

Designskiss

Detta spel ska ge användaren impulsen att vilja slå sönder sin dator. En blandning av usel bakgrundsmusik, oväntade dödsfall och enbart frustration.

Spelet kommer byggas i 2d, som en blandning av super mario & geometry-dash. Tanken är att spelet ska fungera ungefär som super mario bros, med en konstant rörelse som i geometry-dash. Spelaren ska inte kunna sakta ner och tänka.

Spelet ska innehålla många dolda hinder som gör det i princip omöjligt att vinna.

Exempel:



