



BLOOM *out of the* SNOW

Notre équipe présente **Bloom out of the snow** - Jeu vidéo cinématique platformer créé par **Mélina RAGEYS** Creative & Narrative director **Valentin LOPEZ** Game director & Lead Developer **Oriane REVOYRON** 2D/3D Artist & **Olivier GUIPPONI** Level Designer & **Baptiste LAHANQUE** Developer & **Bedricem POLAT** Musique - Avec le soutien de GOBELINS, école de l'image & CNAM ENJMIN Ecole nationale du jeu et des médias interactifs et numériques - 2022

le **cnam**
Enjmin


GOBELINS
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

GENÈSE

Le concept de **Bloom out of the snow** a émergé en début d'année 2022, au sein du Mastère spécialisé Expériences Interactives et Ludiques, dispensé à l'école des Gobelins et en partenariat avec l'organisme de formation du CNAM ENJMIN. L'équipe de réalisation se compose de cinq étudiant.es et d'un sound designer recruté en externe. Réuni.es par leur goût pour le jeu, l'exploration scénaristique et les expériences insolites hasardeuses, notre équipe vous présente son tout premier projet :

Bloom out of the snow.



Méлина Rageys
Creative director



Valentin Lopez
Game director & dev



Oriane Revoyron
Game Artist 2D/3D



Olivier Guipponi
Level Designer



Baptiste Lahanque
Developer



Bedricem Polat
Sound designer



CONTEXTE

“Il reste toujours quelque chose de l'enfance, toujours...”

Marquerite Duras / Des journées dans les arbres

La récente exposition médiatique des conséquences psychologiques d'un traumatisme vécu pendant l'enfance a donné du poids à la **prise en compte de l'enfant comme individu** à part entière dans le débat public et politique.

Propices à l'introspection et au repli des individus dans leurs “bulles”, les périodes de confinements nous ont aussi démontrées que face aux événements insurmontables, seule **l'évasion de l'esprit prête temporairement un échappatoire à la dure réalité.**

LE JEU VIDÉO

Notre intention est de **délivrer un message d'espoir** à travers ce projet : cette aventure est **un hymne à la vie** qui se concrétise par le récit poétique d'un **cheminement intérieur** depuis la paralysie émotionnelle jusqu'à la résilience et l'apaisement. La perte de quelqu'un survient sans crier gare; Dans cette logique, l'expérience joueur.se se veut universelle : tout le monde doit pouvoir prendre le jeu en main et découvrir ce conte graphique et onirique.

LA BOULE À NEIGE COMME MÉTAPHORE FILÉE

Objet de nostalgie, la boule à neige est pensée dans ce jeu comme l'incarnation **des contradictions émotionnelles éprouvées par un enfant lors d'un deuil**. Le/la joueur.se accompagne Jonas dans ses états émotionnels successifs pour **démêler son nœud d'émotion** et le laisser poursuivre son chemin de vie.



ÉMOTIONS VÉHICULÉES

Surprise - Nostalgie - Curiosité - Émerveillement - Mémoire émotionnelle

LE PITCH

Plongez dans le conte étrange et hasardeux de **Bloom out of the snow**, un hymne à la vie fantaisiste et vertigineux. Domptez vos peurs, apprivoisez vos démons et écoutez votre cœur pour aider Jonas à s'échapper de la boule à neige dont il est le prisonnier, en surmontant avec lui les épreuves qui mènent au chemin de la résilience.

À travers le parcours parsemé d'obstacles de Jonas, le/la joueur.se est invité.e à l'introspection par une trame narrative bouleversante et poétique. Ce récit s'illustre par le biais de 7 tableaux fantasques, alternant plateformes et puzzles. À destination de tous les publics, **Bloom out of the snow** est une aventure onirique au cœur d'un imaginaire riche et extravagant.

Et vous, osez-vous partir en quête de résilience ?



+ [Lien vers le Teaser](#)

- ★ Jeu vidéo **cinematic platformer** d'aventure et de puzzle à fort potentiel narratif
- ★ Jeu **PC & console** (switch) en **solo**
- ★ Contrôles : **clavier ou manette**
- ★ Durée : **2h30**

CONCEPT GÉNÉRAL

Bloom out of the snow, c'est avant tout le parcours d'un enfant confronté à l'épreuve du deuil. Afin de se protéger du monde extérieur et de trouver en lui comment surmonter cette épreuve, son cheminement prend vie de manière métaphorique à l'intérieur d'une **boule à neige**, objet emblématique de l'enfance, symbole de nostalgie et de rêverie. La partie commence lorsque le choc émotionnel projette métaphoriquement Jonas dans la boule à neige et se termine lorsqu'il parvient à s'en libérer. Le/la joueur.se a pour mission d'aider Jonas à **s'échapper** de la boule à neige dont il est le **prisonnier**.

L'univers du jeu est **conçu pour être contemplé** par le/la joueur.se, les éléments visuels et interactifs présents dans la boule à neige sont **inspirés des figures emblématiques et imaginaires du monde de l'enfance**; Cette construction imaginaire, consciente ou inconsciente, permet à Jonas de s'y mettre en scène, d'exprimer et de surmonter ses angoisses. Afin d'établir une progression dans le jeu, nous avons réalisé un travail de réinterprétation des cinq étapes du deuil théorisées par la **psychiatre Elisabeth Kübler-Ross** (à savoir le déni, la colère, le marchandage, la dépression et l'acceptation), basé sur **notre propre conception des étapes essentielles du deuil**.

SCÉNARIO & NARRATION



En assistant le cheminement intérieur de Jonas, protagoniste endeuillé, vous tentez de le réconcilier avec ses émotions.

Au fil de l'expérience, il est question de :

- ★ **Développer une maîtrise de l'environnement** : vos actions font évoluer le décor d'un état dormant et apathique à un état de vie dynamique et sensible à l'émotion.
- ★ **Mobiliser les éléments interactifs** pour transformer votre environnement et surmonter les défis auxquels vous serez confronté.

En somme, vous êtes la bonne étoile de cet enfant dans sa construction en tant que jeune garçon.

Abandonné à ce monde imaginaire et fantasmatique, vous serez confronté à ses habitants hostiles et sauvages. Mais au fil de l'expérience, **ces adversaires farouches se révéleront en souffrance**, captifs de sentiments de colère, de peur ou de tristesse. Touché.e par l'histoire et la condition des personnages qui s'expriment au travers de leurs comportements, **le/la joueur.se développe de l'empathie** pour elles.eux et les aide à dénouer leurs problématiques.

Face à un événement sur lequel nous n'avons aucune maîtrise, les joueurs.ses qui se prêteront à l'expérience **Bloom out of the snow** apprendront progressivement à comprendre et accepter les sentiments qui se présentent à elles.eux. Peut-être trouveront-ils.elles comment apprivoiser leurs propres souffrances et deviendront-ils.elles capables d'appréhender plus sereinement le hasard de la vie ?

CONCEPT DES NIVEAUX

Bloom out of the snow se décompose en sept niveaux de jeux : **le déni, la colère, la peur, la négociation, la tristesse, l'acceptation et la reconstruction**. Chaque niveau se matérialise sous forme d'une couche à l'intérieur de la boule, chaque nouvelle couche encercle la précédente. Le premier niveau se situe au centre, c'est là que Jonas commence son périple: il doit traverser successivement les sept couches jusqu'à atteindre l'extérieur de la boule et rejoindre le monde réel.



Chaque niveau illustre une phase de deuil en tout point : son gameplay est cohérent avec l'émotion dominante, l'univers visuel et sonore provoque chez le/la joueur.se cette même émotion et les personnages secondaires sont des personnifications des émotions dans leurs apparences et leurs comportements. Pour passer de niveau en niveau, il faudra **apprivoiser ces personnages** (consoler le personnage de la tristesse, apaiser celui de la colère, faire face à celui du déni, etc.). Une fois l'émotion maîtrisée, **le niveau est résolu et une faille devient accessible**, permettant à Jonas de se hisser dans la couche supérieure.

GAME DESIGN

Pour le/la joueur.se, le défi est d'appréhender la méta-mécanique propre de chaque niveau pour atteindre l'émotion personnalisée et en faire son alliée. Le challenge ne se situe pas dans la performance (rapidité, agilité, réactivité), mais dans la **stratégie**, l'**observation** et la **compréhension** du monde. Concrètement, le/la joueur.se doit **résoudre des puzzles environnementaux en interagissant avec des éléments du décors**.



GAME DESIGN - 3C

CAMÉRA

La caméra est totalement **scriptée en troisième personne** pour en faire un **vecteur narratif**. L'objectif est de proposer au joueur une **expérience contemplative** par la force du cadrage. Plus de détails en p.23.

CONTRÔLES

Bloom out of the Snow se veut **accessible**, c'est pourquoi nous avons opté pour la sobriété dans les inputs. Les contrôles du joueur se limitent au déplacement, au saut et à une touche d'interaction avec l'environnement.

CHARACTER

En terme **d'action**, Jonas peut marcher, courir, sauter, attraper un objet et le pousser, activer ou désactiver des mécanismes et diverses autres micro-actions contextuelles.

Pour générer de l'empathie envers Jonas, ses déplacements sont traduits par des **animations créées spécifiquement pour répondre à nos besoins**: nous accordons une attention particulière à l'équilibre de cette simulation corporelle (système de seuil), afin que Jonas reste **maniable** en toute circonstances.

GAME DESIGN - CORE GAMEPLAY

ORGANISATION D'UN NIVEAU

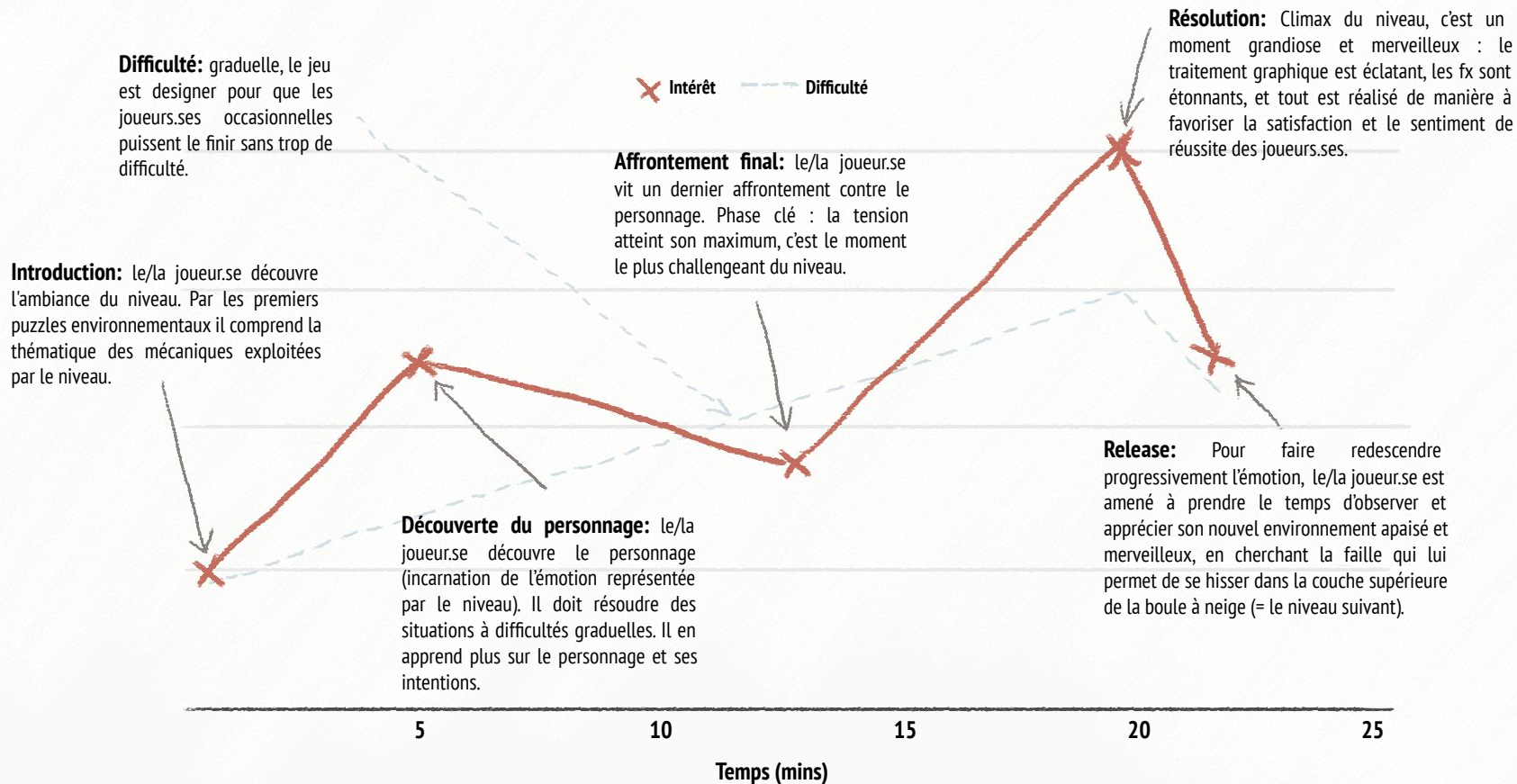
- ★ **Le personnage secondaire** incarne un axe de gameplay spécifique au niveau, autour duquel les puzzles et les autres obstacles s'organisent pour créer **une diversité de gameplay unifiée autour d'un thème commun**.
- ★ **Les puzzles et obstacles** sont incarnés par des objets, jouets et autres éléments de décors, dont les mécaniques sont pensées spécifiquement par rapport aux propriétés de ces derniers (fonctions primaires, mais aussi métaphores et folklore associé).

EXEMPLE : LE NIVEAU DU DÉNI

Timide mais curieuse, Ferdvia est **intriguée par la présence de Jonas**, mais dès qu'il parvient à l'apercevoir, elle s'enfuit. S'instaure un jeu de cache-cache dans lequel Jonas cherche Ferdvia, et Ferdvia cherche Jonas : **pour la trouver, le joueur devra comprendre qu'il doit se cacher lui-même pour que ce soit elle qui le cherche et se découvre de plus en plus.**

Les éléments interactifs du niveau proposent des mécaniques cohérentes : les miroirs magiques veulent plaire à celui qui se regarde dedans (*Maléfique est dans le déni quand elle demande au miroir de lui dire qui est la plus belle*). Jonas doit trouver la malle aux déguisements et se déguiser pour changer d'apparence et tromper les miroirs, afin de pouvoir passer.

COURBE D'INTÉRÊT



WORLD BUILDING

Univers issu de l'imagination de Jonas, la boule à neige fonctionne comme une bulle de protection. Chaque niveau est un microcosme au sein duquel on retrouve des habitants, des totems interactifs et une faune et une flore abondante. Le/la joueur.se évolue en permanence dans un **environnement sphérique** divisé en **7 strates** dont la direction artistique et la trame de progression narrative sont communes; Cependant, elles se déclinent dans leurs ambiances et leur gameplay.

JONAS, PERSONNAGE PRINCIPAL

Agile, naïf et curieux d'esprit, Jonas se fond à merveille dans l'univers fantastique qu'il s'est construit pour se protéger, et dans lequel il réinterprète, par des associations fantasmagoriques, la difficulté à laquelle il est confronté.

LES PERSONNAGES SECONDAIRES

L'état environnemental du niveau est corrélé à l'état psychique du ou des personnage(s) secondaires présent(s). Dans **Bloom out of the snow**, les émotions sont personnifiées. Les personnages sont des **intermédiaires entre le sujet et l'expression de ses émotions**.

LES TOTEMS

Au cours de son périple, Jonas croisera d'étranges visages aux yeux colorés: il s'agit de **totems**. Interagir avec eux modifie l'environnement; ils sont en symbiose avec l'état émotionnel des personnages.

JONAS

Jonas est un enfant. Ses facultés intellectuelles, cognitives et psychoaffectives sont en plein développement. Du haut de ses 7 ans, il fait face à un événement que son corps et son esprit ne sont pas encore capables de rationaliser. **Mais au fond, face à la douleur, l'incompréhension et l'injustice liées au deuil, ne sommes-nous pas tous incapables de gérer avec raison le débat émotionnel qui se joue en nous ?** Jonas incarne l'enfant caché en chacun des joueurs.ses, dont l'instinct et les émotions priment sur le bon sens et la raison.



LES PERSONNAGES SECONDAIRES

Dans **Bloom out of the snow**, les émotions sont incarnées par un corps et un comportement, ce qui facilite leur **identification** et permet à Jonas de les appréhender de façon objective et neutre.

Leur personnalité (sensibilités, croyances, pensées, comportements) rend **chaque personnage unique dans sa façon d'agir et de réagir**, ce qui conforte la raison de leur appartenance à un niveau spécifique.



Loneth
La tristesse

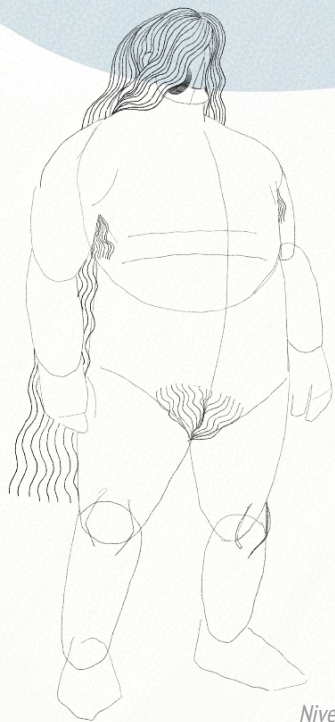


Phersan & Richelay
La reconstruction



Ferdvia
Le déni

CONCEPTS ART DES PERSONNAGES SECONDAIRES



FERDVIA

Niveau 1 - Le déni



DRYTLEN

Niveau 2 - La colère



SOTHVORG

Niveau 3 - La peur



MORENA

Niveau 4
Le marchandage/La négociation



IONETH

Niveau 5 - La dépression/La tristesse



ALDMAC

Niveau 6
L'acceptation/Le pardon



PHERSAN & RICHLAY

Niveau 7 - La reconstruction

LES TOTEMS

Chaque totem est associé à une modification d'environnement spécifique: de nouveaux décors inédits sont à découvrir tout au long de la partie. Dans chaque niveau **les totems passent d'un état initial amorphe à un état de vie** qui correspond à la résolution du niveau.

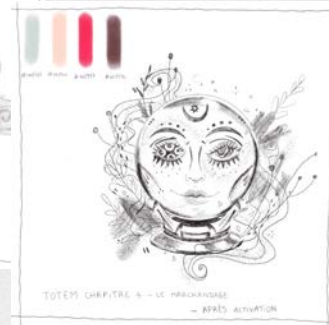
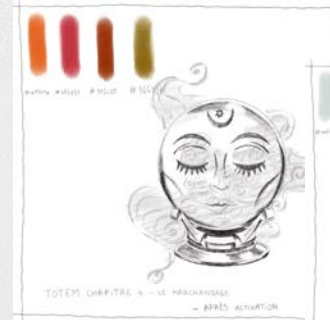
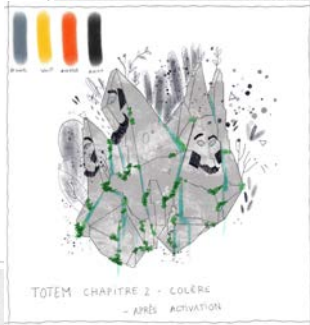
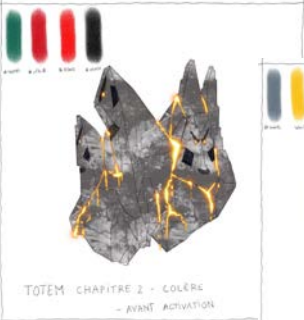


*Totem du niveau 1 - Le déni
Avant résolution*



*Totem du niveau 1 - Le déni
Après résolution*

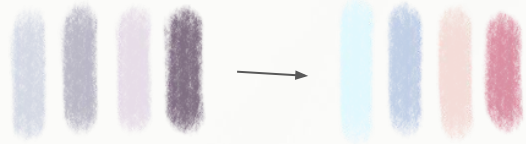
CONCEPT ARTS DES TOTEMS



LEVEL DESIGN

LE DÉNI

Niveau 1

- **Éléments singuliers** : Brume, légère bise, vastes espaces, rochers au coeur desquels Ferdvia se fond.
- **Couleurs** : 
- **Ambiance** : Calme, agréable, doux, léger.. Mais quelque chose cloche.
- **Particules** : Grains de sable magique doré et scintillant.
- **Résolution** : Timide mais curieuse, Ferdvia est intriguée par la présence de Jonas : pour la trouver, le joueur devra comprendre qu'il doit **se cacher lui-même**.




FERDVIA

LEVEL DESIGN

LA COLÈRE

Niveau 2

- **Éléments singuliers** : feu, lave, charbon, gestion de la température (chaleur)


- **Couleurs** : 

- **Ambiance** : dynamique, pressante et contrastée

- **Particules** : Braises

- **Résolution** : Drytlen sera agressif, rapide et cherchera l'affrontement. Le joueur doit trouver comment l'**apaiser** pour passer au niveau suivant.

- **Éléments singuliers** : Courant d'air, cris, claquement, grincements, écho, jeux d'ombres et de lumières, résonances

- **Couleurs** : 

- **Ambiance** : inquiétante, humide et lugubre

- **Particules** :

- **Résolution** : Sothvorg cherchera à effrayer Jonas, croyant maîtriser l'environnement. Mais lui-même sera pétrifier quand il ne sera pas à l'origine des claquements et échos. Le joueur doit trouver comment le rassurer et lui redonner confiance en lui.

LA PEUR

Niveau 3



DRYTLEN



SOTHVORG

LEVEL DESIGN

LE MARCHANDAGE / LA NÉGOCIATION

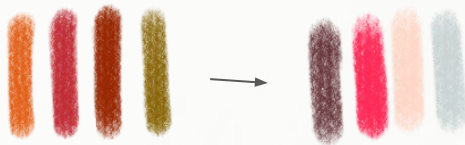
Niveau 4

LA DÉPRESSION / LA TRISTESSE

Niveau 5

- **Éléments singuliers** : Nature abondante et fantasque, plantes qui poussent très vite et bizarrement (le haricot magique), matières qui glissent ou qui collent : terrain de jeu

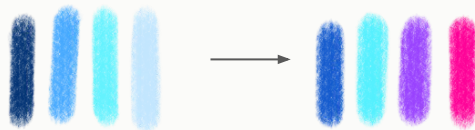
- **Couleurs** :



- **Ambiance** : Jungle, harmonieuse, musicale, fantasque
- **Particules** : Graines magiques
- **Résolution** : Morena n'est pas facile en affaires; Véritable maquignonne, le joueur doit trouver comment arriver à un accord avec elle.

- **Éléments singuliers** : Eau salée, cristaux, aurores boréales, grotte glacière (plafond bas), marécages, gravité plus forte, "sables mouvants"

- **Couleurs** :



- **Ambiance** : Profonde, lourde, pesante, froide
- **Particules** : Gouttes d'eau (pas de la pluie, mais plutôt en forme de perles, ces gouttes sont précieuses et légères comme des flocons de neige.
- **Résolution** : Ioneth est inconsolable et ses larmes inondent le niveau. Le joueur doit trouver comment la consoler.



MORENA



IONETH

LEVEL DESIGN

L'ACCEPTATION /

LE PARDON

Niveau 6

- **Éléments singuliers** : feu, lave, charbon, gestion de la température (chaleur)

- **Couleurs** :



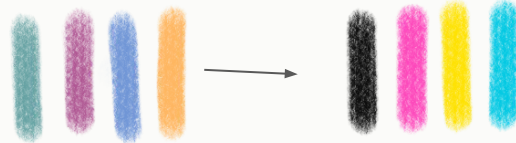
- **Ambiance** : Cocooning, douce et moelleuse

- **Particules** :

- **Résolution** : Prisonnier de lui-même, Aldmac à besoin d'aide pour lâcher prise. Le joueur doit le libérer pour que sa souffrance cède la place à la reconstruction plus grande, plus belle, plus forte de la vie pour enfin accueillir l'Autre, par le don, au-delà par donner

- **Éléments singuliers** : Agglutination, géométrie, surenchère, activité, machines (rythme et dynamique positive pour le joueur, pas écrasant)

- **Couleurs** :



- **Ambiance** : Action, optimisme, détermination, volonté, ambition

- **Particules** : Confettis

- **Résolution** : Les kilos de muscles de Phersan et les kilos de neurones de Richlay font de ces frères de véritables machines de construction... Mais ils ont besoin de l'aide du joueur pour achever leur plus gros chantier, celui de la construction de Jonas en tant que



ALDMAC

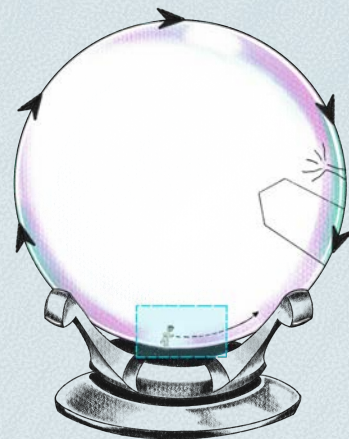


PHERSAN
& RICHLAY

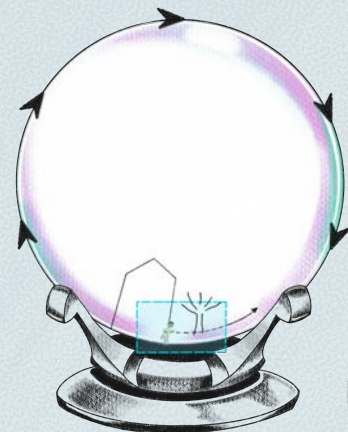
UN CINEMATIC PLATFORMER

Pour présenter cet environnement, nous avons opté pour la **scénarisation des points de vue caméra** (majoritairement en vue de profil). Cela permet de :

- ★ Varier les valeurs de plan pour soutenir la narration
- ★ Visualiser de manière optimale la courbure du sol et faire comprendre aux joueurs.ses qu'ils peuvent revenir au point de départ (tourner en rond)
- ★ Définir la profondeur de l'espace afin que la zone de jeu soit intelligible pour le/la joueur.se

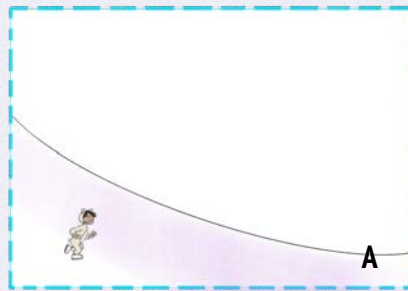


A

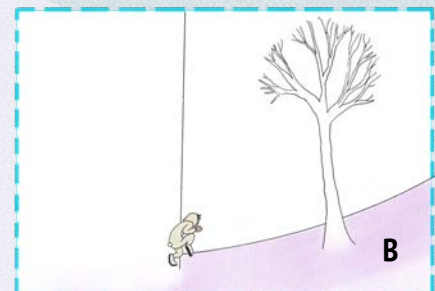


B

Fonctionnement technique du niveau (Jonas fait tourner la roue comme un hamster) + point de vu caméra (cadre en pointillé)



A



B

Point de vue du joueur (cadre en pointillé) : la caméra se déplace légèrement pour offrir le meilleur angle de vue au joueur



ACTION DE SECOUSSE POUR LA RÉOLUTION D'UN NIVEAU

Trop souvent considérée comme gadget, la boule à neige n'a pas d'utilité si ce n'est celle de décorer. C'est justement ce qui nous instigue à exploiter cette “*babiole qui prend la poussière*” avec des yeux d'enfant, qui ont ce fabuleux pouvoir de redonner vie à une chose quelconque (tout comme le grelot de Noël dans le film *Le Pôle Express* de Robert Zemeckis).

L'unique interaction possible avec une boule à neige est de la secouer : cette action est retranscrite dans le jeu **à la résolution d'un niveau**. En guise de symbole de réconciliation, Jonas et son nouvel allié touchent ensemble le totem, qui se réveille et déclenche la secousse : un effet de particule réanime le niveau tout entier et révèle la faille cachée pour passer au niveau supérieur.



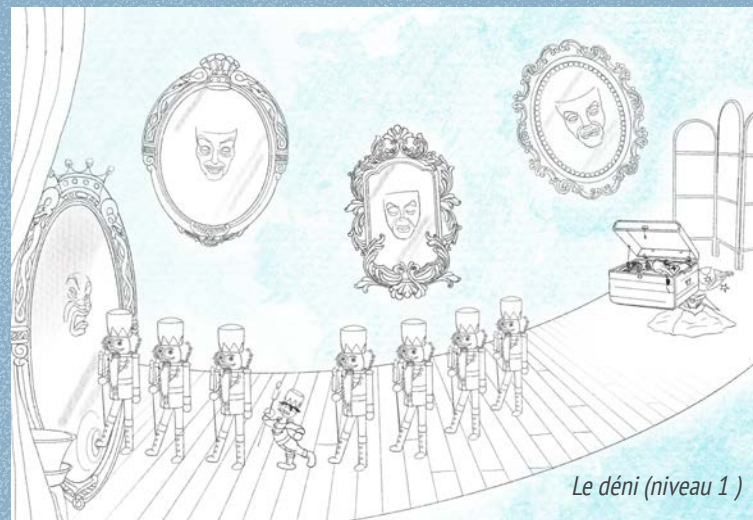
LES PUZZLES

En résolvant les puzzles environnementaux avec ingéniosité et débrouillardise, le/la joueur.se peut continuer d'évoluer dans le niveau. Ces puzzles servent la narration, il sont construit en rapport avec l'émotion que Jonas tente de dompter.



La reconstruction (niveau 7)

Jonas flotte dans une bulle soufflée par Richlay, afin de passer au dessus de ce mur de lego qui barre le passage.



Le déni (niveau 1)

Les miroirs magiques détectent les imposteurs, Jonas ne peut passer que s'il se déguise grâce à la malle aux vêtements.

DIRECTION ARTISTIQUE

La composition de l'univers s'inspire de références liées à l'enfance. Nourri de **dessins animés**, de jeux de **cour de récré**, de **fables** ou encore de **peurs irrationnelles**, l'imaginaire d'un enfant est d'une richesse inépuisable pour la création d'un univers. Le décor du jeu s'inscrit dans la lignée **fantastique et surréaliste** des chefs-d'œuvre de notre enfance, comme *Alice aux pays des merveilles* ou *Charlie et la chocolaterie*, pour leurs célèbres **jeux d'échelle** et **l'extravagance** de leur faune et flore. Loufoque, parfois cauchemardesque, mais aussi pétillant et rassurant, le monde de Jonas n'a aucune limite, si ce n'est celle de l'esprit créatif de notre équipe.



L'identité et l'unicité graphique du jeu passe par son **esthétique crayonnée** appliquée grâce à un **shader**. L'espace est clos par un fond en 2D simulant une profondeur.

DIRECTION ARTISTIQUE

★ Chaque niveau est fondamentalement singulier: l'aspect des éléments (couleurs, texture, échelle) qui composent le décor d'un niveau participe à véhiculer une **ambiance cohérente avec l'émotion** que l'on cherche à faire ressentir aux joueurs. Ils servent le game design en répondant aux besoins des **puzzles environnementaux imaginés pour le niveau.**

★ La vision créative du projet est partagée sous forme de **concepts art illustratifs** en 2D, mobilisés pour la production des assets 3D et les prototypes de level design.



Concept Art de la phase de déni (niveau 1)



Concept Art de la phase de reconstruction (niveau 7)

DIRECTION SONORE

★ Une mélodie intradiégétique évolutive

Inspirés de nos moodboards, les morceaux spécialement composés par **Bedricem Polat** traduisent une ambiance sonore filée spécifique à l'émotion (avec bruitages et feedbacks) des interactions entre personnages et décors.

★ Une ligne mélodique chantée

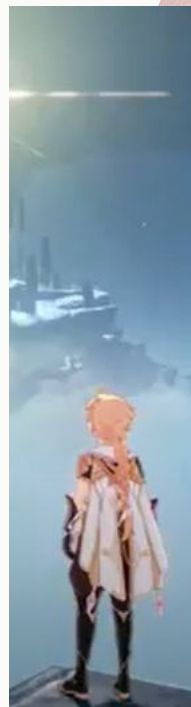
Unique pour renforcer la singularité de leurs caractères, une mélodie se joue à chaque apparition de personnage secondaire à l'écran.

★ Inspiration

Les sonorités de musiques d'ambiance sont inspirées de jeux vidéo d'aventure et de mélodies emblématiques des JRPGs. La bande originale allie instruments acoustiques et numériques afin de plonger l'utilisateur.trice dans un monde enfantin magiques et merveilleux.



Chrono Trigger - Secret of the Forest



Enkanomiya OST - Like in a Haze



Chrono Trigger - The Day the World Revived



The Gaze of the Ancients



The Chasm OST - Underground Mines



Rayman 3 Soundtrack - Inside the fairy Council

ÉCHANTILLONS MUSICAUX

Ces extraits musicaux sont des esquisses de la direction musicale que nous aimerions suivre pour chacun des niveaux. Au fil de l'avancement du projet, nous travaillerons sur un **étouffement décroissant** : plus le joueur avance dans le jeu (et donc Jonas s'approche de l'extérieur de la boule), plus les sons/bruitages provenant de l'extérieur sont clairs et bien distincts.



						
Déni	Colère	Peur	Marchandage	Dépression- tristesse	Acceptation	Reconstruction

DISTRIBUTION ET PLATEFORMES

Le jeu est prévu pour sortir sur **PC et consoles (Switch)**. Notre planning de production établi, nous avons pour objectif de mobiliser le temps de l'exercice scolaire pour réaliser la phase de conceptualisation et de pré production du jeu. Dans cette logique, nous projetons d'avoir conçu une verticale slice pour janvier 2023. Nous viserons ensuite des éditeurs qui s'intéressent aux jeux concepts qui traitent de sujets profonds et dont la direction artistique visuelle et sonore est singulière, tels que **Devolver Digital** (*Gris, Heave Ho...*) et **Humble Games** (*Carto, Occupation...*).



GAMERSGATE

nexway
YOUR DIGITAL PARTNER

Humble Bundle



POTENTIEL COMMERCIAL DU PROJET

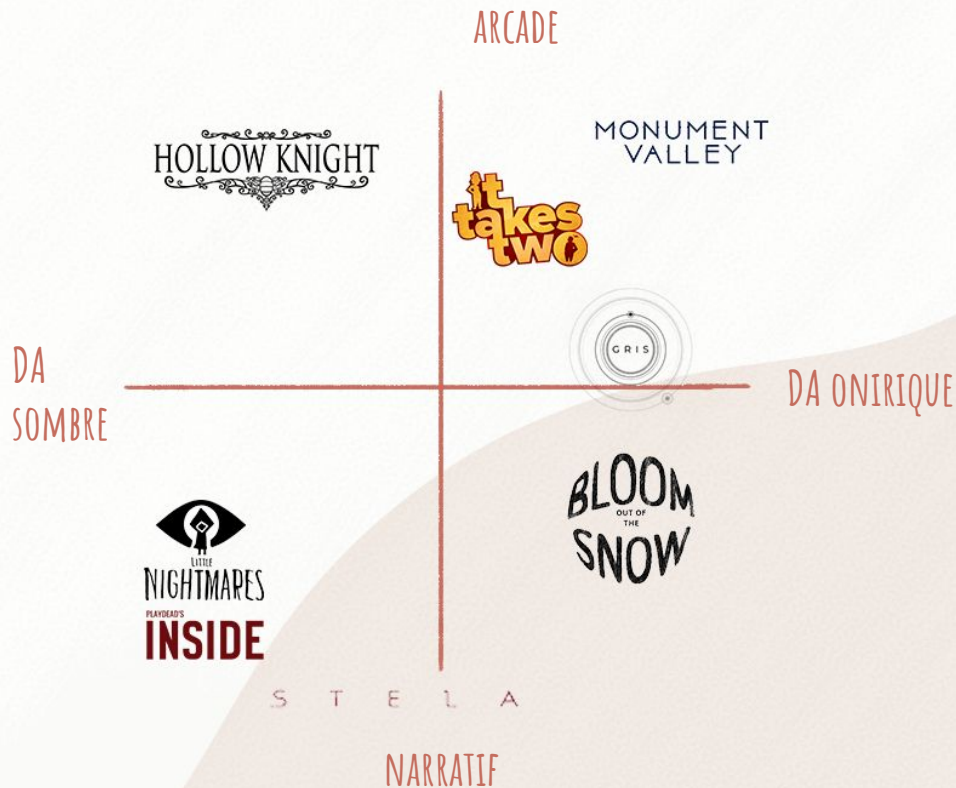
Les sept premiers jeux du benchmark sont **la quasi-totalité des concurrents directs** de **Bloom out of the snow** depuis **2016**. Les sorties de jeux similaires sont **rares**, mais aux vues des chiffres de vente élevés, le public intéressé par ce genre de jeu est bel et bien au rendez-vous ! **La faible concurrence** ainsi que la présence de franchises à succès (telles que *Inside*, *Little Nightmares* et *Gris*) laissent entrevoir **un grand potentiel** pour le marché des Cinematic platformer. La suite du benchmark présente **les concurrents indirects** (platformer, puzzle, adventure) de **Bloom out of the snow**. Leur succès est **dans notre intérêt**, il laisse à penser que les amateurs de ces jeux pourraient aussi s'intéresser au genre Cinematic. Ces constats **très positifs** nous permettent de déjà discerner le potentiel commercial de **Bloom out of the snow**.

Jeux	Prix	Durée de vie	Date	Vente (steam)	Support	Genre
<i>Inside</i>	\$19,99	3h30-4h30	2016	200K-500K	PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, iPhone OS (iOS)	Aventure narrative, Jeu de plateforme
<i>Little Nightmares</i>	\$19,99	4h-6h30	2017	200K-500K	Google Stadia, Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One	Aventure, Jeu de plateforme, Puzzle
<i>Little Nightmares II</i>	\$29,99	5h-10h	2021	500K-1M	PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One, PlayStation 5, Xbox Series, Microsoft	Aventure, Jeu de plateforme, Puzzle
<i>White Shadows</i>	\$19,99	2h-3h	2021	~20K	Xbox Series, Mac Os, Microsoft Windows, PlayStation 5	Action, Adventure, Jeu de plateforme, Puzzle
<i>Unto the End</i>	\$24,99	3h-5h	2020	~20K	PlayStation 4, Microsoft Windows, Xbox One, Linux, Google Stadia, Nintendo Switch	Action, Adventure, Cinématique
<i>Stela</i>	\$19,99	2h-3h	2020	20k-50k	Xbox One, Mac Os, iOS, Microsoft Windows, Nintendo Switch	Adventure, Jeu de plateforme, Puzzle
<i>Gris</i>	\$16,99	4h-6h30h	2018	1M-2M	Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Mac, iPhone OS (iOS), Android	Jeu de plateforme, Aventure narrative
<i>It takes two</i>	\$39,99	12h30-14h30	2021	2M-5M	PC, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S	Aventure
<i>Monument Valley</i>	\$3,99	1h30-2h30	2014	26M	iPhone OS (iOS), Android	Puzzle
<i>Happy game</i>	\$13,13	2h-2h30	2021	50K-100K	PC, Nintendo Switch	Aventure, Puzzle

STRATÉGIE

Bloom out of the snow est axé sur la **thématique du deuil**, susceptible de faire écho à un grand nombre de joueurs.ses par son **universalité**. C'est un des piliers du succès du jeu *Gris*, qui pourtant ne met que peu en avant le deuil dans sa communication, par souci de **pudeur** et de **liberté d'interprétation**. Notre concept se démarque par sa volonté de ne pas sombrer dans le pathos et la mélancolie, en s'appuyant sur la **légèreté et l'insouciance**, caractéristiques de l'enfance.

Notre stratégie en deux axes (approche singulière du deuil et sensibilité de la DA) permettra de toucher des joueurs.ses de tous horizons, **Bloom out of the snow** promet de se démarquer de sa concurrence et ainsi espérer de faire partie des réussites commerciales du genre.



KEY SELLING POINTS



- ★ **Une approche de la thématique du deuil à contre pied** : hymne à la vie sensible et touchante, qui fait résonner en chacun de nous cette transition progressive vers l'âge adulte.
- ★ **Un univers de jeu entre rêve et cauchemar** vu par le prisme de l'enfance. Fantasques et fabuleux, les décors surnaturels favorisent la suspension d'incrédulité volontaire des joueurs.ses.
- ★ **Une caméra scriptée** pour toujours mettre en valeur les décors et penser la composition des plans à la manière d'un film (codes du genre *cinematic platformer*).
- ★ **Des puzzles originaux dans un environnement circulaire**: les méta mécanismes de gravité ou de gestion de fluide promettent un level design inédit en adéquation avec les contraintes topologiques.
- ★ **Une expérience fluide et immersive**: la maniabilité du contrôler et l'ergonomie du platformer sont au cœur de nos priorités.

STRATÉGIE DE COMMUNICATION

L'objectif est de créer une communauté autour de **Bloom out of the snow** pour asseoir notre légitimité en tant que créateurs afin de trouver des partenaires (editeur, CNC...) et pour générer des revenus lors de la sortie du jeu.

Notre ambition est que la communauté se sente investie dans la production du projet, grâce à un ton bienveillant et inclusif. Nous visons une cible hyper connectée qui aime, au delà du produit, connaître (ou avoir la sensation de) les personnes derrière le projet. Cela passera par une présence online, principalement sur les réseaux Instagram, Discord et Twitter, ainsi qu'une existence physique sur les différents évènements liés au jeu indé.

Sur **Instagram**, nous visons une cible sensible à l'esthétisme, la narration et l'univers de l'enfance (personna Léa) par :

- ★ Des concept art et des captures in game ;
- ★ Des visuels exclusifs liés à l'actualité de l'enfance (journée mondiale de l'enfance, vacances scolaires, Noël, etc.) ;
- ★ Des *reels* de l'équipe en situation de production.

Sur **Twitter**, nous visons une cible de professionnels et de potentiels acheteurs (personna Paul) par :

- ★ Des partages de tips techniques sous forme de gif ;
- ★ Des captures vidéos de l'avancée du projet ;
- ★ Des annonces liées aux évènements sur lesquelles nous serons présents.

MOCKUP COMMUNICATION



Bloom out of the Snow

@BOOTS



For Bloom out of the snow, we work in Blender for all the assets, shaders, and animations.

Eevee truly helps us to get an idea of the look we will achieve in Unity !

[#gamedev](#) [#madewithunity](#) [#b3D](#)



5:00 PM · Jul 1, 2022

1.2K Retweets 80 Quote Tweets 5.3K Likes



Bloom out of the Snow · [Follow](#)

Paris, France



Liked by Maximilien Lajony and 1282 others

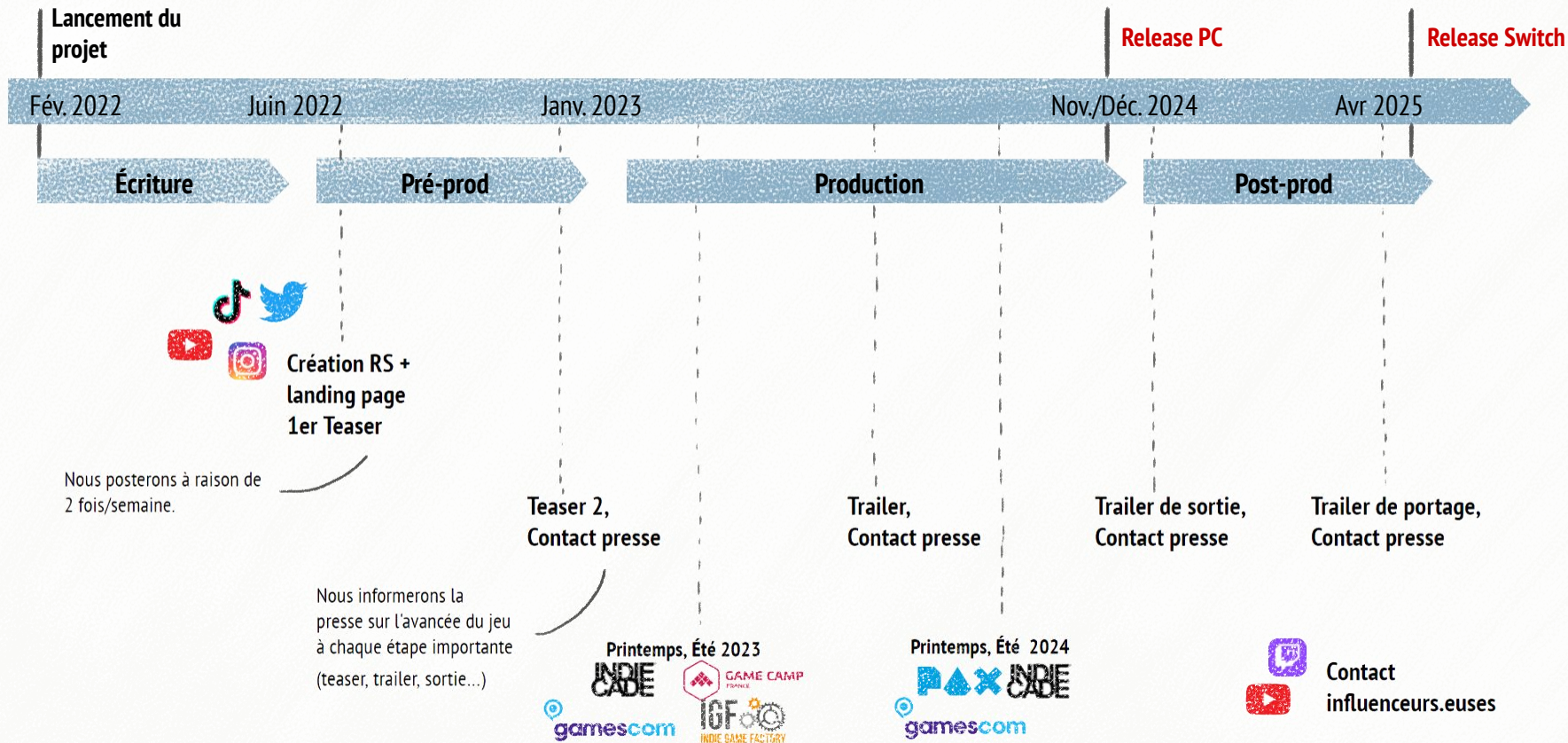
Bloom out of the Snow Concept art of our first level ! 😊

[#art](#) [#gamedev](#) ... [more](#)

[View all 258 comment](#)

6 September

TIMELINE COMMUNICATION



PROTO-PERSONNA



Prénom : Léa

Âge : 22 ans

Lieu de vie : Lyon

Métier / activité : Étudiante en sciences politiques

Loisirs et hobbies : Cinéma, lecture, jeux de société

Comment-s'informe-t-elle : Réseaux sociaux, bouche à oreille, journaux d'information (le monde)

Quels réseaux : Instagram, Tik Tok

Temps de jeu : 4h/semaine

Jeux achetés par an : 3-4

Plateforme :



Expérience recherchée : Nostalgie, esthétique

Moteur d'achat : Nostalgie, esthétique

Genre : Jeux à esthétique onirique, jeux de son enfance

Exemples :



Prénom : Paul

Âge : 29 ans

Lieu de vie : Banlieue parisienne

Métier / activité : Ingénieur

Loisirs et hobbies : JDR sur table, randonnée, Voyages

Comment-s'informe-t-il : Réseaux sociaux, presse spécialisée jeux vidéo

Quels réseaux : Twitter, Discord, Youtube

Temps de jeu : 4h/semaine

Jeux achetés par an : 15-20

Plateforme :  

Expérience recherchée : Narration, immersion

Moteur d'achat :

Ambiance/Univers, originalité

Genre : Jeux indépendants, jeux narratifs, jeux à forte ambiance

Exemple :



PLAYDEAD'S

INSIDE



PLAYTESTS

Nous avons fait tester à 5 playtesteurs.trices un rapide prototype réunissant les **3C** et quelques intentions de **level design** (ici une ébauche du niveau “la reconstruction”). La direction artistique visuelle est volontairement évincée de ce premier prototype, son état d'avancement n'étant pas pertinent à montrer à cette étape du projet, ni utile à la validation de nos hypothèses.

Grâce aux données recueillies, nous avons pu **valider** le choix des **contrôles, la prise en main du character, et le mapping de la manette.**

En revanche, nous avons également conclu que des **améliorations** étaient à prévoir concernant la **gestion de la caméra** afin que tous les joueurs.ses puissent mieux appréhender la profondeur.

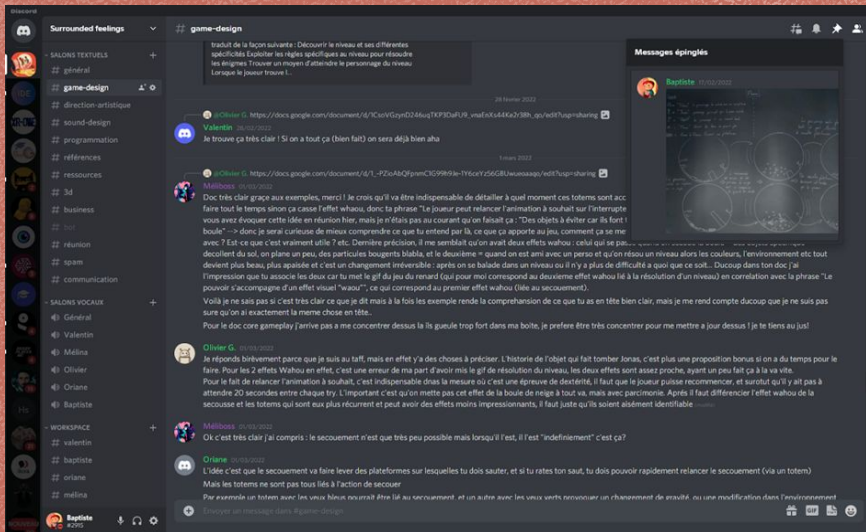
LES HYPOTHÈSES

- ★ La maniabilité des contrôles doit être évidente pour tous.les les joueurs.ses.
- ★ La gestion de la caméra (perception de la profondeur) est un potentiel point de friction.
- ★ Le niveau doit faire ressentir aux joueurs.ses un sentiment d'apaisement.

LES RÉSULTATS

- ★ **100%** des participant.es ont déclaré avoir compris comment se déplacer et sauter. 60% ont déclaré que les contrôles ont contribué à leur immersion.
- ★ **60%** des participants ont affirmé que la caméra a dégradé leur expérience.
- ★ Les mot-clés suivant sont évoqués concernant l'ambiance : **Relaxation, immersion, agréable, neutre, mélancolie, enfance, cool, paisible, jardin d'enfant, paisible.**

PRÉSENTATION DES OUTILS



GESTION DE PROJET

La gestion de projet s'organise sous forme d'une **série de sprints d'une à deux semaines** en fonction des milestones inscrites sur le planning. Afin de rester en contact quotidiennement, nous utilisons **Discord** via un serveur privé. Nous en profitons pour échanger les uns avec les autres via des channels thématiques et des salons vocaux, ce qui nous permet de rester en contact par écrit ou à l'oral.

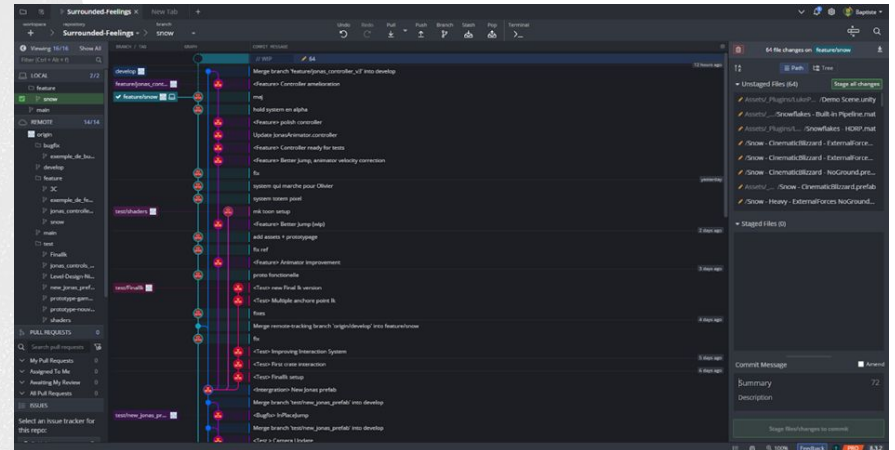
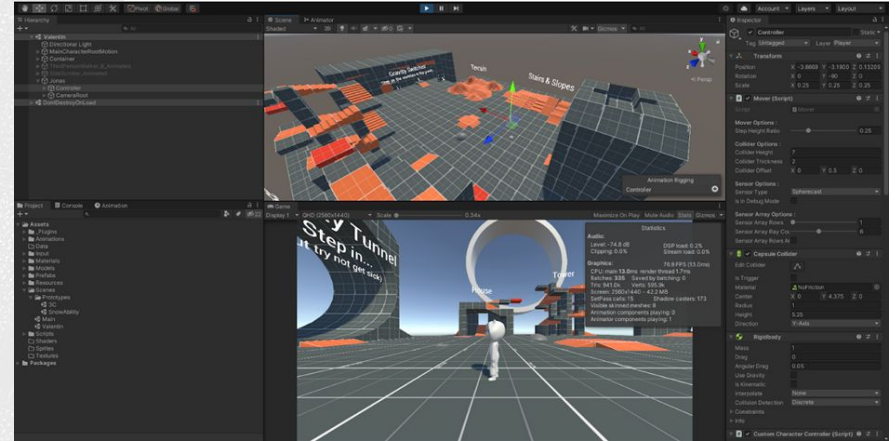
Le suivi du projet et des tâches en cours se fait sur **Hack'n Plan**. Cet outil nous permet de garder une vue d'ensemble sur l'avancée du projet. Chacun d'entre nous à une vision claire des **tâches** qui lui sont attribuées et peut mettre à jour à tout moment leurs niveaux de progression. Grâce à cet outil, nous pouvons **gérer les priorités**. Chaque réunion nous permet de passer en revue les tâches terminées avant de les valider et d'en attribuer des nouvelles pour le prochain sprint.

PRÉSENTATION DES OUTILS

PRODUCTION TECHNIQUE

Le développement du projet se fait sur **Unity 2020**. Son **moteur physique** répond à nos besoins techniques et sa **forte modularité** nous permet d'intégrer et de développer les outils nécessaires au projet. Il s'agit également du moteur de jeu auquel nous avons tous été formés, cela facilite la mise en commun de notre travail à la fin de chaque sprint.

Pour optimiser notre efficacité, nous utilisons le **logiciel de versionning Git Kraken**. Il nous permet de **travailler simultanément sur le projet** en s'assurant qu'aucune donnée ne soit perdue ou corrompue. Nous mettons régulièrement à jour les branches principales qui restent protégées et fonctionnelles, et chaque ajout est fait en suivant les principes de **méthodologie agile (SCRUM)**.

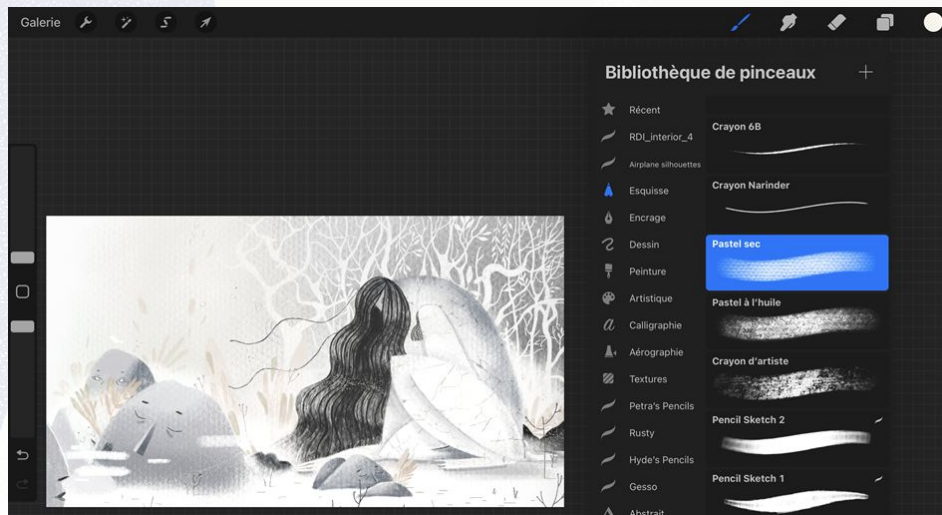


PRÉSENTATION DES OUTILS

PRODUCTION ARTISTIQUE

Illustrations et **artworks** sont produits sur **Procreate**. Ce logiciel dispose de nombreux outils largement modulables et très sensibles. Muni d'un iPad pro (écran tactile) et d'un stylet numérique, notre monde prend vie selon les avantages du travail numérique mais en recréant visuellement la texture familière des crayons et de la peinture.

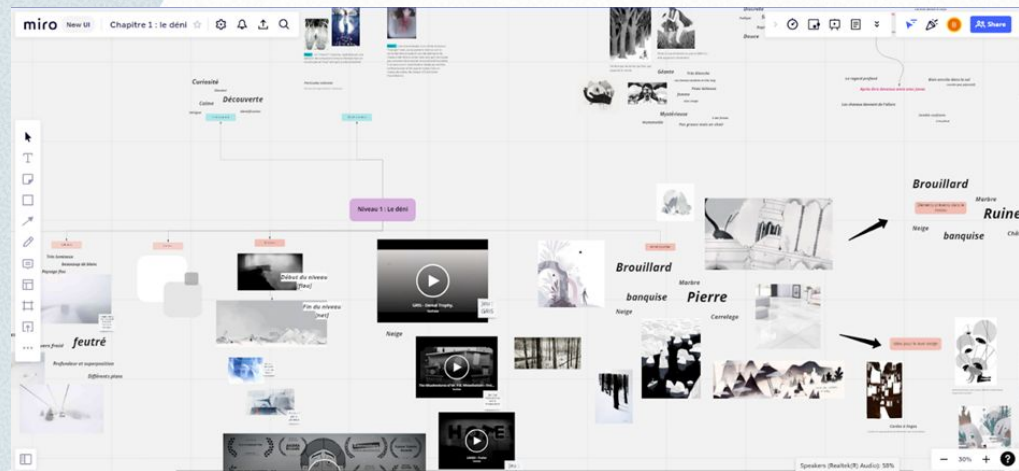
Personnages et **décor 3D** sont modélisés sur **Blender**. Cette compétence interne nous permet d'obtenir des **assets personnalisés** selon nos besoins, ainsi que des **animations**, qui sont rapidement intégrables au sein du projet Unity.



PRÉSENTATION DES OUTILS

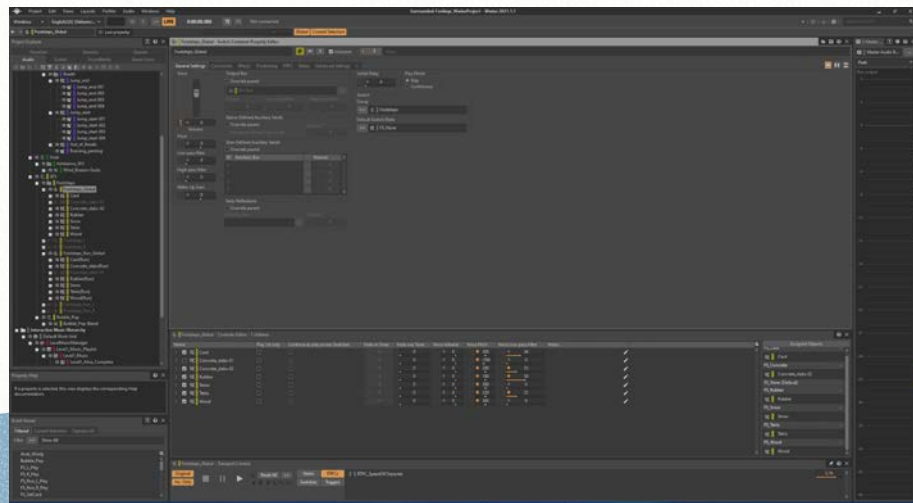
CONCEPTUALISATION

Nous utilisons **Miro** pour la réalisation des moodboards visuels et sonores, qui permettent à notre équipe de **garder la même vision** en termes de direction artistique du projet. Cela facilite la communication et la **cohérence des assets visuels**.



PRODUCTION AUDIO

Les sons et la musique sont produits dans **Cubase** et intégrés au jeu avec le logiciel **Wwise**. Ses différentes fonctions permettent de **moduler les sons** et d'y appliquer **divers effets de post-production**. Wwise permet aussi de paramétrer les pistes audio pour rendre la **musique interactive et dynamique** selon les actions effectuées par le/la joueur.se et de **gérer en temps réel des comportements audio complexes**.



BUDGET

Nous proposons une expérience de **2h30** pour un temps de production estimé à environ 2 ans.

Une partie de la conception et de la pré-production a été réalisée sur le temps scolaire. Les chiffres ci-dessous ne la prennent pas en compte.

CHARGES (DÉVELOPPEMENT ENTIER : 7 NIVEAUX)

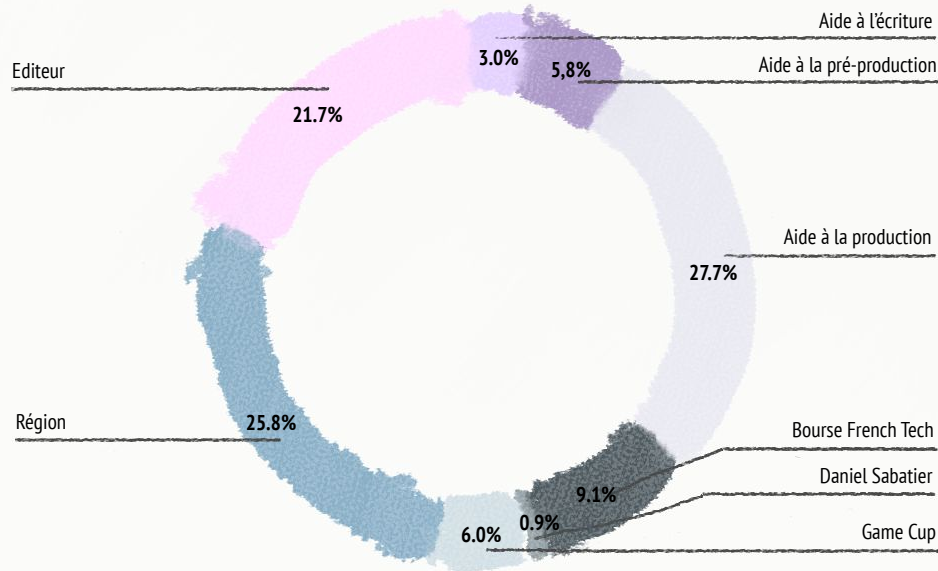
	Poste	Montant	Mois/homme
Interne	Conception	14 040€	5
Interne	Pré-production (1 niveau)	38 350€	15
Interne	Développement d'un niveau	30 550€	12
Interne	Développement du jeu	183 300€	72
Externe	Marketing/Communication	50 000€	x
Externe	Testing et localisation	20 000€	x
	Total	305 690€	92

- + Timeline du projet slide 45 - [Timeline](#)
- + Objectifs financiers slide 46 - [Objectifs](#)
- + Voir slide 47 - [Budget alternatif](#)
- + Devis de conception et de pré-prod - [Detail devis](#)

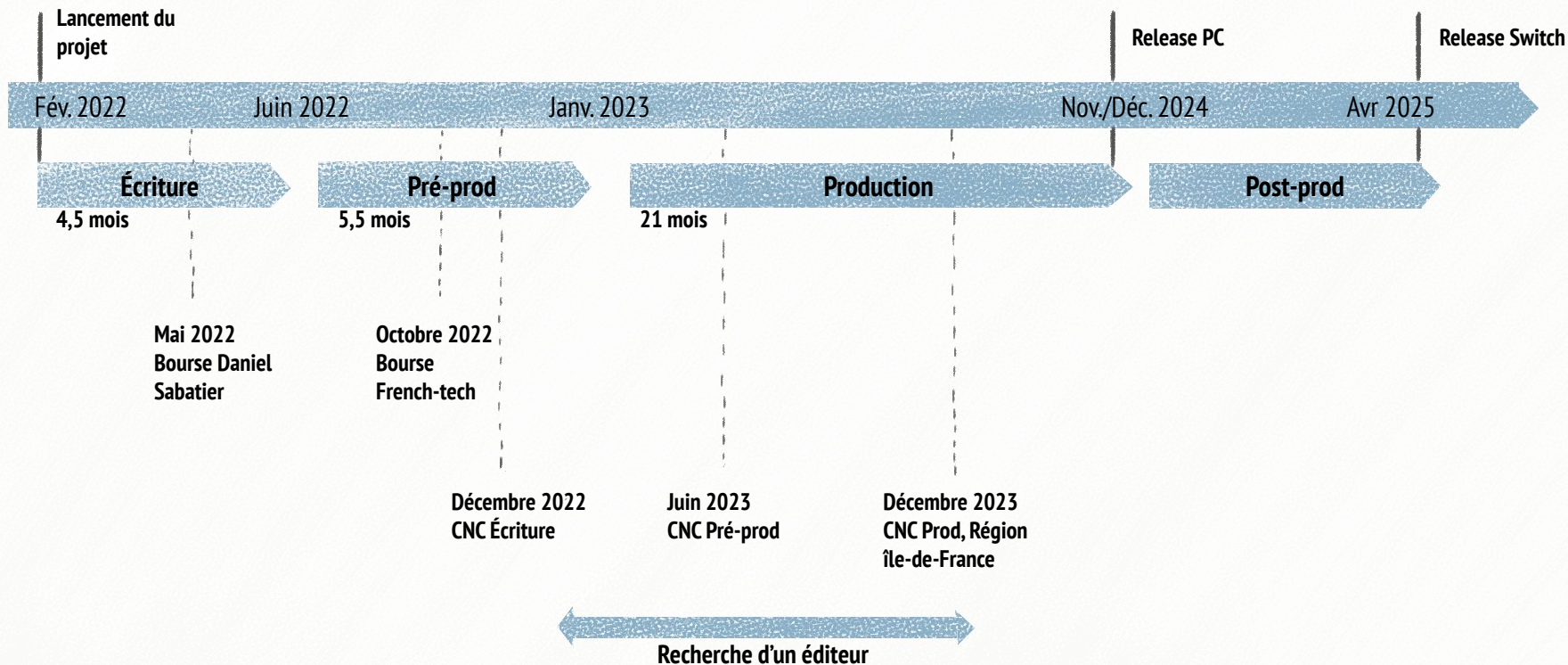
FINANCEMENTS

Pour financer notre projet, nous souhaitons faire appel à des **aides publiques**. Nous cherchons d'abord à obtenir des financements via des bourses tel que **le Prix Daniel Sabatier, la Game cup** ou encore **la bourse à l'innovation French-tech**.

Nous solliciterons ensuite les aides du **CNC** avec le **FAJV en aide à l'écriture, à la pré-production, et à la production**, puis le fond d'aide à la création de jeux vidéo de la région Ile-de-France. Les financements provenant d'un éventuel éditeur couvriraient les dépenses liées au marketing, au testing et à la localisation. Nous ne souhaitons pas à ce stade rechercher de publisher avant la phase de production afin de garder le contrôle sur l'identité et les volontés artistiques du projet.



TIMELINE PROJET



OBJECTIFS FINANCIERS

	Pessimiste <i>Rembourse la production</i>	Neutre <i>Notre objectif</i>	Optimiste <i>Hit</i>
Ventes <i>(Estimé entre Unto the End et Happy game)</i>	35k	50k	75k
Prix <i>(Estimé entre Unto the End et Happy game)</i>	14,99€	14,99€	14,99€
Recettes <i>(charges et taxes comprises)</i>	6370€	100 807€	258 202k



Détails des objectifs financiers - [objectifs financiers](#)

BUDGET ALTERNATIF

Pour faciliter la production du projet nous envisageons un développement alternatif sur 5 niveaux.

CHARGES (DÉVELOPPEMENT ALTERNATIF: 5 NIVEAUX)

	Poste	Montant	Mois/homme
Interne	Conception	14 040€	5
Interne	Pré-production (1 niveau)	38 350€	15
Interne	Développement d'un niveau	30 550€	12
Interne	Développement du jeu	122 300€	48
Externe	Marketing/Communication	40 000€	x
Externe	Testing et localisation	15 000€	x
	Total	229 590€	70

The background features abstract, organic shapes in orange, teal, and dark green. The orange shape is in the top-left corner, the teal shape is a large wave-like form on the right, and a dark green shape is partially visible behind it.

MERCI