Naotism: the sky is falling down.

|  |
| --- |
| | |  () ()  |  {}  |  ()  /|\  / | \  \====== |=======/ |

Tanken med detta spel är att en spelare kontrollerar sin karaktär som rör sig längs botten av skärmen. Målet är att undvika de föremål som faller från ovan så länge som möjligt. Träffas man har man förlorat och har man då överlevt tillräckligt länge kommer man in i en highscore-lista. Poäng avgörs av hur länge spelaren överlevde.

Under spelets gång kommer distraktioner dyka upp på skärmen. Deras syfte är att distrahera spelaren och har ingen annan påverkan i spelet. Jag planerar att använda SFML för grafiken.

/\*Att anmärka är att konceptet inte är mitt eget utan en portning av spelet Baotism skriven av BA0t vid Berzeliusskolans Datorsektion i Visual BASIC. Baotism finns att hitta på Bribos hårddisk. Under en senare del av utvecklingen planerar jag att implementera egna mekaniker i mån av tid.\*/