**Game Design Document (GDD) –**

**Elevator Pitch:**

Hurtige reflekser er din bedste ven! Spilleren skal navigere mellem de nedfaldne objekter for at øge sin scorer, som tiden går stiger tyngdekraften og miljøets udtryk.

Indhold

Spillets kerneidé:

Lille gameplay med stor udfordring.

Målgruppe:

Spillet er tiltænkt folk på farten, som lige skal brænde 5 minutter af her og der.

Core Mechanics:

Som tiden går stiger tyngdekraften af objekterne, hvilket gør spilet eksponentiel svære.

**Spilkoncept (Game Overview)**

Titel: Hit-or-miss

Genre: Adrenalin

Grundidé: Undgå at blive ramt af de nedfaldne objekter.

**Gameplay**

**Hovedmål:**

Spillet spilles ved hjælp af piletasterne, kontrolsystemet er simpelt da det eneste mål er ikke at kolliderer med de nedfaldne objekter. Målet er at overleve så længe som muligt, som tiden går stiger scoren hvilket forøger tyngdekraften af de nedfaldende objekter.

**Vigtige Game Mechanics:**

Den vigtigste game mechanic er forøgelsen af tyngdekraften, da dette skaber følelsen af progression gennem spillet.

**Progression:**

Progressionen skabes ved hjælp af den ovenstående game mechanic.

**Kontrol:**

Piletasterne er den eneste kontrolform som spilleren har til rådighed.

**Spilverden og tema:**

Simpel spilverden inspireret af Tetris.

**Teknisk specifikation:**

Spillet er udelukkende udviklet i Godot 4.3