



DOCUMENT DESTINÉ À LA PRESSE ET AUX
PROFESSIONNELS

DOSSIER DE PRESSE

ReyDio Games & Synthopolis

MISE À JOUR
23 SEPTEMBRE 2026
VERSION FRANÇAISE

Ce dossier réunit tout ce qu'il faut pour écrire sur ReyDio Games et sur son premier jeu, Synthopolis. Il est libre de citation, sans embargo et sans demande préalable. Il se lit en ligne et se télécharge en PDF — 22 pages au format A4, mises en page, rien à demander. La version anglaise est disponible sur reydiogames.com/en/press/kit/.

TÉLÉCHARGER LE DOSSIER EN PDF · 22 PAGES, 7 MO

ALLER AUX VISUELS

PAR OÙ COMMENCER

VOUS ÉCRIVEZ SUR LE JEU VIDÉO

Les angles, le pitch prêt
à citer, la fiche
technique et les visuels.

VOUS ÉDITEZ OU VOUS INVESTISSEZ

L'équipe, le modèle
économique,
l'écosystème et la
trajectoire du studio.

VOUS ORGANISEZ UN SALON

Notre historique
d'événements et ce que
nous apportons sur un
stand.

- 01** En bref
- 02** Le studio
- 03** Les fondateurs
- 04** Repères chronologiques
- 05** Synthopolis — l'univers et le jeu

- 06** Fiche technique
- 07** Angles éditoriaux
- 08** Distinctions et soutiens
- 09** Salons et démonstrations
- 10** Visuels et conditions d'usage
- 11** Contacts

L'ESSENTIEL EN UNE PAGE

01

LE STUDIO

ReyDio Games, studio de jeux vidéo indépendant français fondé en 2025 à Cannes par Rayane Rahal et Eliott Bouchonnet. Deux personnes.

02

LE JEU

Synthopolis, FPS de parkour compétitif multijoueur, gratuit sur Steam, en accès anticipé depuis le 26 mars 2026.

03

LA DISTINCTION

Lauréat du Prix Fondation UniCA 2025, catégorie Entrepreneuriat. Admis au parcours Excellence du dispositif Pépite.

04

L'ACTUALITÉ

Prochaine date publique : Animazur, les 17 et 18 octobre 2026 au Cineum de Cannes, où le studio tient un stand et fait jouer Synthopolis. Il revient d'une semaine à la Gamescom de Cologne, sur le pavillon France avec rising SUD.

TEXTES PRÊTS À REPRENDRE

Trois calibres, vérifiés et validés par le studio. Reprenez-les tels quels, ou servez-vous-en comme base.

LE JEU EN UNE PHRASE

Synthopolis est un FPS de parkour compétitif free-to-play où l'on se propulse au grappin dans une mégapole verticale peinte à l'aquarelle, pour arracher à ses adversaires une énergie vitale appelée l'Elyr — et la garder.

220 SIGNES, ESPACES COMPRISES

PRÉSENTATION COURTE DU JEU

En 2084, l'humanité a épuisé ses ressources et son dernier espoir tient dans une cité virtuelle et brutaliste : l'Elyr, une énergie vitale. Synthopolis est le FPS de parkour compétitif qui s'y joue. Deux grappins, un balancier et une propulsion, y remplacent l'arsenal habituel du genre : tout se décide au mouvement, à la lecture et à l'anticipation. Du duel 1v1 à la mêlée à quatre, sur des manches de cinq minutes ou des luttes plus longues. Gratuit sur Steam, monétisation strictement cosmétique.

500 SIGNES, ESPACES COMPRISES

PRÉSENTATION DU STUDIO

ReyDio Games est un studio de jeux vidéo indépendant français fondé en 2025 à Cannes par Rayane Rahal et Eliott Bouchonnet. Le studio développe plusieurs jeux réunis par un même univers narratif, avec une ligne constante : un jeu doit rester juste, accessible et honnête envers celui qui y joue. Son premier titre, Synthopolis, est un FPS de parkour compétitif free-to-play disponible sur Steam.

395 SIGNES, ESPACES COMPRISES

UN STUDIO, UNE CONVICTION

ReyDio Games est né à Cannes en 2025. Deux fondateurs, un premier jeu déjà en ligne, et l'intention d'en faire d'autres — reliés entre eux par un même univers narratif plutôt que dispersés au gré des opportunités.

TROIS PRINCIPES NON NÉGOCIABLES

I JAMAIS PAY-TO-WIN

Le studio ne vend jamais la victoire. Gratuit pour Synthopolis, à petit prix pour la suite, mais toujours juste : seul le niveau de jeu décide. La monétisation est strictement cosmétique.

II ACCESSIBLE À TOUS

Optimisé pour les configurations modestes, jusqu'à la carte graphique intégrée. Pensé pour les joueurs du monde entier, marchés émergents compris — là où le matériel est le premier filtre à l'entrée.

III LE JOUEUR D'ABORD

Pas de mécaniques prédatrices ni de pièges à l'attention. Ni monnaie intermédiaire opaque, ni compte à rebours conçu pour faire revenir. Des jeux faits par des passionnés, pour des passionnés.

MODÈLE ET TRAJECTOIRE

Synthopolis est distribué en free-to-play sur Steam. Le revenu vient exclusivement d'éléments cosmétiques : aucun achat n'a d'effet sur l'équilibre d'une partie. Ce choix est

aussi une contrainte assumée sur la conception — un jeu qui ne peut pas vendre d'avantage doit tenir sur sa boucle.

L'exigence d'accessibilité matérielle répond à la même logique : viser la carte graphique intégrée plutôt que la machine haut de gamme ouvre la porte aux régions où le parc informatique reste modeste, un public que le FPS compétitif contemporain laisse largement de côté.

Le studio a été accompagné par un réseau public, académique et esport de la Côte d'Azur, jusqu'au pavillon France de la Gamescom — voir la section Distinctions et soutiens. Une campagne Kickstarter (<https://www.kickstarter.com/projects/reydiogames/synthopolis>) accompagne le développement.

03 · LES FONDATEURS

DEUX PERSONNES, UN STUDIO



COFONDATEUR · DÉVELOPPEMENT & STRATÉGIE

RAYANE RAHAL

Développeur du jeu et moteur du studio côté business : partenariats, concours, administratif et stratégie de développement.



COFONDATEUR · DIRECTION ARTISTIQUE & COMMUNICATION

ELLIOTT BOUCHONNET

Direction artistique et identité visuelle de Synthopolis, de l'esthétique aquarelle brutaliste au game design. Pilote aussi toute la communication du studio.

À VALIDER AVANT DIFFUSION

Les deux citations qui suivent sont des PROPOSITIONS DE RÉDACTION

, écrites à partir des positions déjà exprimées publiquement par le studio. Ce ne sont pas des propos réellement prononcés. Rayane et Elliott doivent les réécrire ou les approuver mot à mot — puis retirer cet encadré.

◀ Nous avons commencé par écrire ce que nous refusions de faire : vendre un avantage, exiger une machine chère, inventer des raisons de revenir. Ce qui restait après ça, c'est Synthopolis.

RAYANE RAHAL, COFONDATEUR

◀ Le FPS compétitif a pris l'habitude du gris et du réalisme militaire. Nous avons peint une ville à l'aquarelle et nous l'avons cernée d'encre. À pleine vitesse, on lit encore le décor — c'était toute la difficulté.

ELIOTT BOUCHONNET, COFONDATEUR

LA TRAJECTOIRE

Du premier salon à aujourd'hui, les étapes publiques du studio.

2025 CRÉATION DE REYDIO GAMES

FONDATION

Rayane Rahal et Eliott Bouchonnet fondent le studio à Cannes, sur la Côte d'Azur.

28-2 PREMIÈRE PRÉSENTATION PUBLIQUE

FÉV.-MARS 2025

Synthopolis est montré au Festival International des Jeux de Cannes, 38^e édition, qui totalise plus de 110 000 entrées.

2025 PRIX FONDATION UNICA, CATÉGORIE ENTREPRENEURIAT

DISTINCTION

Le studio est lauréat, et admis au parcours Excellence du dispositif Pépité.

27-1 RETOUR AU FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

FÉV.-MARS 2026

39^e édition, au Palais des Festivals de Cannes.

26 SORTIE DE SYNTHOPOLIS SUR STEAM

MARS 2026

Le jeu est publié en accès anticipé, gratuitement, sur PC Windows.

25-26 PLAY AZUR FESTIVAL, NICE

AVRIL 2026

9^e édition, au Palais des Expositions.

14 CAMPAGNE KICKSTARTER FINANCÉE

MAI 2026 2 658 € collectés pour un objectif de 2 084 €, auprès de 38 contributeurs, soit 128 % de l'objectif.

8-19 FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY

JUILLET 2026 Les 40 ans du FLIP. Synthopolis jouable sur place pendant douze jours.

3 MISE À JOUR MAJEURE

AOÛT 2026 Nouveau contenu déployé sur Steam.

25-31 GAMESCOM, COLOGNE

AOÛT 2026 Le plus grand salon du jeu vidéo au monde. ReyDio Games y était présent sur le **pavillon France avec rising SUD**, hall 3.2, stand B 015, Synthopolis jouable sur place.

17-18

À VENIR

OCTOBRE 2026

ANIMAZUR, CANNES

3^e édition du festival, au **Cineum de Cannes**. Un salon à domicile, dans la ville où le studio est né. ReyDio Games y tient un stand et y expose Synthopolis, jouable sur place.

L'UNIVERS ET LE JEU

LE POINT DE DÉPART

En 2084, l'humanité a épuisé ses ressources. Un dernier espoir se cache dans une cité virtuelle et brutaliste : l'Elyr, l'énergie vitale capable de tout changer. Le joueur incarne un champion, seul contre un adversaire ou en mêlée à quatre.

L'Elyr n'est pas un objectif à atteindre mais un objet à conserver. Celui qui le porte est immédiatement la cible de tous les autres : la partie s'inverse à chaque fois qu'il change de mains. C'est de cette bascule permanente que le jeu tire son rythme.



LA BOUCLE DE JEU

Le mouvement repose sur deux grappins au choix : le **balancier**, pour enchaîner les courbes et conserver sa vitesse, et la **propulsion**, pour se projeter d'un point à un autre. À cela s'ajoutent la glissade, le saut et des items de tir et de trahison. La prise en main est rapide ; le plafond de maîtrise, lui, est très haut.

Deux règles s'affrontent. En **Final Pulse**, manche fixe de cinq minutes, celui qui détient l'Elyr à la fin du temps l'emporte. En **Core Charge**, il faut le conserver trois minutes au total, cumulées — la manche s'étire d'autant plus qu'on est nombreux à se le disputer. Dès que les joueurs sont plus de deux, les deux modes basculent en mêlée : jusqu'à quatre champions en chasse libre.

01 FINAL PULSE

2 à 4 joueurs, duel 1v1 ou mêlée — Celui qui détient l'Elyr à la fin des cinq minutes remporte la manche.

02 CORE CHARGE

2 à 4 joueurs, duel 1v1 ou mêlée — Conserver l'Elyr trois minutes cumulées ; la manche s'allonge à mesure que les joueurs sont nombreux.

03 ENTRAÎNEMENT

Solo — Apprendre les contrôles, peaufiner ses lignes, tenter des speedruns.

04 TUTORIEL

Débutant — Les fondamentaux du mouvement et du grappin, pas à pas.

LA DIRECTION ARTISTIQUE

Chaque décor de Synthopolis est peint : des lavis d'aquarelle posés sur une architecture brutaliste, cernés d'un trait d'encre. La cité tient à mi-chemin entre la planche de bande dessinée et le béton.

Ce parti pris répond à une contrainte de lisibilité propre au genre. Dans un jeu où l'on traverse le décor au grappin à pleine vitesse, le contour d'encre sépare les volumes plus nettement qu'un rendu photoréaliste ne le ferait — et il pèse moins lourd à afficher, ce qui sert directement l'objectif d'accessibilité matérielle.

LES INFORMATIONS DURES

LE JEU

TITRE Synthopolis
DÉVELOPPEUR ReyDio Games
ÉDITEUR ReyDio Games (auto-édition)
GENRE FPS de parkour compétitif · Action · Indépendant
PLATEFORME PC — Windows, via Steam
SORTIE 26 mars 2026, en accès anticipé
PRIX Gratuit (free-to-play)
MONÉTISATION Exclusivement cosmétique. Aucun achat ne procure d'avantage en jeu.
NOMBRE DE JOUEURS 2 à 4 en ligne (duel 1v1 ou mêlée) · modes solo d'entraînement et de tutoriel
DURÉE D'UNE MANCHE 5 minutes en Final Pulse · variable en Core Charge

LANGUES

Treize langues d'interface : français, anglais, allemand, espagnol (Espagne et Amérique latine), italien, portugais (Portugal et Brésil), russe, arabe, chinois simplifié, coréen et japonais.

FINANCEMENT

Campagne Kickstarter financée le 14 mai 2026 : **2 658 €** collectés pour un objectif de 2 084 €, auprès de 38 contributeurs.

PAGE STEAM

store.steampowered.com/app/3694040/Synthopolis

SITE OFFICIEL

reydiogames.com/synthopolis

MARQUE

Synthopolis™ est une marque de ReyDio Games.

CONFIGURATION MINIMALE

Volontairement basse : le jeu vise la carte graphique intégrée, pas la machine haut de gamme.

SYSTÈME

Windows 10 (64 bits)

PROCESSEUR

Intel Core i5, 4^e génération

MÉMOIRE

8 Go de RAM

GRAPHISMES

Intel HD 4600 intégrée

DIRECTX

Version 11

STOCKAGE

2 Go d'espace disponible

LE STUDIO

RAISON SOCIALE

ReyDio Games

FONDATION

2025

SIÈGE

Cannes, Provence-Alpes-Côte d'Azur, France

FONDATEURS

Rayane Rahal · Eliott Bouchonnet

EFFECTIF

2 personnes

DISTINCTION

Prix Fondation UniCA 2025, catégorie Entrepreneuriat

CONTACT

contact@reydiogames.com

SITE

reydiogames.com

QUATRE ENTRÉES POUR EN PARLER

Ce que le jeu a de discutable, au sens propre : les partis pris sur lesquels il y a quelque chose à dire, à contester ou à vérifier manette en main.

01 UN FPS COMPÉTITIF QUI REFUSE LE GRIS

L'aquarelle et le contour d'encre dans un genre dominé par le réalisme militaire. Le pari n'est pas seulement esthétique : il s'agit de rester lisible à pleine vitesse, ce qui est précisément là où ce type de rendu est le plus difficile à tenir.

02 VISER L'INTEL HD 4600 EN 2026

Cibler une carte graphique intégrée d'il y a plus de dix ans est un choix rare, et politique autant que technique : il ouvre le jeu compétitif aux régions où le parc informatique reste modeste, à rebours de la course aux prérequis matériels.

03 DEUX PERSONNES, UN JEU MULTIJOUEUR EN LIGNE

Le multijoueur compétitif est l'un des formats les plus coûteux à produire et à maintenir. Le faire à deux, en auto-édition, depuis Cannes, pose une question d'échelle qui vaut d'être racontée — y compris dans ce qu'elle a de fragile.

04 LE FREE-TO-PLAY PRIS AU MOT

« Jamais pay-to-win » est une promesse courante et rarement vérifiable. Ici, elle est formulée comme une contrainte de conception : le jeu ne peut pas vendre d'avantage, donc il doit tenir sur sa boucle. C'est une affirmation testable.

Pour un test, une interview ou une démonstration, les deux fondateurs répondent personnellement à contact@reydiogames.com. Le jeu est gratuit et immédiatement jouable : aucune clé n'est nécessaire pour le prendre en main.

RECONNU PAR SON ÉCOSYSTÈME



PRIX FONDATION UNICA 2025

Lauréats de la catégorie Entrepreneuriat, et admis au parcours Excellence du dispositif Pépité.

Le studio est porté par un large réseau public, académique et esport de la Côte d'Azur, jusqu'au pavillon France de la Gamescom. Cet accompagnement porte sur le développement, les tests, la communication et la présence sur les grands salons.

ILS SOUTIENNENT ET ACCOMPAGNENT LE STUDIO



LE JEU SE MONTRE EN PUBLIC

Synthopolis a été joué par le public à chacun de ces événements. Le studio se déplace avec le jeu, et le fait tester sur place.

PROCHAINE ÉCHÉANCE

Animazur 2026, Cannes, les 17 et 18 octobre 2026 — 3^e édition, au Cineum. Stand ReyDio Games, jeu exposé et jouable sur place.

FORMAT DE DÉMONSTRATION

Partie complète jouable en quelques minutes, tutoriel intégré pour les joueurs découvrant le titre, et duels entre visiteurs.

BESOINS TECHNIQUES

PC Windows sans exigence matérielle particulière (voir la configuration minimale en section 06) et une connexion réseau pour le multijoueur.

LANGUES SUR STAND

Français, anglais

PRISE DE RENDEZ-VOUS

contact@reydiogames.com

HISTORIQUE DES PRÉSENCES

17-18 ANIMAZUR — CANNES

OCTOBRE 2026

3^e édition, au Cineum de Cannes. Stand ReyDio Games, jeu jouable sur place. À venir.

25-31 GAMESCOM — COLOGNE

AOÛT 2026

Le plus grand salon du jeu vidéo au monde. Pavillon France avec rising SUD, hall 3.2, stand B 015.

8-19 FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY

JUILLET 2026

Les 40 ans du FLIP, l'un des plus grands festivals de jeu en plein air au monde. Douze jours de présence.

25-26 PLAY AZUR FESTIVAL — NICE

AVRIL 2026

9^e édition, au Palais des Expositions.

27-1 FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX — CANNES

FÉV.-MARS 2026

39^e édition, au Palais des Festivals.

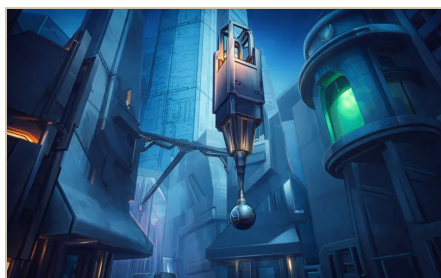
28-2 FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX — CANNES

FÉV.-MARS 2025

38^e édition, plus de 110 000 entrées. Première présentation publique de Synthopolis.

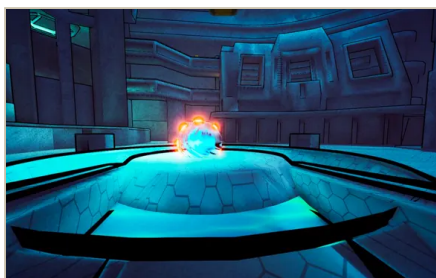
IMAGES ET BANDE-ANNONCE

Les visuels ci-dessous sont libres de droits pour un usage éditorial : article, test, vidéo, reportage. Cliquez pour ouvrir le fichier en pleine résolution.



Key art — la cité

WEBP · 1320 × 880



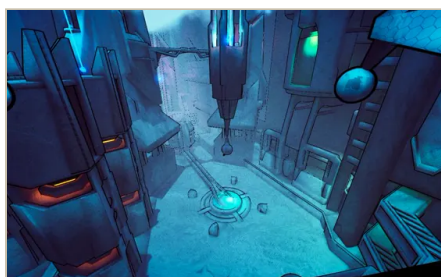
L'arène et l'orbe d'Elyr

WEBP · 1200 × 550



Le piédestal de l'Elyr

WEBP · 949 × 490



Les hauteurs

WEBP · 1200 × 525



Le scientifique

WEBP · 958 × 441



Effet de portail

WEBP · 768 × 357



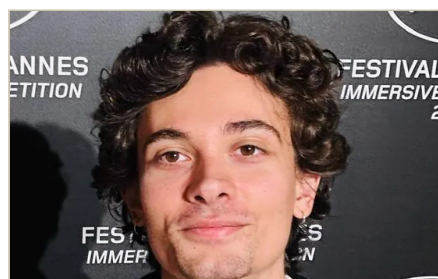
Les fondateurs, Prix UniCA 2025

WEBP · 1100 × 550



Portrait — Rayane Rahal

WEBP · 560 × 683



Portrait — Eliott Bouchonnet

WEBP · 560 × 682



Logo — ReyDio Games

WEBP · 480 × 542

SYNTHOPOLIS

Logotype — Synthopolis

WEBP · 1100 × 241



Bande-annonce officielle

MP4 · 1280 × 720

CONDITIONS D'UTILISATION

Ces visuels peuvent être reproduits librement dans un cadre éditorial — presse écrite, presse en ligne, vidéo, radio, reportage — sans autorisation préalable et sans redevance. Merci de créditer **ReyDio Games**.

Les images ne doivent pas être recadrées au point d'en altérer le sens, ni retouchées, ni utilisées à des fins publicitaires ou commerciales sans accord écrit du studio. Les logos ReyDio Games et Synthopolis ne doivent pas être déformés, recolorés ni intégrés à une autre marque.

Vous avez besoin d'un format, d'une définition ou d'une capture qui ne figure pas ici — un fichier PNG, une image verticale, une séquence de gameplay brute ? Écrivez à contact@reydiogames.com, la réponse est rapide.

11 · CONTACTS

PARLER DIRECTEMENT AUX FONDATEURS

Il n'y a pas d'attaché de presse chez ReyDio Games : Rayane et Eliott répondent eux-mêmes, en français comme en anglais.

COURRIEL

contact@reydiogames.com

SITE

reydiogames.com

ESPACE PRESSE

reydiogames.com/presse

STEAM

store.steampowered.com/app/3694040/Synthopolis

KICKSTARTER

kickstarter.com/projects/reydiogames/synthopolis

DISCORD

discord.gg/GqkMJhKUCP

YOUTUBE

[@ReyDio_Games](https://www.youtube.com/@ReyDio_Games)

INSTAGRAM

[@reydiogames_fr](https://www.instagram.com/reydiogames_fr)

TIKTOK

[@reydio_games](https://www.tiktok.com/@reydio_games)

ADRESSE

Cannes, Provence-Alpes-Côte d'Azur, France

Dossier mis à jour le 23 septembre 2026. La version en ligne fait foi :
reydiogames.com/presse/dossier/. Une version anglaise est disponible sur
reydiogames.com/en/press/kit/.



Studio de jeux vidéo indépendant français,
basé à Cannes sur la Côte d'Azur. Des
jeux justes, accessibles et honnêtes.