

ANALYSYNTH

ANALYSE SYNTH

PARTIE COMMUNE

Description rapide

Analysynth est un jeu d'Action Aventure solo sur PC en 3D. Le joueur incarne Syntheros un épéiste ayant perdu la vue lors d'un duel contre le maître d'arme Analysthes. Suivant les conseils d'Analysthes, Syntheros part améliorer sa maîtrise de l'épée pour le défaire lorsque l'heure de leur prochaine rencontre sonnera...

Description expérience et interactivité

Analysynth est un jeu sur la maîtrise et comment elle peut s'exprimer via le synthétisme. Le jeu sera constitué de quatre niveaux et de 6 boss. Chaque niveau se terminera par un boss. A chaque boss vaincu, Syntheros passera un cap de maîtrise.

Le jeu a trois composants essentiels :

🛡 Les combats

Les combats se concentrent sur la parade et la riposte (Sekiro). L'ensemble des techniques de combat sont disponibles dès le début. Cependant elles ont toutes une combinaison de touche différentes associés et sont donc complexe à utiliser. Lors de la synthétisation du game design, ces différents coups seront assigné à une même et unique touche.

🎮 La progression

Le jeu commence par un combat contre Analysthes, servant aussi de tutoriel. Suite à cela, le joueur sera libre de choisir le niveau auquel il souhaite jouer. Chaque niveau sera représenté par une île. Pour chaque île, Syntheros devra vaincre l'ensemble des sbires présent avant de pouvoir combattre le boss. S'il échoue avant le boss, sa progression est perdue et il doit recommencer le niveau. S'il échoue contre le boss, il n'a pas à refaire le niveau, seulement à recommencer le combat contre le boss. Lorsque les boss des 4 îles sont vaincus, Syntheros peut alors aller affronter Analysthes le boss final du jeu.

📁 La synthétisation

Chaque île a une "spécialité" parmi : les graphismes, le son, l'ui et le game design. Pour chaque boss vaincu, Syntheros passera un cap de maîtrise de l'épée. Ce changement sera représenté par une synthétisation de la spécialité de l'île associée. Le contraste entre l'expérience avant et après la synthétisation permettra au joueur de voir, entendre, comprendre et jouer la maîtrise de l'épée de Syntheros (The Messenger).

Inspiration Sonores

Inspirations Surchargée

Le groupe ["Nero's day at Disneyland"](#) est une grande inspiration pour la partie sonore surchargée.

La bande originale du jeu [Drakengard](#) colle aussi à l'ambiance sonore visée.

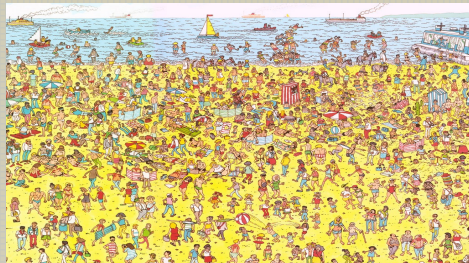
Inspirations Synthétique

Pour représenter le synthétisme, l'inspiration principale est le style ["ambient synthwave"](#).

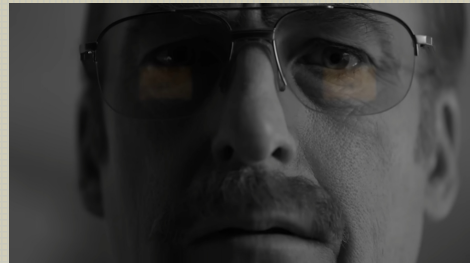
La partie "ambient" permet au joueur de facilement différencier feedback et musique. De son côté, la partie "synthwave" donnerait un rendu rond et simple à l'oreille

Moodboard

Moodboard Surchargée



Moodboard Synthétique



Une problématique technique

L'objectif de Analsynth est de faire ressentir l'expérience de maîtrise, ainsi la problématique clé du jeu est de ne pas faire perdre sa maîtrise au joueur.

Pour cela il faut :

- Un système de combat bien segmenté, cela permettra de tester les différents composants soit séparément soit en groupe pour détecter leurs points forts et faibles.
- Un effort particulier sur les signes et feedback, ils doivent être clair, compréhensible et précis. Ils devront être facilement customisables et testables dans des environnements prédéfinis.
- Le dernier point de cette problématique est la caméra, en effet la précision de ses mouvements et son placement sont capital dans la lisibilité de ses actions et celles de ses adversaires.

Public Cible

Analsynth trouve son public cible majoritairement parmi les "mid-hard core gamers".

Le jeu demande, pour les combats, une certaine dextérité ; ce qui exclue le public dit "casual".

De plus la compréhension du thème du jeu se fait en contraste avec des expériences de jeu passé du joueur, cela demande une culture minimum du médium et exclu une majorité des "mid-core gamers".

Le public cible ne tombe pas dans celui des "hardcore gamers", car la difficulté ne se veut pas trop importante (perte légère de progression après une mort) et la grammaire vidéoludique nécessaire n'est ni trop précise ni trop importante.

PARTIE SPÉCIFIQUE PROG

Description Problématique

Bibliographie

Description de la solution

PARTIE SPÉCIFIQUE GD

Description Détaillée

Autres Concepts

Processus
