



OCEAN WONDERS-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!



2. Open de Power-ups voor je spel.
3. Klik op het tabblad SPARKS linksboven in het scherm.
4. Selecteer de categorie Oceaan 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.





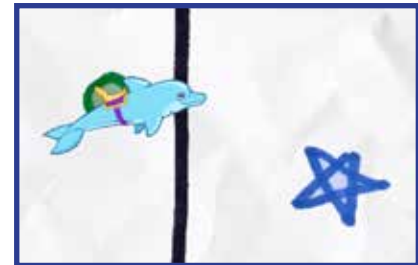
FINNEUS THE DOLPHIN

This playful friend, Finneus, will give you a lift across the level! Just make sure they are facing the direction you want to go or you could get carried away!

HOE TE SPELEN

De dolfijn zal rondjes draaien op de plek waar hij geplaatst is. Wanneer de avatar de dolfijn aanraakt, springt hij op de rug van de dolfijn. Er verschijnt een nieuwe knop met het zadel van de dolfijn; tik op deze knop wanneer de dolfijn in de richting kijkt waarin jij gedragen wilt worden en de dolfijn begint te zwemmen! Tik nogmaals op die knop om eraf te springen als je er klaar voor bent.

De dolfijn kan de avatar veilig over alle objecten en kleuren heen door het level dragen, maar wees voorzichtig waar je landt als je van de dolfijn springt, en zorg ervoor dat je eraf springt voordat ze je van het scherm dragen!



Tip: Je kunt de dolfijn gebruiken om snel en veilig door levels te komen, of de dolfijn gebruiken om afgesloten gebieden in het level te betreden.



POWER-UPS

Met de SPARKS Powerup kun je de SPIN TIJD en ZWEM SNELHEID aanpassen.



SPIN TIJD

Hiermee wordt aangepast hoe snel de dolfijn rondjes draait terwijl hij wacht tot jouw avatar dichterbij komt. Sleep de schuifregelaar naar rechts om de dolfijn sneller te laten draaien, en sleep de schuifregelaar naar links om langzamer te draaien.

ZWEM SNELHEID

Hiermee wordt aangepast hoe snel de dolfijn over het niveau zwemt. Sleep de schuifregelaar naar rechts om sneller te zwemmen, en sleep de schuifregelaar naar links om langzamer te zwemmen.

SCHEER DE HAAI

Razor de haai schuilt onder het oppervlak, of buiten het scherm, totdat hij klaar is voor een hapje! Razor zal met plezier je avatar opeten of de doelen opslokken! Tik op Razor voordat ze wegzwemmen, zodat ze de doelpunten uitspugen!



HOE TE SPELEN

De haai zwemt onderaan het scherm heen en weer. Na een paar seconden springt de haai naar een van de doelen of naar je avatar.

Als Razor de doelen opeet, moet je ze nog steeds verzamelen! Tik op de haai als ze springen, zodat ze de doelen terug naar hun oorspronkelijke plaats spugen. Als Razor de avatar opeet, is het spel echter voorbij!



POWER-UPS

Met de SPARKS Powerup kun je de ZWEMSNELHEID en STALK TIJD aanpassen.



ZWEMSNELHEID

Dit past aan hoe snel de haai zwemt wanneer hij springt om je doelen en avatar op te eten. Sleep de schuifregelaar naar rechts om hem sneller te laten zwemmen, en naar links om langzamer te zwemmen.

STALK TIJD

Hiermee wordt aangepast hoe lang de haai heen en weer zwemt voordat hij in het spel springt. Kies uit een tijdsbereik; sleep de linkerhandgreep om het minimum in te stellen, en sleep de rechterhandgreep om het maximum in te stellen.

Stalk Time:



SCHOOL VISSEN

Wanneer deze vissen zich verzamelen, is het zeker een spektakel! Helaas zijn ze misschien het enige dat je kunt zien totdat de school uit is! Kan jouw avatar lang genoeg overleven zodat ze zich kunnen verspreiden en weer in het spel kunnen komen?



HOE TE SPELEN

De vissen zwemmen één voor één naar de plek waar je het Vonkenfiche hebt geplaatst. Zodra alle vissen zich hebben verzameld, zwemmen ze weg, terwijl ze het scherm een paar seconden bedekken.

Nadat ze over het scherm zijn gezwommen, verzamelen ze zich weer op dezelfde plek, en herhalen dit totdat het spel voorbij is!



POWER-UPS

Met de SPARKS Powerup kunt u het AANTAL VISSEN en de TIJD PER VIS aanpassen.



AANTAL VISSEN

Hiermee wordt aangepast hoeveel vissen er in de school zullen zijn.

TIJD PER VIS

Deze instelling past aan hoe lang elke vis erover doet om de groep binnen te zwemmen.



TWEEKLEPPIG SCHELPDIER

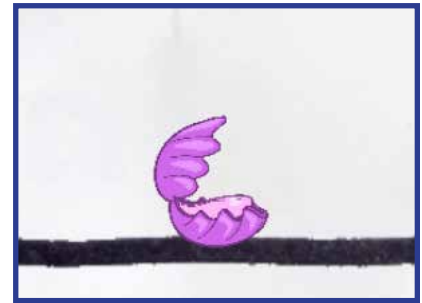
Verzamel de parel snel, anders wordt je avatar misschien opgegeten! Als je de parel kunt pakken, gaat deze naar je inventaris. Tik op de parel en je avatar verandert in een schelpdier dat gevaren kan opeten! Tik nogmaals op de parel om er weer uit te springen.

HOE TE SPELEN

Spring in de bek van de schelp om de parel te stelen, maar zorg ervoor dat je eruit springt voordat de bek van de schelp dichtklapt, anders is het spel voorbij!

Nadat de avatar de peer heeft verzameld, verschijnt er een nieuwe knop met een parel erop. Tik op die knop om te veranderen in een schelpdier dat rode en paarse voorwerpen kan eten!

Wanneer de avatar in een schelpdier is veranderd, heb je een kortere spronghoogte en beweeg je langzamer. Na een paar seconden zal de transformatie afnemen en keer je terug naar een normale avatar.



Tip: Je kunt de schelp gebruiken om obstakels te verwijderen die doelen en andere delen van het level blokkeren!



POWER-UPS

Met de SPARKS Powerup kunt u de DUUR aanpassen. De duur bepaalt hoe lang je avatar in een mossel blijft veranderen. Sleep de schuifregelaar naar rechts om deze langer te laten duren, en sleep naar links om deze korter te maken.





BUBBELT DE KOGELVIS

Bubbles, de kogelvis schrikt gemakkelijk! Als je te dichtbij komt, zet je dan schrap voor een bubbelexplosie die je door het level kan blazen!

HOE TE SPELEN

Wanneer de avatar te dicht bij de kogelvis komt, zullen ze de avatar gaan achtervolgen en wegblazen.

Na een paar seconden stopt de kogelvis met blazen en keert terug naar de plek op het niveau waarop hij was geplaatst. De kogelvis kan de avatar zien en door zwarte muren zwemmen, dus wees voorzichtig!

Tip: Je kunt de kogelvis gebruiken om een obstakel te creëren dat de avatar mogelijk in gevaar kan duwen, of het extra moeilijk kan maken om delen van het level te bereiken.



POWER-UPS

Met de SPARKS Powerup kun je het DUW BEREIK, STARTLE-BEREIK, DUWKRACHT, DUUR VAN DE JACHT en ACHSE SNELHEID aanpassen.

Power-ups gaan verder op de volgende pagina.





BUBBELT DE KOGELVIS (VOORTGEZET)



POWER-UPS

Met de SPARKS Powerup kun je het DUW BEREIK, STARTLE-BEREIK, DUWKRACHT, DUUR VAN DE JACHT en ACHSE SNELHEID aanpassen.



DUW BEREIK

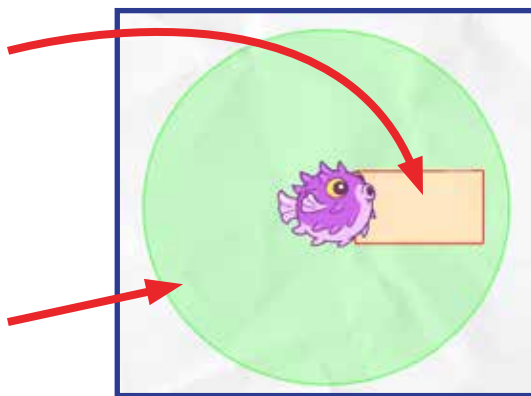
Deze instelling past aan hoe dichtbij de kogelvis moet zijn om de avatar te duwen.

In het Power-ups-scherm zie je een rood vakje, dat het push-bereik vertegenwoordigt. Sleep de schuifregelaar naar links om het gebied kleiner te maken, en sleep naar rechts om het groter te maken.

STARTLE-BEREIK

Het schrikbereik bepaalt hoe ver of hoe dichtbij de avatar moet zijn om de kogelvis achter hem aan te laten jagen.

In het Power-ups-scherm zie je een groene cirkel, die het schrikbereik vertegenwoordigt. Sleep de schuifregelaar naar links om het gebied kleiner te maken, en sleep naar rechts om het groter te maken.



DUWKRACHT

Deze instelling past aan hoe sterk de kogelvis is bij het blazen van zijn bellen. Sleep de schuifregelaar naar links om deze zwakker te maken, en sleep naar rechts om deze sterker te maken.

DUUR VAN DE JACHT

Deze instelling past aan hoe lang de kogelvis de avatar zal achtervolgen. Sleep de schuifregelaar naar links om de avatar korter te laten achtervolgen, en sleep naar rechts om hem langer te laten achtervolgen.

ACHSE SNELHEID

Deze instelling past aan hoe snel de kogelvis kan zwemmen. Sleep de schuifregelaar naar links om deze langzamer te maken, en sleep naar rechts om deze sneller te maken.