

# Pixicade® Sparks™

**RUIMTE MISSIE EDITIE**

**BEGIN HIER!**

**OPMERKING:** Pixicade Sparks zijn ontworpen voor gebruik met Pixicade Mobile Game Maker. Zorg ervoor dat de Pixicade Mobile Game Maker-app op uw apparaat is geïnstalleerd en dat u bent ingelogd op een actief Pixicade-account om door te gaan.



1. Ga aan de slag door een HAAL DE DOELEN- of MAZE MAKER te tekenen Pixicade-spel; Zorg ervoor dat er ruimte overblijft voor je Pixicade Sparks!

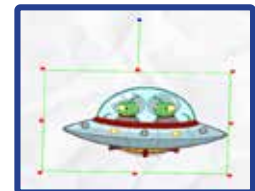


**HAAL DE DOELEN**



**MAZE MAKER**

2. Open de Power-ups voor je spel.
3. Klik op het tabblad SPARKS linksboven in het scherm.
4. Selecteer de categorie Space en sleep vervolgens de Pixicade Sparks die je aan je game wilt toevoegen vanuit het menu aan de linkerkant.
5. Sleep vanuit de hoek van het Sparks-middel om het groter of kleiner te maken, en sleep de hendel met een blauwe stip om het te draaien.
6. Wanneer u klaar bent met het aanpassen van uw middel, tikt u gewoon ergens buiten het middel om de selectie ervan op te heffen en het Sparks-menu opnieuw te openen.



## LAIKA THE ASTRONAUT

Laika de astronauten pup is hier om te helpen!

Wanneer je avatar deze speelse pup bezoekt, krijg je van hem een jetpack om de zwaartekracht te trotseren! Bezoek opnieuw wanneer u moet tanken!



## HOE TE SPELEN

Wanneer de avatar de astronaut aanraakt, krijg je een jetpack.

Houd de spring knop ingedrukt om te vliegen! Als je terugkeert naar de astronaut, zal hij of zij je jetpack bijvullen terwijl je bij hem in de buurt staat.



*Tip: De astronaut werkt iets anders in het MAZE MAKER spel: als je de jetpack gebruikt in een Maze Maker-spel, kan de avatar dat doen overvliegen alle objecten in het spel! Houd de knop ingedrukt slak knop om de jetpack te gebruiken.*

 **MAZE MAKER**



## POWER-UPS

Met de SPARKS Powerup kun je de TOTALE BRANDSTOF van de jetpack aanpassen. Sleep de schuifregelaar naar links om de hoeveelheid brandstof die het jetpack bevat te verkleinen, of sleep de schuifregelaar naar rechts om de hoeveelheid te vergroten.



## BUITENAARDSE UFO



Deze UFO vernietigt zichzelf bij een botsing met zwarte voorwerpen, waardoor een invasie ontstaat door het ondeugende buitenaardse ras, de Reptoïden!

Laat de Reptoïden je niet aanraken, anders is het spel voorbij! Versla deze vervelende aliens door ze op hun hoofd te slaan!

## HOE TE SPELEN

Wanneer de avatar de UFO aanraakt, zal deze naar boven lanceren en alle UFO's vernietigen **zwart** objecten op zijn pad. Bij een botsing springen buitenaardse gevaren uit de UFO.

Deze aliens rennen en springen door het level. Spring bovenop hun hoofden om ze te verslaan.

*Tip: je kunt de UFO gebruiken als manier om obstakels in het level te verwijderen!*



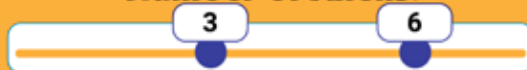
## POWER-UPS

Met de SPARKS Powerup kun je het AANTAL VREEMDELINGEN aanpassen dat uit de UFO springt.

De schuifregelaar stelt een reeks buitenaardse wezens intussen 0 en 8 die uit de UFO kan komen. De hendel aan de linkerkant stelt het minimum aantal aliens in, en de hendel aan de rechterkant stelt het maximum in.



Number of Aliens:





## ASTEROÏDE

Het leven in de ruimte kan een beetje gevaarlijk zijn! De asteroïde zal door je level crashen en alle rode, groene of paarse objecten op zijn pad verpletteren! Blijf uit de buurt van zijn destructieve pad, want het zal terugkeren!

## HOE TE SPELEN

Wanneer het spel begint, vliegt de asteroïde door het level vanuit de richting en positie waar het token was geplaatst.

De vlammen vertegenwoordigen de 'staart' van de asteroïde, dus zorg ervoor dat je het fiche in de richting plaatst waarin je de asteroïde wilt laten vliegen!



## POWER-UPS

Met de SPARKS Powerup kun je de **SNELHEID**, **VERTRAGING TUSSEN ASTEROÏDEN** aanpassen en bepalen of de asteroïde **VERNIETIGT BIJ IMPACT**.



### SNELHEID

Deze instelling verandert hoe snel de asteroïde door het level beweegt. Sleep de schuifregelaar naar rechts om de asteroïde sneller te laten bewegen, of naar links om hem langzamer te maken.

### VERTRAGING TUSSEN ASTEROÏDEN

Deze instelling verandert hoe vaak de asteroïde opnieuw verschijnt. Sleep de schuifregelaar naar rechts om meer tijd tussen elke asteroïde toe te voegen, of sleep de schuifregelaar naar links om de asteroïden vaker door te laten vliegen.

### VERNIETIG BIJ IMPACT

Klik op dit selectievakje als je wilt dat de asteroïde wordt vernietigd wanneer deze rode of paarse objecten op zijn pad raakt. Standaard schiet de asteroïde in één keer door elk paars en rood object op zijn pad.

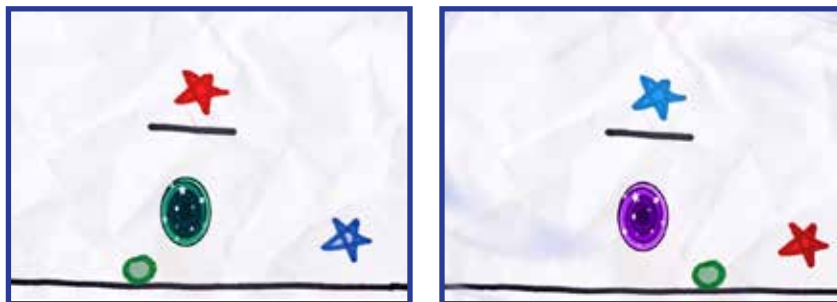
## WORMGAT

Wanneer je avatar een wormgat binnengaat, wordt hij naar een alternatieve dimensie getransporteerd waar doelen en gevaren wisselen! Je moet de doelen uit beide dimensies verzamelen om te winnen!



## HOE TE SPELEN

In een spel met het wormgat worden zowel rode als blauwe voorwerpen geteld in de teller voor resterende doelpunten. Om het spel te verslaan, moet de avatar door het wormgat springen om rode objecten in blauw te veranderen en alle doelen te verzamelen.



## POWER-UPS

Er zijn geen SPARKS Powerup-aanpassingen voor dit token.

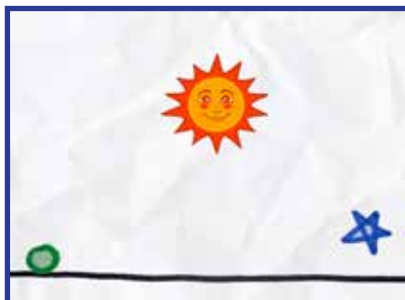
# ZON MAAN

Jij bepaalt de dag- en nachtcyclus! Speel bij het licht van de zon, of in het donker van de nacht, met alleen de maan om jouw pad te verlichten.



## HOE TE SPELEN

Als de zon schijnt, wordt het niveau normaal verlicht. Wanneer de cyclus naar de nacht overgaat, wordt het niveau donker. De maan, avatar en doelen zullen gloeien, terwijl alle andere objecten verborgen blijven.



## POWER-UPS

Met de SPARKS Powerup kun je de DAG TIJD, NACHT TIJD aanpassen en of deze BEGIN MET ZON.



### DAG TIJD

Deze instelling past aan hoe lang de dagtijd duurt. Sleep de schuifregelaar naar rechts om het licht langer te laten duren, of sleep de schuifregelaar naar links om de dag korter te maken.

### NACHT TIJD

Deze instelling past aan hoe lang de nacht duurt. Sleep de schuifregelaar naar rechts om de duisternis langer te laten duren, of sleep de schuifregelaar naar links om de nacht korter te maken.

### BEGIN MET ZON

Dit selectievakje verandert als het spel begint met de zon versus de maan. De standaardinstelling is dat het spel begint als de zon schijnt. Schakel deze instelling uit als je wilt dat het spel begint met de maan in het donker.