

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ РАЗВИТИЯ
MOBILE GAME
Нархал Jam ©**

Содержание:

- Понятие и основная идея

- 2D-акция приложение игра с 4-х различными режимами игры, которые вовлекают нажав или раздвижные нарывы вокруг цвета спичечных различных фоновых объектов.

- Требования к проекту и программного обеспечения

- Это должно быть полным и полностью программируемым игры Android приложение так, чтобы все действия, необходимые в игре работу безупречно.
- Это приложение должно быть запрограммировано таким образом, что будет легко выполнять модернизацию и так, что эти обновления будут обновлять текущие игры приложения, которые будут уже установлены на устройствах пользователей, в будущем.
- Это приложение игра должна быть в состоянии безошибочно использовать безопасные микротранзакции в Google Play Store, так что люди могут сделать успешные покупки в приложении, с реальными деньгами, чтобы получить виртуальные валюты. Затем эти виртуальные валюты должны иметь возможность разблокировать указанные действия в игре. И эти виртуальные валюты должны правильно сохранить себя приложение игрока, так что они могут использовать эти виртуальные валюты в более позднее время. Это приложение игра также должна быть запрограммирована таким образом, чтобы другие не смогут взломать систему виртуальной валюты этой игры и использовать его.
- Эта игра должна быть бета-тестирование, отложены и полностью работоспособна. Он также должен быть в состоянии работать как неопубликованный приложение, чтобы проверить на таких устройствах, как Android таблетки.
- Это приложение должно быть запрограммировано с динамическим пилить функцию экрана, которую можно обновить без необходимости повторно отправить его в качестве обновления в App Store. Это требует реализации взаимодействия между сервером и клиентом, так каждый раз, когда запуски приложения, он проверяет в с сервером, чтобы получить последнюю версию Наг экран. Это позволит мне редактировать пилить экран на сервере, и он будет обновляться в всех пользовательских приложений игр автоматически. Этот динамический пилить экран должен иметь возможность быть включен и выключен с сервера, а также.

- Эта игра App должна быть интегрирована с надлежащим использованием (несколько) рекламными сетями, такие как Google AdSense, и другие, чтобы принести в доходах от рекламы. Я требую несколько, свободно использовать сети объявлений, так как часто не объявление будет доступно из одной сети и во времена, подобные этим, он будет выбирать из другой сети, чтобы покрыть слабину.

- Это приложение игра также будет запрограммирована на промо-странице, которая может быть использована для создания приложений сети, который будет использоваться для рекламы ссылки на другие приложения, которые будут сделаны в ближайшее время.
- Это приложение должно быть совместимо с Android платформы и Google Play Store. Кроме того, необходимо, чтобы быть совместимым с последними версиями Android устройств, а также основных старых операционных систем Android.

- Программа это приложение так, чтобы оно не может быть взломан или скопированы легко, и если файл coppiced, что он не может быть coppiced с любым из его внутреннего пользователя сохранить данные или премиум режим игры разблокирован. Кроме защиты программы камень покупательную так, что она не может быть изменена с помощью людей, которые хотят сделать джейлбрейк его.

- Пользовательское Соглашение: Включите этот параметр в тексте загрузки пользовательского соглашения. При загрузке или использовании данного программного обеспечения, вы соглашаетесь никогда не копировать, не дублировать, воспроизводить, мимических, хак, перепрограммировать или перепроектировать любую часть данного программного обеспечения, полностью или частично. Все изображения, звуки, музыка, логотипы, знаки, названия и отличительные элементы на товарный знак © серии Norwin нарвала, 2019. Все права защищены. Любые попытки нарушения этих условий приведет к серьезным правовым последствиям.

Пожалуйста, опишите все страницы игр (этот список будет просто без описания)

1. Страница загрузки (только если одна необходимо загрузить приложение)
2. Видео Открытие
3. Название экрана (2 дополнительные страницы доступны)
4. Главное меню
5. Драгоценные камни Магазин (Super Нархал Shop)
6. Рекламные экраны (7 страниц)
7. уровни игры Нархал Jam (72 уровней)
8. Мощность раундов уровней игр (4 уровня)
9. уровни игры Супер Нархал парад (13 уровней)
10. уровни игры Нархали Слайдеры (13 уровней)
11. Нархал Нархал Jam Инструкции (8 страниц)
12. Мощность Круглой Инструкция экран (2 страницы)
13. Супер Нархал Parade Инструкция экрана (4 страницы)
14. Нархал Слайдеры Инструкция экрана (4 страницы)
15. Держатель экрана Jam
16. Нархал Jam Окончание экрана
17. Нархал ползунки Окончание экрана
18. Супер Нархал Parade Окончание экрана
19. Game Over Screen
20. Динамический Наг экран (только текст)
21. Промо-страница (только текст)
22. Всплывающие (16 Всплывающие - только текст)
23. 3 й Сторона объявления Всплывающие
24. антракт Видео

Прошу описать все этапы игры, уровни, просто список. Например:

1. Нархал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field)
2. Нархал Jam Level 2 (C 1 Spectrum Field)
3. Нархал Jam Level 3 (C 1 Spectrum Field)
4. Мощность Round 1
5. Нархал Jam Уровень 4 (C 1 Spectrum Field)
6. Нархал Jam Уровень 5 (C 1 Spectrum Field)
7. Нархал Jam Уровень 6 (C 1 Spectrum Field)

8. Мощность Round 2
9. Нархал Jam Уровень 7 (C 1 Spectrum Field)
10. Нархал Jam Уровень 8 (C 1 Spectrum Field)
11. Нархал Jam Уровень 9 (C 1 Spectrum Field)
12. Мощность Round 3
13. Нархал Jam Level 10 (c 1 Spectrum Field)
14. Нархал Jam Level 11 (c 1 Spectrum Field)
15. Нархал Jam Level 12 (c 1 Spectrum Field)
16. Мощность Round 4
17. Нархал Jam Level 1 (c 2 Spectrum Fields)
18. Нархал Jam Level 2 (C 2 Spectrum Fields)
19. Нархал Jam Level 3 (C 2 Spectrum Fields)
20. Мощность Round 1 (Идентично всячески его прежний вид)
21. Нархал Jam Уровень 4 (C 2 Spectrum Fields)
22. Нархал Jam Уровень 5 (C 2 Spectrum Fields)
23. Нархал Jam Уровень 6 (C 2 Spectrum Fields)
24. Мощность Round 2 (Идентичные всячески его прежний вид)
25. Нархал Jam Уровень 7 (C 2 Spectrum Fields)
26. Нархал Jam Уровень 8 (C 2 Spectrum Fields)
27. Нархал Jam Уровень 9 (C 2 Spectrum Fields)
28. Мощность Round 3 (Идентичные всячески его прежний вид)
29. Нархал Jam Level 10 (C 2 Spectrum Fields)
30. Нархал Jam Level 11 (C 2 Spectrum Fields)
31. Нархал Jam Level 12 (C 2 Spectrum Fields)
32. Мощность Round 4 (Идентичные всячески его прежний вид)
33. Нархал Jam Level 1 (C 3 Spectrum Fields)
34. Нархал Jam Level 2 (C 3 Spectrum Fields)
35. Нархал Jam Level 3 (C 3 Spectrum Fields)
36. Мощность Round 1 (Идентично всячески его прежний вид)
37. Нархал Jam Уровень 4 (C 3 Spectrum Fields)
38. Нархал Jam Уровень 5 (C 3 Spectrum Fields)
39. Нархал Jam Уровень 6 (C 3 Spectrum Fields)
40. Мощность Round 2 (Идентичные всячески его прежний вид)
41. Нархал Jam Уровень 7 (C 3 Spectrum Fields)
42. Нархал Jam Уровень 8 (C 3 Spectrum Fields)
43. Нархал Jam Уровень 9 (C 3 Spectrum Fields)
44. Мощность Round 3 (Идентичные всячески его прежний вид)
45. Нархал Jam Level 10 (C 3 Spectrum Fields)
46. Нархал Jam Level 11 (C 3 Spectrum Fields)
47. Нархал Jam Level 12 (C 3 Spectrum Fields)
48. Мощность Round 4 (Идентичные всячески его прежний вид)
49. Нархал Jam Level 1 (с 4 Spectrum Fields)

50. Нархал Jam Level 2 (C 4 Spectrum Fields)
51. Нархал Jam Level 3 (с 4 Spectrum Fields)
52. Мощность Round 1 (Идентично всячески его прежний вид)
53. Нархал Jam Уровень 4 (C 4 Spectrum Fields)
54. Нархал Jam Уровень 5 (C 4 Spectrum Fields)
55. Нархал Jam Уровень 6 (C 4 Spectrum Fields)
56. Мощность Round 2 (Идентичные всячески его прежний вид)
57. Нархал Jam Уровень 7 (C 4 Spectrum Fields)
58. Нархал Jam Уровень 8 (C 4 Spectrum Fields)
59. Нархал Jam Level 9 (C 4 Spectrum Fields)
60. Мощность Round 3 (Идентичные всячески его прежний вид)
61. Нархал Jam Level 10 (C 4 Spectrum Fields)
62. Нархал Jam Level 11 (C 4 Spectrum Fields)
63. Нархал Jam Level 12 (C 4 Spectrum Fields)
64. Мощность Round 4 (Идентичные всячески его прежний вид)
65. Нархал Jam Level 1 (с 5 полями спектра)
66. Нархал Jam Level 2 (с 5 полями спектра)
67. Нархал Jam Level 3 (с 5 полями спектра)
68. Мощность Round 1 (Идентично всячески его прежний вид)
69. Нархал Jam Уровень 4 (С 5 полей спектра)
70. Нархал Jam Уровень 5 (с 5 полями спектра)
71. Нархал Jam Уровень 6 (С 5 полей спектра)
72. Мощность Round 2 (Идентичные всячески его прежний вид)
73. Нархал Jam Уровень 7 (с 5 полями спектра)
74. Нархал Jam Уровень 8 (с 5 полями спектра)
75. Нархал Jam Уровень 9 (С 5 полей спектра)
76. Мощность Round 3 (Идентичные всячески его прежний вид)
77. Нархал Jam Level 10 (с 5 полями спектра)
78. Нархал Jam Level 11 (с 5 полями спектра)
79. Нархал Jam Level 12 (с 5 полями спектра)
80. Мощность Round 4 (Идентичные всячески его прежний вид)
81. Нархал Jam Level 1 (C 6 Spectrum Fields)
82. Нархал Jam Level 2 (C 6 Spectrum Fields)
83. Нархал Jam Level 3 (C 6 Spectrum Fields)
84. Мощность Round 1 (Идентично всячески его прежний вид)
85. Нархал Jam Уровень 4 (C 6 Spectrum Fields)
86. Нархал Jam Уровень 5 (C 6 Spectrum Fields)
87. Нархал Jam Уровень 6 (C 6 Spectrum Fields)
88. Мощность Round 2 (Идентичные всячески его прежний вид)
89. Нархал Jam Уровень 7 (C 6 Spectrum Fields)
90. Нархал Jam Уровень 8 (C 6 Spectrum Fields)
91. Нархал Jam Уровень 9 (C 6 Spectrum Fields)

- 92. Мощность Round 3 (Идентичные всячески его прежний вид)
- 93. Нархал Jam Level 10 (C 6 Spectrum Fields)
- 94. Нархал Jam Level 11 (C 6 Spectrum Fields)
- 95. Нархал Jam Level 12 (C 6 Spectrum Fields)
- 96. Мощность Round 4 (Идентичные всячески его прежний вид)
- 97. Супер Нархал парад 1-го уровня (Парад 25 Нарвалов)
- 98. Супер Нархал парад Уровень 2 (Парад 50 Нарвалов)
- 99. Супер Нархал парад Уровень 3 (Парад 75 Нарвалов)
- 100. Супер Нархал парад Уровень 4 (Парад 100 Нарвалов)
- 101. Супер Нархал парад Уровень 5 (Парад 125 Нарвалов)
- 102. Супер Нархал парад Уровень 6 (Парад 150 Нарвалов)
- 103. Супер Нархал Parade Уровень 7 (Парад 175 нарвалы)
- 104. Супер Нархал парад Уровень 8 (Парад 200 Нарвалов)
- 105. Супер Нархал парад Уровень 9 (Парад 250 Нарвалов)
- 106. Супер Нархал парад 10-го уровня (Парад 300 Нарвалов)
- 107. Супер Нархал парад Уровень 11 (Парад 400 Нарвалов)
- 108. Супер Нархал парад Уровень 12 (Парад 500 Нарвалов)
- 109. Супер Нархал парад Уровень 13 (Парад 1000 Нарвалов)
- 110. Нархал Слайдеры Уровень 1 (20 комплектов и Score Требование 300 очков)
- 111. Нархал ползунки Level 2 (25 Множества и Score Требование 600 очков)
- 112. Нархал Слайдеры Уровень 3 (25 Множества и Score Требование 700 очков)
- 113. Нархал Слайдеры Уровень 4 (30 Множества и Score Требование 800 точек)
- 114. Нархал ползунки Уровень 5 (30 Наборы и баллы Требование 850 баллов)
- 115. Нархал Слайдеры Уровень 6 (35 Множества и Score Требование 900 очков)
- 116. Нархал ползунки Уровень 7 (35 Наборы и баллы Требование 950 точек)
- 117. Нархал Слайдеры Уровень 8 (35 Множества и Score Требование 1000 очков)
- 118. Нархал ползунки Уровень 9 (40 Наборы и баллы Требование 1100 Points)
- 119. Нархал Бегунки 10-го уровня (40 Наборы и Счет Требование 1200 точек)
- 120. Нархал ползунки Level 11 (60 Множества и Score Требование 1750 очков)
- 121. Нархал Слайдеры Уровень 12 (80 Множества и Score Требование 2200 очков)
- 122. Нархал Слайдеры Уровень 13 (100 комплектов и Score Требование 3000 очков)

Теперь мы начинаем описывать каждый элемент на каждой странице.

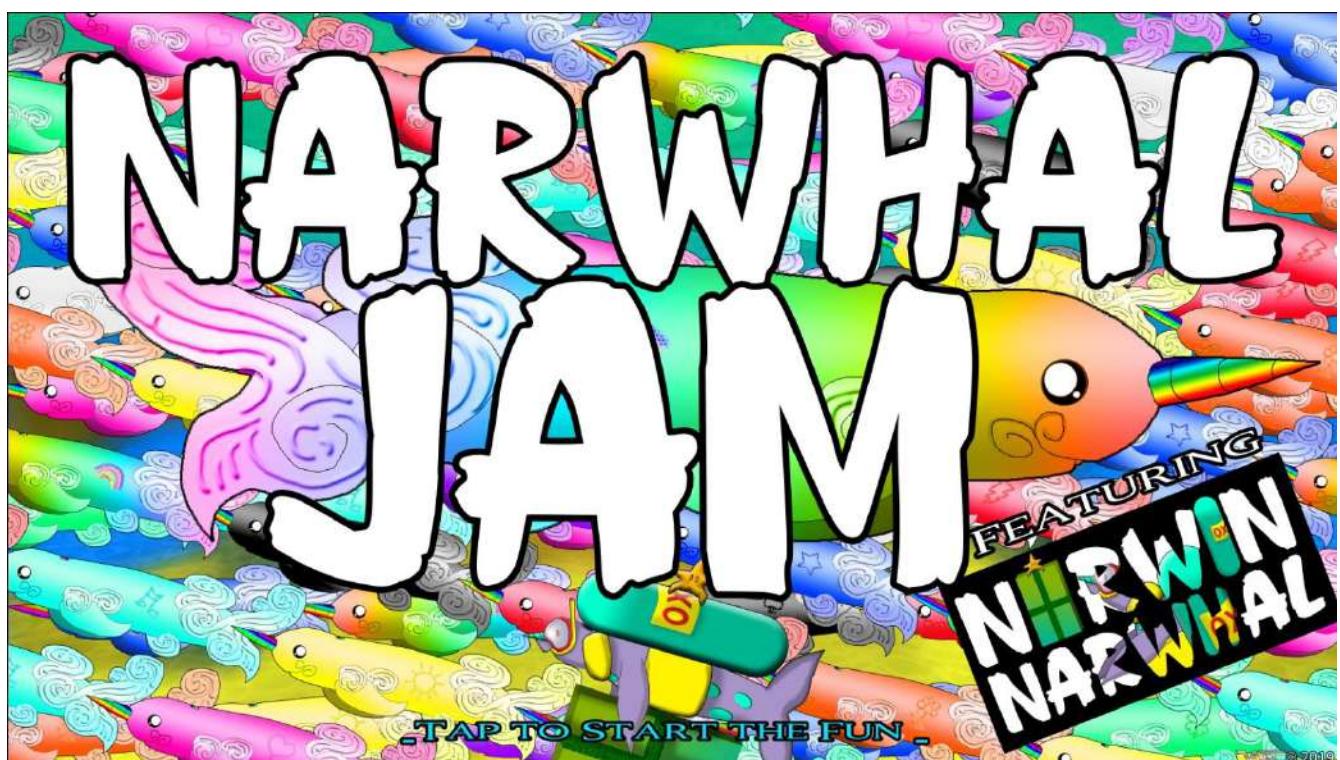
1. Скачать страницу

Все, что нужно, чтобы быть здесь, чтобы заставить его работать (если загрузка страницы необходима? Если нет, то не включайте его.

2. Название экрана (2 дополнительные страницы доступны)

Название экрана: Имеет внутреннюю проверку системы экономии, если Премиум версия уже разблокирована. Если это так, то отображается «Нархал Jam Название экрана» изображение, если он не был разблокирован еще, отобразить изображение «Нархал Jam Название экрана». Независимо от того, который отображается версия титульного экрана, следующие будут работать одинаково для обоих. Играть MP3 «Нархал Jam Announcement», 1 раз. Если игрок вводит или пойло на экране, экран переключается в главное меню.

Когда игра начинается первый игрок начинает с 2 продолжается. Как они прогрессируют в игре, это продолжается, будет сохранено от этапа к этапу.





3. Главное меню

Главное меню: Выведите изображение «Главное меню» и воспроизведение, и петля песню MP3 «Norwin Нархал объявления».

Каждый раз, когда кто-то запускает приложение игру и получает в главное меню, **Динамический Наг экран** будет всплывать, когда он включен. И после этого будет закрыт, если он не установлен, не включить вообще. После этого, **Промо-страница** здесь будет отображаться с язычком закрывающимся. В настоящее время, промо-страница будет рекламировать объявление бесплатно премиум версию, отображая это сообщение, «Нажмите здесь, чтобы купить премиум версию нарвала Jam, которая является объявление бесплатно, имеет 2 дополнительных режима игры разблокированы и дает вам 50 драгоценных камней, чтобы использовать в игре ! Для получения дополнительной нарвала удовольствия, купить полный комплект Norwin нарвала книг и товаров! Эти и более доступны в ваших любимых сайтах онлайн!» После того, как Promo Page замкнута, главное меню будет доступно. Если покупка премиум игры щелкнули, довести игрока в Google Play прикассовой зоне и начислять им \$ 12.

Если игрок нажимает на «Перейти к Супер Нархал Магазин» кнопку, играть MP3 «Выбор звука» 1 раз, остановить MP3 песню «Norwin Нархал объявлений», а затем перейдите в меню Gem Shop.

Если игрок нажимает на «Начать новую игру нарвала Jam» кнопку воспроизведения MP3 «Выбор звука» 1 раз, остановить MP3 песню «Norwin Нархал объявлений», а затем перейти на уровень 1, поле Зона 1 режима игры Нархал Jam.

Если игрок нажимает на кнопку «Продолжить свой Сохраненный Нархал Jam Игра» кнопку, играть MP3 «Выбор звука» 1 раз, остановить MP3 песню «Norwin Нархал объявлений», а затем загрузить игру Нархал Jam сохранить данные и вернуть игрока к последнему Нарвала уровень Jam они сохраняются на.

Если игрок нажимает на кнопку «Играть Супер нарвала парад», и игрок не разблокирован этот режим все же, играть MP3 «Target Error» 1 раз и отображения Popup 1. Если игрок нажимает на «Использовать мой опекун Gems, чтобы играть! !!»на экране всплывающего закройте экран всплывающего и играть MP3 „Target Ping“и вычесть 42 драгоценные камни из количества их драгоценных камней. Разблокирование режима игры Супер Нархал Parade, сохранить данные, что этот режим теперь постоянно разблокирован, остановить MP3 песню «Norwin Нархал объявления», а затем начать Супер нарвала парад на уровне 1. Если игрок не имеет 42 Gems, закройте экран всплывающего , остановить MP3 песню «Norwin Нархал объявления» и привести игрок к Gem Shop меню и отображения всплывающего окну 13. Если игрок нажимает на кнопке «Я не хочу больше удовольствия ...» закрыть экран всплывающего и воспроизвести MP3 «Target Error» , Если игрок уже открыл игру Супер Нархал парад,

Если игрок нажимает на кнопку «Играть нарвала ползунки», и игрок не разблокирован этот режим все же, играть MP3 «Target Error» 1 раз и отображения Popup 1. Если игрок нажимает на «Использовать мой опекун самоцветов играть !! !»на экране всплывающего закройте экран всплывающего и играть MP3 „Target Ping“и вычесть 42 драгоценные камни из количества их драгоценных камней. Разблокировать режим игры Нархали ползунки, сохранить данные, что этот режим теперь постоянно разблокирован, остановить MP3 песню «Norwin Нархал объявления», а затем начать нарвала ползунки на уровне 1. Если игрок не имеет 42 Gems, закройте экран всплывающего, остановку MP3 песня «Norwin Нархал Ad» и довести игрок до Gem Shop меню и отображения всплывающего окна 13. Если игрок нажимает на «Я не хочу больше удовольствия ...» закрыть экран всплывающего и воспроизвести MP3 «Target ошибку». Если игрок уже открыл игру Нархал ползунки, играть MP3 «Выбор звука» 1 раз,

Если игрок нажимает на «Инструкции для нарвала Jam» кнопку, играть MP3 «Выбор звука» 1 раз, остановить MP3 песню «Norwin Нархал объявлений», а затем перейти к экрану Нархал Jam инструкции.

Если игрок нажимает на кнопку «Norwin нарвала книги», играть MP3 «А чу» 1 раз, а затем продолжить на экраны объявлений.

Если игрок нажимает на любой из 3-х больших нарвалы, играть 1 из этих 3 файлов MP3, в случайном порядке, 1 раз. «Нархала речь 1» или «Нархала речь 2» или «3 Нархали речь».



4. Драгоценные камни Магазин (Super Нархал Shop)

Если игрок нажимает на Gems магазин иконы, в рамках активного уровня игры, а Л.Л. действие игры будет пауза, включая таймер и воспроизведение MP3-файлов, как отображается это меню. Показать изображение «Самоцветы Магазин Меню» и играть, и петля MP3 песня, «Gem Shop» и играть через музыку, MP3 звуковой файл «Магазин сообщений» 1 раз. Этот экран имеет обратную стрелку, расположенную в центре слева от этого меню. Если игрок нажимает на это, меню магазина исчезнет, все MP3 файлы, играя с экрана меню магазина остановится и активный уровень игры будет продолжаться. Кластер из 4-самоцветов, отображенных на подарочной коробке завернутого Norwin в, появится ряд над ними. Это текущее количество самоцветов, которое игрок имеет и доступны тратиться. Игра изначально начинается игрок с 0 самоцветов. Если игрок имеет недостаточное количество драгоценных камней, чтобы приобрести один из 10 бонусов, всплывающее окно 13 будет появляться и работать с всплывающим окном 16, чтобы продать драгоценные камни на игрок, чтобы получить это ранее щелкнуло при включении питания. При включении питания приобретается воспроизведения MP3 звук «Самоцветы б» 1 раз, вычесть необходимое количество драгоценных камней из подсчитывать текущие Gems игрока и применить силовую до игры. Если покупки игрока +1 продолжить, разблокировать нарвала ползунки или Разблокировать Супер нарвала парад, он будет принимать внутренние заметки этих фактов, так что бонусные игры всегда будут оставаться разблокированы, и игрок будет иметь дополнительный продолжать теперь, даже если они закрывают игру после этого. Если покупки игрока Разблокировка Ad Mode Free Premium, все всплывающие окна 3 Если покупки игрока +1 продолжить, разблокировать нарвала ползунки или Разблокировать Супер нарвала парад, он будет принимать внутренние заметки этих фактов, так что бонусные игры всегда будут оставаться разблокированы, и игрок будет иметь дополнительный продолжать теперь, даже если они закрывают игру после этого. Если покупки игрока Разблокировка Ad Mode Free Premium, все всплывающие окна 3 Если покупки игрока +1 продолжить, разблокировать нарвала ползунки или Разблокировать Супер нарвала парад, он будет принимать внутренние заметки этих фактов, так что бонусные игры всегда будут оставаться разблокированы, и игрок будет иметь дополнительный продолжать теперь, даже если они закрывают игру после этого. Если покупки игрока Разблокировка Ad Mode Free Premium, все всплывающие окна 3 Если покупки игрока +1 продолжить, разблокировать нарвала ползунки или Разблокировать Супер нарвала парад, он будет принимать внутренние заметки этих фактов, так что бонусные игры всегда будут оставаться разблокированы, и игрок будет иметь дополнительный продолжать теперь, даже если они закрывают игру после этого. Если покупки игрока Разблокировка Ad Mode Free Premium, все всплывающие окна 3 Если покупки игрока +1 продолжить, разблокировать нарвала ползунки или Разблокировать Супер нарвала парад, он будет принимать внутренние заметки этих фактов, так что бонусные игры всегда будут оставаться разблокированы, и игрок будет иметь дополнительный продолжать теперь, даже если они закрывают игру после этого.

Нархал Parade или Разблокировка режим Ad Free Премиум игры, после того, как они уже отпер ее, никакие камни не будут вычитаться, и ничего не случится.

В 10 интерактивных вариантов потратить Gems на.

1 хранитель драгоценные камни могут быть использованы для добавления 5 баллов любого балла поля спектра. (Точки будут добавлены к 1 из полого спектра, который является самым низким в счете и под отборочным числом точек, автоматически)

2 хранители Gems может быть использована, чтобы продолжить игру, в которой вы, после касания ракеты. (Меню магазина исчезнет, все MP3 файлы, играя с экрана меню магазина остановятся и активный уровень игры будет продолжаться и ракетный будет удалены.

3 хранители Драгоценные камни могут быть использованы, чтобы получить мгновенный Norwin нарвал, (только во время матча). Эти приобретенные Norwin Нарвалы появляются в центре экрана и не двигаются или когда-либо уходить, пока не собираются. Если уровень заканчивается, Norwin Нархал уйдет.

3 хранители Gems можно использовать, чтобы добавить по-прежнему текущие попытки, так что вы можете перезапустить на уровне вы находитесь и дать ему еще один выстрел, так что вам не придется вернуться к последней точке сбережения.

4 хранители Драгоценные камни могут быть использованы для уничтожения 1 цели на уровне. (1 мишень с большей HP будет выбрана и уничтожена)

5 хранители Gems может быть использована, чтобы сохранить игру на текущем уровне вы находитесь, предотвращая вас от необходимости вернуться к последней точке экономии, если вы проигрываете. Это только вариант для Нархал Jam и власть раунда игры. Если игрок пытается купить эту опцию во время Супер Нархал Parade уровня игры нарвалы ползунки или, никаких камней не будет вычитаться, и ничего не случится. (Игра будет создать специальные сохранить и вы будете продолжать в этом следующий раз уровня вы получите игру снова и или продолжить игру.)

5 хранители Драгоценные камни могут быть использованы, чтобы превратить все Нарвалов в радужных нарвалы в течение 5 секунд.

12 хранители Драгоценные камни могут быть использованы для обхода уровня. Если это уровень вы могли бы, как правило, сохраняются в, это позволит вам сохранить после обхода его. Если нет, то вы обойдете уровень, но если вы не получите, чтобы сохранить его, прежде чем запускать из попыток, и игрок перезаряжает от последней точки экономии, уровень будет теперь должны быть завершены снова. (Это будет начать следующий уровень, как только вы выходите из магазина)

42 хранители Gems может быть использован, чтобы разблокировать Супер нарвала Parade игры.

42 Хранитель Gems может быть использован для разблокировки нарвала ползунки игры.

144 хранители Gems может разблокировать объявление Режим Free Premium. Что будет обновлять эти 3 вещи в игра.

а) «Нархал Jam Премиум Название экрана» изображения.

б) Там не будет 3 и сторонние объявления, которые всплывают между раундами.

в) Игры Нархал Слайдеры и Супер Нархал Парад будет разблокирован с самого начала

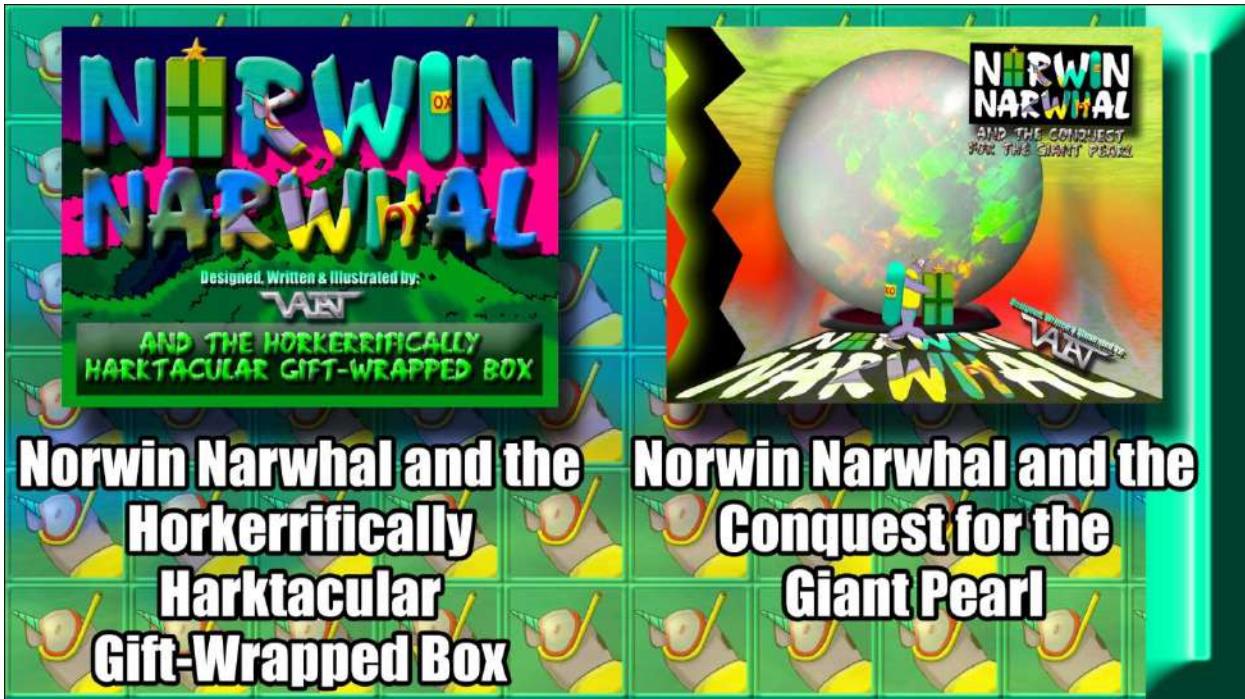
г) Игрок будет начинаться с 50 драгоценными камнями, чтобы использовать.

Если игрок нажимает на 1 из 3 красных купить драгоценные камни кнопки, экран покупательного появится и зарядить свой счет, реальные деньги на покупку выбранного количества драгоценных камней.



5. Рекламные экраны (7 страниц)

Показать изображение «Norwin Нархал Книгу 1» и продолжить игру и перекручивание MP3-песню «Norwin Нархал объявления», на экране главного меню.



Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «Norwin Нархал Книгу 2»



Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «Norwin Нархал Книгу 3»



Norwin Narwhal
Press Hark to Play

Norwin Narwhal
Battle Boards

Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «Norwin Нархал Книгу 4»

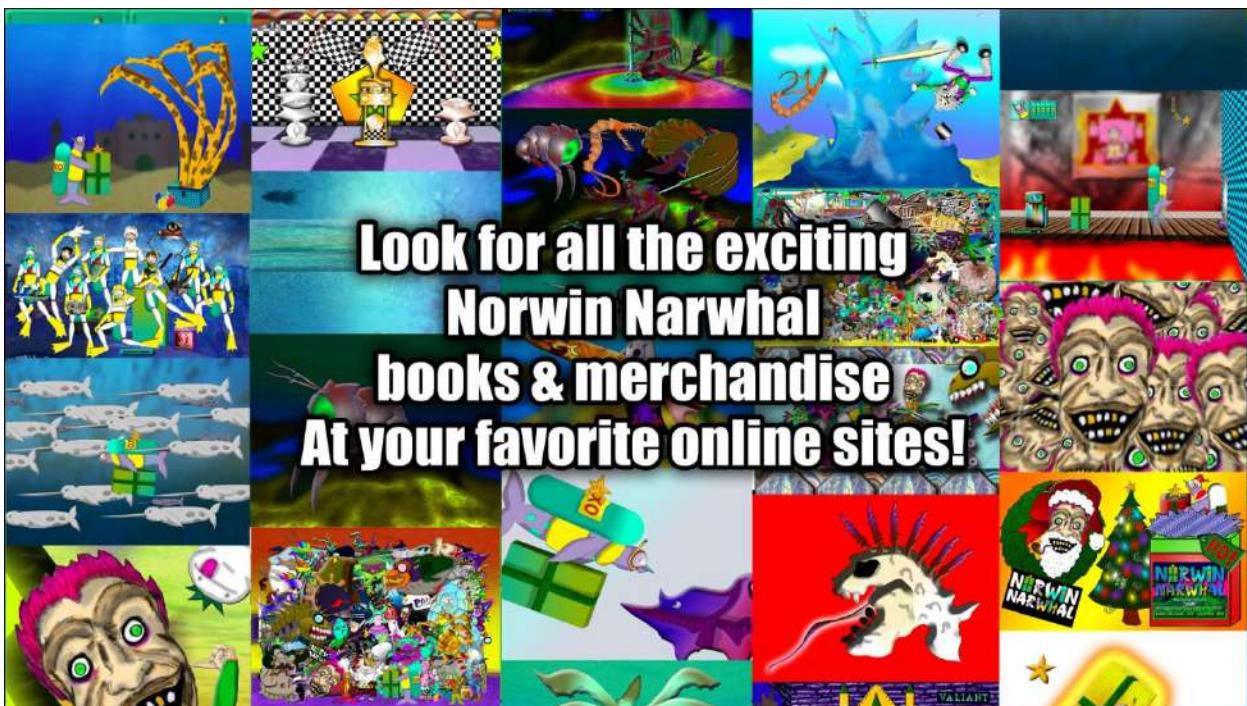


Norwin Narwhal
My Adventure
Sticker Album

(Norwin Narwhal Stickers Sold Separately)

Norwin Narwhal
What's in
Norwin's Box?

Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «Norwin Нархал Книгу 5»



**Look for all the exciting
Norwin Narwhal
books & merchandise
At your favorite online sites!**

Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «Norwin Нархал Книгу 6»



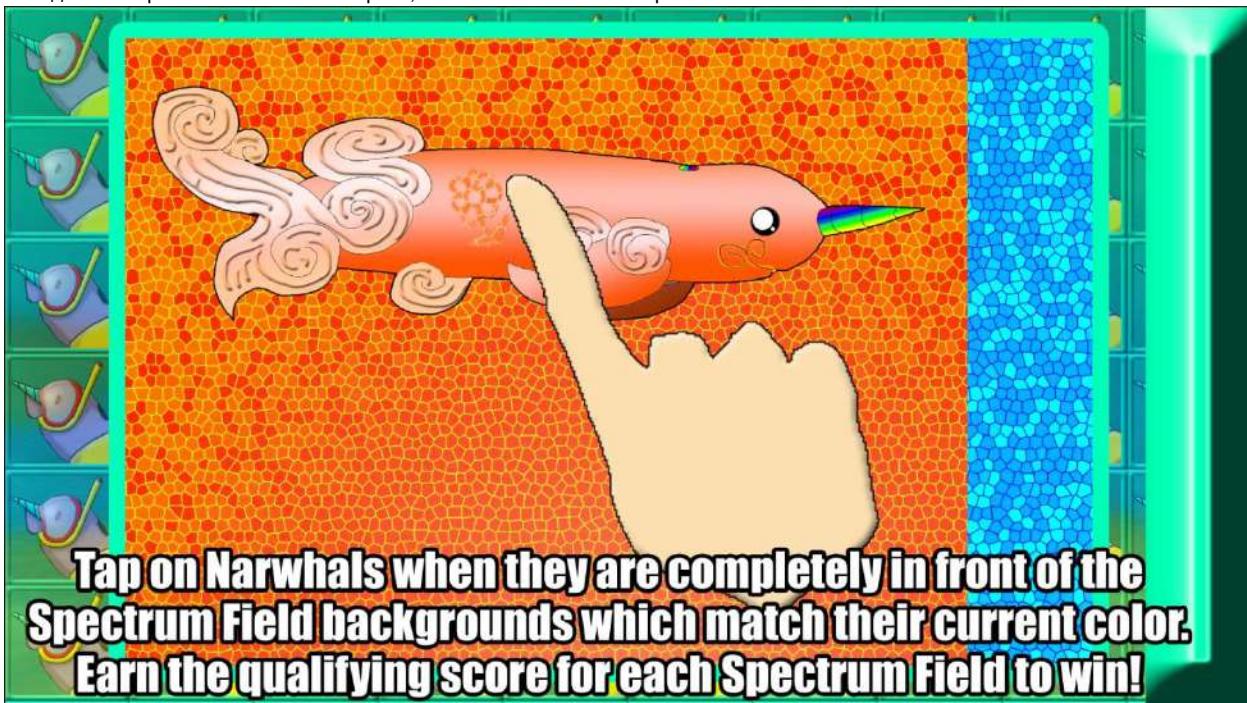
Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «Norwin Нархал Книгу 7»



Если щелчки игрока или пойло на экране, вернуться к экрану главного меню.

6. Нархал Нархал Jam Инструкции (8 страниц)

Вызовите изображение «ПСО 1» и играть, и петь MP3-песню «Нархал Jam».



Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «СО 2»



**Swipe Narwhals in the direction of the targets which match their current colors.
Targets take multiple hits to be destroyed!**

Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «СО 3»

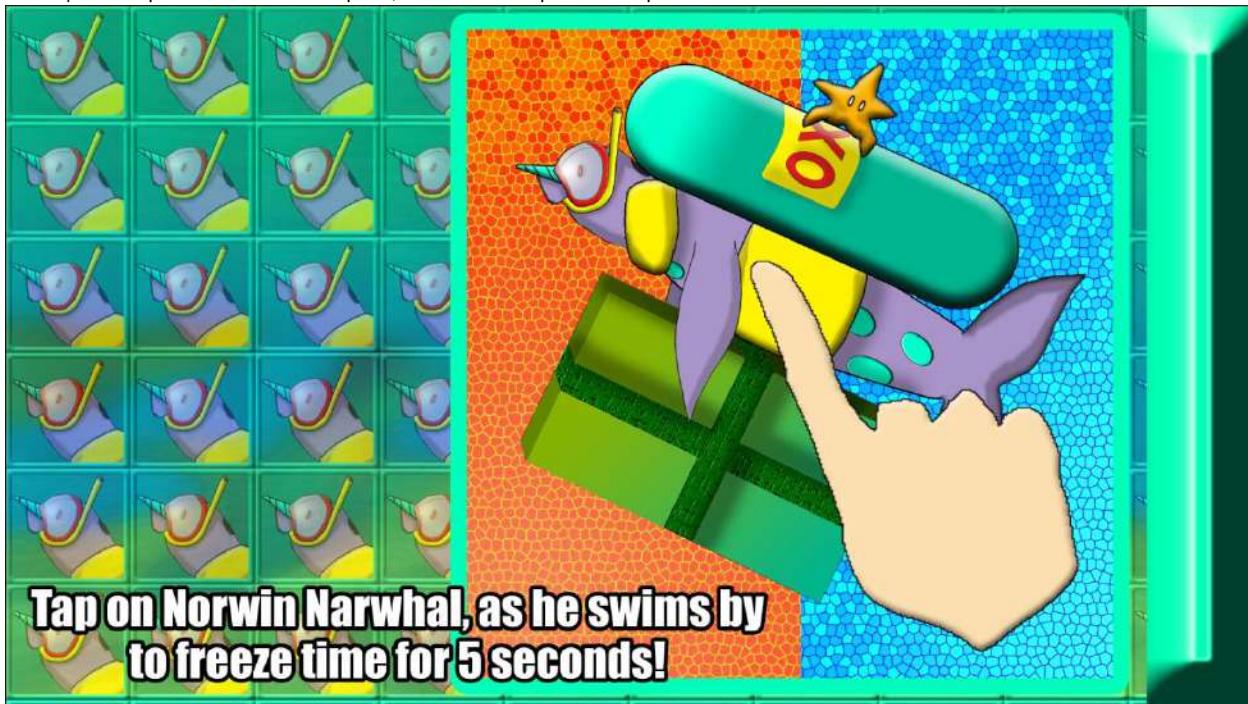


**Swipe Mr. Human Man's Face Away 5 times
to stop him from stealing the Narwhals!**

Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «СО 4»



Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «СО 5»



Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «JI 6»



Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «JI 7»



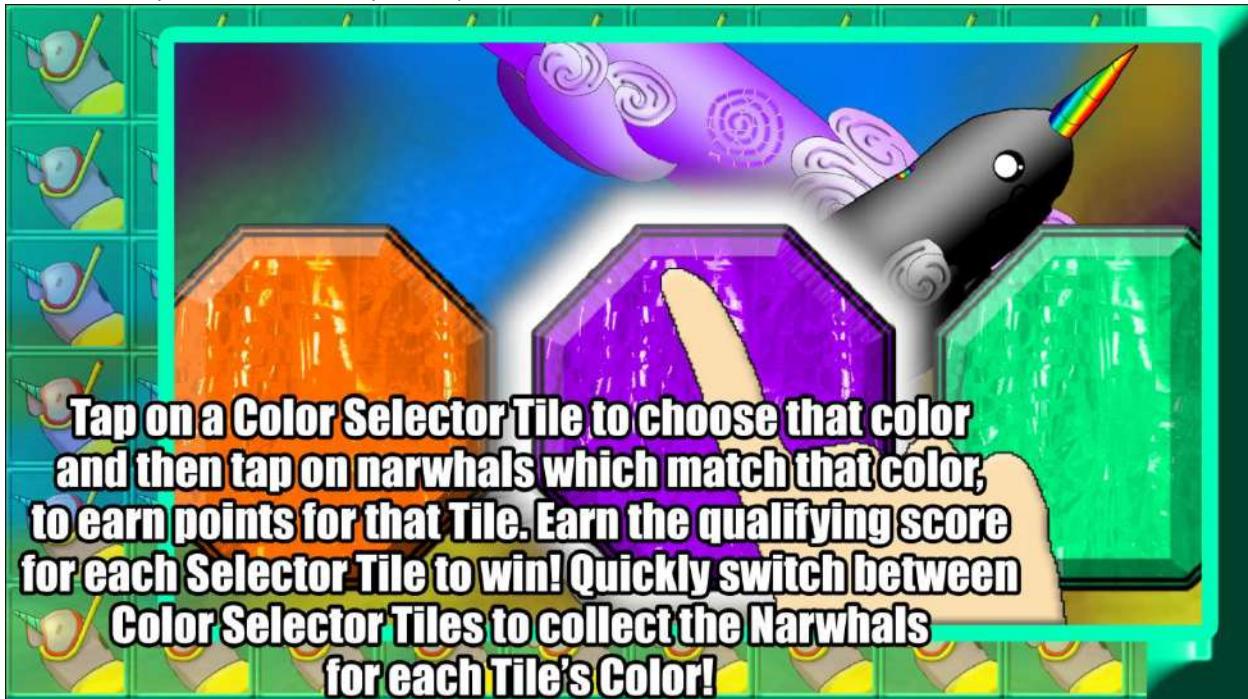
Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «JI 8»



Если щелчки игрока или пойло на экране, и игрок было на главном экране меню, вернитесь к этому экрану и остановить воспроизведение MP3 песни «Нархали Jam». Если игрок активировал экран инструкции Нархала Jam с помощью всплывающего окна из игры Нархала Jam, остановить воспроизведение MP3 песни «Нархали Jam» и начать следующий Нархал Jam уровня игры.

7. Мощность Круглой Инструкция экран (2 страницы)

Выведите изображение «PR 1» и играть, и цикл MP3-песню «„Power Round“.



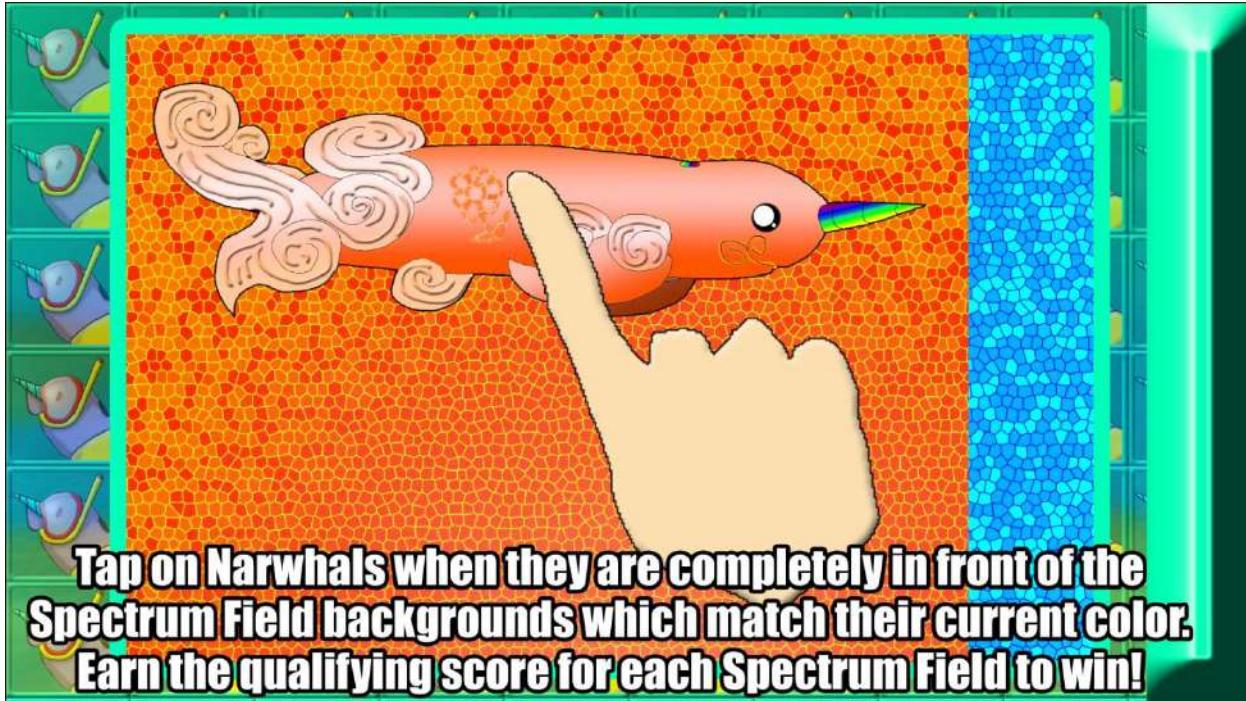
Если игрок нажимает или пойло на экране, изменить изображение экрана на «PR 2»



Если игрок нажимает или пойло на экране, начните уровень мощности Round.

8. Супер Нархал Parade Инструкция экрана (4 страницы)

Выполните изображение «ПСО 1» и играть, и петля MP3-песню «Нархал Jam».



Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «СО 4»



Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение на экране, чтобы «NP 1»



Если щелчки игрока или пойло на экране, изменить изображение экрана на «JI 8»



Если щелчки игрока или пойло на экране, остановить воспроизведение MP3 песни «Нархали Jam», вернуться к супер нарвала Parade уровню.

9. Нархал Слайдеры Инструкция экрана (4 страницы)

Показать изображение «NSI 1» и играть, и петля MP3-песню «Нархал Jam».



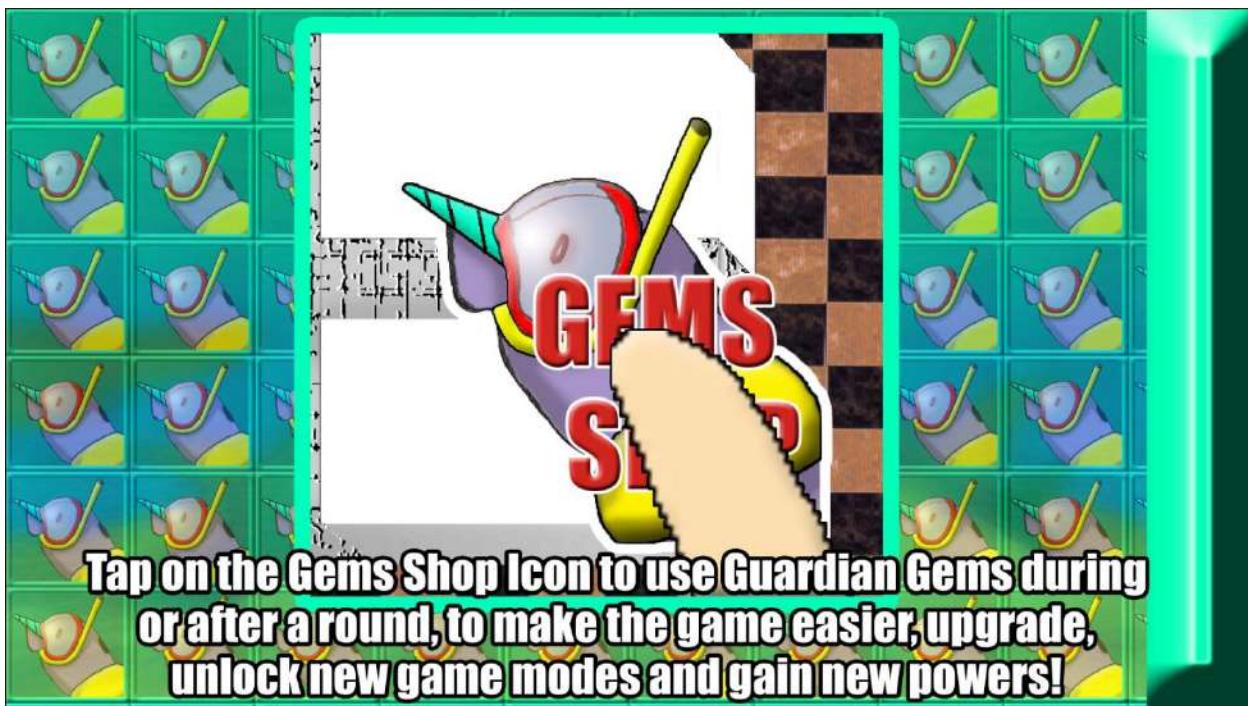
Если игрок нажимает или пойло на экране, изменить изображение экрана на «НСИ 2»



Если игрок нажимает или пойло на экране, изменить изображение экрана на «НСИ 3»



Если игрок нажимает или пойло на экране, изменить изображение экрана на «НСИ 4»



Если щелчки игрока или пойло на экране, вернуться к уровню игры

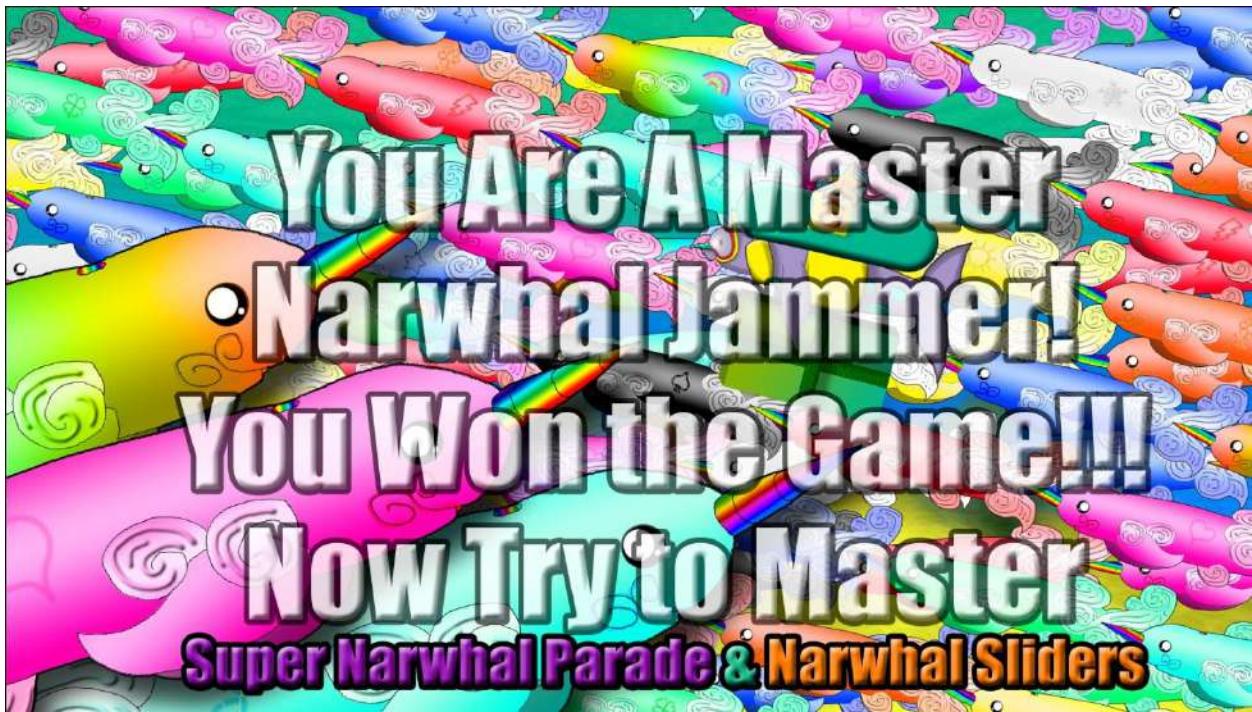
10. Держатель экрана Jam

Функция этого экрана просто будет отображаться на этом фоне, прежде чем все уровни запуска и в то время как 3 й Партийные объявления играются и за всплывающие окна на уровень открытия, которые просят, если вы хотите, чтобы просмотреть инструкции или начать игру. После того, как всплывающие окна закрыты, этот экран исчезнет, и начнется уровень.



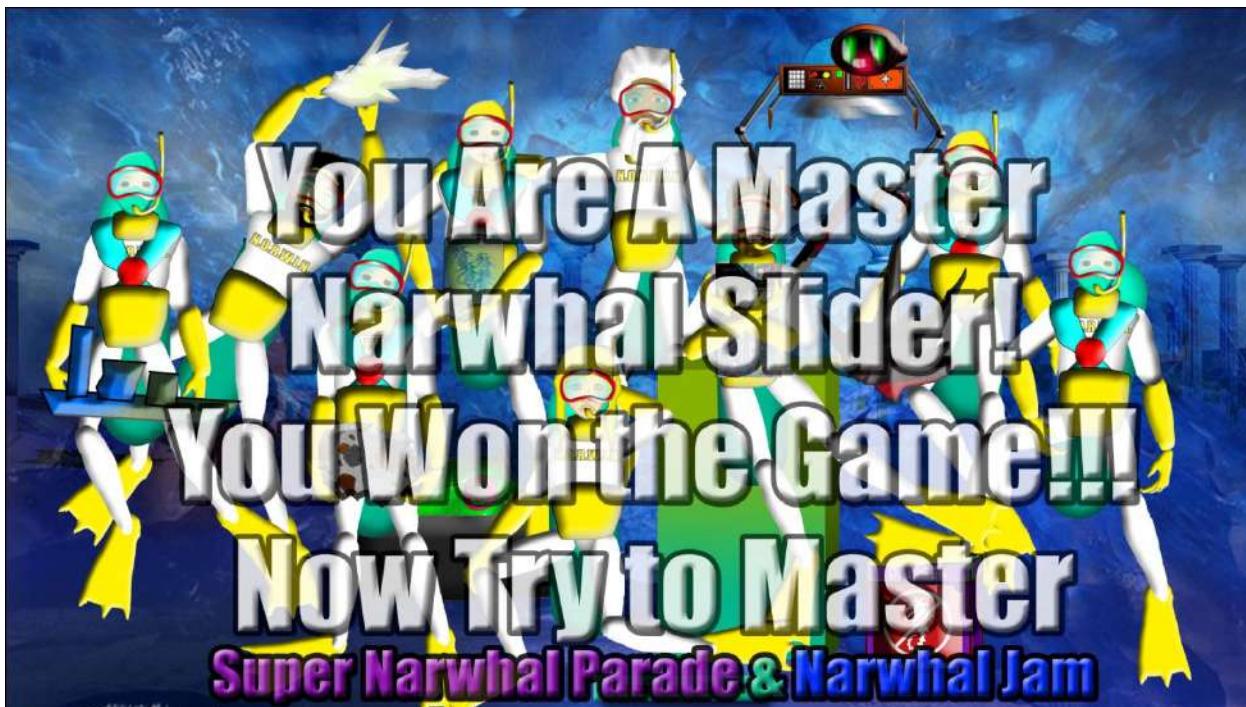
11. Нархал Джем Окончание экрана

Отображает «Нархал Jam Ending экрана» изображения и пьесы и петли MP3-песню «Нархал Jam». Если щелчки игрока или пойло на экране, остановить воспроизведение MP3 песни «Нархали Jam» и вернуться к главному экрану.



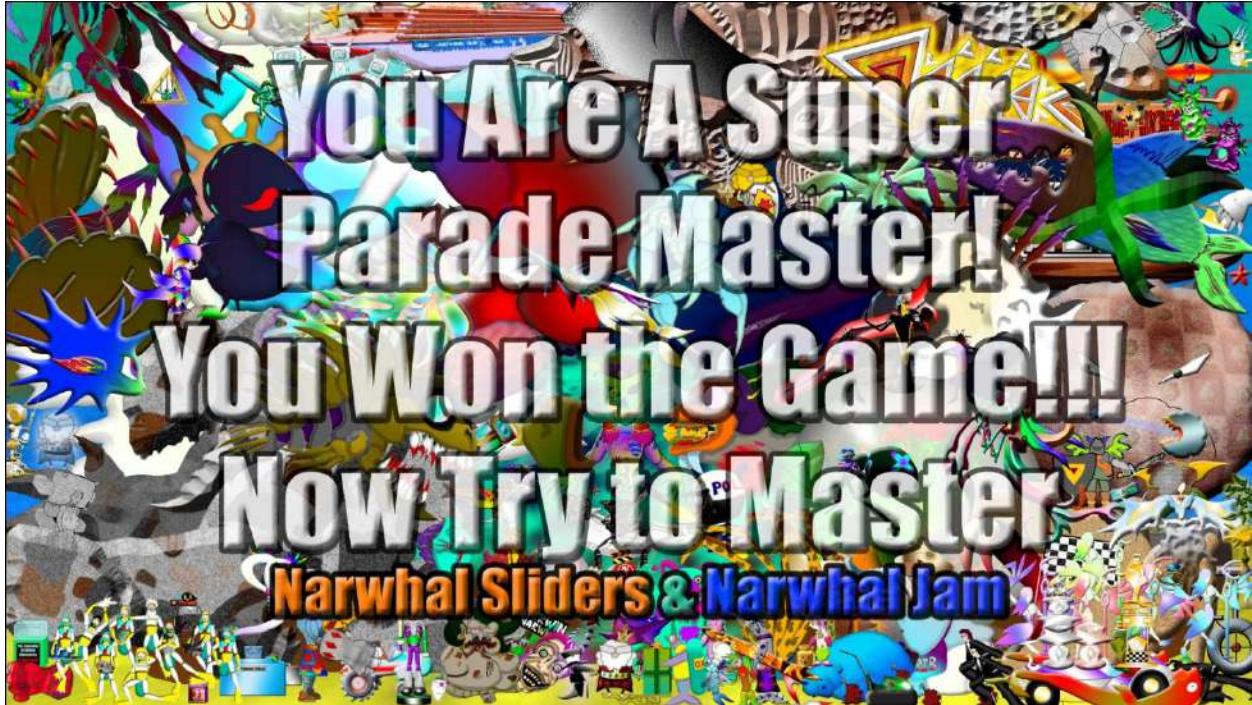
12. Нархал ползунки Окончание экрана

Отображает «Нархал ползунки Ending экрана» изображения и пьесы и петли MP3-песню «Нархал Slide». Если щелчки игрока или пойло на экране, остановить воспроизведение MP3 песни «нарвала Slide» и вернуться к главному экрану.



13. Супер Нархал Parade Окончание экрана

Отображает «Супер Нархал Parade Ending экрана» изображения и пьесы и петли MP3-песню «Электронный Нархал Parade». Если щелчки игрока или пойло на экране, остановить воспроизведение MP3 песни «Электронный Нархал Parade» и вернуться к главному экрану.



14. Game Over Screen

Когда игрок исчерпывает продолжает и выбирает вариант поражения от всплывающих окон, отображение изображения, «Game Over Screen» акцепт и играть MP3 «Game Over» 1 раз. Когда игрок нажимает на кнопку «Продолжить с вашего последнего сохранения точки» Игра будет загрузить последнюю точку экономии от режима игры они находятся, удалить Game Over экрана и остановить воспроизведение MP3 «Game Over». Если игрок выбирает «Возвращение в главное меню» удалить Game Over экрана и остановить воспроизведение MP3 «Game Over» и вернуться к главному экрану меню.



15. Динамический Наг экран (только текст)

Каждый раз, когда кто-то запускает приложение игру и получает в главное меню, **Динамический Наг экран** будет всплывать, когда он включен. Это приложение должно быть запрограммировано с динамическим пилить функцию экрана, которую можно обновить без необходимости повторно отправить его в качестве обновления в App Store. Это требует реализации взаимодействия между сервером и клиентом, так каждый раз, когда запуски приложения, он проверяет в с сервером, чтобы получить последнюю версию Наг экран. Это позволит мне редактировать пилить экран на сервере, и он будет обновляться в всех пользовательских приложений игр автоматически. Этот динамический пилить экран должен иметь возможность быть включен и выключен с сервера, а также.

Этот экран будет иметь только эту фразу на него в это время, «Больше Norwin Нархал Fun СКОРО!»

16. Промо-страница (только текст)

За главным меню и после того, как экран Dynamic Nag закрыт или выключен, промо-страницы будут отображаться здесь с язычком закрывающимся. В настоящее время, промо-страница будет рекламировать объявление бесплатно премиум версию, отображая это сообщение, «Нажмите здесь, чтобы купить премиум версию нарвала Jam, которая является объявление бесплатно, имеет 2 дополнительных режима игры разблокированы и дает вам 50 драгоценных камней, чтобы использовать в игре ! Для получения дополнительной нарвала удовольствия, купить полный комплект Norwin нарвала книг и товаров! Эти и более доступны в ваших любимых сайтах онлайн! После того, как Promo Page замкнута, главное меню будет доступно. Если покупка премиум игры щелкнули, довести игрока в Google Play прикассовой зоне и начислять им \$ 12.

17. Всплывающие (16 Всплывающие - только текст)

Общие Всплывающие правила. Большинство всплывающих окон будут ручками это точно так же. Если игрок нажимает на позитивные действия, чтобы использовать драгоценные камни и т.д., закройте экран всплывающее и воспроизвести MP3 «Target Ping» и вычесть необходимые драгоценные камни из драгоценных камней графа игрока. А затем предоставить игроку возможность они только что купили. Если игрок не имеет достаточное количество драгоценных камней, закройте экран всплывающего, остановить текущий MP3

песня и привести игрок к Gem Shop экрана и отображение всплывающего окну 13. Если игрок нажимает на отрицательной снижающуюся опции всплывающего окна, закройте экран всплывающего и воспроизводить MP3 «Target Error» и перейти к негативному событию, является ли он игра закончена экрана, перезагрузка уровня и т.д.

Всплывающие 1:

Если игрок нажимает на «Play нарвала ползунков» или «Играть Супер нарвала парад», в главном меню, и эти игры не были разблокированы все же, это всплывающее окно появится.

Это супер весело режим игры заблокирован. Но вы можете разблокировать его сейчас и играть в эту захватывающую новую игру, используя 42-Хранителей Gems. Хотели бы вы иметь еще больше удовольствия сейчас?

Используйте Опекун Gems

играть!!!

Я не хочу больше удовольствия ...

Всплывающие 2:

При запуске каждого раунда в нарвал Jam, это всплывающее окно:

Начните играть нарвала Jam прямо сейчас

Инструкции для нарвала Jam

Всплывающие 3:

При запуске каждого раунда питания в нарвал Jam, это всплывающее окно:

Начните воспроизведение мощности раунда в настоящее время

Инструкции для Силовых раундов

Всплывающие 4:

При запуске каждого раунда в Супер нарвала Параде, это всплывающее окно: Начало парада в настоящее время

Просмотреть Супер Нархал Парад Инструкции

Всплывающие 5:

При запуске каждого раунда в нарвал ползунки, это всплывающее окно:

Начать раздвижными Теперь

Инструкции для нарвала ползунки

Всплывающие 6:

Когда вы проигрываете раунд, прикоснувшись ракетой, текущий воспроизводимый MP3 будет пауза, за исключением «Ракетный Взрывается» MP3 и это всплывающее окно появляется в центре экрана:

О, нет, ты так близко! Ракета г Человеческого человека взорвала вас из воды! Но это нормально, так как вы можете продолжить назад в этом раунде с помощью 2-Хранителей Gems! Вы хотите продолжить этот раунд?

Используйте Опекун самоцветы, чтобы продолжить

Примите мою Defeat ...

Если игрок продолжает, то всплывающее окно закрывается, ракета удаляется, а ранее играл MP3 песня продолжается.

Всплывающие 7:

Когда вы закончите тур и не достаточное количество очков на вашем спектр поле РКИ, прекратить играть все MP3 файлы, которые были играть и играть MP3 мелодию «Конец уровня, но нужно использовать самоцветы, чтобы выиграть» 1 разы. Это всплывающее окно в верхней части экрана: (Может всплывать в то же время, как всплывающий Targets)

Ничего себе, вы так близки к победе, но ваши очки в ваших полях спектра только ниже сдавших вам нужно! Но вы все еще можете выиграть сейчас, используя ваши Хранитель Gems !!! Вы можете использовать 1 Guardian, Gem добавить 5 очков к любой из ваших спектра поля баллов! Вы хотите, чтобы выиграть этот уровень сейчас?

Используйте Опекун Gems

побеждать!!!

Примите мою Defeat ...

Если игрок выбирает «Используйте мои Хранитель Gems выиграть !!!», и у них есть достаточное количество драгоценных камней, драгоценные камни будут вычтены из их общего количества драгоценных камней и +5 пунктов будут автоматически добавлены к 1 из поля спектра оценок, который был под квалификационный балл. Он никогда не добавит +5 очков к любому полю спектра баллу, который был равен или выше диапазона квалификационной точки. После того, как все требования квалификационная выполнены, перейдите к выигрышу всплывающего окна уровня

Всплывающие 8:

Когда вы закончите тур и, по крайней мере, одна цель слева, прекратить играть все MP3 файлы, которые были играть и играть MP3 мелодию «Конец уровня, но нужно использовать самоцветы, чтобы выиграть» 1 раз. это всплывающее окно появляется в нижней части экрана: (Может всплывать в то же время, как Spectrum Field Popup)

Вы почти выиграли этот раунд, но вы пропустили некоторые из целей! Но вы все еще можете выиграть сейчас, используя ваши Хранитель Gems !!! Вы можете уничтожить каждого из остальных целей с помощью 4-Хранителей Gems! Итак, вы хотите, чтобы выиграть этот уровень сейчас?

Используйте Опекун Gems

побеждать!!!

Примите мою Defeat ...

Если игрок выбирает «Используйте мои Хранитель Gems выиграть !!!», и у них есть достаточное количество драгоценных камней, драгоценные камни будут вычтены из их общего количества драгоценных камней и игра будет автоматически удалять 1 из остальных целей от уровня.

Всплывающие 9:

Когда вы принимаете ваше поражение и до тех пор, пока у вас есть по крайней мере 1 продолжить влево, появляется этот PopUp:

Если этот уровень слишком трудно для вас, вы можете пропустить этот уровень и перейти на следующий уровень, используя ваш Хранитель Gems! Вы хотите, чтобы пропустить этот уровень, используя 12-Хранитель самоцветов?

Используйте Опекун Gems

Пропустить этот уровень

Replay этого уровня ...

PopUp 10:

Когда вы принимаете ваше поражение и потерять, и вы из продолжается, это всплывающее окно появляется в центре экрана:

О, нет, ты из продолжается !!!!! Без продолжается, вы должны снова начать воспроизведение с последней точки экономии! Но вы можете получить больше продолжается в настоящее время с помощью 3-Хранителей Gems. Хотите ли вы иметь больше продолжается сейчас?

Используйте Опекун Gems

продолжать!!!

Примите мою Defeat ...

PopUp 11:

Когда вы выигрываете уровня, который не обозначен точкой экономии, прекратить играть все MP3 файлы, которые были играть и играть MP3 мелодию «выиграл уровень» 1 раз. Это всплывающее окно появляется в центре экрана:

Поздравляем! Вы оказались экспертом Нархал Jammer !!! Но будьте осторожны, если вы не сохраните ваш прогресс и вы бежите из продолжается, вам придется перезагрузить с вашего последнего пункта экономии! Но вы можете предотвратить все это за счет экономии сейчас Вы хотите сэкономить сейчас, используя 5 ваших Хранитель самоцветов?

Используйте Опекун Gems

Сохранить сейчас !!!

Продолжить Помехи без сохранения ...

PopUp 12:

После победы питания раунда, прекратить играть все MP3 файлы, которые были играть и играть MP3 мелодию «Выиграл Level» 1 раз. это всплывающее окно появляется в центре экрана:

Вы являетесь экспертом Нархал Jammer !!! Ваш прогресс теперь сохранен. Если вы бежите из продолжается, вы будете продолжать с этой точки.

PopUp 13:

Если игрок хочет использовать свои драгоценные камни из всплывающего экрана или нажмет на включение питания с экрана Gem Shop, но у них нет достаточного количества драгоценных камней, привести их к экрану Gem Shop и отобразить всплывающее окно в центре экрана:

О, нет, у вас нет достаточного количества драгоценных камней, чтобы сделать это !!! Но это нормально, вы можете купить достаточно количество драгоценных камней прямо сейчас!

Купить Gems и разблокировать удовольствие !!!

Примите мою Defeat ...

Когда игрок нажимает на кнопку «Купить Gems и разблокировать весело !!!», всплывающее окно 16 будет появляться

PopUp 14: Остановка воспроизведения всех MP3 файлов, которые играли и играют MP3 мелодию «Конец уровня», но нужно использовать самоцветы, чтобы выиграть» 1 раз и отобразить всплывающее окно.

О, нет, ты так близко! Но это нормально, так как вы можете продолжить назад в этом раунде с помощью 2-Хранителей Gems!
Вы хотите продолжить этот раунд?

Используйте Опекун Gems

продолжать

Примите мою Defeat ...

PopUp 15:

Вы хотите продолжить этот режим из последней точки или экономии воспроизвели этот режим с самого начала, вы по-прежнему сохраните сохраненную позицию в этой игре?

Продолжить с моей точки Farthest Достигнуто

Временно воспроизведение с начала

PopUp 16:

Это будет видно из всплывающего окна 13 при покупке драгоценных камней.

Сколько драгоценных камней вы хотели бы купить? 12

Gems за \$ 0,99

62 Gems за \$ 5

250 Самоцветы за \$ 20

Купите нет Gems ...

Если игрок нажимает на купить определенное количество драгоценных камней, игра идет прямо к экрану покупки, чтобы обработать транзакцию денег, а затем после того, как это произойдет, игра возвращается туда, где вы были раньше, и автоматически применяет поп выгоду, которая была согласована с и вычитает эту сумму из вашего общего самоцвета. Если игрок выбирает «не купить и не Gems ...» закрыть всплывающее окно и отобразить PopUp 13 раз. Если всплывающее преимущество было еще не достаточно, чтобы выиграть такие, как они добавили +5 очков на их счет, но их оценка по-прежнему недостаточно, отображать неадекватную всплывающее окно снова, например, всплывающие окна 7.

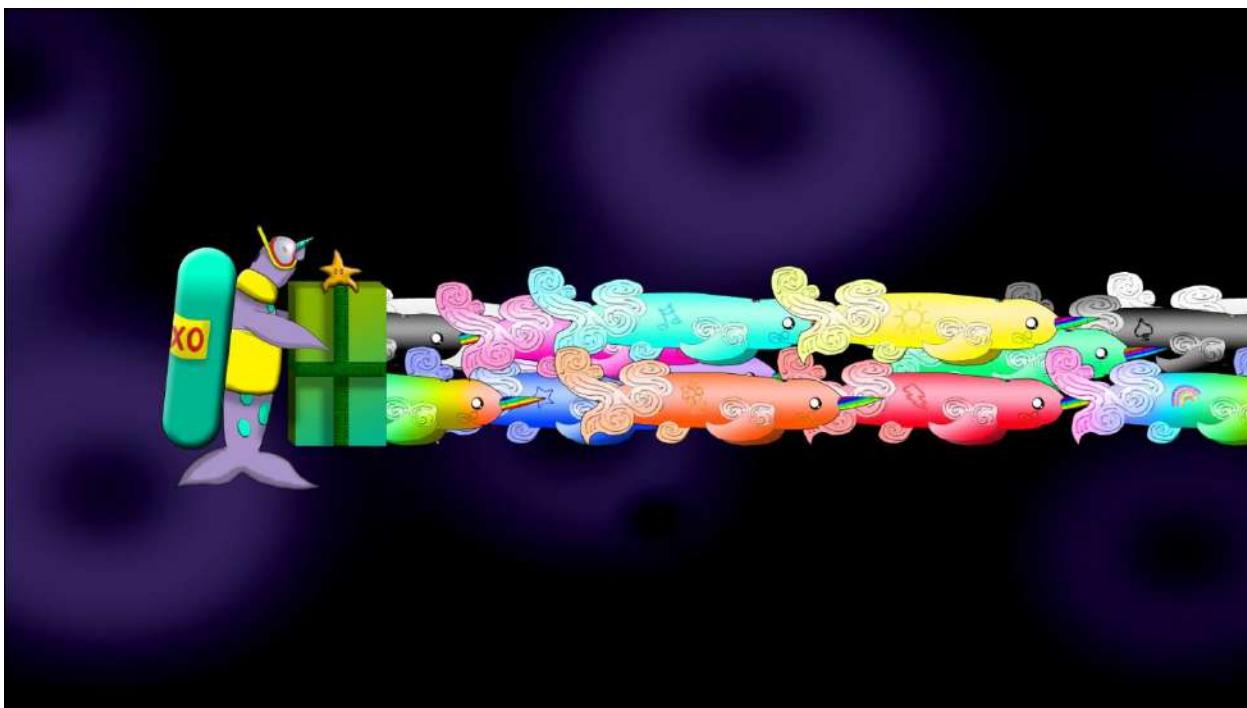
18. 3 й Сторона объявления Всплывающие

А 3 й Сторона всплывающее объявление будет отображаться в самом начале каждого раунда и перед вареньем держателя экрана.

После объявления закрывает уровень 's всплывающее окно будет заниматься просьбой, если игрок хочет начать уровень или просмотреть инструкции.

19. Видео Открытие

Запуск приложения: Игра начинается, играя в первый раздел анимации видео «Cinematic Cut Scenes». После завершения первого введения сцены, остановить видео сразу, так что он не будет продолжать играть в другие сцены и отобразить заголовок экрана.



20. антракт Видео

После того, как игрок выигрывает или проигрывает каждый уровень, прежде чем новый уровень начинается или старые перезапуске уровня, 1 из 7 антракта анимации будут выбраны случайным образом и играли. Каждый из этих антракта видео длиной около 8 секунд. Все они расположены в видеофайл «Cinematic Cut Scenes». После того, как 1 из этих видео заканчивается 7 антракта, остановить видео сразу, так что он не будет продолжать играть в другие сцены, и двигаться затем закрыть видео и продолжить игру.

Вот изображения, чтобы показать вам все 7 различного антракт видео, которые должны быть разделены временными кодами и созданы, чтобы быть случайным образом выбирается.

После того, как игрок выигрывает или проигрывает каждый уровень, прежде чем новый уровень начинается или старые перезапуске уровня, 1 из 7 антракта анимации будут выбраны случайным образом и играли. Каждый из этих антракта видео длиной около 8 секунд.



Описание и все действия на этой странице + скриншоты с описанием

После описания каждой страницы, мы создаем описание каждого уровня

1. Нархал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field)

Изображение на экране «Jam держатель экрана», а затем играть 3я партия объявлений. После объявления, дисплей Рорип 2. Если игрок нажимает на «Инструкции для нарвала Jam», воспроизведение MP3 звук «Выбор звука», закрыть всплывающее окно и перейдите к инструкциям на экране Нархал Jam. Если игрок нажимает на «Начать играть нарвала Jam сейчас», во всплывающем окне, играть MP3 звук «Выбор звука», закрыть всплывающее окно и начать игру на текущем уровне нарвала Jam.

После того, как уровень начинается и держатель экран исчезает Застревание отображения уровня с 1 большим полем спектра и играть цикл анимации «фон» Анимация Окончательных изображений, в передней части области спектра.

Есть все Нарвалы готовы быть сгенерирован от экрана.

Воспроизведение и петли MP3 песни «нарвала Jam».

Gems Shop Иконка будет отображаться в нижней правой части экрана и перед всеми другими элементами игры и во все времена.

Поле Spectrum будет его оценки отображаются в виде белого цифрового шрифта (предпочтительно 1 с черным контуром вокруг него), и эта оценка будет отображаться в центре поля спектра и в этом формате, показывающий, сколько очков в настоящее время заработал / как много точек нужно заслужить, (пример 0/25). Все оценки спектра полей начинаются с 0. Счет отображается на переднем плане и нарвалы будет плавать за ними.

Сейчас уровень начинается:

Большие Нарвалы перемещение по экрану в 3-х строках и альтернативном направлении для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строки и т.д.

Нарвалы переключение между цветами в размере 2-х секунд каждого цвета.

Они входят в экран в постоянном потоке 1 за другой.

Они движутся со скоростью скорости 3 секунд, чтобы войти в экран, перемещаться по длинной стороне экрана и быть полностью исчезли снова от противоположной стороны.

Существует 10% вероятность того, чтобы создать нарвала синий, красный, желтый, оранжевый, зеленый, бирюзовый, розовый, фиолетовый и белый на 9% шанс сгенерировать черный нарвала и 1% вероятность создания радуги нарвала. Та же статистика применяется к тому, что цвета они изменяются в каждые 2 секунды.

В Нарвалах должны быть затронуты, когда они совпадают с цветом поля спектра они были расположены в, чтобы набрать 1 очко для этого спектра поля. играть MP3 «Сбор правильного нарвала» 1 раз, удалить нарвала, который был собран и добавить 1 балл в счет этой конкретной области спектра в.

Таймер установлен на отсчет 4 минут, а победный счет, который должен быть равен или превышен, для поля спектра в пределах уровня, составляет 25.

Когда невидимый таймер истекает время, конец уровня.

Если нарвал прикосновение, и они не совпадают с цвета поля спектра они находятся, 1 пункт будет вычен из области спектра, они были в настоящее время. Если нажать на нарвала в то время как он не соответствует цвету спектра поле он находится, проигрывать MP3 звук «сбор неправильный нарвал» 1 раз, удалить, что нажал на нарвала и вычесть 1 пункт из области спектра это было прогорательно.

Norwin Нархал, г-н Человеческий Человек и временный хранитель Gems может быть сгенерирован, в случайном порядке, в пределах этого уровня.

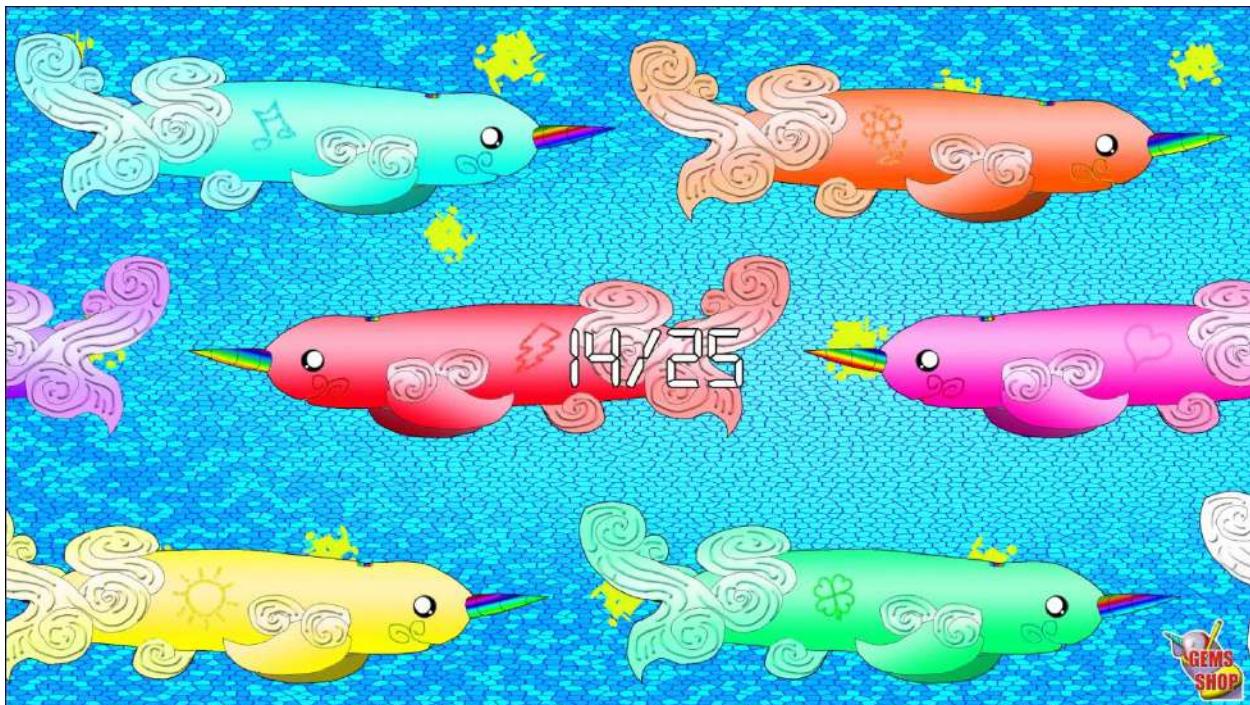
Когда г-н Человеческий Человек получает генерироваться летать по экрану, и игрок нажимает на него, играть MP3 звук «Ум Хум Мон» 1 разы, удалить его и вычесть 10 баллов из партитуры поля спектра. Он будет генерироваться перед нарвалы, но за баллами и значок Gems магазин.

Когда Norwin нарвал получает генерироваться летать по экрану, и игрок нажимает на него, играть MP3 звук «А чу» 1 раз, и приостановить движение всех нарвалы, целей и изменения цвета способности всех целей, области спектра и нарвалы , в течение 5 секунд. В течение этого времени сделали паузу, игрок все еще может сильно ударить нарвал и нажмите на них. Он будет генерироваться перед нарвалы, но за баллами и значок Gems магазин.

Когда временный хранитель Gem получает генерироваться летать по экрану, и игрок нажимает на него, играть MP3 звук «Селекция звук» 1 раз, удалить его и добавить 1 временный камень-хранитель для подсчета игроков самоцвета. Этот камень будет удален снова, если он не используется в течение этого цикла и, прежде чем перейти к следующему уровню или перезагрузки текущего уровня. Это будет генерироваться перед нарвалы, но за баллами и значок Gems магазин.

В Мощности раундов, когда раунд заканчивается, но игрок не имеет счета квалификационного достигнутый на всех их выбор цвет плитка, отображение всплывающих окна 7. После того как игрок достигает все квалификационные баллы, дисплей всплывающего окна 12, а затем играть 1 антракт анимации, а затем начать следующий уровень Нархал Jam.

После того, как игрок выигрывает или проигрывает каждый уровень, прежде чем новый уровень начинается или старые перезапуске уровня, 1 из 7 антракта анимации будут выбраны случайным образом и играли. Каждый из этих антракта видео длиной около 8 секунд.



2. Нархал Jam Level 2 (C 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Г-н землянин Heads случайным образом появляются на экране со скоростью 1 каждые 30 секунд. Как Нарвалы сталкиваются с головой, они мгновенно исчезают. Каждая голова должна быть прокатывается с экрана в 5 раз, чтобы исчезнуть полностью. Г-н землянин головы появляются в случайном месте с 5 HP, и он не будет перекрывать любой другой г-н землянин лицо. Он появится перед нарвалы, но сзади

оценки и значок Gems Shop. Когда вы проводите свое лицо в сторону, 1 HP будет вычитаться из него, MP3-звук « Swiping Mr Human Man » будет проигрываться 1 раз за взмахом, оригинальное лицо останется и г-н Human Man 's Ошеломленное лицо появится над оригинальным лицом и отлетать экран в нужном направлении, спер его. Когда его HP равна или меньше 0, то изначальное лицо исчезнет и окончательное Ошеломленное лицо будет последним улетать экран. Если его Ошеломленное лицо сталкивается с нарвалами ничего не происходит. Г-н землянин Heads, которые уже были прокатывается и путешествия по всему экрану, не может быть прокатывается или нажал снова.

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для поля спектра, составляет 30.

3. Нархал Jam Level 3 (C 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

3 целей находятся на экране, и каждая цель должна ударить в 5 раз по соответствующему цвету нарвала, который вы проводите и бросок в него. Все цели, которые появляются будет начинаться с 5 HP и появляются в случайных местах на экране, но не перекрывают друг друга или частично торчат с экрана. Цели остаются перед нарвалы, но за десятки и значок Gems магазин. Если вы стащить нарвала к цели, нарвал остановит изменение его цвета, лицо направления вы стащили его и продолжать движение в новом направлении. Если нарвал не попадает в створ и летит с экрана, вы потеряете 1 очко в области спектра, который нарвал был, когда вы изначально стащила его и MP3 звук не воспроизводится « Сбор неправильный нарвала » 1 раз. Если вы проводите его, и он попадает в цель, которая в настоящее время соответствующий цвет как нарвала, играть MP3 звук « Target Ping » 1 раз, добавить 1 балл в поле спектра это было, когда вы сначала прокатывается его и вычесть 1 HP из этой конкретной цели. Когда цель 's HP равна или меньше 0, то цель удаляется. Если прокатывается нарвал попадает в цель, которая не совпадает с текущим цветом нарвала, проигрывать MP3 звук « Целевая ошибка » и вычесть 1 балл из спектра поля, который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его.

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для каждого поля спектра в пределах уровня, 35 и все цели должны быть уничтожены.

4. Мощность Round 1

После того как изображение «Застрение держателя экрана» будет отображаться с 3 й партия объявления работают. И после того, как объявление закроется, будет отображаться PopUp 3. Если игрок нажимает на «Инструкцию для Силовых раундов» воспроизведение MP3 звука «Выбор звука», закрыть всплывающее окно и перейти к мощности Круглой Инструкции ЭКРАНЕ «Сила Round 1 BGI» изображение в фоновом режиме и воспроизводить MP3-песню «Power Round »на петле.

Gems Shop Иконка будет отображаться в нижней правой части экрана и перед во все времена и все другие элементы игры.

2 цветные плитки селектор центрированы в самом низу экрана. Цвета селекторной плитки цвета, которые появляются на этом уровне, будут выбраны на 10% вероятности для каждого, случайным образом, из 10 различных доступных цветов, в начале уровня.

В Силовых раундах, спектр поле нет и их цвета не играют определенную роль в игре.

Стандартный размер нарвалы перекрестный со всех сторон и в случайном порядке и введите игровое поле под любым углом.

Они меняют цвет со скоростью 3 секунды каждый.

Каждый из 10 нарвала цветов будет выбран, чтобы появиться и изменить на 10% шанс для каждого цвета.

Там нет Norwin Нарвалов, г-н Human Mans или временных Gems, сгенерированных летать по экрану в Силовых раундах.

Нет радугу цветных нарвалов не в этих Силовых раундах, если они не будут куплены.

Счет для каждого цвета плитки будет отображаться в верхней части каждого цвета селекторной плитки и начинается с 0. Селектор плитка цвета находится на переднем плане и нарвалы будут плавать за ними. Когда игрок касается плитки, играть MP3 звук, «Выбор цвета плитка» 1 разы и сделать объект «Selected Tile» появляется в центре, прямо за плиткой, который был выбран, чтобы указать, что это активация этого цвета. При выборе другой плитки, повторите процесс и переместить «Selected Tile» изображение от предыдущей плитки и за вновь выбранным.

Когда цвет активирован, вы должны коснуться нарвалами, которые в настоящее время, что цвет, независимо от того, где они расположены, чтобы получить точку для очков коллекции селектора плитки в.

Если неправильный цвет собирают, вы теряете 3 очко от очков коллекции Активированного в настоящее время селекторной плитки в.

Переключение между активными цветами, используя плитки селектора.

Таймер устанавливается отсчет 3 минут. Когда невидимый таймер истекает время, конец уровня.

Нарвалов войти в экран со скоростью 1 каждого 0,10 секунды, что эквивалентно 6 в секунду.

Они движутся со скоростью скорости 3 секунд, чтобы войти в экран, перемещаться по длинной стороне экрана и быть полностью исчезли снова от противоположной стороны.

Вы должны собрать как минимум 30, нарвалы для обоих Selector оценки коллекции плитки, чтобы завершить стадио.

После избиения мощного каскада, игра автоматически сохраняет прогресс и отображает всплывающее окно проигрывателя

12.

После того, как игрок выигрывает или проигрывает каждый уровень, прежде чем новый уровень начинается или старые перезапускаются, 1 из 7 антракта анимации будут выбраны случайным образом и играли. Каждый из этих антракта видео длиной около 8 секунд.



5. Нархал Jam Уровень 4 (C 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

5 целей находятся на экране, и каждая цель должна ударить в 5 раз по соответствующему цвету нарвала, который вы проводите и бросок в него. Все цели, которые появляются в несколько этапов будет начинаться с 5 HP и появляются в случайных местах на экране, но не перекрывают друг друга или частично торчат с экрана. Цели остаются перед нарвалы, но за десятки и значок Gems магазин. Если вы стащить нарвала к цели, нарвал остановит изменение его цвета, лицо направления вы стащили его и продолжать движение в новом направлении. Если нарвал не попадает в створ и летит с экрана, вы потеряете 1 очко в области спектра, который нарвал был, когда вы изначально стащила его и MP3 звук не воспроизводится « Сбор неправильный нарвала » 1 раз. Если вы проводите его, и он попадает в цель, которая в настоящее время соответствующий цвет как нарвала, играть MP3 звук « Target Ping » 1 раз, добавить 1 балл в поле спектра это было, когда вы сначала прокатывается его и вычесть 1 HP из этой конкретной цели. Когда цель 's HP равна или меньше 0, то цель удаляется. Если прокатывается нарвал попадает в цель, которая не совпадает с текущим цветом нарвала, проигрывать MP3 звук « Целевая ошибка » и вычесть 1 балл из спектра поля, который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его.

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для поля спектра в пределах уровня, составляет 40, а все цели должны быть уничтожены.

6. Нархал Jam Уровень 5 (C 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

3 двигающихся целей находятся на экране, и каждая цель должна ударить в 5 раз по соответствующему цвету нарвала, который вы проводите и бросок в него. Цели движутся со скоростью 5 секунд, чтобы переместить полностью через экран. Все цели, которые появляются в несколько этапов будет начинаться с 5 HP и появляются в случайных местах на экране, но не перекрывают друг друга или частично торчат с экрана. Цели остаются перед нарвалы, но за десятки и значок Gems магазин. Эти цели будут двигаться, но если они сталкиваются друг с другом, они будут отскакивать друг от друга. Если вы стащить нарвала к цели, нарвал остановит изменение его цвета, лицо направления вы стащили его и продолжать движение в новом направлении. Если нарвал не попадает в створ и улетает на экране, « Сбор неправильный нарвала » 1 раз. Если вы проводите его, и он попадает в цель, которая в настоящее время соответствующий цвет как нарвала, играть MP3 звук « Target Ping » 1 раз, добавить 1 балл в поле спектра это было, когда вы сначала прокатывается его и вычесть 1 HP из этой конкретной цели. Когда цель 's HP равна или меньше 0, то цель удаляется. Если прокатывается нарвал попадает в цель, которая не совпадает с текущим цветом нарвала, проигрывать MP3 звук « Целевая ошибка » и вычесть 1 балл из спектра поля, который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его.

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для каждого поля спектра в пределах уровня, 45 и все цели должны быть уничтожены.

7. Нархал Jam Уровень 6 (C 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

5 небольшие двигающиеся мишени находятся на экране, и каждая цель должна ударить в 5 раз по соответствующему цвету нарвала, который вы проводите и бросок в него. Цели движутся со скоростью 5 секунд, чтобы переместить полностью через экран. Все цели, которые появляются в несколько этапов будет начинаться с 5 HP и появляются в случайных местах на экране, но не перекрывают друг друга или частично торчат с экрана. Цели остаются перед нарвалы, но за десятки и значок Gems магазин. Эти цели будут двигаться, но если они сталкиваются друг с другом, они будут отскакивать друг от друга. Если вы стащить нарвала к цели, нарвал остановит изменение его цвета, лицо направления вы стащили его и продолжать движение в новом направлении. Если нарвал не попадает в створ и улетает на экране,

« Сбор неправильный нарвала » 1 раз. Если вы проводите его, и он попадает в цель, которая в настоящее время соответствующий цвет как нарвала, играть MP3 звук « Target Ping » 1 раз, добавить 1 балл в поле спектра это было, когда вы сначала прокатывается его и вычесть 1 HP из этой конкретной цели. Когда цель 's HP равна или меньше 0, то цель удаляется. Если прокатывается нарвал попадает в цель, которая не совпадает с текущим цветом нарвала, проигрывать MP3 звук « Целевая ошибка » и вычесть 1 балл из спектра поля, который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его.

Г-н землянин Heads случайным образом появляются на экране со скоростью 1 каждые 30 секунд. Как Нарвалы сталкиваются с головой, они мгновенно исчезают. Каждая голова должна быть прокатывается с экрана в 5 раз, чтобы исчезнуть полностью. Г-н землянин головы появляются в случайном месте с 5 HP, и он не будет перекрывать другую голову г-н землянин. Он появится перед нарвалы, но позади цели, оценки и значок Gems магазин. Когда нарвалы сталкиваются с его лица, они исчезают. Когда вы проводите свое лицо в сторону, 1 HP будет вычитаться из него, MP3-звук « Swiping Mr Human Man » будет проигрываться 1 раз за взмахом, оригинальное лицо останется и г-н Human Man 's Ошеломленное лицо появится над оригинальным лицом и отлететь экран в нужном направлении, спер его. Когда его HP равна или меньше 0, то изначальное лицо исчезнет и окончательное Ошеломленное лицо будет последним улететь экран. Если его Ошеломленное лицо сталкивается с нарвалами ничего не происходит. Оба нарвалы и г-н землянин Heads, которые уже были прокатываются и путешествие по всему экрану, не могут быть прокатываются или нажали снова.

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для каждого поля спектра в пределах уровня, 50 и все цели должны быть уничтожены.

8. Мощность Round 2

Этот уровень идентичен, Power Round 1 для этих описанных различий, за исключением:

Дисплей «Сила Round 2 BGI» изображение в фоновом режиме.

4 цвета плитка селектора центрирована в самом низу экрана, а не 2.

Вы должны собрать как минимум 25, нарвалы для всех счетов коллекции плитки 4 Selector, чтобы завершить этап.



9. Нархал Jam Уровень 7 (C 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для поля спектра в пределах уровня, составляет 55.

Поле Спектра будет менять свой цвет при скорости каждых 10 секунд в любой из 10 доступных цветов. Если поле Spectrum ' с рандомизации выбора цвета, выбирает один и тот же цвет, который в настоящее время он есть, он будет оставаться, что цвет в течение еще 10 секунд.

10. Нархал Jam Уровень 8 (C 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Поле Спектра будет менять свой цвет в размере каждые 5 секунд. в любой из 10 доступных цветов. Если поле Spectrum ' с рандомизации выбора цвета, выбирает один и тот же цвет, который в настоящее время он есть, он будет оставаться, что цвет в течение еще 5 секунд.

Ракеты теперь генерируются среди нарвалы. 9 из 10 нарвала цветов имеет 9% шанс быть создан в качестве следующего объекта, черные нарвалы имеют 8% шанс быть сгенерированы, радужные нарвалы есть 1% шанс и ракета имеет вероятность 10%, чтобы быть сгенерированы. Касание ракеты

немедленно закончить уровень. Если игрок нажимает на ракете, проигрывать MP3 звук « Ракетные Взрывается » 1 раз, и довести до Rorip 6. Если игрок нажимает на « Используйте Опекун самоцветы, чтобы продолжить » на всплывающее окно, проигрывать MP3 « Выбор звука », вычесть 2 камней из подсчета игроков гема, удалить всплывающие окна, удалить ракету и продолжить игру. Если у игрока недостаточно драгоценных камней, перейти к Gem Shop меню и отображения всплывающего окна 13. Если игрок нажимает на, « Примите мою Defeat ...» Воспроизведение звука « Целевая ошибка », вычесть 1 продолжить из проигрывателя и отображения всплывающего окна 9 или 10 в зависимости от того, если игрок продолжает налево. Если игрок перезапускает уровень, уровень начинается заново.

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для каждого поля спектра в пределах уровня, составляет 60.

11. Нархал Jam Уровень 9 (C 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Level 1 (c 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Каждое поле Спектра будет менять свой цвет в размере каждые 5 секунд в любой из 10 доступных цветов. Если поле Spectrum ' с рандомизации выбора цвета, выбирает один и тот же цвет, который в настоящее время он есть, он будет оставаться, что цвет в течение еще 5 секунд.

Ракеты теперь генерируются среди нарвалы. 9 из 10 нарвала цветов имеет 9% шанс быть создан в качестве следующего объекта, черные нарвалы имеют 8% шанс быть сгенерированы, радужные нарвалы есть 1% шанс и ракета имеет вероятность 10%, чтобы быть сгенерированы. Прикосновение к Missile немедленно закончить уровень. Если игрок нажимает на ракете, проигрывать MP3 звук « Ракетные Взрывается » 1 раз, и довести до Rorip 6. Если игрок нажимает на « Используйте Опекун самоцветы, чтобы продолжить » на всплывающее окно, проигрывать MP3 « Выбор звука », вычесть 2 камней из подсчета игроков гема, удалить всплывающие окна, удалить ракету и продолжить игру. Если у игрока недостаточно драгоценных камней, перейти к Gem Shop меню и отображения всплывающего окна 13. Если игрок нажимает на, « Примите мою Defeat ...» Воспроизведение звука « Целевая ошибка », вычесть 1 продолжить из проигрывателя и отображения всплывающего окна 9 или 10 в зависимости от того, если игрок продолжает налево. Если игрок перезапускает уровень, уровень начинается заново.

5 двигающихся целей находятся на экране, и каждая цель должна ударить в 5 раз по соответствующему цвету нарвала, который вы проводите и бросок в него. Цели движутся со скоростью 5 секунд, чтобы переместить полностью через экран. Все цели, которые появляются в несколько этапов будет начинаться с 5 HP и появляются в случайных местах на экране, но не перекрывают друг друга или частично торчат с экрана. Цели остаются перед нарвалы, но за десятки и значок Gems магазин. Эти цели будут двигаться, но если они сталкиваются друг с другом, они будут отскакивать друг от друга. Если вы стащить нарвала к цели, нарвал остановит изменение его цвета, лицо направления вы стащили его и продолжать движение в новом направлении. Если нарвал не попадает в створ и улетает на экране, « Сбор неправильный нарвала » 1 раз. Если вы проводите его, и он попадает в цель, которая в настоящее время соответствующий цвет как нарвала, играть MP3 звук « Target Ping » 1 раз, добавить 1 балл в поле спектра это было, когда вы сначала прокатывается его и вычесть 1 HP из этой конкретной цели. Когда цель ' s HP равна или

меньше 0, то цель удаляется. Если прокатывается нарвал попадает в цель, которая не совпадает с текущим цветом нарвала, проигрывать MP3 звук « Целевая ошибка » и вычесть 1 балл из спектра поля, который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его.

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для каждого поля спектра в пределах уровня, 65 и все цели должны быть уничтожены.

12. Мощность Round 3

Этот уровень идентичен, Power Round 1 для этих описанных различий, за исключением:

Дисплей «Сила Round 3 BGI» изображение в фоновом режиме.

6 цвет плитки селектор центрированы в самом низу экрана вместо 2.

Вы должны собрать как минимум 20, нарвалы для всех счетов коллекции плитки 6 Selector, чтобы завершить этап.



13. Нархал Jam Level 10 (с 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Ракеты теперь генерируются среди нарвалы. 9 из 10 нарвала цветов имеет 9% шанс быть создан в качестве следующего объекта, черные нарвалы имеют 8% шанс быть сгенерированы, радужные нарвалы есть 1% шанс и ракета имеет вероятность 10%, чтобы быть сгенерированы.

Прикосновение к Missile немедленно закончить уровень. Если игрок нажимает на ракете, проигрывать MP3 звук « Ракетные Взрывается » 1 раз, и довести до Popup 6. Если игрок нажимает на « Используйте Опекун самоцветы, чтобы продолжить » на всплывающее окно, проигрывать MP3 « Выбор звука », вычесть 2 камней из подсчета игроков гема, удалить всплывающие окна, удалить ракету и продолжить игру. Если у игрока недостаточно драгоценных камней, перейти к Gem Shop меню и отображения всплывающего окна 13. Если игрок нажимает на, « Примите мою Defeat ...» Воспроизведение звука « Целевая ошибка », вычесть 1 продолжить из проигрывателя и отображения всплывающего окна 9 или 10 в зависимости от того, если игрок продолжает налево. Если игрок перезапускает уровень, уровень начинается заново.

Нарвалы будут иметь 9% шанс изменить среди 9 цветов или остаться таким же цветом в течение еще 2 секунд, 8% шанс чернеет, 1% вероятность поворота радуги и 10% шанс превратиться в ракету.

3 двигающихся целей находятся на экране, и каждая цель должна ударить в 5 раз по соответствующему цвету нарвала, который вы проводите и бросок в него. Цели движутся со скоростью 5 секунд, чтобы переместить полностью через экран. Все цели, которые появляются в несколько этапов будет начинаться с 5 HP и появляются в случайных местах на экране, но не перекрывают друг друга или частично торчат с экрана. Цели остаются перед нарвалы, но за десятки и значок Gems магазин. Эти цели будут двигаться, но если они сталкиваются друг с другом, они будут отскакивать друг от друга. Если вы стащить нарвала к цели, нарвал остановит изменение его цвета, лицо направления вы стащили его и продолжать движение в новом направлении. Если нарвал не попадает в створ и улетает на экране, « Сбор неправильный нарвала » 1 раз. Если вы проводите его, и он попадает в цель, которая в настоящее время соответствующий цвет как нарвала, играть MP3 звук « Target Ping » 1 раз, добавить 1 балл в поле спектра это было, когда вы сначала прокатывается его и вычесть 1 HP из этой конкретной цели. Когда цель 's HP равна или меньше 0, то цель удаляется. Если прокатывается нарвал попадает в цель, которая не совпадает с текущим цветом нарвала, проигрывать MP3 звук « Целевая ошибка » и вычесть 1 балл из спектра поля, который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его.

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для поля спектра в пределах уровня, 70 и все цели должны быть уничтожены.

14. Нархал Jam Level 11 (с 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Каждое поле Спектра будет менять свой цвет в размере каждые 5 секунд в любой из 10 доступных цветов. Если поле Spectrum ' с рандомизации выбора цвета, выбирает один и тот же цвет, который в настоящее время он есть, он будет оставаться, что цвет в течение еще 5 секунд.

Ракеты теперь генерируются среди нарвалы. 9 из 10 нарвала цветов имеет 9% шанс быть создан в качестве следующего объекта, черные нарвалы имеют 8% шанс быть сгенерированы, радужные нарвалы есть 1% шанс и ракета имеет вероятность 10%, чтобы быть сгенерированы.
Прикосновение к Missile немедленно закончить уровень. Если игрок нажимает на ракете, проигрывать MP3 звук « Ракетные Взрывается » 1 раз, и довести до Popup 6. Если игрок нажимает на « Используйте Опекун самоцветы, чтобы продолжить » на всплывающее окно, проигрывать MP3 « Выбор звука », вычесть 2 камней из подсчета игроков гема, удалить всплывающие окна, удалить ракету и продолжить игру. Если у игрока недостаточно драгоценных камней, перейти к Gem Shop меню и отображения всплывающего окна 13. Если игрок нажимает на, « Примите мою Defeat ...» Воспроизведение звука « Целевая ошибка », вычесть 1 продолжить из проигрывателя и отображения всплывающего окна 9 или 10 в зависимости от того, если игрок продолжает налево. Если игрок перезапускает уровень, уровень начинается заново.

Теперь Нарвалы могут превратиться в ракету как часть их цвета меняющегося прогресса. Нарвалы будут иметь 9% шанс изменить среди 9 цветов или остаться таким же цветом в течение еще 2 секунд, 8% шанс чернеет, 1% вероятность поворота радуги и 10% шанс превратиться в ракету.

3 двигающихся целей находятся на экране, и каждая цель должна ударить в 5 раз по соответствующему цвету нарвала, который вы проводите и бросок в него. Цели движутся со скоростью 5 секунд, чтобы переместить полностью через экран. Все цели, которые появляются в несколько этапов будет начинаться с 5 HP и появляются в случайных местах на экране, но не перекрывают друг друга или частично торчат с экрана. Цели остаются перед нарвалы, но за десятки и значок Gems магазин. Эти цели будут двигаться, но если они сталкиваются друг с другом, они будут отскакивать друг от друга. Если вы стащить нарвала к цели, нарвал остановит изменение его цвета, лицо направления вы стащили его и продолжать движение в новом направлении. Если нарвал не попадает в створ и улетает на экране, « Сбор неправильный нарвала » 1 раз. Если вы проводите его, и он попадает в цель, которая в настоящее время соответствующий цвет как нарвала, играть MP3 звук « Target Ping » 1 раз, добавить 1 балл в поле спектра это было, когда вы сначала прокатывается его и вычесть 1 HP из этой конкретной цели. Когда цель 's HP равна или меньше 0, то цель удаляется. Если прокатывается нарвал попадает в цель, которая не совпадает с текущим цветом нарвала, проигрывать MP3 звук « Целевая ошибка » и вычесть 1 балл из спектра поля, который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его.

Г-н землянин главы будут появляться случайным образом появляются на экране со скоростью 1 каждые 30 секунд. Как Нарвалы сталкиваются с головой, они мгновенно исчезают. Каждая голова должна быть прокатывается с экрана в 5 раз, чтобы исчезнуть полностью. Г-н землянин головы появляются в случайном месте с 5 HP, и он не будет перекрывать другую голову г-н землянин. Он появится перед нарвалы, но позади цели, оценки и значок Gems магазин. Когда нарвалы сталкиваются с его лица, они исчезают. когда

вы проводите свое лицо в сторону, 1 HP будет вычитаться из него, MP3-звук « Swiping Mr Human Man » будет проигрываться 1 раз за взмахом, оригинальное лицо останется и г-н Human Man 's Ошеломленное лицо появится над оригинальным лицом и отлететь экран в нужном направлении, спер его. Когда его HP равна или меньше 0, то изначальное лицо исчезнет и окончательное Ошеломленное лицо будет последним улетать экран. Если его Ошеломленное лицо сталкивается с нарывалами ничего не происходит. Оба нарывалы и г-н землянин Heads, которые уже были прокатываются и путешествие по всему экрану, не могут быть прокатываются или нажали снова.

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для поля спектра в пределах уровня, составляет 75, а все цели должны быть уничтожены.

15. Нархал Jam Level 12 (с 1 Spectrum Field)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Нарвалы переключение между цветами со скоростью 1 секунды каждого цвета.

Они движутся со скоростью скорости 2 секунд, чтобы войти в экран, перемещаться по длинной стороне экрана и быть полностью исчезли снова от противоположной стороны.

Поле Спектра будет менять свой цвет в размере каждые 3 секунды в любой из 10 доступных цветов. Если поле Spectrum ' с рандомизации выбора цвета, выбирает один и тот же цвет, который в настоящее время он есть, он будет оставаться, что цвет в течение еще 3-х секунд.

Ракеты теперь генерируются среди нарвалы. 9 из 10 нарвала цветов имеет 9% шанс быть создан в качестве следующего объекта, черные нарвалы имеют 8% шанс быть сгенерированы, радужные нарвалы есть 1% шанс и ракета имеет вероятность 10%, чтобы быть сгенерированы.

Прикосновение к Missile немедленно закончить уровень. Если игрок нажимает на ракете, проигрывать MP3 звук « Ракетные Взрывается » 1 раз, и довести до Poprip 6. Если игрок нажимает на « Используйте Опекун самоцветы, чтобы продолжить » на всплывающее окно, проигрывать MP3 « Выбор звука », вычесть 2 камней из подсчета игроков гема, удалить всплывающие окна, удалить ракету и продолжить игру. Если у игрока недостаточно драгоценных камней, перейти к Gem Shop меню и отображения всплывающего окна 13. Если игрок нажимает на, « Примите мою Defeat ... » Воспроизведение звука « Целевая ошибка », вычесть 1 продолжить из проигрывателя и отображения всплывающего окна 9 или 10 в зависимости от того, если игрок продолжает налево. Если игрок перезапускает уровень, уровень начинается заново.

Теперь Нарвалы могут превратиться в ракету как часть их цвета меняющегося прогресса. Нарвалы будут иметь 9% шанс изменить среди 9 цветов или остаться таким же цветом в течение еще 1 секунды, 8% шанс чернеет, 1% вероятность поворота радуги и 10% шанс превратиться в ракету.

Г-н землянин главы будут появляться случайным образом появляются на экране со скоростью 1 каждые 30 секунд. Как Нарвалы сталкиваются с головой, они мгновенно исчезают. Каждая голова должна быть прокатывается с экрана в 5 раз, чтобы исчезнуть полностью. Г-н землянин головы появляются в случайном месте с 5 HP, и это

не будет перекрывать другую голову г-н землянин. Он появится перед нарвалы, но позади цели, оценки и значок Gems магазин. Когда нарвалы сталкиваются с его лицом, они исчезают. Когда вы проводите свое лицо в сторону, 1 HP будет вычитаться из него, MP3-звук « Swiping Mr Human Man » будет проигрываться 1 раз за взмахом, оригинальное лицо останется и г-н Human Man 's Ошеломленное лицо появится над оригинальным лицом и отлетать экран в нужном направлении, спер его. Когда его HP равна или меньше 0, то изначальное лицо исчезнет и окончательное Ошеломленное лицо будет последним улетать экран. Если его Ошеломленное лицо сталкивается с нарвалами ничего не происходит. Г-н землянин Heads, которые уже были прокатываются и путешествия по всему экрану, не может быть прокатывается или нажал снова.

Победный счет, который должен быть равен или превышен, для поля спектра в пределах уровня, составляет 80.

16. Мощность Round 4

Этот уровень идентичен, Power Round 1 для этих описанных различий, за исключением:

Дисплей «Сила Round 4 BGI» изображение в фоновом режиме.

8 цвета плитка селектора центрирована в самом низу экрана вместо 2.

Вы должны собрать по меньшей мере 15, нарвал для всех счетов коллекции плитки 8 Selector, чтобы завершить этап.



17. Нархал Jam Level 1 (с 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравне Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра поляй. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

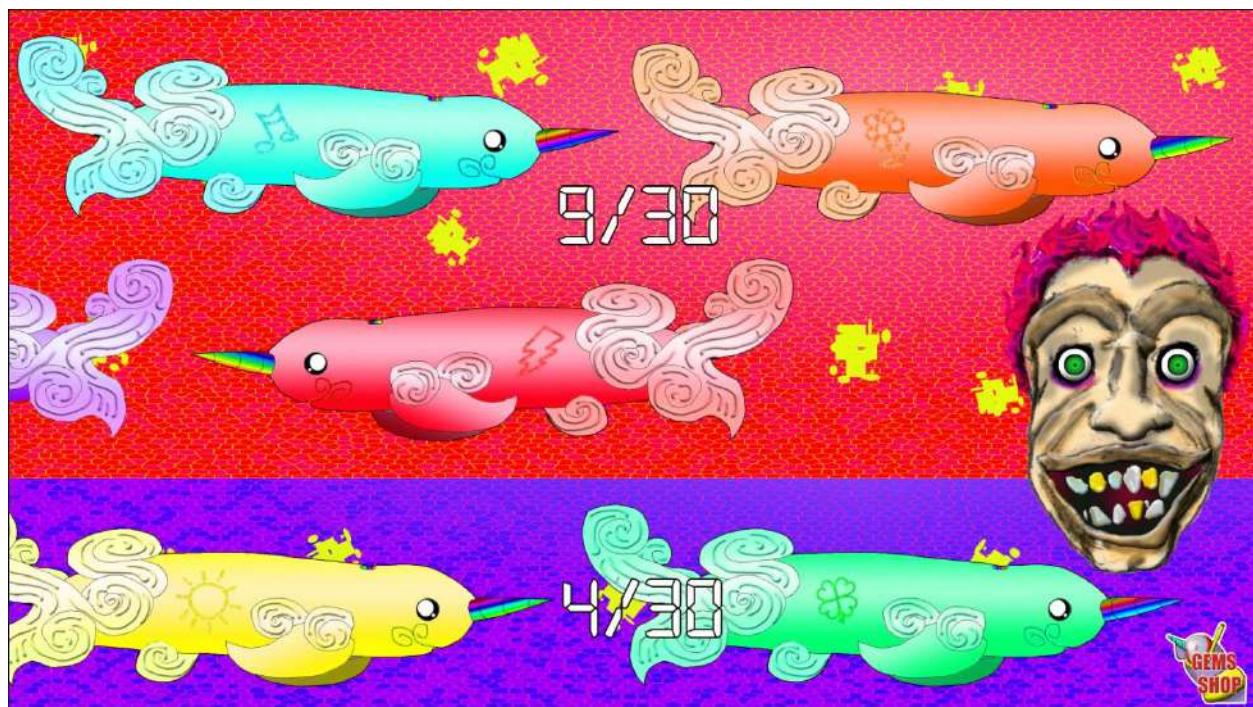
18. Нархал Jam Level 2 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравне Jam Уровень 2 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра поляй. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.



19. Нархал Jam Level 3 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 3 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

20. Мощность Round 1 (Идентично всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 1-го раунда.

21. Нархал Jam Уровень 4 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 4 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

22. Нархал Jam Уровень 5 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 5 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

23. Нархал Jam Уровень 6 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 6 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

24. Мощность Round 2 (Идентичные всячески его прежний вид)

Идентичные любым способом питания 2-го раунда.

25. Нархал Jam Уровень 7 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 7 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

26. Нархал Jam Уровень 8 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 8 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

27. Нархал Jam Уровень 9 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 9 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

28. Мощность Round 3 (Идентичные всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 3 раунда.

29. Нархал Jam Level 10 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание 10-го уровня (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

30. Нархал Jam Level 11 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание Уровень 11 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

31. Нархал Jam Level 12 (C 2 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание Уровень 12 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 2 спектра полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 2/3 части экрана и 2 й будет нижняя 1/3.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

32. Мощность Round 4 (Идентичные всячески его прежний вид)

Идентичные любым способом питания 4 раунда.

33. Нархал Jam Level 1 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

34. Нархал Jam Level 2 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 2 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

35. Нархал Jam Level 3 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 3 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.



36. Мощность Round 1 (Идентично всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 1-го раунда.

37. Нархал Jam Уровень 4 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 4 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

38. Нархал Jam Уровень 5 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 5 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

39. Нархал Jam Уровень 6 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 6 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

40. Мощность Round 2 (Идентичные всячески его прежний вид)

Идентичные любым способом питания 2-го раунда.

41. Нархал Jam Уровень 7 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 7 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

42. Нархал Jam Уровень 8 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 8 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

43. Нархал Jam Уровень 9 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 9 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

44. Мощность Round 3 (Идентичные всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 3 раунда

45. Нархал Jam Level 10 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание 10-го уровня (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

46. Нархал Jam Level 11 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание Уровень 11 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

47. Нархал Jam Level 12 (C 3 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание Уровень 12 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 3 спектром полей. 1 улица Спектр поле будет находиться в верхней 1/3 горизонтальной полосы, 2 й будет средний 1/3 экрана и 3 й будет в нижней 1/3 экрана.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

48. Мощность Round 4 (Идентичные всячески его прежний вид)

Идентичные любым способом питания 4 раунда

49. Нархал Jam Level 1 (c 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарыв Jam Level 1 (c 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2 й строки и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

50. Нархал Jam Level 2 (C 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 2 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2 й строки и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

51. Нархал Jam Level 3 (c 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 3 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2 й строки и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его 's цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

52. Мощность Round 1 (Идентично всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 1-го раунда

53. Нархал Jam Уровень 4 (C 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 4 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2 й строки и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.



54. Нархал Jam Уровень 5 (C 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 5 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2 й строки и т.д.

Если нарвал прикоснением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его 's цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

55. Нархал Jam Уровень 6 (C 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 6 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2 й строки и т.д.

Если нарвал прикоснением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его 's цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

56. Мощность Round 2 (Идентичные всячески его прежний вид)

Идентичные любым способом питания 2-го раунда

57. Нархал Jam Уровень 7 (C 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 7 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

58. Нархал Jam Уровень 8 (C 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 8 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

59. Нархал Jam Level 9 (C 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 9 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его 'с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

60. Мощность Round 3 (Идентичные всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 3 раунда

61. Нархал Jam Level 10 (C 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание 10-го уровня (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикасновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикасновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его 's цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

62. Нархал Jam Level 11 (C 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание Уровень 11 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его 's цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

63. Нархал Jam Level 12 (C 4 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание Уровень 12 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 4 спектра полей. Каждое поле Spectrum делит экран на 4 квадратные углы.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

64. Мощность Round 4 (Идентичные всячески его прежний вид)

Идентичные любым способом питания 4 раунда

65. Нархал Jam Level 1 (с 5 полями спектра)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер наравалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если наравал приосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если наравал приосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

66. Нархал Jam Level 2 (с 5 полями спектра)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 2 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер наравалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если наравал приосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если наравал приосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

67. Нархал Jam Level 3 (с 5 полями спектра)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 3 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер наравалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если наравал прикоснется в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если наравал прикоснении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если наравал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра наравал прикасался. Если наравал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который наравала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если наравал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который наравал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

68. Мощность Round 1 (Идентично всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 1-го раунда

69. Нархал Jam Уровень 4 (С 5 полей спектра)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 4 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикасновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикасновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

70. Нархал Jam Уровень 5 (с 5 полями спектра)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 5 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикасновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикасновение в то время как трогательно

несколько полей спектра, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

71. Нархал Jam Уровень 6 (С 5 полей спектра)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 6 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикоснением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

72. Мощность Round 2 (Идентичные всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 1-го раунда

73. Нархал Jam Уровень 7 (с 5 полями спектра)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 7 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер наравалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если наравал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если наравал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

74. Нархал Jam Уровень 8 (с 5 полями спектра)

Этот уровень идентичен, наравал Jam Уровень 8 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер наравалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикоснением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

75. Нархал Jam Уровень 9 (С 5 полей спектра)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 9 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикоснением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его 's цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.



76. Мощность Round 3 (Идентичные всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 3 раунда

77. Нархал Jam Level 10 (с 5 полями спектра)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание 10-го уровня (С 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала первоначально был в том, когда

игрок начал красть его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

78. Нархал Jam Level 11 (с 5 полями спектра)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание Уровень 11 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его 's цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

79. Нархал Jam Level 12 (с 5 полями спектра)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание Уровень 12 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 5 полями спектра. Правая половина экрана разделена пополам с образованием 2 поля Спектр и левая сторона экрана делится на три части, чтобы сформировать 3 поля спектра ..

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикоснется к 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснется к 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснется к 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснется к 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полей спектра в пределах уровня.

80. Мощность Round 4 (Идентичные всячески его прежний вид)

Идентичные любым способом питания 4 раунда

81. Нархал Jam Level 1 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Level 1 (с 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикоснется к 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснется к 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснется к 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснется к 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснется к 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

82. Нархал Jam Level 2 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 2 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикасанием в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикасанием в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

83. Нархал Jam Level 3 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 3 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикасанием в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикасание в то время как трогательно

несколько полей спектра, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарывал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарывал прикасался. Если нарывал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарывал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарывал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

84. Мощность Round 1 (Идентично всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 1-го раунда

85. Нархал Jam Уровень 4 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарывал Jam Уровень 4 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарывал прикоснением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарывал прикоснении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарывал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарывал прикасался. Если нарывал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарывал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как это было

прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который наравала был первоначально в, когда игрок начал ударить его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

86. Нархал Jam Уровень 5 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 5 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

87. Нархал Jam Уровень 6 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 6 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикоснется в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его 's цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

88. Мощность Round 2 (Идентичные всячески его прежний вид)

Идентичные любым способом питания 2-го раунда

89. Нархал Jam Уровень 7 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 7 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

90. Нархал Jam Уровень 8 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 8 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

91. Нархал Jam Уровень 9 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, нарвал Jam Уровень 9 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его 's цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

92. Мощность Round 3 (Идентичные всячески его прежний вид)

Однаковые во всех отношениях питания 3 раунда

93. Нархал Jam Level 10 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание 10-го уровня (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикосновением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикосновении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.



94. Нархал Jam Level 11 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание Уровень 11 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикоснением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель, которая соответствует его 's цвет, добавить 1 балл в каждой из областей спектра нарвал прикасался. Если нарвал прикасался множественным цвета спектра полей в то время как он был прокатывается и попадает в цель не соответствует его ' с цветом, вычесть 1 балл из всего спектра поля (ов), который нарвала был первоначально в, когда игрок начал ударить его. Если нарвал прикасался несколько цветных полей спектра в то время как он был прокатывается и не попадает в створ и гаснет экран, вычесть 1 пункт из всего спектра поля (ов), который нарвал первоначально был в том, когда игрок начал красть его.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

95. Нархал Jam Level 12 (C 6 Spectrum Fields)

Этот уровень идентичен, Нархали Застревание Уровень 12 (C 1 Spectrum Field) для этих описанных различий, за исключением:

Отображение уровня с 6 спектром полей. Экран разделен на 2 половины с 3 горизонтальными третями с каждой стороны.

Стандартный размер нарвалы перемещение по экрану в 6 строк и альтернативных направлениях для каждой строки. Слева направо в верхнем ряду, справа налево на 2-й строке и т.д.

Если нарвал прикоснением в то время как он прикасается 2 или более различными полем цвет спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, вы получите 1 очко в области спектра, которые оно соответствует и теряете 1 очко в области спектра, в котором она не соответствует. Если нарвал прикоснении в то время как она прикасается несколько полей Spectrum, и он не соответствует ни одному из цветов этих полей спектра, 1 точка будет вычитаться из каждого из этих полей, участвующих спектра.

Счет для каждого поля спектра находится в центре каждого поля спектра.

Для того, чтобы выиграть, победный счет должен быть равен или превышен, для каждого из полого спектра в пределах уровня.

96. Мощность Round 4 (Идентичные всячески его прежний вид)

Идентичные любым способом питания 4 раунда, за исключением:

Когда этот уровень выиграна, не сохранять и отображать Winning экран для наряда Jam

97. Супер Нархал парад 1-го уровня (Парад 25 Нарвалов)

Когда этот режим начинается отображения «Jam держатель экрана» изображение, а затем играть 3 й партия объявлений.

После объявления, проверьте сохранить данные в этом режиме. Если его нет, он начинает этот режим с самого начала, если есть сохранить данные, то появится всплывающее окно 15. Если игрок выбирает «Продолжить от моего Farthest Достигнут Point» во всплывающем окне, игра будет загружаться и начать их из последний уровень Супер Нархал парад, который был спасен, и всплывающее окно закроется. Если игрок выбирает, «Временно воспроизведение с начала» из всплывающего окна, он будет перезагружен Супер наряда Парад игры от начала и закрыть всплывающее окно.

Этот режим будет сохранять себя автоматически и отображать всплывающее окно 12 в конце каждого уровня, который был выигран. Однако, как он спасет то, что он не будет перезаписывать данные с более низкого уровня, чем который уже был сохранен. Например, если игрок уже спас игру, победив 7 уровня, игрок, который продолжает эту игру, имеет право продолжить на уровне 8. Но если они выбрать «Временно воспроизведение с начала» и выиграть уровень 1. Игра будет не сохранять и не отображать всплывающее окно 12, поскольку 1 меньше или равно 7. только тогда, когда уровень будет достигнут, который больше, чем уровень сохранен, он будет сохранить на файл снова.

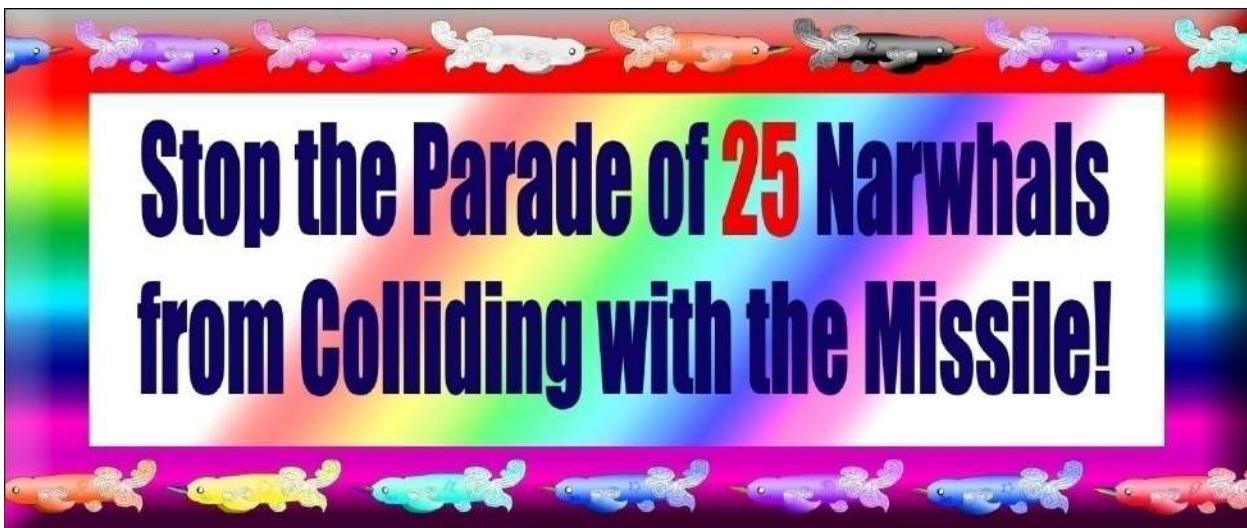
Когда игра начинается, она будет отображаться Popup 4. Если игрок выбирает «Начало парада в настоящее время», всплывающее окно закроется, и игра будет двигаться вперед. Если игрок выбирает «Просмотр Супер Нархал Parade Инструкции» всплывающее окно закроется, и он будет идти на экран инструкции Супер Нархал Parade.

По мере продолжения уровня, он будет отображать Spectrum Fields 6 в фоновом режиме с файлом GIF, «Фоновая анимация Final», отображается над ним и бесконечно обернув его.

Gems Shop Иконка будет отображаться в нижней правой части экрана и перед во все времена и все другие элементы игры.

Игра будет играть MP3 мелодию «Супер Нархал Parade Уровень Интро» 1 разы и отобразить «Parade Announcement Banner Уровень 1» изображение, в центре экрана, который будет соответствовать текущему уровню #. Этот баннер будет отображаться в течение 5 секунд. Через 5 секунд баннер исчезает, MP3 песня «Электронный Нархал Parade» будет играть и петля и характер изображения «Unimus» немедленно размещена за пределами верхней границы левой стороны экрана, а затем игра начнется.

«(Пример) Парад Объявление Баннер Уровень 1»



Все Нарвалы будут двигаться в медленном параде по всему экрану, создавая от центра Unimus, от экрана на первый верхний левый ряду и двигаться в направлении вправо. Они движутся со скоростью скорости 10 секунд, чтобы войти в экран, перемещаться по длинной стороне экрана. Когда их рога коснуться правой части экрана, они повернулись к противоположном направлении и медленно двигаться вниз, пока они не достигнут 2 й из 6 рядов. Они будут путешествовать по экрану влево, а затем повернуть и ниже на 3 й греби и т.д., пока они не достигнут дна 6 го строки.

В конце 6 го ряд, в левом нижнем углу экрана, сидит стационарную ракету. Цель игрока будет касаться и устранить все нарвала в параде, убедившись, что ни достигнет ракеты. Если нарвал касается ракеты, игра закончена, и всплывающее окно 6 появится. Если игрок использует возможность продолжить, используя свои драгоценные камни, все нарвал на 6 й (внизу) строка, исчезнет, и игра будет продолжаться.

Нарвалы переключение между цветами в размере 2-х секунд каждого цвета.

Они входят в экран в постоянном потоке 1 за другой.

Существует 10% вероятность того, чтобы создать нарвала синий, красный, желтый, оранжевый, зеленый, бирюзовый, розовый, фиолетовый и белый на 9% шанс сгенерировать черный нарвала и 1% вероятность создания радуги нарвала. Та же статистика применяется к тому, что цвета они изменяются в каждые 2 секунды.

В Нарвалах должны быть затронуты, когда они совпадают с цветом поля спектра они были расположены в, чтобы быть устраниены. Если нарвал прикосновении, и они не совпадают с цветом поля спектра они находятся, они не исчезнут.

Если нарвал прикосновении в то время как он прикасается 2 или более различных полей цвета спектра, но он совпадает с цветом, по крайней мере, 1 из них, она исчезнет.

Там нет оценки в этом режиме.

Есть нет Ракеты (кроме одного на нижнем левом углу), Norwin Нарвалов или временные хранители Gems не генерируется в этом игровом режиме, если вы не приобретете Norwin нарвала с драгоценными камнями. Каждое поле Спектра будет менять свой цвет в размере каждые 5 секунд.

Этот режим имеет 6 активных полей Спектрум во все времена и на всех 13 уровнях.

Игра автоматически сохраняет с всплывающим окном 12, после победы в каждом из 13 уровней, что позволяет игроку продолжить с последнего уровня они достигли.

Когда Нарвалов щелкают, и они собираются, играют звук «Собирая Правильный нарвал» 1 раз. Когда нарвалы щелкнули, но она не может быть собрана, играть MP3 звук «Собирая Wrong нарвал» 1 раз.

Когда Нархал сталкивается с ракетой, воспроизвести звук «Ракетный взрывается».

Если игрок проигрывает, играть 1 случайный антракт анимации и перезапустить уровень, если они не из продолжается.

После того, как игрок выигрывает или проигрывает каждый уровень, прежде чем новый уровень начинается или старые перезапуске уровня, 1 из 7 антракта анимации будут выбраны случайным образом и играли. Каждый из этих антракта видео длиной около 8 секунд.

(Ниже, зеленые стрелки не в игре, они чтобы указать движение парада)



98. Супер Нархал парад Уровень 2 (Парад 50 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 2» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 50 нарвалы вместо 25.

99. Супер Нархал парад Уровень 3 (Парад 75 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 3» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 75 нарвалы вместо 25.

100. Супер Нархал парад Уровень 4 (Парад 100 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 4» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 100 нарвалы вместо 25.

101. Супер Нархал парад Уровень 5 (Парад 125 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 5» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 125 нарвалы вместо 25.

102. Супер Нархал парад Уровень 6 (Парад 150 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 6» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 150 нарвалы вместо 25.

103. Супер Нархал Parade Уровень 7 (Парад 175 нарвалы)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 7» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 175 нарвалы вместо 25.

104. Супер Нархал парад Уровень 8 (Парад 200 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 8» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 200 нарвалы вместо 25.

105. Супер Нархал парад Уровень 9 (Парад 250 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 9» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 250 нарвалы вместо 25.

106. Супер Нархал парад 10-го уровня (Парад 300 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 10» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 300 нарвалы вместо 25.

107. Супер Нархал парад Уровень 11 (Парад 400 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 11» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 400 нарвалы вместо 25.

108. Супер Нархал парад Уровень 12 (Парад 500 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 12» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 500 нарвалы вместо 25.

109. Супер Нархал парад Уровень 13 (Парад 1000 Нарвалов)

Этот уровень идентичен, Супер Нархал Parade Level 1, для этих описанных различий, за исключением:

Отображение «Парад объявления Баннер Уровень 13» изображения, сосредоточенное на экране вместо «Parade Объявления Banner Уровень 1».

Там будет парад 1000 нарвалы вместо 25.

Если игрок выигрывает уровень 13, это не спасёт, а затем отображает « Супер Нархал Parade Окончание экрана ».

110. Нархал Слайдеры Уровень 1 (20 комплектов и Score Требование 300 очков)

Когда начинается этот режим, дисплей «Застревание держатель экрана» изображение, а затем играть 3 й партия объявлений.

После объявления, проверьте сохранить данные в этом режиме. Если его нет, он начинает этот режим с самого начала уровня 1, если есть сохранить данные, то появится всплывающее окно 15. Если игрок выбирает «Продолжить от моего Farthest Достигнут Point» во всплывающем окне, игра будет загружаться и начать их от последнего уровня Нархал слайдеров, который был сохранен, и всплывающее окно будет закрыто. Если игрок выбирает, «Временно воспроизведение с начала» из всплывающего окна, он будет перезапустить нарвала ползунки игры с самого начала и близко theb всплывающего окна.

Этот режим будет сохранять себя автоматически и отображать всплывающее окно 12 в конце каждого уровня, который был выигран. Однако, как он спасет то, что он не будет перезаписывать данные с более низкого уровня, чем который уже был сохранен. Например, если игрок уже спас игру, победив 7 уровня, игрок, который продолжает эту игру, имеет право продолжить на уровне 8. Но если они выбрать «Временно воспроизведение с начала» и выиграть уровень 1. Игра будет не сохранять и не отображать всплывающее окно 12, поскольку 1 меньше или равно 7. только тогда, когда уровень будет достигнут, который больше, чем уровень сохранен, он будет сохранить на файл снова.

Когда игра начинается, она будет отображаться Popup 5. Если игрок выбирает «Start Раздвижная сейчас», всплывающее окно закроется, и игра будет двигаться вперед. Если игрок выбирает «Просмотр Нархал ползунки Инструкции» всплывающее окно закроется, и он будет идти на экран инструкции Нархали слайдеры.

По мере продолжения уровня, он будет отображать изображения «нарвал ползунки BGI».

Gems Shop Иконка будет отображаться в нижней правой части экрана и перед всеми другими элементами игры, во все времена.

Игра будет играть MP3 мелодии «Нархал Slide», и это будет цикл, а затем игра начнется.

1 комплект из 6 нарвалов перемещения по экрану, в то время, в вертикальном ряде. Каждая строка перемещается по экрану слева направо. Они двигаются со скоростью 6 секунд, чтобы войти в экране слева и достичь дара завернутых коробок, которые расположены на правой стороне экрана.

Игрок должен скользить по Нарвалам различных строк, чтобы привести их в соответствие с согласующими цветными коробками. Каждый раз, когда игрок скользит нарвал на новую строку, нарвала, который был предметом беспокойства, что пространство будет быстро переключаться на строку, которую вы перешли нарвалы с.

Нарвалов не меняют цвета в этом режиме.

Есть также только 6 цветных Нарвалов в этом игровом режиме. Зеленый, синий, фиолетовый, красный, желтый и белый.

В начале каждого раунда, ряд из шести объектов ворота будет выбран случайным образом и размещен на правой стороне экрана. Шесть объектов цели будут выбраны из шести цветных подарочной упаковки коробки, 1 г Человека человеческой головы и 1 Mystery объекта. будут выбраны Нет одинаковых дубликаты Goal объектов. Какие строки каждый объект будет размещен также будут выбраны случайным образом. Объект тайны просто визуально скрытый объект цели, которая будет соответствовать либо 1 из цветных коробок или руководителя г Человеческого Человека.

На данный момент, он будет генерировать 6 интерактивных объектов прочь с левой стороны экрана. Эти 6 объектов будут выбраны среди 6 цветных нарвалов, 1 ракеты и 1 Mystery объекта. Они будут выбраны в соответствии парами для выбранных объектов цели. Например, если зеленая коробка была выбрана в качестве объекта цели, чем один из интерактивных объектов будет зеленая нарвала. Если объект голова г-н Человеческий был выбран в качестве объекта цели, чем ракета в г землянин будет выбран в качестве одного из интерактивного объекта и т.д., но в какой строке каждый интерактивный объект будет отображаться на будут выбраны случайным образом. Однако, так как Mystery объект на самом деле представляет собой еще один объект, когда 1 выбран в качестве объекта цели это не означает, что 1 должен быть выбран в качестве интерактивного объекта. Если объект цели тайны представляет собой фиолетовую коробку, фиолетовый нарвала может быть выбран в качестве согласующего интерактивного объекта. И объект тайны может быть сгенерирован как интерактивный объект, пока не было никакой тайны объекта объекта цели. И даже один объект тайна и 1 объект цель могут быть сгенерированы и они могут или не могут быть матчами друг друга.

При столкновении интерактивный объект с объектом цели, она будет регистрироваться как результаты на данный момент, однако, интерактивный объект будет продолжать двигаться вперед, пока не обездил около половины пути позади объекта цели перед тем как объекты цели и интерактивные объекты исчезают. Когда активные объекты сталкиваются с объектами цели, активные объекты не могут быть заменены больше. Если интерактивные объекты были в середине свопа, так как они сталкиваются с объектами цели, они будут хватать назад на предыдущие позиции мгновенно и обмен прекращаются.

Когда вы выставляете ракету с г-ном человек Человеком, его лицо будет меняться в страшное лицо.

Когда нарвалы сталкивается с передней коробке, в тот же цвет, игрок получает 5 очков. Когда нарвалы сталкиваются с коробкой, которая не соответствует его цвет игрок теряет 3 очка. Когда ракета сталкивается с коробкой, очки не добавляются или вычитаются. Когда ракета сталкивается с головой г-человечного человека, в 5 баллов присуждаются. Когда нарвалы сталкиваются с руководителем г-землянин, игра заканчивается, и игрок проигрывает, если они не используют драгоценные камни, чтобы продолжить игру.

Если игрок касается ракеты, ракета взрывается и матч заканчивается, если они не используют драгоценные камни, чтобы продолжить игру. Даже если ракета была скрыта в Mystery Box и игрок прикасается, что Mystery Box, ракета взорвется и закончить игру. Чтобы правильно поменять положение ракеты, игрок должен обменять нарвал на ряд, где ракета находится в данный момент, а затем ракета будет поменять места с предыдущей позицией этих нарвалов.

После того, как набор из 6 интерактивных объектов сталкиваются с целью объектов и точки рассматриваются, процесс происходит снова, сразу же производя больше 6 объектов цели и ее 6 соответствующих интерактивных объектов.

Каждый уровень имеет значение с заданным числом генерируемых спаренных наборов и конкретным баллом, которые должны быть достигнуты.

Этот режим игры не использует поля спектра, но игроки оценки находятся в центре экрана. Счет отображается на переднем плане и интерактивные объекты будут двигаться за ним.

Там нет радуги Нарвалов, Norwin нарвалов или временных хранители самоцветов в этом игровом режиме, если вы не приобретете Norwin нарвала или радужные нарвал с драгоценными камнями. Если вы используете Norwin нарвала, ряд интерактивных объектов перестанет двигаться вперед в течение 5 секунд, предоставляя игроку 5 секунд свободно скользить эти объекты вокруг в строке. Если вы используете драгоценные камни, чтобы превратить все активные объекты в радужных нарвалов, они будут соответствовать любому цветному ящику они конфликтуют с и если радугой нарвал сталкивается с головой г-землянин, он будет зарегистрирован в 5 баллов, как будто ракета бьет его , Если игрок покупает

+ 5 указывает на ваш Spectrum Field Score, это добавит 5 баллов на счет.

Если нарвал сталкивается с головой мистер землянин или игрок касается ракеты, следующее всплывающее окно

14, появится:

О, нет, ты так близко! Но это нормально, так как вы можете продолжить назад в этом раунде с помощью 2-Хранителей Gems! Вы хотите продолжить этот раунд? Используйте Опекун самоцветы, чтобы продолжить

Примите мою Defeat ...

Когда все 6 активных объектов совпадают и сталкиваются со своими парными объектами цели, MP3 звук «Собирая Correct нарвал» 1 раз. Когда один или более из 6 активных объектов не совпадают, когда они сталкиваются с их объектами ворота, играть MP3 звук «Нархала речь 1» 1 разы. Когда все 4 или более 6 активных объектов не совпадают, когда они сталкиваются с их объектами ворота, играть MP3 звук «Собирая Wrong нарвал» 1 разы. Когда игрок касается ракеты или коробки тайны, которая обозначается как ракета, хорошо MP3-звук «Ракетный взрывают» 1 разы.

После того, как игрок выигрывает или проигрывает каждый уровень, прежде чем новый уровень начинается или старые перезапуск уровня, 1 из 7 антракта анимации будут выбраны случайным образом и играли. Каждый из этих антракта видео длиной около 8 секунд.

Если игрок заканчивает уровень, поместив все наборы, но они имеют недостаточную оценку, чтобы пройти уровень, отображать всплывающее окно 7, так что они могут купить дополнительные очки. После того, как у них есть достаточное количество очков, отображается всплывающее окно 12, сохраняет ход игры, а затем играет 1 анимация антракта и начать следующий уровень.



111. Нархал ползунки Level 2 (25 Множества и Score Требование 600 очков)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 25 комплектов и Score Требование 600 очков

112. Нархал Слайдеры Уровень 3 (25 Множества и Score Требование 700 очков)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 25 комплектов и Score Требование 700 очков

113. Нархал Слайдеры Уровень 4 (30 Множества и Score Требование 800 точек)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 30 наборов и Score Требование 800 точек

114. Нархал ползунки Уровень 5 (30 Наборы и баллы Требование 850 баллов)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 30 наборов и Score Требование 850 очков

115. Нархал Слайдеры Уровень 6 (35 Множества и Score Требование 900 очков)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 35 наборов и Score Требование 900 очков

116. Нархал ползунки Уровень 7 (35 Наборы и баллы Требование 950 точек)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 35 наборов и Score Требование 950 точек

117. Нархал Слайдеры Уровень 8 (35 Множества и Score Требование 1000 очков)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 35 наборов и Score Требование 1000 точек

118. Нархал ползунки Уровень 9 (40 Наборы и баллы Требование 1100 Points)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 40 наборов и Score Требование 1100 пунктов

119. Нархал Бегунки 10-го уровня (40 Наборы и Счет Требование 1200 точек)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 40 наборов и Score Требование 1200 очков

120. Нархал ползунки Level 11 (60 Множества и Score Требование 1750 очков)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 60 наборов и Score Требование 1750 пунктов

121. Нархал Слайдеры Уровень 12 (80 Множества и Score Требование 2200 очков)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 80 Множества и Score Требование 2200 очков

122. Нархал Слайдеры Уровень 13 (100 комплектов и Score Требование 3000 очков)

Этот уровень так же, как нарвал Sliders Level 1 2 отличий:

Есть 100 комплектов и Score Требование 3000 очков

Если вы выиграли 13 уровня, это не спасёт, а затем отображает « Нархал ползунки Окончание экрана ».

Описание и все действия на этой странице + скриншоты с описанием

Дополнительная информация:

Вся эта игра проводится и играла на планшет или смартфон в ландшафтном режиме.

Игра начинается игрок с 2 продолжается и 0 хранители Gems.

Интерактивные игровые объекты: (для нарвала Jam)

Убедитесь, что все интерактивные объекты и иконки кликабельны только на их поверхности изображения, а не их прозрачные границы.

Norwin Нархал - Когда Norwin Нархал проплывает мимо и вы нажмете на него, вы будете остановить время. Он замораживает время, цветное изменение, движение, музыку и вращение всех спектра полей, нарвал и целей в течение 5 секунд. Это позволит игроку нажать на кнопку и собирать нарвал и другие вещи в это время. Norwin нарвал может плавать через экран с любой стороны и под любым углом. 1 внешний вид из Norwin Нарвала будет срабатывать, чтобы ввести каждую стадию после того, как игрок собирает безупречную серию из 25 правильных нарвалов подряд. После этого, не больше Norwin Нарвалов не будет генерироваться в пределах этого уровня, на этот ход, если они не будут куплены. Он будет плавать на экране на переднем плане и все нарвалы будут плавать за ним. Когда он проплывает мимо, он будет ориентирован с его головным концом в направлении он движется.

Радуга Нарвалы - Эти редкие нарвалы генерируются с 1% шансом. Они могут быть затронуты на любом цветном поле Spectrum и заработают вам пункт (ы) для этого поля спектра.

Г-н Человеческий Человек - Он будет летать по экрану, с любых направлений и в случайном порядке и введите игровое поле под любым углом. Шансы на его получение, сгенерированный на 50%, каждые 45 секунд. Если прикоснуться к нему, вы потеряете -10 баллов из всех баллов поля спектра. Он будет летать по экрану, на переднем плане, и все нарвалы будет плавать за ним. Когда он проплывает мимо, он будет ориентирован с его головным концом в направлении он движется.

Голова мистера Человеческого человека - Его голова будет появляться в случайных местах, не будучи частично отрезаны краями экрана, при определенных уровнях триггеров, к блокам в нарвалах. Размах его прочь 5 раз, чтобы изгнать его. Когда вы проводите на него его второй удивленное лицо улетят, в том направлении, спер его.

Ракеты - Они не меняют цвет. Если нажать 1, даже пытаясь ударить его в цель, вы сразу потеряете раунд.

Цели - Эти цели помещаются в случайных местах экрана в определенных уровнях, без наложения друга на друг и, не будучи частично отрезаны краями экрана. Они берут 5 прокатываются хиты, от нарвалы, которые имеют тот же цвет, как цель или радужные нарвала. **После того, как 5 го хит, он будет уничтожен, и уходит. Все цели должны быть уничтожены в раунде, чтобы закончить уровень. Цели** находятся на переднем плане и все нарвалы будет плавать за ними. Некоторые уровни имеют цель изменить цвет и даже двигаться. Поскольку они перемещаются по экрану, если они сталкиваются друг с другом, они будут отскакивать друг от друга.

Спектр поле - Есть 10 различных цветов спектра поля. Нарвалов должны быть собраны, когда они поворачивают цвет поля они в настоящее время. Там будет отдельный счет собранных нарвалы

представлены на Spectrum Field, на каждом уровне. Когда поле Спектра изменения цвета, собранные нарывалы все еще будут зачислены на поле Spectrum, она была собрана. Когда несколько полей спектра присутствуют и каждый из них изменения цвета, они иногда могут быть такими же цветами, как и другие настоящим спектр полей. В начале каждого уровня, цвет каждой области спектра настоящей будет выбран случайным образом из 10 доступных возможностей цвета.

Выбор цвета плитки - только в силе раундам. Нажмите одну из этих плиток, чтобы активировать свой цвет, чтобы собрать любые нарывалы этого цвета. Прикасаясь другой плитки Выбор цвета, вы можете изменить выбранный цвет.

Временные хранители Gems - Существует 1 в 30 шансе, решили в начале каждого хода, на каждом этапе, будут ли или нет 1 временных хранитель Gem стрелять через экран с любой стороны и под любым углом и в любое время в течение 4 минут. Когда один приходит, никакие другие не придут на этом уровне. Если он собирается, прикасаясь к нему, он добавляет к вашему кол-хранители Gems, но только на время этого раунда и на этом уровне. Он будет вычитаться из вашей коллекции Гардиан Gem, после того, как перейти к новому витку или стадии или после перезагрузки текущего уровня. Если вы используете по крайней мере 1 Гардиан Gem, прежде чем перейти от этого раунда в этом уровне, он будет использоваться первым, среди вашей коллекции закупленного Gems Guardian. Эти драгоценные камни на переднем плане и все нарывалы будут плавать за ними. Хранители Gems - Они закупаются через микро транзакции в игре. Стоимость составит \$ 0,99 центов за 12 хранители Gems, \$ 5 за 62 хранители самоцветов или \$ 20 250 Хранителей самоцветов. Эти камни могут быть использованы в любой момент во время матча, до или после.

ОЧЕНЬ ВАЖНО!

Опишите каждую маленькую деталь приложения или веб-сайт, графический сделать минимальный вид конечного продукта.