

Space Snail

Philipp Altmann	Backend Development
Anastasiia Bloshchyska	Konzeption, Frontend Development, Animation, Sprites Hintergrund
Lisa Gärtner	Design StartScene, WinningScene und GameOverScene Sprites für Schnecke, Stein, Baum, Raumschiff
Lukas Rambold	Backend Development

Bei unserem Katapultspiel „Space Snail“ geht es um eine Schnecke, die sich auf dem Mond verirrt hat und einige Hindernisse überwinden muss, damit sie das „Space Taxi“ zur Erde bekommt. Zu Beginn des Spiels hat man 10 Sprünge frei und 5 Health-Points. Kollidiert die Schnecke mit dem Felsen oder dem Baum wird ein Health-Point abgezogen. Erreicht man das Raumschiff mit den 10 Sprüngen nicht, muss die Schnecke auf dem Mond bleiben. Sie bekommt natürlich weitere Chancen nach Hause zu kommen, aber die Hindernisse werden größer und es ist somit schwerer diese unbeschadet zu überwinden. Landet man auf dem Raumschiff, hat man das Spiel gewonnen und kommt auf das nächste Level.

Zur Spriteumwandlung wurde „zwoptex“ verwendet. Die Sounds sind von „freesound.org“.