

# Space Snail

Philipp Altmann	Konzeption, Backend Development
Anastasiia Bloshchyska	Konzeption, Frontend Development, Animation, Sprites Hintergrund
Lisa Gärttner	Konzeption, Design StartScene, WinningScene und GameOverScene Sprites für Schnecke, Stein, Baum, Raumschiff
Lukas Rambold	Konzeption, 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, fällt er um und es wird ein Health-Point abgezogen, stößt sie an den Baum wird sie stark zurückgestoßen. Erreicht man das Raumschiff mit den 10 Sprüngen nicht, muss die Schnecke auf dem Mond bleiben. Landet man auf dem Raumschiff, hat man das Spiel gewonnen und kommt auf das nächste Level. Der Benutzer kann sowohl nach verlorenem als auch nach gewonnenem Spiel zum Hauptfenster, zum Startfenster und zu seinem Hightscore gelangen. Je höher das Level ist desto größer werden die Hindernisse und es ist somit schwerer diese unbeschadet zu überwinden.

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



