



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

## Objectif du Projet

J'ai voulu créer un jeux vidéo très contemplatif dans les paysage, un jeux plus lent où l'on prend son temps.

J'ai voulu parler de dépression, j'imaginai **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 sauvé

Kugo #1



## Recherche PNJ

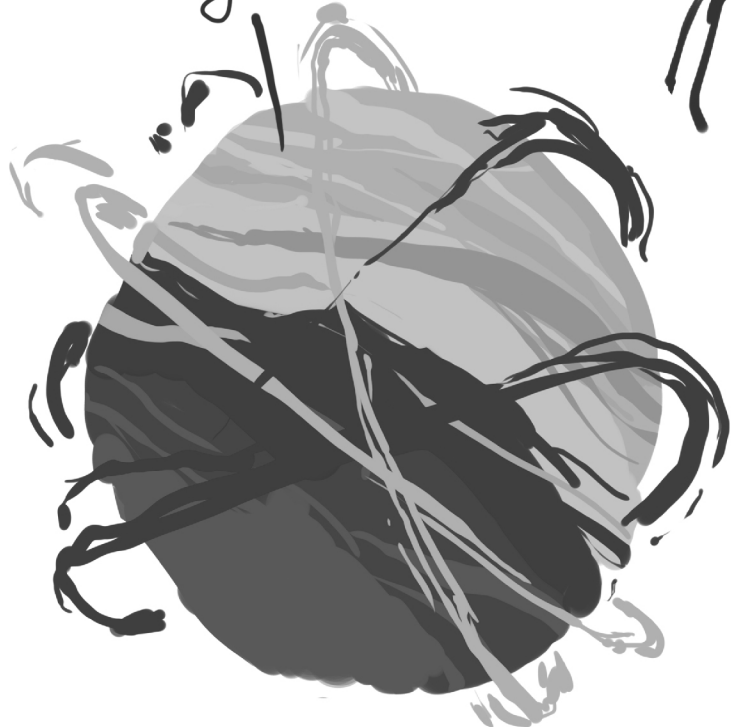




# Recherches personnages



Songe neutre



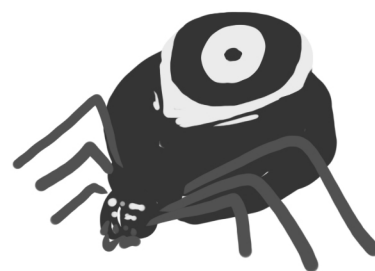
Cauchemar  
de Yugo



Songe maléfique

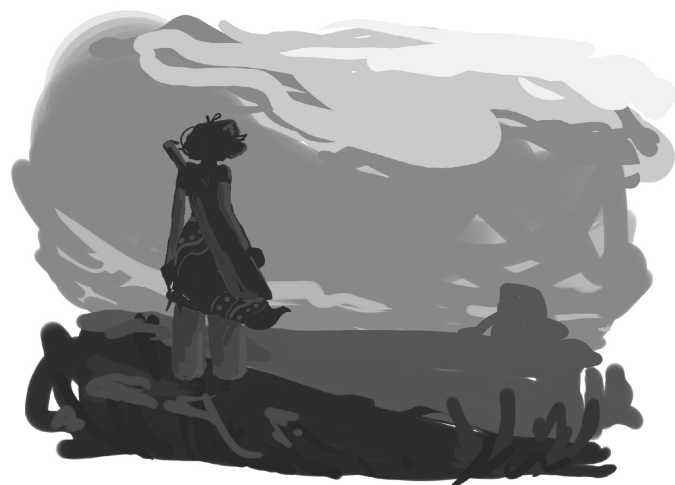
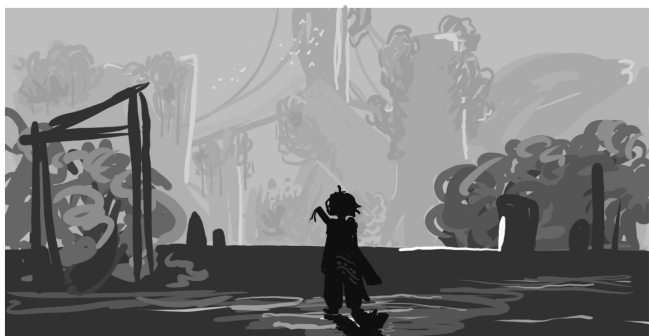
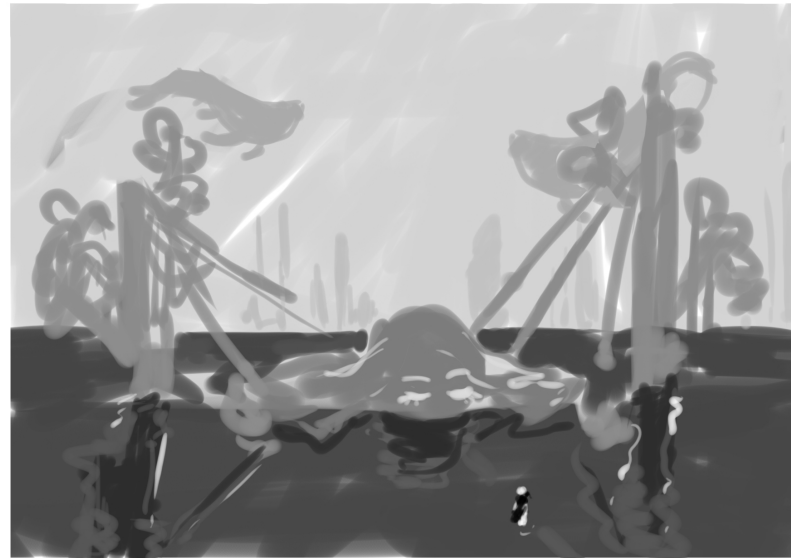
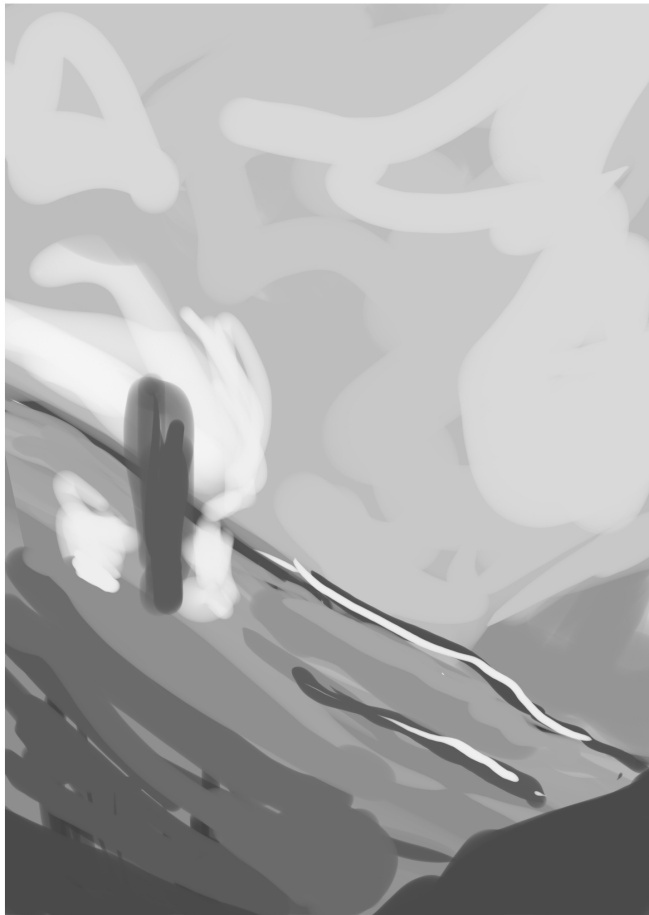


Petit cauchemar



21

# Recherches décors



# STORY BOARD



## Ville

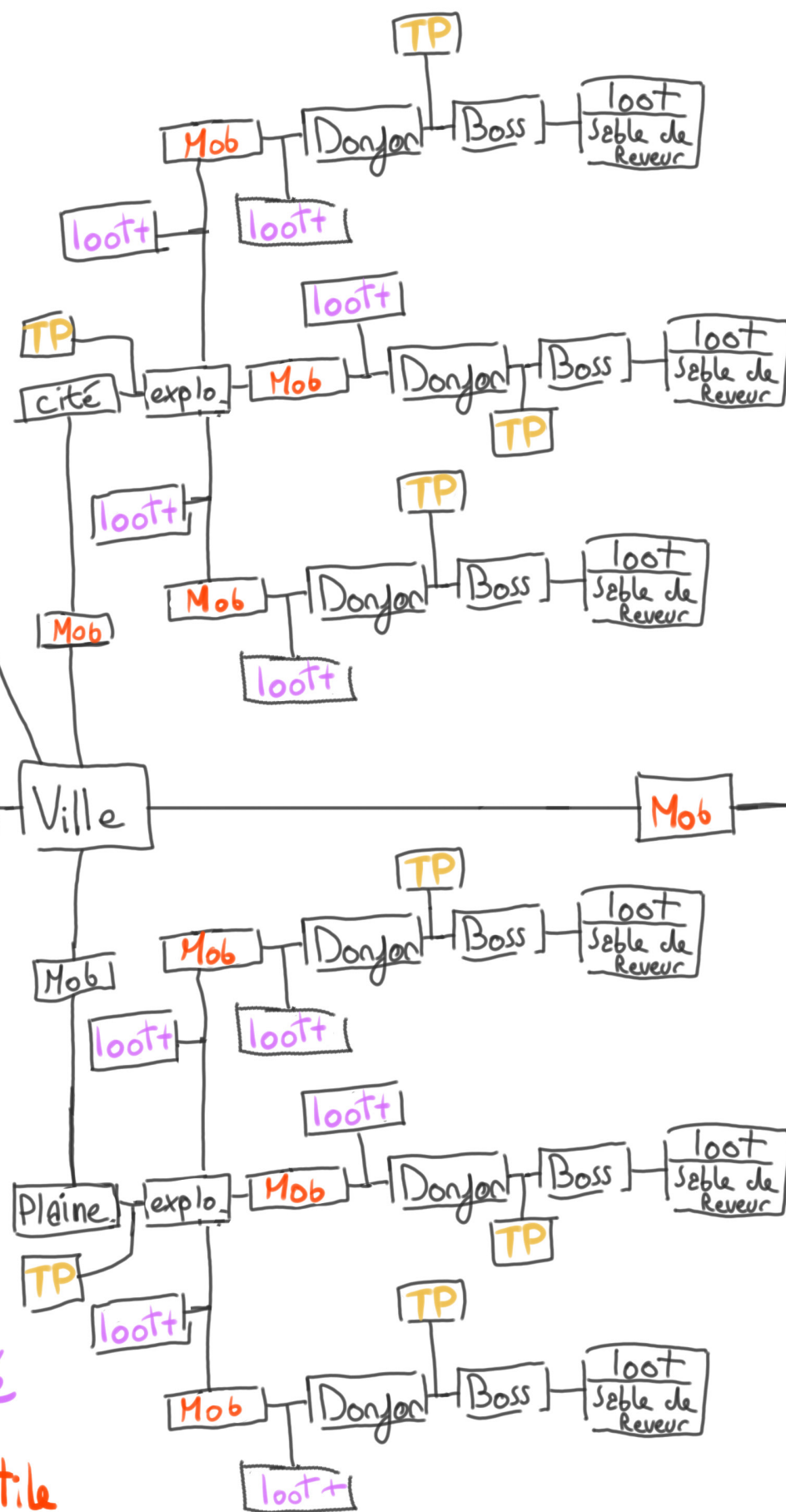
Dernière ville qui  
était peuplée.  
A ce moment le il ne  
reste que Astrée

Disparé et rapé  
par des songes mélique

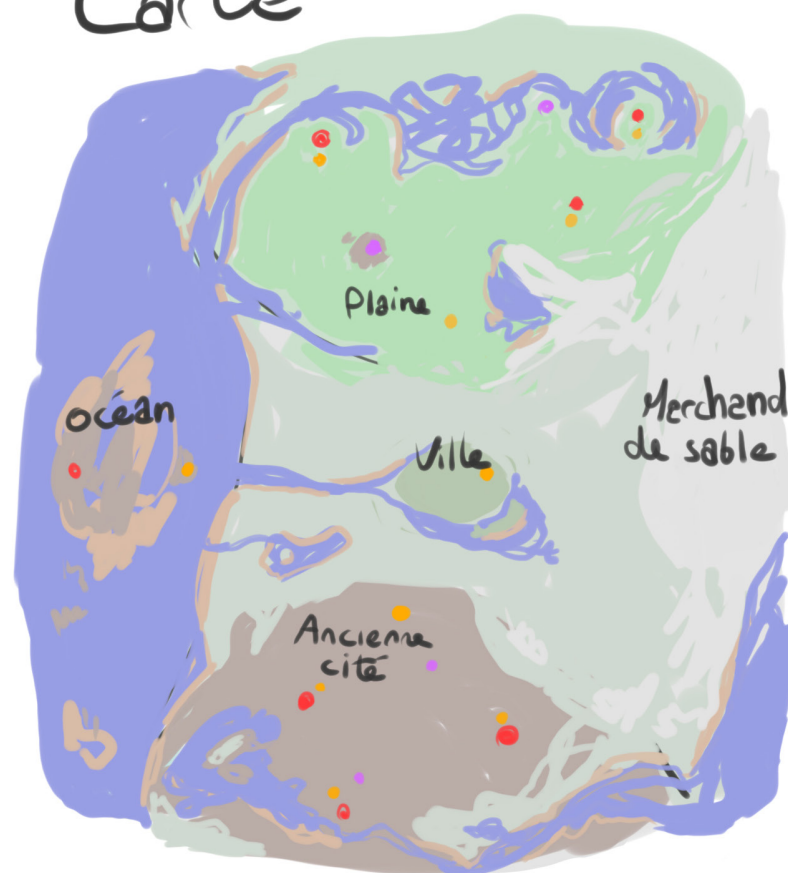
[TP] = Pierre de  
Téléportation

[loot+] = objet /  
monnaie caché

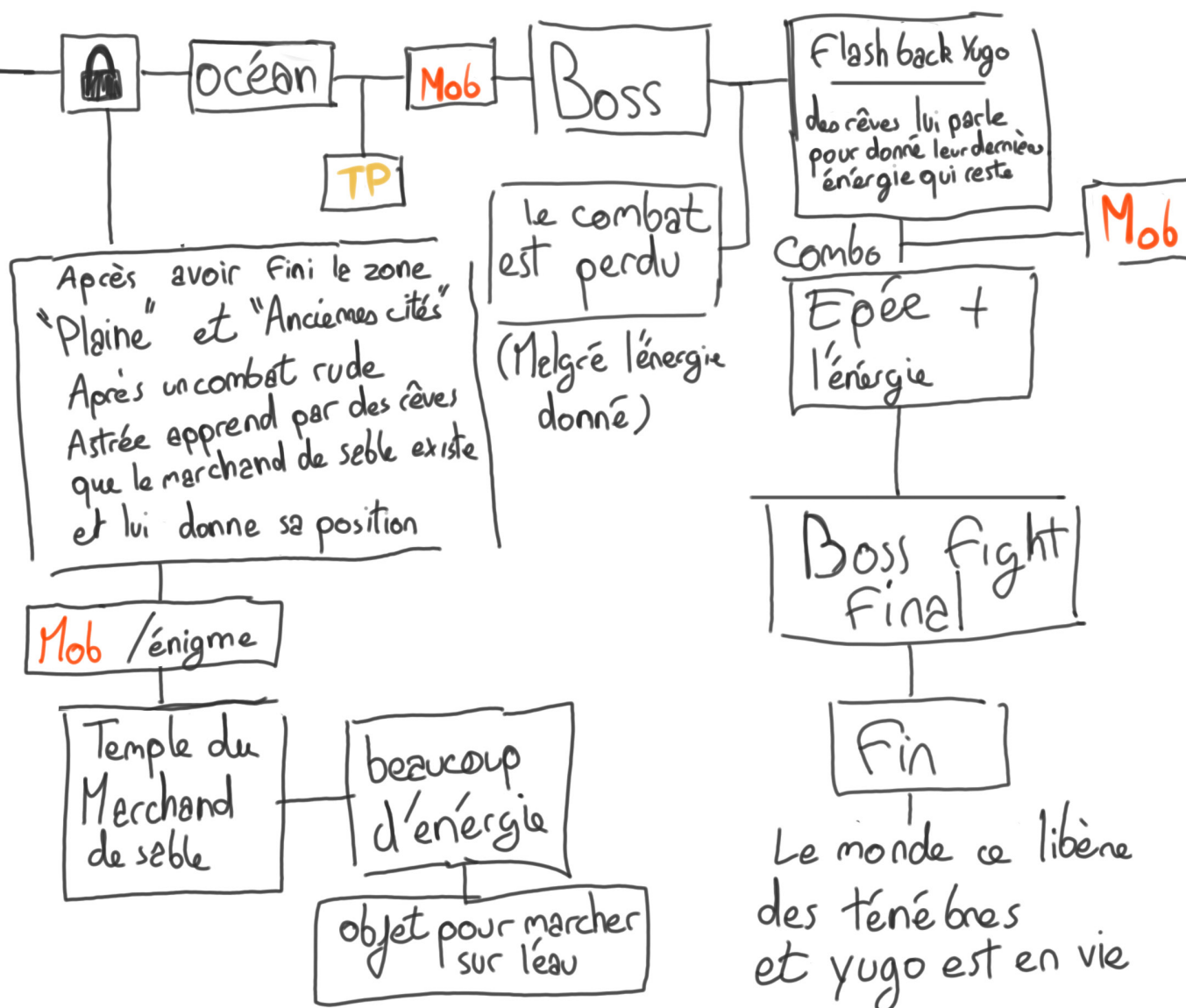
[Mob] = Monstre hostile  
(Cauchemar)



## Carte



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

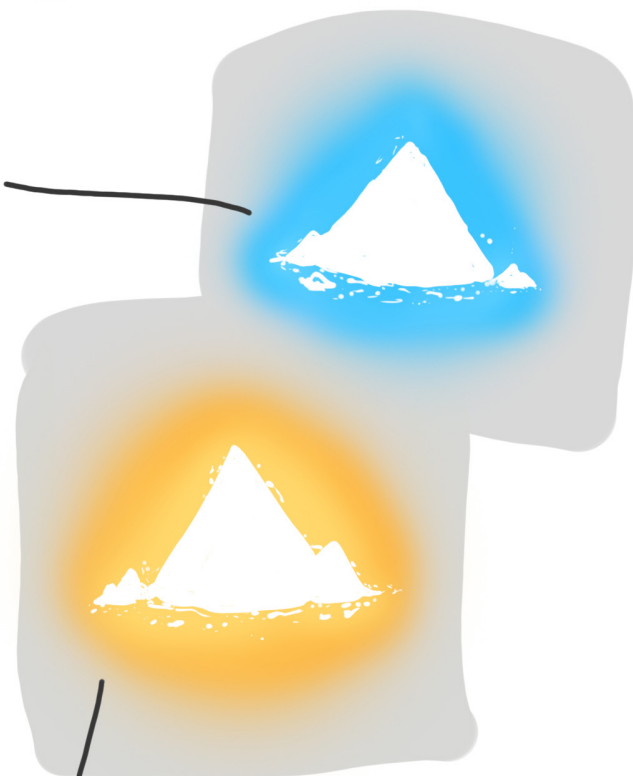




Ceci est un rêve  
la seule créature qui nous  
parlera avec aussi Yugo  
lors de toute l'aventure

Sinon il n'y aura  
aucun dialogue

Le sable bleu est l'XP\*  
du jeu. Elle sert à  
monter de niveau pour  
augmenter 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 débloquer  
des étapes dans le jeu et être plus fort contre les cauchemars

HP  
La barre de vie  
du joueur

L'XP\*  
La barre d'expérience  
de l'héroïne

Niveau  
actuel



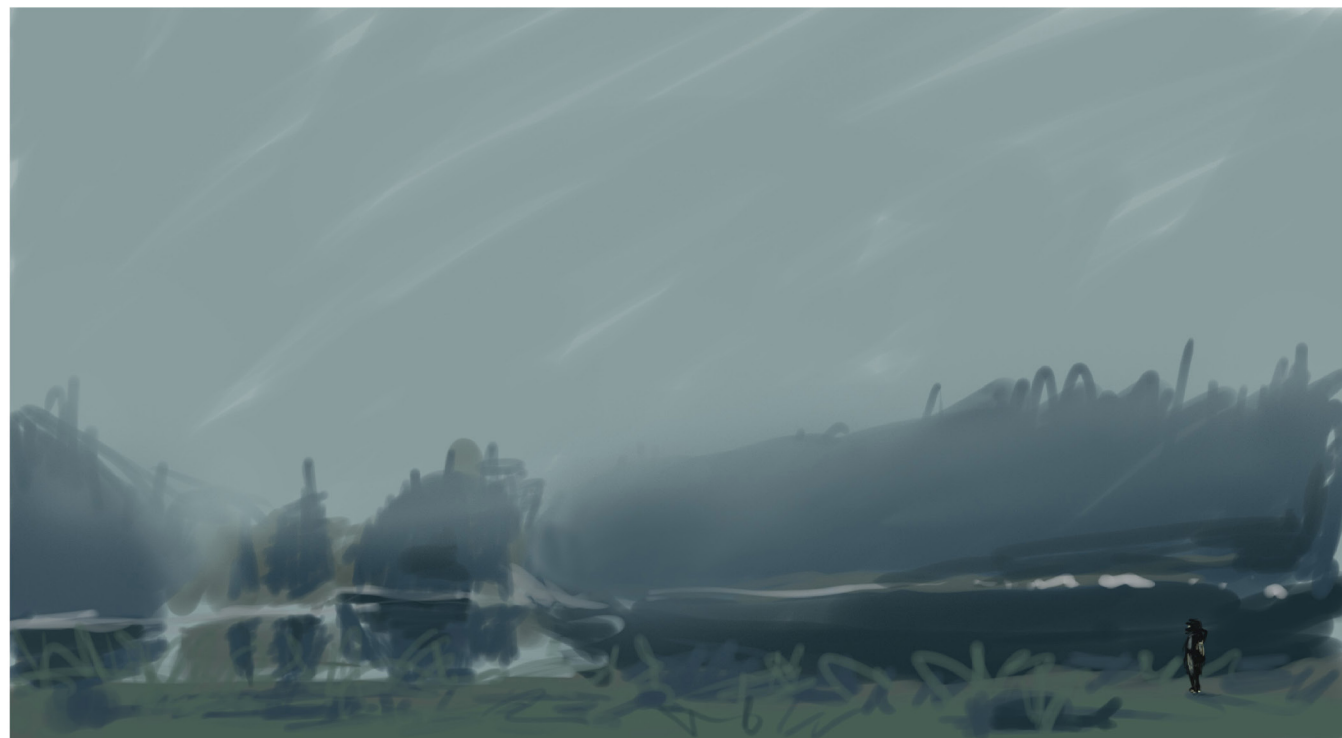
Casse de  
dialogue

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



# DECORS

# Plaine



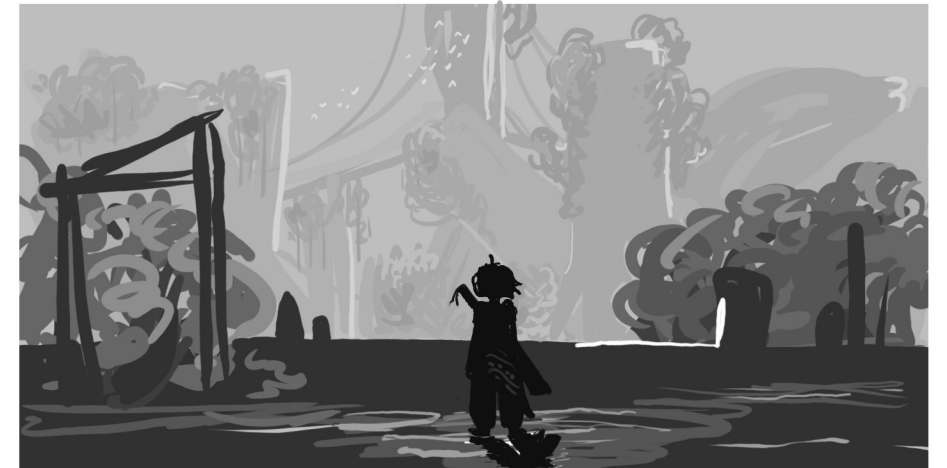
Dans cette zone du jeu j'ai voulu avoir des grandes plaines vastes qui accentuent l'effet de vide autour du personnage. Ces plaines sont très brumeuses pour montrer davantage le désespoir de ce monde rempli de mystères.



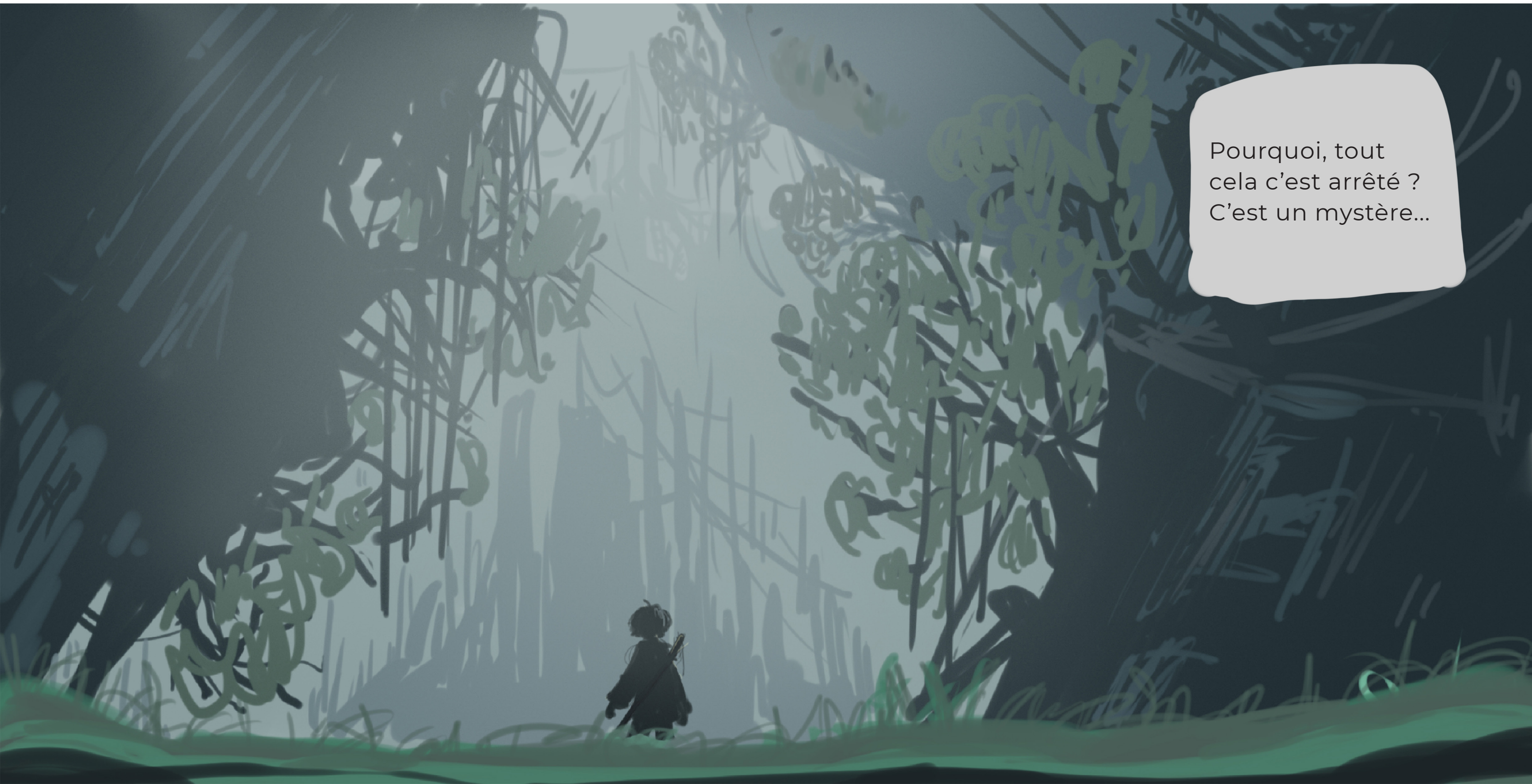


# Ancienne cité

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.



Pourquoi, tout  
cela c'est arrêté ?  
C'est un mystère...





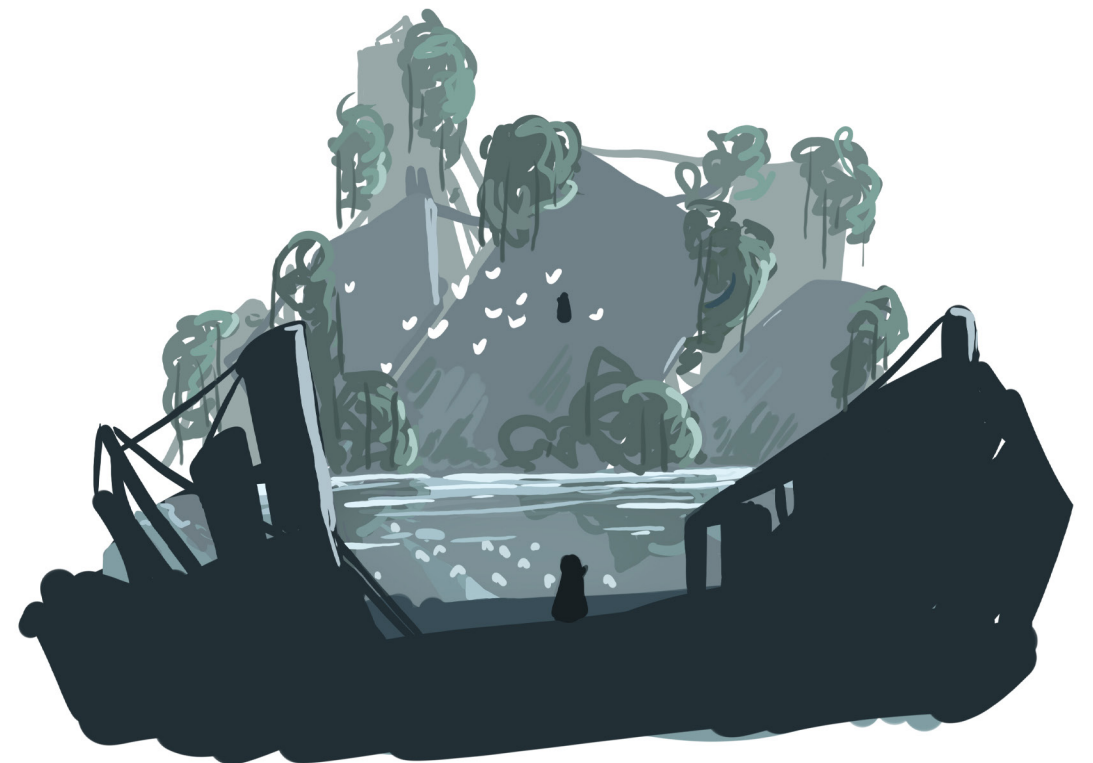
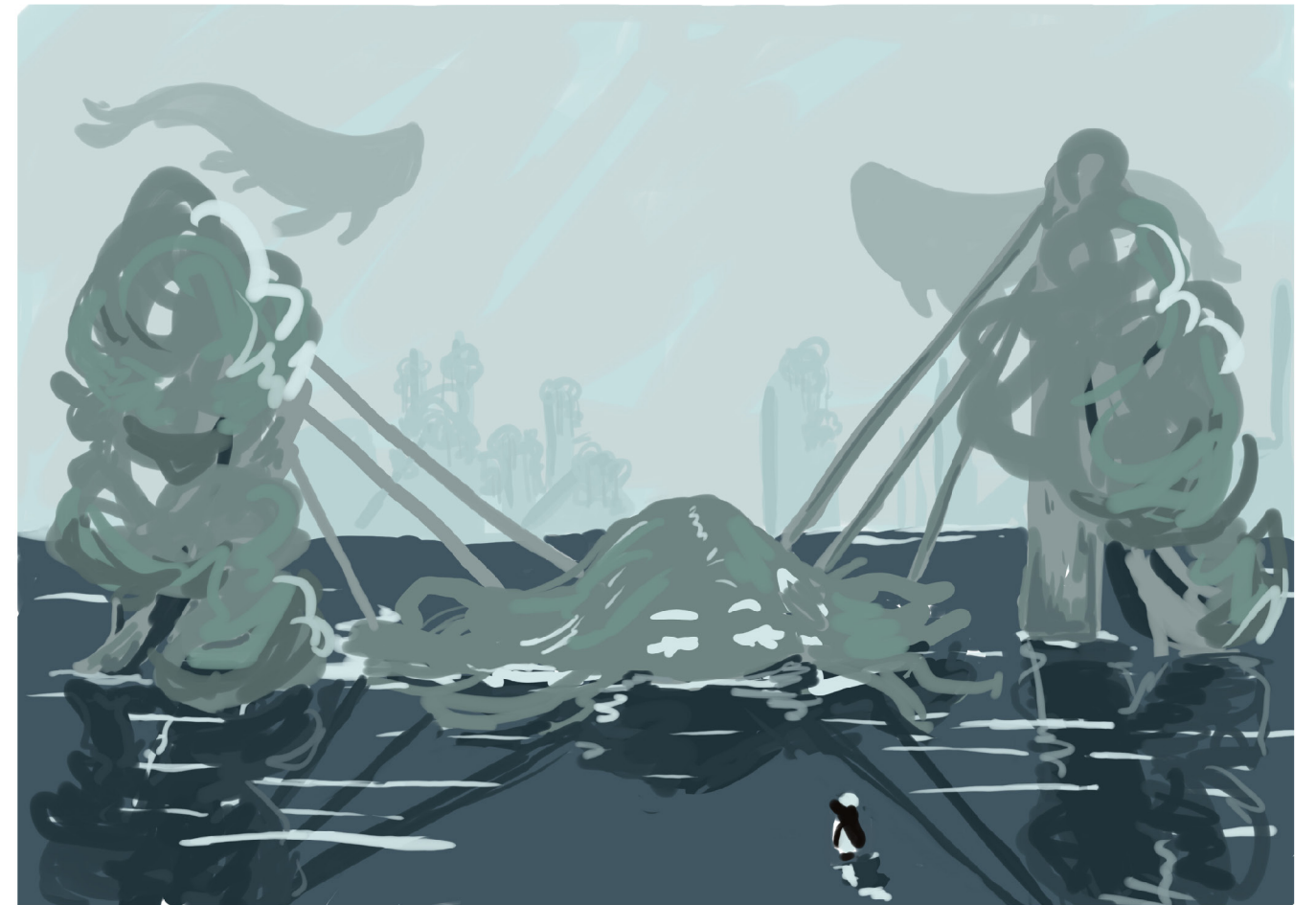
# Ville morte

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

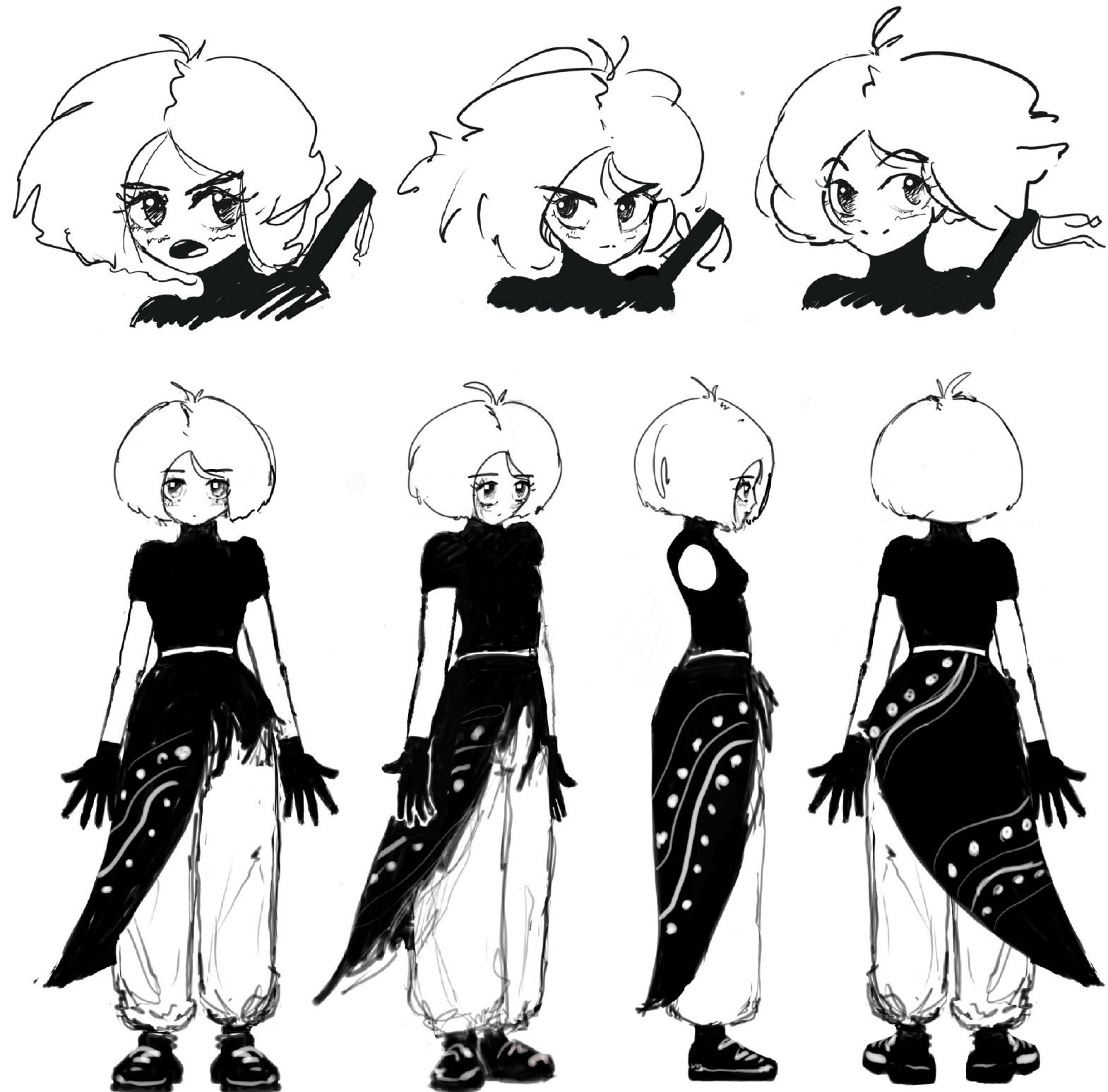


CHARADESIGNS



# Astrée

Tête de mule, très maladroite sauf au combat, n'hésite pas à dire ses quatre 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.





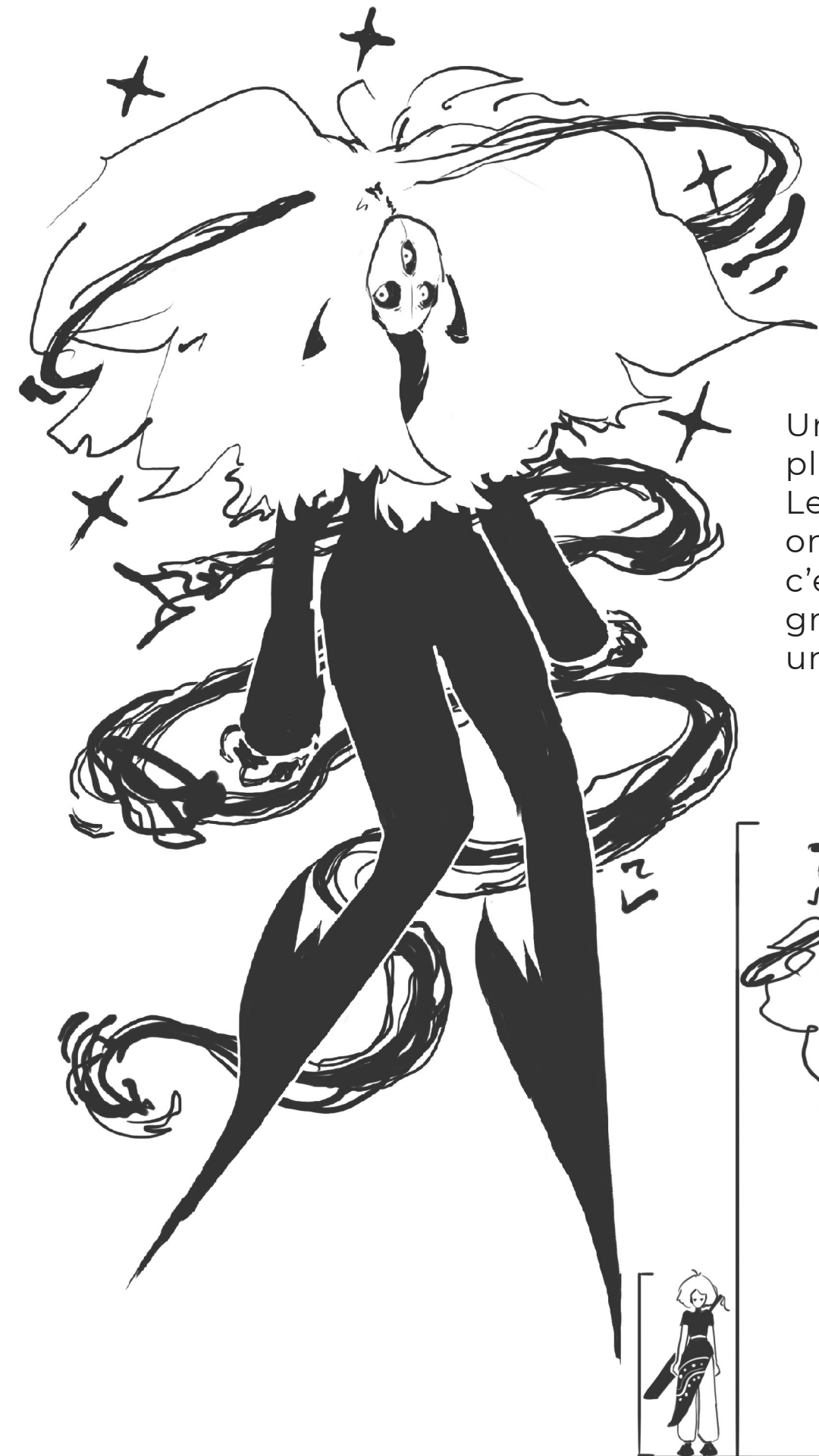
# Yugo

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.



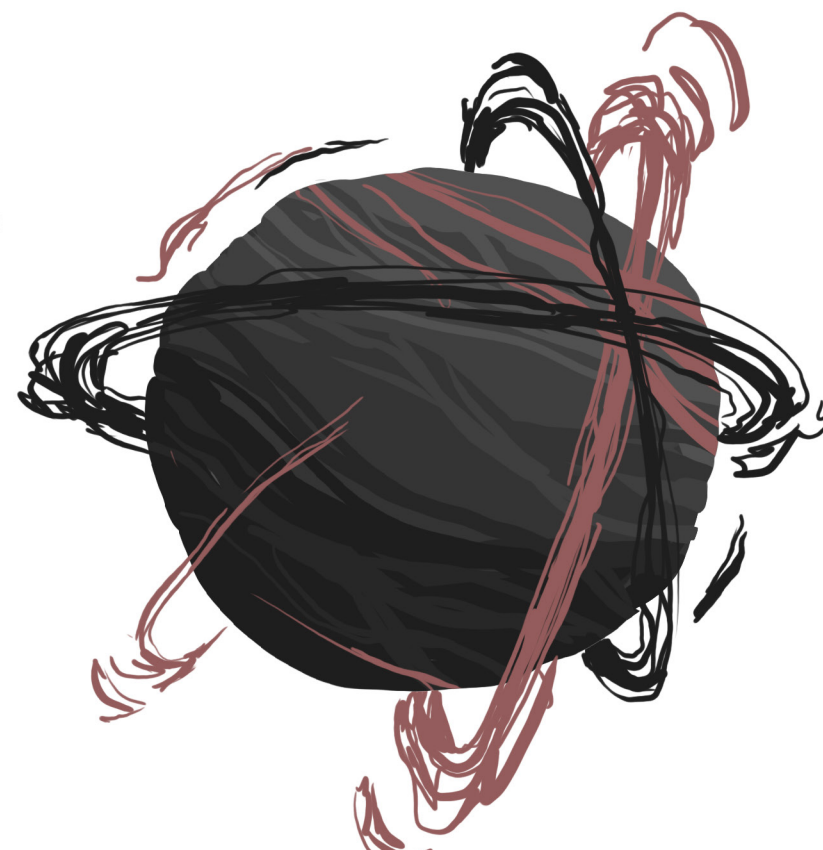
## Cauchemar de Yugo

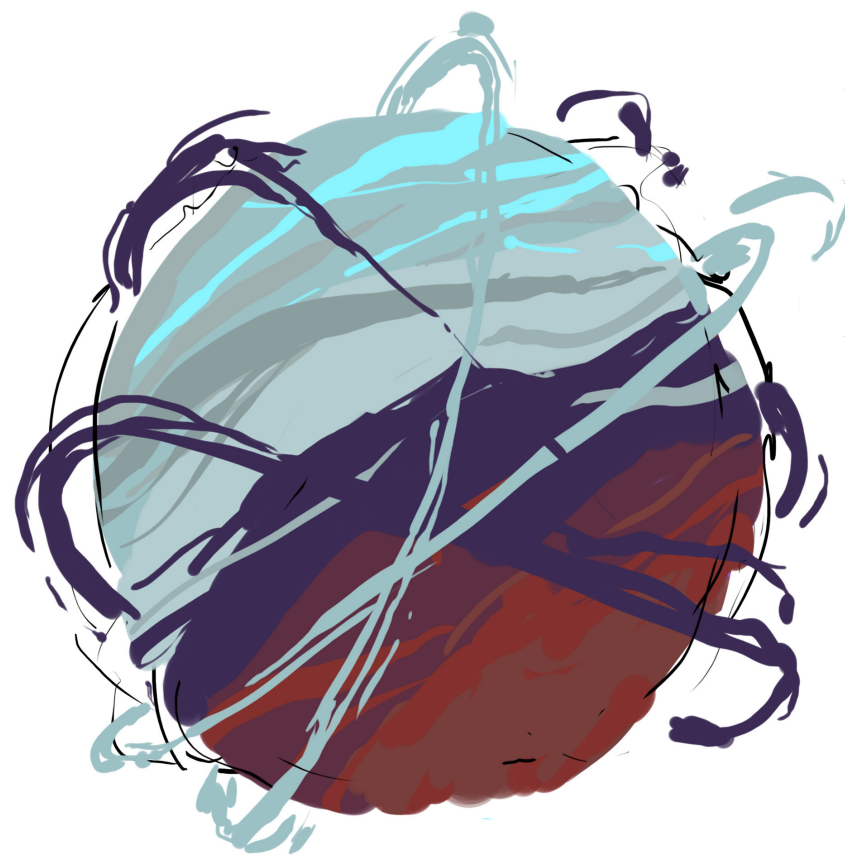
Le cauchemar de Yugo et le boss de la fin du jeux, on le retrouvera dans la zone «Océan» où Yugo semble endormi.  
Il y a une créature effrayante qui émane de son corps.  
Astrée va devoir vaincre ce monstre sans blesser Yugo.



## 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.





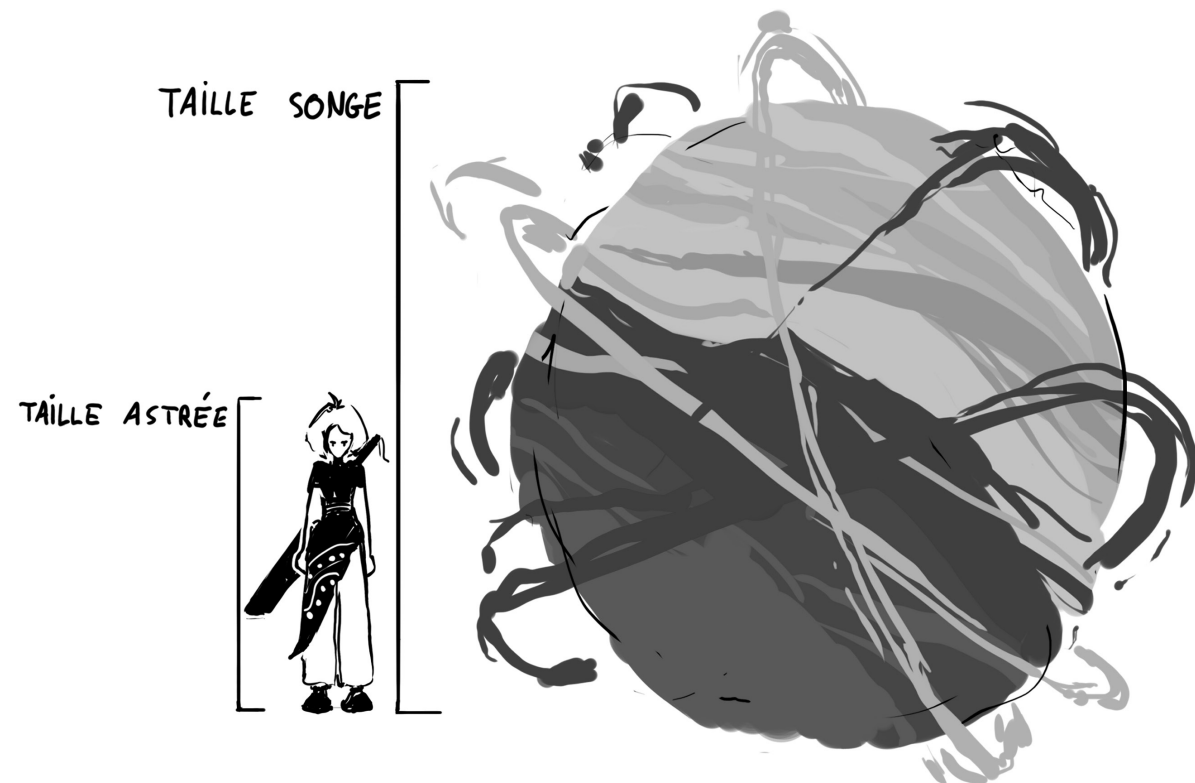
# Les songes neutres

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







# 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 Manager : 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 : 8

Immeuble, Ocean, Forêt, Plaine, Nature

### Charadesign : 6

deux personnages , trois cauchemars et un songe neutre

Coût total brut : **10500€**

Coût total net : **8400€**

# Merci de votre temps

**Nive222**  
(AOUSTIN Kévin)

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