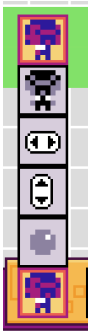
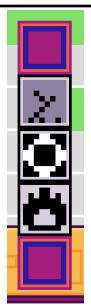
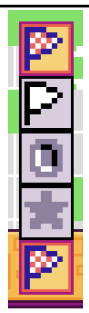
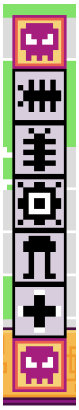
Link zum Spiel/zur Entwicklungsumgebung:
https://www.google.com/doodles/gerald-jerry-lawsons-82nd-birthday




Folgende Werkzeuge stehen dir zur Verfügung:

| | |
|---|---|
|  | **Plattformspieler:** Kann nach links und nach rechts bewegt werden. Kann springen. Wird von einer Schwerkraft wieder nach unten gezogen.<br>**Top-down-Spieler:** Kann sich in alle vier Richtungen bewegen. Hat keine Schwerkraft.<br>**Horizontales Paddel:** Kann nach links und nach rechts bewegt werden.<br>**Vertikales Paddel:** Kann nach oben und nach unten bewegt werden.<br>**Flummi:** Bewegt sich selbstständig und prallt an Wänden, Spielern sowie Paddels ab. |
|  | **Fester Block:** Kann weder verschoben noch zerstört werden<br>**Kaputtbarer Block:** Kann (beispielsweise mit dem Flummi) zerstört werden.<br>**Verschiebbarer Block:** Kann vom Spieler verschoben werden.<br>**Feuer:** Das Spiel wird verloren, wenn der Spieler oder der Flummi das Feuer berührt. |
|  | **Zielfahne:** Das Spiel wird gewonnen, wenn der Spieler die Zielfahne berührt.<br>**Checkpoint sichern:** Stirbt der Spieler, wird nur zum letztberührten Checkpoint zurückgesetzt.<br>**Münze:** Kann eingesammelt werden.<br>**Power-up:** Der Spieler wird unverwundbar (Feuer). |



**Gegner:** Bleibt stehen. Darf vom Spieler nicht berührt werden.

**Horizontaler Gegner:** Bewegt sich nach oben und unten. Prallt an Wänden ab.

**Vertikaler Gegner:** Bewegt sich nach links und rechts. Prallt an Wänden ab.

**Diagonaler Gegner:** Bewegt sich die der Flummi. Prallt an Wänden ab.

**Gegner, der den Spieler verfolgt:** Verfolgt Spieler, die nahe beim Gegner sind.

**4-Wege-Laser:** Schiesst immer wieder einen Strahl in alle 4 Richtungen.

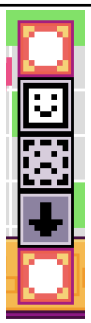


**Schlüssel:** Kann eingesammelt werden.

**Portal (mindestens zwei):** Zwei nacheinander platzierte Portale werden verbunden.

**Schloss:** Falls ein Schlüsselt eingesammelt worden ist, öffnet sich das Schloss bei Berührung.

**Sprungfeder:** Funktioniert nur für Plattformspieler. Schiesst den Spieler nach oben.



**Schalter:** Wird bei Berührung aktiviert.

**Block einschalten:** Wird zu «Block ausschalten», wenn ein Schalter aktiviert ist. Eingeschaltete Blöcke blockieren den Spieler.

**Block ausschalten:** Wird zu «Block einschalten», wenn ein Schalter aktiviert ist.

**Fallender Block:** Fällt nach unten. Fällt nach oben, falls ein Schalter aktiviert ist.



**Radierer:** Platzierte Blöcke löschen.



Verschiedene Paletten, wie das Spiel aussieht. Hat keinen Einfluss auf das Gameplay.

**Standard**
**16-Bit**
**Schmetterlinge**
**Eis**