



**Bidouilles.**

# Table des matières

<b>Fiche descriptive</b>	<b>3</b>
<b>USP</b>	<b>3</b>
<b>Scénario</b>	<b>4</b>
<b>Charadesigns</b>	<b>5</b>
<b>Croquis du menu</b>	<b>6</b>
<b>Core gameplay</b>	<b>7</b>
<b>Boucle de gameplay</b>	<b>8</b>
<b>Conditions de victoire et de défaite</b>	<b>9</b>
<b>Inspirations graphiques</b>	<b>10</b>

Princess in Power est un jeu solo de platformer et de puzzle narratif.

Nous jouons une princesse souris emprisonnée dans une tour. Fatiguée d'attendre le prince charmant elle décide de se délivrer toute seule du roi maléfique des chats. Princess in Power (PiP) se veut aussi être un jeu qui force le joueur à réfléchir, que ce soit par le biais de puzzle et d'énigmes, ou de dialogues avec les PNJ attachants peuplant la tour...

Le schéma narratif avec la princesse sauvé par son preux chevalier est inversé, et les mécaniques du platformer avec ; il s'agit de descendre, pas de monter!

Cette approche originale concrétise notre Unique Selling Point.

Le jeu est un jeu solo, sur PC uniquement pour le moment.

Bien que le marché cible soit celui de l'Occident, et d'une partie de l'Orient friant de ce genre de setting (Animaux anthropomorphes, Moyen Age fantastique), le jeu sortira uniquement en Français dans un premier temps, limitant son marché cible.

# **Scénario**

## **Description**

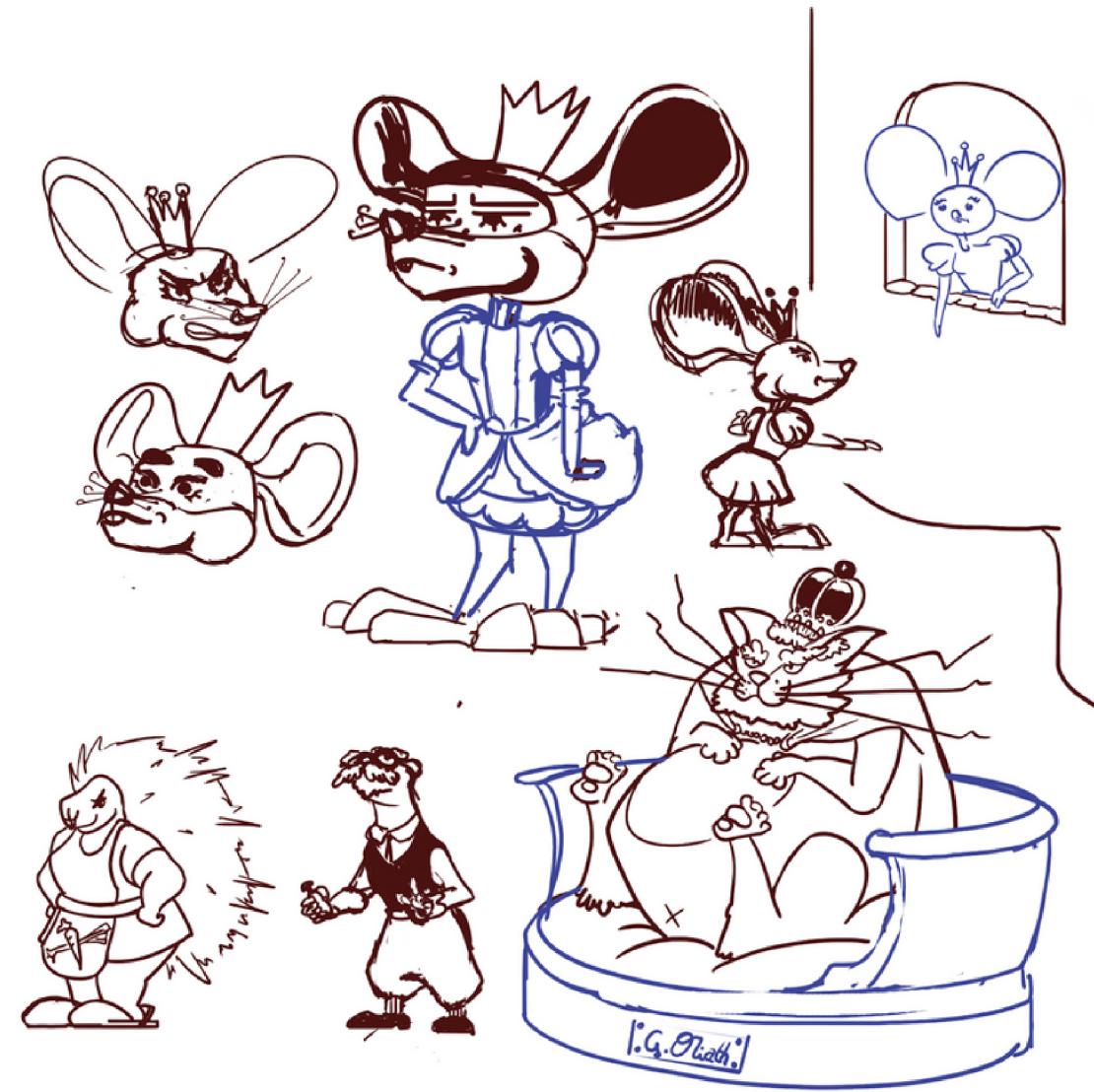
La tour. La tour est tout ce que la princesse a jamais connu. La tour est comme un immense piège à souris à la forme d'une fourmilière. Les habitants de la tour travaillent entre eux et en prennent soin mécaniquement sans réaliser que leur roi est un parasite, un loup parmi les brebis. Ils font ce qu'on leur demande depuis tellement longtemps, sans questionner leur hiérarchie, qu'ils en ont oublié le sens. La jeune princesse à l'esprit vif et aux idées neuves se questionne sur ces contradictions et se lance dans cette aventure en quête de vérité et de changement. Armée seulement de son courage, sa volonté et ses mots, pourra-t-elle renverser le système et convaincre ses habitants conditionnés ?

Face à notre petite héroïne : Garry Oliath, dit G.Oliath, un imposant chat qui utilise sa puissante magie pour manipuler les gardes royaux afin qu'ils continuent à le nourrir avec les corps de leurs frères.

Pour l'atteindre, elle devra descendre méticuleusement chaque étage de la tour avec à chaque fois un nouveau défi plus grand que le précédent.

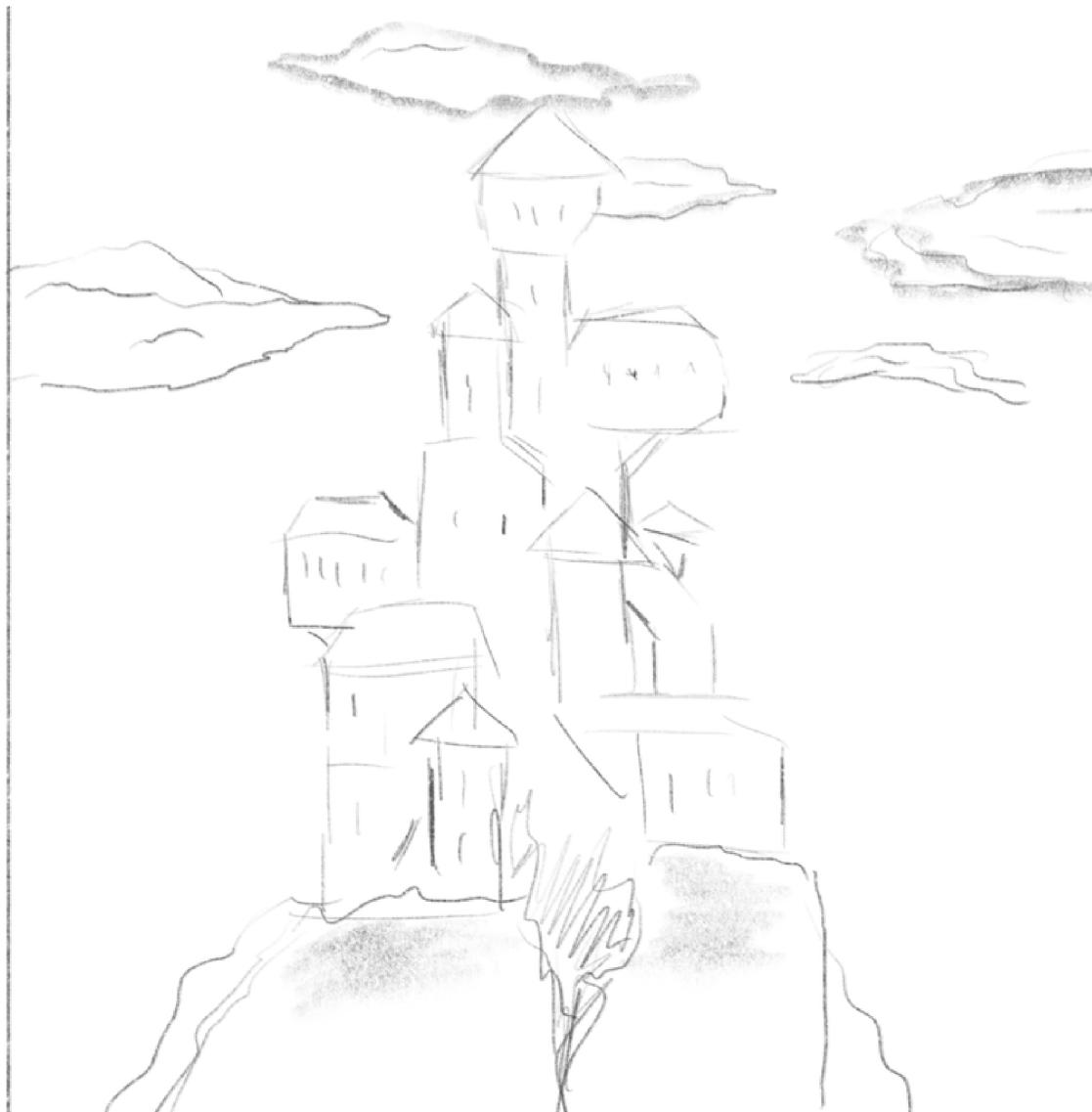
Une gouvernante piquante, un cuistot brutal, un chevalier arrogant... elle devra faire face à une ribambelle de têtes de mules, et de mulot! Les ralliera-t'elle à sa cause? Parviendra-t'elle ne serait-ce qu'à échapper à leur vigilance? Ou sera-t-elle capturée encore et encore, ramenée dans sa chambre, à attendre de passer à la table de G.Oliath!

# Charadesigns



# Croquis Menu

Princess  
TOWER!  
New Game  
Continue  
Options  
Exit



## Core Gameplay

Au lieu de grimper, nous devons descendre. Les obstacles habituels du genre (chute notamment) seront contournés par le biais de tableaux plutôt qu'un scroller, permettant une meilleure gestion du level design et des entrées/sorties (Jump King, Céleste).

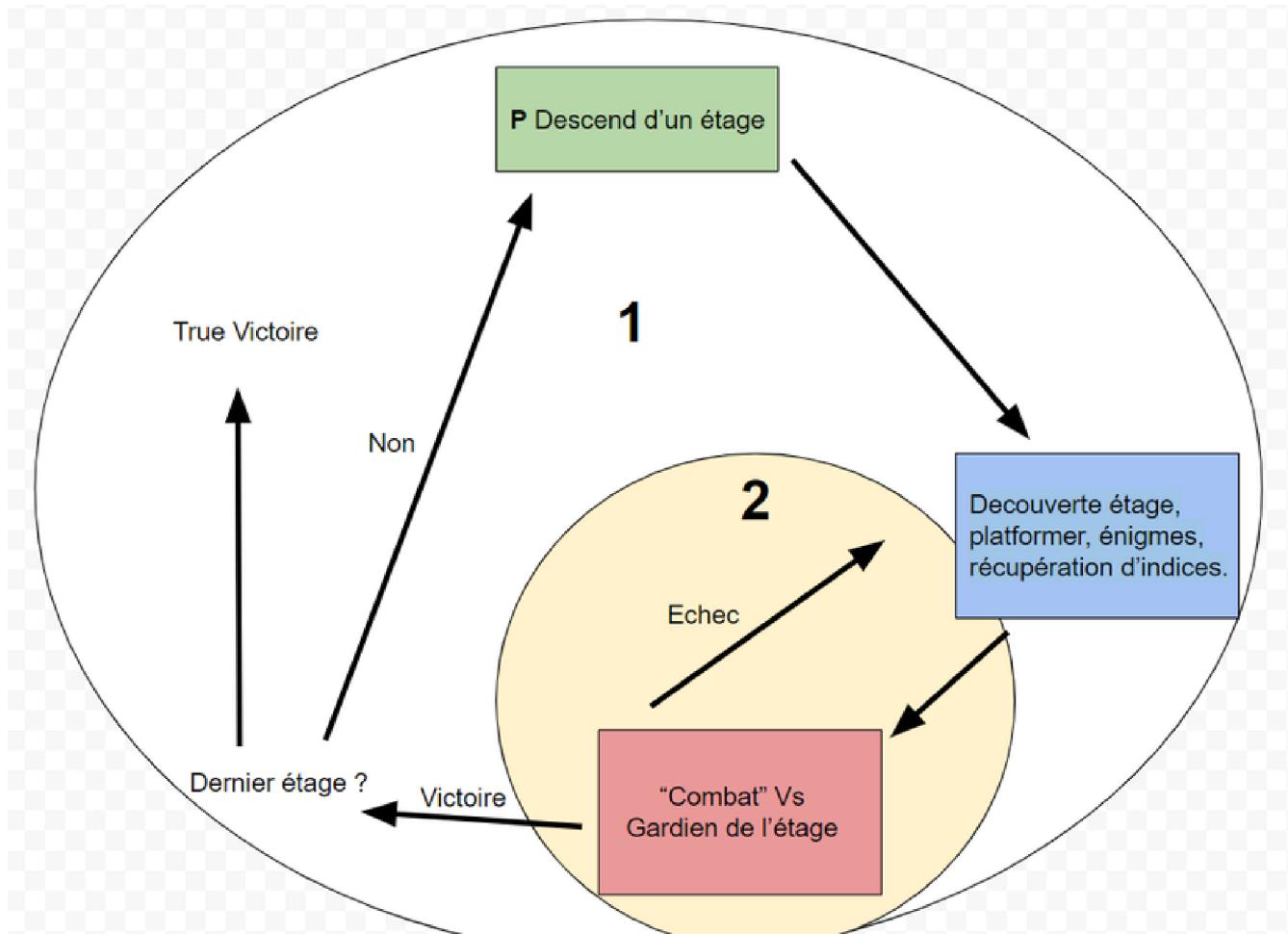
A la fin de chaque étage (zone de plusieurs tableaux avec un thème commun visuel et de gameplay), un "boss" doit être conquis. Ce sont des habitants majeurs de la tour (Chef des majordomes, Chef des gardes par exemple) qui doivent être convaincus par le biais de dialogues de se ranger de notre côté ou d'au moins nous laisser passer.

Les combats ne sont pas tout le temps terminables en allant directement voir le boss. Disséminés au travers des étages se trouvent des PNJ, indices, objets, qui débloquent des nouveaux dialogues avec le boss, des thèmes de conversation, ou simplement permettront d'en apprendre plus sur ces habitants et de plus facilement choisir les bons dialogues.

Les dialogues sont soit assez banales, et peuvent amener à des indices, ou au contraire le joueur peut cibler un sujet dès le début (si il sait que son interlocuteur a des rapports particuliers à ce sujet)

Les niveaux sont navigables dans les deux sens, vers le bas et vers le haut, à droite comme à gauche (en fonction des sorties de tableaux évidemment). Le joueur peut alors retourner en arrière et récupérer des dialogues, objets, ou indices qu'il aurait pu manquer.

# Boucle de gameplay



# **Conditions de victoire et de défaite**

## **Conditions de défaite**

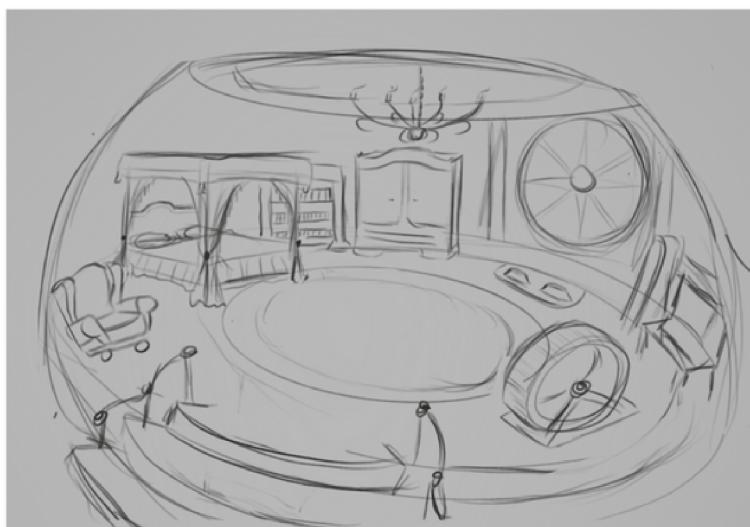
Notre personnage sera ramenée à sa chambre si elle s'évanouit à force de s'être trop blessée en tombant lors des phases de plateforme, ou si elle se fait repérer par les sentinelles dans des zones où elle n'est pas censée être. Bien qu'un monte-charge soit disponible pour retourner rapidement dans les zones déjà conquises, il faudra tout de même refaire l'étage en cours si on se fait attraper par des sentinelles ou par le boss.

## **Conditions de victoire**

Battre tous les mini-boss du niveau, puis battre le boss final : le chat, pour pouvoir s'enfuir de la tour. Battre un mini-boss peut se dérouler de deux façons, soit il nous laisse passer, soit, bien plus difficile à réaliser, le convaincre de se ranger de notre côté. Convaincre tous les gardiens de s'allier à nous offre une fin secrète.

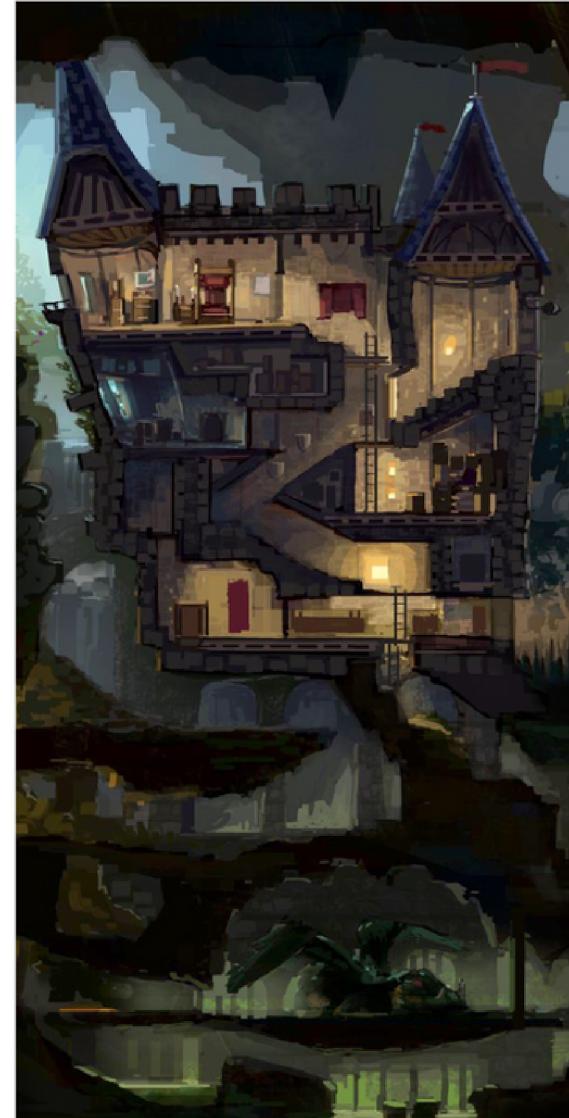
# Inspirations graphiques





**Chambre de la  
princesse**

## Gameplay en 2D avec profondeur



## Phases de plateforme

