

JIVU THE NINJA PRINCESS



Pitch Projet M2 ENJMIN 2018-2019
Darenn Keller



LES CONCEPTS DU SHINOBI

JIYU THE NINJA PRINCESS

est un jeu de **plateformes 2D** en solo, au **rythme très rapide**, mélangeant phase de **tactique** et de **parkour**. Le joueur incarne Jiyu, qui s'échappe d'un donjon des Yakuzas de l'époque d'Edo.

Le jeu est découpé en **niveaux très courts et plutôt verticaux**, dans lesquels l'objectif sera d'arriver à la sortie tout en ne se faisant pas rattrapper par les gardes...



HABILETÉ ET RAPIDITÉ

Le joueur tente d'accéder à la sortie en **évitant ou désactivant des pièges** (flèches, scies, haches, trappe, etc...) et en utilisant les **capacités ninja** de Jiyu (double jump, shurikens, grimper au mur, wall jump, grappin, etc...). Cette partie du gameplay est concentrée sur la capacité du joueur à sauter de plateformes en plateformes en évitant les pièges, le plus vite possible. En effet les gardes approchent...



TACTIQUE ET RUSE

Au bout d'un temps très court, des **gardes arrivent à l'entrée, et se lancent à votre poursuite**. Jiyu ne possède pas d'arme et ne peut pas les tuer. Le joueur peut les ralentir en **posant des pièges** qu'il aura trouvés dans le niveau, mais aussi en **activant des mécanismes** (boue collante, huile enflammée, pluie de flèches, etc...).



COMMENT VOUS CONVAINCRE ?

FICHE

Plateformes : PC/Consoles de Salons

Public : Tout public

Mode de jeu : Solo

Genre : Plateforme, Action

Contrôle : Clavier/souris, Manette

Caméra : 2D side view

Temps de jeu : 2-3h, dépendant du degré de complétion recherché. Peut se jouer par petites sessions.

DÉFIS ET INTÉRÊTS

Créer un **gameplay de ninja** agile et rapide, tout en incluant la ruse et la tactique grâce aux **pièges**.

Repose sur le **level design**. Chaque niveau devra tenir compte du chemin qu'empruntent les gardes.

Une **direction artistique** à définir, un univers inspirée de l'époque Edo.



USP

Expérience de platformer **challengeante** mêlant **action et tactique** grâce à la pose et l'activation de pièges dans un univers inspiré de la passionnante **ère Edo**.

SCORING ET ACHIEVEMENTS

Le jeu se prête parfaitement au **scoring** et au **speedrun**. Il sera possible d'assigner une note à la performance du joueur en fonction de son **temps** ou du **nombre de gardes neutralisés** par exemple.

Il sera aussi intéressant de mettre des **défis et achievements** comme "Finir le niveau sans utiliser de piège", "Neutraliser 5 gardes", etc...

EXPÉRIENCE ET ORIGINALITÉ

Dans la veine de *Super Meat Boy* et *Celeste*, ce jeu repose sur du **challenge** de platformer **Die And Retry**. Cependant, il se distingue par son aspect **tactique**, le joueur préparant des pièges à l'avance, mais aussi par son côté **jeu de parcours** (*SpeedRunner*), dans une **course poursuite** avec les gardes.

Le joueur aura le plaisir mécanique de **contrôler une ninja**, de ressentir l'**adrénaline** générée par l'approche des gardes et de **prévoir** intelligemment des pièges, avec la **satisfaction** de voir les gardes "tomber dans le piège".

VERTICAL SLICE

Le jeu pourrait être découpé en **chapitres**, eux-même découpés en **niveaux**. Chaque chapitre pourrait avoir une **courte cinématique** qui fait avancer l'**intrigue** et annonce les **nouveaux défis** (nouveaux garde, pièges, etc...). Nous pourrions réaliser le premier chapitre.