

# Fallin'it - Game Design Document

Fallin'it est un jeu dans lequel le but est de tomber dans l'eau qui est en bas de la carte sans toucher les éléments. Attention votre héros à un super pouvoir, il peut ralentir le temps afin de mieux se placer pour tomber au bon endroit.

- Genre : Fallin'it est une sorte de jeu de plateforme où il faut éviter les plateformes
- Cible : Fallin'it vise un public assez large mais au tout début principalement des joueurs PC de tous les âges et avec une évolution future vers de nouvelles plateformes.

## Point de vue

Le joueur voit son personnage en 2D à la façon d'un jeu de plateforme type Mario. Il le contrôle avec ses touches favorites et la caméra est fixe horizontalement mais suit la descente du personnage. L'histoire n'est pas le point principal du jeu, c'est une facette intéressante mais le gameplay est le plus important. Le joueur peut utiliser la touche "LeftCTRL" afin de ralentir le temps, attention cela consomme sa jauge de pouvoir.

## Style audio et visuel

Le jeu est en style 2D et en pixel Art. Les musiques tentent de reproduire l'ambiance 8Bit des jeux rétro.

## Fiction du monde

Vous êtes un chevalier qui tente de s'échapper du dangereux royaume des dragons dans lequel ils vous ont capturés, l'eau est votre seule façon de vous en sortir, alors

visez là bien !

Attention au long de votre aventure vous ne serez pas seulement confronter aux dragons, les futures mises à jour implémenteront de nouveaux ennemis.

## **Monétisation**

Le jeu sera vendue sur les plateformes comme Steam et Epic Games en achat unique une fois le développement terminé.

## **Plateformes**

Le jeu est disponible seulement sur PC (Windows / Mac / Linux) et sera adapté sur d'autres plateformes dans le futur.

## **Boucle de jeu**

Le joueur tente de tomber dans l'eau sans jamais toucher les ennemis dans chaque niveau.

Il peut utiliser son pouvoir de ralenti du temps pour se faciliter la tâche.