

ملاحظات	
لعبة بيستخدم فيها اللاعب التحولات بين الماء (سائل، بخار، ثلج، سحاب) علشان يحل الألغاز ويتجاوز العقبات ويوصل إلى البيت في نهاية كل مستوى.	ملاحظات عامة
<p>شكل مقترن لل Environment داخل اللعبة</p> <p><u>الأول</u> - <u>الثاني</u> - <u>الثالث</u> - <u>الرابع</u> - <u>الخامس</u> - <u>ال السادس</u></p> <p>شكل مقترن لل Game map</p> <p><u>الأول</u> - <u>الثاني</u> - <u>الثالث</u> - <u>الرابع</u></p> <p>شكل مقترن للكاركتير</p> <p><u>الأول</u> - <u>الثاني</u> - <u>بخار</u> - <u>سحاب</u> - <u>ثلج</u> - <u>ماء بداخل التربة</u></p> <p>يجب ان يكون الكاركتير بدون رجل او يد - يجب ان يكون له رياكشن حزن والفرح والغضب والحماس وهكذا.</p>	<p>ملاحظات لل Designer</p>
<ul style="list-style-type: none"> حركة الكاركتير في حالة الماء والثلج: يتحرك على الأرض بحركة <u>Bouncing</u> (قفز خفيف). حركة الكاركتير في حالة السحاب والبخار: يتحرك بحركة انسيابية ناعمة، تظهر كأنها <u>Floating/Drifting</u> في الهواء. 	ملاحظات لل Animator
إذا تم اختيار المستوى من قبل، ثم أعيد اللعب نفس المستوى مرة أخرى وخسر اللاعب، يجب أن يظل زر "التالي" مفعلاً لأنه سبق له تجاوز المستوى.	ملاحظات لـ Developer
التعرف على دورة الماء بكل العمليات الخاصة بها عن طريق اللعب وحل المشكلات.	هدف اللعبة
الوصف العام للفكرة	
<ul style="list-style-type: none"> لعبة تدور حول قطرة ماء يمكنها التحول بين: (ماء - بخار - سحاب - ثلج). ويجب على اللاعب الوصول إلى "باب النهاية" في كل مستوى، عن طريق استخدام التحولات المناسبة للماء لتجاوز العقبات البيئية، مثل الفتحات الهوائية، المناطق المرتفعة، أو العوائق المجمدة. ملحوظة: كل مستوى يتطلب تفكير منطقي واستخدام ذكي للتحولات للوصول إلى الحل. كل مستوى له هدف: الوصول إلى نقطة النهاية بالحالة المطلوبة. 	الوصف العام

<ul style="list-style-type: none"> • بيئه اللعبة تقع في عالم من الطبيعة الخضراء، حيث تتغير الخلفية مع كل مستوى، حيث تبدأ اللعبة في عالم طبيعي، مليء بالتلال الخضراء، والأنهار الصغيرة، والسحب، وأماكن تحتوي على ثلج وجليد. • كل مستوى سيكون عبارة عن مسار يحتوي على عقبات مختلفة كالصخور، الفتحات، أو النباتات التي تحتاج إلى مياه. ويشمل المستوى على عقبات بيئية مثل: <ul style="list-style-type: none"> - نباتات تحتاج ماء لتزدهر ويفتح الطريق. - فتحات هواء لا يمكن عبورها إلا في هيئة بخار. - مرتفعات لا تصل إلا عند التحول لسحاب. - مياه تحتاج التحول لثلج للعبور. • باب للنهاية يكون في شكل مناسب للانفريومنت، وعلى الطالب الوصول إليه لكي يتمكن من انتهاء المستوى. 	وصف Environment
<ul style="list-style-type: none"> • اللاعب يتحكم في الشخصية الرئيسية من خلال النقر على الشاشة أو النقر بالماوس: - فعند الضغط على أي مكان في الشاشة، تتحرك الشخصية تلقائياً إلى هذا المكان في خط مستقيم إذا كان الاتجاه يمين، يسار، أعلى، أو أسفل، "أفقي أو رأسى"، على ألا تكون الحركة بشكل مائل. - في بعض الأماكن باللعبة، يجب على اللاعب الضغط على زر لتغيير حالة الماء (مثل زر "التحول إلى بخار" أو "التحول إلى ثلج" أو "العكس") لتخفيي العقبة الحالية. 	وصف طريقة اللعب
<ul style="list-style-type: none"> • بعد انتهاء كل مستوى، يظهر feedback بسيط يعكس أداء اللاعب بطريقة محفزة وواضحة. • يعرض عدد من النجوم (3 نجوم) في أعلى الشاشة لتقدير الأداء، مع جملة تشجيعية مناسبة. • كما تظهر أزرار تتيح للاعب إعادة المحاولة أو الانتقال للمستوى التالي بناءً على النتيجة. 	وصف Feedback

شاشات اللعبة

شاشة البداية (Start Screen)

صورة توضيحية



- تحتوي على اسم اللعبة بشكل واضح وجذاب.
- خلفية بسيطة أو متحركة تعبر عن أجواء اللعبة.
- والكاركتير الأساسي باللعبة وهو قطرة الماء ، حيث يقوم بإعطاء رياكلشن حماسي لبدأ اللعب.

الوصف

مغامرة مائية

اسم اللعبة

زر play

الأزرار بالشاشة

يظهر زر play وهو يكبر ويصغر بحركة مناسبة.

الحركة

صوت الضغط على زر البداية.

المؤثرات الصوتية

شاشة التعليمات (Instructions)

- تظهر هذه الشاشة بمجرد الضغط على زر play.
- تكون الشاشة من روح الانفiroمنت يظهر بها طريقة اللعب وبعض الأزرار والאיقونات غير المتعارف عليها مع وصف لكل منها.
- اقتراح لأنشكال الأيقون.

الوصف

اضغط على هذا الزر لرفع درجة الحرارة.

نصوص الشاشة

اضغط على هذا الزر لخفض درجة الحرارة.

اضغط على هذا الزر لجعل السحب ثمطر.



صورة توضيحية

زر ✕ لإغلاق الشاشة.

الأزرار بالشاشة

شاشة المستويات (Levels Screen)

- ان تكون تصميم شاشة المستويات من روح الانغيرومنت.
- مقسمة الى 6 مستويات مرقمة من 1 إلى 6 بحيث يظهر 3 مستويات بالشاشة والثلاث المستويات الاخرين بشاشة اخرى والانتقال بينهم يكون عن طريق swipe سحب.
- اللعبة بها 6 مستويات، وتكون جميع المستويات مفتوحة باستثناء المستوى الحالي. وعند إنتهاء المستوى بنجاح، يتم فتح المستوى التالي مباشرة.
- كل مستوى يحتوي على 3 نجوم تظهر بناءً على الوقت المستغرق لإنجاز كل مستوى.
- إذا فشل اللاعب في مستوى ولم يصل الى باب النهاية، يظهر الفيديباك ويمكن إعادة المستوى مره اخرى.

الوصف



صورة توضيحية

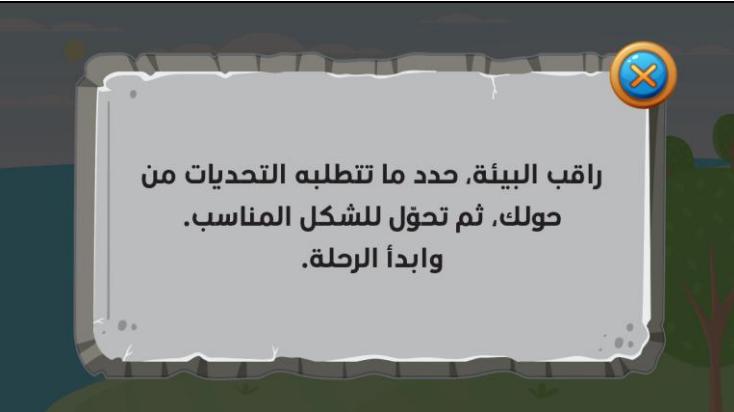
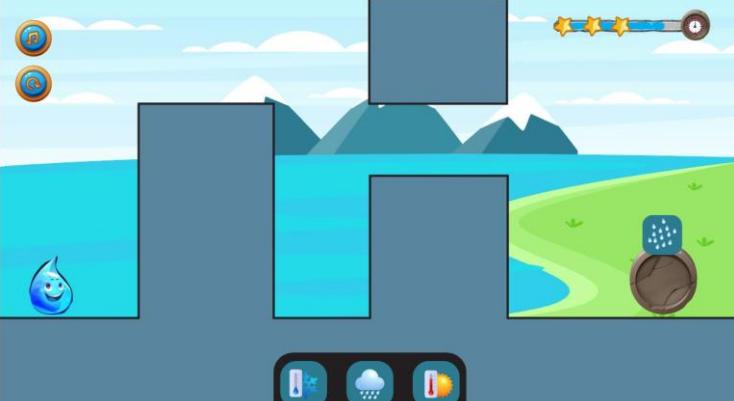
كل level يعتبر زرار في حالة كان مفعول.

الأزرار

شاشة التلميح (Hint screen)

راقب البيئة، وحدد ما تتطلبه التحديات من حولك، ثم تحول للشكل المناسب. وابدا الرحلة.

نصوص الشاشة

<p>راقب البيئة، وحدد ما تتطلبه التحديات من حولك، ثم تحول للشكل المناسب. وابداً الرحلة.</p>	<p>الرواية الصوتية</p>
	<p>صورة توضيحية</p>
<p>زر ✕ لإغلاق الشاشة.</p>	<p>الأزرار بالشاشة</p>
<p>المؤثرات الصوتية</p>	
<h3>شاشة اللعب (Game Screen)</h3>	
	<p>الصورة التوضيحية</p>
<ul style="list-style-type: none"> • يلعب المستخدم بشخصية تمثل "قطرة ماء" يمكنها التحول بين الحالات الفيزيائية الأربع (ماء - بخار - ثلج - سحاب)، ويجب عليه التفكير جيداً في كل موقف واستخدام التحولات المناسبة لتجاوز العوائق والوصول إلى "باب النهاية" بالحالة المطلوبة قبل انتهاء الوقت المحدد. • طريقة التحكم بالكاركتر: <ul style="list-style-type: none"> ◦ عند الضغط على أي مكان بالشاشة بخلاف الجدران والمعوقات يتحرك نحو النقطة التي تم الضغط في خط مستقيم. ◦ لا يمكن التحرك بشكل قطري (مائل)، ويتوقف الكاركتر تلقائياً عند الاصطدام بعائق أو نهاية المسار. ◦ لا يمكن المرور من خلال الجدران أو أي عائق مشابه. 	<p>الوصف</p>

- يستطيع الضغط على زر Reload ل إعادة المستوى في اي وقت داخل المستوى.

أزرار التحولات:

- رفع درجة الحرارة: من ماء ← لبخار ، ومن ثلج ← لماء
- خفض درجة الحرارة: من ماء ← لثلج ، ومن بخار ← لسحاب
- هطول المطر : من سحاب ← لماء

يوجد بعض القواعد والشروط الفيزيائية للتحول:

○ الماء :

- يمكنه دخول التربة، وفي تلك الحالة لا يمكن الضغط على أزرار التحولات، والتحول داخل التربة، (ستكون الأزرار dimmed).

▪ يمكنه التحول إلى بخار عند (رفع الحرارة).

▪ يمكنه التحول إلى ثلج عند (خفض الحرارة).

- إذا دخل بركة ماء: يُحجز ولا يمكنه الخروج أو التحول، فلا يمكن الضغط على أزرار التحولات، والتحول داخل التربة، (ستكون الأزرار dimmed).

▪ يمكن امتصاصه بواسطة النبات ثم يتحول لبخار تلقائياً (عملية النتح).

▪ **ملحوظة:** الأزرار التي ستكون مفعولة في حالة كان الكراكتر (ماء)، زر رفع الحرارة، وزر خفض الحرارة.

○ البخار :

▪ ناتج من رفع الحرارة فيتتحول من كونه ماء إلى بخار ماء.

▪ يبقى في أعلى المشهد فقط، لا يمكنه النزول للأسفل.

▪ يمكنه التحول إلى سحاب عند (خفض الحرارة).

▪ لا يمكنه المرور من خلال الأرض أو التربة.

▪ يعوقه المراوح ويبعده لمسافة وهي أقصى مسار الهواء.

▪ ملحوظة: الأزرار التي ستكون مفعولة في حالة كان الكراكتر (بخار)، زر خفض الحرارة.

○ السحاب:

- ناتج من خفض الحرارة فيتحول من كونه بخار ماء إلى سحاب.
- يمكنه التحرك لأعلى ولأسفل، على أن يكون التحرك في الجزء العلوي فقط بالمشهد وذلك حتى ربع ارتفاع المشهد (الربع العلوي).
- يمكنه تجاوز العقبات العالية.
- يمكنه الهطول وتحويل نفسه إلى ماء، ولكن لا يمكن التحول إلى ثلج أو بخار.
- المراوح تعوق حركته أيضًا.
- ملحوظة: الأزرار التي ستكون مفعولة في حالة كان الكراكتر (سحاب)، زر الهطول (المطر).

○ الثلج:

- ناتج من خفض الحرارة ليتحول من كونه ماء إلى ثلج.
- يمكنه الوقوف على برك الماء.
- لا يمكنه دخول التربة أو التحول إلى حالات أخرى، الا في حالة ارتفاع درجة الحرارة وتحوله إلى ماء.
- ملحوظة: الأزرار التي ستكون مفعولة في حالة كان الكراكتر (ثلج)، زر الهطول (رفع الحرارة).

▪ ملحوظة:

- بناء على شروط التحول بين الحالات المختلفة، يجب ان تكون ازرار التحول الثلاثة لها state تتغير حسب الحالة الحالية للكراكتر.
- يجب أن يظهر الزر بشكل غير نشط (dimmed) لتوضيح عدم إمكانية الضغط عليه، مثل: إذا كان الكراكتر على هيئة ماء: زر رفع درجة الحرارة مفعل، زر خفض درجة الحرارة مفعل، زر الهطول غير مفعل (dimmed).
- العقبات البيئية:

- التربة: يمكن دخولها فقط بحالة الماء، وعندئذ لا يمكن الضغط على أي زر والتحول من حالة لأخرى.
- برك الماء: في حالة الماء يهبط بها ولا يخرج منها، أما في حالة الثلج يمكنه العبور من فوقها.
- المراوح: تعيق حركة البخار والسحب ويوجد بعض المراوح تعمل وتتوقف بشكل تلقائي كل 4 ثواني وسوف يتم تحديد ذلك بالأسفل في كل مستوى.
- شبكات متنبقة (مثل المصفاة): تسمح بمرور الماء والبخار فقط.
- مراوح رفع وخفض الحرارة: هي مراوح خاصة داخل المستوى تعوق حركة الكاركتر، يمر خلالها الكاركتر فيتحول تلقائياً دون الضغط على أزرار وتعمل وتغلق بشكل تلقائي كل 4 ثواني.
- مراوح رفع الحرارة: تقوم تلقائياً برفع درجة حرارة الكاركتر، مما يؤدي إلى تحوله إذا كانت حالته تسمح بذلك (مثل التحول من ماء إلى بخار)، مما تعيق حركته.
- مراوح خفض الحرارة: تقوم تلقائياً بخفض درجة حرارة الكاركتر، مما يؤدي إلى تحوله حسب حالته (مثل التحول من ماء إلى ثلج أو من بخار إلى سحاب)، مما تعيق حركته.
- التimer:
- كل مستوى له timer خاص به (مدة مختلفة حسب الصعوبة).
- حيث يظهر الوقت في شكل progress bar (شريط)، يحتوي على ساعة مناسبة من روح الانفيرومنت، و3 نجوم موزعة بطول البروجريز بار.
- حيث يبدأ البروجريز بار بثلاث نجوم مضيئة:
- مع مرور وقت معين (51% من الوقت) تُخصم نجمة.
- إذا مر وقت أكثر (81% من الوقت) تُخصم نجمة أخرى.
- مع قرب انتهاء الوقت يحصل على نجمة واحدة فقط.
- مع انتهاء الوقت يخسر كل النجوم، ويعيد المستوى.
- **ملحوظة:** ستظهر النجوم التي حافظ عليها (النجوم المضيئة)، على كل مستوى بشاشة المستويات، ويمكنه إعادة المستوى لتحسين النجوم التي حصل عليها.

	<ul style="list-style-type: none"> يوجد فيدياك بعد كل مستوى ويوجد فيدياك نهائي على هيئة مشهد خاتمي للتهنئة على اجتياز اللعبة.
	<ul style="list-style-type: none"> زر music: يظهر في اعلى يسار الشاشة من خلاله يتم التحكم في فتح او غلق الـmusic. زر Reload: يظهر أعلى يسار الشاشة. زر رفع الحرارة: يظهر في مكان مناسب للتصميم. زر خفض الحرارة: يظهر في مكان مناسب للتصميم. زر الهطول: يظهر في مكان مناسب للتصميم.
Click	طريقة التفاعل

Feedback after each level

في حالة الاجابة الخاطئة	في حالة الاجابة الصحيحة
<ul style="list-style-type: none"> يظهر النص الخاص بالفيدياك على الشاشة. يظهر الكاركتر وهو حزين وتعرض اعلاه النجوم بشكل dimmed. 	<ul style="list-style-type: none"> يظهر النص الخاص بالفيدياك. يظهر الكاركتر وهو فرحان وتعرض اعلاه النجوم. <p>ملحوظة: في حالة المستوى الأخير يظهر الكاركتر بشكل فرحان لكن بشكل مختلف عن باقي المستويات.</p>

الازرار

	<ul style="list-style-type: none"> زر Next للدخول للمستوى التالي، غير مفعل. يظهر بالأسفل زر Reload لأعاده المستوى. يظهر زر X وذلك للرجوع إلى شاشة الـlevels.
--	---

النصوص

أعد المحاولة فكّر في التحولات المناسبة لتجاوز العقبات.	احسنت الفكير الذكي قادك إلى الحل.
---	--

صورة توضيحية



المشهد النهائي

تظهر شاشة الفيديو النهاية بعد اجتياز جميع مستويات اللعبة الـ 6 ويحتوي المشهد على:

- جميع الشخصيات المستخدمة داخل اللعبة (الماء - السحاب - البخار - الثلج) وكل منها له حركة تدل على الفرح واجتياز المهمة.
- جملة تحفيزية كدليل على اجتياز اللعبة باكملها.
- وازرار الـ home و ×.

الوصف:

- في منطقة طبيعية خضراء تحيط بها الأشجار والنباتات، تمتد بحيرة صافية تتعكس عليها ألوان السماء.
- تتحرك قطرات الماء داخل البحيرة وتقفز بخفة، وتنثر بوضوح وهي تندمج وتحول أثناء حركتها داخل الماء.
- يُسلط ضوء الشمس على جزء من البحيرة، مما يُظهر بخار الماء وهو يتتصاعد بهدوء إلى الأعلى.
- في السماء العلوية، تتحرك السحب بانسيابية عبر كامل المشهد، ويهطل المطر في لحظات محددة بشكل متساوي يغمر البيئة.
- كما يظهر بعض قطع الثلج (الكاركتر) تطفو في طوق دائري فوق سطح الماء، تضييف حيوية وتتنوعاً للمشهد.

صورة توضيحية



النص على الشاشة

رائع

خطوة بعد خطوة وصلت إلى الهدف... لقد أنهيت الرحلة بنجاح.

الأزرار

- يظهر زر وذلك للرجوع إلى شاشة ال levels.
- زر لرجوع إلى شاشة البداية.

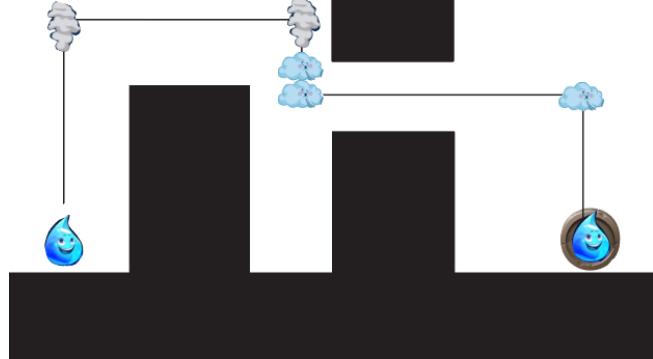
مخطط ألوان يوضح الرسم التوضيحي المستخدم بالمشهد

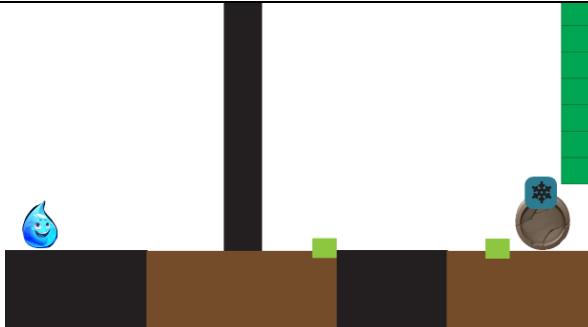
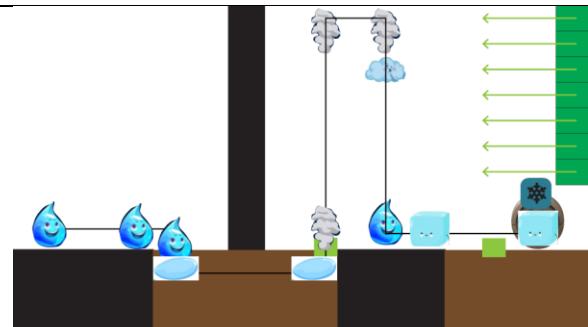
في الرسم التوضيحي للمستوى، سيتم استخدام ألوان مختلفة لتمثيل العناصر التفاعلية والثابتة داخل البيئة.

- الأخضر: يدل على المروحة (عائق لحركة البخار أو السحاب).
- الأسود: يمثل الحوائط/العواائق الصلبة (لا يمكن المرور من خلالها).
- البني الغامق: يشير إلى التربة (يمكن دخولها فقط في حالة الماء، ولا يمكن التحول داخلها).
- الأصفر: يستخدم للدلالة على المصفاة (يمكن للماء والبخار المرور خلالها فقط).
- الأحمر: يمثل مروحة رفع الحرارة (يحول الكاركتر تلقائياً عند المرور).
- الأزرق الغامق: يمثل مروحة خفض الحرارة (يحول الكاركتر تلقائياً عند المرور).
- الأزرق الفاتح: يدل على بركة الماء (يمكن الدخول إليها كماء، لكن لا يمكن الخروج منها).
- الأخضر الفاتح: يشير إلى الزرع (يمتص الماء ويحوّله إلى بخار تلقائياً).
- الاسهم الخارجية من المراوح والمراوح الباردة والساخنة دليل على مدى تأثير الهواء بحيث أن نهاية السهم هو نهاية التأثير.

المستوى الأول (Lev 1)

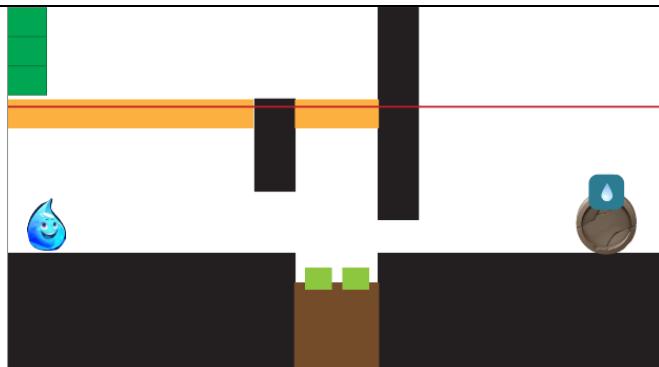
الوصف	الخطوات
• يبدأ الكاركتر بالتحرك في بداية المشهد.	
• وعند الضغط على زر رفع الحرارة يتتحول من ماء إلى بخار ليصعد للأعلى.	
• ثم يبدأ بالتحرك نحو اليمين حتى يصل إلى الحائط العائق بال أعلى.	
• ثم يتتحول إلى سحاب عند الضغط على زر خفض الحرارة، ليستطيع الهبوط للأسفل قليلاً (ربع ارتفاع المشهد من أعلى) ليمر من الحائط.	

<ul style="list-style-type: none"> • ثم يصل فوق باب النهاية ويتحول الى هطول ويدخل الباب وينهي المستوى. 	
حوائط - باب النهاية	العناصر الموجودة بالمستوى
60 ثانية	Timer
	صورة توضيحية لشكل العناصر ومكانتها
<p>ملحوظة: يجب على السحاب ان لا يهبط عن الحدود المحددة بالاحمر.</p> 	صورة توضيحية للمسار الصحيح
<p>ملحوظة: هذا هو المسار الصحيح لكن يوجد اكثرا من طريقة اخرى للحل وهي معتمدة على طريقة التحول ومكان التحول وبالتالي لا يمكن الاعتماد على هذا الاحتمال فقط.</p>	
المستوى الثاني (Lev 2)	
<ul style="list-style-type: none"> • يبدأ الكاركتر بالتحرك في بداية المشهد ويتحرك لليمين حتى يصل الى التربة. • وعند وصوله يدخل التربة ويتحول لشكل ماء بداخل التربة. • ويستمر في الحركة لليمين الى ان يصل الى النبات ليصعد للاعلى على هيئة بخار ماء. • ثم يبدأ بالتحرك نحو اليمين، وعند الضغط على زر خفض الحرارة يتحوال الى سحاب، وبالضغط على زر الهطول يتحوال الى ماء على الارض بمنتصف الترتيبتين. • وعند الضغط على زر خفض الحرارة يتحوال الى ثلج ليستطيع المشي على التربة والوصول الى باب النهاية. 	الوصف
حوائط - مراوح تعمل باستمرار - نباتات - تربة - باب النهاية	العناصر الموجودة بالمستوى

60 ثانية	Timer
	صورة توضيحية لشكل العناصر ومكانها
	صورة توضيحية للمسار الصحيح
<p>ملحوظة: هذا هو المسار الصحيح لكن يوجد اكثرا من طريقة اخرى للحل وهي معتمدة على طريقة التحول ومكان التحول وبالتالي لا يمكن الاعتماد على هذا الاحتمال فقط.</p> <p style="color: #ff0000;">(Lev 3) المستوى الثالث</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • يبدأ الكاركتر بالتحرك في بداية المشهد ويتحرك لليمين حتى يصل الى التربة. • وعند وصوله يدخل التربة ويتحول لشكل ماء بداخل التربة. • ثم تكبر الزرعة الاولى وتكون مساوية للارض. • وبالضغط على زر رفع الحرارة يتحول لبخار ماء ويصعد للاعلى. • ثم يبدأ بالتحرك نحو اليسار، ثم بالضغط على زر خفض الحرارة يتحول الى سحاب. • وبالضغط على زر الهطول يمطر ليتحول الى ماء على الحائط العلوية. • ثم يتحرك لينزل للأسفل ليقوم باعادة الخطوات لتكبير الزرعة الثانية. • ثم يقوم بعمل ما سبق ليتحرك الى باب النهاية على هيئة ماء. 	الوصف
<p>حوايط - مراوح تعمل باستمرار - نباتات - تربة - مصفاه - باب النهاية</p>	العناصر الموجودة بالمستوى

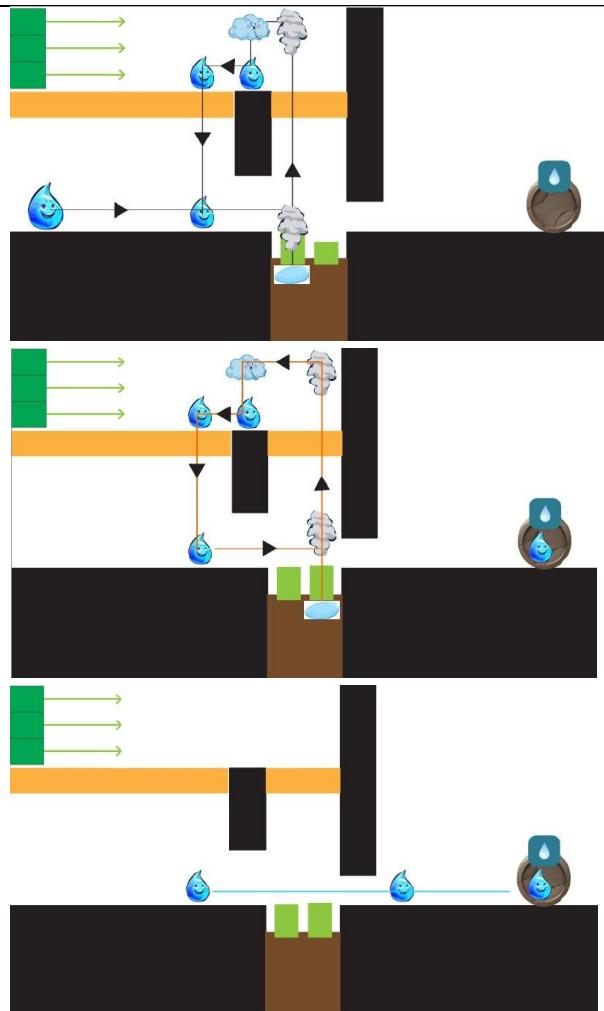
75 ثانية

Timer



صورة توضيحية لشكل العناصر
ومكانها

ملحوظة: يجب على السحاب ان لا يهبط عن الحدود المحددة بالاحمر.



صورة توضيحية للمسار
الصحيح

ملحوظة: هذا هو المسار الصحيح لكن يوجد اكثر من طريقة اخرى للحل وهي معتمدة على طريقة التحول ومكان التحول وبالتالي لا يمكن الاعتماد على هذا الاحتمال فقط.

المستوى الرابع (Lev 4)

الوصف

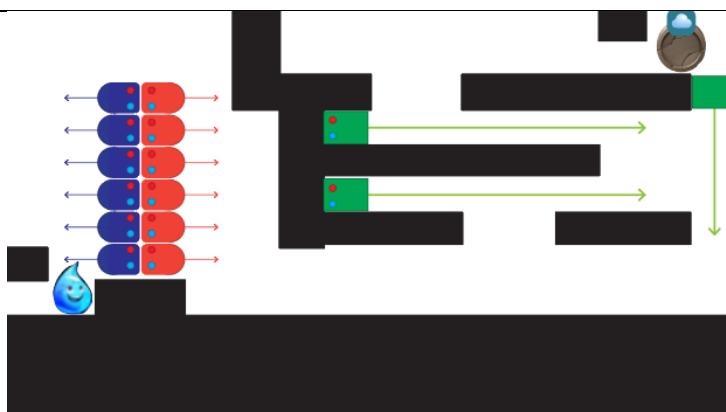
- يبدأ الكاركتر بالتحول إلى بخار بالضغط على زر رفع الحرارة، وذلك ليصعد للأعلى بشرط أن ينتظر إلى حين غلق المراوح الباردة.
- بالضغط على زر خفض الحرارة يبدأ بالتحول إلى سحاب، ثم بالضغط على زر الهطول يمطر ليهبط على المراوح من الأعلى في المنتصف على شكل ماء.
- ثم يهبط لأسفل بشرط أن ينتظر إلى حين غلق المراوح الساخنة.
- ثم يسير إلى اليمين إلى أن يصل إلى الفتحة الموجودة بمنتصف الحاجط بالعرض.
- وبالضغط على زر رفع الحرارة يتتحول إلى بخار ماء ويصعد لكن بشرط أن ينتظر أن تطلق مروحة الهواء العادية.
- يقف بخار الماء بنهاية الحاجط، حيث نهاية الهواء (أسمم الهواء) فيمكنه الوقوف دون أن يقوم الهواء بازاحته.
- ثم يصعد للأعلى وينتظر المروحة العليا أن تتوقف ثم يسير إلى اليسار ليصعد قبل أن تعمل المروحة مرة أخرى.
- ثم يتحرك حتى يصل إلى باب النهاية.

العناصر الموجودة بالمستوى

75 ثانية

Timer

صورة توضيحية لشكل العناصر
ومكانها

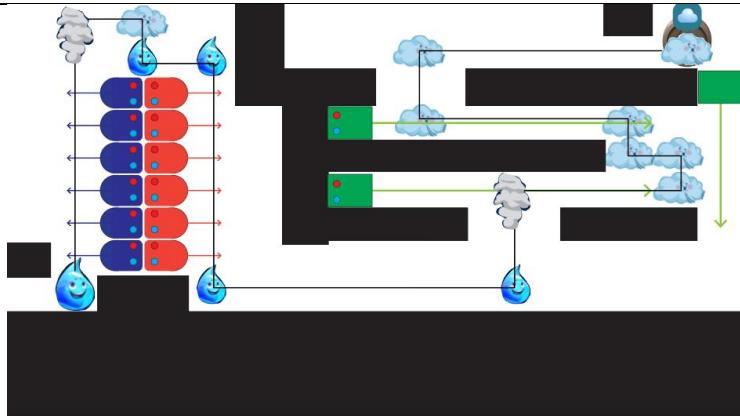


ملحوظة: المروحتان الخضراء الموجودة بهما زران الأحمر والازرق هي مراوح تعمل وتتوقف بشكل تلقائي بفترات ثابتة بشكل مستمر حيث تحرك البخار والسحب فقط دون أن تقوم بتحويلهم من حالة للأخرى، و(تعمل لمدة 4 ثانية – تتوقف لمدة 4 ثانية).

ملحوظة: المراوح الزرقاء الباردة تعمل وتتوقف معاً مثل المراوح المذكورة سابقاً (تعمل لمدة 4 ثانية – تتوقف لمدة 4 ثانية).

ملحوظة: المراوح الحمراء الساخنة تعمل وتتوقف معاً مثل المراوح المذكورة سابقاً (تعمل لمدة 4 ثانية – تتوقف لمدة 4 ثانية).

ثانية).



صورة توضيحية للمسار
الصحيح

ملحوظة: هذا هو المسار الصحيح لكن يوجد اكثرب من طريقة اخرى للحل وهي معتمدة على طريقة التحول ومكان التحول وبالتالي لا يمكن الاعتماد على هذا الاحتمال فقط.

المستوى الخامس (Lev 5)

- بالضغط على زر خفض الحرارة، يبدأ الكراکتر بالتحول الى ثلج.
- ثم يبدأ بالتحرك فوق الماء حتى يصل الى نهاية الحائط.
- وبالضغط على زر رفع الحرارة يتتحول الى ماء.
- ثم بالضغط على رفع الحرارة، يتحول الى بخار ماء ليصعد للعلى.
- ثم يتحرك لليمين فوق الحائط بالاعلى.
- وبالضغط على زر خفض الحرارة، يتحول الى سحاب ثم بالضغط على زر الهطول يمطر ليتحول لماء.
- ثم يتحرك بالماء ليضغط على الثلاث ازرار ليسقط قطع الثلج بالماء فيزداد منسوب.

ملحوظة: في الحالة السابقة يمكن أن يقوم بالضغط على الثلاث ازرار، وإسقاط قطع الثلج في حالة أن كان حالته ثلج أو ماء.

- ثم يتحرك الماء ليهبط للاسف.
- ثم يتحول الى ثلج لي sisir على الماء حتى يصل الى باب النهاية.

حوايطة - مراوح تعمل باستمرار - 3 اجهزة تمسك قطع ثلج - برك ماء - باب النهاية

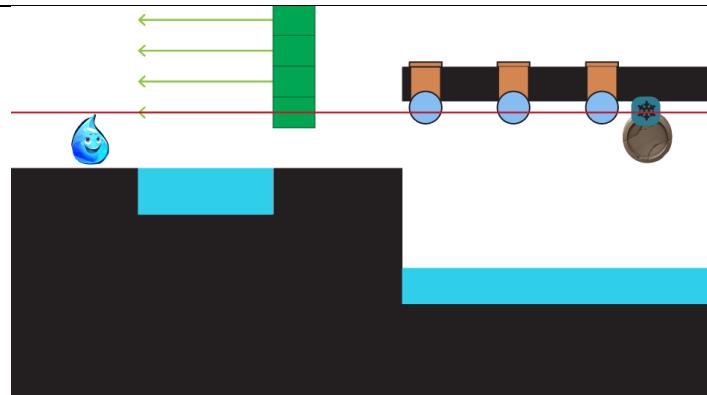
العناصر الموجودة بالمستوى

60 ثانية

Timer

صورة توضيحية لشكل العناصر

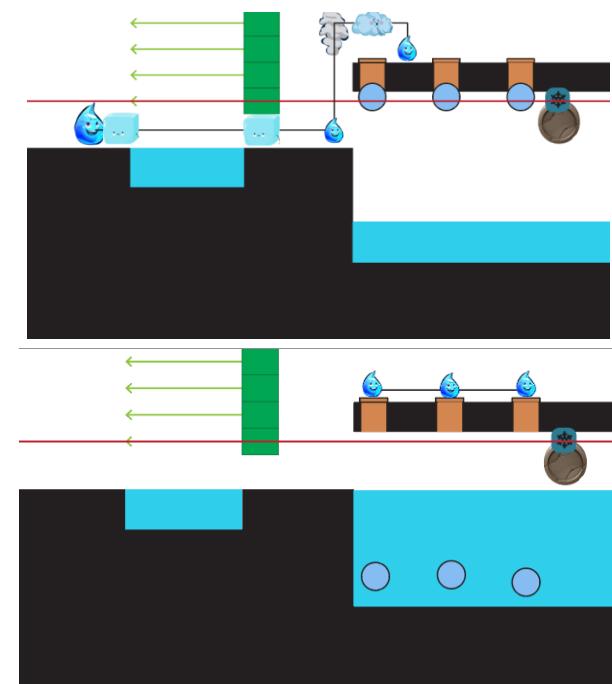
ومكانها

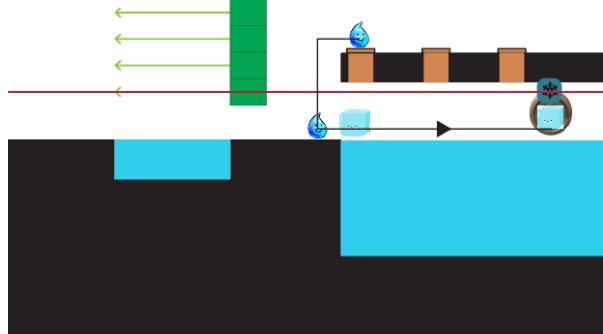


ملحوظة: يوجد ثلات اجهزة باللون البني يوجد بهما قطع ثلج وبكل جهاز بالاعلى زر عند الضغط عليه يسقط قطعة الثلج بالماء ويعلى منسوب الماء بقدر معين.

ملحوظة: يجب على السحاب بان لا يهبط اكثرا من الخط الاحمر الموجود بالمشهد حتى لا يتمكن بالتحول لسحب ويسير من فوق الماء.

صورة توضيحية للمسار الصحيح





ملحوظة: هذا هو المسار الصحيح لكن يوجد اكثراً من طريقة أخرى للحل وهي معتمدة على طريقة التحول ومكان التحول وبالتالي لا يمكن الاعتماد على هذا الاحتمال فقط.

المستوى السادس (Lev 6)

- | الوصف | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • بالضغط على زر رفع الحرارة، يبدأ الكاركتر بالتحول الى بخار ليصعد للعلى. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • بالضغط على زر خفض الحرارة، يتحوال الى سحاب، وبالضغط على زر الهطول يهبط المطر على شكل ماء على الحائط بالاعلى. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • بالضغط على زر خفض الحرارة، يتحوال الى ثلج ويمشي الى اليمين الى نهاية الشبكة الاولى. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • بالضغط على زر رفع الحرارة، يتحوال الى ماء ليهبط من الشبكة الى الحائط المنخفضة. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • بالضغط على زر خفض الحرارة يتحوال الى ثلج مرة اخرى ويمشي الى يمين المشهد حتى يصل الى نهاية الحائط. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • بالضغط على زر رفع الحرارة، يتحوال الى ماء ثم بالضغط على رفع الحرارة يتحوال الى بخار ليصعد للعلى. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • بالضغط على زر خفض الحرارة، يتحوال الى سحاب ليهبط قليلاً ويسير الى الحائط الاخير، ثم بالضغط على زر الهطول، يهبط على هيئة ماء. | |
| <ul style="list-style-type: none"> • بالضغط على زر خفض الحرارة يتحوال الى ثلج ليسقط للاسفل ويصل الى باب النهاية. | |

حوائط - مراوح تعمل باستمرار - 1 مروحة ساخنة تعمل باستمرار - مصفاه - تربة - نبات - باب النهاية

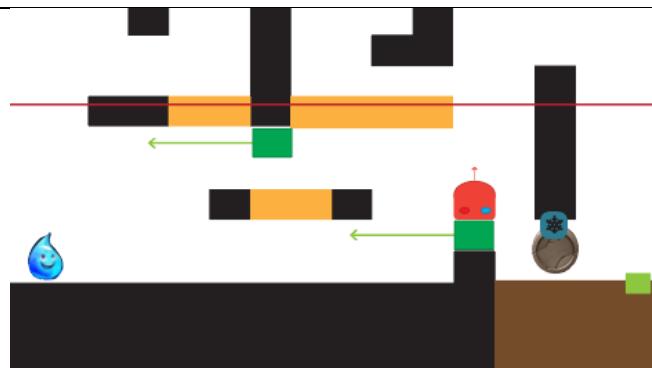
العناصر الموجودة بالمستوى

90 ثانية

Timer

صورة توضيحية لشكل العناصر

ومكانها

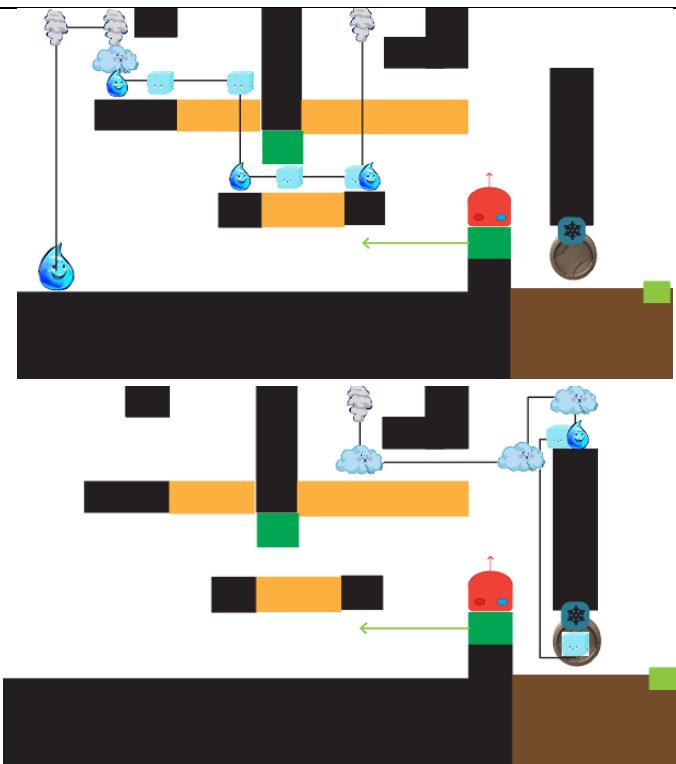


ملحوظة: المروحة الحمراء تعمل باستمرار.

ملحوظة: يجب على السحاب بان لا يهبط اكثرب من الخط الاحمر الموجود بالمشهد حتى لا يتمكن بالتحول لسحاب ويسير من فوق الماء.

صورة توضيحية للمسار الصحيح

الصحيح



ملحوظة: هذا هو المسار الصحيح لكن يوجد اكثرب من طريقة اخرى للحل وهي معتمدة على طريقة التحول ومكان

التحول وبالتالي لا يمكن الاعتماد على هذا الاحتمال فقط.