

IDA'S HERBARIUM

Pierre Billaud

Pierre-Edouard Nobels

Edouard Sastre

Dorian Signargout

Résumé du projet

Synopsis

L'herbier d'Ida est un jeu **d'exploration**, de **collecte** et de **dessin** dans lequel vous incarnez **Ida**, une petite chouette curieuse qui rêve de **devenir une sorcière verte**.

Malheureusement toutes les **plantes magiques** de la forêt, indispensables à son initiation, ont mystérieusement disparu !

Explorez le monde et **redonnez vie** aux plantes en les **dessinant** grâce à **l'herbier** que vous a transmis **Ikunn**, la vieille sorcière corneille.

*Ida parviendra-t-elle à faire réapparaître toutes les plantes et à réaliser son rêve ?
Découvrirez-vous en chemin le lourd passé de la mystérieuse et solitaire Ikunn ?*



Fiche technique

Exploration, dessin et collecte
Solo local

Modèle Premium

- Plateforme principale :



14,99€

- Plateformes secondaires :



14,99€



4,99€

Durée de jeu estimée : 3 heures

Sessions de 10 minutes à 1 heure

Sorties prévues

- 1^{er} trimestre 2024 (PC/mobile)
- 3^e trimestre 2024 (Switch)



Originalité

NOS 3 PILIERS :

EXPLORATION

DESSIN

COLLECTE

L'originalité principale de notre projet est de mêler
exploration, dessin et collecte
dans un univers doux et reposant,
où magie, poésie et botanique sont à l'honneur.

Ida's Herbarium alterne ainsi entre :

- des **phases d'exploration** (en 2.5D, vue de dessus) dans un petit monde ouvert où les joueur·euse·s incarnent Ida et découvrent un monde enchanteur et végétal à la recherche de plantes magiques disparues (qui lui apparaissent sous forme de "plantes spectrales") ;
- et des **phases de dessin / création** dans un herbier où les joueur·euse·s doivent dessiner des plantes magiques en respectant plusieurs contraintes pour les faire réapparaître dans la forêt. Lae joueur·euse pourra ensuite retrouver ses dessins partout dans le monde !

Ces phases sont liées par une dimension "**collecte**" : les joueur·euse·s, à mesure qu'ils partent en quête de nouvelles plantes, enrichissent leur herbier. À la manière d'un "*Pokédex végétal*" qui se remplit de leurs créations, les joueur·euse·s peuvent le consulter tout au long de leur aventure et partir à la recherche des plantes manquantes.



Présentation générale

Ida's Herbarium est un projet porté par 4 étudiants du Mastère IDE (double diplôme Gobelins – Cnam-Enjmin) et développé entre février et mai 2022.

Des auteurs unis par les mêmes valeurs et aspirations

Si les quatre auteurs qui portent ce projet ont décidé de travailler ensemble, c'est qu'ils partagent depuis les premiers jours la même ambition : **proposer un jeu bienveillant et positif qui met à l'honneur la nature.**

Nous avons tous à cœur d'offrir un jeu plein d'**optimisme** et de **calme**, qui valorise la **créativité** et l'**accomplissement de soi** à travers une **expérience relaxante, cozy et non violente**. Ce type de jeu a un nom, et nous y reviendrons plus bas : les **wholesome games**.

Avec ce projet, nous tenons à faire connaître ce genre en pleine expansion qui met en avant des valeurs positives à l'heure où les questions de bien-être, de santé mentale et d'évasion deviennent centrales dans un contexte social, sanitaire et international de plus en plus anxiogène.

Nous souhaitons également créer un univers où **les plantes et la nature sont au cœur du récit et de l'expérience.**

Avec en sous-texte un sujet souvent méconnu : la **cécité botanique**. Il s'agit d'un biais cognitif qui rend les individus, notamment en Occident, aveugles ou indifférents aux plantes. Autrement dit, pour beaucoup, les plantes font "partie du décor" et leur présence n'attire que peu l'attention (à l'inverse d'un animal qui croiserait notre chemin). (Re)prendre conscience de la présence et de la diversité des plantes autour de nous, c'est un premier pas vers une prise en compte de l'importance du végétal dans nos vies et écosystèmes.



Enfin, et sans que cela soit incompatible avec une expérience "wholesome" (bien au contraire), les questions **d'acceptation des marginalités et du droit à l'erreur** sont des thèmes que nous souhaitons aborder au cours du jeu, et notamment grâce au personnage d'Ikunn, la vieille sorcière recluse.

Dossier artistique et technique



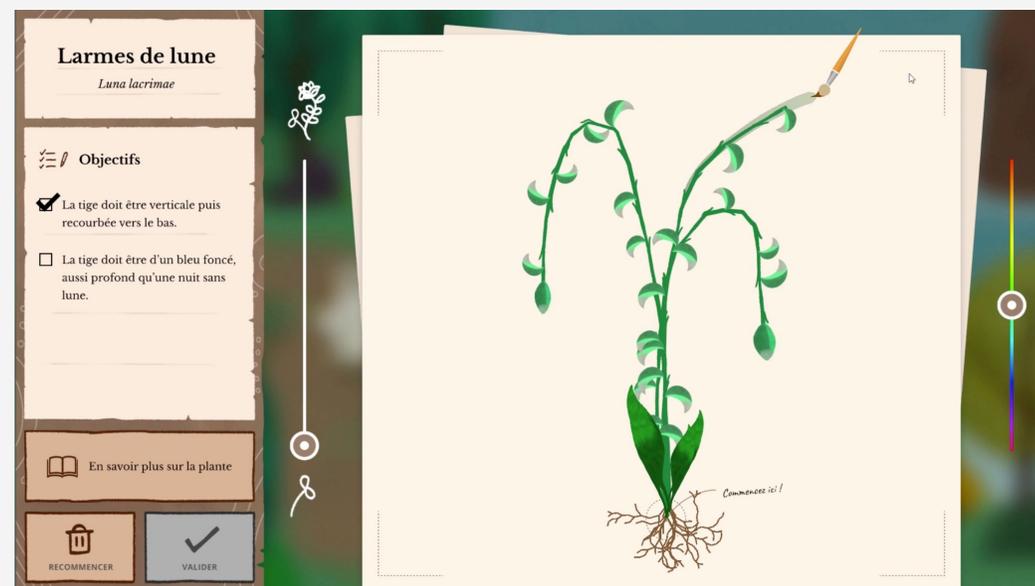
Gameplay

Ida's Herbarium est un jeu qui mêle **exploration**, **dessin** et **collection** de plantes, le tout soutenu par une **narration** concise. Lae joueur-euse se **déplace** dans le monde à la recherche de plantes spectrales et utilise son herbier magique pour les **dessiner** et leur redonner vie.



Exploration

curiosité, liberté, plaisir, poésie



Dessin

créativité, détente, accompagnement, surprise

1. 3C - Exploration



Character

La joueuse contrôle Ida, la petite chouette qui rêve de devenir une sorcière verte. Ida peut se déplacer au sol, dialoguer avec différents personnages, interagir avec certains éléments du décor, ramasser des objets comme des fleurs ou des champignons et ouvrir son herbier pour le consulter ou, dans certaines conditions, y dessiner.

Camera

La caméra présente une vue de dessus légèrement inclinée avec un suivi automatique du personnage. Le monde est composé d'assets en 2D.

Controls

Différents contrôles sont disponibles en fonction de la plateforme :

- Tactile (Switch, mobile) : tap du doigt pour déplacer Ida vers un point à l'écran, et interagir avec les objets ou personnages. Des icônes dans les coins de l'écran permettent d'accéder à l'herbier et au menu ;
- Manette (Switch, PC) : déplacement grâce au stick gauche, bouton A pour interagir, bouton Y pour ouvrir l'herbier ;
- Clavier (PC) : touches directionnelles / ZQSD / WASD pour déplacer Ida, Tab pour ouvrir l'herbier et Espace pour interagir avec les éléments du décor ou avancer dans les dialogues.

Le *gamefeel* tranquille de l'exploration est soutenu par des déplacements fluides et des feedbacks visuels et sonores lors du passage à travers les éléments du décor.

2. 3C - Dessin

Character

Lae joueur·euse guide la patte de la petite Ida sur la page de l'herbier magique. Ida peut dessiner sur la feuille et lae joueur·euse peut utiliser deux sliders, placés de chaque côté du dessin : l'un pour contrôler la croissance de la plante et l'autre pour sa personnalisation.

Camera

La caméra et l'interface sont fixes.

Controls

En plus de la zone de dessin et des sliders, un menu sur la gauche de l'écran présente différents boutons pour en savoir plus sur la plante, recommencer le dessin ou le valider.

Voici les contrôles disponibles en fonction de la plateforme :

- Tactile ou souris (Switch, PC, mobile) : tracé au doigt ou à la souris dans la zone de dessin pour dessiner. Clic sur les sliders pour les ajuster ;
- Manette (Switch, PC) : maintien du bouton A et tracé avec le stick gauche dans la zone de dessin pour dessiner. Le stick droit contrôle les deux sliders avec ses axes horizontaux et verticaux. Les boutons du menu sont actionnables avec les boutons B, X et Y.

Le *gamefeel* se veut ici encore fluide. Les interactions sont ponctuées de petites surprises récompensant les expérimentations de lae joueur·euse.



1 - Dessin de la tige au pinceau.



2 - Croissance et personnalisation avec les sliders.

3. Plantes magiques

Les plantes d'Ida's Herbarium présentent une grande **diversité**, qui se traduit aussi dans la manière de les dessiner et les objectifs associés.
En voici quelques exemples :

Plante	Objectifs à atteindre	Spécificités du tracé	Slider pousse	Slider personnalisation
Larmes de lune 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Tige verticale puis recourbée vers le bas / en forme de U inversé <input type="checkbox"/> Couleur bleue (bleu ciel à bleu très foncé) 	<ul style="list-style-type: none"> - Fluide et rapide au début - Puis sentiment de "gravité" qui fait courber la tige vers le bas - Fleur en bout de tige - Grandes feuilles en début de tracé 	Fait grandir les grandes feuilles à la base et éclore / pousser les fleurs	Change la couleur de la tige, des feuilles et de la fleur (toutes les couleurs du spectre)
Bostaurus 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Tige courte <input type="checkbox"/> Fleurs entre 100°C et 200°C 	<ul style="list-style-type: none"> - Très lent, beaucoup de "tension" / inertie - Très tôt, apparition des fleurs sur des petites branches le long de la tige 	Croissance des feuilles et éclosion de fleurs orange puis deviennent progressivement toutes rouges	Gère l'intensité de la brûlure des feuilles (représentée par une intensité croissante des flammes entourant la plante + FX pour renforcer l'effet)
Olatuène 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Tige ondulante <input type="checkbox"/> Fleurs en spirale jusqu'au milieu de la tige 	<ul style="list-style-type: none"> - Fluide - Courbe (dévie légèrement du tracé effectué) - Début de la spirale de fleurs (bourgeons) en bas de la plante puis tige vierge jusqu'en haut 	Les bourgeons de fleurs poussent en spirale de la base de la plante jusqu'à son sommet. Une fois le sommet atteint, les bourgeons éclosent en fleurs-écailles (de la base vers le sommet)	Gère l'Intensité de la brillance des écailles (mat > reflets) et leur orientation (avec impact sur la brillance, comme des petits panneaux solaires)

4. Boucle de jeu

Pendant son aventure, Ida devra retrouver les **pages** de l'herbier magique, puis chercher à l'aide d'indices qui s'y trouvent les **plantes spectrales** associées. En dessinant ces plantes, elle leur redonnera vie (c'est la plante telle que dessinée qui viendra peupler le monde) et fera apparaître des **Ugas**. Ces petits esprits l'aideront, la guideront ou lui ouvriront des chemins. Ida pourra alors trouver de nouvelles pages d'herbier et continuer sa quête.



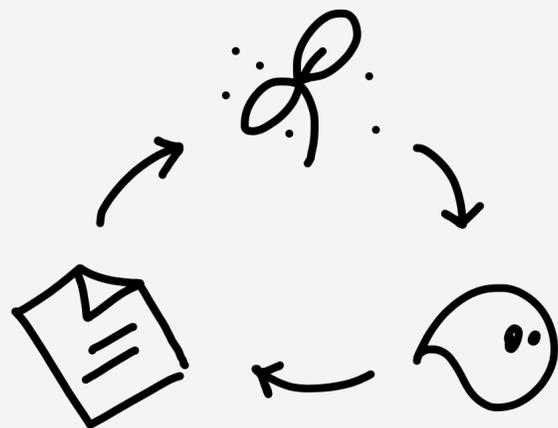
1 - Ida trouve une page de l'herbier.



2 - Ida suit les indices de la page.



3 - Ida trouve la plante spectrale.



4 - Ida dessine la plante.



5 - La plante apparaît telle que dessinée (à la place de la plante spectrale), un Uga se manifeste.



6 - L'Uga crée un pont qui donne accès à une nouvelle page.

5. Exploration et Level Design

Pour guider l'exploration et aider à se situer, le monde d'Ida's Herbarium est rempli de **zones et points d'intérêt uniques**. Quel que soit l'endroit où se situe lae joueur-euse dans le monde, il y aura systématiquement au moins un élément à l'écran qui permet de se **repérer**.

Pour favoriser l'exploration et le sentiment de découverte, le jeu ne disposera pas de carte ou mini carte détaillée. À proximité de points d'intérêt majeurs (grand arbre, ruine, maison d'lkunn...), la caméra recule pour donner une **vision plus large** de la zone dans laquelle on se situe et orienter vers d'autres points d'intérêt que l'on pourra alors apercevoir sur les bords de l'écran.



Pour trouver les plantes spectrales, lae joueur-euse devra s'aider d'**indices disponibles sur les pages de l'herbier** qu'iel a pu ramasser. Ces indications peuvent prendre différentes formes, visuelles (petit plan, histoire en saynètes) ou écrites (indication directe, énigme).

Le jeu invite aussi à **explorer le monde librement**. Où qu'iel décide d'aller, lae joueur-euse verra sa curiosité récompensée par des objets collectibles, des pages / quêtes optionnelles ou des passages secrets et raccourcis.

6. Progression

Une progression narrative

La progression du jeu est guidée par la narration. Quand Ida a trouvé les plantes demandées par Ikunn, elle revient à la maison de cette dernière. Des dialogues font progresser l'histoire et Ida obtient de nouveaux objectifs. Cette maison de sorcière, *hub* central du jeu et point de retour fréquent, sert deux autres fonctions :

- elle est un **marqueur visuel de progression fort** : toutes les plantes dessinées par Ida apparaissent dans le jardin d'Ikunn. L'espace encore vide indique clairement l'objectif long terme et le chemin qu'il reste à parcourir ;
- elle est aussi au cœur de la **progression secondaire** du jeu : des Ugas que l'on a pu croiser dans notre aventure s'y retrouvent, donnent vie au lieu et réclament l'aide d'Ida. C'est pour répondre à leurs quêtes qu'Ida se servira des nombreuses fleurs, champignons ou autres objets collectibles qu'elle a pu ramasser pendant ses explorations.

Un monde découpé en zones

La progression s'accompagne d'un **accès régulier à de nouvelles zones** qui présentent à la fois une diversité esthétique et de gameplay :

- **L'Orée du bois** est ouverte et introduit les boucles de jeu et mécaniques ;
- **La Forêt profonde** contient des espaces cachés derrière des buissons franchissables ;
- **Les Ruines du moulin** cachent des runes avec lesquelles il faudra interagir d'une manière particulière pour percer leur mystère ;
- **Les Marécages** sont remplis d'environnements mouvants qu'il faudra analyser pour s'y frayer un chemin.



Le jardin d'Ikunn, à l'abandon et couvert de mauvaises herbes. Des zones de terre meuble indiquent la quantité de plantes magiques restantes à trouver et faire réapparaître.



Au fur et à mesure de la progression d'Ida, le jardin d'Ikunn retrouve son éclat. Les plantes dessinées par lae joueur-euse y poussent et des Ugas viennent s'y installer.

Narration

Le monde magique des plantes

Notre jeu plonge les joueur-euse-s dans un **univers peuplé d'oiseaux anthropomorphes** qui évoluent dans un univers inspiré des sociétés rurales du XIXe siècle. Un monde dans lequel toutes et tous vivent au contact de la nature.

Dans cet univers, **le monde de la magie coexiste avec le réel** mais il n'est visible que de celles qui y ont été initiées : les **sorcières vertes**.

Ces magiciennes, qui tirent leur pouvoir des plantes, doivent être formées par une de leurs aînées. Les apprenties sorcières découvrent alors les mystères, dangers et propriétés de ces incroyables plantes magiques qui les entourent... et qui leur étaient pourtant, jusqu'ici, invisibles. Une fois leur formation terminée, elles peuvent utiliser les plantes pour confectionner décoctions, onguents et autres potions.



Pour soigner une aile douloureuse, apaiser une peine de cœur ou retrouver le sommeil, on venait parfois de loin pour leur demander leur aide.

Mais ce temps semble désormais révolu et les sorcières vertes se font de plus en plus rares, à mesure que les oiseaux se tournent vers la science pour trouver des solutions à leurs problèmes... C'est notamment le cas d'Ida, notre héroïne, qui n'a jamais connu la sorcière de son village. Et dont elle a découvert l'existence un peu par hasard. Déterminée à devenir elle aussi une sorcière verte, Ida va partir à la recherche d'Ikunn, la sorcière corneille recluse dans la forêt.

Quelle sera sa surprise quand elle découvrira bientôt que toutes les plantes magiques, nécessaires à son initiation, ont disparu ! Bien vite, Ida comprendra qu'elle ne pourra compter que sur le vieil herbier magique que lui a transmis Ikunn pour localiser les plantes et les faire réapparaître en les dessinant. Mais encore faudra-t-il qu'elle mette la patte sur toutes les pages d'herbier qui ont été éparpillées dans la forêt..



1. Personnage principal

Ida

Chouette, 3 ans, l'apprentie sorcière déterminée

Ida a grandi dans une famille de médecins et de scientifiques. Plus petite, elle passait ses après-midis chez la voisine perdrix. En effet, la jeune chouette avait déjà dévoré tous les livres de la maison et la gentille voisine – qui disposait d'une immense bibliothèque – avait accepté de bon cœur de l'ouvrir à la petite. C'est comme cela qu'Ida découvrit, sur une des étagères, un vieux livre qui l'initia au monde de la magie verte (il faut dire que notre chouette adore la nature et les plantes !). La perdrix, consciente de l'intérêt grandissant de la chouette pour la magie, lui parla un jour d'lkunn, la sorcière corneille. Notre chouette était désormais certaine de son avenir : malgré la désapprobation de ses parents, elle allait coûte que coûte rendre visite à cette dernière pour lui demander de l'initier !

Ses qualités : curieuse, courageuse, observatrice, astucieuse, optimiste.

Ses défauts : obstinée, bavarde, gourmande, impatiente, un peu maladroite.

Elle aime : la magie, les voyages, sa famille, le bruit du vent dans les arbres.

Elle déteste : l'injustice, qu'on lui dise non, les dîners qui traînent.



2. Personnages secondaires

Ikunn

Corneille, 15 ans, la vieille sorcière recluse

Il y a très longtemps, Ikunn était une figure centrale de la communauté et mettait ses talents de sorcière verte au service de tou·te·s. Jusqu'à ce qu'une terrible erreur dans l'une de ses préparations coûta la vie à un albatros qui était venu chercher un simple remède contre le mal de mer. Rongée par la culpabilité, la colère et le chagrin, elle devint persuadée qu'elle ne pourrait jamais racheter son erreur. D'année en année, s'enfermant dans la culpabilité et la solitude, elle délaissa la pratique de la magie. Et à mesure que la magie s'éteignait dans le cœur de la corneille, celle des plantes entourant sa maison disparaissait peu à peu...

Jusqu'à leur disparition complète.

Les Ugas

Esprits des anciennes sorcières vertes

Tout au long de sa recherche des plantes et pages d'herbiers disparues, Ida pourra compter sur l'aide des Ugas. Ces petits guides sont en réalité des réminiscences, des fragments d'âmes de toutes les sorcières qui ont arpenté la forêt depuis des générations et ont laissé un peu de leur cœur et de leur magie dans les plantes. Ainsi à mesure qu'Ida redonne vie aux plantes spectrales en les dessinant, de nouveaux esprits apparaissent et repeuplent le petit village qui jouxte la maison d'Ikunn.



3. Narrative Design

La découverte par les joueur·euse·s du **lore**, du **monde** et de la **backstory** d'Ida et d'Ikunn se fera :

Via les dialogues

Entre les **2 oiseaux** à des moments-clés de la progression (lorsqu'Ida aura dessiné un nombre suffisant de plantes) ;

mais aussi **entre Ida et les Ugas**, lorsque ces dernières demanderont à Ida de les aider en échange de pages d'herbier.



Les dialogues proposent des choix de réponses mais l'histoire ne contient pas d'embranchements.

Via l'herbier

Dans les **notes manuscrites** laissées par Ikunn et les anciennes sorcières vertes en marge de certaines pages ;

et dans la **description des plantes, de leurs propriétés et de leur localisation.**



Les indications de l'herbier sont textuelles et/ou visuelles.

Via une narration environnementale

Dans le monde, grâce aux **panneaux de direction** pointant vers des **lieux remarquables** par exemple, qu'Ida peut commenter (par de courtes phases).



Les panneaux aident à se localiser et participent à la narration.

Univers graphique

Entre poésie celtique et conte pour enfants

La volonté d'Ida's Herbarium est d'offrir à ses joueur·euse·s une expérience **onirique** et **apaisante** où dessiner une plante fait renaître une forêt pleine de promesses.

En s'inspirant des codes visuels des *cozy games* et de l'univers celtique des films d'animations de Tomm Moore (*Secret of Kells*, *Song of the Sea*), notre direction artistique s'oriente naturellement vers un style proche du conte pour enfants. Cela permet de créer un **attachement émotionnel** chez nos joueur·euse·s tout en **encourageant l'exploration**.

Ainsi, tous nos éléments visuels sont en 2D et dessinés à la main. Les nuances de verts qui tapissent la forêt d'Ida permettent aux points d'intérêt de ressortir grâce à des couleurs plus chaudes et contrastées. Enfin, une texture aquarelle donne le relief nécessaire à nos assets tout en évoquant l'univers familier du conte illustré chez nos joueuses.

Song of the Sea (Tomm Moore) et Carto (Sunhead Games), deux inspirations visuelles majeures.



Moodboard graphique



Moodboard du jeu. La palette de couleurs et les visuels sont inspirés des paysages islandais, des oeuvres d'artistes comme Ira Sluyterman van Langeweide et Tomm Moore mais aussi de jeux vidéo proches de notre univers comme Carto et Wÿtchwood.

Sac à dos en cuir souple d'Ida.
Sert à transporter l'herbier et
différents objets.

1. Ida

Ida est le personnage principal. Derrière son apparence **arrondie** et **chaleureuse**, Ida est une chouette bien **déterminée** à devenir une sorcière verte et à venir en aide à Ikunn, la sorcière corneille.



Sa physionomie trapue est basée sur celle de la Chouette épervière (*Surnia ulula*) ci-contre et du Harfang des neiges (*Bubo scandiacus*), deux espèces que l'on trouve traditionnellement dans les régions scandinaves.



Croquis et concept arts du personnage d'Ida.



2. NPCs

Tout au long de son exploration, Ida va rencontrer d'autres habitants de la forêt haute en couleurs.



Ikunn, la sorcière verte recluse

Corneille de son état, Ikunn arbore une palette de **violet**s sombres. Son habit de sorcière s'est terni avec le temps et ses couleurs **désaturées** soulignent son caractère **tourmenté**. D'abord agacée par la témérité d'Ida, Ikunn finira par lui remettre son herbier magique avant de la prendre sous son aile.



Les Ugas

Inspirés du folklore islandais, les Ugas sont des esprits espiègles reconnaissables à leur **contours blancs lumineux** qui habitent les plantes spectrales de la forêt. Bien qu'ils accompagnent Ida dans son aventure, tous semblent mystérieusement attirés par le jardin de la sorcière Ikunn...



Première rencontre d'Ida avec un Uga.

3. Environnement

La Forêt est le lieu où se déroule l'action. Chaque assets est indépendant et permet de composer à la volée l'environnement du jeu.



Sous leur forme spectrale et désincarnée, les plantes magiques rappellent l'esthétique des Ugas qui les habitent



Concept art de la forêt d'Ida ; on y retrouve l'aspect onirique et forestier du jeu.

Exemple d'assets indépendants servant au Level Design.



4. L'herbier

Artefact indispensable à l'initiation d'Ida, le **vieil herbier magique** est transmis de génération en génération au sein des sorcières vertes. Malgré ses pages manquantes qu'il faudra retrouver, les joueur-euse-s peuvent le consulter à tout moment pour découvrir l'histoire de chaque plante magique, lire les indices pour les localiser mais aussi personnaliser l'herbier à leur façon.

Servant également de menu, chaque composant d'interface renforce la **fantaisie** de l'herbier en évoquant la texture d'un herbier papier qui a traversé les âges, pour arriver entre les pattes de notre héroïne.



L'herbier du Muséum national d'histoire naturelle de Paris a servi d'inspiration pour l'herbier d'Ida.



Interface "Lore" lorsque lae joueur-euse consulte une plante magique.



Interface "Dessin" lorsque lae joueur-euse est à proximité d'une plante magique.

5. Les Plantes magiques

Les plantes magiques constituent le coeur d'Ida's Herbarium et les principaux points d'interactions avec le monde. Chaque plante dispose de **sa propre histoire** et de **propriétés magiques uniques**.

Pour les réaliser, nous nous sommes inspirés de plantes réelles et de notions d'alchimie, comme le lien entre les quatre éléments naturels et l'astrologie. La nature "élémentaire" de chaque plante a d'ailleurs un impact sur sa localisation dans le monde (les plantes d'eau se trouvant près des rivières, celles de terre sur les terrains les plus arides, etc.).

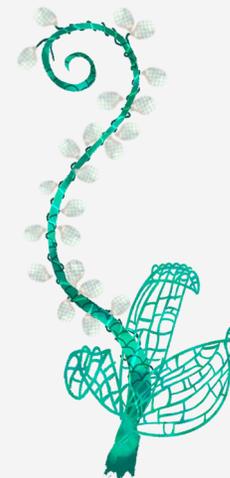


La Larme de Lune (Luna lacrimae) est la première plante magique découverte par Ida.



Olatuène (*Olatua aquitania*)

La tige ondulante de l'olatuène est entourée d'une spirale de fleurs nacrées semblables à des écailles de poisson. Son huile essentielle est un remède efficace contre les sautes d'humeur et les peines de coeur.



Bostaurus (*Bostaurus vulgaris*)

La bostaurus présente une tige courte et large, surmontée de grappes de petites fleurs orange et rouges. Attention à ses feuilles urticantes qui provoquent une sensation de brûlure intense.



Serpine noble (*Acuti nobilis*)

Les tiges épineuses de cette plante sont toujours en nombre impair. Ses fleurs jaunes triangulaires, une fois séchées et infusées, apportent richesse et bonne fortune.



Univers sonore

L'univers sonore d'Ida's Herbarium est centré sur l'exploration dans une **forêt magique**. Ainsi, une grande part est accordée aux SFX propres à cet environnement, complétée par une musique folk qui accompagne les joueur·euse·s dans leur aventure.

Le sound design de la Nature

Pour donner vie à cette forêt, nous avons retenus plusieurs sons typiques tels que le bruissement du vent dans les arbres, le craquement d'une branche, le chant des grillons ou encore la pluie légère sur les feuilles d'une plante. D'autres SFX comme le tracé d'un pinceau sur une feuille de papier et le carillon cristallin caractéristique des Ugas viennent renforcer l'immersion.

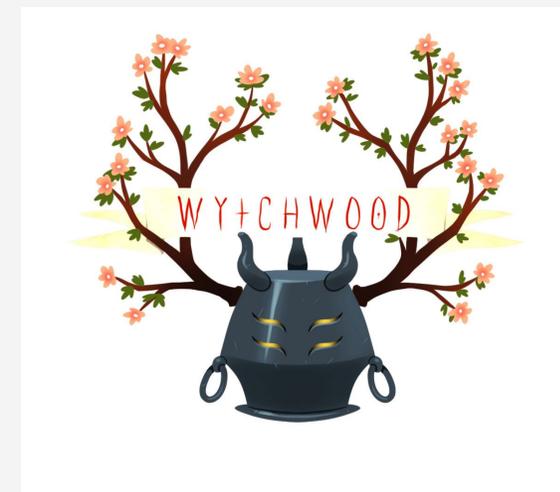
Musique minimaliste et acoustique

Concernant la musique, nous voulions davantage une **musique d'ambiance minimaliste** plutôt qu'un thème musical riche. S'inspirant à l'origine de musiques lo-fi, nous avons préféré des musiques folk essentiellement jouées à la guitare acoustique pour souligner l'aspect **relaxant** de l'univers mais aussi le côté **aventureux** d'Ida.

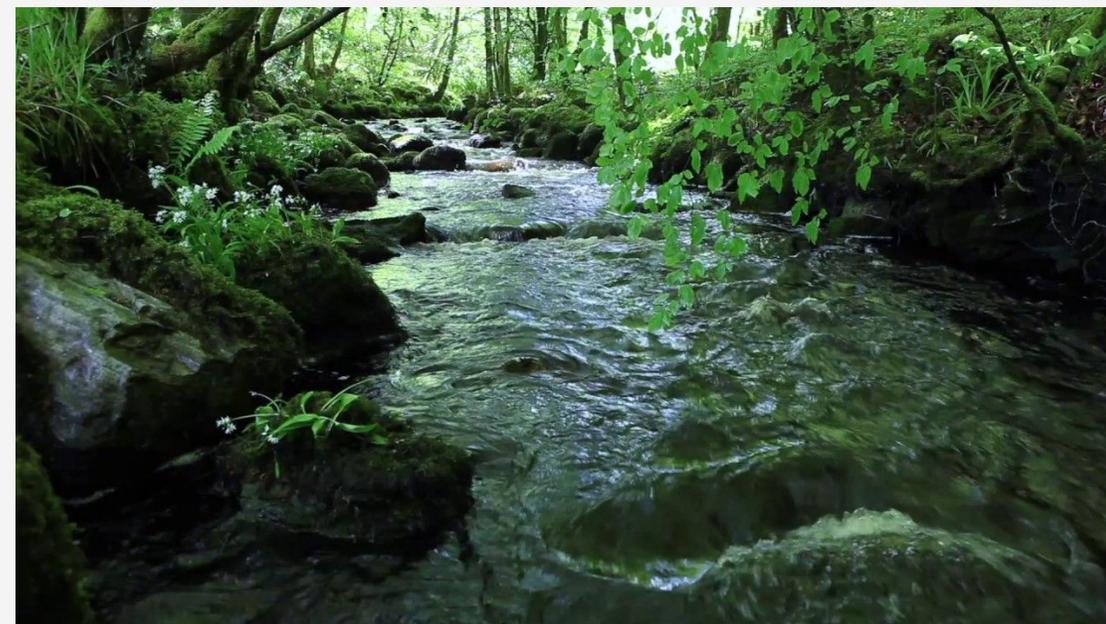
Toutes les références sont cliquables.



[Together \(We Will\), Headlund.](#)



[BO de Wytchwood, Liam Sauv .](#)



[Sons ambiants de la nature \(zapsplat.com\)](#)

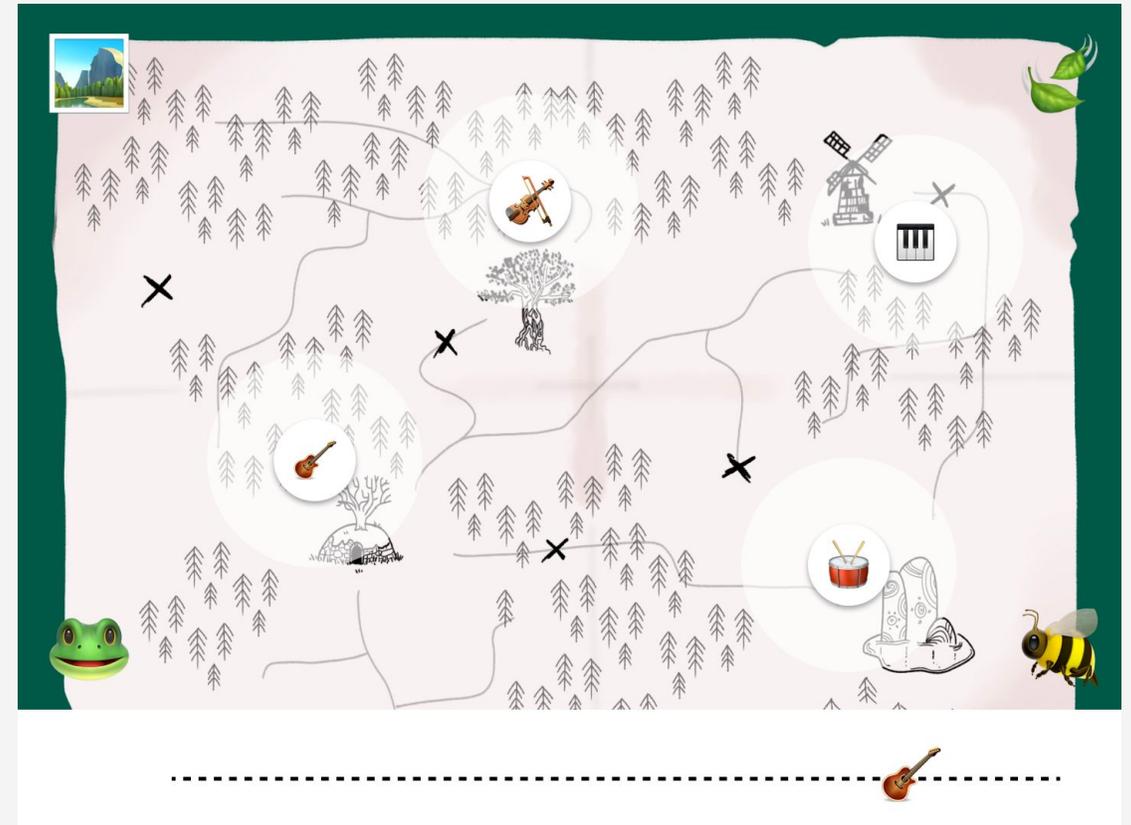
Instruments environnementaux

La discrète mélodie folk à la guitare accompagne Ida tout au long de son aventure. Cependant d'autres **instruments secondaires** tels que le piano, le marimba, le violoncelle ou la flûte viennent accompagner ponctuellement la guitare selon les lieux explorés.

En effet, nous voulons que nos joueur-euse-s puissent **se repérer** également par le son au cours de leur exploration. Cette approche permet d'annoncer subtilement un changement d'environnement et permet aux joueur-euse-s d'**identifier facilement les lieux importants** de la forêt.



À proximité de l'arbre sacré, des notes de violoncelle s'ajoutent à celle de la guitare et aux sons de la nature, donnant une texture particulière à cet environnement.



La carte de la forêt. Chaque point d'intérêt (ruines du moulin, rochers immergés...) au centre de sa zone dispose d'un instrument qui lui est propre. L'intensité de l'instrument varie en fonction de la distance d'Ida avec le centre de cette zone (spatialisation).

Signes & Feedbacks

1. UI de l'environnement

Signes environnementaux

Plus Ida se rapproche d'une plante spectrale, plus elle trouvera des versions plus petites de celle-ci sur son chemin, l'invitant à continuer.

Des particules runiques flottant dans l'air indiquent également la présence d'une plante magique à proximité.

Signes sonores

Plus Ida se rapproche d'une plante, plus le carillon cristallin émis par celle-ci devient audible.

Signes UI

Lorsqu'Ida découvre une plante, une information textuelle explicite apparaît en bas de l'écran pour inviter les joueur·euse·s à ouvrir l'herbier.



Ida découvre une plante magique après avoir suivi les notes laissées par Ikunn dans l'herbier.

Signes & Feedbacks

2. UI de l'Herbarium

Feedbacks visuels

Chaque fois qu'un objectif est rempli par les joueur-euse-s, l'état de l'objectif change visuellement (case cochée et phrase "rayée").

Une fois tous les objectifs atteints, le bouton "Valider" devient actif avec une petite animation, en réponse à la réussite du joueur-euse.



Feedbacks sonores

Le tracé du joueur-euse s'accompagne du son typique du frottement du pinceau sur du papier. Ce son satisfaisant confirme aux joueur-euse-s leur action de dessin et renforce l'immersion.

Signe UI

Une fois le dessin commencé, deux sliders apparaissent de part et d'autres du canvas. Ces sliders ont différents effets qu'il appartient aux joueur-euse-s de tester. En réponse à cela, la plante va visuellement se transformer.

Interface de dessin de l'herbier. Ida doit créer une Larme de lune en suivant des objectifs simples.

Signes & Feedbacks

3. Post-dessin

Signes événementiels

La création d'une plante libère l'Uga qui l'habite. Celui-ci jaillit alors de la plante et va aider lae joueur-euse à progresser dans son exploration.



Dessiner une Larme de Lune l'a faite apparaître dans le monde. L'Uga libéré va aider Ida à trouver une nouvelle page perdue de l'herbier.

Feedbacks sonores

En plus du bruit "papier" de l'Herbier qui se referme pour indiquer aux joueur-euse-s le changement d'interface, un son de "croissance végétale" indique que la plante fait de nouveau partie du monde.

Feedbacks visuels

Plusieurs versions de la plante créée par lae joueur-euse apparaissent là où se trouvaient précédemment les petites pousses blanches magiques. Ce feedback confirme et renforce l'impact de lae joueur-euse dans le monde.

Onboarding

Les premières minutes de jeu ont pour objectif **d'intriguer** à travers la plongée dans l'univers esthétique et narratif, de faire **comprendre les mécaniques** par une présentation en douceur, et de donner **envie de continuer** en introduisant les boucles de progression et les objectifs.



Ida marche dans la forêt. Un Uga apparaît sur son chemin. Elle sursaute. Le contrôle est laissé au joueur qui doit se déplacer sur le chemin en suivant l'esprit. La musique est absente, c'est le premier contact avec ce monde de nature et de magie.

Mécanique enseignée

Déplacement

Émotions

Curiosité

Ida arrive à la cabane d'Ikunn. La guitare fait son entrée, la caméra s'écarte pour montrer la majesté du lieu mais aussi son vide. Le titre du jeu apparaît. Ida rencontre Ikunn, discute et insiste pour devenir apprentie sorcière. Elle récupère l'herbier magique.

Mécanique enseignée

Dialogues

Émotions

Détermination

Herbier et plante spectrale

On ouvre l'herbier, qui est très abimé et ne contient plus qu'une page lisible. Il y est indiqué qu'une plante se situe non loin à l'ouest de la cabane et qu'il faut faire le tour d'un arbre pour la trouver. Il faut suivre les indications. L'espace accessible reste très réduit.

Mécaniques enseignées

Herbier et indices

Interaction avec le décors

Émotions

Réflexion

Dessin

Une fois la plante spectrale trouvée, on peut ouvrir l'herbier pour la dessiner. Une fois le dessin terminé, la plante apparaît telle que dessinée. Un Uga en sort, nous ramène vers la cabane d'Ikunn et nous ouvre l'accès à la première zone d'exploration.

Mécanique enseignée

Dessin

Émotions

Créativité

Émerveillement

Dossier stratégique et financier



Le marché des wholesome games

Ida's Herbarium et son univers s'inscrivent dans une tendance, qui représente également une opportunité stratégique : le marché des **wholesome games**.

Bienveillants et réconfortants, les jeux vidéo « wholesome » triomphent

Le Monde



Animal Crossing



A Short Hike



Stardew Valley



Untitled Goose Game

Le point commun de ces jeux d'une apparence variété : proposer une expérience sans violence, bienveillante, mignonne et réconfortante

A love letter to cozy games, the gentle game movement we need right now

Los Angeles Times

Les *wholesome games*, c'est aussi et surtout une **communauté existante** (ce qui représente un **avantage stratégique** en termes de communication et de recommandation ; être repris / discuté par la communauté est un "label" qui permet de toucher directement notre cœur de cible).

Au-delà du collectif Wholesome Games, de nombreux autres influenceur·euse·s **Instagram** et **TikTok**, streamer·euse·s ou communautés **Discord** ont su fédérer les joueur·euse·s intéressé·e·s par ces expériences. Le sentiment d'appartenance à une communauté y est fort.



Née pendant la crise sanitaire, la communauté compte plus de 200k membres entre Twitter, Discord, TikTok, YouTube et Instagram.

Le marché des wholesome games, suite

Mais plus généralement, cet engouement pour le “cute”, le “cozy” et l’absence de violence **reflète une tendance de fond dans la société et les comportements des joueur·euse·s.**

Depuis la crise sanitaire, les questions de **bien-être**, de **santé mentale** et d’**évasion** deviennent centrales.

33% of E3 and Summer Game Fest titles are non-violent (thanks to indies)

gamesindustry.biz

Video gaming can benefit mental health, find Oxford academics

The Guardian

Bien-être et santé mentale

Naturecore
Cottagecore
Mosscore
Goblincore

Écologie



Détente
Cozy
Temps pour soi

ASMR
Lo-fi
Music



BÉNÉFICES DU JEU VIDÉO DANS VOTRE VIE

Étude SELL, Novembre 2021

Nos cibles et leurs usages

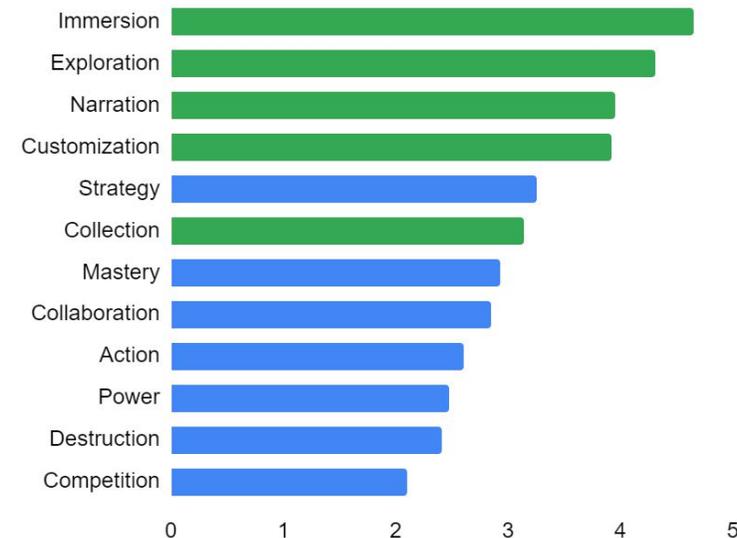
Lae **cozy gamer** est notre cible principale. Ce type de joueur-euse apprécie particulièrement le genre *wholesome* car il correspond à ses goûts et ses motivations.

Nous avons réalisé une étude sur des joueur-euse-s du Discord Wholesome Games et du Reddit Animal Crossing pour identifier plus précisément leurs **motivations à jouer aux jeux vidéo**.

L'immersion, l'exploration et la narration constituent les trois motivations pour ces joueur-euse-s. L'absence de violence, de stress et la positivité sont des éléments descriptifs récurrents dans leur définition de ce qu'est un jeu *wholesome*.

Notre jeu s'adresse aussi à une cible secondaire : l'**expert-e**. Davantage attaché au statut que lui confère ses connaissances dans le domaine du jeu-vidéo, il est à la recherche d'expériences innovantes. Le petit jeu indépendant (*wholesome* ou non) est un élément important dans sa pratique vidéoludique, qu'il consomme en alternance de jeux plus chronophages.

Motivation des Wholesome Gamers



Étude réalisée auprès de 83 joueur-euse-s (dont 48 se définissent comme "wholesome gamers"), 2022.

Motivations du Gaming Motivation Model (Quantic Foundry)



Cible principale, lae cozy gamer

Jeux favoris

- Animal Crossing
- Stardew Valley
- Wytchwood

Motivations

- Se détendre
- Sentiments positifs et relaxants
- L'histoire et les personnages
- Appartenir à une communauté

Plateformes



Cible secondaire, lae expert-e

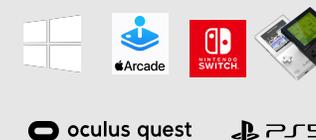
Jeux favoris

- The Witcher
- Hollow Knight
- A Short Hike

Motivations

- Tout savoir, jouer à tout.
- Être l'expert parmi ses ami-e-s.
- Se détendre avec des petits jeux courts entre les gros blockbusters

Plateformes



Overview de la concurrence

GAMES-STATS.COM

Données issues de Games-stats.com
pour la plateforme Steam



- Revenus nets estimés à ~800 000 \$
- Notation SteamDB : 93%
- ~9 000 followers.

Tags
Aventure
Casual
Family Friendly
Female Protagonist

Nos inspirations
Une ambiance chaleureuse et une mécanique de photographie d'animaux qui porte un discours engagé.

Tags
Story Rich
Crafting
Investigation
RPG

Nos inspirations
Une esthétique witchcore, des couleurs forestières et un style graphique saisissant.



- Revenus nets estimés à ~260 000 \$
- Notation SteamDB : 89%
- ~12 000 followers.



- Revenus nets estimés à ~1.3 Mill. \$
- Notation SteamDB : 96%
- ~14 000 followers.

Tags
Aventure
Exploration
Indie
Cute

Nos inspirations
Un aventure courte et ouverte qui pousse à l'exploration. Des petites histoires avec les PNJ.

Tags
Indie
Cute
Puzzle
Exploration

Nos inspirations
Un style graphique doux, lisible et original, un personnage principal mignon et curieux.



- Revenus nets estimés à ~1.2 Mill. \$
- Notation SteamDB : 93%
- ~15 000 followers.

Positionnement et USP

Un jeu qui respecte les attentes de nos cibles...

En trouvant sa place au sein du marché des *wholesome games*, Ida's Herbarium pourra s'appuyer sur des réseaux sociaux installés et des communautés existantes.

Plusieurs critères sont pour cela respectés : l'absence de violence, les thèmes abordés, la direction artistique visuelle et sonore chaleureuse et relaxante, et l'aventure relativement courte qui respecte le temps des joueur·euse·s.

Parmi les motivations premières des personnes se définissant comme "*wholesome gamers*", on retrouve l'immersion, la narration, l'exploration, la personnalisation et la collection. L'expérience proposée y répond.

Enfin, le business model premium et le prix sont attendus sur des expériences de ce type.

... tout en présentant des avantages compétitifs forts.

Les esthétiques *witchcore* ou *mosscore* sont déjà bien représentées dans des jeux concurrents, et certains y intègrent un herbier, mais aucun ne fait de cet objet le coeur de l'expérience de jeu.

Le gameplay de dessin, qui permet d'exprimer sa créativité dans un cadre tranquille, répond aux attentes de notre persona *cozy gamer* et est bien adapté au *stream* (Twitch, YouTube).

Le remplissage de l'herbier et l'aspect collection similaire à un jeu de photo ou un Pokémon plaira particulièrement à notre persona *expert·e*, tout en s'en différenciant : on collectionne ici ses propres créations.

La fantaisie de l'herbier : entre magie et botanique

La mécanique de dessin innovante et agréable

Voir ses propres dessins redonner vie au monde



Modèle économique, plateformes et pays

Notre **modèle de vente est premium avec uniquement du dématérialisé** en raison de coûts de création en physique trop élevés compte tenu de notre budget. Par ailleurs, le succès croissant du dématérialisé confirme notre stratégie.

La plateforme principale du jeu sera la Switch :

- notre cible principale (*cozy gamer*) joue majoritairement sur cette console (confirmé par l'étude réalisée et évoquée plus haut) ;
- le **Nintendo eShop** est une bonne vitrine pour les amateurs de petits jeux indépendants (cf. notre cible secondaire *expert.e*) ;
- la Switch représente un parc installé de **93 millions d'unités** ;
- elle dispose d'un écran tactile adapté à notre mécanique de dessin.

L'autre plateforme incontournable sera le PC (Steam), pour des raisons de commodité et de marché :

- le jeu est développé sur Unity et la **build PC ne pose aucune contrainte** ;
- la **plateforme de vente choisie, Steam**, représente un marché important.
28 millions d'utilisateurs actifs en janvier 2022 / 67 millions d'utilisateurs actifs par mois en 2017 à 120 millions en 2020 (+119%).

Enfin, la sortie d'une version mobile est motivée par des raisons techniques : la Switch possède un coeur de technologie Android qui nécessite donc peu de changements supplémentaires pour sa création et sa sortie.

Jeux vidéo : forte hausse des ventes de jeux dématérialisés en France en 2020

« Animal Crossing : New Horizons » et « FIFA 21 » sont les jeux vidéo les plus vendus l'année dernière en France, tous supports confondus. Une année record durant laquelle le jeu dématérialisé a augmenté de 79 % sur console.

Le Monde

Une sortie mondiale

En croisant SteamSpy, Google Trends et les données de vente Animal Crossing, les pays suivants sont une cible prioritaire : États-Unis, Canada, Brésil, Chili, Royaume-Uni, Allemagne, France, Espagne et Japon. La localisation se fera donc au moins dans les langues suivantes : anglais, français, espagnol, allemand, japonais et portugais.

Bien que le marché indien soit conséquent, le modèle premium n'y est pas pertinent car les usages sont principalement orientés *free to play*. La présence sur le marché chinois dépendra des partenariats avec des éditeurs chinois dont disposera notre éditeur potentiel, nécessaire à l'intégration de ce marché.

Potentiel commercial du projet

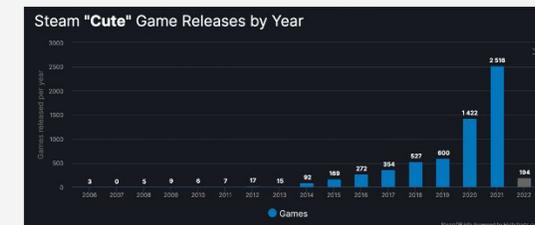
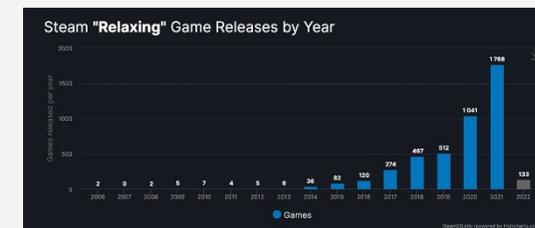
Le marché des *wholesome games* est en croissance depuis plusieurs années. L'apparition d'évènements spécifiques comme le *Wholesome Direct* lors de l'E3 ainsi que le *Wholesome Snack* et la popularité grandissantes des influenceur·euse·s *wholesome* sont des indicateurs d'un **intérêt croissant du public pour ce type de jeu**.

L'analyse de la concurrence a pu mettre en lumière plusieurs points :

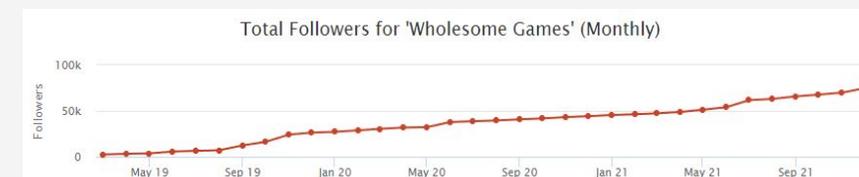
- ce type de jeu peut générer des **revenus substantiels** (plusieurs centaines de milliers à plus d'un million de dollars de revenus uniquement sur Steam) ;
- à partir des données présentes dans le post-mortem de TOEM (un autre concurrent proche), on peut estimer que les ventes sur Switch sont autour de **3 fois** plus importantes que celles sur PC pour ce type de jeu ;
- Wytchwood, Carto, Puffpals et TOEM prouvent qu'un succès commercial est possible sur ce segment pour des studios peu ou pas connus du grand public et des équipes avec peu d'expérience.

Nos estimations de ventes sur la première année après la sortie du jeu sont les suivantes :

- 50 000 sur Switch
- 30 000 sur PC
- 10 000 sur mobile (Android et iOS)



L'offre de jeux taggés "Relaxing" et "Cute" connaît une croissance importante depuis quelques années sur Steam, ce qui reflète un fort engouement pour ce genre de jeux (SteamDB)



La croissance du nombre de followers sur les comptes Wholesome Games ne montre aucun signe de faiblesse.



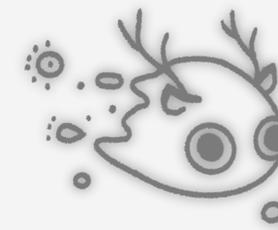
Un kickstarter backé facilement ?

100 % des jeux *wholesome* ayant participé à un *Wholesome Direct* ont vu leur campagne de communication Kickstarter réussir à atteindre leurs objectifs (et même les dépasser !).

Communication

Nous avons détaillé ci-après notre plan et stratégie de communication, avant et après la commercialisation.

Ils se déploient autour de 4 thèmes principaux qui alimentent et sous-tendent toute notre stratégie.



Les 4 thèmes ci-dessous :

- sont **en lien avec nos USP et l'ADN de notre jeu** ;
- disposent d'un **potentiel important de viralité, de co-création et de construction de communauté**, notamment avec l'objectif de **créer du dialogue et de la désirabilité** auprès des nos futur-e-s joueur-euse-s, dès la phase de pré-production ;
- et seront déployés sur tous les **canaux, supports et moments les plus adaptés et pertinents compte tenu du profil, des usages et centres d'intérêt de nos joueur-euses** (nous avons fait le choix de concentrer nos efforts sur notre coeur de cible *cozy gamer*).

1. La **fantaisie de l'herbier**, entre magie et botanique

L'herbier et la direction artistique qui en découle est un élément clé dans notre stratégie car elle permet à la fois de nous distinguer des jeux concurrents (s'agissant d'un thème rarement traité) et en même temps de séduire notre cible principale très friande de sujets en lien avec la nature (y compris les petits animaux mignons) et l'éсотérisme (astrologie et sorcellerie notamment).

2. La **dimension relaxante et apaisante** du jeu

Cet élément incontournable de tout jeu *wholesome* doit être facilement identifiable par notre cible qui évolue dans une communauté *wholesome* qui dispose d'un fort pouvoir de recommandation et de prescription.

3. La **mécanique innovante de dessin**

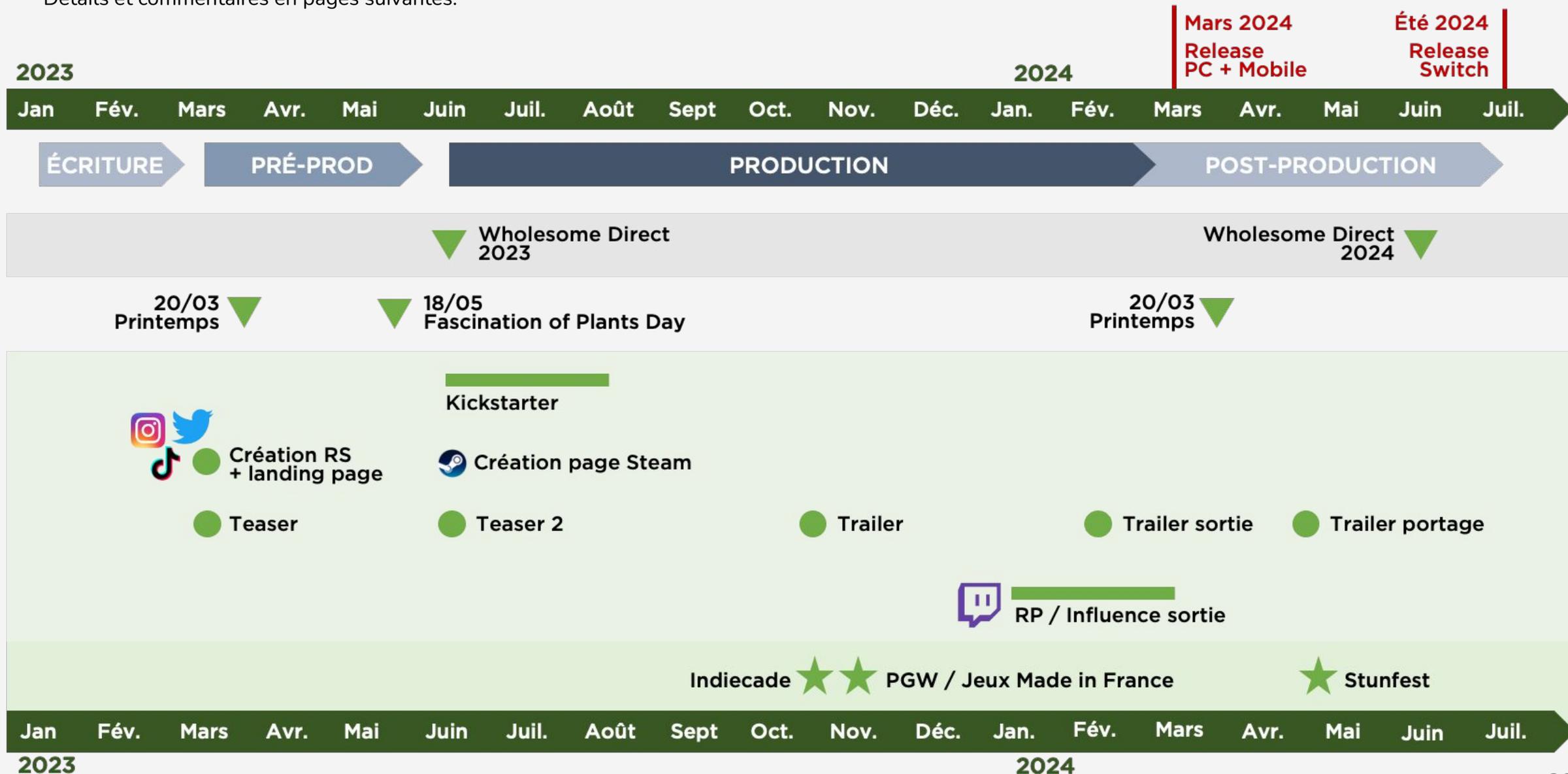
Autre USP du jeu qui nous distingue de la concurrence et qui, en même temps, dispose d'un très fort potentiel créatif (qui dépasse la barrière de la langue) et surtout de co-création sur les réseaux sociaux (via des concours de dessin et appels à la communauté par exemple).

4. Le **statut indépendant et français** de notre studio

Situation de fait qui doit devenir un atout dans une perspective de communication B2B auprès des institutions (dans le cadre de demande de financement CNC, région ou pour obtenir un stand "Made in France" à la Paris Game Week par exemple) et B2C de nos cibles (principale comme secondaire) qui sont très "indie-friendly".

1. Plan de communication

Détails et commentaires en pages suivantes.



1. Plan de communication, détails (1)

- ▼ Le **Wholesome Direct**, un showcase dans le cadre de l'E3 (déjà évoqué plus haut), apparaît comme un incontournable. On le sait, **notre cible est très sensible au pouvoir prescripteur de la communauté wholesome** et apparaît dans ce showcase - mais aussi sur leurs comptes Instagram, Steam et Discord - est une énorme opportunité pour toucher directement et efficacement nos joueur-euse-s. En juin 2023, date de l'E3, nous aurons déjà publié du contenu sur nos réseaux et quelques jours avant l'événement, nous aurons lancé la campagne Kickstarter et la page Steam afin de pouvoir rediriger les *viewers* vers ces pages et capitaliser concrètement sur ce gain en visibilité. Nous envisageons 2 participations : 2023 pour susciter l'intérêt autour de notre jeu et 2024 pour annoncer la *release* de la version Switch.
- ▼ Nous allons également structurer et rythmer notre communication autour de **“moments forts” de l'année en lien avec notre univers et l'univers wholesome** (qui accorde une grande place à la botanique et la nature). À commencer par le **jour du printemps** et la **journée internationale des plantes**. Autant d'opportunités d'éditorialiser et d'événementialiser nos contenus sur nos différents réseaux.
- 🎮 Le lancement, tôt dans la phase de production, de la **page Steam** va également dans ce sens. Elle nous permet évidemment de gagner en présence / visibilité mais surtout d'obtenir de la data grâce à la **wishlist** (prouver que notre jeu apparaît dans un grand nombre d'entre elles peut être un argument de poids chez un éditeur).
- Nous souhaitons lancer une campagne **Kickstarter** dont l'objectif est moins d'obtenir un financement que de **fédérer autour de notre projet une véritable communauté**. La constitution d'une data “communauté” solide est stratégique car elle impacte notre stratégie de financement (voir plus bas) : une base de fans large et engagée dès les premières étapes du développement sera un atout de poids dans la recherche d'éditeur.
- Autre élément incontournable dans notre stratégie : **la création d'une landing page** qui mettra en avant la date de sortie (estimée puis précise), des liens vers nos réseaux sociaux et surtout les différents teasers et trailers à mesure que nous avancerons dans le développement.
- Ces **teasers, trailers et bandes-annonces** seront publiés à des moments clés du développement et en amont des sorties pour relancer l'intérêt, alimenter régulièrement les réseaux sociaux et donner des informations à jour sur la sortie du jeu (et du portage Switch à partir de début 2024).

1. Plan de communication, détails (2)

 Les **comptes réseaux sociaux** (Twitter, Instagram et Tiktok pour commencer, compte tenu des habitudes de notre cible) doivent être créés très tôt et devront être déjà alimentés en contenus lors de la promotion / diffusion du @OwlsomeStudios. L'objectif étant que tout visiteur·euse sur nos comptes dispose déjà d'un contenu suffisant pour se faire une idée du jeu et s'y abonner. Le contenu des posts s'appuiera sur les quatre thèmes évoqués précédemment et le ton se vaudra plutôt informel et proche des utilisateur·ice·s.

L'objectif étant de tenir informer régulièrement les joueur·euse·s de l'avancée du projet et d'éventuellement les solliciter dans des phases de co-création. Nous pourrons également nous adresser plus spécifiquement à une cible "indie-enthusiast" sur Discord ou Reddit (r/IndieDev, r/gamedev).

 À quelques semaines de la sortie, un gros travail **RP et influence, auprès de journalistes, influenceur·euse·s et streamer·euse·s** qui ont une affinité avec le thème du jeu sera à produire. Nous pourrons leur transmettre un press kit (avec différents assets du jeu), des goodies et une clé du jeu. Nous allons cibler des influenceur·euse·s qui ont déjà streamé ou mis en avant des jeux *wholesome* sur leurs comptes (identifiés grâce à des outils comme sullygnome.com) : nous pensons en France à @Deujna (655k abonnés sur Twitch) ou, à l'international, @Cozy_K (sur Twitch, Instagram, YouTube et Twitter) et @video.kames (Tiktok).

Nous envisageons également de cibler des créateurs ASMR sur YouTube qui produisent du contenu gaming (toujours en lien avec notre promesse de détente et avec les usages de notre cible principale) : Alteanne ASMR (265k abonnés, FR), ASMR KALI (673k, FR), Gibi ASMR (4,3M, US), Catplant ASMR (416k, US) ou MattyTingles (497k, US).

★ Enfin, nous serons présents sur des **Salons B2C** (à partir de la phase de production pour être en mesure de montrer des images du jeu, voir des éléments jouables), où nous insisterons sur notre statut indépendant et notre origine française. Nous envisageons également d'approcher des salons de loisirs créatifs (compte tenu de la forte dimension dessin / création) pour essayer d'obtenir un stand et toucher une cible plus large.



2. Exemple détaillé - Teaser

Notre ambition est de proposer un teaser qui soit à la fois un support de communication qui présente l'univers de notre jeu et prépare sa sortie, mais aussi une démonstration **concrète** de son côté cozy / wholesome...



Comment ? En nous inspirant des vidéos YouTube “à atmosphère” qui sont autant de playlists instrumentales, libres de droits, à écouter pour se détendre ou se concentrer... La plus connues, c'est la [Lofi hip hop radio - beats to relax/study to](#) (ci-contre) : c'est plus de 1,5 milliards de vues, 10,2 millions d'abonnés et des dizaines de milliers de visionnages simultanés.

Notre proposition (storyboard ci-dessous) :

Une vidéo relaxante d'1 heure présentant un key visual du jeu, très légèrement animé et accompagné d'une bande son qui mêle musiques composées pour le jeu et pistes libres de droits.

En résumé : un trailer utile pour la notoriété du jeu... et pour les gens !



3. Exemple détaillé - Supports et goodies

Dans la continuité de l'expérience relaxante de notre teaser, nous avons essayé de réfléchir à des supports de communication qui soient non seulement **"utiles"** mais aussi une **démonstration concrète de notre univers botanique et de notre promesse** de dessin et de création de plantes. Aussi, nous avons imaginé un pack de supports et *goodies* qui sera remis aux **visiteur·euse·s sur les salon B2C** et qui pourront être envoyés aux **journalistes et influenceur·euse·s** dans les jours et semaines qui précèdent les releases.



UN HERBIER (un cahier à dessin) aux couleurs du jeu...

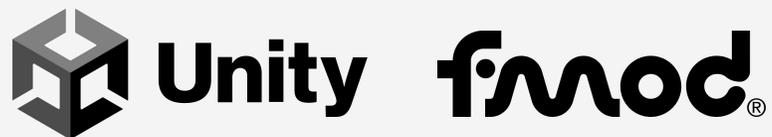


...accompagné d'UN CRAYON À PLANTER :
il permet de donner vie à des plantes en les dessinant dans le cahier mais aussi, en le plantant, dans nos jardins et sur nos balcons !



UNE CARTE DE VISITE (avec la date de sortie et nos comptes sur les réseaux) sur du **papier ensemencé** qui peut être ensuite plantée pour donner naissance à des fleurs sauvages.

Choix techniques



Unity : un moteur de jeu qui a fait ses preuves

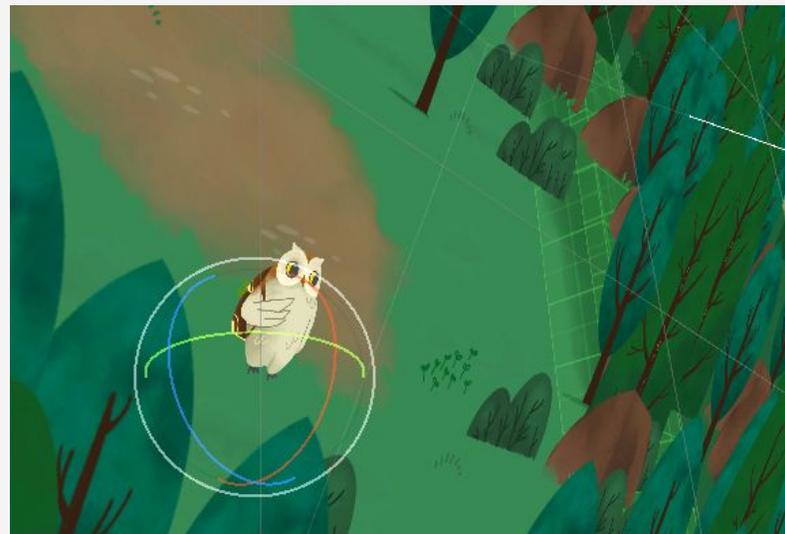
Unity est un moteur de jeu utilisé aujourd'hui pour de nombreux projets commerciaux par une grande partie de l'industrie et en particulier pour des projets proches de Ida's Herbarium : TOEM et Wytchwood. Sa grande popularité assure une longévité de l'outil et un accès à des solutions techniques ou des forums d'aide actifs.

D'autre part, les compétences nécessaires à son utilisation sont déjà présentes dans l'équipe, évitant ainsi une phase d'apprentissage qui serait nécessaire sur un autre outil comme Godot ou Game Maker. Les prototypes développés jusqu'à aujourd'hui n'ont révélé aucune limite que l'outil pourrait avoir sur le gameplay, le rendu graphique, la gestion des *inputs* ou l'ambiance sonore souhaitée. Cette dernière sera encore plus facilitée par l'utilisation de FMOD.

Enfin, le portage sur Switch et mobile est aisé sur Unity.

2.5D : un choix artistique et de production

L'utilisation d'assets en 2D, au delà du rendu graphique souhaité, assurera une production bien moins coûteuse que de la 3D. Elle demandera une puissance de calcul graphique moindre, indispensable à la version Switch et sera bénéfique à la version mobile qui pourra ainsi tourner sur une plus grande base d'appareils.

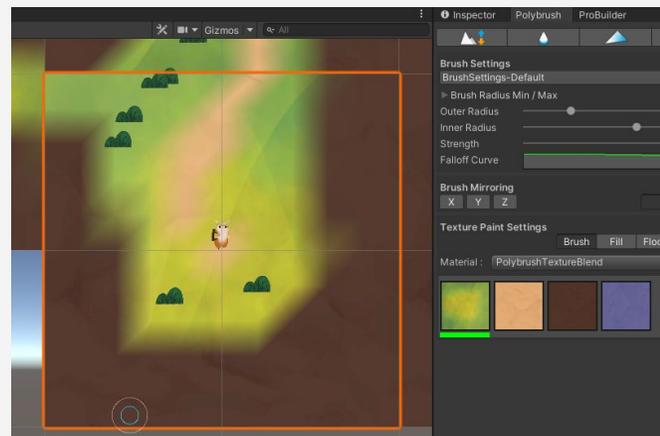


Les assets sont inclinés de 30° pour faire face à la caméra

Choix techniques, suite

Exploration : un Level Design en itérations

Pour favoriser des changements rapides sur le Level Design du monde, des prototypes de niveaux sont créés avec l'outil Polybrush, qui permet de peindre des textures et de poser des arbres ou autres éléments de décors très rapidement. Le sol est ensuite redessiné sur Procreate à partir des prototypes ainsi obtenus. Le monde est découpé en cases pour assurer une résolution du dessin suffisante sans que la taille des assets ne devienne trop grande. Cela permet aussi de charger et télécharger les différentes cases autour de notre personnage à la volée pour un gain en performance.



*Prototype Level Design
PolyBrush puis dessin Procreate*



Dessin : un tracé accompagné

Le cœur du dessin est le tracé de lignes à partir des *inputs*. Ces lignes sont des listes de coordonnées dans un espace 2D, et utilisent le Line Renderer de Unity pour le rendu graphique. Lors du tracé, des modèles de génération spécifique à la plante que l'on dessine vont ajouter des éléments : racines en fractales qui grandissent d'une étape à chaque nouveau point, feuilles le long de la tige à une fréquence calibrée ou encore une deuxième tige symétrique semblable à celle que l'on dessine...

L'ensemble de ces éléments et variations suit une structure de données préalablement définie qui permettra l'ajout de nouvelles plantes sans modification en profondeur du système de dessin.

Une fois le dessin terminé, la plante est enregistrée sous deux formats : les données nécessaires à sa reconstruction pour pouvoir modifier le dessin ultérieurement, et un *sprite* capturé par une deuxième caméra qui utilise un Layer Mask pour ne voir que la plante. Ce *sprite* sera celui utilisé pour l'apparition de la plante dans le monde.

Outils et méthodologie

Une gestion de projet agile

La production suit une version simplifiée de la méthodologie SCRUM. Le projet est découpé en blocs de 4 semaines (*milestones*), dont la dernière est dédiée à du debug et du polish uniquement. En début de milestone, les objectifs sont découpés en tâches, estimés et assignés à chacun par toute l'équipe. En fin de *milestone*, une première réunion permet de s'arrêter sur l'état actuel du jeu et est systématiquement accompagnée de playtests internes. Une deuxième se concentre sur les retours personnels de l'équipe pour améliorer le quotidien de chacun et éviter toute friction ou crainte. Ces deux événements permettent si nécessaire de redéfinir le plan d'action pour les *milestones* à venir.

Des *Stand Up Meeting* quotidiens assurent un moment de partage et d'écoute pendant lequel chacun peut communiquer sur son avancée et exprimer ses problèmes potentiels ou points bloquants.

Des outils adaptés à l'équipe

Besoin	Outil	Raisons du choix
Gestion de projet	 monday.com	- Facilité d'utilisation et maîtrise de l'outil
Communication	 DISCORD	- Organisation par canaux pour un meilleur suivi - Gestion de rôles pour inviter des externes (ex QA)
CMS (Système de management de contenu)	 Notion	- Facilité d'utilisation et maîtrise de l'outil
Versionning	 GitHub	- Nombreuses fonctionnalités (intégrations, ticketing, CI...)
Base de donnée	 Google Drive	- Stockage de fichiers de tout type et toute taille - Documents partagés pour du travail collaboratif à distance

L'équipe



Pierre Billaud

Développement
Game Design
Business

4 ans d'expérience
en tant que développeur informatique

Diplômé du Cnam-Enjmin



Pierre-Edouard Nobels

Narration
Game & Sound Design
Communication

10 ans d'expérience
dans l'écriture audiovisuelle

Diplômé du Master Communication
et Industries Créatives
de Sciences Po Paris



Edouard Sastre

Art / UI / UX
Level & Sound Design
Communication

6 ans d'expérience en UI / UX Design
et Direction Artistique

A collaboré près de 3 ans
avec le Muséum national
d'Histoire naturelle



Dorian Signargout

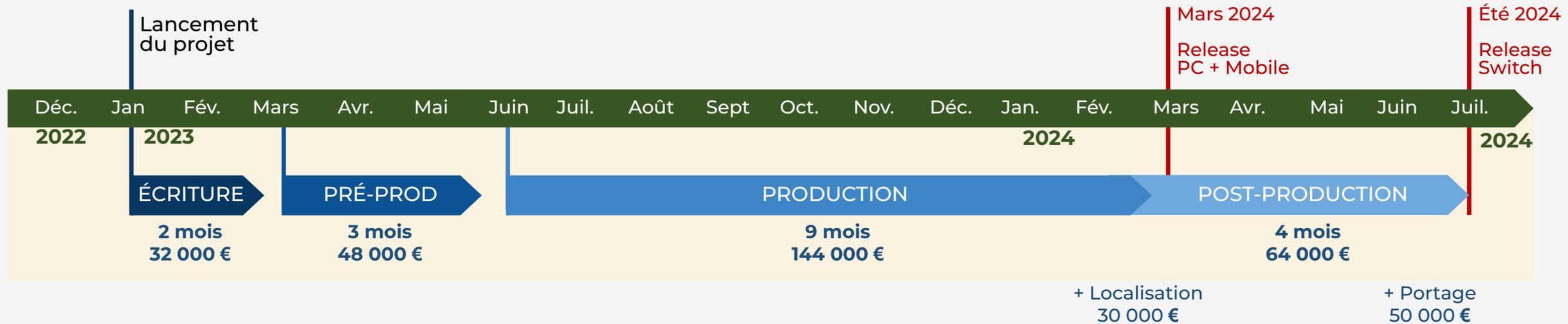
Gestion de projet
Développement
Level Design

3 ans d'expérience chez Ubisoft
au département d'études de marché

Gameplay Programmer
chez Homo Ludens

Nombreux jeux à succès en jam
(Ludum Dare & Wholesome Game Jams)

Planning de production et budget



	Objectifs	Livrables	Tests
Sprint 1	Tech proofing Bibles de <i>game design</i> et univers	Prototype technique	Internes
Sprint 2	Outillage Rendu visuel Bases de l'UX	Prototypes jouables unifié	Internes + playtesteur-euse-s dans la cible
Sprint 3	Intégration Itérations et ajustements Préparation du kickstarter	Prototype <i>Alpha</i>	<i>Alpha</i> disponible pour le kickstarter

Résumé du planning de pré-production

Pour la production complète, les salaires de 4 personnes sont à assurer sur 18 mois en prenant compte de la post-production. En considérant que **chaque mois / homme correspond à 4 000 euros** environ, le budget total de production est estimé à **288 000 euros**.

Le **portage Switch** est estimé à **50 000 euros** (≈20% du coût de développement du jeu initial). En outre, le jeu devra comporter une **traduction multilingue** estimée à **30 000 euros** au vu de la quantité de texte prévu.

Si l'on passe par un éditeur (voir détails en slide suivante), le **budget de communication** peut s'estimer à au moins **100 000 euros**. Il sera réduit à 20 000 euros si nous n'avons pas d'éditeur.

Financement

Deux plans de financement sont prévus dans notre stratégie qui dépendent d'un facteur : notre capacité à signer avec un éditeur.

Plutôt que de conditionner la réalisation du projet à cette variable, et étant donné la difficulté grande et grandissante de convaincre un éditeur pour un projet de ce gabarit, nous avons décidé de fournir l'énergie nécessaire à la recherche d'éditeur uniquement si nous avons des données solides pour les convaincre : un Kickstarter réussi au-delà de 300% des objectifs et plus de 10 000 wishlists sur Steam à l'automne 2023.

Si les chiffres ci-dessus ne sont pas atteints, mais que la campagne Kickstarter est tout de même réussie, nous envisageons **l'absence d'éditeur** pour nous soutenir. Nous pourrions tout de même compter sur l'existence d'une communauté autour d'Ida's Herbarium pour justifier de financer la production du jeu grâce à l'Aide au Retour à l'Emploi de Pôle Emploi et de communiquer par nos propres moyens.

Planning sans éditeur

- Création d'une entreprise juste avant le lancement du jeu
- Financement par Pôle Emploi
- Communication assurée par le studio
- Sortie du jeu sur PC / Mobile en Mars 2024
- Portage Switch en Juin 2024



Remarque : Une demande de subvention européennes n'est pas envisagée car les délais d'étude et de versement sont trop longs.



Le second plan est de bénéficier de **l'appui financier d'un éditeur**. Il assurera alors le reste des coûts de production et de communication à partir de septembre 2023, en plus d'aides diverses rendues obtenables grâce à la création d'une entreprise. Nous avons établi une liste potentielle d'éditeurs (voir ci-dessous) qui ont déjà édité auparavant des jeux *wholesome*, qui travaillent avec des studios d'expérience et taille similaire au nôtre et/ou pour lesquels notre jeu serait une offre complémentaire et cohérente avec leur catalogue.

Planning avec éditeur

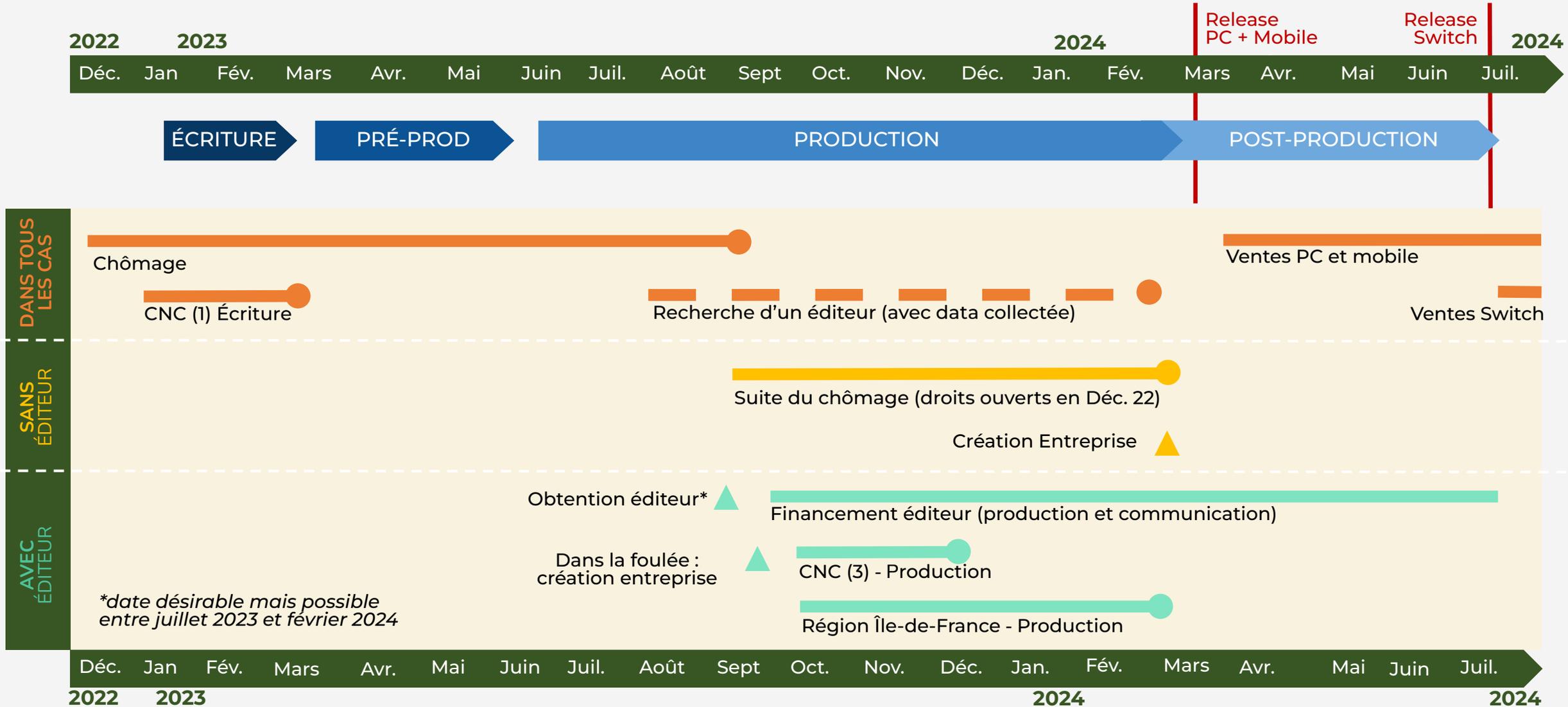
- Création d'une entreprise en septembre / octobre 2023
- Demande d'aides CNC FAJV & CIJV / Région Île de France
- Communication prise en charge par l'éditeur
- Sortie du jeu PC / Mobile en Mars 2024
- Portage Switch en Juin 2024 financé par l'éditeur



Éditeurs envisagés pour le financement d'Ida's Herbarium.

Financement

Récapitulatif du planning de financement en fonction de nos stratégies (avec et sans éditeur)

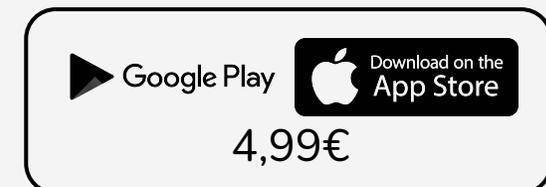


Stratégie de prix

Nous envisageons des prix de vente à **14,99€ sur Switch et PC** et **4,99€ sur mobile**.

En étudiant le marché des jeux *wholesome* concurrents au nôtre, nous avons convenu d'un prix de 14,99€. Ce résultat est fondé sur des critères comparatifs de thématiques, de genres, de durée de vie, de valeur de production mais également de taille de studio.

Le prix sur mobile est de 4,99€ pour s'adapter au marché. Nous constatons que les prix de vente sont plus faibles sur mobile, même pour une même expérience. Notre cible principale joue moins sur cette plateforme, et nous estimons que cette version ne viendra pas concurrencer les autres plateformes qui resteront préférées.



Pour rappel, nos principaux concurrents :



10 heures de jeu
Alientrap Games,
Studio indépendant
(11-50 employés)



2 heures de jeu
Développeur indépendant,
Adam Robinson-Yu



6 heures de jeu
Sunhead Games,
Studio indépendant
(4 employés)



3 à 4 heures de jeu
Ustwo Games,
Studio indépendant
(25 employés)

Retombées financières

Si nos ventes s'approchent de nos estimations, le résultat net sera suffisant pour financer la production du prochain jeu d'Owlsome Studios.

Chiffre d'affaires	
<i>Estimation du nombre d'unités vendues (après 10% de remboursements demandés estimés)</i>	50 000 Switch 30 000 PC 10 000 Mobile (Année 1)
<i>Prix moyen de vente</i>	14,99 € Switch et PC 4,99 € sur Mobile
<i>Revenu brut</i>	≈ 1 249 000 €
Charges	
<i>Durée de développement</i>	14 mois
<i>Budget de développement</i>	288 000 €
<i>Marketing</i>	100 000 €
<i>Testing / Localisation</i>	30 000 €
<i>Portage</i>	50 000 €
<i>Total</i>	468 000 €

Résultat brut	
<i>CA - Charges</i>	781 000 €
Résultat net	
<i>Résultat brut</i>	781 000 €
<i>Distribution (30% du revenu brut)</i>	≈ 375 000 €
<i>Total net (HT)</i>	406 000 €

@owlsomestudios

