. Il représente à lui seul, presque un tiers des coefficients annuel et valide le diplôme de fin d'étude.

Notre équipe de projet se destinant majoritairement au secteur du jeu vidéo, l'idée d'orienter notre projet de fin d'étude vers ce secteur s'est imposée d'elle-même. De plus, la nature même de ce projet au sein de notre cursus, nous permet de disposer d'une grande force de travail (plus de 200 heures/homme par semaine sur 15 mois environ).

Le thème central du projet a été inspiré par un jeu de rôle papier appelé Pavillon Noir, La Révolte et prenant comme cadre les Caraïbes du XVII^e siècle, et plus particulièrement la piraterie. La décision de prendre comme base cette œuvre vient du très impressionnant travail de recherche historique et de système de gestion du jeu qu'il représente.

Nous avons d'hors et déjà contacté l'auteur et son éditeur qui sont favorables au projet.



L'équipe

- Cédric Morlin : Chef de projet, Responsable du partitionnement de l'espace et moteur physique.
- Thomas Mortagne : Directeur Technique, Responsable de l'Animation.
- Maxime Valy: Responsable de la gestion de projet.
- Florent Charles: Intégrateur, Responsable de la GUI du jeu.
- Stéphane Dupertuys: Responsable de la Machine virtuelle et du scripting.
- Jean-Vincent Drean: Responsable de la GUI du moteur.
- Pierre Martin : Responsable de l'Intelligence artificielle.
- Mattia Bordoni : Responsable de la documentation et de la communication, Responsable du son
- Pierre-Vincent Cabourg (Membre extérieure) : Directeur Artistique.
- Deux ou trois autres développeurs à venir.



Notre formation n'incluant pas du tout le graphisme, il nous a semblé très intéressant de mettre en place un partenariat avec une équipe orienté vers cet aspect du projet.

Contacts

Nous nous tenons à votre disposition pour tout renseignements complémentaires et éventuelles présentations sur votre site.

Cédric Morlin – Chef de projet

Résidence de La Porte D'Italie
21-23 rue Pasteur Appartement 614
94270 Le Kremlin Bicêtre.

Tel : 06.20.46.30.26

E-mail : cedric.morlin@epitech.net

EPITECH

24 rue Pasteur
94270 Le Kremlin Bicêtre
Métro Porte D'Italie

Site Web : <http://www.epitech.net>