

LA VOIE DU NINJA

Dossier de presse
Jeu vidéo
Novembre 2018

REIGN OF THE NINJA

Tournament of the Young Masters



Dragonslash®



ILS SONT 7. TU ES L'UN D'EUX. SOIS LE MEILLEUR.

Japon féodal.
La province d'Otashima est en liesse : le grand tournoi va enfin avoir lieu. Le vainqueur emportera 100 000 pièces d'or. Le vaincu, la poussière du chemin.
Chacun a son pouvoir. Chacun ne jure que par son arme. Par le shuriken, le sabre, l'arc, le couteau ou le souffle, comment vas-tu l'emporter ? Quel ninja seras-tu ?

Supports :

Smartphones & tablettes.
- Prix de 2,29 euros sur l'App Store
- Modèle free-to-play avec de la publicité sur Google Play

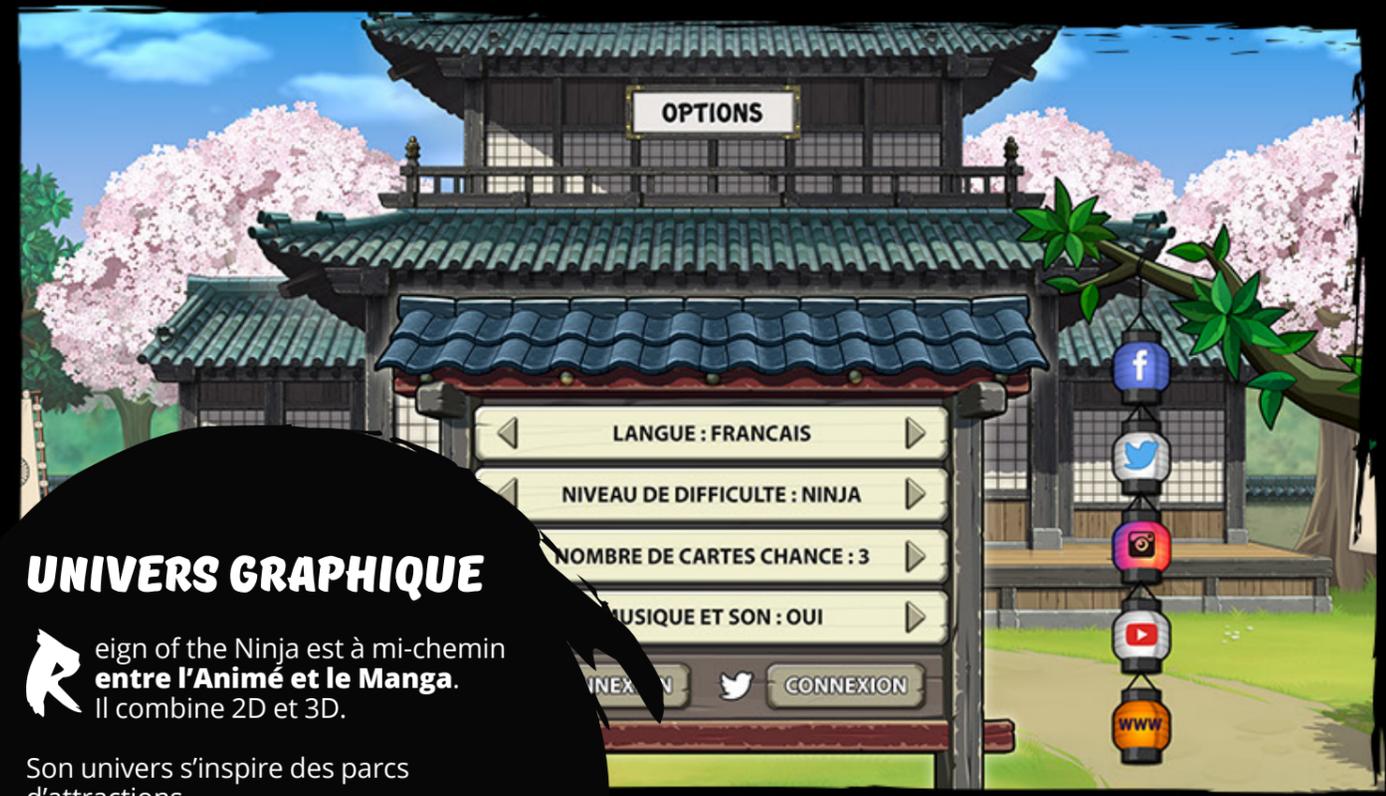
Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs sur le même appareil

Langues : Français, Anglais, Espagnol, Italien, Portugais, Japonais

Date de sortie : Disponible sur l'App Store & Google Play



 **TRAILER DU JEU**



UNIVERS GRAPHIQUE

Reign of the Ninja est à mi-chemin entre l'Animé et le Manga. Il combine 2D et 3D.

Son univers s'inspire des parcs d'attractions.

Les visuels ci-dessous montrent les principaux écrans d'interface du jeu. (De gauche à droite en partant du haut : Accueil, Options, Choix du personnage, Menu des Epreuves).





7 COMBATTANTS D'ELITE

Le tournoi des jeunes prodiges (Tournament of the Young Masters) réunit **7 ninjas d'élite** ayant chacun leurs propres caractéristiques.

Chaque ninja possède une arme et une technique de prédilection. Exemple : lancer de shurikens autoguidés, vision lointaine, souffle inépuisable...

De plus, **ils possèdent tous une attaque spéciale** qui les avantagera au cours de l'une des épreuves du tournoi.

Bien qu'ils aient des facilités, ils ont aussi des faiblesses...

Le joueur commence la compétition en choisissant l'un des 7 ninjas proposés. Les autres participants sont contrôlés par la machine, ou, pour l'un d'entre eux, par un second joueur.

Retrouve les portraits de Kei Ota, Olivia, Blackstorm, Ryoko, Blow, Udo et Green sur reignoftheninja.com.

HISTOIRE

A l'occasion de son 60^{ème} anniversaire, l'Empereur du Japon, Hiroshi Ota, offre à son peuple un tournoi ninja.

Pour célébrer cet évènement, il demande aux chefs des villages de sa province de choisir le meilleur ninja dans chaque communauté, parmi les enfants âgés de 11 à 16 ans.

Les élus représenteront leur village au cours du tournoi et tenteront de remporter les 100 000 pièces d'or promises au vainqueur.

L'empereur veut profiter du championnat pour resserrer les liens entre les communautés en proposant un spectacle inoubliable aux villageois.



GAMEPLAY

Reign of the Ninja plonge le joueur au cœur d'une compétition ninja composée de **5 épreuves** (Shurikens, Lancer de couteaux, Tir à l'arc, Maîtrise du sabre et Sarbacane) contenant, au total, **10 missions**.

Une mission correspond à un mini-jeu. Elles sont évaluées par un jury d'experts sur 40 ou 60 points, selon la mission. Avec un peu d'entraînement, il est possible d'obtenir **100 points par épreuve**.

KEI OTA

SCORE TOTAL : 440 POINTS

POSITION : 1 / 7



SHURIKENS



96 / 100

1		KEI OTA 96 POINTS
2		BLACKSTORM 92 POINTS
3		RYOKO 90 POINTS

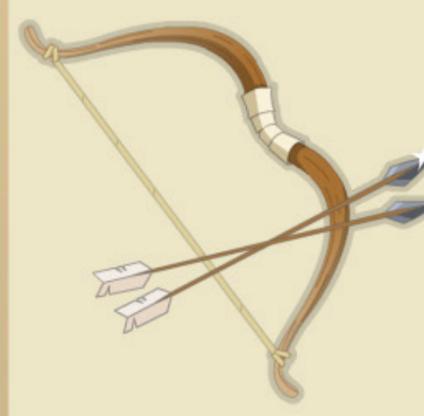
LANCER DE COUTEAUX



74 / 100

1		RYOKO 98 POINTS
2		BLOW 89 POINTS
3		KEI OTA 74 POINTS

TIR A L'ARC



70 / 100

1		OLIVIA 97 POINTS
2		RYOKO 85 POINTS
3		UDO 79 POINTS

MAITRISE DU SABRE

95 / 100

1		BLACKSTORM 99 POINTS
2		KEI OTA 95 POINTS
3		GREEN 87 POINTS

Le ninja ayant obtenu **le meilleur score à la fin du tournoi** remportera les 100 000 pièces d'or offertes par l'Empereur.

Important : De nouvelles épreuves et missions seront ajoutées au fur et à mesure via des mises à jour.

CLASSEMENT GENERAL



MINI-JEUX

Le jeu se joue intégralement au tap et au slide.

On peut distinguer 3 types de gameplay au cours des mini-jeux :

- **Le jet de projectiles** (shurikens, couteaux, fléchettes) s'effectue au slide, dans la direction montante souhaitée (verticale / diagonal). Selon l'épreuve, il est possible de lancer plusieurs projectiles à la fois.
- **L'arc** est contrôlé au tap (ou au slide) pour la visée et pour la gestion de la puissance du tir.
- **Le sabre** se manie au slide. L'inclinaison de la lame suit les mouvements du joueur sur l'écran.





TECHNIQUE & ATTAQUE

Chaque héros possède sa propre **technique et attaque spéciale**.

Elles permettent d'économiser du temps, de gagner en précision, et donc d'obtenir de **précieux points** auprès des juges.

Toutefois, il y a certaines limitations. Ces avantages ne sont utilisables que dans l'épreuve de prédilection de son ninja. De plus, elles ont une durée d'utilisation réduite.







LE VAINQUEUR

A la fin de chaque mini-jeu les ninjas reçoivent une **note** en fonction de leur **rapidité**, de leur **précision** ou de leur **technique**.

Pour dépasser ses adversaires et remporter le tournoi, il faut obtenir les meilleures notes, c'est à dire **le meilleur score total**. Cependant, la compétition sera rude et ce jusqu'à la dernière minute !

Si le joueur est déclaré vainqueur, il aura la possibilité de **voir la fin de son ninja** (chaque héros possède sa propre fin). Que fera t-il avec la récompense ?

FELICITATIONS !
VAINQUEUR : KEI OTA



2

1

3

QUI SOMMES-NOUS ?

Dragonslash® développe des univers dédiés aux jeux vidéo et à la bande dessinée. Le studio est basé dans le sud de la France, à Montpellier.

Notre équipe de production est (entre-autres) composée d'un créateur / réalisateur (Joël Vicente) et de 9 artistes indépendants, dont la majeure partie a travaillé chez *Ankama* sur les jeux et séries animées *Dofus* et *Wakfu*.

Ancien chef de projet senior chez *Publicis* et créateur de ROTN, Joël Vicente est passionné depuis l'enfance par la culture japonaise, en particulier les jeux vidéo, les mangas et les arts martiaux. Ses histoires sont imprégnées de références et d'hommages à cette culture.





TRANSMEDIA

Reign of the Ninja est plus qu'un jeu mobile et tablette. Il s'agit d'un **univers transmédia**.

Nous avons développé un univers étendu qui dépasse les frontières du jeu car ROTN est également un **Manga** (le tome 1 est prévu en 2019).

Par la suite, nous prévoyons de décliner l'univers en plusieurs **produits dérivés**.





CONTACTS

- ✘ Site du jeu reignoftheninja.com
- ✘ Site de l'entreprise dragonslash.com
- ✘ Contact presse elodie@dragonslash.com
- ✘ Contact commercial contact@dragonslash.com
- ✘ Facebook facebook.com/reignoftheninja
- ✘ Twitter [@reignoftheninja](https://twitter.com/reignoftheninja)
- ✘ Instagram instagram.com/reignoftheninja



Dragonslash[®]

www.reignoftheninja.com