

Pixicade® Sparks™

OCEAN WONDERS EDITION

START HER!

BEMÆRK: Pixicade Sparks er designet til brug med Pixicade Mobile Game Maker. Vær sikker på, at Pixicade Mobile Game Maker-appen er installeret på din enhed, og at du er logget ind på en aktiv Pixicade-konto for at fortsætte.



1. Kom i gang ved at tegne en SAMLE MÅL eller LAV LABYRINTER Pixicade spil; sørg for at efterlade plads til dine Pixicade Sparks!



2. Åbn Powerups til dit spil.
3. Klik på fanen SPARKS øverst til venstre på skærmen.



4. Vælg kategorien Ocean, og træk derefter de Pixicade Sparks, som du vil tilføje til dit spil, fra menuen til venstre.
5. Træk fra hjørnet af Sparks-aktivet for at gøre det større eller mindre, og træk håndtaget med en blå prik for at rotere det.

6. Når du er færdig med at justere dit aktiv, skal du bare trykke et vilkårligt sted uden for aktivet for at fravælge det og åbne Sparks-menuen igen.





DELFINEN FINNEUS

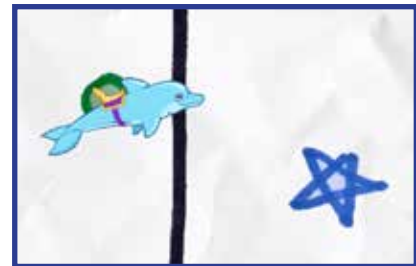
Denne legende ven, Finneus, vil give dig et løft over niveauet! Bare sørg for, at de vender den retning, du vil gå, ellers kan du blive revet med!

SÅDAN SPILLER MAN

Delfinen vil dreje i cirkler på det sted, hvor den blev placeret. Når avataren rører delfinen, hopper den op på delfinens ryg. En ny knap med delfinens sadel vises; tryk på denne knap, når delfinen vender i den retning, du ønsker at blive båret, og delfinen begynder at svømme! Tryk på knappen igen for at hoppe af, når du er klar.

Delfinen kan bære avataren sikkert på tværs af niveauet over alle objekter og farver, men pas på, hvor du lander, når du hopper af delfinen, og sørg for at hoppe af, før de fører dig væk fra skærmen!

Tip: Du kan bruge delfinen til at komme hurtigt og sikkert over niveauer, eller bruge delfinen til at få adgang til lukkede områder i niveauet.



POWERUPS

Med SPARKS Powerup kan du justere SPIN TID og SVØMMEHASTIGHED.



SPIN TID

Dette justerer, hvor hurtigt delfinen spinder i cirkler, når den venter på, at din avatar nærmer sig. Træk skyderen til højre for at få delfinen til at dreje hurtigere, og træk skyderen til venstre for at dreje langsommere.

SVØMMEHASTIGHED

Dette justerer, hvor hurtigt delfinen svømmer hen over niveauet. Træk skyderen til højre for at svømme hurtigere, og træk skyderen til venstre for at svømme langsommere.

RAZOR THE SHARK

Razor hajen lurder under overfladen, eller uden for skærmen, indtil den er klar til en snack! Razor vil med glæde gnaske din avatar eller opsluge målene! Tryk på Razor, før de svømmer væk for at få dem til at spytte målene ud!



SÅDAN SPILLER MAN

Hajen vil svømme frem og tilbage i bunden af skærmen. Efter et par sekunder vil hajen hoppe enten mod et af målene eller mod din avatar.

Når Razor spiser målene, skal du stadig samle dem! Tryk på hajen, når de hopper for at få dem til at spytte målene tilbage til deres oprindelige steder. Hvis Razor spiser avataren, er det spillet slut!



POWERUPS

Med SPARKS Powerup kan du justere SVØMMEHASTIGHED og STÅLKE TID.



SVØMMEHASTIGHED

Dette justerer, hvor hurtigt hajen svømmer, når den hopper for at spise dine mål og avatar. Træk skyderen til højre for at få den til at svømme hurtigere, og til venstre for at svømme langsommere

STÅLKE TID

Dette justerer, hvor længe hajen svømmer frem og tilbage, før den hopper ind i spillet. Vælg mellem en række tider; træk i venstre håndtag for at indstille minimum, og træk i højre håndtag for at indstille maks.

Stalk Time:



FISKEKOLE

Når disse fisk samler sig, er det helt sikkert et syn! Desværre er de måske det eneste, du kan se, indtil skolen er ude! Kan din avatar overleve længe nok til, at de kan spredes og komme tilbage i spillet?



SÅDAN SPILLER MAN

Fisken vil svømme en ad gangen til det sted, hvor du placerede Sparks token. Når alle fiskene har samlet sig, svømmer de væk og dækker skærmen i et par sekunder, mens de gør det.

Når de har svømmet hen over skærmen, vil de begynde at samles på det samme sted igen og gentage, indtil spillet er slut!



POWERUPS

Med SPARKS Powerup kan du justere ANTAL FISK og TID PR. FISK.



ANTAL FISK

Dette justerer, hvor mange fisk der vil være i skolen.

TID PR. FISK

Denne indstilling justerer, hvor lang tid det tager hver fisk at svømme ind i samlingen.



MUSLING

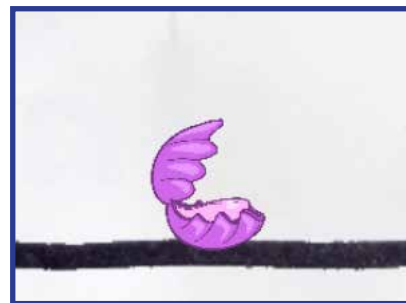
Saml perlen hurtigt, ellers bliver din avatar måske spist! Hvis du er i stand til at få fat i perlen, vil den gå ind i dit lager. Tryk på perlen, og din avatar bliver til en musling, der kan spise farer! Tryk på perlen igen for at springe ud igen.

SÅDAN SPILLER MAN

Hop ind i muslingens mund for at stjæle perlen, men sørg for at springe ud, før muslingens mund klikker, ellers er det overstået!

Efter at avataren har samlet pæren, vises en ny knap med en perle på. Tryk på den knap for at forvandle sig til en musling, der kan spise røde og lilla genstande!

Når avataren er forvandlet til en musling, vil du have en kortere springhøjde og bevæge dig langsommere. Efter et par sekunder forsvinder transformationen, og du vender tilbage til en normal avatar.



Tip: Du kan bruge muslingen til at fjerne forhindringer, der blokerer mål og andre områder af niveauet!



POWERUPS

Med SPARKS Powerup kan du justere DURATION. Varighed justerer, hvor længe din avatar forbliver forvandlet til en musling. Træk skyderen til højre for at få den til at holde længere, og træk til venstre for at gøre den kortere.





BOBLER BLOWFISH

Bobler blæsefisken bliver nemt forskrækket! Hvis du kommer for tæt på, så gør dig klar til et boblende brag, der kan blæse dig over niveauet!

SÅDAN SPILLER MAN

Når avataren kommer for tæt på blowfishen, vil de begynde at jage og blæse avataren væk.

Efter et par sekunder vil blowfish stoppe med at blæse og vende tilbage til stedet i det niveau, hvor de blev placeret. Blowfishen kan spotte avataren og svømme gennem sorte vægge, så vær forsigtig!

Tip: Du kan bruge blowfish til at skabe en forhindring, der potentielt kan skubbe avataren ud i farer, eller gøre det ekstra svært at nå områder af niveauet.



POWERUPS

Med SPARKS Powerup kan du justere PUSH RANGE, STARTLE RANGE, SKUB STYRKE, JAG VARIGHED og JAG HASTIGHED.

Powerups fortsatte på næste side.





BUBBLES THE BLOWFISH CONT.



POWERUPS

Med SPARKS Powerup kan du justere PUSH RANGE, STARTLE RANGE, SKUB STYRKE, JAG VARIGHED og JAG HASTIGHED.



PUSH RANGE

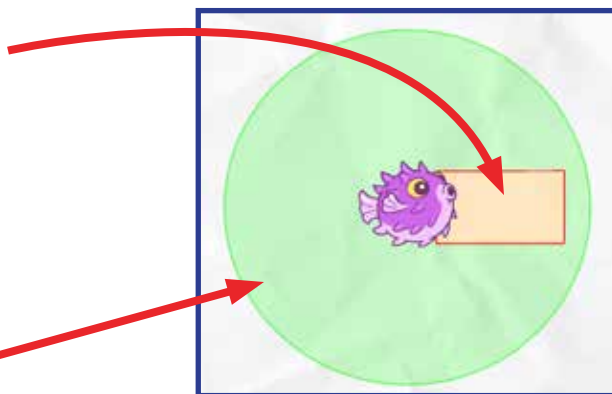
Denne indstilling justerer, hvor tæt blowfish skal være for at skubbe avataren.

På skærmen Powerups vil du se en rød boks, som repræsenterer push-området. Træk skyderen til venstre for at gøre området mindre, og træk til højre for at gøre det større.

STARTLE RANGE

Forskrækkelsesområdet justerer, hvor langt eller hvor tæt avataren skal være for at få blowfishen til at jage efter dem.

På skærmen Powerups vil du se en grøn cirkel, som repræsenterer forskrækkelsesområdet. Træk skyderen til venstre for at gøre området mindre, og træk til højre for at gøre det større.



SKUB STYRKE

Denne indstilling justerer, hvor stærk blæsefisken er, når den blæser deres bobler. Træk skyderen til venstre for at gøre den svagere, og træk til højre for at gøre den stærkere.

JAG VARIGHED

Denne indstilling justerer, hvor længe blowfishen vil jage avataren. Træk skyderen til venstre for at få den til at jage avataren i kortere tid, og træk til højre for at få den til at jage i længere tid.

JAG HASTIGHED

Denne indstilling justerer, hvor hurtigt blowfish kan svømme. Træk skyderen til venstre for at gøre det langsommere, og træk til højre for at gøre det hurtigere.