



# RÊVE SOLITAIRE

LES ORIGINES

# RÊVE SOLITAIRE

---

LES ORIGINES

# SOMMAIRE

- 1 - Pitch Contexte Objectif**
- 2 - Recherches**
- 3 - StoryBoard**
- 4 - Décors**
- 5 - Charadesigns**
- 6 - Affiches**
- 7 - Budgétisation**

PITCH  
CONTEXTE  
OBJECTIF

# Synopsis

## Pitch

Dans un monde plongé dans l'obscurité et le désespoir, où les rêves ont disparus et les cauchemars dominent, une héroïne brisée par la perte de son amant décide de se lancer dans une quête audacieuse. Son objectif : réveiller son être cher des profondeurs des songes et restaurer l'équilibre perdu.

## Contexte

Nom du jeu : Rêve Solitaire

Jeux qui sera développé par l'équipe de Gwalarn et édité par Nintendo

- un jeu destiné pour les jeunes adultes (PEGI 12)
- Jeu solo, Action, 3D, monde ouvert, exploration, cinématique

## Objectif du Projet

J'ai voulu créer un jeu vidéo très contemplatif dans les paysages, un jeu plus lent où l'on prend son temps. J'ai voulu parler de dépression, j'imaginais **Yugo** en dépression et que **Astrée** essayais de lui faire sortir la tête de l'eau. Mais aussi de l'espoir, que malgré un monde dans l'obscurité et désespéré, il y a encore de l'espoir ou de la lumière quelque part !

Le personnage est tout le temps seul, pour que le joueur se demande si il est bien dans le monde d'**Astré** ou dans son rêve.

Dans un monde sombre et désespéré, où les rêves ont disparus et les cauchemars règnent en maîtres, se déroule une histoire empreinte de mystère et d'espoir. Notre protagoniste, **Astrée** se retrouve plongée dans un univers où les songes malveillants ont le pouvoir de prendre vie et de détruire tout sur leur passage.

Le cœur brisé par la perte de son amant **Yugo**, qui a succombé à l'emprise des cauchemars, notre héroïne se voit confier une mission cruciale : réveiller son être aimé des profondeurs des songes malveillants et ramener l'équilibre perdu dans ce monde assombri. Mais pour accomplir cette tâche périlleuse, **Astrée** devra collecter de l'énergie précieuse en terrassant les cauchemars qui jonchent son chemin.

Guidée par une lueur d'espoir et une détermination inébranlable, notre héroïne entreprend un voyage épique à travers des paysages oniriques et grandioses. Chaque pas la rapproche de son but ultime, mais chaque confrontation avec les songes maléfiques lui fait prendre conscience de la gravité de sa quête.

C'est alors qu'elle apprend l'existence du mythique **marchand de sable**, une figure légendaire qui détient le pouvoir de manipuler les rêves et l'énergie vitale qu'ils renferment. Convaincu que ce marchand détient la clé pour ramener son amant à la vie, notre héroïne se met en quête de cet être énigmatique.

Au fil de son périple, notre héros affronte des épreuves et des dangers inimaginables, mais elle ne perd jamais de vue son objectif final. Grâce à sa persévérance et à sa volonté inébranlable, **Astrée** parvient enfin à atteindre le mythique **marchand de sable**.

Cependant, le marchand ne cède pas facilement son pouvoir. Il propose un marché à notre héroïne : en échange de l'énergie tant désirée, il exige un sacrifice personnel. Face à ce dilemme déchirant, **Astrée** doit prendre une décision cruciale qui déterminera non seulement le sort de son amant, mais aussi celui de ce monde empreint de désespoir.

Dans un acte de courage ultime, **Astrée** sacrifie une partie d'elle-même pour obtenir l'énergie nécessaire. Le pouvoir ainsi acquis lui permet de plonger dans les profondeurs des songes où son amant est retenu prisonnier. Un ultime affrontement entre les forces de l'ombre et de la lumière a lieu, et grâce à sa détermination, notre héroïne parvient à réveiller son amant, libérant ainsi ce monde des ténèbres qui l'avaient asservi.

Dans ce récit poignant, où la lutte entre le désespoir et l'espoir est le fil conducteur, notre héroïne surmonte les pires épreuves pour ramener la lumière dans un monde où règnent les cauchemars. Un conte captivant qui met en avant la force de l'amour, de la détermination et de la volonté de se battre pour ce qui est précieux à nos yeux.

# RECHERCHES

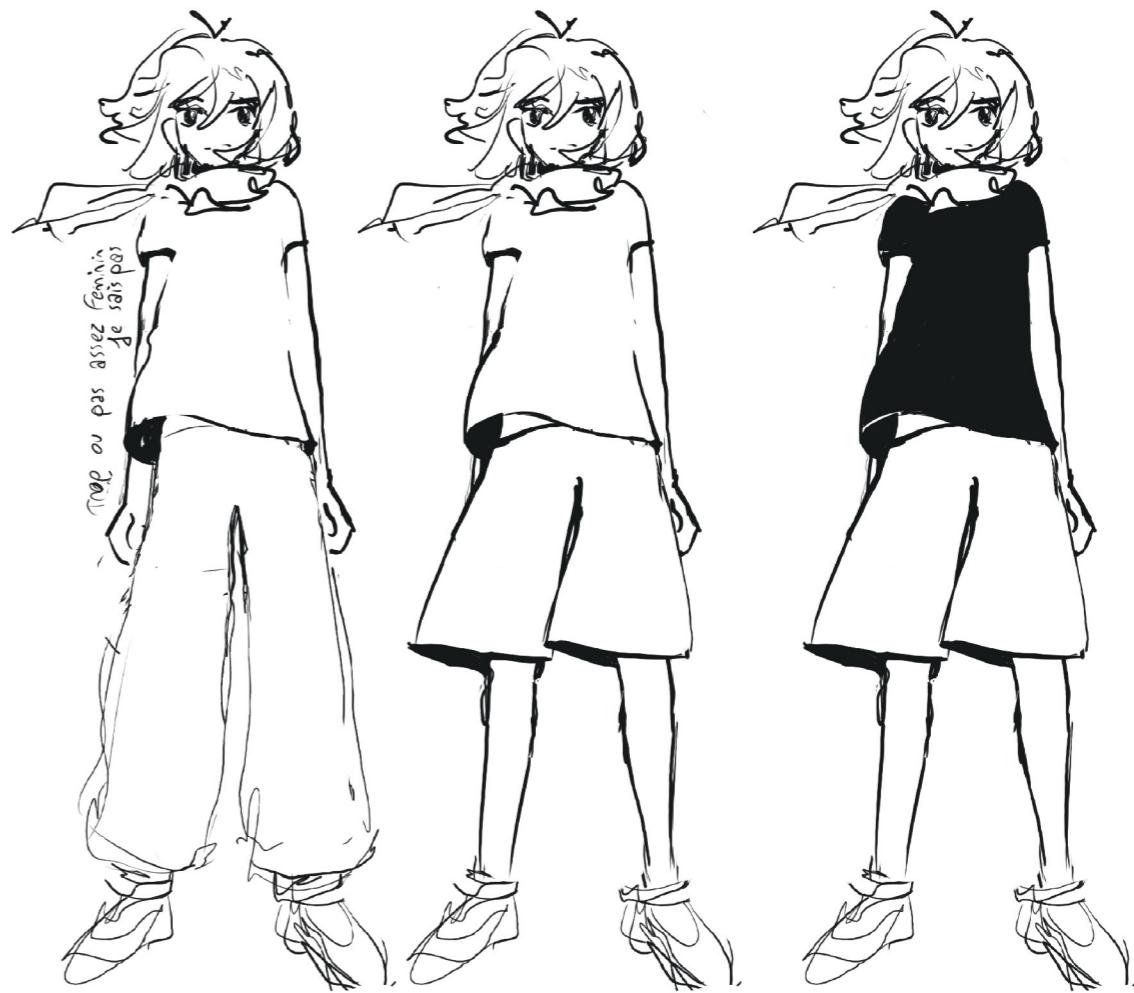
# Recherches personnages

Recherche héroïne

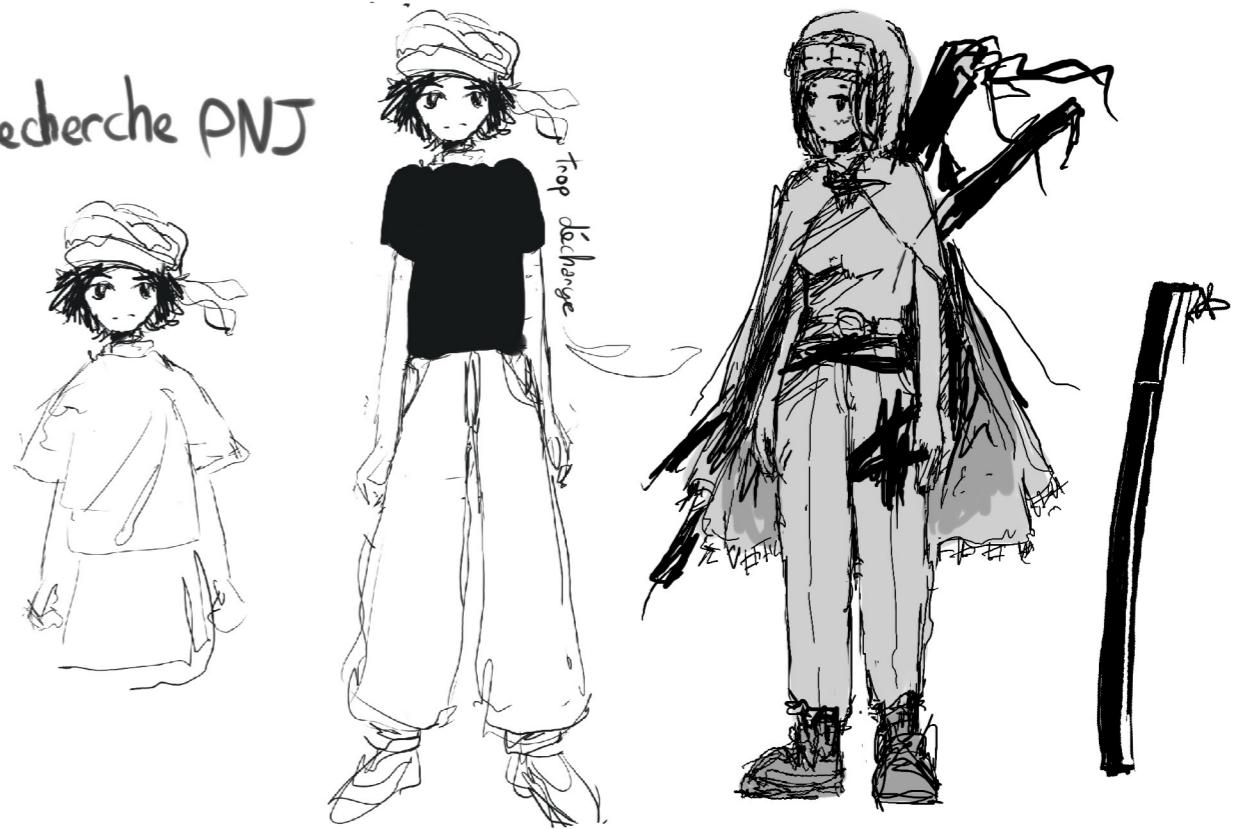


Design du perso à sauve

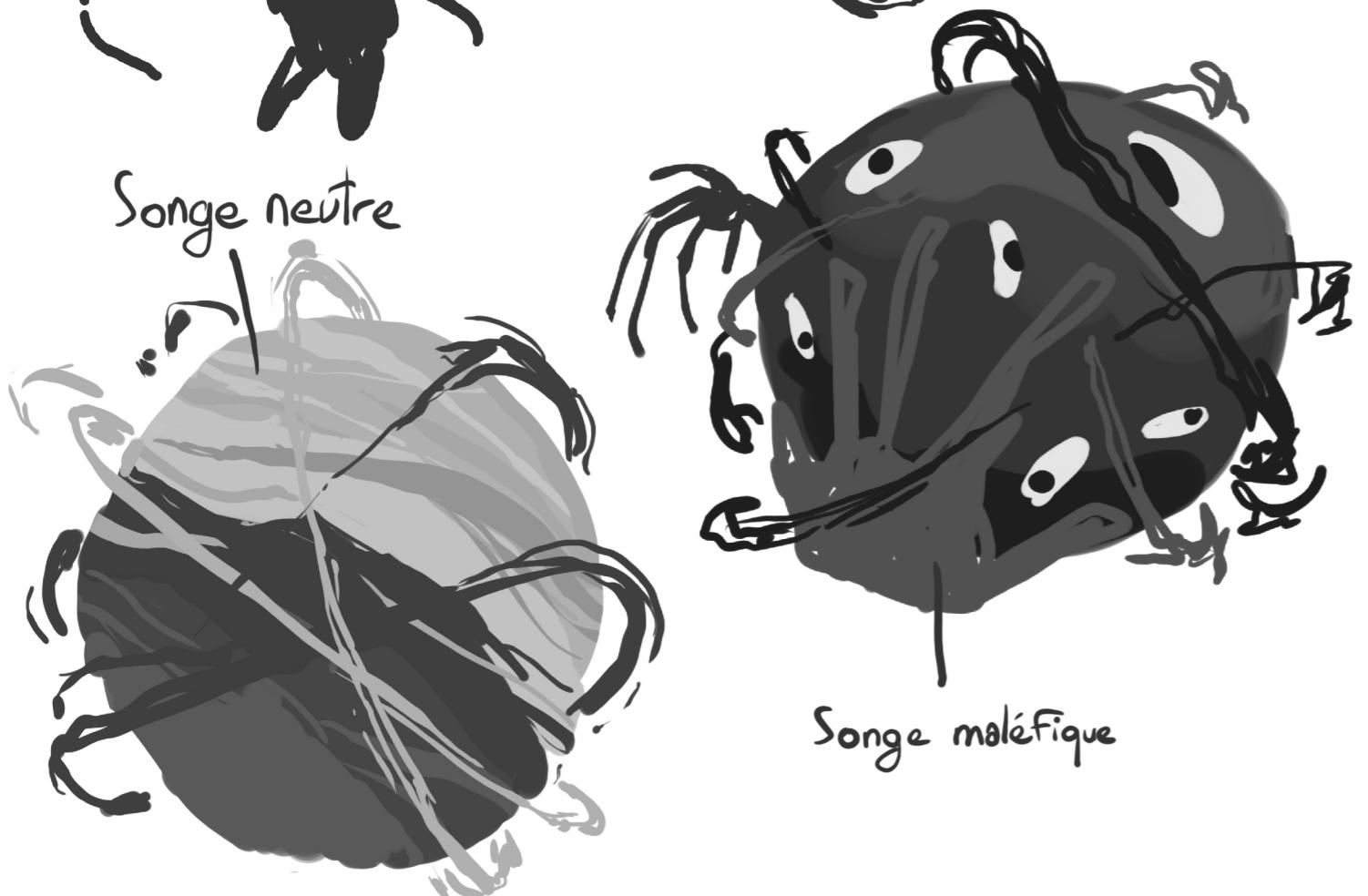
Yugo #1



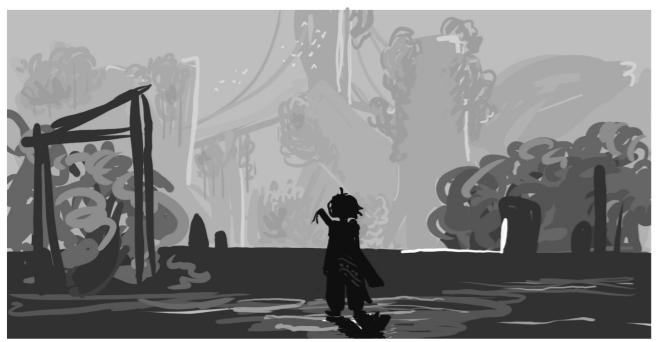
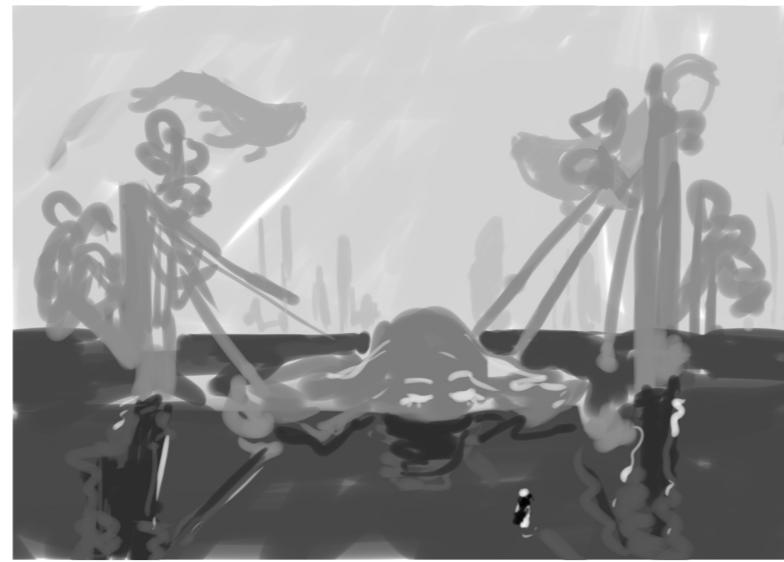
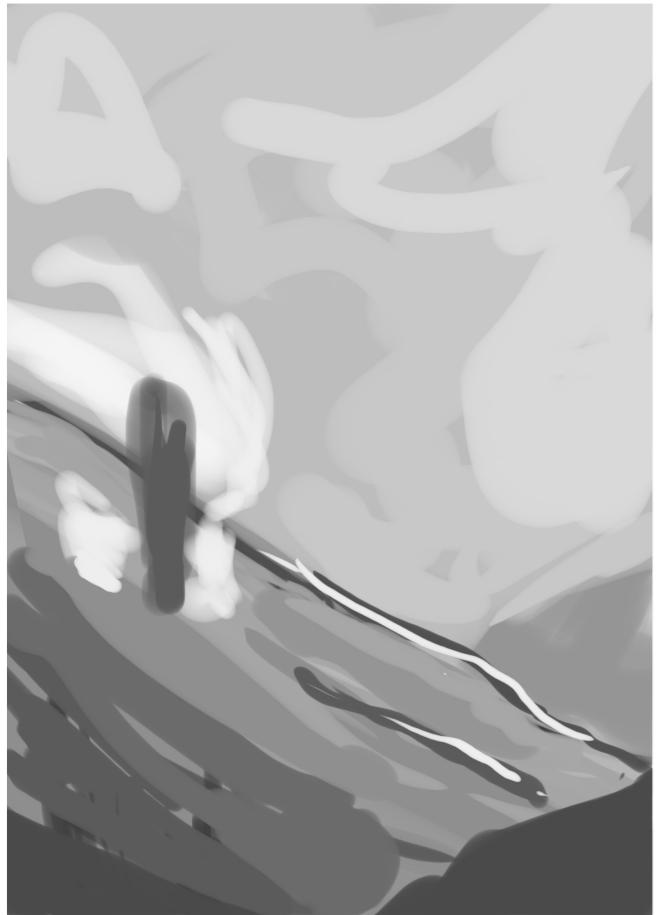
Recherche PNJ



# Recherches personnages



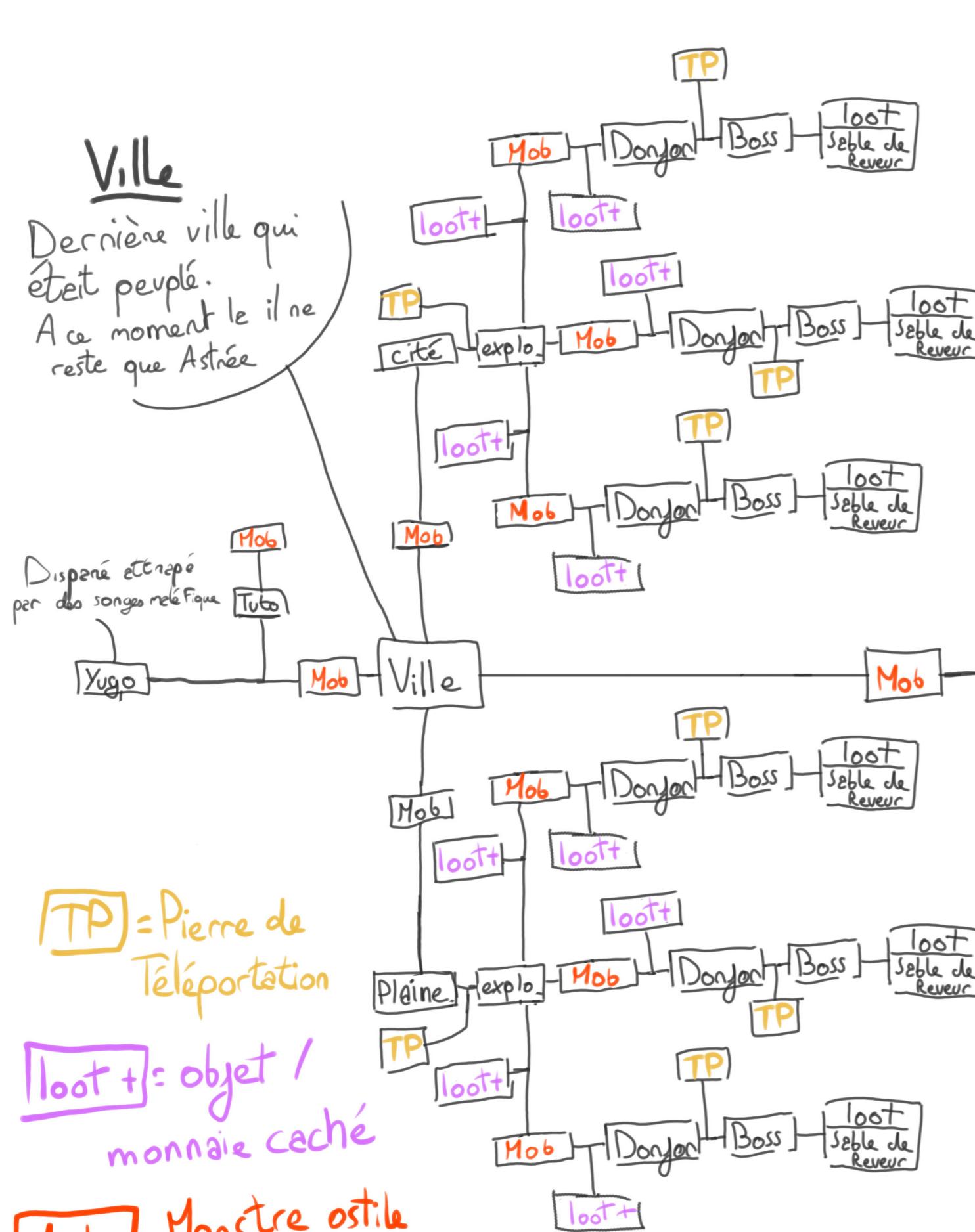
# Recherches décors



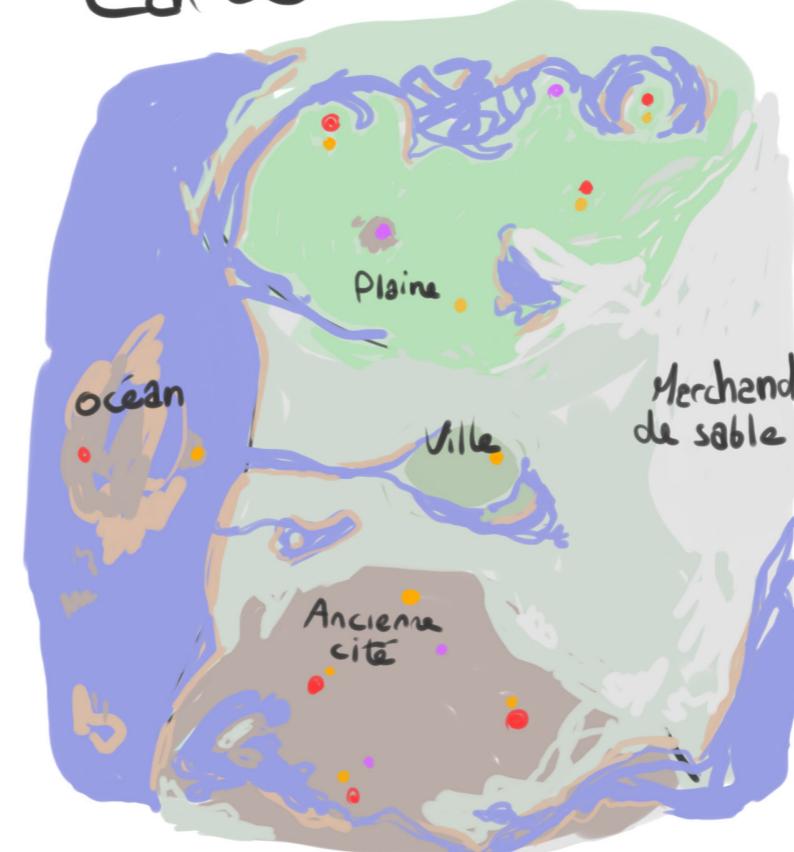
# STORY BOARD

Ville

Dernière ville qui  
éétait peuplé.  
A ce moment le il ne  
reste que Astrée



Carte



- Pierre de téléportation
  - Coffre à objet / monnaie
  - Donjon / Temple

**TP** = Pierre de  
Téléportation

loot + = objet /  
monnaie caché

**Mob** - Monstre ostile  
(cauchemar)

```

graph LR
    Lock[Lock] --> Ocean[Océan]
    Ocean --> Mob1[Mob]
    Mob1 --> Boss[Boss]
    Boss --> FlashBack[Flash back Yugo  
des rêves lui parle pour donner leur dernier énergie qui reste]
    Boss --> Combos[Combos]
    Combos --> Epée[Epée + l'énergie]
    Epée --> BossFight[Boss fight final]
    BossFight --> Fin[Fin]
    Fin --> Conclusion[Le monde est libéré des ténèbres et yugo est en vie]
    
    Ocean --> TP[TP]
    Ocean --> Story1["Après avoir fini les zones  
\"Plaine\" et \"Anciennes cités\"  
Après un combat rude  
Astree apprend par des rêves  
que le marchand de sable existe  
et lui donne sa position"]
    Story1 --> Mob2[Mob / énigme]
    Mob2 --> Temple[Temple du  
Marchand  
de sable]
    Temple --> Energy[beaucoup  
d'énergie]
    Energy --> Object[Objet pour marcher  
sur l'eau]
    Object --> Boss
    
```

**Flash back Yugo**  
des rêves lui parle pour donner leur dernier énergie qui reste

**Combos**

**Epée + l'énergie**

**Boss fight final**

**Fin**

Le monde est libéré des ténèbres et yugo est en vie

**Object pour marcher sur l'eau**

**Objet pour marcher sur l'eau**

**Temple du Marchand de sable**

**beaucoup d'énergie**

**Mob / énigme**

**Story 1**

Après avoir fini les zones "Plaine" et "Anciennes cités"  
Après un combat rude  
Astree apprend par des rêves que le marchand de sable existe et lui donne sa position

**le combat est perdu**  
(Malgré l'énergie donné)

**Boss**

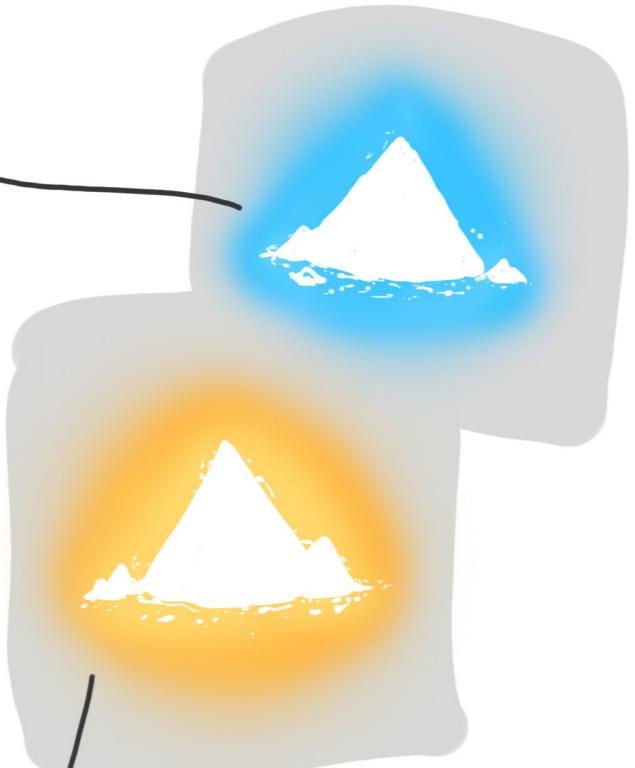
Le monde ce libéne  
des ténèbres  
et yugo est en vie



Ceci est un rêve  
la seul créature qui nous  
parlera avec aussi Yugo  
lors de toute l'aventure

Sinon il n'y aura  
aucun dialogue

le sable bleu est l'XP\*  
du jeux. Elle sers à  
monté de niveau pour  
augmenté la puissance  
d'attaque, l'endurance,  
la défense, les PV ect



le sable jaune est l'énergie des rêves.

On ne la trouve que en suivant l'histoire quand  
on libère des rêves. Elle permet de débloqué  
des étapes dans le jeu et être plus fort contre les cauchemars



Case de  
dialogue

La carte du jeux  
disponible en plus  
grand dans l'inventaire

# DECORS

# Plaine



Dans cette zone du jeu j'ai voulu avoir des grandes plaines vastes qui accentuent l'effet de vide autour du personnage. Ces plaines sont très brumeuses pour montrer davantage le désespoir de ce monde rempli de mystères .



# Ancienne cité

Avant que tout s'écroule il y avait de la vie humaine.  
Il ne reste aujourd'hui que des ruines très anciennes,  
la nature a repris ses droits depuis maintenant bien  
longtemps.



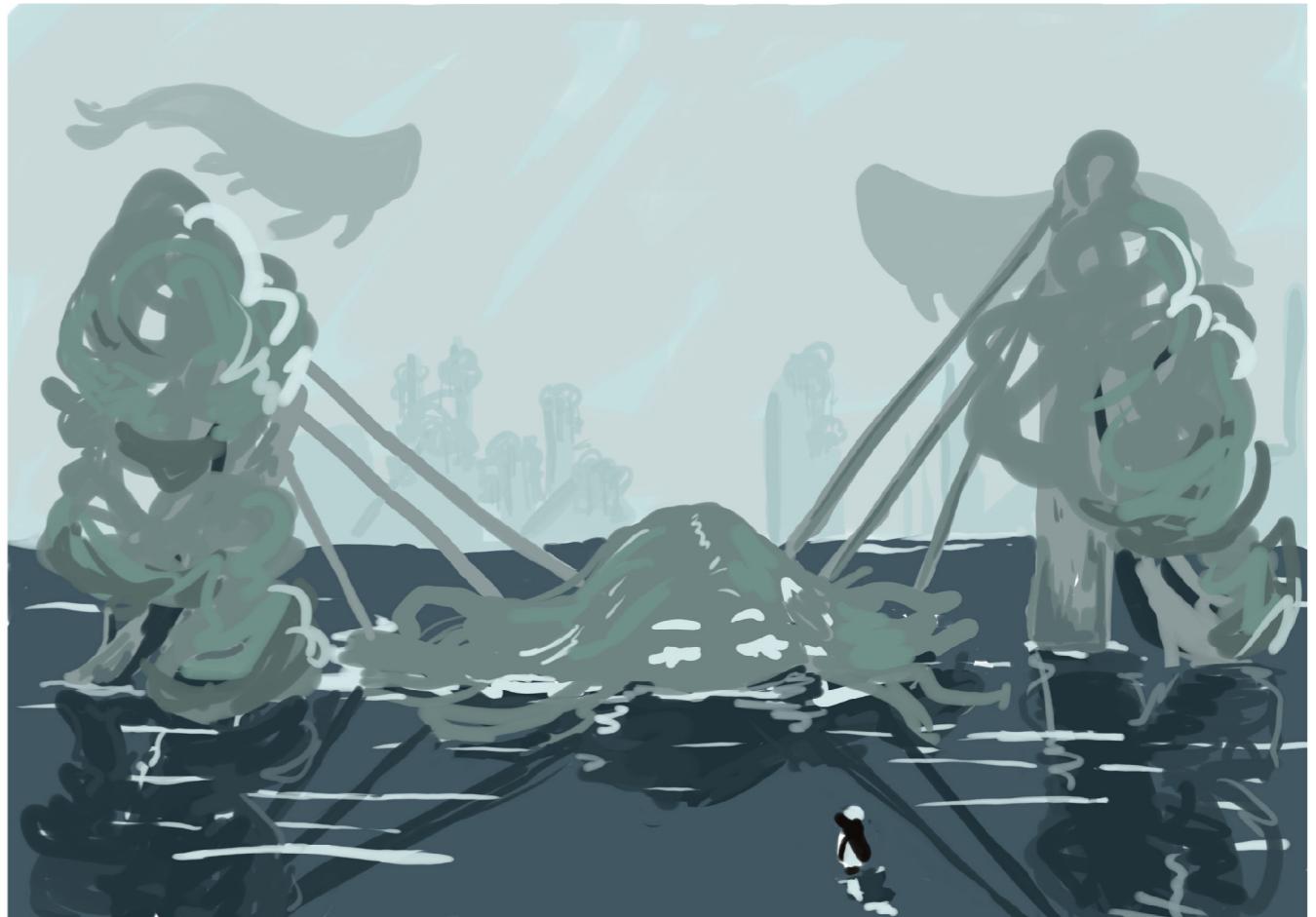
# Ville morte

Dans cette ville il y avait de la vie il y a peu de temps mais les cauchemars ont pris toutes les vies restantes.  
C'est au même moment que Yugo s'est fait capturer par ces cauchemars.

Cette ville est le point central de la carte et là où va commencer le début du jeux.



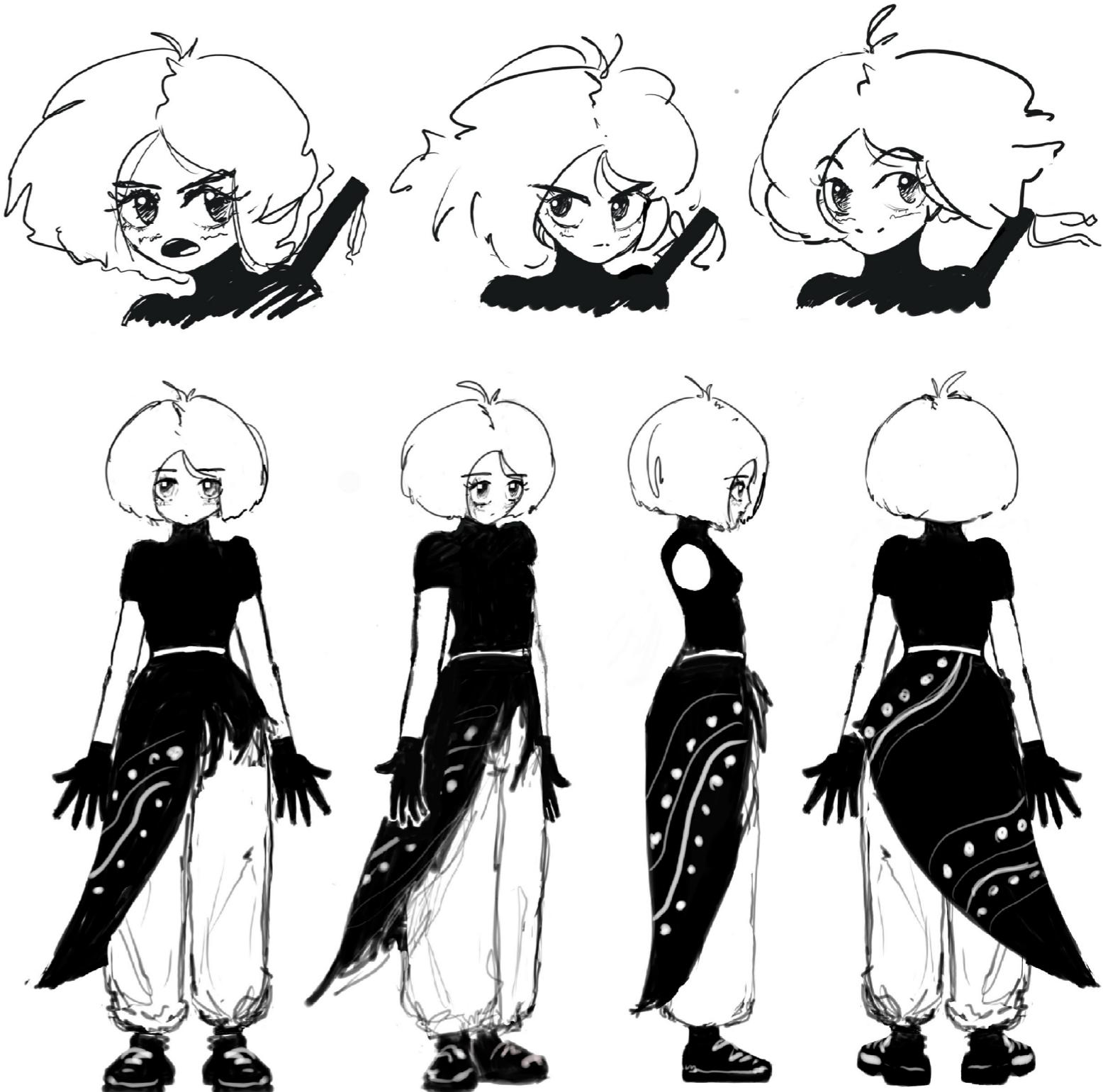
# Océan



# CHARADESIGNS

# Astrée

Tête de mule, très maladroite sauf au combat, n'hésite pas à dire ses quatres vérités aux gens qu'elle rencontre. Elle fait preuve de timidité et de sensibilité. Elle est également intelligente, se pose des questions sur elle-même, sur son destin.



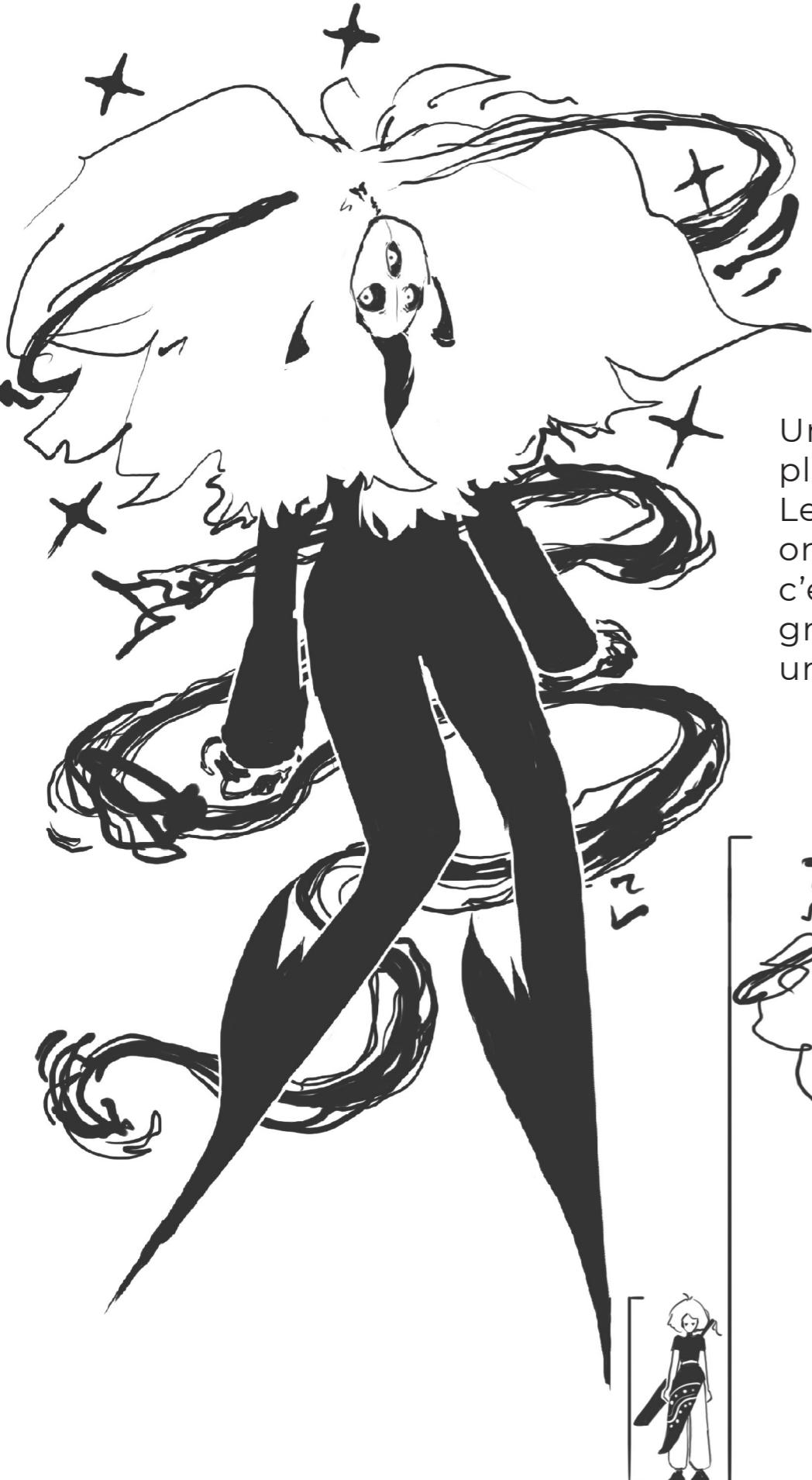


# Yugo

Un jeune garçon qui ne parle pas beaucoup mais écoute beaucoup l'autre. Il a peur de beaucoup de choses et est rassuré quand Astrée est proche de lui.  
Malgré ses peurs, il a le courage de faire pleins de choses et a une grande lumière en lui.



# Cauchemars



Un des boss de la plaine.  
Les boss de la plaine, on une particularité, c'est d'être assez grand comparé à une taille humaine.



## Cauchemar de Yugo

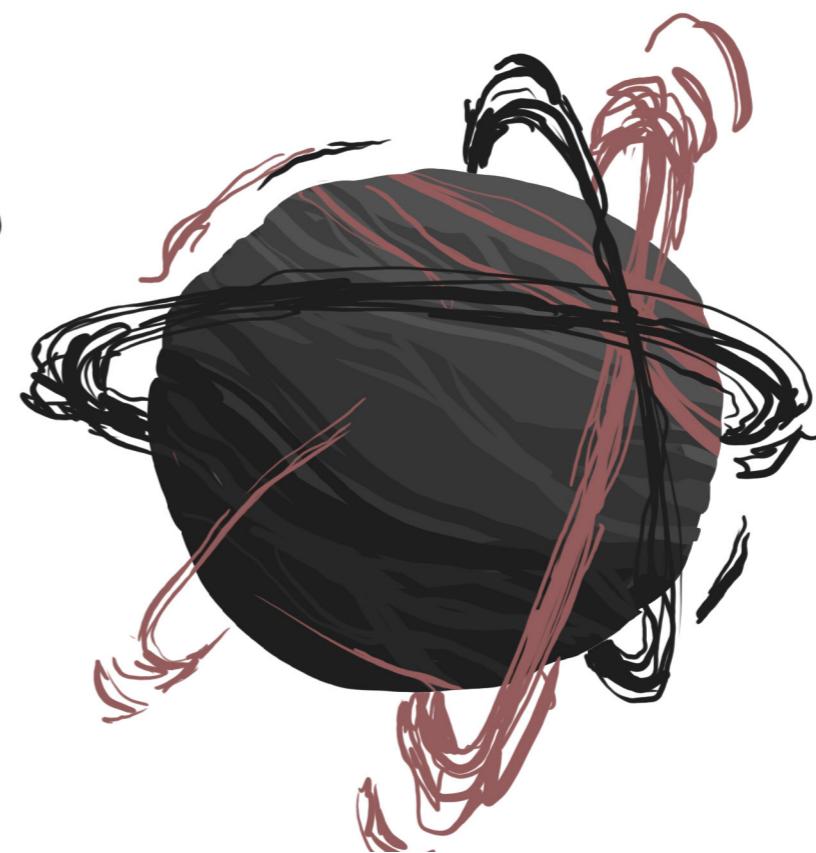
Le cauchemar de Yugo et le boss de la fin du jeux, on le retrouvera dans la zone «Océan» où Yugo semble endormi.  
Il y a une créature effrayante qui émane de son corps. Astrée va devoir vaincre ce monstre sans blesser Yugo.



Cauchemar de Yugo

## Les songes maléfiques

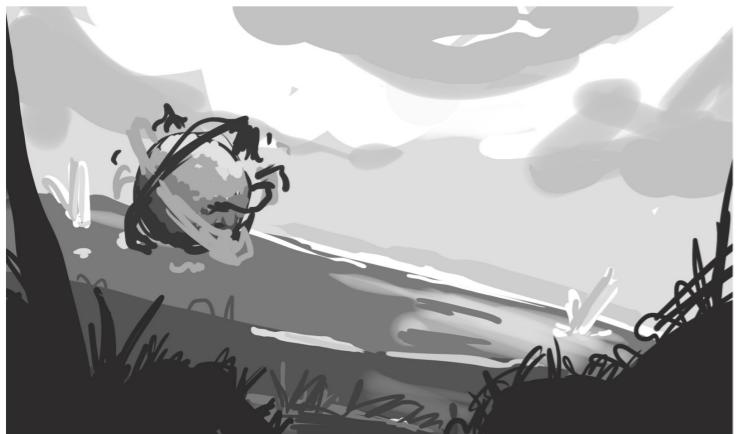
Les songes maléfiques, contrairement aux songes neutres, vont systématiquement vouloir vous tuez.  
Ils sont aussi lents que les songes neutres sauf quand ils détectent une cible, ils y foncent à plus de 12km/h et ils sont un peu plus petits.  
On les trouve dans n'importe quel endroit.





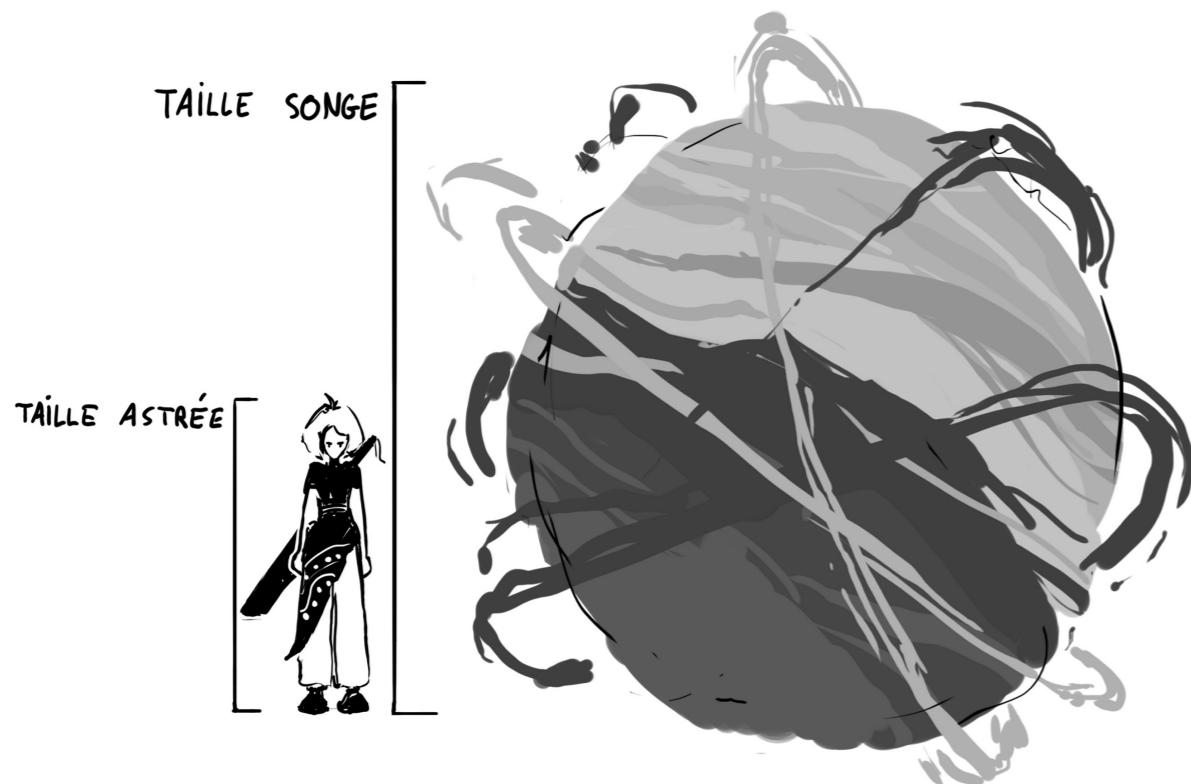
# Les songes neutres

C'est un être neutre, ni méchant ni gentil.  
Si vous vous retrouvez dans les songes neutres vous pouvez être brûlé, glacé, empoisonné, comme être guéri ou même ne rien avoir.



Les songes se déplacent à une vitesse moyenne de 5km/h.  
Ils se déplacent toujours dans la même direction  
On les trouve généralement dans les plaines.

## AFFICHES





Nintendo®

# RÊVE SOLITAIRE

LES ORIGINES

DISPONIBLE DÈS MAINTENANT !



# RÊVE SOLITAIRE

LES ORIGINES

# BUDGETISATION

## Équipe de Gwalarn et intervenant :

### Équipe de Gwalarn :

Game Designer :	24000€ par an ( 3ans ) x2 = 144000€
Développeur :	24000€ par an ( 3ans ) x2 = 144000€
Scénariste :	18000€ par an ( 2ans ) x1 = 36000€
Concept artiste / Charadesign :	20000€ par an ( 3ans ) x2 = 120000€
VFX artiste :	24000€ par an (3ans ) x1 = 72000€

Total équipe de Gwalarn : **516000€**

### Intervenant :

Sound Designer :	5000€ par personne x 1 = 5000€
Compositeur :	10000€ par personne x 1 = 10000€
Traducteur :	2000€ par personne x 2 = 4000€
Acteur doubleur :	2000€ par personne x 3 = 6000€
Community Manageur :	7500€ par personne x 1 = 7500€

Total intervenant : **32500€**

Locaux : 250000€

Matériel : 5000€

Total du jeux TTC : **803500€**

## Budgétisation personnel :

### Budgétisation nive222 (AOUSTIN Kévin) :

350€ journalié / 7700€ brut mensuel

Temps donné pour faire le projet : 06/05/2023 au 15/06/2023  
(1 mois et 10 jours )

Jours travaillé : 30

Recherche, affiche, scénario, synopsis, storyboard, concept art, charadesign

### Concept art couleur :

Immeuble, Ocean, Forêt, Plaine, Nature

### Charadesign :

deux personnages , trois cauchemars et un songe neutre

Coût total brut : **10500€**

Coût total net : **8400€**

Merci de votre  
temps

**Nive222**  
(AOUSTIN Kévin)

aouustin.kevin@gmail.com • 06 46 28 27 01  
instagram : @\_nive222