### **Fiche Signalétique**

**Titre :** *Elysium's Echo*

**Pitch :** Dans un monde où la musique façonne la réalité, les joueurs incarnent des musiciens aux pouvoirs uniques, s'affrontant dans des batailles rythmiques pour restaurer l'harmonie d'Elysium, un royaume dévasté par le chaos sonore.

**Genre :** Action / Aventure / Rythmique

**Nombre de joueurs :** 1-4 joueurs (mode solo et coopératif)

**Public cible :** Adolescents et jeunes adultes, amateurs de musique et de jeux d'action.

**Plateformes :** PC, consoles (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch)

**Marché cible :** Joueurs de 15 à 30 ans, fans de jeux musicaux, d'action et de plateformes.

**Technologies :** Unity, intégration de l'audio dynamique, compatibilité VR.

### **Intentions de Réalisation**

Créer une expérience immersive où la musique et le gameplay s'entrelacent, permettant aux joueurs de ressentir chaque note. Le jeu vise à encourager la collaboration et la compétition tout en mettant en avant la diversité musicale à travers différents genres et cultures.

### **Unique Selling Points (USP)**

1. **Gameplay basé sur la musique :** Chaque action du joueur (saut, attaque, esquive) est rythmée par la bande sonore, créant une expérience synchronisée et immersive.
2. **Personnalisation des personnages :** Choix de styles musicaux et d'instruments, influençant les compétences et les capacités.
3. **Modes de jeu variés :** Combinaisons de solo, coopératif et compétitif, avec des événements saisonniers basés sur des genres musicaux spécifiques.
4. **Environnements dynamiques :** Les décors réagissent à la musique, transformant le terrain de jeu en fonction du rythme et des sons.

### **Scénario en Quelques Lignes**

Dans un monde où la musique a été volée par un antagoniste mystérieux, les joueurs rejoignent une bande de musiciens héroïques. Chacun doit retrouver ses instruments perdus et affronter des créatures de bruit pour restaurer l'harmonie. Au fil de l'aventure, ils découvrent la véritable identité de l'antagoniste et l'importance de l'unité musicale.

### **Conditions de Victoire et de Défaite**

* **Victoire :** Terminer les niveaux en battant les boss musicaux, en rassemblant des fragments de mélodie pour restaurer le monde.
* **Défaite :** Échouer à battre un boss, perdre tous ses points de vie ou manquer un objectif de niveau.

### **Core Gameplay**

Les joueurs naviguent à travers des niveaux en utilisant des commandes rythmées. Chaque ennemi nécessite des attaques spécifiques basées sur le timing, tandis que les défis de plateforme s'appuient sur le rythme de la musique.

### **Gameplays Secondaires**

* **Collecte de fragments de mélodie :** Des collectibles disséminés dans les niveaux, permettant de débloquer des compétences et de personnaliser les personnages.
* **Événements musicaux :** Défis en temps limité où les joueurs peuvent gagner des récompenses uniques en jouant en rythme.

### **Boucle de Jeu (Schéma)**

1. **Exploration de niveaux**
   * Collecte de fragments
   * Interaction avec l'environnement musical
2. **Combat rythmique**
   * Affrontement d'ennemis
   * Utilisation d'attaques basées sur le rythme
3. **Progression**
   * Amélioration des compétences
   * Débloquer de nouveaux niveaux et personnages
4. **Événements musicaux**
   * Participation à des défis pour des récompenses

### **Visuels OU Croquis des Écrans de Jeu Principaux + Moodboard**

**Visuels :**

* Écran principal avec un design vibrant inspiré par des genres musicaux variés (rock, jazz, électro).
* Interface utilisateur dynamique qui change en fonction du rythme (barres de vie, score).
* Croquis de niveaux emblématiques, intégrant des éléments visuels qui réagissent à la musique.

**Moodboard :**

* Palette de couleurs : vif, avec des nuances de bleu, violet et or.
* Inspirations visuelles : illustrations de musiciens fantastiques, paysages oniriques et abstraits.
* Ambiance sonore : échantillons de différents genres musicaux pour créer une atmosphère immersive.