

Nr. 1 Deathbythousandcuts



USB treense HDMI to USB



Deplited VSP

Virtual sound Pistog

Outdoor LED conector



Nr. 1 Deathbythousandcuts

Nr. 1. Taylor's Text fällt wie bei Tetris, diagonal, senkrecht, horizontal, runter. bzw. Fruit Ninja

Nr. 2. Man setzt eine Katzenpfote ein um den Text zu zerschneibeln

Nr. 3. Dann wird auf der rechten Seite ein kahler Baum gezeigt.

Nr. 4. Während man den Text zerschneibelt und Punkte sammelt werden bei einigen Combos der Touch aktiviert.

Nr. 5. Dann wird per soft, medium, hard touch swift von links aus dem Center Bereich das combo auf dem kahlen Baum geswift.

Nr. 6. Der Baum aktiviert Sensoren die wenn man drauf swift bzw toucht, schnell Standard langsam los lässt- Noten hervorruft.

Nr. 7. Das Ziel ist den Baum mit Noten zu füllen, wenn der Baum voll ist hat man die möglich auf die Noten zu klicken um einen Sound mit dahinter steckenden Instrumenten zu generieren.

Nr. 8. Ist Der Baum voll mit Noten und Der Sound nach Wunsch generiert, kann der Baum als USB Baum mit Hdmi zu USB (rückwärts) von der Internetseite bestellt werden.

Nr. 9. Der Universal Sound Baum wird mit einer VSP Virtual Sound Pistole (infrarot, Bluetooth, wifi) an Sie geliefert.

Nr. 10. Schließen Sie den Baum an Ihrem großen Fernseher an. Drücken Sie auf den Adapter Hdmi Usb Stick auf play.

Nr. 11. Die Vsp fängt an zu vibrieren, der Baum zeigt sich auf den Fernseher mit Den Noten die in face zoom in zoom out variabel durchs Display zerstreut werden.

Nr. 12. Wisieren sie die zerstreuten Noten an und fangen sie Sie per VSP ein. Es ergibt sich ein neuer Sound. Eventuell.

Nr. 13. das mitgelieferte große bzw. Lange- Mit Lichterketten LED Kabel mit Soundsensoren bestückt wird nun draußen an Dem Real Baum befestigt.

Nr. 14. per VSP Wird nun ein Signal an die Lichterkette angeschlossen und der neu oder alte Sound wird abgespielt und simultan fangen die LEDs an zu leuchten.

Nr. 15. warten Sie auf Ihren liebsten um gemeinsam das Spektakel im Garten zu begutachten.

Nr. 16. Als Zusatz liegt ihrem Kater oder Hund ein LED Sound Halsband mit WiFi Connector mit bei. Die Led lichtersoundkette von draußen sendet ein Signal an das Halsband ihres liebsten.

Nr. 17. Die LED leuchtet nun z. B an ihrem Kater, so brauchen Sie nicht bei schlechten Widrigkeiten draußen unterm Baum zu stehen und genießen das Spektakel von Zuhause aus, und filmen ihre deephousecat beim musizieren und spazieren in ihrem living room. (tik tok, fb, insta) gespoilert.

Nr. 18. Spielen Sie das Spiel von vorne und tauschen Sie evt. Die Gerätschaft miteinander aus bei bletix.com den Baum zu gewinnen.

Nr. 2 Bletix

The image shows a puzzle game interface. At the top, there's a grid of colored leaves (green, yellow, blue, orange, red, purple) and a separate area containing a tree branch and more leaves. A large tree is in the background with leaves falling. Three pop-up boxes are present:

- Top Right:** A box with a tree icon and a close button (X).
- Bottom Left:** A box with a tree icon, a close button (X), and the text:
Earned You Tree
Deathbythousandcuts at
Deathbythousandcuts.com
- Bottom Right:** A box with a tree icon, a close button (X), and the text:
Earned Twp Tree
Order in integrated
integrated
Shur tres

Nr. 2 Bletix

Nr. 1. Voller Baum - schütteln

Nr. 2. Verschiedene heranfliegende Blattsorten alias Candy Crush zusammenzubauen

Nr. 3. Eine zusammengefügte Blattsorte per swip (showwidthinternetprotocol) an nackten Baum zuführen.

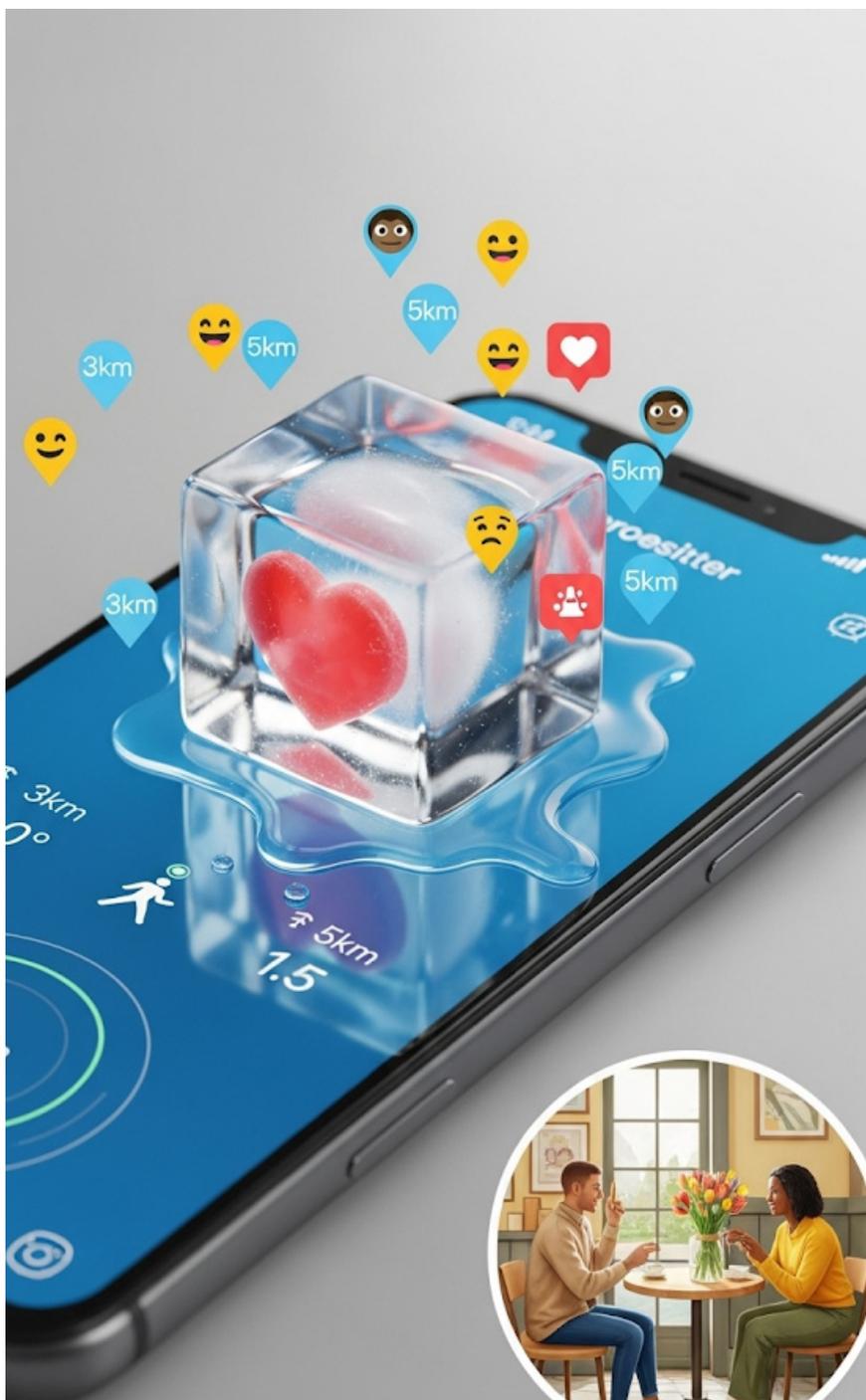
Nr. 4. Ist der Baum individuell gestaltet - so gilt es als gewonnen, wenn genügend Punkte gesammelt worden sind.

Nr. 5. Hat man ein Baum von einer Sorte mit Blättern zusammengefügt, so poppt ein Fenster auf.

Nr. 6. In diesem Fenster kann man den jeweiligen erspielten Baum in realer Form bestellen.

Nr. 7. Liefern Sie den Baum an einem Spieler von Deathbythousandcuts.com PS look it on

Nr. 3 Moodfuzer



Nr. 3 Moodfuzer

Nr. 1 Herzchen liegt in einem Eiswürfel

(Handy verfügt über Temperatur, Bewegungsmelder, Gyroskop)

Nr. 2 Man geht nach draußen ps. Eiswürfel fühlt

Nr. 3 Im Kreis um den Eiswürfel herum tauchen Kilometer Stände
z. B 3 - 5 - 7 - 10km auf

Nr. 4 Nähert man sich der z. B 3km, so zeigen sich einige Emojis
mit Gesichtern um den Kreis auf und der Eiswürfel schmilzt ein
bisschen.

Nr. 5 Gehe ich nun z. B 3km komplett so schmilzt der 3km Eiswürfel
weg und ich bekomme ein Herzchen, was ich an die Gesichter
Emoji Frau schicken kann.

Nr. 6 nun kann ich ein Herzchen senden und 3 Sätze an Sie senden
um Sie einzuladen auf Ihrer App evt. 5km zu gehen um mich zu
finden damit ihr Eiswürfel schmilzt.

Nr. 7 Trifft man sich z. B bei 3km auf den Displayzähler so sendet
man jemanden Motivations Grüße(Herzchen) auf das nächste Ziel
die 5km.

Nr. 8 Sind wir z.B bei 7km angekommen so schmilzt der Eiswürfel
hinweg und neue Herzchen alias Nachrichten können an die Person
versendet werden.

Nr. 9 z.B bei 10km kann sogar die Person angerufen werden sobald
natürlich der Eiswürfel geschmolzen ist.

Nr. 10 hat man genügend km gesammelt so schupst Google dir ein
info Herzchen zu, wo man am besten in der Nähe auf die Zukunft
ein Café miteinander verbringen kann. +Coupon

Nr. 11 wenn man die Lust aufgegeben hat sich per km z. B zueinander
zu finden Sagt man einfach sweet - Look it four the great Love
moodfuzer, und dann tauchen, wie in den langweiligen heutigen
Apps alle moodfuzer auf, die Shedancefak.com wollen oder nicht.

Nr. 12 per Swip werden nach entblöster Zeigung der Gesichter passende
Blumen angeboten die man als Present zum cafeclutch.com
mitnehmen muss.

Nr. 4 Springclap



Nr. 4 Springclap

Nr. 1 Treppen laufende Ringe hüpfen runter

Nr. 2 Links und rechts werden neue Treppen angezeigt

Nr. 3 Per Swip schupst man die neuen Treppenstufen hinzu damit die hüpfenden Ringe weiter hüpfen.

Nr. 4 Die Ringe beinhalten Farben, die man mit den neuen Versionen der Treppenstufen versucht auf die Richtige Größe und Länge zu platzieren

Nr. 5 Wenn ein offener Ring auf die hinzugefügten Treppenstufen fällt, ergibt sich ein Sound

Nr. 6 Mann versucht dabei die Ringe immer hüpfen zu lassen, damit sich die Farbe ändert und die per Zufall vorgesehen Treppenstufen von links nach rechts zugeswipt werden können.

Nr. 7 Der erstellte Sound der auf die Ringe und kommenden Treppenstufen erlangt wird, ergibt Rhythmus der im Hintergrund abgespielt wird.

Nr. 8 Auf dem großen Fernseher können die Ringe per klatsch von den Händen in Hüpfform gesteuert werden.

Nr. 9 Per links und rechts Swip können die Treppenstufen hinzu getoucht werden

Nr. 5 *Trinkuno*



Nr. 5 Trinkuno

Nr. 1 Ein zischendes Geräusch eines geöffneten Bieres, ladet Sie ein darauf ein die App zu öffnen.

Nr. 2 in der Mitte des Displays befinden sich 3 Kreise mit verschiedenen Biermarken z. B Zywiec, Krombacher, Desperados

Nr. 3 Daraufhin nehmen wir per 45grad Winkel das Handy in die Höhe und schlucken diese 3 Kreise mit dem Geräusch Glück Glück Glück runter alias iPhone Bier App

Nr. 4 Ein Kreis mit der Biermarke bleibt übrig

Nr. 5 Wir gewinnen somit ein ganzen Kasten Bier mit den Versand der durch verschiedene Supermärkte an unsere Glücklichen, schön verpackt mit Schlaufe versendet werden kann.

Nr. 6 Die Glücklichen öffnen diese Biere und stellen z. B ein Bier auf das Handy was zur Aktivierung der App bei einem anderen Mitspieler die Folge hat.

Nr. 7 Somit wird variabel nach mehreren Bierversuchen z. B 3 am Tag ein neuer Mitspieler aktiviert, der wiederum das gleiche Problem hat.

Nr. 8 Mit dem Wiegesensor des Handys wird nach bestimmten Max Gewicht ein Multiplayer game gestartet.

Nr. 9 Hebe das Bier vom Handy nicht all zu oft ab, sonst kann es passieren das, das Gewicht nicht stimmt und du ein neues aufmachen musst.

Nr. 6 Spardak



Nr. 6 Spardak

Nr. 1 Handy klingelt mit dem Laut einer Ente

Nr. 2 Man nimmt das Handy sagt 3x Spardak

Nr. 3 Icons von Produkten tauchen auf mit kleinen x in der Icon Ecke, dahinter ein kleines Entlein was sich hinteren Icons versteckt.

Nr. 4 Versuche die Ente frei zu coinen

Nr. 5 Hast du die Icons versenkt, taucht die Ente auf und das spardak Produkt ist auf den Display

Nr. 6 mit diesen Produktcoupon gehst du in den Laden deiner Wahl, wo sich auch das Produkt befindet und erhältst ca. 33% Rabatt auf dein spardak Produkt(13% für bedürftig)

Nr. 7 Dazu eine Spardose für Münzen und Scheine, Schmuck

Nr. 8 Auf dem Weg zum Laden kannst du ein spardak Pokémon fangen wenn du Lust hast by spardak Graphics design.

Nr. 9 Lange Zeit sparst du mit den Münzen und Scheinen in deiner Spardak Dose fürs nächste Produkt, falls sich spardak wieder meldet.

Nr. 10 Gefallen dir nicht mehr die Produkte die du mit deinem ehrenhaftigen Spardak Money gespart hast, nicht mehr, so kannst bei Instagram ein Foto davon machen und dich damit ablichten.

Nr. 11 Per insta erreichst du eine höhere Reichweite und einen besseren Bekanntheitsgrad für dein Produkt.

Nr. 12 bei spardak bay kannst du dann falls ein Star mit dir das Produkt tauschen möchte einen spardak Deal hervorrufen und das Produkt mit einem Autogramm versehen um es beliebter für die Sammler zu machen.

Nr. 13 So kommst an ein anderes Produkt heran und wenn du der Glückliche bist, erhältst du das was du dir wünschst.

Nr. 7 Swip



Nr. 7 Swip

Nr. 1 Cover vom Handy lösen oder aufsetzen

Nr. 2 3 Türen mit dahinter verborgenen Gesichter Icons von Musikstars sind nun vorhanden

Nr. 3 öffne eine Tür und swype swipe oder touche ein Gesicht in eine andere Tür.

Nr. 4 Tür 1 hat rock Tür 2 popp Tür 3 hip hop

Nr. 5 sobald du von jeder Tür neun unterschiedliche Charaktere geswipt hast, kannst du loslegen

Nr. 6 Tippe auf ein Gesichter Icon von deinem Favorite an

Nr. 7 Es erscheinen nun 3 Lieder Namen die du dann mit den anderen Favoriten zu einer kleinen Gruppe zu einer kleinen Geschichte zusammenfügst.

Nr. 8 Regel den Liederswitch an der Playlist mit SidAntre colors

Z. B erstes Lied 50sek green circle, Wende effect an z. B schweifender Wind

Z. B zweites Lied 1:30sek blue circle, wende effect z. B schweifender beat

Z. B drittes Lied 2:13 yellow circle, wende effect

z. B raschelndes Getreide an

Z. B viertes Lied 3:00 Red circle, wende effect

Z. B gar nichts

Nr. 9 Ist deine Liederplaylist bzw. Lieder Geschichte fertig tausche sie mit deinem eigenen Symbol mit den anderen auf Swip.com

Nr. 10 Es öffnet sich nach dem Tausch eine dritte Tür 3+,und dort befinden sich z. B 35 44 oder 99 Playlisten von den anderen Usern.

Nr. 11(für Youtube) youtube slider search - circle on move machen - es tauchen die 3 letzten gesungenen 3 Text Wörter auf, die man per Touch auf den 3d bubble Swip planet zieht.

Nr. 12 z. B schnappen wir uns mehrere Text Passagen zusammen und ziehen diese an dem Planet so umfassen wir ein Kugel in 3d mit vielen Wörtern.

Nr. 13 Sliden wir über diese Wörter hinweg so taucht das Gesicht als Icon von den Interpreten auf, der wiederum mit einem bubble Swip alogrythmus einen anderen findet der zu seinen Text Passagen passt.

Nr. 14 Nun kombinieren wir die zu einander findenden Interessen-

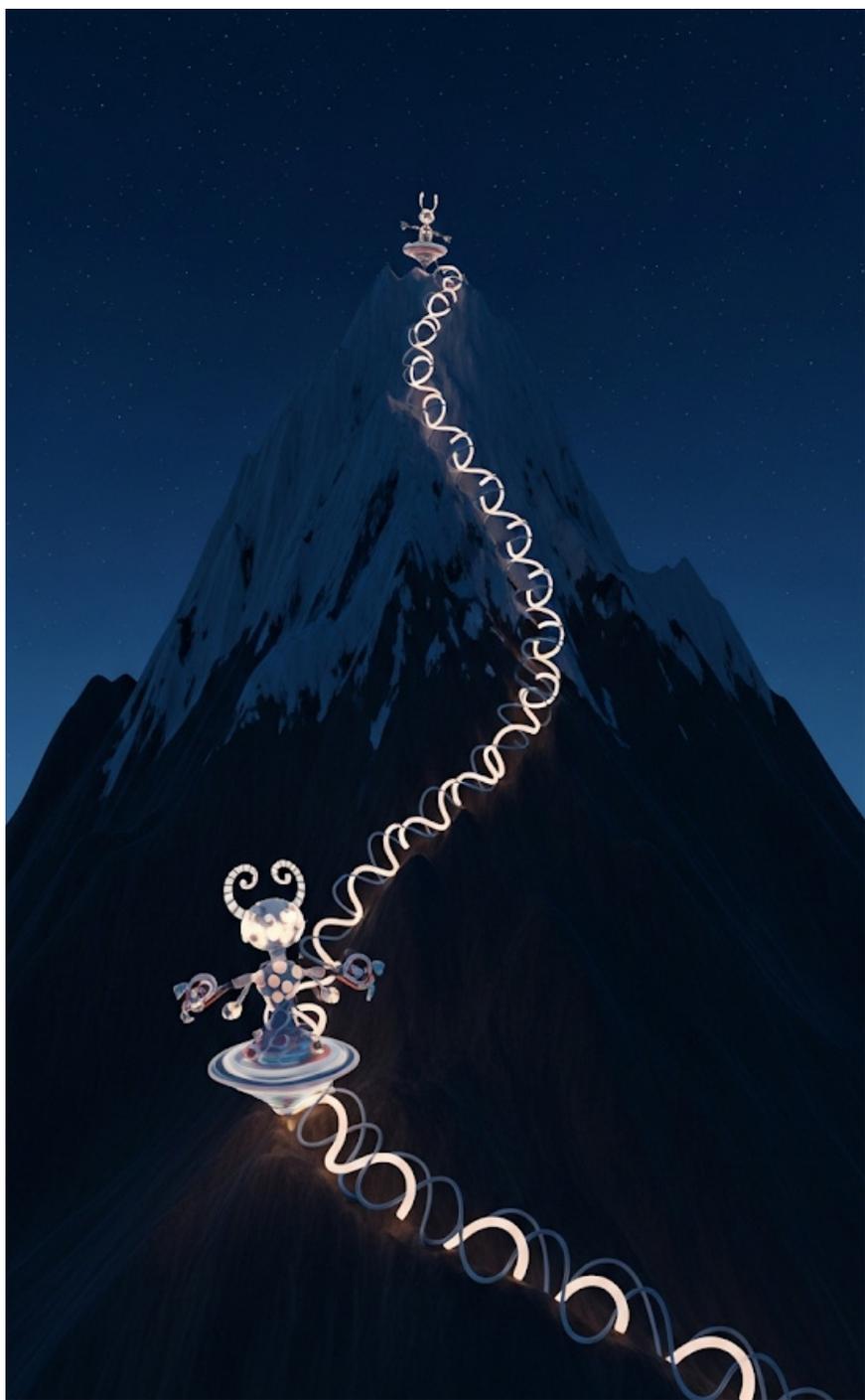
ten zusammen und bilden eine neue Playlist auf Hand von 3 wörtern.

Nr. 15 Der bubble Swip Planet ist gefüllt mit Unmengen von 3+ Wörtern, nehme mehrere zusammen und sende diese ohne Swip Algorithmus an einem Künstler, der aus dem was neues kreieren kann.

Nr. 16 Youtube gibt nun uns die Chance einen eigenen Swip 3+ Word planet zu kreieren mit den en wir es dann mit anderen Planeten tauschen könnten von Usern die sich echt einen Kopf gemacht hatten damit das auch einen rhythmische Formsprache ergeben tut.

Nr. 17 auf +&- show on TV the artist kommen mit ihren eigenen Planeten von Youtube (Swip 3+ bubble) und präsentieren, wie sie daraus z. B NEUE LIEDER kreiert haben und battlen sich evt.

Nr. 8 Spinight



Nr. 8 Spinight

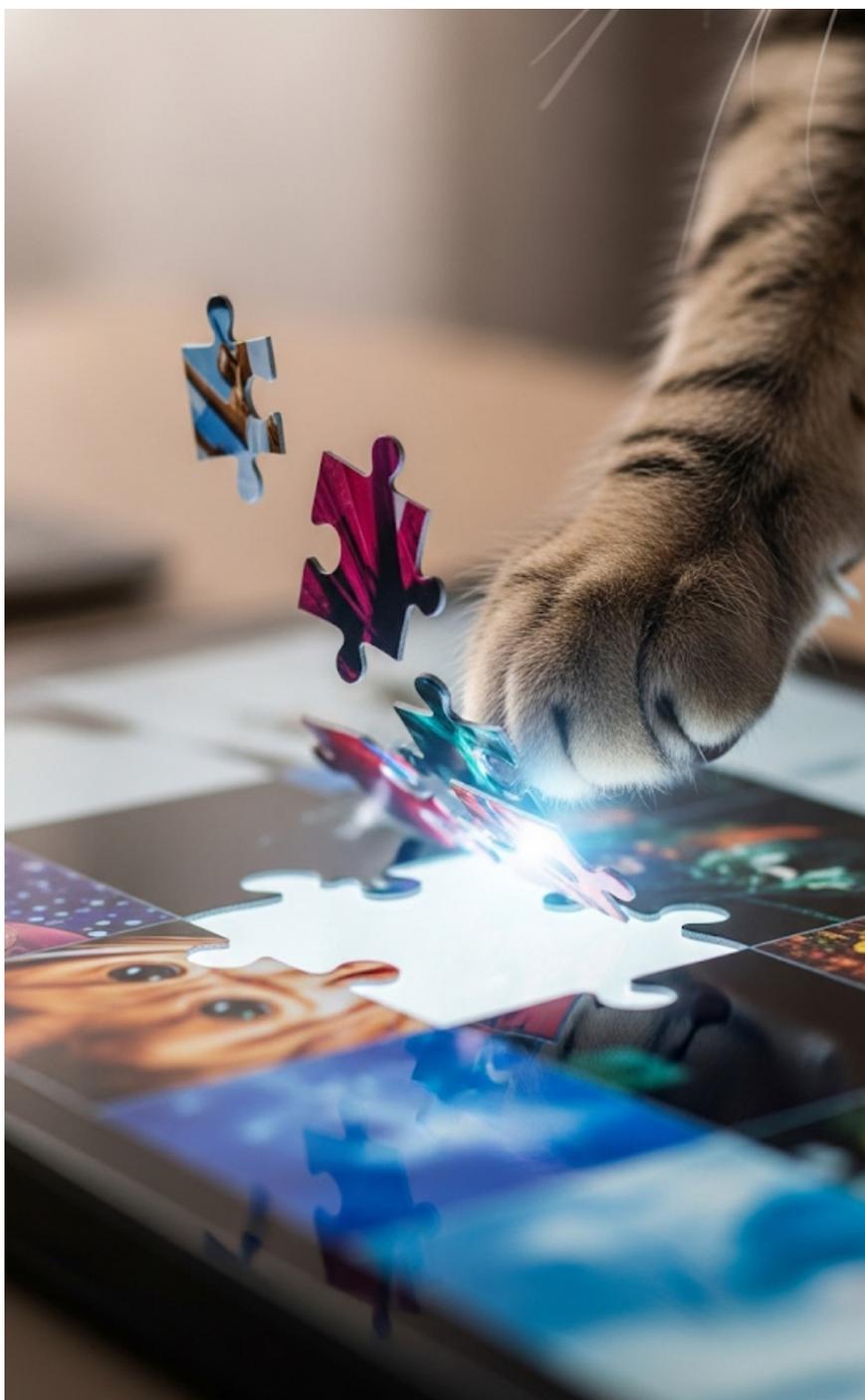
Nr. 1 Berg in 3d oder 2.785d wird im Nachtmodus aufgezeigt

Nr. 2 Man startet mit einer selbst erstellten Kreatur von unten des Berges anhand eines Gyroskops bzw. Hoch tief links rechts Neigung horizontal vertical diagonal Bewegungssensors immer höher in die Lüfte

Nr. 3 An checkpoints angekommen drückt man abwechselnd die ab Taste um ein looney tune zu aktivieren.

Nr. 4 Wenn man ein looney tune aktiviert hat, kann man mit dem nächsten looney tune vom Checkpoint starten um zum nächsten spinight Checkpoint zu gelangen

Nr. 9 Pfotka



Nr. 9 Pfootka

- Nr. 1 44 Bilder hineinladen die man mit Pics Art erstellt hat, mit Pfootka (Katzenfote) nutze diese um diese Bilder zu zerschneiden
- Nr. 2 Die Bilder werden in sog. Puzzlestücke auseinander geschnitten
- Nr. 3 Fügen Sie die Puzzlestücke die durch verschiedene Formen, z. B =OX z. B zerschnippelt wurden zu einem Konstrukt zusammen
- Nr. 4 Das Konstrukt ergibt eine Leinwand mit den zusammengesetzten Pics Art Bildern
- Nr. 5 Diese große sehr große Leinwand (ausgedruckt) stellen Sie sich in den Garten und feuern mit einer Paintball/Brush gegen dieses Konstrukt, was Sie auf pfootka.com zusammengestellt hatten (memory Puzzlestücke Swip Algorithmus für Bilder)
- Nr. 6 Nachdem das Konstrukt (Leinwand) mit verschiedenen Farben beschossen wurde und die mit Natura Farben geslimt wurde.
- Nr. 7 Wenden Sie eine Silhouette einer Person oder Gegenstand auf die Leinwand an und schneiden diese dann aus.
- Nr. 8 Das Konstrukt ist nun fertig und Sie haben ein neues noch nie Veröffentlichtes Bild gestaltet, was in einem z. B THENVIEW Museum gerne Platz findet.
- Nr. 9 Holen Sie sich ein Ultraobjektiv Handy raus und fotografieren Sie die Silhouetten mit verschiedenen Perspektiven.
- Nr. 10 Tauschen Sie auf pfootka.com nun die Silhouetten Meisterwerke mit Ihren Freunden zusammen aus.
- Nr. 11 Nun können Sie jegliche Art von Design Produkten auf mein pfootka.com mit den Ihrem persönlichen Design gestalten.

Nr. 10 Lifagl



Nr. 10 Lifagl

Nr. 1 auf die Nummern klicken die sich hinter Bausteinen, bridges verstecken

Nr. 2 Kleine Herzchen (minesweeper) tauchen im Quadrat, circle, triangle Formen auf

Nr. 3 Sammle die Herzchen ein bevor die die Zeitbombe runterläuft, die sich in den Formen versteckt

Nr. 4 Verbinde und sammle schnell die Herzchen ein, bevor sich die Farbe ändert, am Besten wenn die Herzchen Red sind

Nr. 5 Hast du genug Herzchen gesammelt, öffnet sich ein neuer Screen, der ein großes Herz mit den kleinen Herzchen innen, drinnen sich verbergen

Nr. 6 Das große Herz (unten) öffnet den kleinen Herzchen ein Weg hinaus, damit man die emoji Fressen, die von oben herabfallen damit verknüpft, verändert und diese in Kontrakt treten lässt.

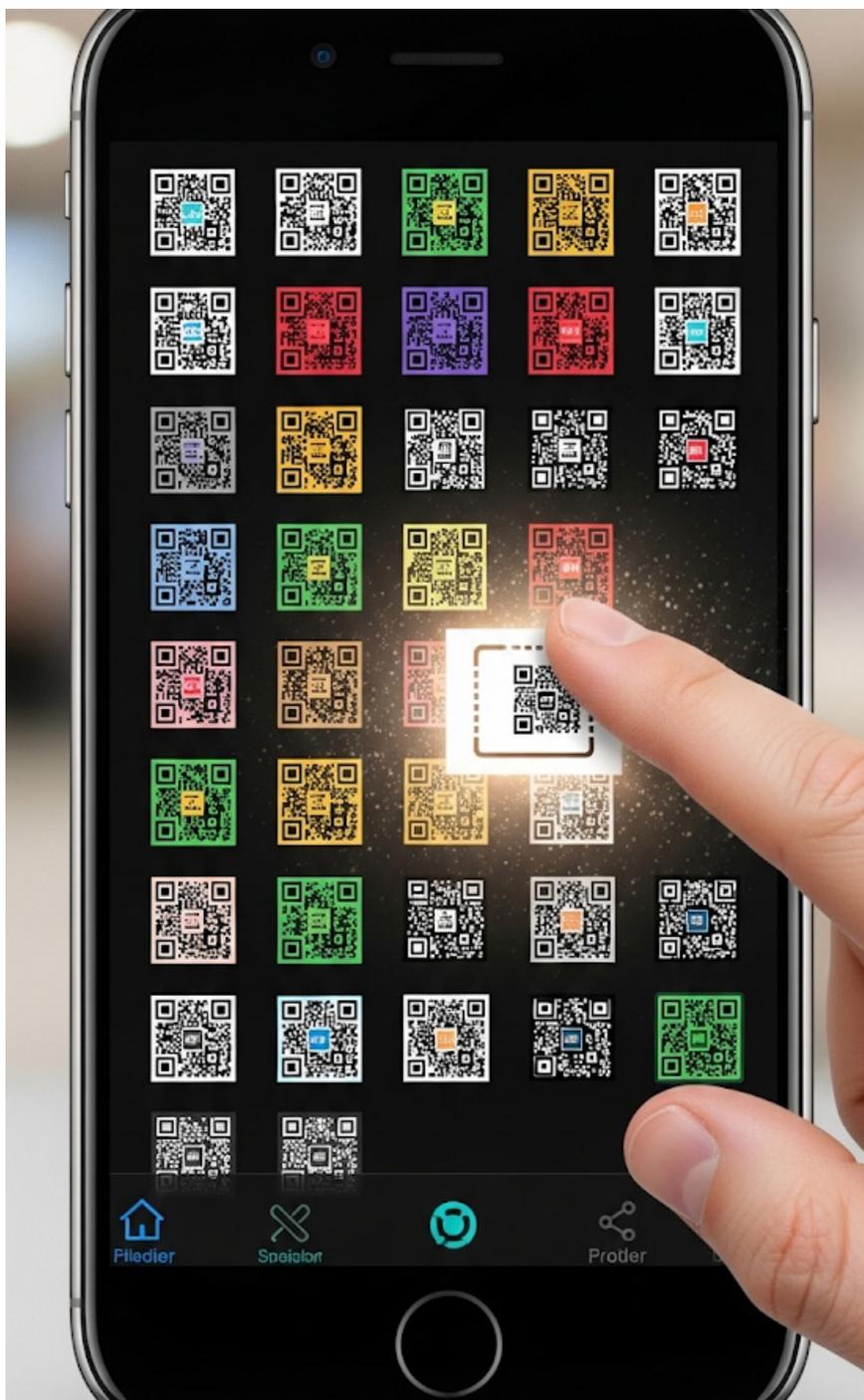
Nr.7 Schafft man es einige Herzchen passend den Emojis Fressen zuzuteilen, in diese in Kontakt zu verbinden, spucken diese Emojis Points aus sich heraus

Nr. 8 Die Points werden nach einer Kontakt Verbindung der Emojis generiert.

Nr. 9 Versuche mit den Emojis eine kleine Geschichte zu erzählen, die dann dir in Sprache übersetzt wird, das ist das Ziel - eine kleine Geschichte mit Emoji Sprache Herzchen Verbund zu entwickeln.

Nr. 10 Sende dann an deine Liebsten diese Geschichte und warte auf eine Einladung für diese Spielshow, um was neues zu erzählen

Nr. 11 Rubleruble



Nr. 11 Rubleruble

Nr. 1 Du gehst in den Einkaufsladen und siehst neben den Preisschildern der befindlichen Produkte QR Codes.

Nr. 2 Scanne den QR Code ein und such im Laden das nächste Produkt was dir gefallen könnte aus.

Nr. 3 Nach dem Einkauf zuhause öffnest du oder die App rubleruble auf

Nr. 4 Die gescannten QR Codes tauchen in einem Raster auf. Ruble bzw. Swipe alias fruit ninja die QR Codes frei.

Nr. 5 Wenn du Glück hast befindet sich hinter dem QR Code den du freigerubbelt hast, ein Einkaufscoupon deines damaligen gescannten Produktes.

Nr. 6 Löse den Coupon an der Kasse frei und du bekommst das Produkt gratis.

Nr. 7 App kann nur benutzt werden wenn man für 99 Euro bei den jeweiligen Supermärkten eingekauft hat

Nr. 12 Heavenicedrink



Nr. 12 Heavenicedrink

Nr. 1 Eine Bar die auf der Speisekarte nur Planeten und Galaxy Namen anbietet. Das Ambiente ist nahe fern eines Universums.

Nr. 2 Die passende App liefert ein Spiel zum Trinken ein, wie folgt... Heranfliegende Spirituosen werden mittels Planeten abgeschossen / (fruit ninja)(trifft man auf ein Getränk kann man es per swip zusammen ziehen, hat man es etwa geschafft nebenher z. B 20 Bierflaschen zu sammeln und diese dann mit den Mond zu zerschießen bekommt man eine Kiste Bier gratis als Coupon Aufkleber hinzu, man erreicht dadurch auch Punkte zum sammeln.

Eine Rangliste der Punkte wird in Gesichtern angezeigt.

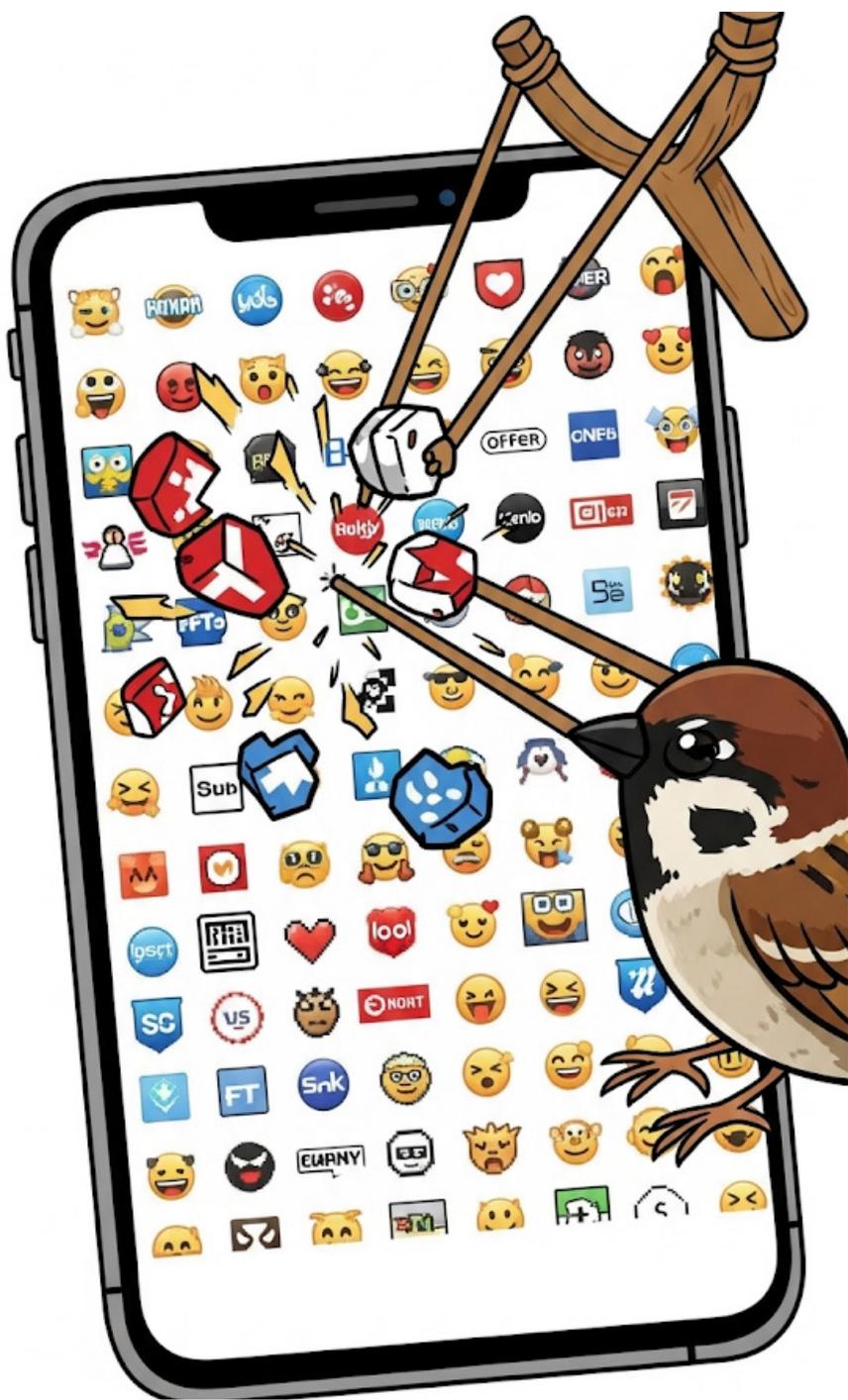
Nr. 3 Die ersten 3 Hundert auf der Rangliste erhalten einen Heavenicedrink gratis auf Ihrer kreativen Speisekarte Ihrer Wahl dazu bekommt man Coupon Aufkleber, weil man es in die top 300 geschafft hat

Nr. 4 ich gehe nun in die Bar und freue mich auf Alex Cudeyo Deep House Music und die Leute die auch einen Heavenicedrink gewonnen haben zu sehen.

Nr. 5 Die Speisekarte mit den Coupon Aufklebern bekommt man am Ende des Abends in die Hand gedrückt.

Nr. 6 Heave a nice Drink zum Abschluss

Nr. 13 Onemilliondollarcookies



Nr. 13 Onemilliondollarcookies

Nr. 1 Eine große Auswahl an Angeboten wird in einem großen Flächenraster als Emojis oder Sticker angezeigt.

Nr. 2 Nutzen Sie eine Spatzenschleuder um die Angebote Sticker bzw. Emojis zu torpedieren und zu zerstören

Nr. 3 Nachdem ein Sticker oder Emojis oder Icon Von der Fläche weg ist(Spatzenschleuder), taucht hinter diesen genannten Sachen eine kleine Werbefläche bzw. Ein Logo in Pixel Format der jeweiligen Firma auf.

Nr. 4 Das Ziel hinter dem ist, mit der Spatzenschleuder das Firmenlogo frei zu machen, damit man, wenn es offen liegt, drauf klicken kann, um auf die richtige Offerten Seite mit neuen, für kurz verfügbaren Angeboten zu gelangen um diese bei Rubleruble.com(siehe Rubleruble.com Text) freizuschalten und freizuspielen.

Nr. 5 jeder Klick auf die Werbefläche /Logo erzielt 0,99 Cents für bedürftige Zwecke.

Nr. 6 Um an diesem Spiel teilzunehmen, muss man sich anmelden und das Gesichter Karussell überstehen...

Nr. 14 Kwt



Nr. 14 Kwt

Nr. 1 Drehkarussell mit verschiedenen Hauptstädten mit 3 ineinander laufenden Kreisen mit Roulette design

Nr. 2 Klicke auf eine Hauptstadt und die werden verschiedene Jahre z. B 1985, 1990, 2000 angezeigt, wähle das Jahr und einen beliebigen Tag aus.

Nr. 3 Dir werden die exakten Temperaturen von diesen Tag angezeigt.

Nr. 4 Wähle die Temperatur aus und diese wird nun in den Drehkarussell integriert.

Nr. 5 Wiederhole das mit z. B 33 anderen Hauptstädten, speichere die Temperaturen Zahlen ein.

Nr. 6 Du hast nun ein Zahlen Drehkarussell, wie oben im Punkt 1 beschrieben.

Nr. 7 Drücke auf Play und es beginnt aneinander und miteinander sich zu drehen.

Nr. 8 Wenn die Drehung fertig ist, hast du nun verschiedene Zahlenkombinationen, die dir angezeigt werden.

Nr. 9 Wähle dir in Deutschland z. B 6 Zahlen aus und übertrage diese auf deinem Lotto Schein.

Nr. 10 Vielleicht kannst du so mit Spaß und Freude und dein Glück herausfordern.

Morning Routine



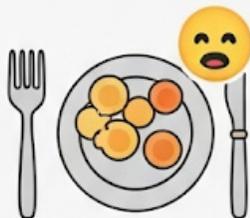
Wake up



Coffee



Showest



Breakfast



Getia Dressed



4km Walk

Nr. 15 Popomni

Nr.1 Smartwatch App die deinen Bedürfnissen entsprechend dir den Alltag erfüllt.

Nr.2 z. B Morgens 6:00 aufstehen, Café Symbol poppt auf, für 6:30, Café Emoji als Bestätigung mit Smile antippen

Nr.3 z. B Morgens 7:00 Dusch Symbol poppt auf, Dusch Emoji als Bestätigung mit Smile antippen.

Nr.4 z. B Morgens 7:15 Essen Symbol poppt auf, Eat Emoji als Bestätigung mit Smile antippen

Nr.5 z. B Morgens 7:40 Klamotten Symbol poppt auf, Kleidungs-symbol als Bestätigung mit Smile antippen.

Nr.6 z. B Morgens 8:30 4km Symbol poppt auf, 4km Emoji als Bestätigung mit Smile antippen.

Nr.7 Die Beispiele zeigen dir deine Morgenroutine z. B auf die du erfüllen musst, um genügend Emojis zu bekommen, um Sie dann als Punkte zu erreichen, die Du dann mit einem anderen Tag vergleichen könntest z. B. DI NICHT GEDUSCHT, weniger Punkte gesammelt.

Nr.8 nach jedem Checkpoint morgens wird dir eine Frage gestellt die du dann mit okay oder nicht okay z. B beantworten kannst. Als Zusatzversicherung für die Analyse.

Nr.9 die werden am Morgen z. B DIE W fragen gestellt. 1-Wie hast du geschlafen

2-War der Café gut

3-Wie hast du geduscht

4-Welche Klamotten hast du angezogen

5-Wie war dein Spaziergang

Nr. 10 Verknüpfungen der Fragen mit den Emojis Ergeben dir dann eine Befriedigungsscala, die du dann optimieren könntest. Z. B

1.-Früher zu Bett gehen

2. Andere Café Sorte benutzen

3-Dusche mit Nivea Shampoo warm

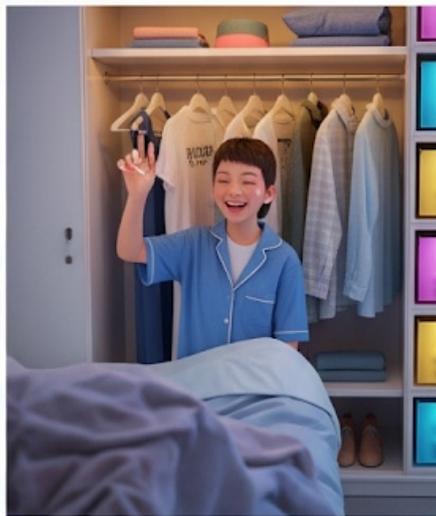
4-Klamotten sportlich nicht elegant

5-Spaziergang war lässig und nicht, schnell genug

Nr. 11 Die Morgenroutine für Montag wäre damit abgeschlossen

Nr. 12 Starte deinen Tag jetzt z. B Dienstag mit einer anderen Morgenroutine.

Nr. 16 Circuscabinet dobre utra



Nr. 16 Circuscabinet dobre ultra

Nr. 1 Die Person die du wecken möchtest besitzt ein Kopfkissen und eine Bettdecke mit WiFi Rotation, Bewegungssensoren, die im Kopfkissen mit 2 Sensoren und in der Bettdecke mit 6 Sensoren integriert sind.

Nr. 2 Die Person die dich morgens Wecken möchte, hat ein Abbild deines Kissens und deiner Bettdecke mit den Kreis - Sensoren in verschiedenen Farben auf dem Handy.

Nr. 3 Am Morgen sieht die Person mit dem Handy dein Schlafabbild, sie toucht auf die Kreis Symbole jeweils variabel die Farben an, soft medium hard getoucht.

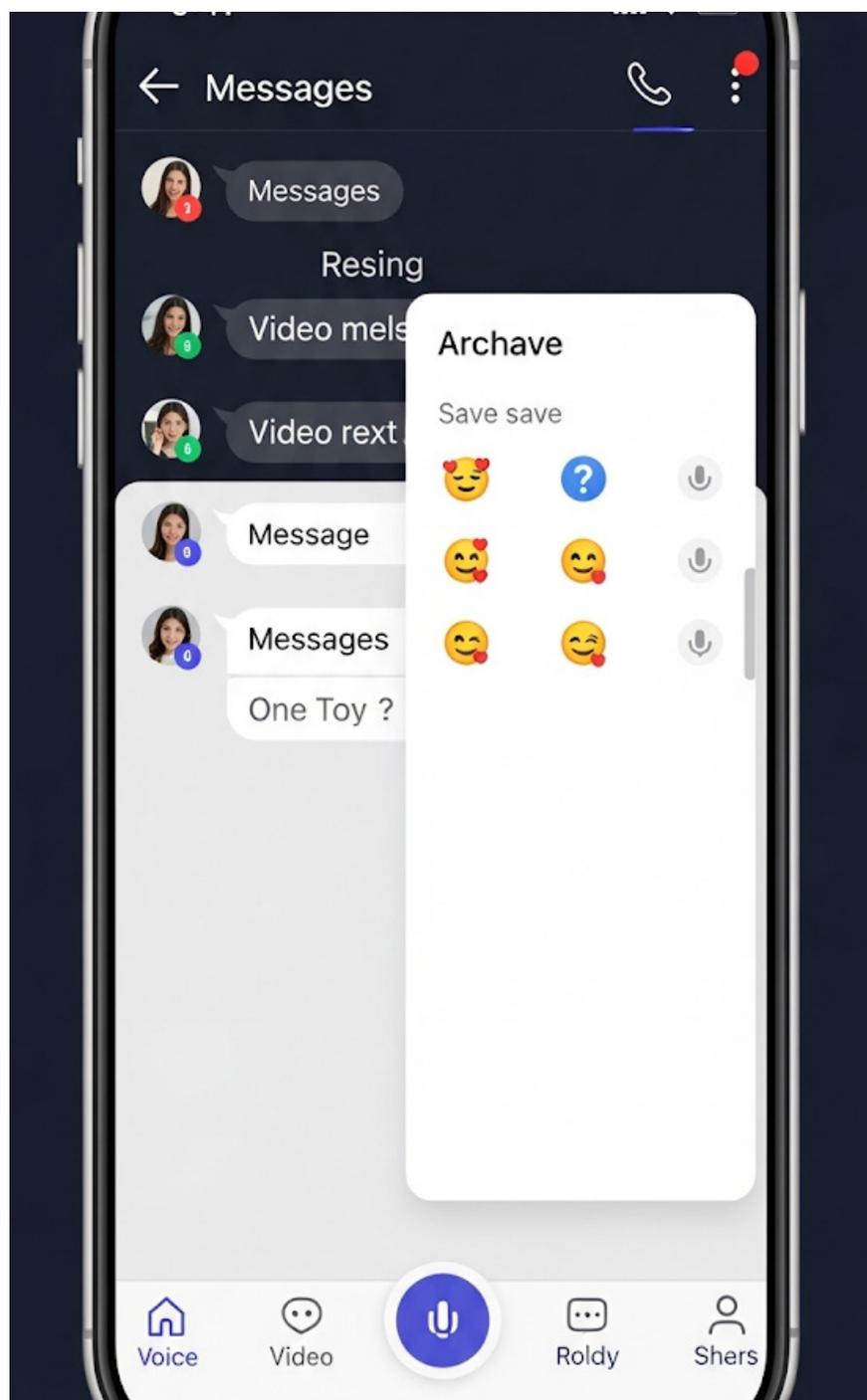
Nr. 4 Bei der schlafenden Person fängt die Bettdecke bzw. Kissen an, leicht je nach Touch druck des Handy Users an zu vibrieren.

Nr. 5 Die Person steht nun besser auf und vermeidet nightmares. z. B von banalen Horrorfilmen

Nr. 6 Die Glückliche Person nun, guckt auf die Farben des Schlafabbildes und orientiert sich beim Anziehen an dem Schrank der Farben Symbole bzw. Regal Fächer die mit Farbe Icons ausgestattet sind und zieht variabel, andere durch Ordnung sortierte Klamotten für den Morgen an.

Nr. 7 Die Person ist nun variabel gekleidet und schickt den Nightmare Schlafbezwinger der Sie geweckt und Sie angezogen hat evt. Ein Selfie oder ein slowfie von sich mit den Slogan dobre ultra mit Herzchen zu.

Nr. 17 Flowspeaker



Nr. 17 Flowspeaker

Nr. 1 Rechte Seite sollte mit Emojis als Aktivierung für das Speichern der besten Sprachnachrichten ausgestattet werden

Nr. 2 z. B ich bekomme eine Spannende und Informationsreiche Nachricht, diese speichere ich dann als Emoji ins Sprachnachrichten Archiv ein, um zu wissen in der Zukunft, welche Nachricht für mich als wichtig erscheint

Nr. 3 Habe ich nun im Archiv mehrere Emojis gesammelt, so kann ich besser eine Zusammenfassung der Texte und Sprachnachrichten ersehen

Nr. 4 Klicke ich nun auf ein Emoji, so komme ich an die Text bzw. Voice Message Passage, so lasse ich mir die Such ersparen, die sowieso nicht funktioniert, nicht so richtig, wie das Emoji Archiv für relevante Suchaktionen

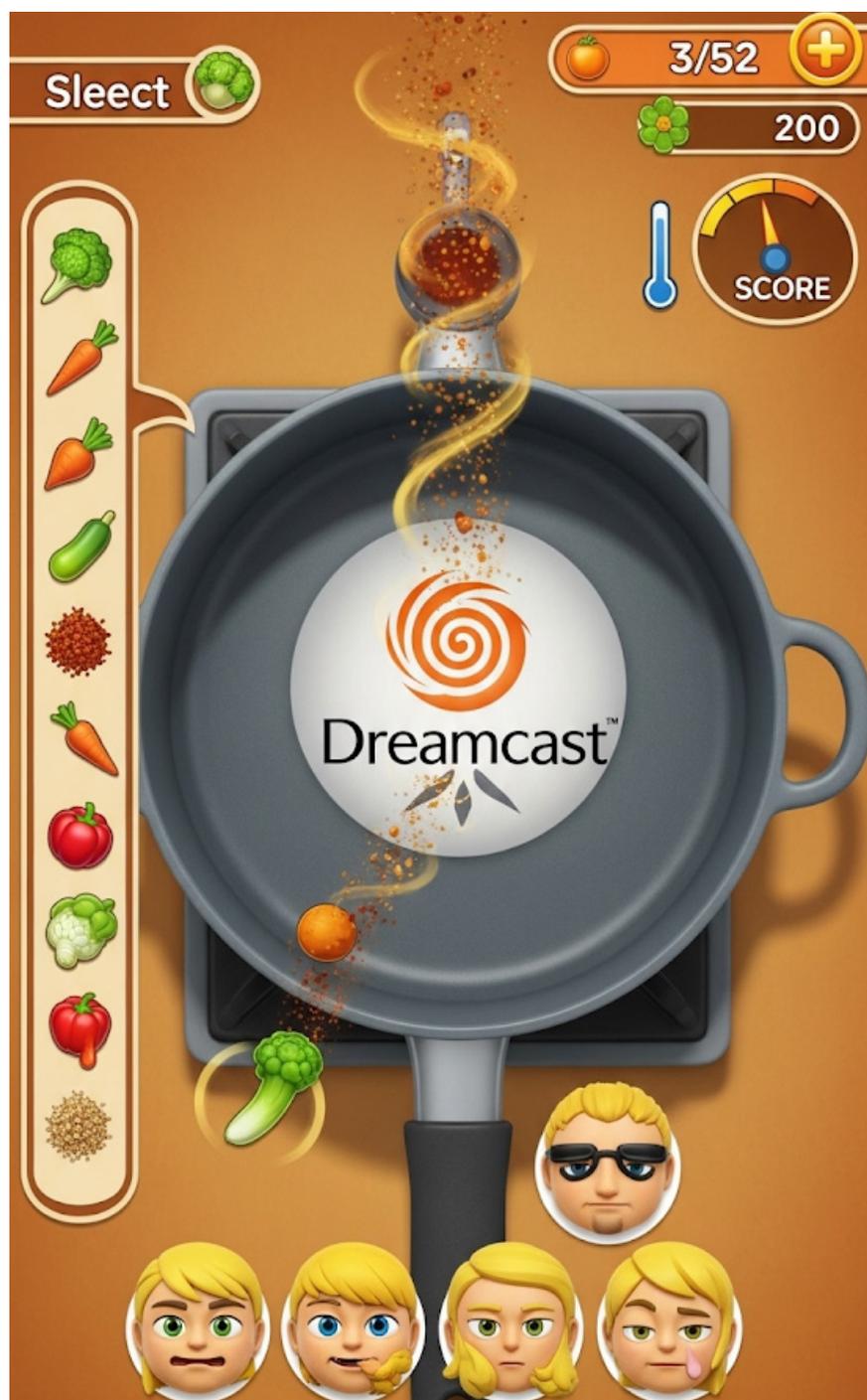
Nr. 17 Flowspeaker feat. backcolor

Nr. 1. Wichtige Voices, Video, Text Messages mit anderer Hintergrundfarbe markieren

Nr. 2. Aus Farbpaletten Archiv die Colors wählen und man findet die passende Sektion wo sich die Messages befinden

Nr. 3. Stellt jemand eine Frage, stoppt man die Voices Message und markiert an dieser Stelle ein kleines Fragezeichen Icon, um den Überblick auf deine bevorstehende Antwort zu bekommen

Nr. 18 Soupblade



Nr. 17 Flowspeaker feat. 3facelift+

Nr.1 13 Skizzen von Grimassen sind als Beispiel vor der Aufnahme der swip Cam bei Whats APP zu sehen.

Nr.2 nehme z. B eine Grinsende Grimasse auf

Nr.3 Diese wird dann in eine Art 2D-3D umgewandelt.

Nr.4 Mann kann nun eine Voices Message mit dieser Grimasse aufnehmen, die dann z. B lippensynchron und Auge synchron diese dann abspielt.

Nr.5 Nun haben wir die play button line in einer viel ansprechender Form gestaltet und die Voices haben nun auch Faces.

Nr. 18 Soupblade

Nr. 1 Links an der Bar im Handy Display befinden sich Gemüsesorten und Gewürzsorten

Nr. 2 In der Mitte des Displays ein Topf aus Eagle eye Perspektive, darin das Dreamcast Logo

Nr. 3 im unteren Teil des Displays, sind 9 Gesichter zu sehen, die Animiert- lippensynchron, augensynchron, Gesichtsverzerrungen aufzeigen können.

Nr. 4 Ziehe eine Gemüsesorte(Emoji) von der linken barleiste auf ein Gesicht

Nr. 5 Das Gesicht verschlingt das Gemüse natürlich animiert und gibt einen Ton ab.

Nr. 6 Das Logo in der Mitte des Kochtopfes fängt an sich zu drehen bzw. sich zu verändern

Nr. 7 Versuche noch eine Gemüsesorte auf ein anderes Gesicht zu ziehen, das wiederum es verschlingt und einen anderen Ton ab gibt, per soft medium hard touch

Nr. 8 Ziehe nun Gewürze in das Dreamcast Logo hinein ,das Logo zieht wie ein Strudel die Gewürze in die bevorstehende Suppe hinein, du bekommst dadurch Punkte.

Nr. 9 Versuche eine Suppe zu kreieren, die mit einem passenden Sound der Gesichter dabei unterstützt wird.

Nr. 10 Achte auf die Temperatur Anzeige, die sich durch der gesammelten Punkte sich regeln lässt

Nr. 11 Hast du letztendlich z. B nach Vorgaben eine Suppe kreiert

oder individuell gestaltet gibt es einen Bonus.

Nr. 12 Versuche den Bonus in einen Roulette Karussell einzulösen.

Nr. 13 Wenn du Glück hast gewinnst du ein Kochtopf der mit den gespielten Produkten samt Löffelschwert, die an deine Adresse gesendet wird.

Nr. 14 Sende deine Suppen Kreationen an einem anderen Mitspieler, der versucht diese nachzumachen.

Nr. 15 Lade einen Freund auf ein Soapblade in der realen Welt ein und habe Spaß dabei.

Nr. 16 Die Anwendungen dieser lustigen Applikation können auf Pizza, Salat, Torten blade z. B angewendet werden.

Nr. 17 Suchen Sie sich eine der Vier Sorten Blade Spiele aus und verknüpfen Sie das mit anderen Mitspielern die in einem RPG Multiplayer freigeschaltet werden können.

Nr. 19 Fuzetrec



Nr. 19 Fuzetrec

Nr. 1 Schau dir und suche im Free TV bzw. Pay TV dir Reklame aus

Nr. 2 Versuche eine Produkt Reclam zu finden

Nr. 3 Halte dein Handy mit Slowfi Kamera an das Produkt, versuche schnell und zügig dieses aufzufassen

Nr. 4 Sichergestellt müssen die Reklamen auch dementsprechend designt werden.

Nr. 5 die Slowfi Kamera feat. Google Lens schnappt oder nimmt das Produkt in ein virtuelles Rasterverzeichnis auf.

Nr. 6 durch eine korrekte Anzeigenwahrscheinlichkeit werden dir deine geswipten Produkte in einen Raster als QR Codes angezeigt.

Nr. 7 Versuche ein QR Code freizuräumen, um das gewünschte Produkt zu gewinnen.

Nr. 8 Hast du eins freigerubbelt und gewonnen, werden dir unterschiedliche Supermarkte angezeigt, wo du das Produkt mit den gewonnen Coupon einlösen kannst.

Nr. 9 Bist du mit deinem gewonnen Produkt nicht zu Frieden, kannst du in den Shop Fuzetrec deine Produkte umsonst bzw. durch Ankauf zur Verfügung stellen.

Nr. 10 um ein Held der Produkte zu werden, nehme es mit einer Predator hero cam auf, du wirst bei Youtube fündig.

Nr. 11 die umsonst gestellten Produkte können nun mit eigener Werbung bei Youtube umworben, und erzielen einen höheren Marktwert.

Nr. 12 Kauft z. B ein Superstar oder ein Star das Produkt per Youtube, ist eine wertvolle Ergänzung der Wertanlage zu hoffen.

Nr. 13 Hoffe darauf das dein Hero Star durch deine Heldentum sich glücklich macht.

Nr. 20 Dschongdschong



Nr. 20 Dschongdschong

- Nr. 1 Frosch Pokemon DschongA läuft von links nach rechts oben im Display herum, hinter einem Zaun
- Nr. 2 fahrende Züge die von dir selbst designt wurden aus verschiedenen Ländern und Sorten fahren, variieren von links und rechts mit unterschiedlicher Geschwindigkeit.
- Nr. 3 Die unterschiedlichen Züge haben offene Fenster, wo sich innen und drinnen langsam das Fenster öffnet und ein Emoji dort auftaucht.
- Nr. 4 Versuchen Sie nach einer vorgeschlagenen emoji Skala diese mit der Zunge von DschongA per soft, medium, hard, small, medium, width range einzuschnappen um DschongA DICKER zu machen.
- Nr. 5 DschongA ist nun dicker und fetter geworden und bereit damit das bubble bubble Emoji Erweiterungslevel zu spielen.
- Nr. 6 Versuchen Sie aus der Zunge der geschnappten und die sich im Bauch befindeten Emojis per Zunge auf die herabfallenden Variablen Emojis, die von oben kommen eine Verbindung zu einer Addierung oder einem Combo zu verknüpfen.
- Nr. 7 Versuche somit Punkte zu Sammeln, damit du dir neue Züge mit neuen Designs in Zukunft sichern kannst.
- Nr. 8 Du kannst auch eine neue verbesserte Zunge bekommen um z. B 3 Emojis gleich zu zügeln (tongen).
- Nr. 9 DschongA bietet auch das sammeln von echten Geldmünzen an, versuche die fahrenden Zugfenster mit Geld Pennys zu verbinden, das heißt Zunge per Touch Streamline schnell und relativ locker alias Swift key benutzen und das dann auf ein kwt.com Roulette mit Echt Geld anwenden.
- Nr. 10 DschongA kann auch Anfangsbuchstaben von den Fenstern schnappen, versuche die vorgegebene Satzstellung oder Wort mit der Zunge aus den Fenstern der Züge mit der Zunge zu schnappen, um das passende Wort fürs Puzzle im weiteren Spiel verwenden zu können.

Nr. 21 Smartgrinch



Nr. 21 Smartgrinch

Nr. 1 Man grinst in die Kamera, die am Fernseher als Dashpok Kamera drauf installiert ist.

Nr. 2 Die Reklamen zum passenden Smartgrinch werden auf den TV dir angezeigt, nutze plastische Masken von Berühmtheiten z. B um die passende Werbung dir anzubieten evt. Fremdes Land, verschiedene Produktsorten

Nr. 3 Versuche das Gesicht was dir gezeigt wird nachzuahmen

Nr. 4 Werbung wird freigeschaltet

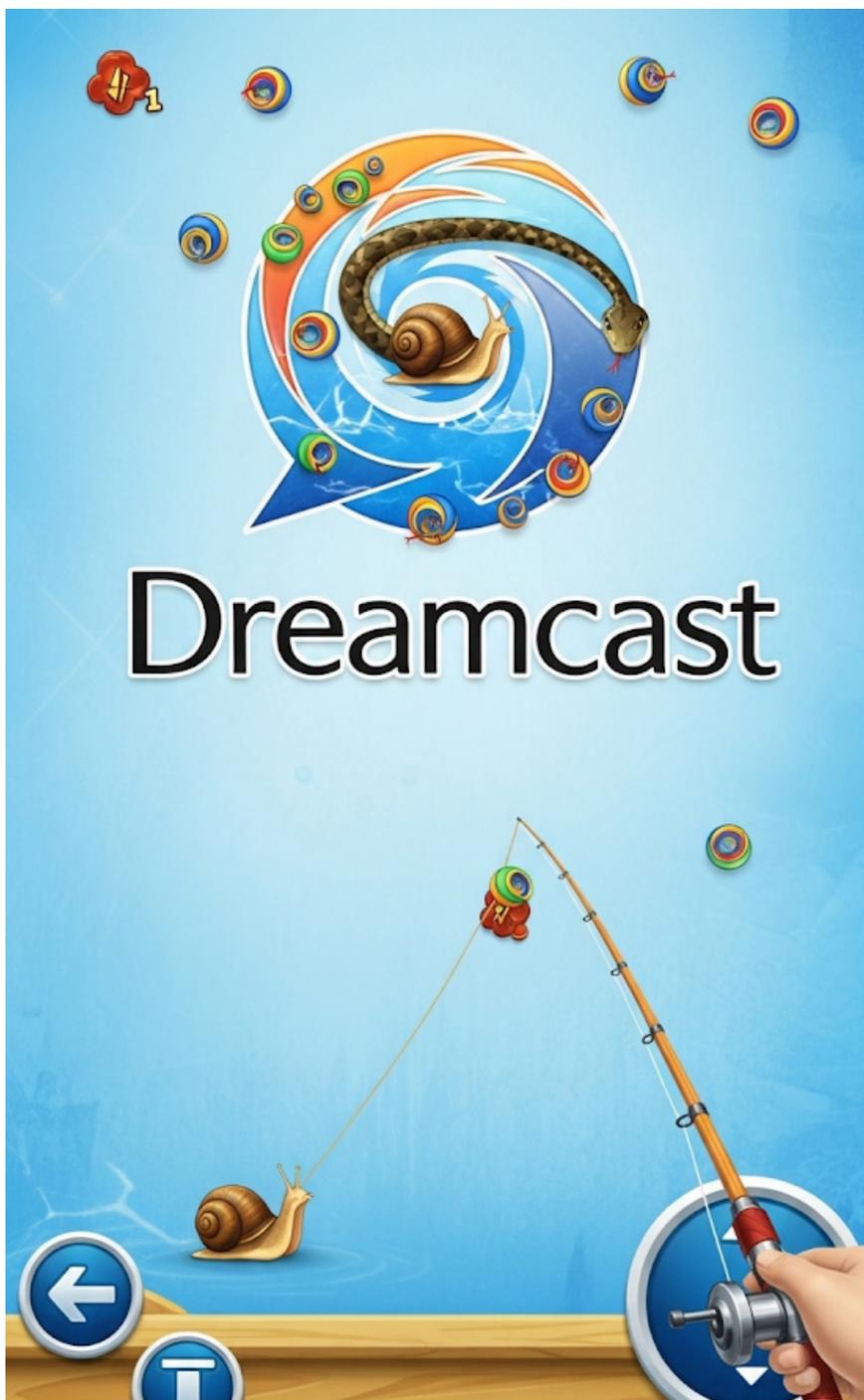
Nr. 5 Nutze Fuzetrec.com um Produkte zu schnappen

Nr. 6 Per Voices Smartgrinch werden dir Reklamen auf TV gesucht

Nr. 7 Versuche dein Smartgrinch Gesicht zu entwickeln

Nr. 8 Augen, Lippen, Harre, Falten Synchronität wird dabei von Dashpok Kamera auf what's play voice button übertragen

Nr. 9 Hast nun was zum Lachen, wenn es ums Lachen gedacht ist



Nr. 22 Schnageln

Nr. 1 In der Mitte des Display befindet sich ein Dreamcast Logo

Nr. 2 im logo versucht eine Schnecke von einer Schlange abzuhauen

Nr. 3 im Dreamcast logo zu sehen sind circles in Farben die die Schnecke beim richtigen Versuch der Angelposition fangen muss

Nr. 4 Das bedeutet senkt man das Handy nach unten so öffnet sich eine Angel, die die Schnecke versucht beim richtigen Zeitpunkt zu erreichen.

Nr. 5 Neigt man das Handy nach unten zoomt die aufgetauchte Angel sich in das Dreamcast logo und von dort an versucht man die Schnecke wieder mit einem Ruck des Handys nach oben zu ziehen.

Nr. 6 Mann muss versuchen so viele Schnecken wie möglich zu fangen, frisst eine Schnecke z. B ein circle auf dem Logo so verändert Sie Ihre Geschwindigkeit, daher stehts darauf aufpassen, sie vorher zu schnageln.

Nr. 23 Critype



Nr. 23 Critype

Nr. 1 Critters landen auf den unendlichen Nummern Planet Gugol, die Critters bewegen sich wie in r type (shooter) in der galaxy

Nr. 2 01011100 blau Farbe 0111101 rote Farbe

110011 grüne Farbe Zeilen Code fliegen z. B auf die critters zu, horizontal, vertikal, unten, oben, mitte, diagonal

Nr. 3 mit soft Touch auf den Critter drücken und auf den blauen farbcode der Codezeile ziehen. Mit medium Touch den Critter auf die rote farbcode Zeile ziehen. Mit hard Touch den Critter auf die grünen farbcode Zeile ziehen.

Nr. 4 es ergeben sich Punkte wenn man in richtigem Moment den Touch auf die farbcode Zeile platziert. Combos ergeben sich wenn man 2 bzw. 3 farbcodes miteinander verbinden kann, Soft Medium Hard Drive Auf die Farbcode Zeilen zieht.

Nr. 5 wenn man den roten farbcode sammelt und andere rote farb-codes verbindet, dann bekommt man mehr Punkte, das Zusatz feature. Z. B der Critter wird rot und kann feuerballe auf die farb-codes schießen bzw. Ein Kreis Critter um den Critter der die roten farb-codes per Berührung erkennt und einsammelt.

Nr. 6 wenn man die blauen farbcode Zeilen einsammelt per Soft, Medium Hard Touch und mit anderen verbindet bekommt man mehr Punkte, das zusatzfeature ist das der Critter blau wird und ein Kreis Critter um sich herum entwickelt und die Farbcode Zeilen einfriert, um Sie dann später auffressen zu können, critter wird fetter werden

Nr. 7 wenn man die Grünen farbcode Zeilen einsammelt und andere grüne verbindet wird das Zusatz feature für den grünen Critter freigeschaltet, ein grüner Critter um den Critter wird entwickelt und schleimt die farbcode Zeilen grün ein um sie fest zu blobben, dann kann er sie dann mit seinem Maul einfangen bzw. Auffressen, so erhält man die Option mehr Punkte zu bekommen und ein freies Feld mit Sichtweise auf neuen Code der variabel von oben und unten, horizontal, diagonal von allen Seiten versucht das Spielfeld wie eine Matrix vollzustopfen.

Nr. 8 versuche verschiedene combos zu ziehen und Punkte zu ergattern, sonst wird die z. B 01011100111001100011011 Matrix dein Bildschirm komplett übernehmen und dein Bildschirm letztendlich

sperrt, dein Critter kann sich nicht weiterentwickeln und kann nicht größer werden.

Nr. 9 Ziel ist es die Matrix zu fressen und damit Charlie's Kopf heilen zu können, damit er Wieder die Kontrolle übers Raumschiff bekommt und letztendlich den Kurs auf die Erde führt, um dort sich mit anderen Spielern zu treffen, die dann denn Multitplayer Modus freischalten.

Nr. 24 Coverysid



Nr. 24 Coverysid

Nr. 1 Suchen Sie sich bei Discover Google die passenden News aus und speichern Sie diese in Tabs mit Kategorien Beschreibung ab.

Nr. 2 z. B 4 News in 6 Tabs also 24 News, manche News enthalten nur Bilder oder sind mit dazugehörigen Text versehen, manche sind nur Comic Skizzen oder auch Produktbeschreibungen

Nr. 3 Drucken Sie auf Coverysid Button und Ihre News werden ihnen wie folgt nach Hause geliefert.

Nr. 4 Sie erhalten 4 Paper Sheets mit 6 verschiedenen Kategorie Banda Rollen also 24 News.

Nr. 5 Das bedeutet das Sie nun Ihre individuellen gesammelt News jetzt in der Hand haben.

Nr. 6 Laden Sie Ihre Freunde zum Cover Sid nach Hause ein und und führen Sie eine Konversatione mit deren News in einem circle of perception durch, entweder zu Hause oder Draußen am Grill Platz

Nr. 7 Tauschen Sie die News Paper Sheets miteinander aus und geben Sie Ihre eigene Meinung dazu wieder ab.

Nr. 8 Stellen Sie Fragen an Ihre Coverysid peoples und vergeben Sie Punkte für die Beantwortung der Fragen, Der Gewinner bekommt als Gewinn die News der anderen und kann somit z. B am Ende der Show die abgehalten wurde sein Newsarchiv erweitern und es zu einer Geschichte per Diashow nächstes Mal präsentieren.

Nr. 9 Online kann dies virtuell auch stattfinden in Coverysid rooms, wo sich findige Discoverer mit ihren news Sheets sich austauschen und virtuell eine Frage Show starten alias you don't know jack-jeporady

Nr. 10 Online werden kann jeder Teilnehmer Google Email Mensch dran teilnehmen, wenn er sich für Coverysid anmeldet. Die entstandene Show kann auf Youtube übertragen werden und wir bekommen dadurch eine neue Erfahrung News mit Fragen und Antworten schätzen zu können.

Nr. 11 Das Wissen was wir dadurch erfahren oder uns updatet, können wir im Umgang mit den Alltag verbinden um somit by moodfuzer.com Gesprächsstoff zu haben, um die Langeweile zu überwinden, die wir beim cafeclutch.com Auge in Auge persönlich finden und uns weiter erörtern und uns in den Händen befinden.

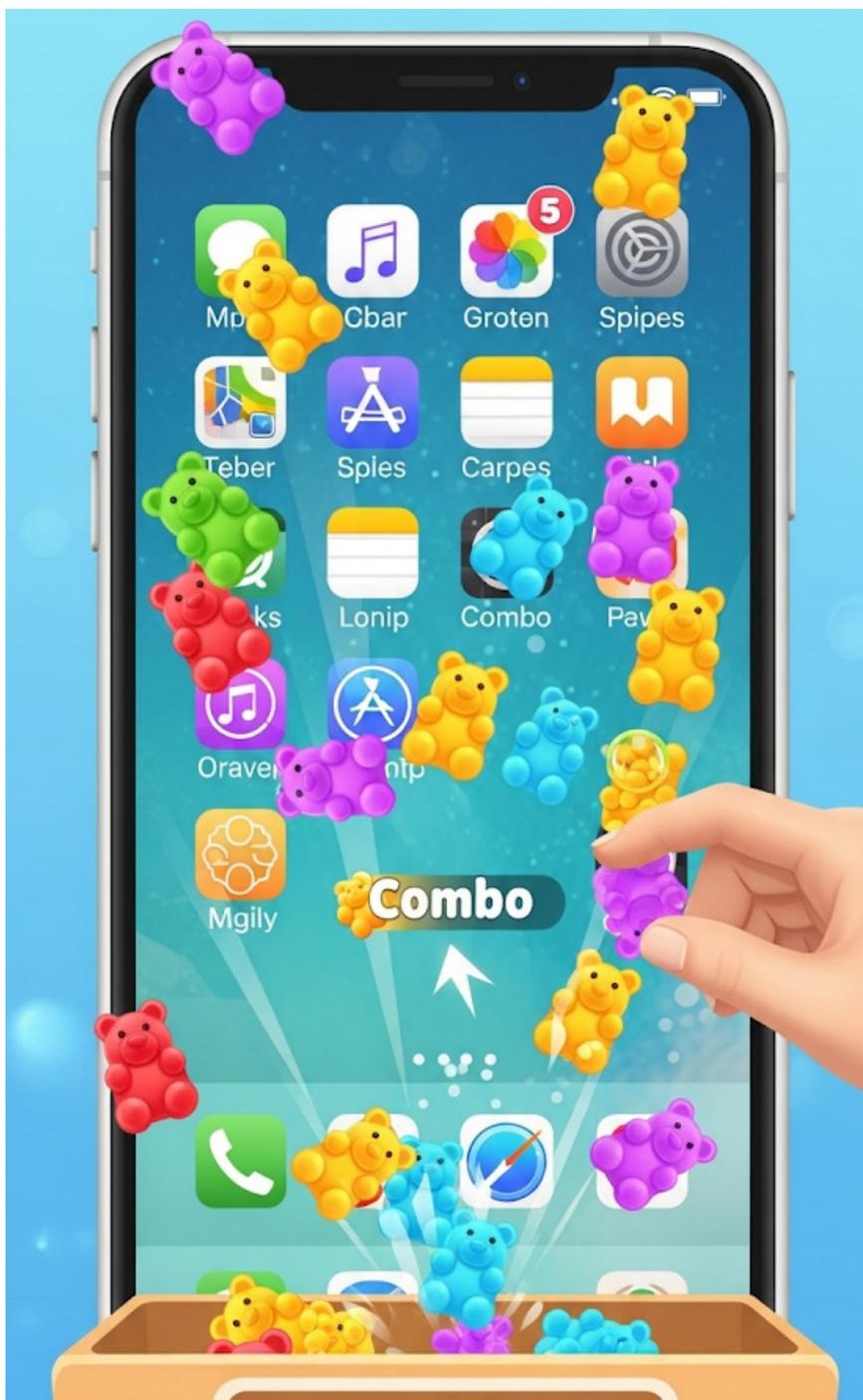
Nr. 12 Haben Sie ein Coverysid schon erlebt und es genossen können Sie nun wieder auf neue News warten und es wieder individuell gestalten

Nr. 13 Natürlich gibt es QR Codes beim Coversid zum scannen in den Papers die von Produktplatzierungen unterstützt werden, die man für rubblerrubble.com in den Raster der gesammelten QR Codes einspeichern kann, um dann später was zu gewinnen.

Nr. 25 Popchnijmnie



Nr. 26 Gummibärenbande



Nr. 25 Popchnijmnie

Nr. 1 online Popup Werbungen mit Werbeanzeigen tauchen auf.

Nr. 2 Versuche ein Produkt aus der Werbungsanzeige per drag and drop herauszunehmen und in eine Liste zu speichern

Nr. 3 Versuchen Sie die passenden fliegenden QR Codes mit den Firmen Namen den jeweiligen Produkt in der Liste zuzuordnen.

Nr. 4 ich gehe davon aus das ich die richtige Entscheidung getroffen habe.

Nr. 5 Jetzt wird ein Raster erstellt und blanko QR Codes auf die Produktliste gelegt

Nr. 6 Versuche in der Liste nun die du zusammengefasst hast mit Glück die richtigen freizurubeln.

Nr. 7 rubbelst du das richtige Produkt frei, wird dir ein Brief mit dem Rabatt oder Gutschein gewährt der per Brief an deine Adresse geschickt wird.

Nr. 8 Löse nun dein Gutschein im Geschäft ein oder nutze den Paypal Code um es dir in online Geld auszubezahlen.

Nr. 26 Gummibärenbande

Nr. 1 Die Gummibärenbande aktiviert sich auf Ihrem Smartphone

Nr. 2 Hüpfende Gummibären auf dem Display blockieren Ihre Smartphone Apps von denen Sie nichts wissen.

Nr. 3 Versuchen Sie die Gummibären per Swip Touch einzufangen, das heißt, Sie drängen Sie mit dem Finger, falls Sie zu schnappen sind von dem Display in eine Box ein

Nr. 4 Die Gummibären haben verschiedene Farben und sind mit Verbund zu verbinden.

Nr. 5 z. B 3 rote zusammen, ein großer in die Box

Z. B 4 grüne zusammen, ein dicker in die Box

z. B 6 gelbe zusammen, ein dünner in die Box

z. B 8 blaue zusammen, ein schwabbeliger in die Box

Nr. 6 Jeder Combo im Verbund ergibt mehr Punkte, die zur Freischaltung der Apps auf Ihrem Smartphone funktionieren kann.

Nr. 7 Haben Sie z. B 1300 Punkte erspielt, dann dürfen Sie wieder what's App benutzen bzw. freischalten

Nr. 8 Die gesammelten Gummibären in der Box falls dies passiert,

können als Outfit nach Hause bestellt werden und angezogen werden, um das gesperrte Smartphone bzw. Alle Apps mit einem Slowfi oder Selfie per eye cam der Kamera wieder zu aktivieren.

Nr. 9 Also versuchen Sie nicht aufzugeben oder bezahlen Sie 0,03 Cent an die Kasse der Gummibärenbande per PayPal

Nr. 10 Wenn Sie gewonnen haben und alles wieder funktioniert, dann bekommen Sie eine Schutzhülle der Gummibärenbande die Ihr Handy vor Viren der Zukunft schützen soll

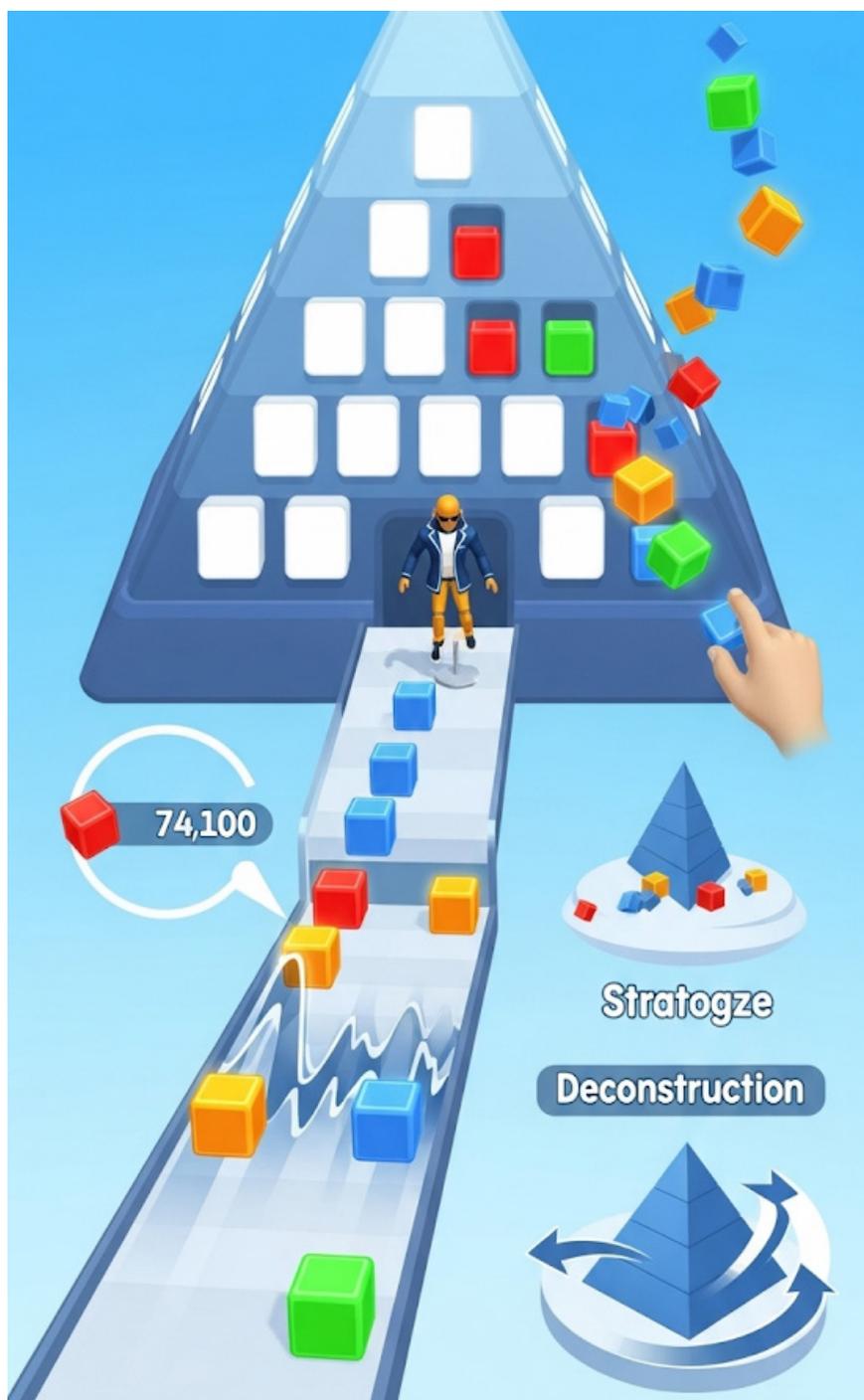
Nr. 11 Das bedeutet, Sie aktiviert die security app die man dann kostenlos downloaded und auf dem Handy in Zukunft immer wieder nutzen sollte

Nr. 12 Warten Sie auf die Gummibären, die bald auftauchen werden und Ihnen Spaß Und Sicherheit versichern werden.

Nr. 13 Letztendlich werden Sie, wenn alles klappt auf die Gammigum Party eingeladen und feiern dort frei, Ihren Urlaub mit Freunden und Familie zusammen.

Nr. 27 Cafecutch





Nr. 27 Cafecutch

Nr. 1 Café Bohnen fliegen über den Bildschirm

Versuchen Sie die vorgegeben Abbildungen in die Blankofelder zu integrieren und sammeln Sie Punkte.

Nr. 2 Haben Sie eine komplette Abbildung oder genügend andere Bohnen gesammelt wird Ihnen eine Kaffeetasse als Auffangbecken zur Verfügung gestellt.

Nr. 3 Haben Sie die richtigen Bohnen gefangen, wird Ihnen ein QR für das cafecutch Restaurant zur Verfügung gestellt.

Nr. 4 Gehen Sie ins Restaurant und übertragen Sie den QR Code auf die gewünschte Kaffeemaschine und Sie bekommen daraufhin Ihren Caffè umsonst zur Hand.

Nr. 28 Jupo

Nr. 1 Versuchen Sie ein Klotz der farbig leuchtet, im richtigem Zeitpunkt auf eine Pyramide zu setzen die in den blanko Feldern die vorgegebene Farbe anzeigt.

Nr. 2 Versuche diese 3d Pyramide nach den richtigen Farbschema nachzubilden

Nr. 3 Die Steine müssen in die richtigen Positionen gesteckt werden, damit die Pyramide nicht zusammenbrechen darf.

Nr. 4 Nebenbei klettert ein Manican die Pyramide per jump and Run, hoch bzw. Er läuft von links nach rechts um den fallenden Steinen, die man nicht zusammengefügt hat, zu entkommen

Nr. 5 Für den richtig gesetzten Stein und den Jump and Run bekommt man ein Jupo Punkt

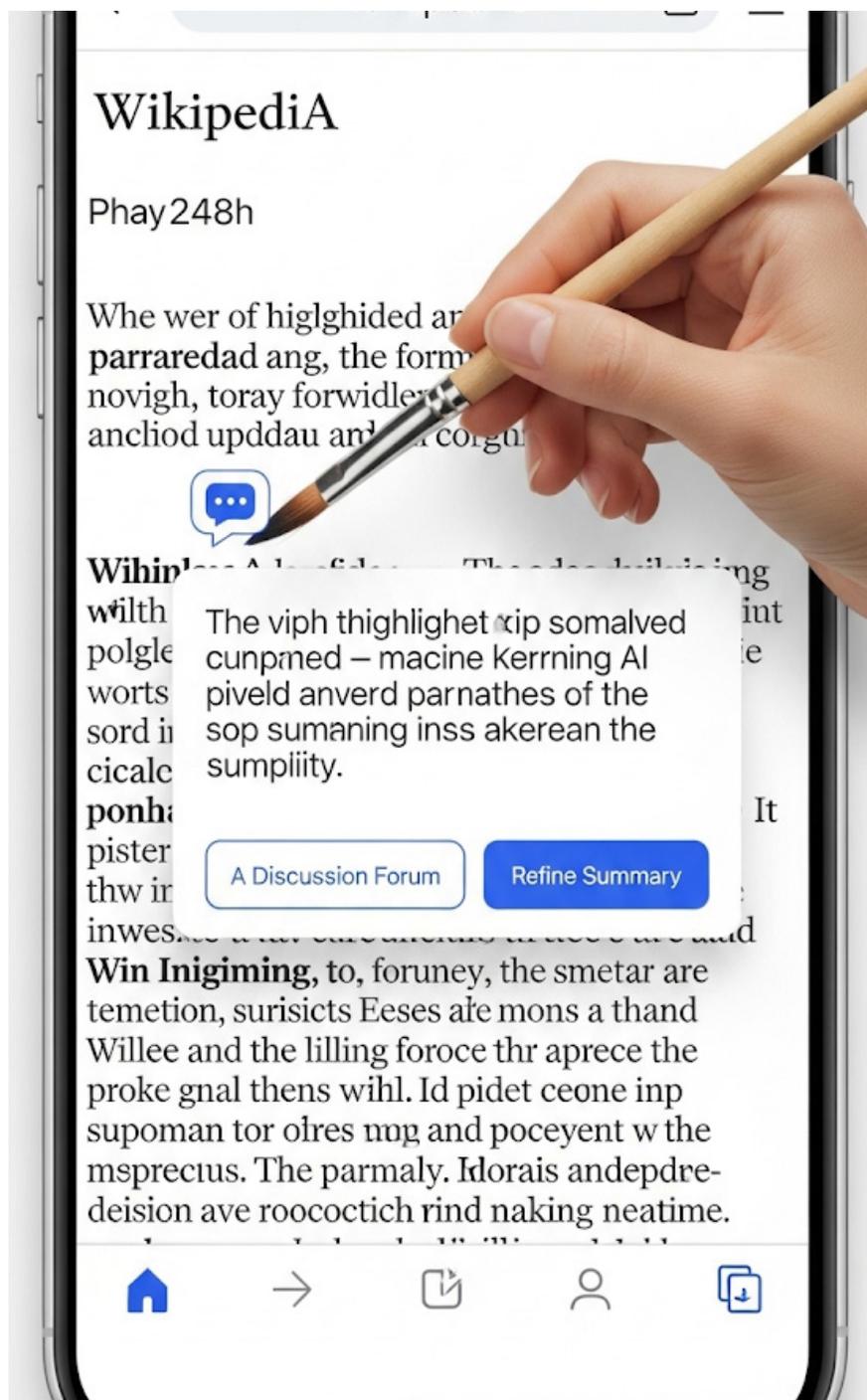
Nr. 6 Versuche genügend Jupo Punkte zu sammeln

Nr. 7 Hat das Manican die Pyramide erklommen, darf diese von ihm auch abgebaut werden.

Nr. 8 Wie bei guitar hero werden per touch die Steine, die verschiedene Formen haben in die laufende Welle mit den blanko Feldern integriert.

Nr. 9 Drehe und rotiere die zusammengebaute Pyramidenform, wie beim Zauberwürfel, um an die Form Stellen zu gelangen, um die Pyramide abzubauen.

Nr.29 Talkbrush



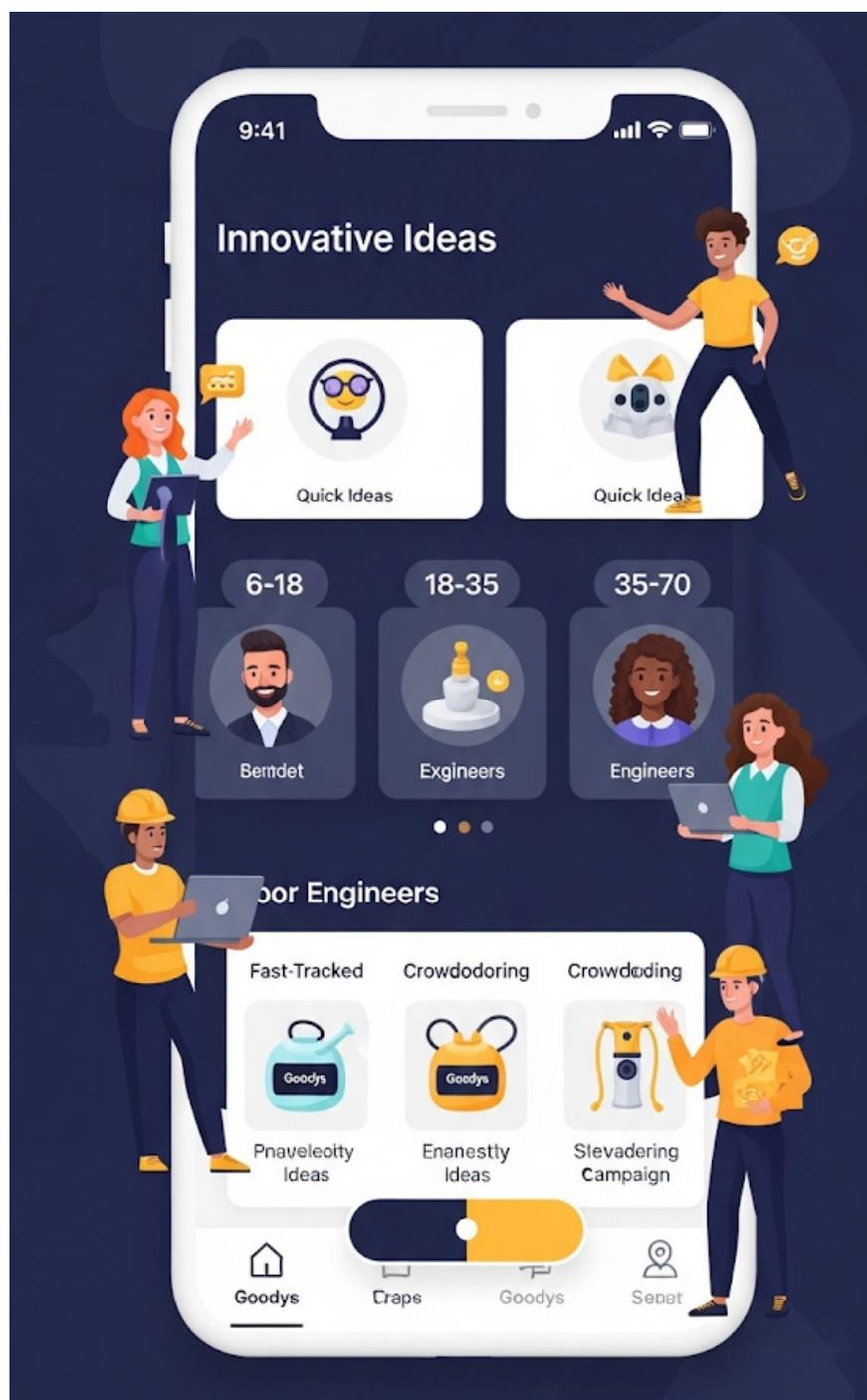
Nr.29 Talkbrush

Nr. 1 Texte bei Wikipeda mit einem Pinsel markieren und drüber laufen lassen z. B mit einem Schwung einen Absatz markieren

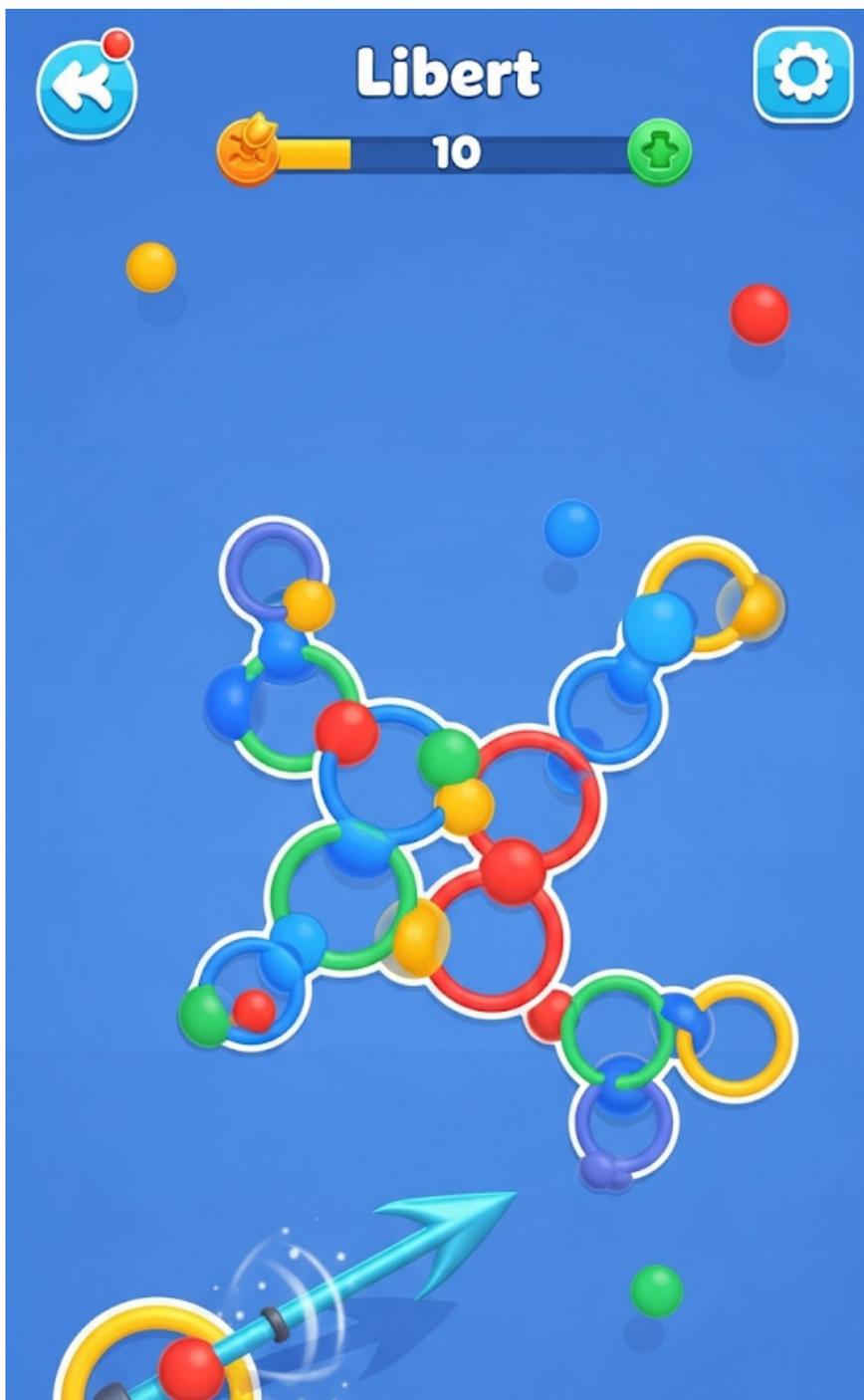
Nr. 2 Talkbrush merkt sich den Inhalt und fast den Absatz informativ zusammen

Nr. 3 Nun taucht eine kleine Sprechblase, wenn man über den Absatz mit der Maus fährt auf, klickt man darauf, so kann man diesen Zusammenhang der informativ und auf einer verständlichen Sprache bzw. Stichwörter zusammengefasst wurde sich durchlesen und miteinander im Web austauschen und ihn verbessern oder besser gestalten

Nr. 30 Goodybai



Nr. 31 Smartercrush



Nr. 30 Goodybai

Nr. 1 Verschiedene Ideen der User werden den Entwicklungsingenieuren als scribble zugeschickt.

Nr. 2 Das Gremium der Ideen Sammlung besteht aus einer Altersgruppe von 6-18 Jahren / 18-35 Jahren / 35-70 Jahren.

Nr. 3 Die Entwicklungsingenieure beraten sich mit diesen 3+ Gruppen, welche Idee als crowd funding gestartet werden kann.

Nr. 4 Mithilfe dieser Gruppenfunktion und den Ideen der User entstehen neue Produkte Namens Goodys, die es bisher noch nicht auf den Markt gegeben hat.

Nr. 5 Wir hoffen auf einen guten Kauf und sagen Auf Wiedersehen.

Nr. 31 Smartercrush

Nr. 1 Kleine Punkte kreisen variabel über den Bildschirm

Nr. 2 Versuchen Sie im richtigem Augenblick die Punkte bzw. kleine Kreise mit mittleren Ringen einzufangen

Nr. 3 haben Sie diese eingefangen so umgibt sich ein kleiner Kreis im Ring

Nr. 4 Versuchen Sie nun mit großen Ringen die mittleren Ringe einzufangen, die sich variabel auf dem Bildschirm bewegen

Nr. 5 Haben Sie die kleinen Kreise mit mittleren beziehungsweise großen Ringen eingefangen, so versuchen Sie diese nun mit der richtigen Farbe zu verbinden um sie verbinden zu können

Nr. 6 Sind genügend zusammengesetzt worden, müssen Sie nun ein Muster nachbilden was vorgegeben wurde. Zum Beispiel gerade Linie mit kreisen die diagonal vernetzt ist mit horizontaler Linie mit Kreisen

Nr. 7 Wenn das Muster fertig ist, poppt eine unten, am Bildschirm eine Harpune auf, die dazu dient das Muster zu zerstören bzw. zu zerkleinern

Nr. 8 Letztendlich müssen Sie mit der richtigen ausgewählten Harpune die kleinen Farbkreise in den Ringen befreien um Punkte zu bekommen und den Bildschirm zu leeren.

Nr. 32 Deerdir



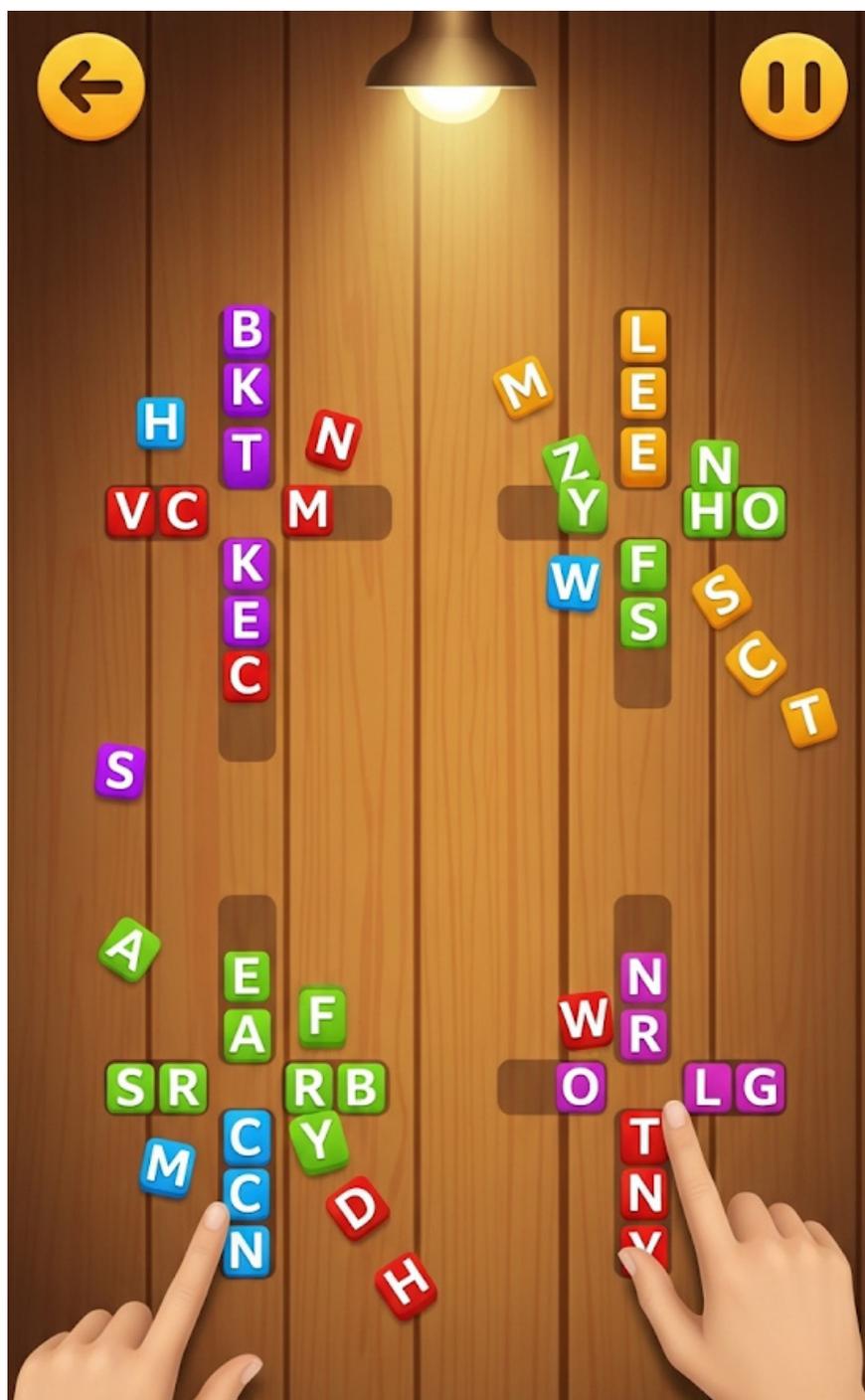
Nr. 32 Deeerdir

Nr. 1 Pics Art als Kommunikation benutzen und in einem Messenger integrieren, das heißt zur richtigen Zeit, den richtigen scatch bzw. Bildmanipulation verwenden, um die richtige Verneinung die besprochen wurde, besser als die Art der Konversation zu erkennen.

Nr. 2 Nutze, Mithilfe Dir selber und der Community die eigene Gestaltung der Konversation, füge dementsprechend Sachen hinzu, die das Gespräch attraktiv machen könnten.

Nr. 3 Benötigte Hilfe der Gestaltung wird anhand deiner Persönlichkeit Information, die du geäußert hast, nach Fragenkatalog, verwendet, um per swipe dir die Sachen zukommen zu lassen.

Nr. 33 *Tableskretch*



Nr. 33 Tableskretch

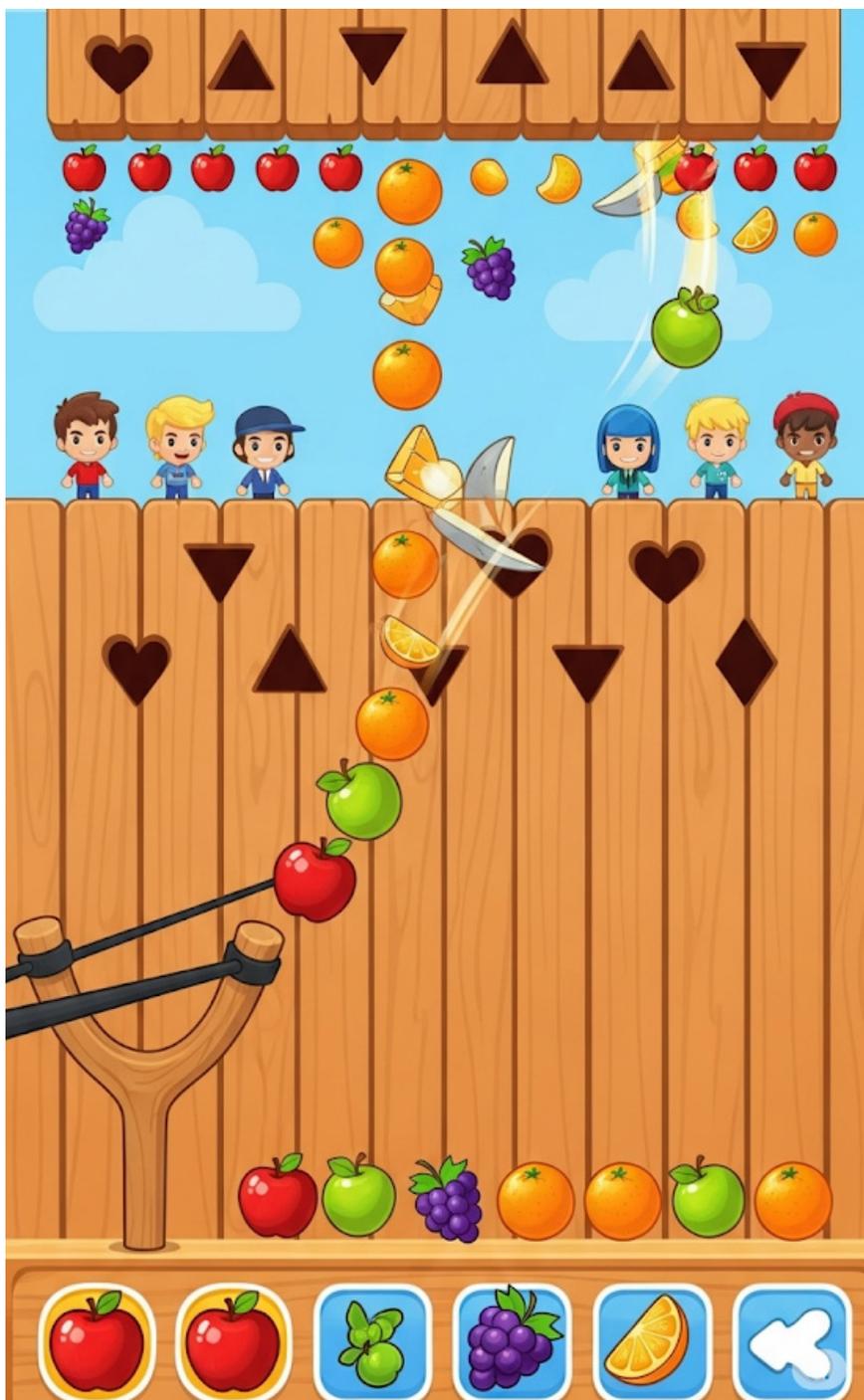
Nr. 1 Auf dem Tisch befinden sich Viele Buchstaben

Nr. 2 Versuche die aufleuchtenden Buchstaben an die Ecken des Tisches zu ziehen um damit das Wort entstehen zu lassen

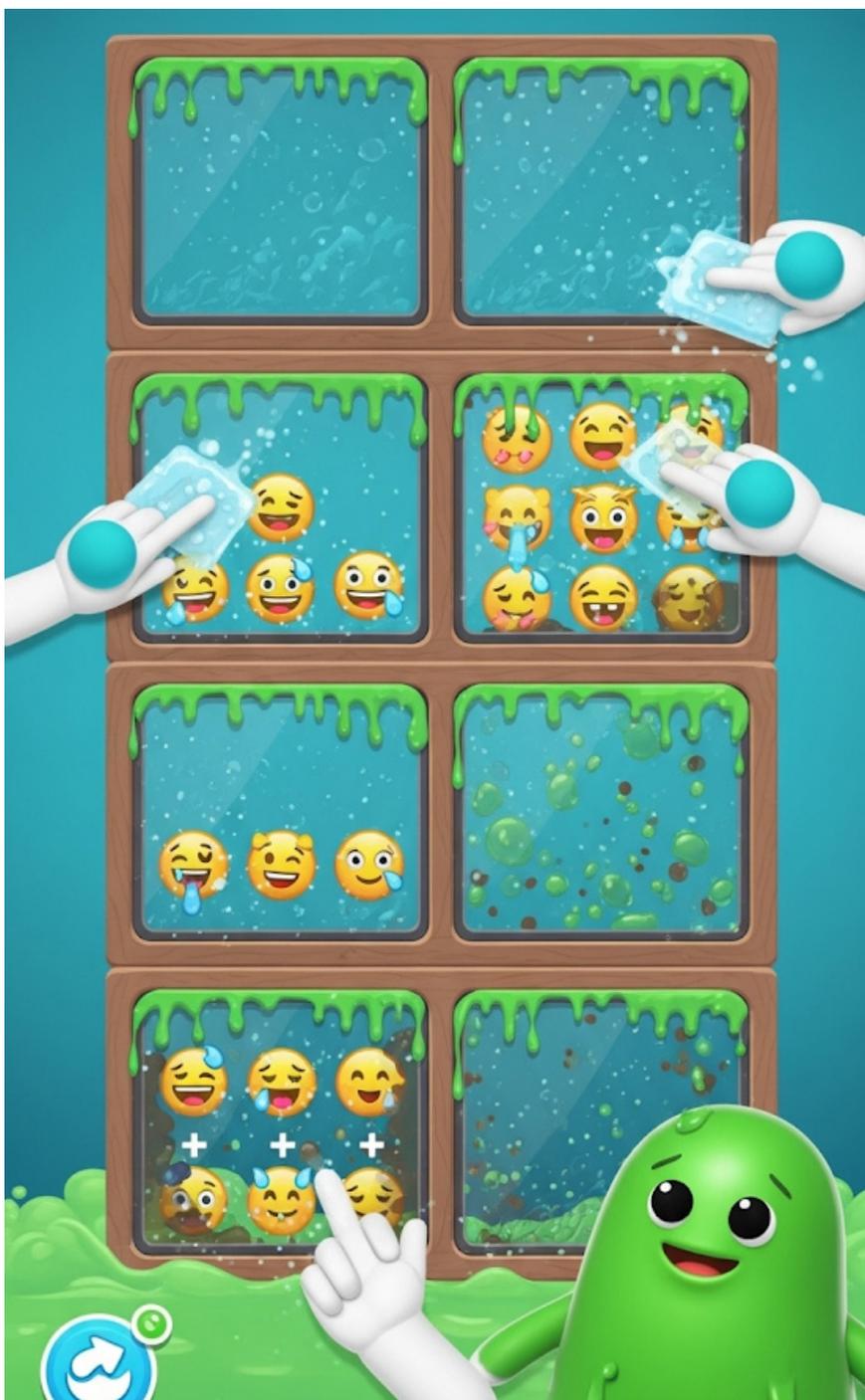
Nr. 3 Bringe die Buchstaben in die richtige Reihenfolge, das heißt, wenn in der linken Ecke des Tisches du als Beispiel „Bu“ hast, dann versuch an der rechten Ecke „ch“ zu holen, um das Wort Buch zu bekommen

Nr. 4 Das Ziel ist, alle Buchstaben vom Tisch zu jagen und die Wörter zu entschlüsseln die sich dahinter verbergen.

No. 34 Screwup



Nr. 35 Okeyko



No. 34 Screwup

Nr. 1 Spieler hinter einem Zaun verstecken sich

Nr. 2 Der Zaun hat eine spezielle Lochung

Nr. 3 Versuchen Sie als mobile Phone Spieler in die Lochung Obst einzubinden, die am unteren Bildschirm Rand zur Verfügung steht

Nr. 4 Mit einer Spatzenschleuder schießen Sie das Obst in die passende Sektion der Lochung des Zauns

Nr. 5 Die Spieler hinterm Zaun warten darauf, das das Obst hinüber geworfen wird, um es aufzusammeln und wieder über den Zaun zu werfen, damit es wie bei Fruit Ninja von den mobile Phone Spieler zerkleinert werden kann.

Nr. 6 Versuchen Sie den Zaun mit Obst zu versorgen, um, damit die Sicht der Gegner zu verdecken und immer mehr Punkte zu sammeln

Nr. 7 Haben Sie den Zaun verdeckt, so endet das Spiel und wir kommen in nächste Level, wo es schwierig wird den Zaun mit Obst zu komplettieren

No. 35 Okeyko

Nr. 1 Es sind mehrere Fenster „okna“ auf dem Bildschirm zu sehen

Nr. 2 Hinter diesen Fenster verstecken sich Emojis

Nr. 3 Viele Fenster sind dreckig und verschleimt

Nr. 4 Versuchen Sie die Fenster per Touch sauber zu machen, um die dahinter sehenden Emojis sichtbar zu machen

Nr. 5 Haben Sie z. B ein Fenster sauber gemacht, und das Emoji ist sichtbar geworden, versuchen Sie es mit der Hand, wie bei Mario zu öffnen und es einzusammeln

Nr. 6 Sammeln Sie soviel Emojis, wie Sie können, verbinden Sie diese mit den anderen sichtbaren Emojis um Combos zu bekommen

Nr. 7 Seien Sie vorsichtig und genau beim putzen, da ständig ein Slimmer die Fenster verschmutzt und versperren tut.

Nr. 8 Letztendlich müssen Sie ständig Emojis sammeln, um neue Fenster mit den erspielten Punkten kaufen zu können.

Nr. 36 Thefunreal

POVER

A¹ **P** **2** **1**

Aripa Zoobes Nock

Rp4 Zrabes Spaber Nivo

Grive

Stobes Arise Gond Doon

Letter Collection

Activated Ghost Power Ups

Nr. 36 Thefunreal

Nr. 1 Hier versuchen Sie die Zombies bzw. Die Untoten, die aus allen Richtungen auf sie zukommen, zu beerdigen

Nr. 2 Dafür müssen Sie passende Gräber schaufeln und die richtigen Positionen ausgraben, damit die Zombies dort hineinfallen

Nr. 3 Die Zombies kommen aus allen Richtungen, das heißt, dass sie im 360 Grad Radius auf sie zukommen können

Nr. 4 Sie müssen daher für die Zombies, Fallen aufstellen und Hindernisse erstellen, damit sie in die richtigen Richtungen gelockt werden, wo sich die ausgegrabenen Gräber befinden

Nr. 5 Pro, in das Grab geleiteten Zombie erhalten Sie einen Buchstaben aus dem Alphabet, dieses nutzen Sie, um sich Items auf Ihrer Anzeigetafel, wenn Sie ein vorgegebenes Wort in richtiger Reihenfolge gesammelt haben, freizuschalten

Nr. 6 Die Items sind Geister die verschiedene Fähigkeiten aufweisen, diese stellen sie auf der Strecke und Position auf, wo sich die Zombies befinden, um sie zu Schwächen und eventuell für kurze Zeit aufzuhalten oder sie komplett zu vernichten

Nr. 7 Graben sie ständig neue Gräber in den 360 Kreis Level aus und locken sie die Zombies in die gegrabenen Löcher, um dafür Buchstaben zu erhalten, damit sie das gesuchte in richtiger Reihenfolge gesuchte Anzeige Wort, zusammen setzen können

Nr. 8 Das Spiel läuft auf Zeit, versuchen Sie so viele Zombies wie möglich in die Gräber zu bringen, sonst überrennen sie diese und sie verlieren das Spiel

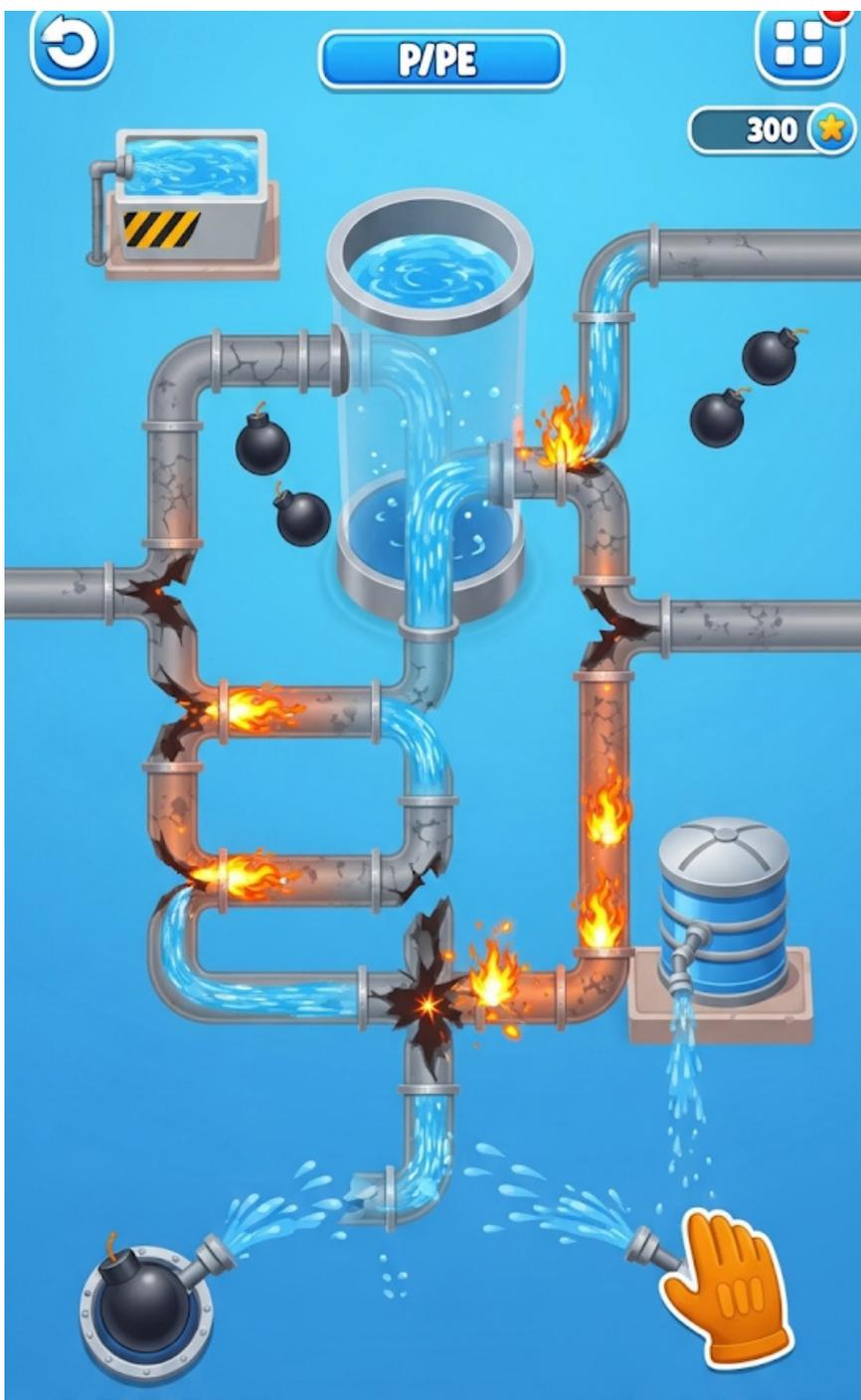
Nr. 9 Die Zombies erhalten im Laufe des Spiels Waffen, die Sie gegen Sie benutzen und sie damit verhindern ihre Items, ihre Geister zu nutzen

Nr. 10 Haben Sie zum Beispiel das erste Kreis Level erreicht gehen Sie nun, in eine andere Form des Levels Designs rüber und bekommen einen anderen Spiel Fluss als

Nr. 37 Nimbelbump



Nr. 38 Persicoupled



Nr. 37 Nimbelbump

Nr. 1 Stoßen Sie die Steine, Felsen von einer Burg nach unten, per touch(soft, medium, hard)

Wird der Fels oder Stein mehr zerbrechlicher oder nicht, wenn er runterfällt.

Nr. 2 Unten bewegt man George als Maniac, von links nach rechts, mit einer Spatzenschleuder bewaffnet, um die Steine oder Felsen im fallenden Zeitpunkt in der Luft zu zerstreuen

Nr. 3 Der zweite Spieler fängt, die zerstreuten Steine mit seinem Katapult auf, und wirft Sie wieder auf die Burg zurück

Nr. 4 Die zurück geworfenen Steine, dienen zum Bau der Burg Erweiterung

Nr. 5 Versuchen Sie präzise und schnellstmöglich, alle zu zerkleinern, die Steine oder Felsen zurück zu katapultieren, um die Burg fertigzustellen

Nr. 6 Es gibt für die Zerstückelung und die Katapultierten Punkte, mit dem man in Zukunft neue verbesserte Werkzeuge kaufen kann, um besser im Spiel voranzukommen

Nr. 38 Persicoupeld

Nr. 1 Versuche ein Rohr mit den richtigen Maßen zueinander zu verbinden

Nr. 2 Es läuft Wasser durch die Rohre, die in Verbindung gebracht werden

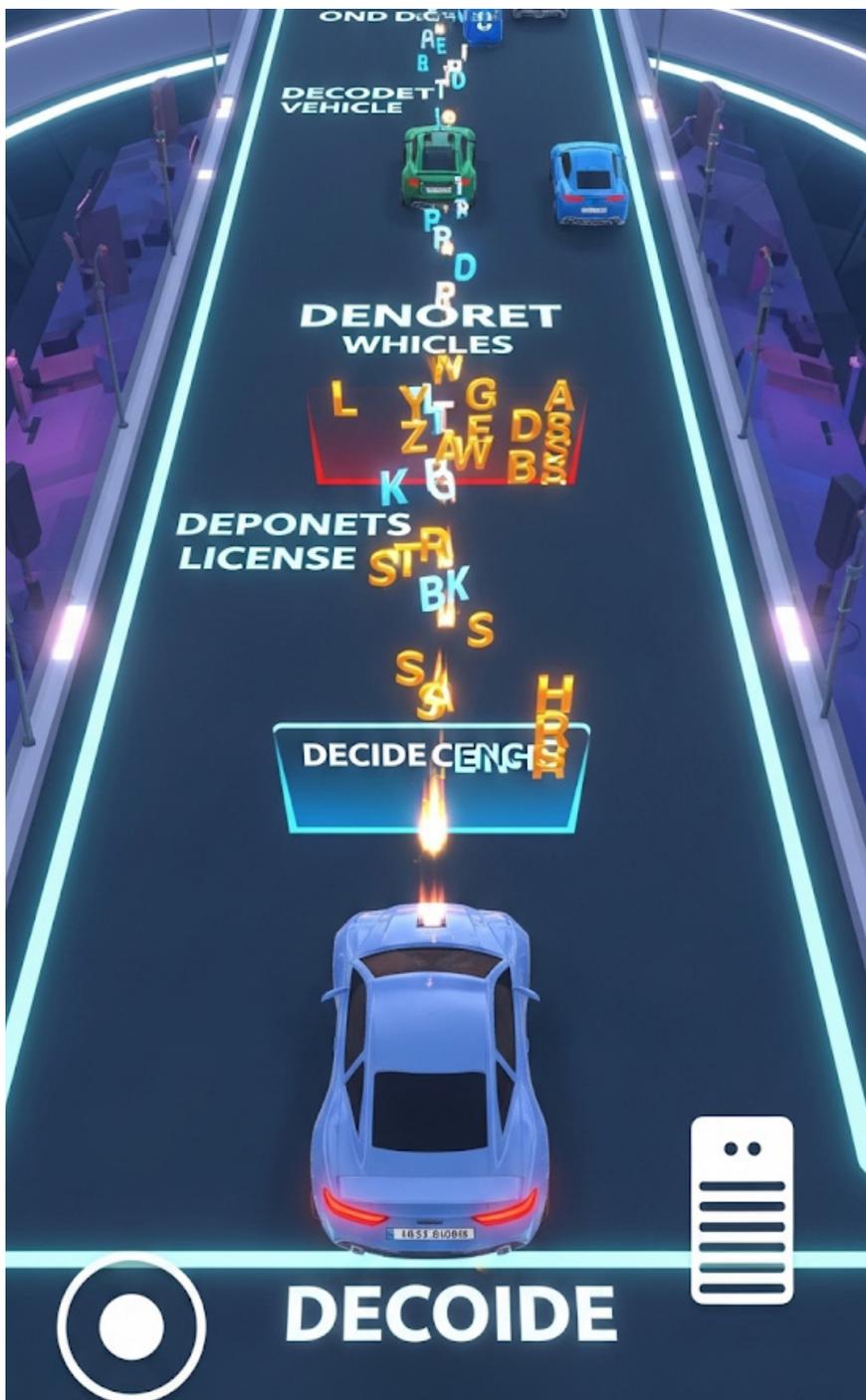
Nr. 3 Die Zisterne muss mit Wasser gefüllt werden, weil die Rohre von Bomben attackiert werden, die einen Brand hervorrufen könnten

Nr. 4 Versuche mit dem Schlauch die brennenden Rohre, falls dies passiert, mit dem Wasser aus dem Wasserspeicher zu löschen

Nr. 5 Pumpe das Wasser per wechselnden Knopfdruck (soft, medium, hard) touch aus dem Wasserspeicher in den Schlauch

Nr. 6 Die heranfliegenden Bomben müssen auch zerstört werden, dies passiert, wenn man Sie mit einem Handschuh einfängt, während dessen, legt man weiter Rohrleitungen die nach einem puzzle System, variabel zusammengesetzt werden müssen, zusammen!

Nr. 39 Carfuzer



Nr. 39 Carfuzer

Nr. 1 2.785 D Grafik Autos fahren in Vogelperspektive bzw. Third Person fahren an den Start.

Nr. 2 wie in einer Arena müssen die Autos gegenüber antreten

Nr. 3 Das heißt, jedes Auto ist mit Wörtern bewaffnet

Nr. 4 Schießen oder eröffnen Sie das Feuer der Buchstaben auf andere Vehicle

Nr. 5 Versuchen Sie das Automobil komplett mit Buchstaben voll zu füllen

Nr. 6 während die Autos in der Arena fahren, leuchten, auf den Boden verschiedene Wörter auf

Nr. 7 Die aufgeladenen Autos mit Buchstaben über die Wirtfelder, und im Kennzeichen erscheint das Wort was zusammen gesetzt werden muss

Nr. 8 Das bedeutet dass, das Vehicle Auto, dass, was mit seinem beladenen Buchstaben, die richtigen sein sollte, um das andere Auto, damit zu befeuern, z. B die Anfangsbuchstaben im Kennzeichen, zu dekodieren, aufzuschlüsseln.

Viel Spaß mit Word Carfuzer

Nr. 40 Bubblemean



Nr. 40 Bubblemean

Nr. 1 Auf dem Display tauchen Wasserblasen auf, in verschiedenen Farbkombinationen

Nr. 2 In den Wasserblasen befinden sich Zahlen wie z. B 5+5

Nr. 3 Oben am Display wird ein vorgegebenes Ergebnis, wie z. B 10 angegeben

Nr. 4 Die Farbe des Ergebnisses hat eine grüne Farbe, also müssen die Bubbles im richtigem Zeitpunkt die Auditoren zusammen gefasst werden, damit das Ergebnis stimmt

Nr. 5 Haben Sie das Bubble zusammen in eine 10 geführt, wird das Bubble größer, nun müssen Sie mit einer dadurch aktivierten Harpune diesem Bubble treffen, damit das Ergebnis anerkannt werden kann

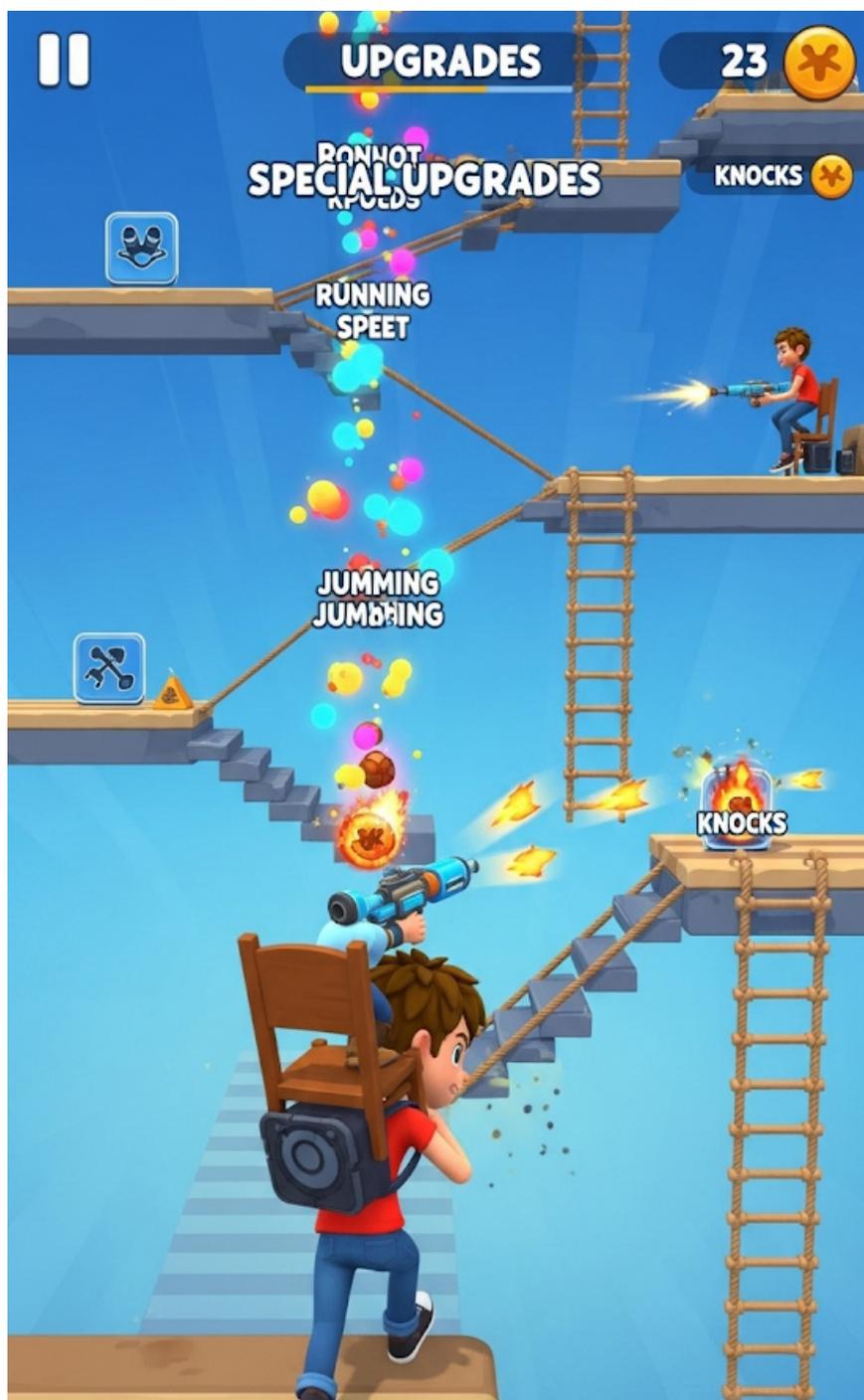
Nr. 6 Wenn man mit der Harpune die falschen trifft, so verstreuten sich die Auditoren zwischen den Bubbles

Nr. 7 Touchen Sie in die richtige Verbindung z. W den Bubbles, um das Ergebnis zu bekommen, um die Harpune wieder zu aktivieren

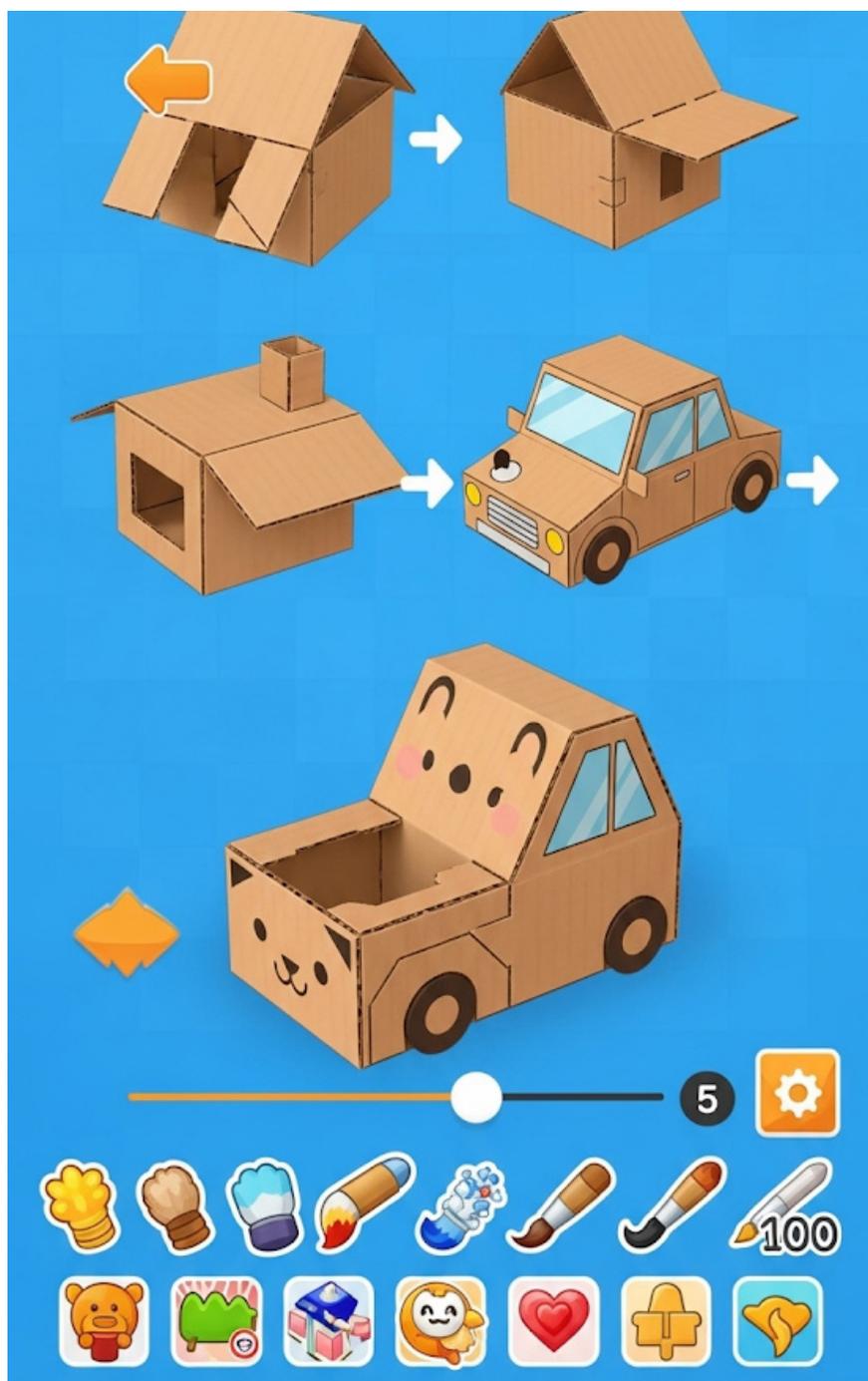
Nr. 8 Das nächste Level, was wieder heraus beschwört werden kann, bietet, anstatt Zahlen Buchstaben an z. B das Wort Bubble

Nr. 9 so muss man nach dem gleichen Spiel Prozedur, dieses Wort zusammensetzen!

Nr. 41 Knockabout



Nr. 42 Papalabon



Nr. 41 Knockabout

Nr. 1 Ein Junge läuft verschiedene Wege oder Stufen nach oben

Nr. 2 Während er versucht die Wege oder Stufen nach oben zu erklimmen, muss er auf den Rücken einen Stuhl tragen

Nr. 3 Der Stuhl dient dazu, verschiedene Special Upgrades zu fangen

Nr. 4 Die Upgrades dienen zur Verbesserung der Laufgeschwindigkeit und Sprungvielfalt

Nr. 5 Versuchen Sie genügend, die von oben, fallenden Upgrades aufzusammeln und die Stufen oder Wege nach oben besser erklimmen zu können

Nr. 6 Pausen während des Laufens und Springens müssen eingelegt werden, sonst ermüdet die Spielfigur an den Stufen

Nr. 7 Ein zweiter Spieler kann auf den Stuhl springen und sich hinsetzen, um von dort aus, bewaffnet die heranfallenden Gegenstände „Knocks“ zu befeuern bzw. Er hilft den Spieler der ihn trägt, zusammen eine Stufe oder Weg Einheit höher zu jumpen oder hochzuklettern.

Mit den befindlichen Leitern und Hindernissen kann man eher die Stufe bewältigen, um besser nach oben zu gelangen

Nr. 42 Papalabon

Nr. 1 Verschiedene Pappenmuster werden nach Vorlage gefaltet

Nr. 2 Das Falten geschieht, indem man das Handy versucht in die richtigen Richtungen zu setzen oder zu drehen

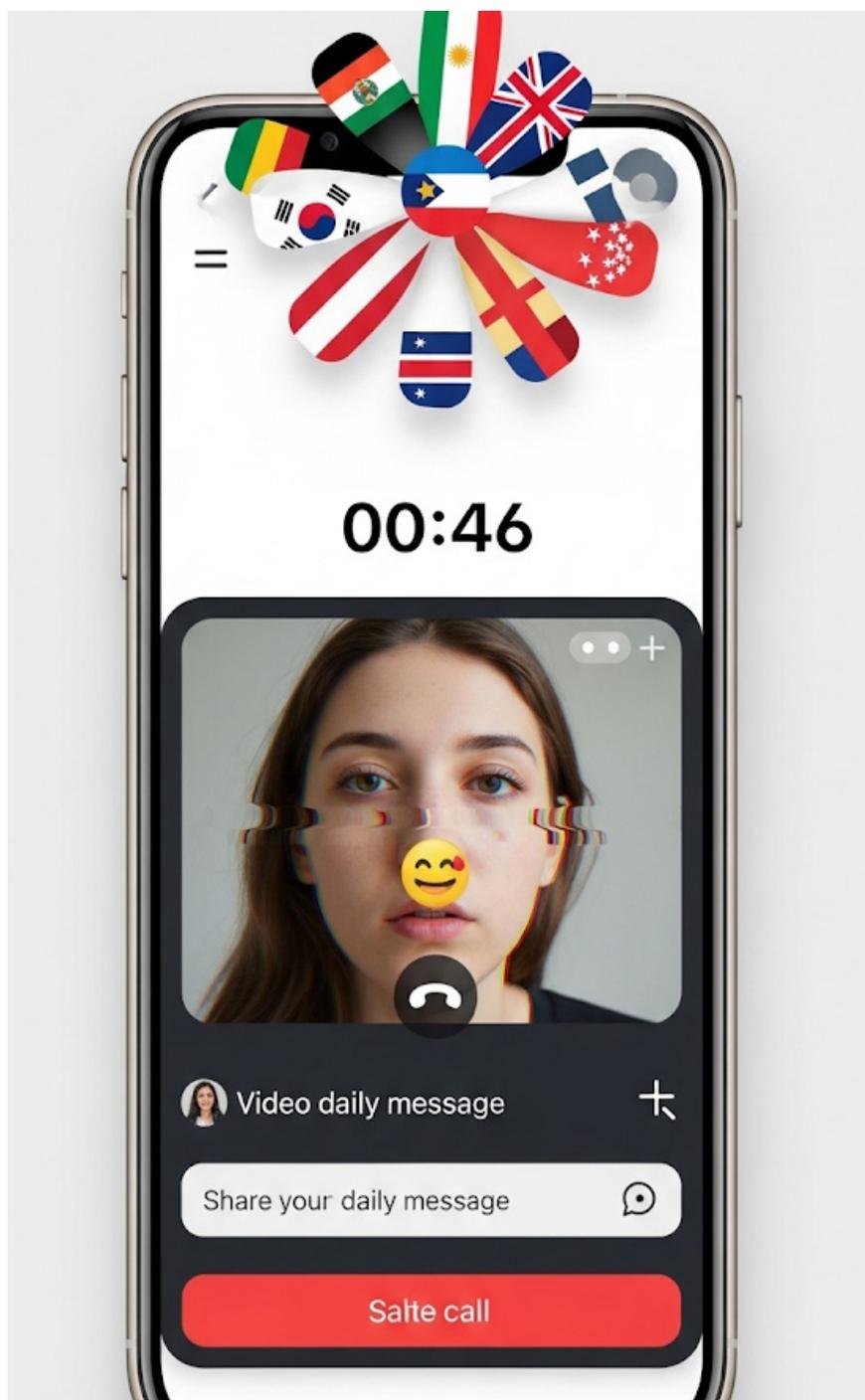
Nr. 3 Haben Sie z. B mit mehreren Schwingungen es geschafft, dann bekommen Sie das Muster oder die Vorlage zum Bemalen als virtuelles Objekt vorgehalten

Nr. 4 Versuchen Sie, so viele Objekte wie möglich zu machen wie z. B ein Haus, Tier, Auto, Garten und vieles mehr steht Ihnen als Vorlageobjekt zur Verfügung

Nr. 5 Bemalen Sie diese Objekte mit dem Pinsel und seien Sie kreativ

Nr. 6 Zum Schluss können Sie die Objekte als Pappenmuster, bemalt und verstickert an Ihre Lieben nach Hause schicken

Nr. 43 Wilmu



Nr. 43 Wilmu

Nr. 1 Ein Drehkarussell mit verschiedenen Länderflaggen steht zur Auswahl bereit

Nr. 2 Drücken Sie auf Play und Sie werden mit einem Wilmu Teilnehmer verbunden, der gerade die App offen hat und Sie benutzt

Nr. 3 Schildern Sie ihm eine 130 Zeichen Short Message von Ihrem Tagesablauf und erzählen Sie ihm, wie Ihr Tag gelaufen war

Nr. 4 Übersetzt wird die short message durch den Translator, der als icon Ihnen zur Aktivierung bereitsteht

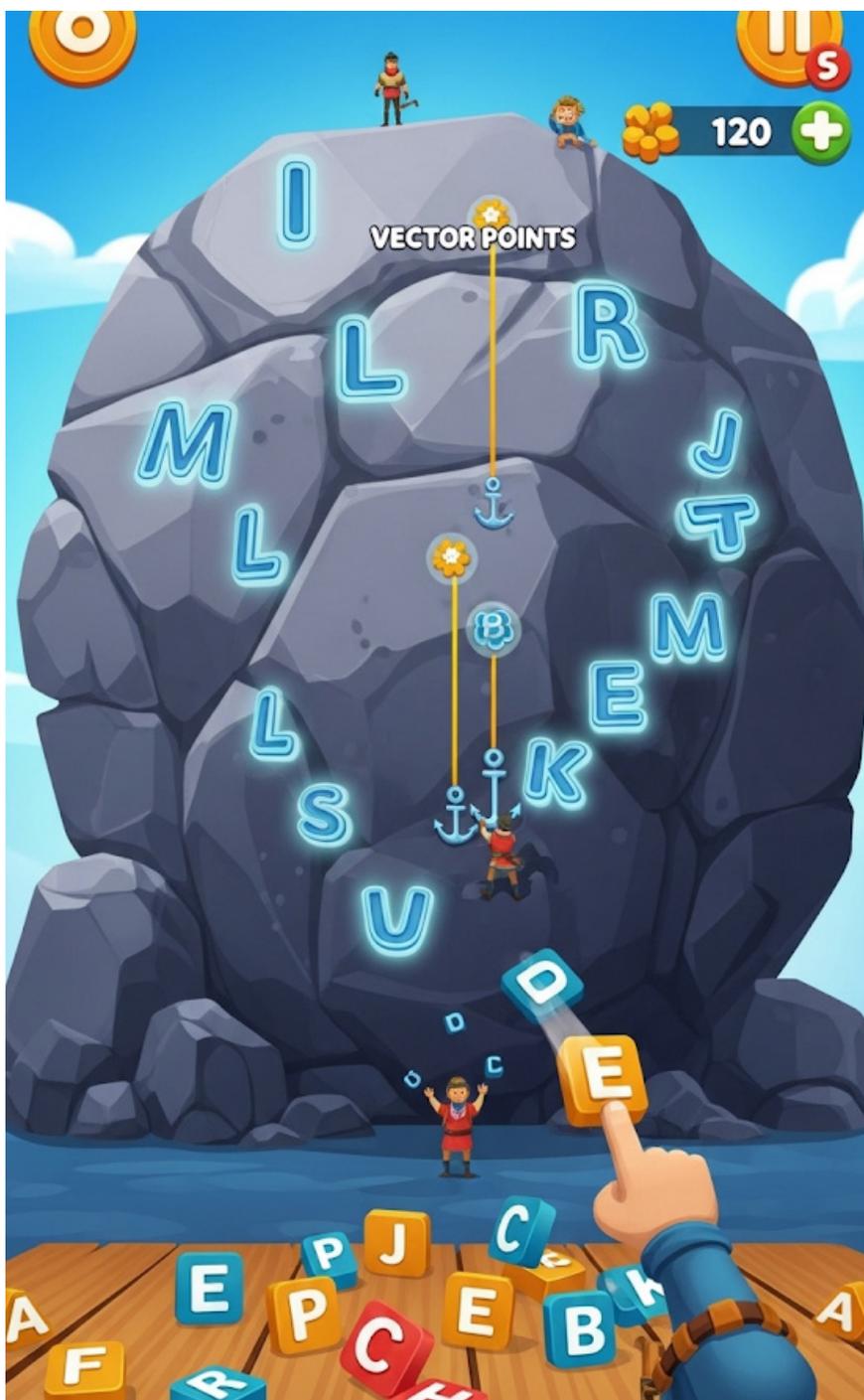
Nr. 5 Sie haben 60sec. Zeit, diese short message zu verfassen, um eine kurze Nachricht dadurch zu erstellen

Nr. 6 Mit einem Gesichtsverzerrungs-Modulator wird das ansprechend zur Show gestellt

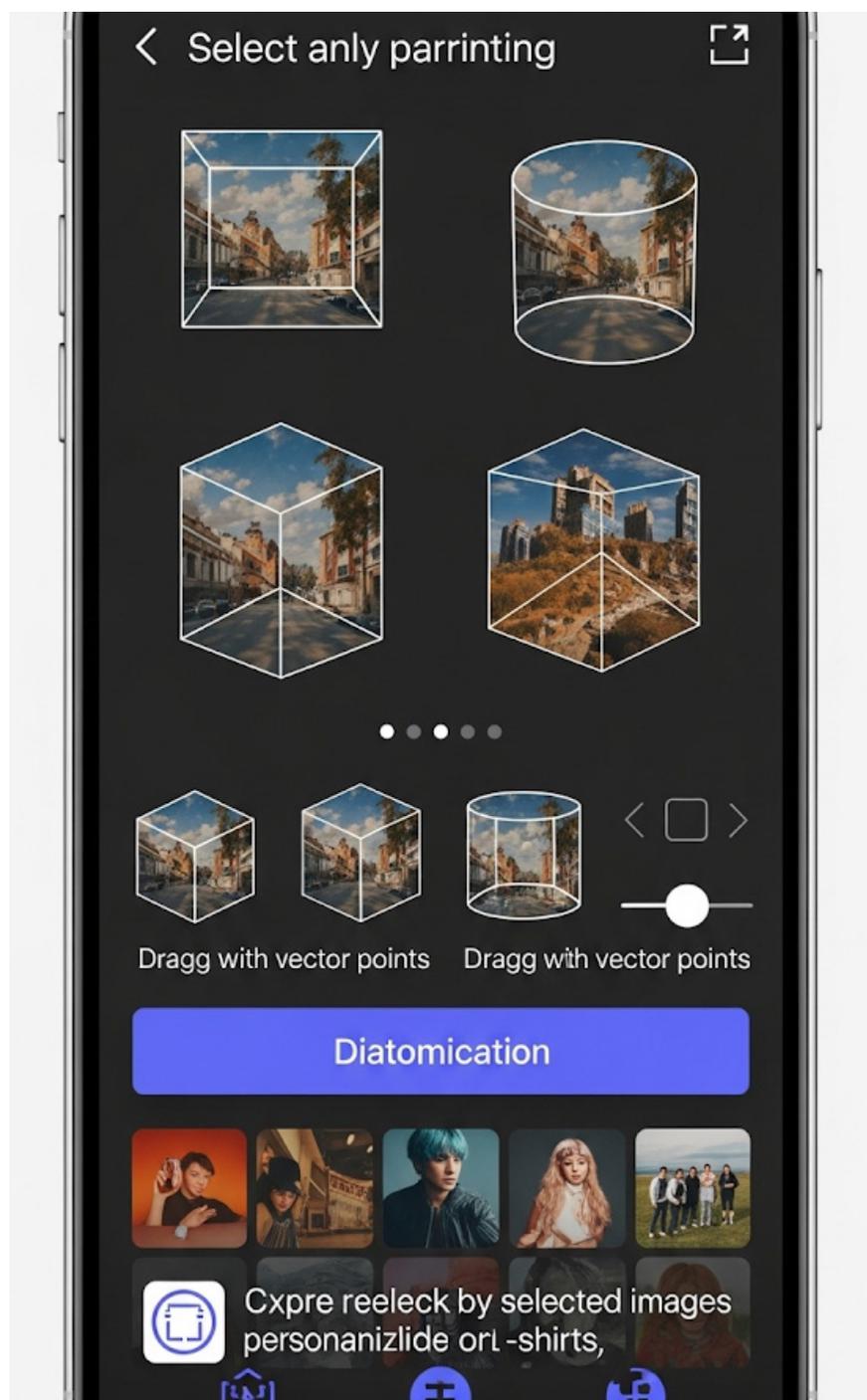
Nr. 7 Bekommen Sie ein „like“ für Ihre Geschichte vom Tag oder Wochenende, erhalten Sie zusätzlich Sekunden für die nächste Aufnahme des short message face tags „SMFT“

Nr. 8 Bauen Sie sich mehr Sekunden für die Konversation auf, indem Sie Ihrem Tag, lustig versuchen an die Karussell Person zu überbringen

Nr. 44 Bouldersmirk



Nr. 45 Diatomication



Nr. 44 Bouldersmirk

Nr. 1 Ein großer Felsen soll erklommen werden

Nr. 2 Ein Spieler sieht auf einer Tabelle, Buchstaben die zur Verfügung gestellt werden

Nr. 3 Er wirft auf den Felsbrocken einen Buchstaben, auf die Position die anfängt mit Umrissen zu leuchten

Nr. 4 Der Buchstabe bleibt an der Stelle hängen, nun versucht der Spieler sich, durch die angezeigten Vectorpunkte des Buchstabens hochzuziehen

Nr. 5 Führen Sie das nochmals aus, es entsteht eine Verbindung zum nächsten Buchstaben

Nr. 6 Verknüpfen Sie die Buchstaben zusammen, anhand der Vectorpunkte, die als Anker zur Verfügung stehen, um sich eine Stufe höher an das obere Ziel des Felsens zu klettern

Nr. 7 Seien Sie wie Spiderman und versuchen Sie ein Wort zusammen binden zu können. Dafür gibt es mehr Punkte und das Klettern fällt Ihnen auch leichter, damit Sie den Felsen, bis nach oben erklimmen können

Nr. 45 Diatomication

Nr. 1 Diashow wird abgespielt, verschiedene Bilder werden Ihnen angezeigt

Nr. 2 Merken Sie sich die Bilder sehr gut, weil Sie in verschiedenen Formen eingefügt werden müssen

Nr. 3 Die Formen reichen vom Quadrat bis zum Zylinder

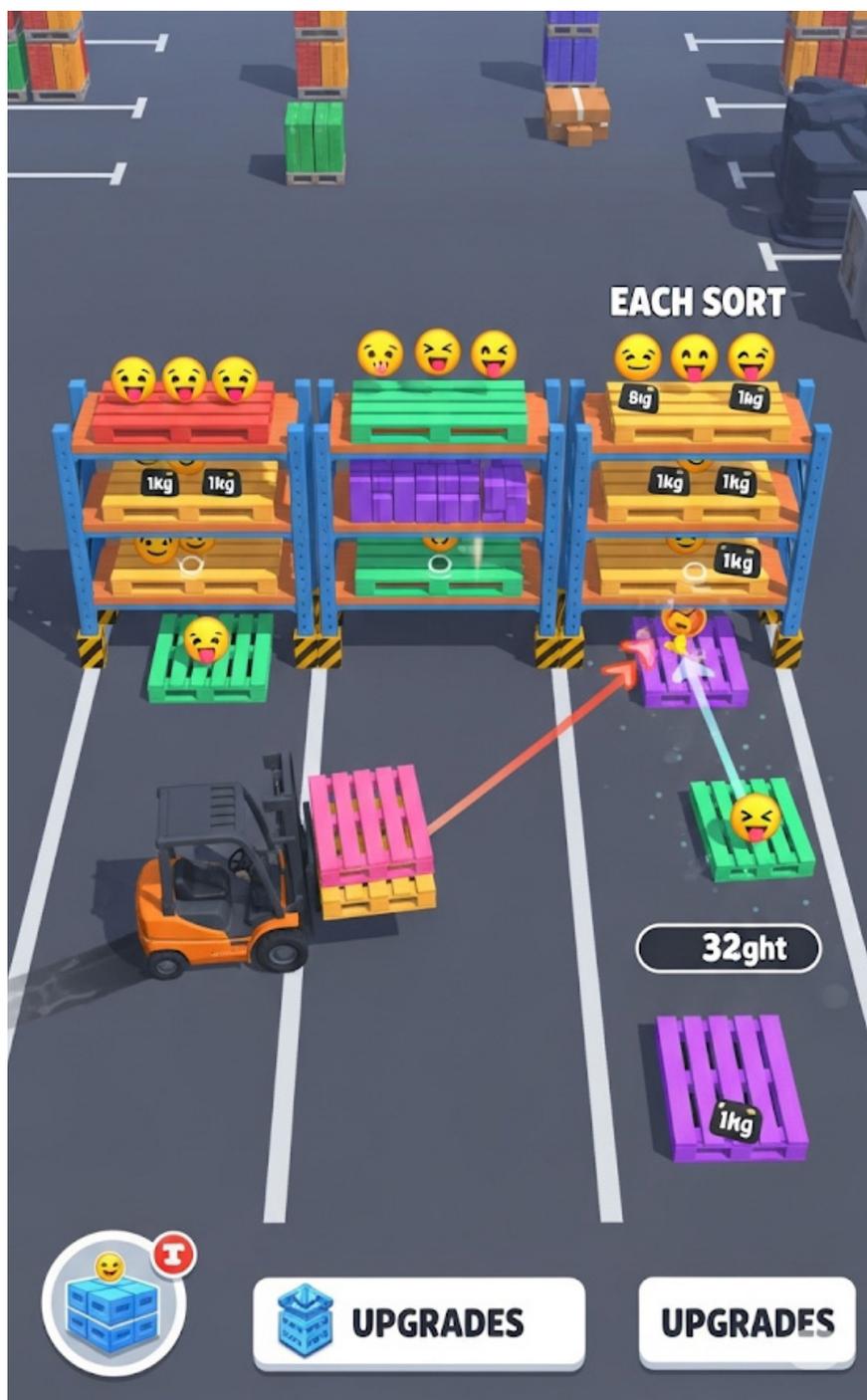
Nr. 4 Versuchen Sie die Form oder in ein Raster zu binden, damit ein Gemälde dabei entstehen könnte

Nr. 5 Legen Sie Vectorpunkte an die Formen und verzerren Sie das Bild, wie Sie es haben möchten

Nr. 6 Dadurch entstehen neue Perspektiven, die ein neues Bild abgeben

Nr. 7 Drücken Sie auf den Button „Diatomication“ und erhalten Sie ein Raster durch die KI Bilderrenderung ein neues Verbindungsbild für Ihre t-shirts oder andere Materialien

Nr. 46 Counterfork



Nr. 46 Counterfork

Nr. 1 Euro Palletten liegen durcheinander auf einem Parkplatz

Nr. 2 Versuchen Sie die Palletten, in die vorhandenen, richtig mit Farbe zugeordneten mit Gewichtsspezifischen Angaben zu zuordnen

Nr. 3 Die Palletten leuchten auf dem Parkplatz auf, die Gabel des Staplers muss im richtigem Zeitpunkt, die richtige Farbe haben, um die farbige gesehene Palette aufnehmen zu können

Nr. 4 Das Gewicht der Palletten variiert und bringt Sie in Schwierigkeiten, wenn Sie die Reihenfolge beim Aufsammeln nicht einhalten, das heißt z. B die Palette in grün wiegt 10kg, hat die Farbe grün, das Regal mit den Fächern ist z. B mit 10 Fächern offen

Nr. 5 Die ersten 5 Fächer sollen mit grünen Paletten zugeordnet werden, aber das Gewicht der Fächer ist unterschiedlich und die Farbe der Fächer variiert hin und her, daher muss man die richtige Farbe und das passende Gewicht der Paletten vom Parkplatz nehmen, die für das Fach des Regals definiert ist

Nr. 6 Die Paletten werden definiert in Farbe und passenden Gewicht in die korrekten Regalfächer zugeordnet

Nr. 7 Im nächsten Schritt darf man die Paletten mit Emojis beladen, vorsichtig aber, weil die Seitenstreben der Regalfächer, die Emojis, verschieden und abwechselnd, durcheinander anzeigen

Nr. 8 Die Regale werden aneinander gereiht zusammen stehen, um mögliche Verbindungen der Palletten zu komplettieren

Nr. 9 Das bedeutet, haben Sie im oberen Regal, Fach, gelbe Paletten gelagert und im Regal, Fach 2, mitte gelagert und im Regal, Fach 3, unten gelagert, schaffen Sie eine Verbindung die diagonal zusammen geführt werden könnte

Nr. 10 Haben Sie diese Verbindung geschaffen, verschwinden die Palletten aus dem Regal und nun haben Sie Platz für die passende Emoji Zuordnung

Nr. 11 Sammeln Sie Gewichts, Farb, Zuordnungspunkte, diagonal oder linear, um Upgrades zu kaufen

Nr. 12 Fügen Sie die Emojis der richtigen Reihenfolge zu und beladen Sie das Lager, bis es voll wird

Nr. 13 Vergessen Sie nicht, was Sie aufnehmen und positionieren und es in der Reihenfolge richtig setzen

Nr. 47 Stripfire

Nr. 1 2.785 D Graphic Flugzeuge fliegen von unten nach oben, wie in einem 2D Shooter aus den 80er Jahren und sammeln verschiedene Buchstaben auf

Nr. 2 Ein Buchstabe darf erst befeuert werden, damit er aufgesammelt werden kann

Nr. 3 Das passiert, wenn der Buchstabe in Vectorpunkte unterteilt wird

Nr. 4 Buchstabe B z. B hat 6 Vektoren, die in kleinen Kreisen in Verbindung stehen, die Kreise haben auch unterschiedliche Farben. So muss man die richtige Feuerwaffen benutzen, um die Punkte zu aktivieren

Nr. 5 Ein Wort des Spiels wird am Anfang vorgegeben z. B „Book“

Nr. 6 Versuchen Sie die Punkte mit Ihren unterschiedlichen Farben durch Ihre dazu passende Feuerwaffe zu aktivieren, damit der Buchstabe aufleuchtet und bereit ist aufgesammelt zu werden

Nr. 7 Schnappen Sie die drehenden Buchstaben mit ihren Vectorpunkten zu aktivieren und die anderen Buchstaben freizuschalten, damit Sie per Touch das Wort Book in Verbindung zu bringen

Nr. 8 Während Sie das Wort „Book“ zusammenfügen, fliegen auf Die Upgrades zu bzw. Gegner, die Aussehen wie Emojis

Nr. 9 Als Zusatzspiel können Sie heranfliegende Noten in die Buchstaben, Vectorpunkte einsetzen, um die vorgegebenen Sound nachzuspielen

Nr. 10 Punkte gibt es für die Verbindung der Buchstaben und der Notenverbindung bzw. Gegner zerschneiden und Upgrades aufsammeln

Nr. 11 Verschiedene Musiker sind als Big Heads aus wählbar. In den Texten der Musiker sind die Worte, die man in diesem Spiel in Verbindung bringen sollte

Nr. 48 Rektorcat



Nr. 48 Rektorcat

Nr. 1 Man wählt sich eine Katze als Spielfigur aus dem Archiv aus

Nr. 2 Diese Katze stattet man mit der Standard Ausrüstung aus

Nr. 3 Das Spiel beginnt in Ego Perspektive oder in Third Person Perspektive

Nr. 4 Ziel des Spiel ist es die Mäuse zu befreien, die sich auf einer Burg versteckt haben

Nr. 5 Auf dem Spielgelände muss man folgende Etappe erreichen, bevor man sich zur Burg durchkämpfen darf

Nr. 6 Sammeln Sie vorgegebene Buchstaben ein, die als Wörter auf dem Spielgelände versteckt sind

Nr. 7 Haben Sie eine Vorgabe bekommen, diese zu erledigen, dann müssen Sie diese erfüllen, sonst bekommen Sie kein Passierschein für die Burg der Mäuse

Nr. 8 Die Vorgabe ist in diesem Fall, das Wort „Rektorcat“ zu sammeln

Nr. 9 Die befindlichen Buchstaben sind in der Spielewelt, die einem Gulliver Effekt ähnelt, versteckt

Nr. 10 Haben Sie den Anfangsbuchstaben schon gefunden, dann müssen sehr vorsichtig sein, diesen nicht zu verlieren, da die Gegenspieler Jagd auf Sie machen, um diese zu bekommen

Nr. 11 So läuft es hin und her und sie versuchen das Wort „Rektorcat“ in der Spielewelt mit den Buchstaben die verstreut in der Gulliver Welt herumliegen zu sammeln

Nr. 12 Falls keine Buchstaben mehr vorhanden sind, kommt es zum Zweikampf zwischen den Spielern, die schon welche gefunden haben

Nr. 13 Versuchen Sie, falls Sie gegenüber stehen oder sich nah am Gegner befinden, ihn in einem Beat‘m Up, wie bei Smash Brothers Mario herauszufordern

Nr. 14 Sammeln Sie genügend Upgrades in der Gulliver Welt, wie Waffen, Techniken, Kleidung, Rüstung und Power Ups und Vehicle, um den Kampf gegen Ihren Mitspieler besser gegenüber zu stehen

Nr. 15 Fall Sie den Kampf gewonnen haben, erhalten Sie den Buchstaben, der Ihnen fehlt

Nr. 16 Das Radar zeigt Ihnen, welche Gegner diesen Buchstaben besitzen, falls das Radar freigeschaltet ist

Nr. 17 Haben Sie das vorgegebene Wort „Rektorcat“ zusammengesucht oder erkämpft, müssen Sie den Weg zur Burg der Mäuse finden

Nr. 18 Auf dem Weg zur Burg, verwandelt sich die offene Spielwelt, die vorher in 3D gewesen war, in ein 2D Jump N'Run

Nr. 19 Wie bei Sonic oder Mario müssen Sie durch die Guillver Welt in 2D Hindernisse überwinden und Gegner ausweichen, die Ihnen den Weg zur Burg versperren oder schwer machen

Nr. 20 An der Burg, das Endziel des 2D Jump N'Runs angekommen, switcht das Spiel in eine 2.785 D Grafik oder 3D wieder zurück

Nr. 21 Erklimmen Sie die Burg, wie bei Stronghold und klettern Sie die Burg hinauf, indem Sie von Leiter zu Leiter springen, und so allmählig nach oben gelangen, stoßen Sie wie bei Pang Pang die fallenden Gegenstände mit einer Waffe oder Harpune von sich weg
Nr. 22 In der Burg angekommen, müssen Sie nur jetzt schnell genug sein, um die Mäuse einzufangen, die sich in den verschiedensten Katakomben verstecken.

Nr. 23 Haben Sie die geforderte Zahl gefangen, so müssen Sie wieder nach Hause gelangen, dies geschieht, wenn Sie wieder durch die Level spiegelverkehrt zurück gelangen

Nr. 24 Seien Sie vorsichtig und extrem wach, da die Zeit runterläuft bzw. Ein anderer Spieler das gleiche versucht wie sie zu meistern.

Nr. 25 Nachdem Sie die Mäuse eingefangen haben, bauen Sie sich mit ihnen ein Dorf auf, sie helfen Ihnen dabei es zu beschützen und es weiterzuentwickeln

Nr. 49 Trekleswitch



Nr. 49 Trekleswitch

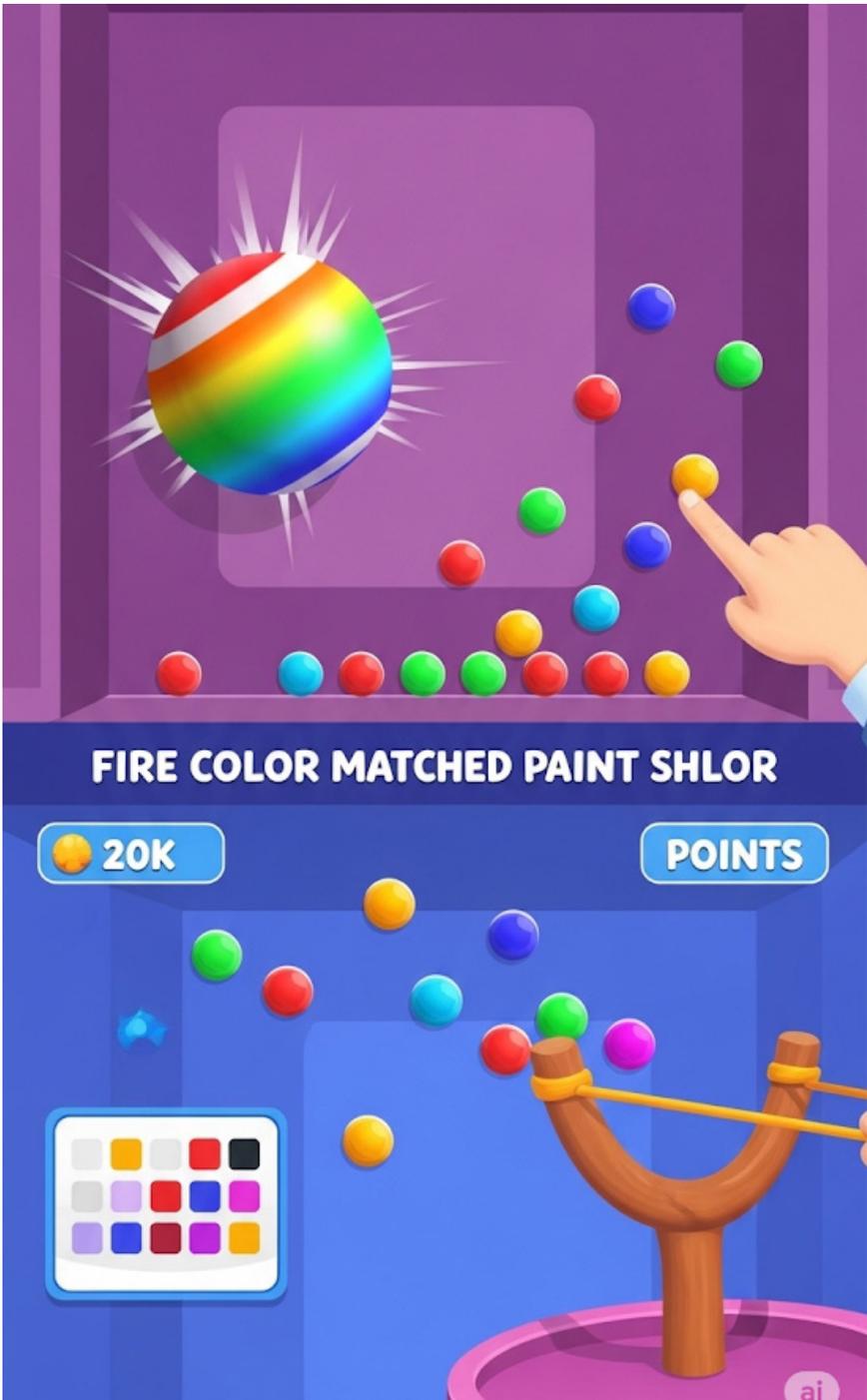
Nr. 1 Ein Traktor fährt über ein Raster Feld, mit verschiedenen Anordnungen, wo Blumen gepflanzt werden sollen

Nr. 2 Sammeln Sie vorher die richtigen Blumen ein, um Sie weiterzuentwickeln, dass bedeutet, Sie benötigen dazu die richtigen Zusatzprodukte, wie Wasser, Samen, Erde, Bienen usw., um das Feld zu bepflanzen

Nr. 3 Fahren Sie mit dem Traktor über ein freies Feld und pflanzen Sie nach einem entsprechenden Schema die gesammelten Blumen ein, das bedeutet z. B das vorgegebene Pflanzen, wie Rosen in ein bestimmtes Feld gesetzt werden müssen, um genügend Punkte zu erhalten

Nr. 4 Ist das Blumenfeld nach den Vorgaben des Rasters fertig gepflanzt, versuchen Sie, wie bei Candy Crush oder Tetris, die richtigen Blumen zueinander zuzuordnen, um es wieder aufzubauen, um danach ein neues Feld zu bepflanzen

Nr. 50 Overdiceball



Nr. 50 Overdiceball

Nr. 1 Man versucht einen großen Ball aus einem riesigen Raum zu retten

Nr. 2 Der Ball springt variabel in alle Ecken und ist nicht einfach zu fangen

Nr. 3 Der Ball verändert ständig seine Farbe und Sie müssen versuchen die Wände anzuklicken und Sie mit Farbe füllen bzw. zu colorieren, damit der Ball mit der richtigen Farbe an der Wand kleben bleibt

Nr. 4 Haben Sie es geschafft die Wand im exakten Zeitpunkt mit der richtigen Farbe zu setzen, wird wiederum der Ball dran kleben bleiben

Nr. 5 Jetzt versuchen Sie es, die anderen Bälle an der Wand kleben zu lassen

Nr. 6 Haben Sie das geschafft, dürfen Sie jetzt mit einer Spatzen-schleuder die Bälle, die sich an den drehenden Wänden befinden, mit einem Paintball befeuern, außerdem müssen Sie die richtige Farbe des Paintballs erwischen, damit der Ball der an der Wand klebt, ihnen Punkte dafür gibt und dann dadurch verschwindet

Nr. 7 Sonst springen die Bälle auf sie zurück und erhalten wieder eine andere Farbe

Nr. 8 Sie müssen die Bälle danach weg touchen, da Sie den Bildschirm blockieren oder befeuern Sie erneut

Nr. 51 Kengururun



Nr. 51 Kengururun

Nr. 1 Verschiedene Kängurus werden zur Auswahl gestellt und können Ausgerüstet werden

Nr. 2 Das Strecken Design wird vorgegeben und die Auswahl kann frei wählbar genutzt werden

Nr. 3 Das Multiplayer Racer Game kann als Solo oder als Multiplayer gespielt werden, Single Kampagne als Solo Run oder als Mehrkampf mit anderen Teilnehmern

Nr. 4 Auf dem Raceway befinden sich wie bei Mario Kart oder Crash Team Racing viele Upgrades zur Verbesserung der Kängurus

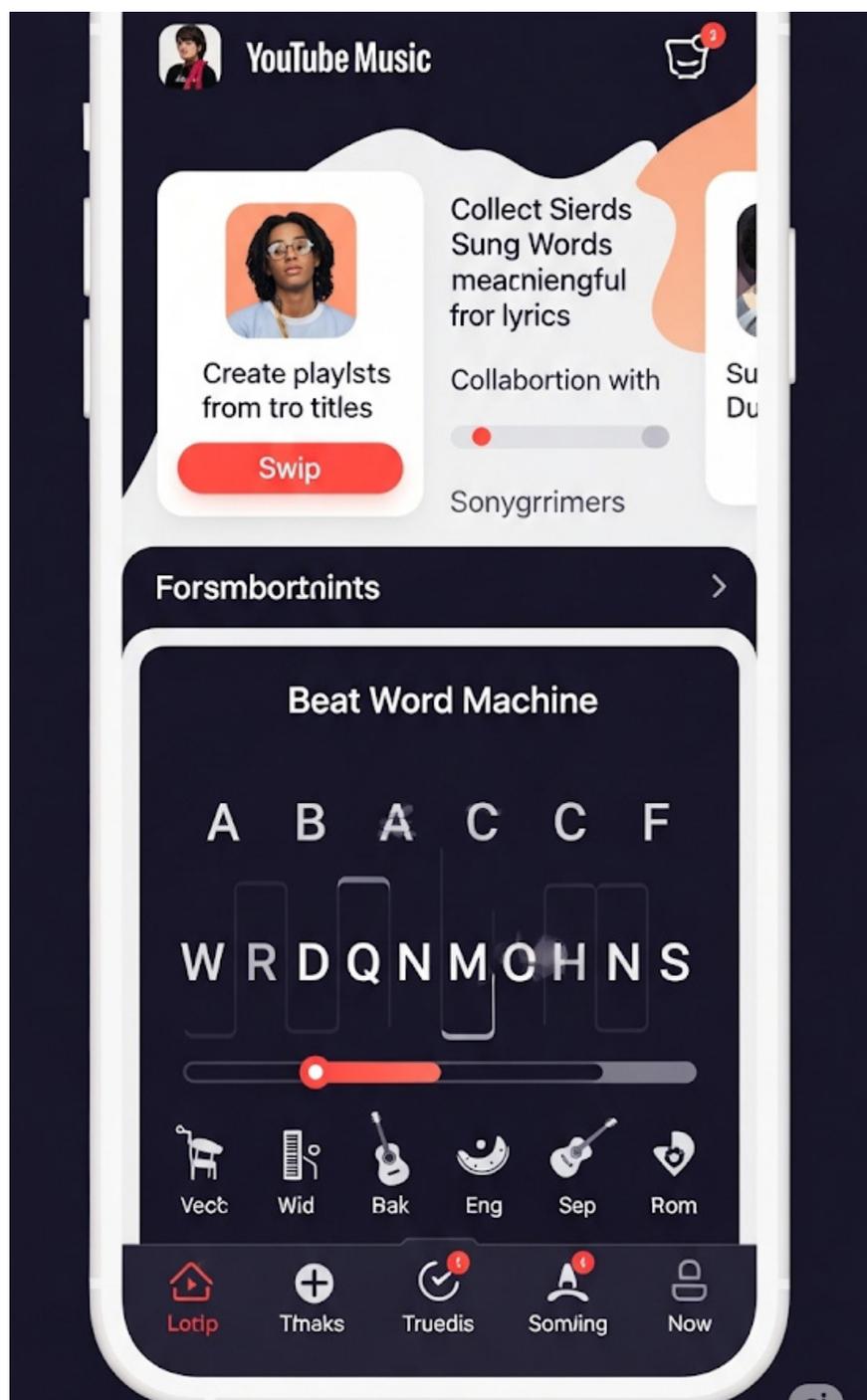
Nr. 5 Versuchen Sie der schnellste oder beste Kämpfer auf der Strecke zu sein

Nr. 6 Tauschen Sie Ihre Kängurus mit anderen online Mitgliedern aus und verknüpfen Sie es mit Ihrem Känguru Archiv

Nr. 7 Im single play müssen Sie wie bei einem solo run, der eine bestimmte Strecke vorgibt, die Upgrades und Bonus Aktivitäten sammeln um zu mehr Punkten zu kommen

Nr. 8 Im Multiplayer wird nach Rang und Zeit gefahren, vergessen Sie auch hier nicht die Upgrades zu sammeln, die zur Verbesserung des Kängurus dienen

Nr. 52 Excalibur



Nr. 52 Excalibur

Nr. 1 Swip Knopf in youtube music integrieren, ein Klick auf dem Knopf erstellt die Playlist in einer Geschichte die in den Namen der jeweiligen Titel des Songs geschrieben wurde

Nr. 2 Während ein Lied läuft wird ein Wort oder 3 Wörter gesungen, die im Hintergrund gespeichert werden wenn man auf Swip+ drückt. Hört man mehrere Lieder und speichert an einer Variablen Songstelle weiter diese Wörter, verknüpft der Swip Algorithmus diese zu einem Satz zusammen.

Nr. 3 Hat man einen Satz zusammen geswipt, wird ein neuer Versuch gestartet, um einen 2 Satz zu kreieren. Hat man 5 Sätze zusammen, so bekommt man einen Absatz, den man einen Songwriter zusenden kann der daraus die Geschichte weiterführen könnte. Der Songwriter oder nächste User kann einen neuen swip machen und einen passenden Absatz dazu gestalten

Nr. 4 Swipkiss bietet die Möglichkeit einen beat der geswipten Geschichte zu erstellen, das funktioniert indem man ein Wort der Geschichte sich passend dazu auswählt. Wir nehmen zum Beispiel, das Wort „reputation“.

Nr. 5 Der Buchstabe R wird in Vectorpunkte unterteilt, das heisst ein Punkt erhält eine Instrumenten Fähigkeit. Touchen Sie die kleinen Kreise, Vectorpunkte mit soft, medium, hard Druck an und ziehen Sie Diese aus oder zueinander. Der Druck auf die Punkte ergibt ein Sound zum Beispiel, oberer Punkt - Gitarre, unterer Punkt - Piano, mittlerer Punkt - Bass
diagonaler Punkt - Flöte und so weiter

Nr. 6 Das Wort Reputation in diesem Fall hat also 10 Buchstaben, also können damit 10 Sound Ebenen erstellt werden, die dann zueinander passend kreativ verbunden werden um den Beat zu erstellen.

Nr. 7 Die Beat Word Maschine kann an einem DJ Pullt integriert werden und viele Emotionen hervorrufen können.

Nr. 53 Marblemount



Nr. 53 Marblemount

Nr. 1 Es werden Murmeln in die Mitte eines Kreises gelegt, gehen wir davon aus, das jeder Spieler 4 Murmeln in die Mitte des Kreise leg, also 8 zusammen

Nr. 2 Zusammen haben wird dann 8 Murmeln

Nr. 3 Versuchen Sie diese Murmeln aus der Kreis Mitte aus dem Feld zu schupsen bzw. Wegzuklickern

Nr. 4 Wenn Sie eine Murmel aus dem Feld mit einer größeren Murmel befördert haben, so können Sie diese Behalten

Nr. 5 Das Feld des Spiel ähnelt einen Basketballballplatz, also versuchen Sie die Murmeln aus der Mitte nach außen zu befördern

Nr. 6 Falls Sie den ersten Stoß nicht schaffen, und die Murmeln sich auf dem Feld befinden, wird der Platz gemerkt und Sie müssen nun, als Basketball Spieler von diesem Feld, wo sich die Kugel befindet, die Murmel in den Murmel Korb treffen, wenn Sie noch treffen, dann bleibt die Kugel dort stehen, wo sie landet

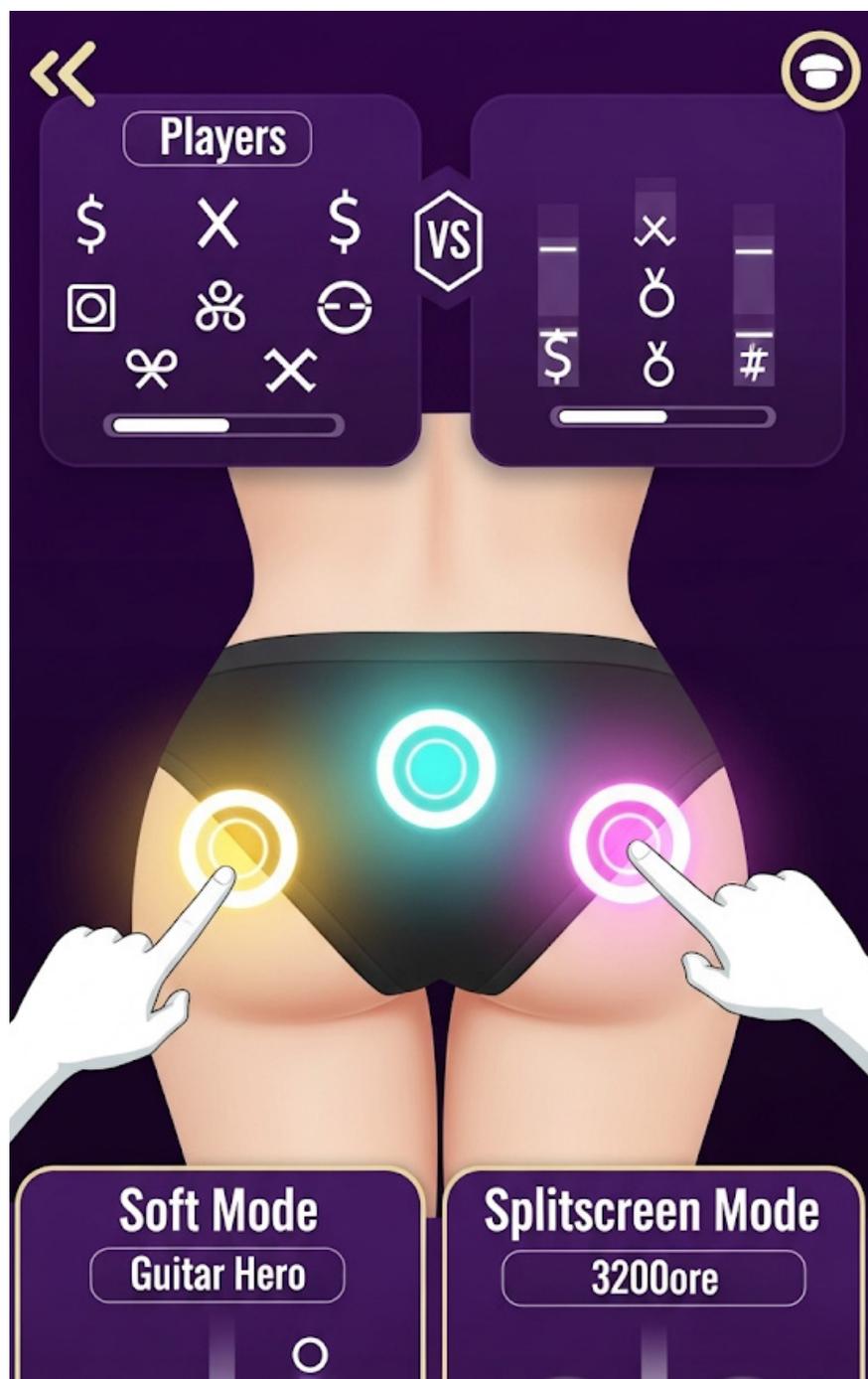
Nr. 7 Wiederum fällt die Murmel durch den Korb und platziert sich wieder in die Mitte des Feldes

Nr. 8 Letztendlich haben Sie eine Schleife im Spiel und müssen es wieder schaffen die Murmel komplett aus dem Feld zu entfernen

Nr. 9 Wird ein Fehlwurf gemacht, dann erhalten Sie ein Buchstaben, nämlich H, versuchen Sie Horse nicht zu bekommen, sonst müssen Sie 3 Murmeln als Strafe Ihrem Gegner übergeben

Nr. 10 Das Feld besteht aus mehreren Kreisen, falls eine Murmel ein Kreis überschreitet, bekommen Sie Punkte, die als Vorgabe zu erreichen sind, in unserem Fall 300 Punkte.

Nr. 54 WoobleWooble



Nr. 54 WoobleWooble

Nr. 1 Fotografieren Sie Ihr Hinterteil, dieses wird virtuell in eine Animationsfigur umgewandelt

Nr. 2 Es tauchen 3 Kreise jeweils auf den Hinterteil auf, touchen sie diese mit soft, medium, hard touch an, um das Hinterteil zum wooblen „wackeln“ zu bringen

Nr. 3 Tippen Sie die Kreise die aufleuchten im richtigen Moment an, um Punkte zu erhalten und um einen Sound der durch die Kreise vorgegeben wird, zu generieren

Nr. 4 Haben Sie es geschafft das Hinterteil zum wooblen „wackeln“ zu bringen, und den Sound zu generieren, dann können Sie gegen einen anderen Mitspieler antreten

Nr. 5 Im Vs. Modus mit den Gegner versuchen Sie wie bei guitar hero die sound und Symbole zu generieren, umso mehr Punkte zu erhalten

Nr. 6 Im Splitscreen wooblen „wackeln“ Sie so lange bis die vorgegebene Punktzahl erreicht wird, oder das Hinterteil aufhört an zu woobeln

Nr. 7 Letztendlich bekommen Sie nach erreichter Punktzahl ein twerk zu sehen

Nr. 55 Medisoundcat



Nr. 55 Medisoundcat

Nr. 1 Verschiedene Bälle springen auf sie zu, versuchen Sie die Bälle mit einer Katzenpfote in kleinere Bälle zu zerkleinern

Nr. 2 Die Farben der Bälle sind verschieden und springen variabel in einem Raster hin und her

Nr. 3 Nach der Zerstückelung der Bälle, müssen Sie diese dann zu Formen getoucht werden, das heißt zum Beispiel, ein Ring, ein, Quadrat, ein Rechteck muss mit den kleinen Bällen geformt werden

Nr. 4 Haben Sie eine Form zusammengestellt gibt es dafür Punkte, versuchen Sie nun die Form in das Raster zu setzen

Nr. 5 Der Hintergrund des Raster wird dann in Zukunft aus vielen kleinen Ballformen bestehen, die dann später anfangen zu leuchten

Nr. 6 Versuchen Sie die aufleuchtenden Bälle nach einer Vorgabe zu drücken, damit ein Sound generiert werden kann

Nr. 7 Ziel ist es den richtigen Sound zu finden, umso die Katze zu animieren ein Lied für Sie zu singen

Nr. 8 Wenn Sie es geschafft haben die Katze ein Lied fertig zu singen, dann bekommen Sie als Belohnung ein Gutschein für Ihr Haustier

Nr. 56 Bondsid



Nr. 56 Bondsid

Nr. 1 Wir wählen uns Stühle aus dem Archiv aus, oder wir gestalten Sie selber

Nr. 2 Sie bekommen zur Auswahl ca. 70 Stühle mit verschiedenen Eigenschaften, mit denen Sie eine Pyramide versuchen aufzubauen

Nr. 3 Seien Sie schneller als James Bond, das heißt, er versucht mit einer Paintball Waffe die Stühle in andere Farben zu färben

Nr. 4 Die Stühle müssen in einer vorgeschlagenen Farbpalette die Angezeigt wird, nach einem Schema aufgebaut werden, sonst können Sie nicht weiter hochstapeln

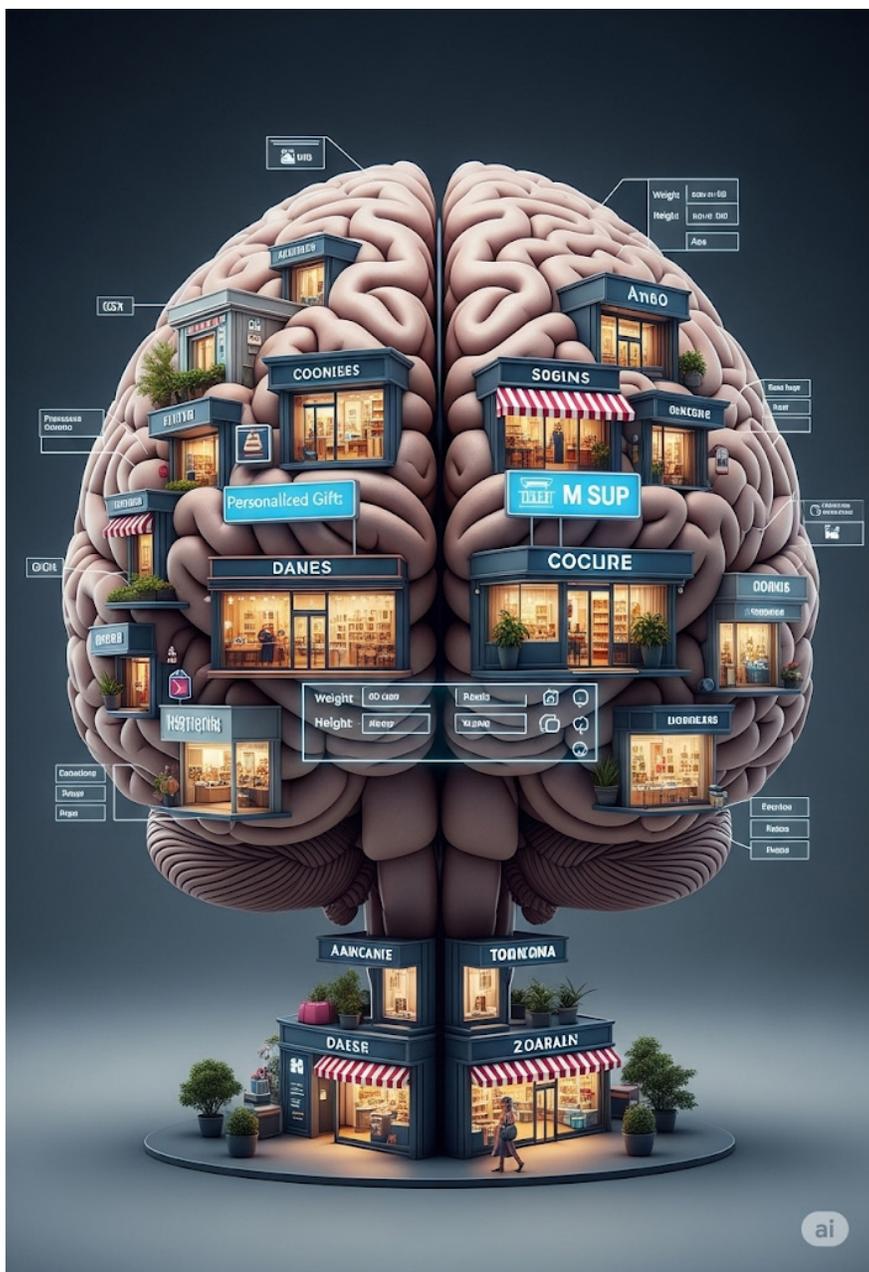
Nr. 5 Zum Beispiel ist die erste Steigung grün gebaut worden, so muss die nächste eventuell blau und rot werden, achten Sie immer darauf das James Bond auf die Stühle zielt und Sie die Schüsse aus der Paintball Waffe versuchen mit Touch wegzudrängen

Nr. 6 Ist die Pyramide zusammengestellt, so muss James Bond versuchen auf die richtigen Stühle zu hüpfen, um die Pyramide besteigen zu können

Nr. 7 Letztendlich sitzt James Bond auf den höchsten Stuhl der Pyramide, und nun müssen Sie die Farben der Stühle anderes colorieren, damit die Pyramide wackelt und brüchig wird, damit James Bond davon runterfällt.

Nr. 8 Fällt James Bond eine Stufe runter, so switch das Spiel wieder zum Aufbau zurück

Nr. 56 Bondsid



Nr. 57 Presentbrain

Nr. 1 Auf dem Gehirn werden verschiedene Geschäfte, die für einen Einkaufsladen gedacht sind, angezeigt

Nr. 2 Geben Sie folgende Daten ein, damit für Sie das richtige Präsent von den Einkaufsläden bestimmt werden kann

Nr. 3 Geben Sie Ihr Gewicht, Ihre Größe, Ihre Alter ein

Nr. 4 Nun gehen Sie mit der App in ein Einkaufsladen

Nr. 5 Massieren Sie nun das Gehirn mit soft, medium, hard touch, es poppen nun variable Geschäfte auf, die Ihnen ein Präsent vorschlagen

Nr. 6 Wählen Sie nun ein Geschäft aus und gehen Sie dort hin

Nr. 7 An der Kasse zeigen Sie nun das Vorgeschlagene Präsent, Sie bekommen nun das Präsent was Sie wollen und erhalten 13% Prozent Rabat darauf. Viel Spaß beim schauen und einkaufen

Nr. 58 Discoantre



Nr. 58 Discoantre

Nr. 1 Versuchen Sie eine große Diskothek aufzubauen

Nr. 2 im Inneren der Diskothek, wird wie bei Guitar Hero der Sound für das Spiel erstellt

Nr. 3 Wie ihn einem 3d Shooter versuchen Sie die generierte Soundkugel der anderen Discotheken zu erobern bzw. In Ego Perspektive die anderen Mitspieler auszuschalten

Nr. 4 Haben Sie die Soundkugel erobert, so müssen Sie diese bei Ihnen in der Diskothek installieren und den Sound der anderen Diskothek nachspielen um Punkte zu erhalten

Nr. 5 Versuchen Sie die anderen Soundkugel der Discotheken zu sammeln, um wie bei guitar hero, den Sound in Ihrer Diskothek zu spielen

Nr. 6 Zuerst müssen Sie aber alle Gegner eliminieren

Nr. 7 Wie bei capture the flag wird nun versucht die Soundkugel zu erobern

Nr. 8 Sind 2 Spieler eventuell übrig in der Diskothek geblieben, so switch das Spiel in die Beat' em Up Perspektive

Nr. 9 Ziel ist es eine geforderte Punktzahl zu erreichen umso das Spiel zu gewinnen

Nr. 59 Dreamcast+ Hardware



ai

Nr. 59 Dreamcast+ Hardware

Nr. 1 Eine Kugel wird an die Decke gehängt, wo eigentlich eine Lampe ist

Nr. 2 In der Kugel befinden sich 360 Kamera Sensoren, die dein Zimmer in ein Virtual Reality Zimmer aufnehmen

Nr. 3 Außerdem ist die Kugel mit Lautsprechern ausgestattet und WiFi, Bluetooth, SD Karte und einem Blue Ray Slot

Nr. 4 Die Kugel leuchtet auch mit verschiedenen Farben und ist mit Sprachsteuerung ausgestattet

Nr. 5 Legt man eine CD ein wird das Spiel auf den Handheld bzw. Hdmi, Wifi Adapter gestreamt

Nr. 6 Sie haben nun auch einen Handheld, wie bei einer Nintendo Switch, der mit der Kugel verbunden ist

Nr. 7 Letztendlich können Sie Ihr aufgenommenes Virtual Reality Zimmer auf den Handheld begutachten und Ihre Produkte zur Show präsentieren können

Nr. 8 Ihr Zimmer wird von nun an in eine 3d Spielewelt umgewandelt und Sie können dieses mit neuen Produkten upgraden

Nr. 60 DY YouTube Music



Nr. 60 DY YouTube Music

DJ YT 2 Songs werden parallel in yt music verfügbar sein, die abgespielt werden können.

Jetzt hast du die 2 Player geöffnet und ziehst den Player in der Mitte nach oben, es öffnet sich ein Buchstabe mit Vektorpunkten, mit dem du die Songs technisch aufeinander abstimmen kannst ...

Die Rechte an den Instrumentalbeats der Vektorpunkte des Buchstabens und des Wortes verbleiben bei den Urhebern der Musikstücke und neue Instrumentalbeats werden von Usern und YT zur Verfügung gestellt

Mit freundlichen Grüßen, Ihr DJ SWIP

Nr. 61 Homewifer



Nr. 61 Homewifer

Nr. 1 Sie bauen sich eine Wohnung mit 3D Elementen zusammen

Nr. 2 Fotografieren Sie Ihre bestehenden Produkte Ihres Zimmers und implementieren Sie diese in den 3D Wohnungsbereich

Nr. 3 Nachdem Sie das getan haben, schütteln Sie ihr Handy mehrmals in verschiedene Richtungen

Nr. 4 Jetzt sind die Produkte in Ihrem Zimmer coloriert worden und warten darauf geputzt zu werden

Nr. 5 Die User in Ihrem Raum versuchen mit einem Handschuh die Farbe der Produkte schnell und einfach zu entfernen

Nr. 6 Außerdem beschießen Sie die Produkte mit einer Paintball Kanone

Nr. 7 Haben die User ein Produkt gereinigt so kann dieses Produkt nun zur Verfügung für andere User die Ihren Raum betreten, gestellt werden

Nr. 8 Die Produkte erhalten nach der Reinigung nun einen Preis, je schneller das Produkt gereinigt wird, desto mehr Rabatt erhalten Sie nach dem Kauf

Nr. 62 Darmin



Nr. 62 Darmin

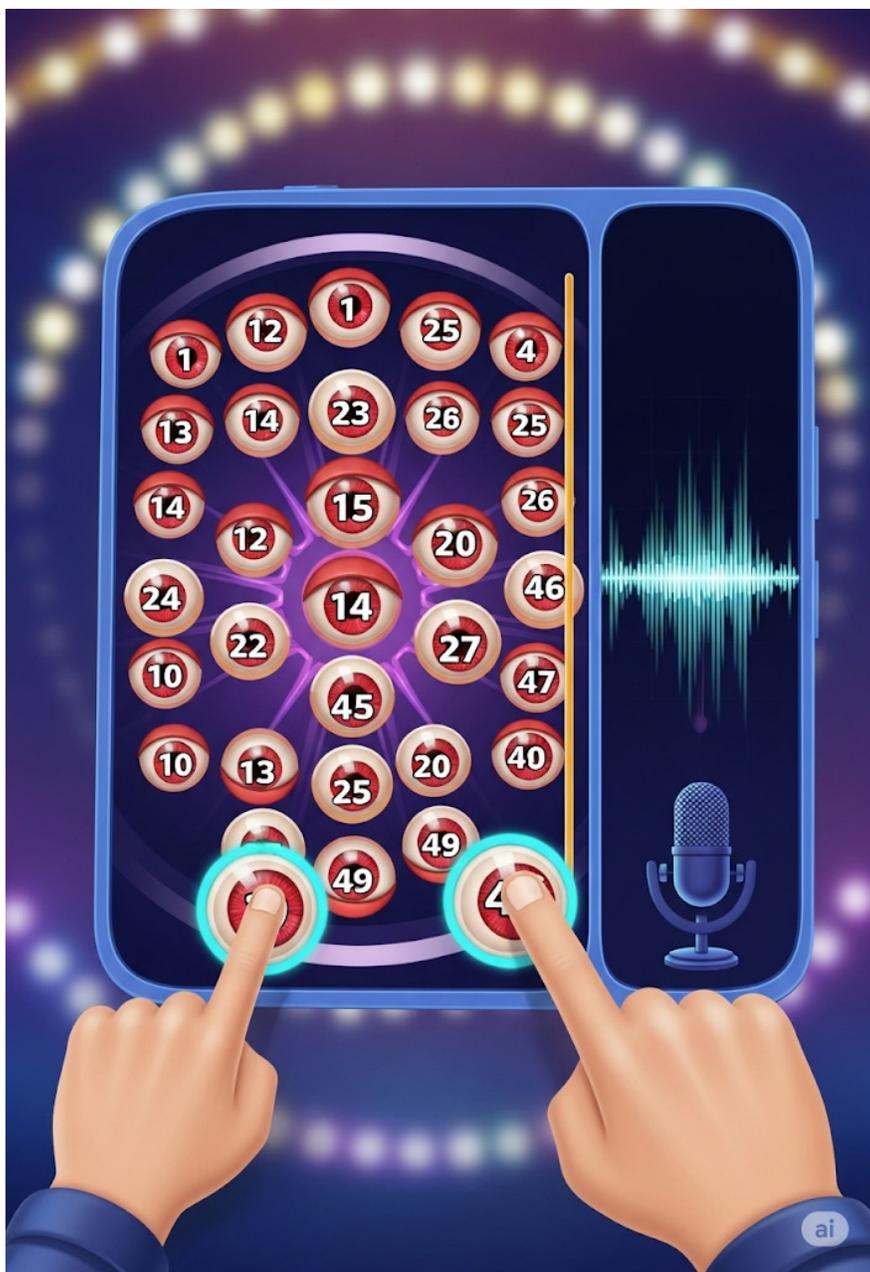
Nr. 1 Ein Darm wird im unteren Bereich des Displays angezeigt, führen Sie Essens Emojis in den Darm hinein die Ihnen gefallen oder eventuell schmecken könnten

Nr. 2 Der Darm gibt ihn ein positives Feedback falls die Essens Emojis zueinander passen oder ein Guter Geschmack vorhersehbar sein könnte

Nr. 3 im oberen Teil des Displays befindet sich ein Gehirn was mit dem Darm verbunden ist, das Gehirn zeigt nach erfolgreichen Feedback des Darms eine Auswahl von Geschäften, wo die passenden Artikel zu günstigeren Preisen erhältlich sind bzw. Rabatte ihnen zur Verfügung gestellt werden die sie einlösen können

Nr. 4 Sie haben nur 60 Sekunden um den Darm mit den Essens Emojis zu füllen um an das Feedback des Gehirns zu gelangen und die Angebote zu erhaschen

Nr. 63 Rednolo



Nr. 63 Rednolo

Nr. 1 rote Augen blinken auf und ab, versuchen sie im richtigem Augenblick auf die Augen zu tippen die jeweils eine Zahl von 1-49 aufzeigen

Nr. 2 Das Drehkarussell der Augen soll ihnen Glück geben und die richtigen Lotto Zahlen voraussagen können

Nr. 3 Sie müssen lediglich ins Mikrofon ein Lied in richtiger Reihenfolge singen, das heißt zur richtigen Zeit die richtigen Buchstaben im richtigen Augenblick mitsingen

Nr. 4 Wenn das Lied gesungen wird und die richtigen Zeilen mitgesungen werden, tauchen in den Augen die Zahlen von 1-49 auf, tippen Sie dann auf die drehenden Augen und speichern Sie Ihre Zahlen ab, die nach einem Buchstaben Sing Algorithmus generiert werden

Nr. 64 Babalaboom



Nr. 64 Babalaboom

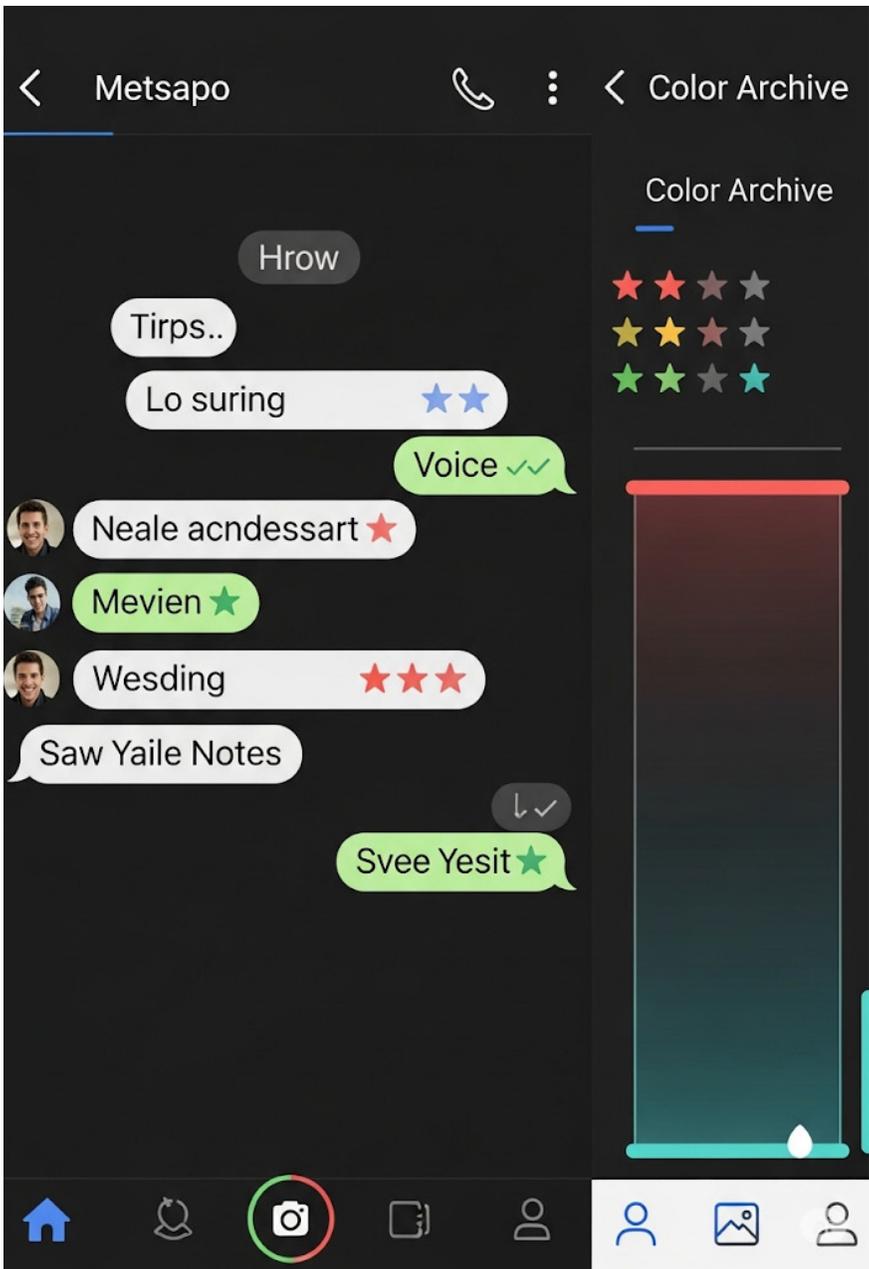
Nr. 1 Bomben müssen vor einem Tresor platziert werden, Memory puzzle, das bedeutet, platzieren Sie die Bomben an die richtigen Knackpunkte um damit nach der Explosion der Bomben den Tresor öffnen zu können

Nr. 2 im Tresor befinden sich Buchstaben

Nr. 3 Öffnet sich der Tresor, so müssen Sie die geforderte Zahl an Buchstaben herausangeln um den Lösungsansatz für den nächsten Tresor zu bekommen. Sie müssen mit einer Angel die richtigen Positionen erkennen und wie bei Sega bass fishing, im richtigem Zeitpunkt die Angel rausfahren und die Buchstaben herausfischen, die verstreut im Tresor herumliegen

Nr. 4 Haben Sie die geforderte Zahl gefangen, müssen Sie nun das Lösungswort für die Zündung der nächsten Bomben herausfinden

Nr. 65 Scrollsid



Nr. 65 Scrollsid

Nr. 1 Scroll Balken in What's App integrieren

Nr. 2 double Touch auf wichtige, Text, Voice, Bild Messages tippen und mit Stern markieren

Nr. 3 Scrollt man runter hält der scroll Balken an der Stelle an, die von ihnen vorher in der Historie als wichtig markiert wurde

Nr. 4 Der Scroll Balken ändert seine Farbe nach der Wichtigkeit der Text, Voice, Bild Passage

Nr. 5 Setzen Sie den Stern in andere Farbe ein, um die Wichtigkeit der Voice, Text, Bild Messages erkennbar zu machen

Nr. 6 Um schneller an die Wichtigsten Stellen zu gelangen, scrollt man von oben oder von unten ab, und der Scroll Balken hält an der wichtigsten Stelle an

Nr. 7 Speichern Sie die mit farbigen Stern markierten Voice, Text, Bild Messages ins Color Archiv ab und tippen Sie dann nur auf die Farbe der Sterne und schon gelangen Sie zur Information Position

Nr. 66 Devilglow



Nr. 66 Devilglow

Nr. 1 Der Teufels Charakter bewegt sich auf einer Ebene die sich in allen Richtungen variabel verschiebt

Nr. 2 Tippen Sie auf die Ebene-Fläche worauf der Teufel steht im richtigem Zeitpunkt und versuchen Sie mit soft, medium, Touch eine Farbe mit Sound der Ebene - Fläche zu zuweisen

Nr. 3 Versuchen Sie den Teufel zum Tanzen zu animieren

Nr. 4 Wenn der Teufel anfängt zu tanzen, so wachsen ihm Hörner, die als Auffangsstäbe für die geworfenen Ringe bevorstehen

Nr. 5 Versuchen Sie nun die passenden Ringe mit der richtigen Farbe auf die abwechselnden Hörner Farben des Teufels zu werfen. Die Ringe werden nur dann aufgenommen, wenn die Farbe mit der Fläche des Sounds übereinstimmt, worauf der Teufel auf der Ebene-Fläche steht

Nr. 6 Haben Sie alle Ringe auf die Hörner platziert, so fangen diese an zu Leuchten

Nr. 7 Der Teufel stößt daraufhin die Ringe aufs Display zurück und Sie müssen nun mit einer Harpune im richtigem Augenblick diese mit der korrekten Harpune Farbe treffen um Punkte zu bekommen und diese von der Bildfläche verschwinden zu lassen

Nr. 8 Wie bei Guitar Hero sind verschiedene Teufels Symbole durch die Harpune in die Ringe zu treffen, damit der Teufel wieder von Ebene-Fläche bzw. Von Fläche zu Fläche springen tut

Nr. 9 Lassen Sie den Teufel von vorne tanzen und batteln Sie sich um eine höhere Punktzahl im Mehrspielermodus gegen andere User

Nr. 67 Guitantre



Nr. 67 Guitantre

Nr. 1 Gitarre auf den Fernseher richten und gleichzeitig das Lied als Karaoke per Headset singen

Nr. 2 Die Buchstaben des Liedes zeigen im Verlauf Vectorpunkte auf, die Sie parallel auf Ihrer Gitarre nachspielen müssen

Nr. 3 Versuchen Sie die Sound Vectorpunkte zu treffen, spielen Sie nicht die richtigen Punkte-Kreise per soft, medium, hard touch auf Ihrer Gitarre, gibt es keine Punkte oder Upgrades

Nr. 4 Ihre Stimme muss passend der Karaoke in Höhen und Tiefen gesungen werden, sonst springen die Buchstaben auf und ab und damit erschwert sich die Sache, dies nachzuspielen

Nr. 5 Haben Sie ein Lied komplett fertig gesungen und es auf der Gitarre nach dem Buchstaben Vectorpunkte Schema nachgespielt, dürfen Sie sich ein neues aussuchen und im Vs. Modus gegen einen Konkurrenten gegenüber Treten

Nr. 6 Versuchen Sie den Sound mit der Gitarre einen neuen Touch bzw. Flave zu geben indem Sie auf der Gitarre per soft, medium, hard Druck die Instrumentals anders generieren

Nr. 7 Es werden, während gespielt wird Upgrades gesammelt, die das Spiel vereinfachen sollen und mehr Spaß bereiten, so können zum Beispiel einige Phrase der Karaoke übersprungen werden und Sie können den Lied einen neuen Flave verpassen

Nr. 8 Haben Sie den Lied ein neuen Flave verpasst, so können Sie online dieses Lied prooffen lassen und in ein Beliebtheit Archiv speichern, worauf alle Nutzer dieses Spiel Zugang haben und es eventuell versuchen nachzuspielen

Nr. 68 Swarmduck



Nr. 68 Swarmeduck

Nr. 1 Enten Rufen aus einem Gehege Buchstaben aus ihrem Mund heraus , versuchen Sie diese per touch zu fangen und daraus ein Wort zu bilden

Nr. 2 Sobald Sie das Wort haben wird dieses in Vectorpunkte verwandelt und fliegt in der Luft herum

Nr. 3 Schießen Sie auf die Vektorpunkte des Wortes und Sie erhalten dafür Noten, die Sie zusammen versuchen zusammenzutragen um ein Rhythmus hervor zu rufen, um damit die Enten tanzen zu lassen

Nr. 4 Jetzt können Sie die tanzenden Enten mit einem Netz einfangen um dafür Punkte bekommen

Nr. 5 Jäh länger eine Ente tanzt, desto schwerer ist es Sie einzufangen, darüber hinaus wechselt Sie die Farbe, also achten Sie genau auf die Farbe des Fangnetzes, was ständig mit anderen Farben variiert

Nr. 69 Klatkadevila



Nr. 69 Klatkadevila

Nr. 1 Sitzen 6 Personen in einen Aufzug, versuchen Sie den Personen mit Gröl Geräuschen

Durch die Sound Anlage, die mit den Aufzug verbunden ist Paranoia zu machen. Sie grölen und Schreien Vokale ins Mikrophone des Handys hinein.

Nr. 2 Haben Sie das geschafft und die Menschen versuchen miteinander zu kommunizieren, tauchen Buchstaben über die Köpfe der Menschen auf, die ein Lösungswort ergeben könnten, um in den nächsten Aufzug zu kommen, um an die Spitze letztendlich des Hochhauses zu gelangen

Nr.3 Versuchen Sie mit einem Soundpult die Gehirne der Menschen in Erregung zu bringen, damit immer wieder neue Buchstaben in Zukunft auftauchen

Nr. 4 Ist ein Lösungswort erkannt worden, so tippen Sie dieses in den Schaltpult der Aufzugsanlage, damit Sie in das nächste Aufzugslevel gelangen können

Nr. 5 Ziel ist es die Personen durch die Geräusche zum Nachdenken zu bewegen, um in den nächsten Aufzug zu gelangen

Nr. 6 Sie müssen das Handy in der Luft auf und ab ziehen, um den Aufzug in Bewegung zu setzen

Nr. 7 Haben Sie es geschafft das Wortspiel bzw. Die Geschichte des Teufels zu lösen gelangen Sie zum höchsten Punkt des Hochhauses

Nr. 8 Am höchsten Punkt angelangt springen Sie vom Hochhaus und versuchen in einen Krankenwagen zu landen, wo Ihr Gehirn mit neuen Wörtern technisch frisiert wird, dies geschieht wenn Sie die Vectorpunkte ihres Namens in verschiedene Richtungen ziehen und in zum Denken anregen, damit Sie wieder an den Start gehen können um ein anderes Hochhaus besetzen zu können, um wiederum eine neue Geschichte zu erkennen.



Nr. 70 Pubcrawler

Nr. 1 Verschiedene Personen klicken auf eine Fläche, die sich auf dem Display hin und her bewegt. Wie bei einem Memory puzzle Spiel müssen Sie sich die Getränke merken die aufgezeigt werden und nach kurzer Zeit wieder verschwinden

Nr. 2 Nach erfolgreicher Zusammenstellung des Memory Puzzles, müssen Sie nun die Getränke wie bei Fruit Ninja in einem Getränkekasten auffangen. Sie haben mehrere Getränkekästen zur Auswahl, versuchen Sie die Firmenlogos der Getränke bzw. die Getränke in den Firmenkästen zu fangen

Nr. 3 Während Sie das tun, müssen Sie Bomben ausweichen und Händen, die versuchen Ihnen die Getränke zu zerstören oder wegzunehmen

Nr. 4 Touchen Sie die fliegenden Hände mit dem Finger von den heranfliegenden Flaschen weg, genauso wie die Bomben
Sammeln Sie Punkte in den sie die Flaschen einfangen und in die Kiste befördern

Passen Sie auf die richtigen Flaschen in die Kiste zu bringen, sonst müssen Sie von vorne anfangen und das Memory puzzle wieder lösen

Nr. 5 Sie müssen außerdem den Flaschen das richtige Logo per touch zuweisen, dies geschieht wenn Sie in der Luft den Flaschen das passende Logo ankleben. Die Flaschen werden langsamer, wenn Sie ganz nah sich vor Ihnen befinden. Rotieren Sie die Flasche in die korrekte Richtung, um Sie dann in die Kiste zu befördern.

Diese Kiste bewegt sich am unteren Display von links nach rechts. Ziehen Sie dann die Flaschen nach unten, um Sie aufzufangen

Nr. 6 Haben Sie einen Kasten vollgemacht, erhalten Sie dafür ein Geschenk Coupon, den Sie in Ihrer lieben Bar einlösen können

Nr. 71 Punchinyourface



Nr. 71 Punchinyourface

Nr. 1 Fotografieren Sie mit Ihrem Smartphone Ihr Gesicht, nun bekommen Sie, wie beim Punch out beim Super Nintendo, Boxhandschuhe um es zu bearbeiten

Nr. 2 Versuchen Sie abwechselnd auf A und B Knöpfe zu drücken und das Gesicht zu treffen was wie ein Zirkusclown aus einer Box herausspringt und Sie variiert

Nr. 3 Treffen Sie das Gesicht, erhalten Sie einen Buchstaben in der Position, wo Sie den Punch gelassen haben

Nr. 4 Der Buchstabe ist nun in Vectorpunkte unterteilt, versuchen Sie die Vectorpunkte nun zu treffen um Punkte und einen Instrumentalen Sound von verschiedenen Instrumenten zu erhalten

Nr. 5 Oben im Display ist ein Wort vorgegeben was per Punch in, im Gesicht entschlüsselt werden muss, daher müssen Sie verschiedene Stellen im Gesicht mit dem Boxhandschuhen treffen, um die Buchstaben mit den Vectorpunkten freizuschalten

Nr. 6 Haben Sie das vorgegebene Wort herausgeboxt und die Vectorpunkte getroffen erhalten Sie Punkte und den generierten Sound, der das Gesicht wieder zum Tanzen bringt

Nr. 7 Letztendlich kann man das Spiel im Split screen spielen und herauszufinden wer den besseren Sound bzw. Die besseren Treffer und mehr Punkte bei den Worten sammeln kann

Nr. 72 Oasisrun



Nr. 72 Oasisrun

Nr. 1 Sie sind auf einer einsamen Insel und versuchen durch eine Oase mit einem Schlauchboot die Strecke zu erreichen, die Ihnen vorgegeben wird

Nr. 2 Um die Oase sind Kanonen positioniert, die Ihnen das Ziel erschweren die Strecke zu bewältigen

Nr. 3 Die Kanonen feuern Buchstaben mit Vectorpunkten auf Sie, das bedeutet, dass Sie versuchen müssen im richtigen Zeitraum die Vectorpunkte zu eliminieren und versuchen die Buchstaben davon zu befreien um den Buchstaben einzufangen zu können

Nr. 4 Sammeln Sie so viele Buchstaben wie möglich ein, um daraus einen Weg zu errichten der zu einem Schatz führt. Legen Sie die Buchstaben auf das Wasser und paddeln Sie darauf zum nächsten Checkpoint

Nr. 5 Am Schatz angelangt müssen Sie nun aus den Buchstaben das richtige Lösungswort herausfinden um den Schatz zu öffnen um neue Upgrades zu erhalten

Nr. 6 Die Streckenführung geht so lange weiter bis Sie nicht mehr aus den Buchstaben einen Wegweiser bauen können, also versuchen Sie die Buchstaben einzufangen und die Vectorpunkte zu treffen die Ihnen angezeigt werden

Nr. 7 Die Kanonen werden von anderen Benutzern benutzt und variieren Ihre Schlagfertigkeit bzw. Sie erhalten die passenden Buchstaben zum Bau des Wegweiser der zum nächsten Schatz führt

Nr. 8 Letztendlich müssen Sie die vorgegebene Strecke bewältigen, die Zeit läuft ab und Sie erhalten auf den Weg Upgrades und Punkte für die Sammlung der Buchstaben

Nr. 73 Swishcar



Nr. 73 Swishcar

Nr. 1 Wählen Sie ein Auto in 3D ihres Liebling Fabrikats aus

Nr. 2 Bekleben Sie es vollflächig mit Werbung in einer 360 Grad Ansicht

Nr. 3 Schießen Sie auf die aufleuchtenden Werbungen des rotierenden Autos mit einer Paintball Waffe

Nr. 4 Treffen Sie eine aufleuchtende Werbefläche so gelangen Sie zur Hersteller Seite der Firma

Nr. 5 Der Clou ist dabei das sich das Auto in einem 3d Gitter befindet und sich variabel drehen tut

Nr. 6 Befeuern Sie zum Beispiel 3 Werbungen hintereinander, so dürfen Sie an die Werbungen dranzoomen um diese besser treffen zu können

Nr. 7 Letztendlich platzieren die Hersteller Mikro und Middle bzw. Large Werbungen in Pixelformat auf ihre Vehicle um ein Sponsoring in Zukunft zu ermöglichen

Nr. 8 Sie haben einmal am Tag Zeit innerhalb von 60sekunden so viele Werbeseiten zu treffen wie nur möglich sind

Nr. 9 Jeder Treffer von auserwählten Spielern die das Gesichter Karussell überstanden haben geht mit 0,03 Cent an Bedürftige Zwecke

Nr. 74 Bashkesh



Nr. 74 Bashkesh

Nr. 1 Basketballer Spieler sind als Pins - Hütte auf dem Spielfeld gesetzt und versuchen in einen Ring die Kugel zu verwandeln

Nr. 2 Die Pins - Hütte haben verschiedene Felder mit unterschiedlichen Farben

Nr. 3 Versuchen Sie das komplette Feld in eine Farbe zu colorieren indem Sie mit den farbigen Pins-Hütten versuchen die Kugel die auch eine bestimmte Farbe hat, wenn Sie auf ein farbiges Feld kommt in den Ring zu treffen

Nr. 4 Treffen Sie zum Beispiel 3 Felder in rot brauchen Sie nur noch 2 Felder in rot zu treffen damit das halbe Spielfeld sich rot färbt

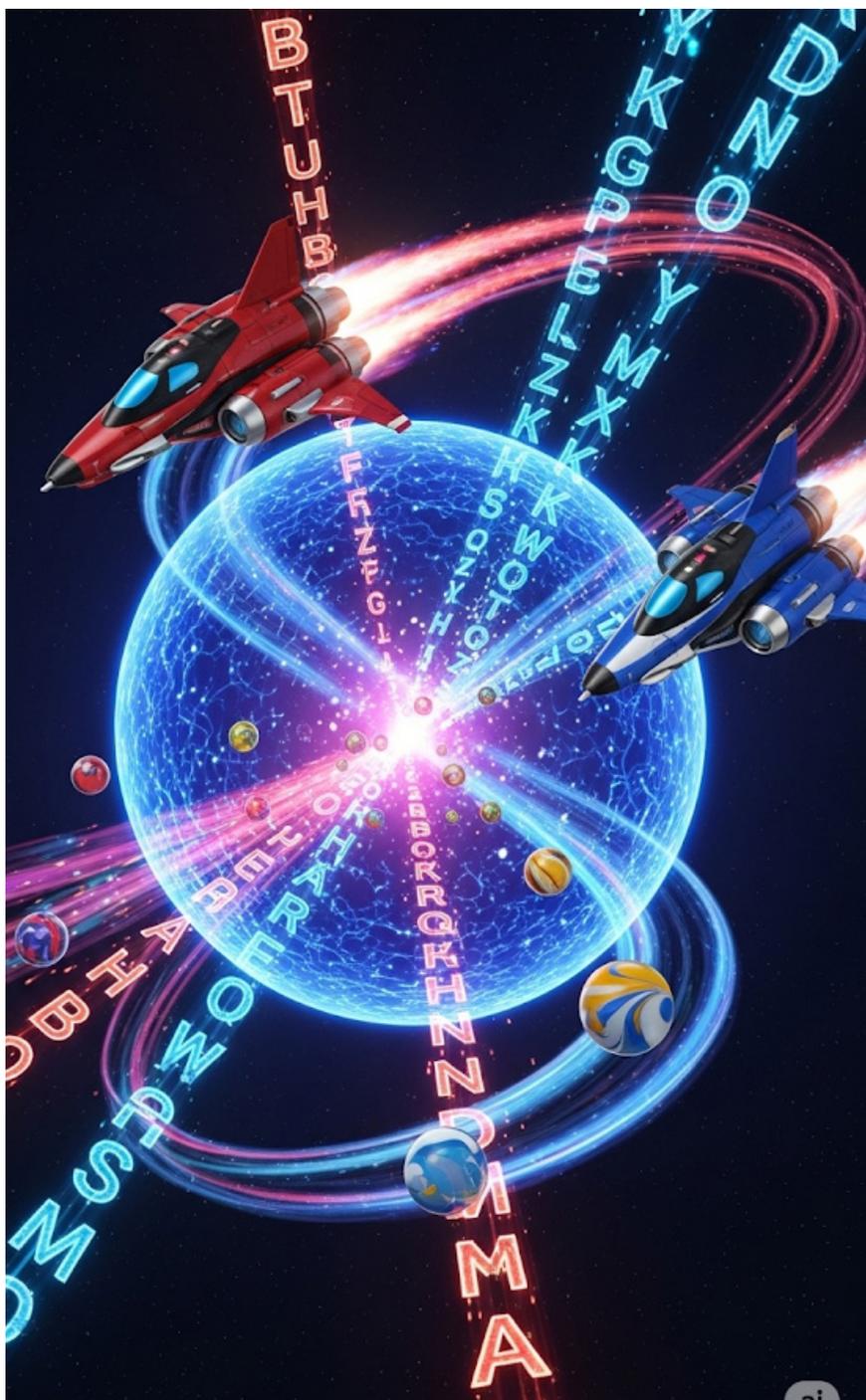
Nr. 5 Versuchen Sie das komplette Feld rot zu färben, dies geschieht wenn der Spieler an der Reihe ist und von den richtigen Feld der Farbe nicht weit entfernt vorm Ring steht, um ihn mit der Kugel zu treffen

Nr. 6 Die Kugel coloriert dann das Feld, wenn Sie darauf stehen bleibt, versuchen Sie zunächst den Pin-Hut mit den ersten Wurf der Kugel in den Ring zu treffen, damit der Hut zunächst die Farbe annimmt, die sie wollen

Nr. 7 Haben Sie den Pin - Hut coloriert so müssen Sie darauf warten das die Kugel auf Ihr Feld kommt und Sie von dort mit der richtigen Farbe den Ring damit treffen

Nr. 8 Wenn Sie treffen coloriert sich nun auch das Feld von dem Punkt an von wo Sie geworfen haben

Nr. 9 Ziel ist es das Feld wie bei Risiko zu colorieren und Punkte zu sammeln, wenn man die Kugel in den Ring befördert



Nr. 75 Marbelbash

Nr. 1 In der Mitte des Spiels befindet sich eine große Magnet Kugel, um die Kugel ein Kreis. Auf dem Kreis auf der linken Seite ist ein r-type artiges Raumschiff was sich in 360 Grad im den Kreis um die Magnet Kugel drehen kann. Auf der rechten Seite ein anderes R-Type ähnliches Raumschiff

Nr. 2 Die Magnet Kugel zieht alles mögliche an sich heran, in diesem Beispiel Buchstaben die bei einem Schuss des Raumschiff in Vectorpunkte unterteilt werden und kleine Kreise aufzeigen, auf die man dann letztendlich schießen muss, um den Buchstaben im Magnetfeld sicher auffangen zu können

Nr. 3 Trifft man nicht alle Vectorpunkte des Buchstabens so kann es passieren, dass diese an das Magnetfeld herankommt und dieses Schwächen tut, das darf zum Ende des Levels nicht passieren

Nr. 4 Für jeden abgeschossen Vectorpunkt und dadurch den gelösten Buchstaben den man auffängt, erhält man Punkte

Nr. 5 Teilweise nach mehreren Combos erhalten Sie Upgrades für Ihre R-Type ähnlichen Raumschiffe

Nr. 6 Das Spiel wird zu zweit gespielt und jeder kann die Richtung im Kreis bestimmen wo er sich bewegen kann, also 360 Grad in diesem Fall, man kann sich auch vom Kreis lösen und in das Spielfeld hineingezogen werden.

Nr. 7 im Magnet Feld wird ein Wort vorgegeben, was gezielt erreicht und aus den heranfliegenden Buchstaben gelöst werden muss

Nr. 8 Es kommen auch nicht nur Buchstaben auf Sie zu, sondern auch Murmeln in verschiedenen Farben, die Sie gesondert abballern müssen, um den Magnet der einen Energiebalken besitzt, schützen zu müssen. Wechseln Sie dazu Ihr passendes Waffenwerkzeug ein, um die geforderten Anforderungen der Gegner im Spielfeld, also Murmeln bzw. Buchstaben zu entlarven und auszuschalten.

Nr. 9 Es kommen auch nicht nur Buchstaben auf Sie zu, sondern auch Murmeln in verschiedenen Farben, die Sie gesondert abballern müssen, um den Magnet der einen Energiebalken besitzt, schützen zu müssen. Wechseln Sie dazu Ihr passendes Waffenwerkzeug ein, um die geforderten Anforderungen der Gegner im Spielfeld, also Murmeln bzw. Buchstaben zu entlarven und auszuschalten.

Nr. 76 Mointbeast



Nr. 76 Mointbeast

Nr. 1 Ein Berg muss bestiegen werden, das bedeutet, das Sie versuchen mit Ihrer Spielfigur von einer bergetappe zur nächsten zu gelangen, um den Berg zu erklimmen

Nr. 2 Sie müssen folgendes tun, um vom Start in die nächste Etappe zu gelangen

Nr. 3 Werfen Sie Buchstaben auf den Berg, die Buchstaben haben Vektorpunkte mit denen Sie sich am Berg festhalten können

Nr. 4 Sie haben ein komplettes Alphabet zur Auswahl, was Ihnen hilft den Berg mit den Buchstaben und dessen Vectorpunkten zu besteigen

Nr. 5 Werfen Sie zum Beispiel ein K, was ca. 5 Vectorpunkte besitzt auf eine Steigung so können Sie das Seil an die Vectorpunkte klemmen, um von dort an den nächsten Buchstaben an eine andere Stelle zu platzieren

Nr. 6 Nutzen Sie das gesamte Alphabet variabel aus um an die schnellste Route zum Gipfel zu kommen

Nr. 7 Hangeln Sie sich vom Buchstaben zu Buchstaben hinauf und sammeln Sie extra Upgrades, die ihr Spiel erleichtern oder damit sie Hindernisse aus dem Weg schaffen können, die sie auf den Weg nach oben bedrängen

Nr. 8 Passen Sie auf die Farben der Vectorpunkte auf, da diese unterschiedliche Stärken besitzen und manche nicht lange benutzt werden können

Nr. 9 Nutzen Sie Ihr Seil im richtigem Moment auf die Buchstaben - Vektorpunkte ein um schnell an das Ziel des Spiels zu kommen, nämlich den Gipfel des Berges zu besteigen

Nr. 10 Ihre Punkte beim klettern werden Ihnen zugeteilt und je schneller Sie ans Ziel kommen desto mehr Punkte erhalten Sie dafür

Nr. 8 Passen Sie auf die Farben der Vectorpunkte auf, da diese unterschiedliche Stärken besitzen und manche nicht lange benutzt werden können

Nr. 9 Nutzen Sie Ihr Seil im richtigem Moment auf die Buchstaben - Vektorpunkte ein um schnell an das Ziel des Spiels zu kommen, nämlich den Gipfel des Berges zu besteigen

Nr. 10 Ihre Punkte beim klettern werden Ihnen zugeteilt und je schneller Sie ans Ziel kommen desto mehr Punkte erhalten Sie dafür

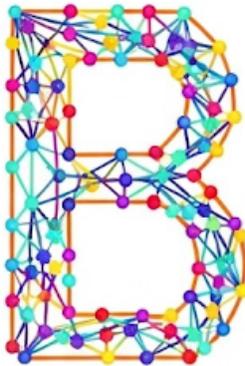
Nr. 77 Wallmodo



Nr. 78 Canwe

VECTOR SAME SCORE SEQUENCE SPERS

3:6:70



CLCKES



A C J S

A L G Z

The image shows a game interface with a blue background. At the top, there are four labels: 'VECTOR SAME', 'SCORE SEQUENCE', 'SPERS', and a timer '3:6:70'. The main area features a large letter 'B' made of a colorful network of nodes and lines. Below it is a button labeled 'CLCKES' with a hand cursor icon pointing at it. At the bottom, there are several vertical white bars, each containing a letter made of the same colorful network: 'A', 'C', 'L', 'J', 'G', 'S', and 'Z'.

Nr. 77 Wallmodo

Nr. 1 Ein Spieler versucht einen Ball zu fangen, Sie müssen den Spieler steuern und falls Sie den Ball gefangen haben, müssen Sie diesen auf eine Wand Zurückschleudern die mit Buchstaben Vectorpunkten bemalt ist

Nr. 2 Versuchen Sie die Vectorpunkte zu treffen um den Buchstaben zu eliminieren, es tauchen ständig neue Buchstaben auf, die von Ihnen anvisiert und zerstört werden

Nr. 3 Jeder Vectorpunkt ergibt ein instrumentalisches Geräusch, was Sie dann versuchen in Sound Noten zu bringen, die Sie dann zu einem Lied zusammenstellen können

Nr. 4 Die Buchstaben rotieren und werden mal dicker und schmäler mit der Zeit, das verschärft das anvisieren und zurückschleudern des Balles

Nr. 78 Canwe

Nr. 1 Vectorpunkte eines Buchstabens aus der Vogelperspektive müssen nach einer Reihenfolge schnell hintereinander gedrückt werden

Nr. 2 Unter den ersten Buchstaben taucht ein 2ter auf, der genauso schnell bearbeitet werden muss

Nr. 3 Sie müssen das komplette Alphabet durchforsten und damit an das Ende des Spiels zu kommen

Nr. 4 Es geht hier nach Zeit, die Buchstaben sind manchmal schmäler oder dicker und die Vectorpunkte geben eine vorgegebene Reihenfolge der Farbe an, die man befolgen muss, sonst muss man wieder vorne anfangen das Spiel zu spielen

Nr. 5 Jeder Klick auf die richtige Farbe der Vectorpunkte ergibt einen Sound der abgespielt wird bzw. passend zum Hintergrund Beat Ihnen einen neuen Flave verpasst



Nr. 79 Haloweencrumb

Nr. 1 Fliegende Kürbisse fliegen herum, in den Kürbisse befinden sich Buchstaben

Nr. 2 Versuchen Sie die Kürbisse zu zerschlagen und die Kürbisse freizuschalten, damit die Buchstaben frei gemacht werden

Nr. 3 Haben Sie einen Buchstaben freigeschaltet, so müssen Sie diesen nun zusammen mit den anderen Buchstaben, die Sie freige-macht haben, zu einen Lösungswort verbinden

Nr. 4 Die Buchstaben haben Vectorpunkte die aufleuchten und Ihnen vorgeben, welcher Buchstabe zu einem passen könnte, verbinden Sie die Vectorpunkte mit touch zusammen und bilden Sie das Lösungswort fürs das Level, um in das nächste zu gelangen

Nr. 5 Es fliegen Bomben herum und etliche andere Gegenstände den sie versuchen müssen auszuweichen bzw. Diese Einzusammeln, um besser an die colorierten Kürbisse zu kommen, um diese dann frei zu machen

MUSEUM MEMORY GZZLE

The puzzle features several pieces with religious figures. A word search grid is overlaid on the puzzle. The grid contains the following words:

- A**: Angel (pointing to a piece with an angel)
- B**: Bible (pointing to a piece with a figure holding a book)
- C**: Candle (pointing to a piece with a figure holding a candle)
- K**: Kiss (pointing to a piece with a figure holding a book)
- V**: Virgin (pointing to a piece with a seated woman)
- P**: Pope (pointing to a piece with a figure in papal attire)
- B**: Bible (pointing to a piece with a figure holding a book)

Nr. 80 Thenview

Nr.1 Sie haben ein Memory puzzle von einem thenview Museum zusammengesetzt, dahinter verstecken sich Buchstaben mit Vectorpunkten

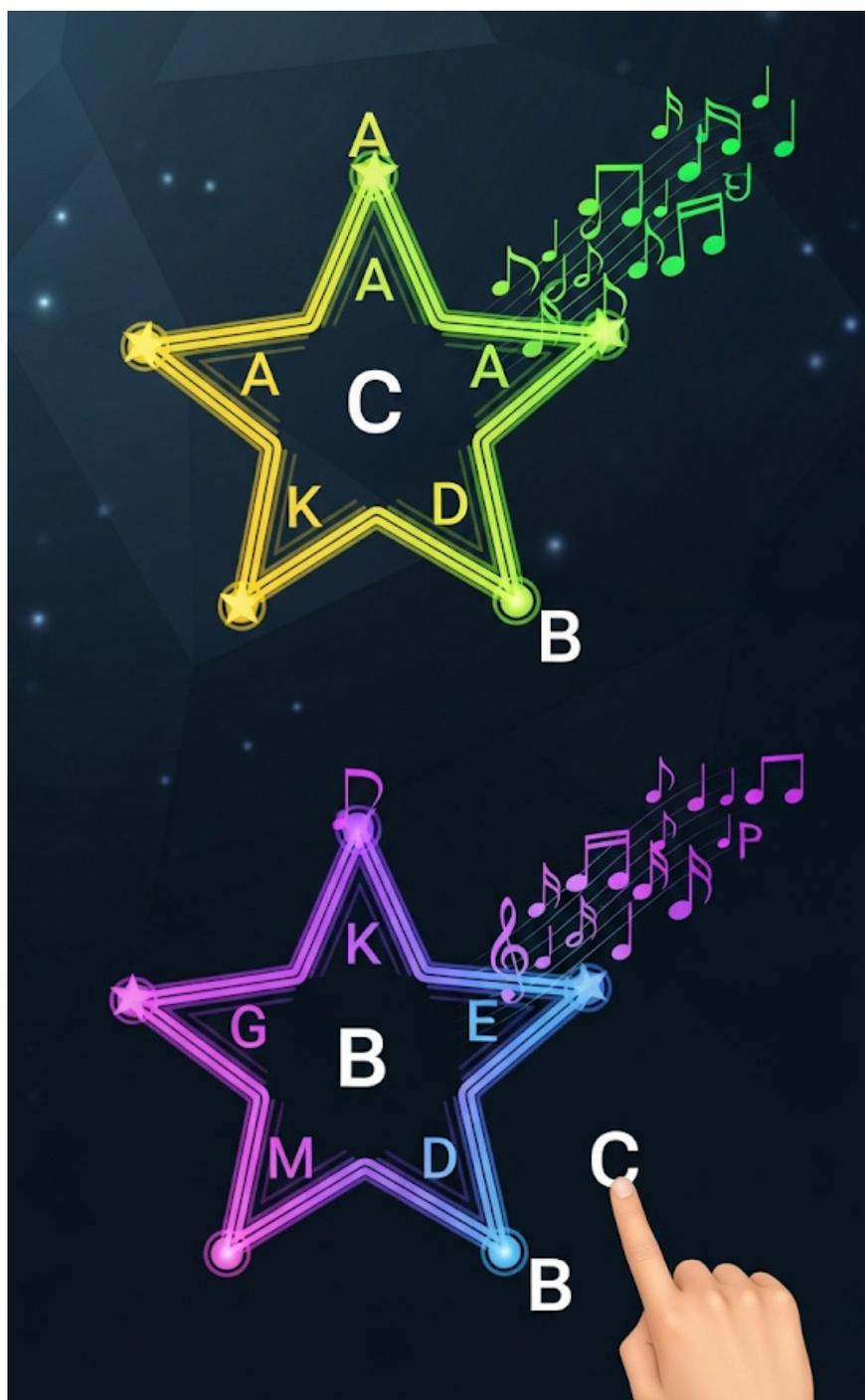
Nr. 2 Versuchen Sie die Vectorpunkte zu treffen, damit die Buchstaben wieder verschwinden und ihnen dafür Punkte geben

Nr. 3 Ziel ist es das komplette Alphabet nach dem Memory puzzle zu zerschnippeln bzw. Mit der Paintball Waffe die Buchstaben mit ihren Vectorpunkten zu eliminieren

Nr. 4 Haben Sie die geforderten Buchstaben mit den aufleuchtenden Vectorpunkten bzw. Das Wort eliminiert Was angezeigt wird, dann kommen Sie ins nächste Level

Nr. 5 Ziel ist es das Gedächtnis zu stärken und die Reaktion mit der Erlernung des Alphabets zu kombinieren

Nr. 81 Coaxingnote



Nr. 81 Coaxingnote

Nr. 1 Sie haben zwei Stern Linienartige Formen, die am jeden Ende der Linie einen Buchstaben mit Vectorpunkten aufweisen.

Nr. 2 Tippt man per soft, medium, hard touch auf die Vektorpunkte, so verwandeln sich die Punkte bzw. Kreise in verschiedenen Instrumentale Sounds wie zum Beispiel Gitarre, Kontrabass, Piano, Flöte usw. (Die man von einem Programm z. B von Magix Musik Maker her kennt)

Nr. 3 Zum Beispiel tippen Sie mit soft touch auf den Buchstaben C, auf den oberen Vectorpunkt, so erhalten Sie ein Instrument angezeigt, wie eben beschrieben, was Sie mit anderen Touches auf die Vectorpunkte zu einem Sound kombinieren können

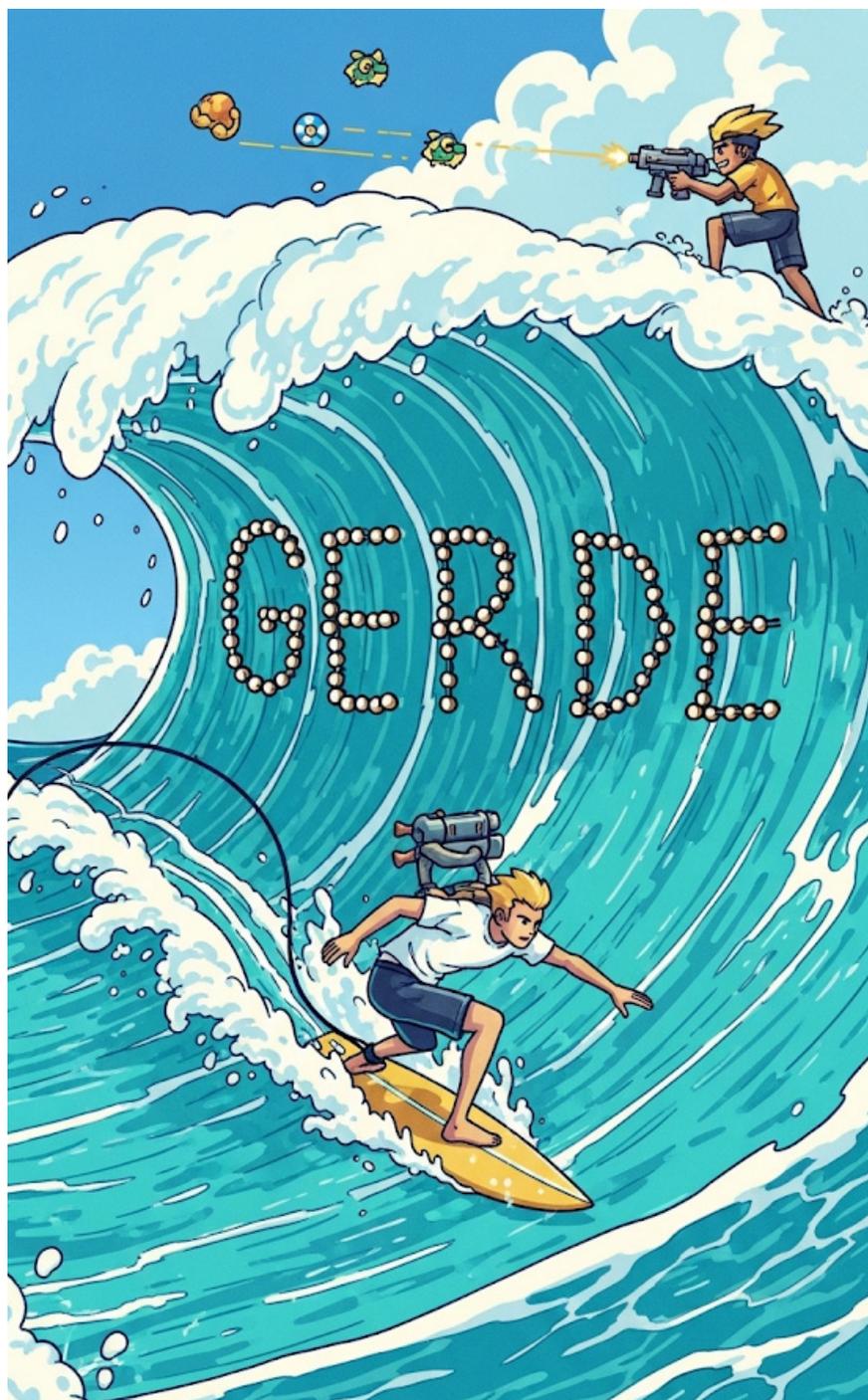
Nr. 4 Versuchen Sie das vorgegebene Wort Cat in Sound touch auf die Vectorpunkte in ein Beat zu verwandeln

Nr. 5 Die vorgegebenen Wörter zusammen ergeben einen kurzen Satz, der letztendlich zu einem Beat wird

Nr. 6 Es befinden sich zwei linienartige Sterne. Haben Sie links auf den Stern das Wort Cat mit einem Beat generiert, müssen Sie nun auf der rechten Seite das andere Wort auch zu einem Beat verwandeln. Das Wort auf der rechten Seite heißt Dont

Nr. 7 Versuchen Sie also die Vectorpunkte als Instrumentals zu nutzen um den Beat von dort heraus zu komponieren. Verbinden Sie nun die durch Drehung Stern Linienartige Form, das Wort Cat+Dont zusammen, zu einem Flave Sound Beat

Nr. 82 Surfsid



Nr. 82 Surfsid

Nr. 1 Ein Surfer startet in eine Welle hinein

Nr. 2 Versuchen Sie die auftauchenden Buchstaben mit Vectorpunkten so zu connecten, damit man auf der Welle besser in Schwung kommt, um Sie besser Reiten zu können

Nr. 3 Auf den Rücken des Surfers sitzt ein 2 Spieler der versucht, die Gegenstände die auf die Welle fallen mit einer Harpune zu torpedieren, damit die Welle frei von Gegenständen bzw. Hindernissen frei bleibt, umso Sie besser surfen zu können

Nr. 4 Versuchen Sie das vorgegebene Wort auf der Tafel durch das Surfen zu connecten, um damit in nächste Level zu gelangen

Nr. 5 Surfen Sie zu den Vectorpunkten des Buchstabens um per soft, medium, hard touch durch die Punkte einen Trick zu vollführen

Nr. 6 Der zweite Spieler der sich auf den Rücken des Surfers befindet, versucht auch Punkte zu bekommen, indem er wie bei Pang Pang die herabfallenden Bälle zerstören muss, um die Welle frei davon zu halten

Nr. 7 Während des Wellenritts switch man zwischen den Spielern, damit es interessanter wird

Nr. 8 Im Split screen treten dann 4 Spieler miteinander auf, um die Wörter durchs Wellenreiten zu bekommen, um tricks auszuüben, Punkte zu sammeln und dann ins nächste Level zu gelangen

Nr. 83 Climseal



Nr. 83 Climseal

Nr. 1 Werfen Sie einen Blob auf eine Skala mit Buchstaben die Vectorpunkte besitzen

Nr. 2 Versuchen Sie den passenden Blob mit der richtigen Farbe den Vectorpunkten zuzuweisen

Nr. 3 Haben Sie die Vectorpunkte des gesuchten Buchstabens geblobt, dann bekommen Sie diesen freigeschaltet

Nr. 4 Die Skala variiert von oben nach unten mit den Alphabet Buchstaben, also seien Sie genau wenn Sie den Blob werfen

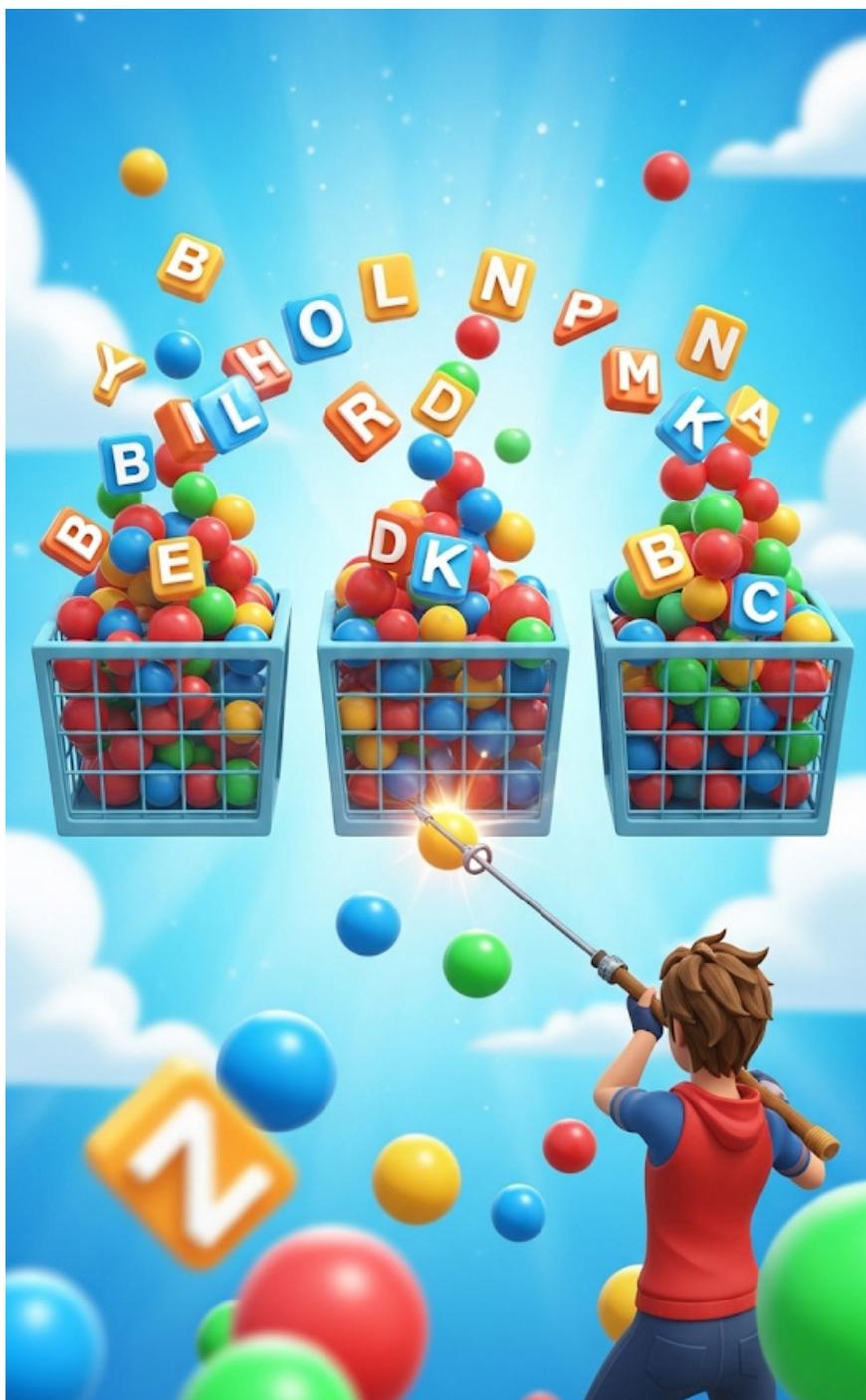
Nr. 5 Treffen Sie einen anderen Buchstaben, so wird dieser grosser und versperrt Ihnen die Sicht auf die anderen

Nr. 6 Ziel ist es, ein vorgegebenes Wort in richtiger Reihenfolge zu bloben

Nr. 7 Haben Sie die Vectorpunkte geblobt, verschwindet dann dieser Buchstabe von der Skala

Nr. 8 Letztendlich müssen Sie auf Zeit die korrekten Buchstaben mit ihren Vectorpunkten treffen, um das gesuchte Wort bilden zu können, um ins nächste Level zu gelangen

Nr. 84 Glidderball



Nr. 84 Glidderball

Nr. 1 Es sind drei Gitterboxen mit Bällen gefüllt, versuchen Sie die Gitterboxen mit einem Handy zu schütteln und in Variation zu veranlassen

Nr. 2 Es befinden sich verschieden farbige Bälle in den Gitterboxen, nach dem Schütteln des Handys sind diese durcheinander geschüttelt

Nr. 3 Nun müssen Sie die Gitterbox öffnen, um an die Bälle zu kommen, um diese abzuschießen

Nr. 4 Es fliegen Buchstaben vor den Gitterboxen herum, versuchen Sie das Lösungswort für die Gitterbox zu bekommen

Nr. 5 Dies geschieht wenn Sie in die Gitter die Buchstaben einsetzen und dann per touch versuchen diese zu dem Lösungswort zu verbinden

Nr. 6 Haben Sie das Lösungswort erreicht, öffnet sich die Gitterbox und die farbigen Bälle fallen auf Sie zu, wie bei Pang Pang müssen Sie nun die farbigen Bälle per Harpune zu einander verbinden um Sie lösen zu können bzw. verschwinden zu lassen

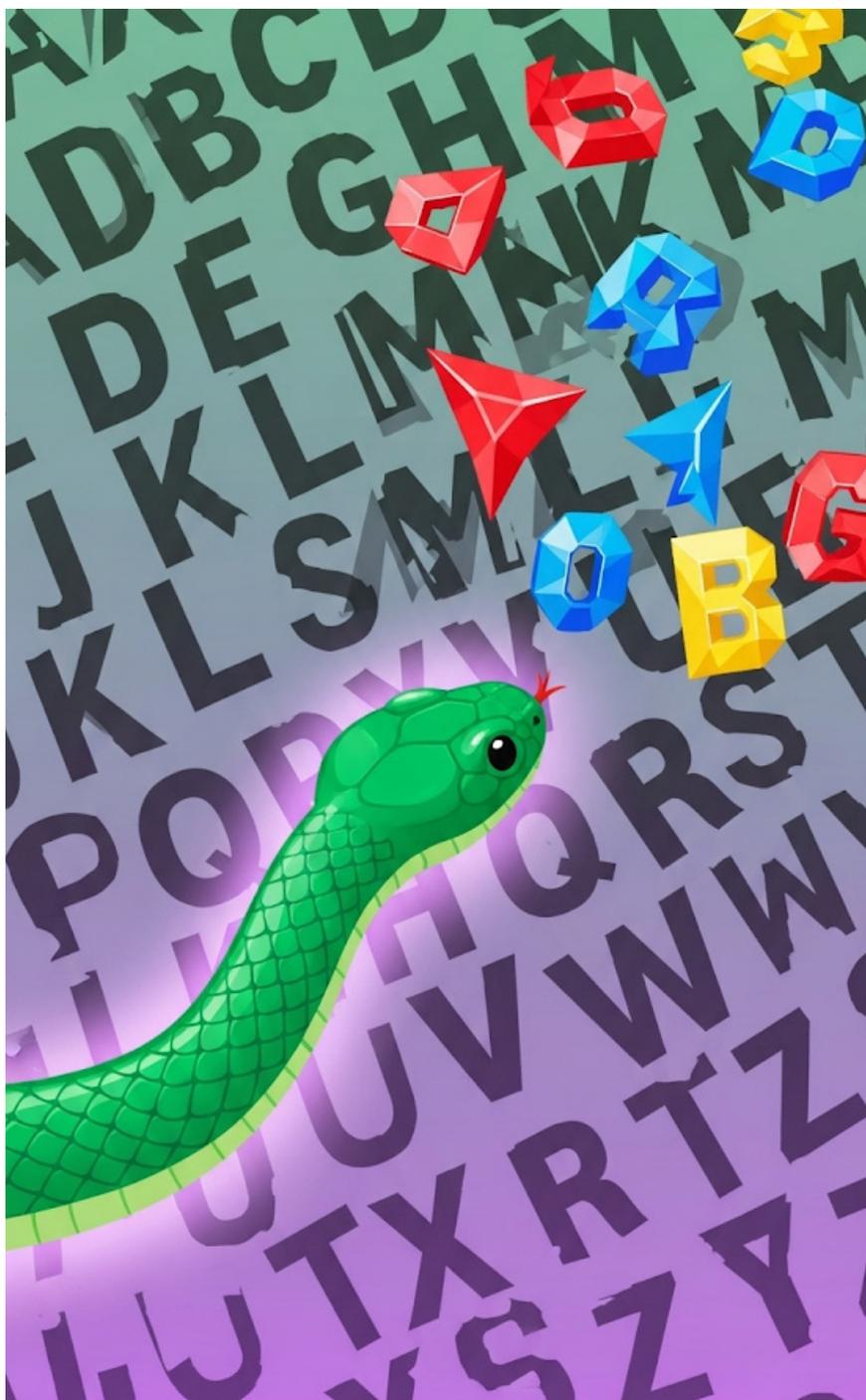
Nr. 7 Haben Sie die erste Gitterbox mit von den Bällen befreit warten nun noch 2 andere auf Sie, um diese zu beseitigen

Nr. 8 Sie bekommen Punkte für jede farbige Verbindung bzw. Abschuss der Bälle

Nr. 9 Letztendlich bleiben 6 Bälle übrig, die Zahlen aufweisen, versuchen Sie die mit Zahlen gekennzeichneten Bälle nicht mit der Harpune zu zerschießen

Nr. 10 Von den 3 Gitterboxen mit jeweils 100 Bällen bleiben nur noch 2 von jeder übrig, die Sie sich merken sollten, um diese auf Ihren Lotto Schein übertragen zu können

Nr. 85 Slangball



Nr. 85 Slangball

Nr. 1 Eine Schlange versucht farbige Vectorpunkte von Buchstaben zu schnappen, indem Sie auf einen durcheinander liegenden Alphabet hin und her gesteuert wird

Nr. 2 Versuchen Sie die Vectorpunkte zu treffen die das vorgegebene Wort auf der Tafel anzeigt

Nr. 3 Sie schlängeln sich durch die Buchstaben durch und verbinden die Vectorpunkte zu einer farbigen Linie die mit Punkten zusammengefügt ist

Nr. 4 Es gibt Punkte für die Verbindung und das Touch Level wenn man auf die Vectorpunkte, drauf läuft und danach auf diese tippen muss, um die nächste Verbindung zu den anderen Punkten herzustellen

Nr. 5 Versuchen Sie das komplette Wort zusammenzufügen um es als Lösungswort zu benutzen, um ins nächste Level zu kommen

Nr. 6 Haben Sie das vorgegebene Wort zusammengefügt und die touch punkte der Vektoren im richtigem Zeitpunkt gedrückt, bekommen Sie Punkte, um Ihre Schlange in Zukunft mit Upgrades zu verbessern

Nr. 7 Letztendlich bekommt die Schlange einen langen mit Vectorpunkten leuchtenden Schwanz der immer länger wird wenn man die Vectorpunkte der Buchstaben einsammelt

Nr. 8 Haben Sie mehrere Levels überstanden und die vorgegebenen Wörter gesammelt so, bilden Sie einen Satz daraus der logisch für Sie erscheinen muss

Nr. 9 Tauschen Sie den Satz mit anderen Spielern online aus und verstreuen Sie die Buchstaben wieder auf das Alphabet Feld des Gegners

BATTLES GAMIE



Nr. 86 Shippointz

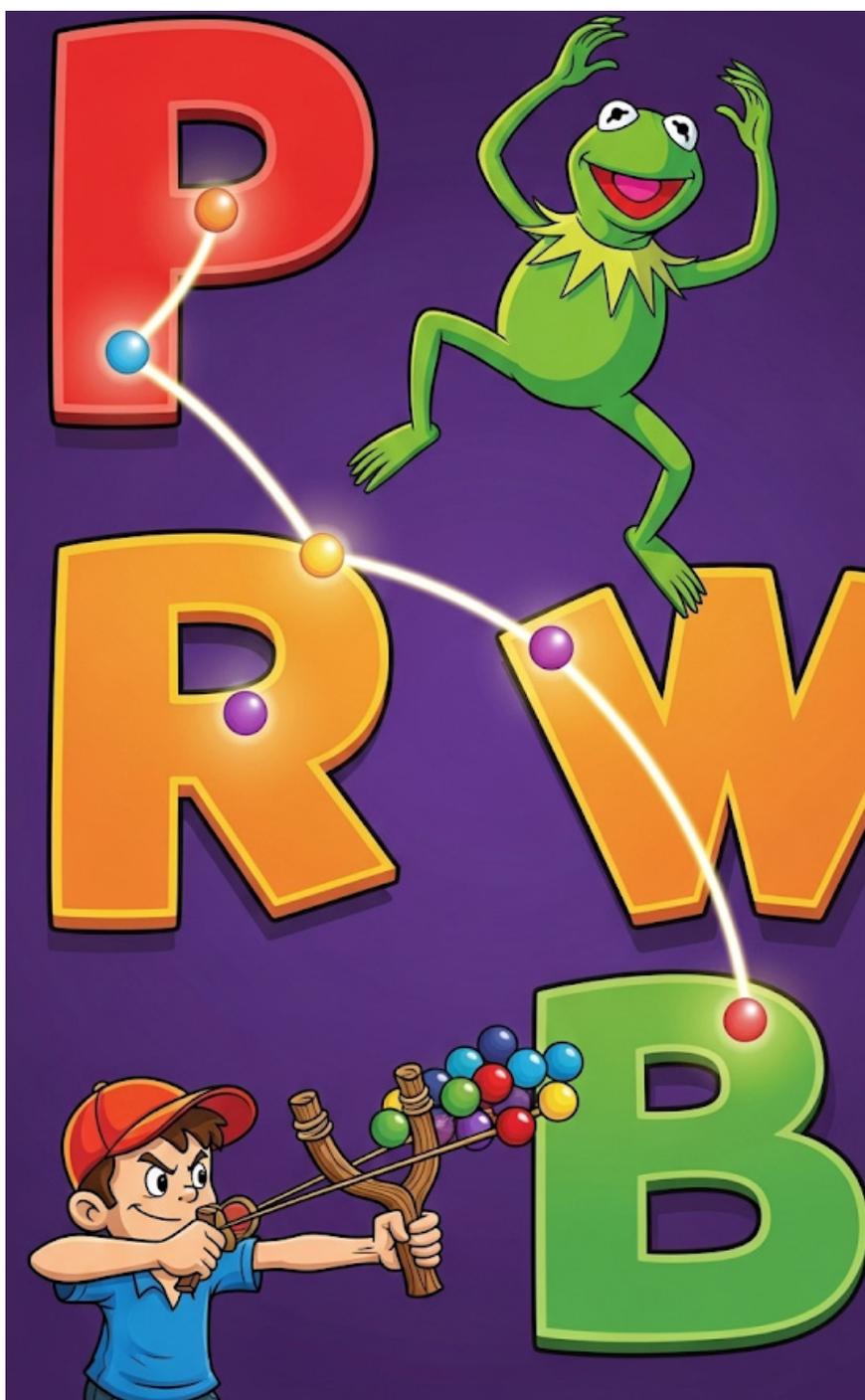
Nr. 1 Sie spielen Schiffe Versenken.

Nr. 2 Sie setzen diesmal Buchstaben mit Vectorpunkten ein um sie zu versenken, das bedeutet z. B auf der Seite wird eine Koordinate angegeben, diese wird zusätzlich mit einem Buchstaben mit Vectorpunkten versehen, um das Schiff genauer bzw. in der richtigen Farbe zu treffen.

Nr. 3 Die Vectorpunkte haben Farbpunkte die das Schiff genauer ins Visier nehmen können, um sie genauer treffen zu können

Nr. 4 Sie Würfeln am Anfang des Spiels mit Glück sich die Buchstaben zusammen, um sie als spezielle Waffe später nutzen zu können

Nr. 87 Muppetjump



Nr. 87 Muppetjump

Nr. 1 Ein Muppet zum Beispiel Kurmit Der Frosch, springt von einem Buchstaben mit Vectorpunkten zu einem der passen könnte, hin und her

Nr. 2 Versuchen Sie den Muppet mit einer Spatzenschleuder zu erwischen, das bedeutet Sie haben eine Kugel mit verschiedensten Farben auf der Spatzenschleuder und versuchen die farbigen Vectorpunkte der Buchstaben zu treffen

Nr. 3 Der Muppet versucht Ihnen ein Lösungswort vorzuschlagen, indem er auf einen und bis zum nächsten Buchstaben hin und her jumpen tut

Nr. 4 Die Buchstaben haben Vectorpunkte und diese Vectorpunkte wechseln die Farbe, also seien Sie sich sicher wann Sie die farbige Kugel aus der Spatzenschleuder auf diese Ziele verwenden

Nr. 5 Die Buchstaben Vectorpunkte verschwinden nach einer Weile und der Muppet wird dadurch unruhiger und aggressiv bzw. Er springt nicht mehr an die richtigen Stellen, wo er stehen muss

Nr. 6 Versuchen Sie ihn dazu zu bringen das vorgegebene Wort mit seinen Wechsel von Buchstabe zu Buchstabe zu lösen, indem Sie im richtigem Zeitpunkt auf die Vectorpunkte zielen

Nr. 7 Letztendlich jumpet der Muppet auf den Vectorpunkten herum und bringt letztlich einen Tanz aufs Parkett der Buchstaben, die letztendlich einen Sound generieren

Nr. 88 Bahorseball



Nr. 88 Bahorseball

Nr. 1 Verschiedene winzige in 6 Farben unterteilte Bälle springen auf und ab, und hin und her auf dem Display, versuchen Sie die Bälle die farbig sind in Verbindung zu bringen

Nr. 2 Das bedeutet das, die Bälle die farbig sind, mit den farbigen verbunden werden müssen, damit eine Verbindung geschaffen werden kann

Nr. 3 Touchen Sie per Hand die Bälle zueinander und verbinden Sie diese

Nr. 4 Die Bälle sind am Anfang sehr klein - mit jeder Verbindung wächst der getouchte Ball und erhält eine neue Größe

Nr. 5 Versuchen Sie die kleinen Bälle so zu verbinden, dass Sie letztendlich nur 6 Große zur Verfügung haben

Nr. 6 Haben Sie die großen Bälle zueinander gebracht und farblich unterschieden, können Sie nun diese als Basketballbälle verwenden und versuchen in einen Korb zu treffen

Nr. 7 Sie batteln sich gegen einen anderen Mitspieler im Split screen der das gleiche versucht

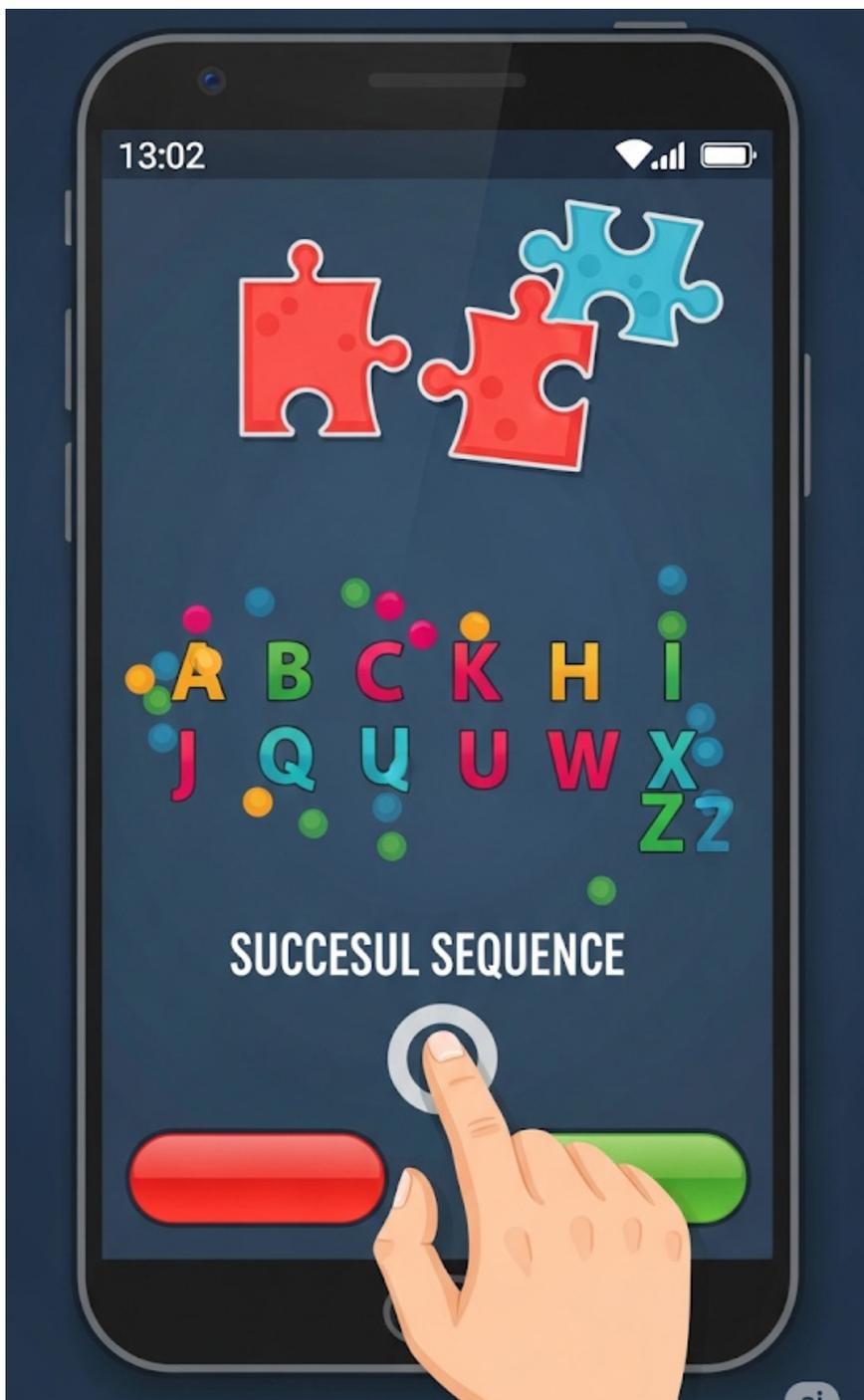
Nr. 8 Haben Sie die 6 Großen Bälle zusammen, dürfen Sie gegen einen anderen Mitspieler in der Horse Basketball Challenge gegen ihn antreten

Nr. 9 Versuchen Sie sie die Bälle von 6 unterschiedlichen Positionen zu treffen, die sie sich selber aussuchen können, der Gegenspieler muss das nachmachen und von den Stellen treffen , von wo Sie getroffen haben

Nr. 10 Für jeden Fehlwurf bekommt der Spieler einen Buchstaben, zuerst den Buchstaben H, sammelt der Spieler alle Buchstaben, so verliert er das Spiel und muss von Neu die Bälle einfangen um in die Basketball Challenge zu gelangen

Nr. 11 Auf dem Spielfeld in der Basketball Challenge befinden sich Buchstaben mit Vectorpunkten, versuchen Sie außerdem von den Vectorpunkten die aufgezeigt werden, von der Stelle den Ball in den Korb zu befördern um Punkte zu bekommen.

Nr. 89 Vectorpuzzle



Nr. 89 Vectorpuzzle

Nr. 1 Sie haben ein Memory puzzle auf dem Handy, schütteln Sie es mehrmals damit Sie eine spielbare Variante des Spiels herbeiführen können

Nr. 2 Hinter den gelösten Memorys puzzle Stücken befinden sich Buchstaben mit farbigen Vectorpunkten

Nr. 3 Versuchen Sie jeweils ein puzzle zu lösen, um den Buchstaben mit den farbigen Vectorpunkten auftauchen zulassen, die aufleuchtenden Vectorpunkte müssen nach einer bestimmten Reihenfolge schnell gedrückt werden, damit man den Buchstaben aktivieren kann

Nr. 4 Wenn Sie die Reihenfolge bestimmt haben und sie richtig gefolgt haben, bekommen Sie Punkte für das richtige klicken der farbigen Vectorpunkte

Nr. 5 Auf einer Tafel ist ein vorgegebenes Wort zu lösen, damit man ins neue Puzzle Level gelangen kann

Nr. 6 Versuchen Sie das puzzle so zu lösen, damit Ihnen die richtigen gemerkten Buchstaben zur Schau gestellt werden, um so leichter an die farbigen Vectorpunkte der Buchstaben in richtiger Reihenfolge zu kommen

Nr. 7 Für das klicken der farbigen Vectorpunkte gibt es verschiedene Punkte, manche Vectorpunkte leuchten schneller, manche langsamer auf, manche sind kleiner und wiederum größer, also seien Sie sich sicher wie so vorgehen, um die Reihenfolge nicht zu vermischen

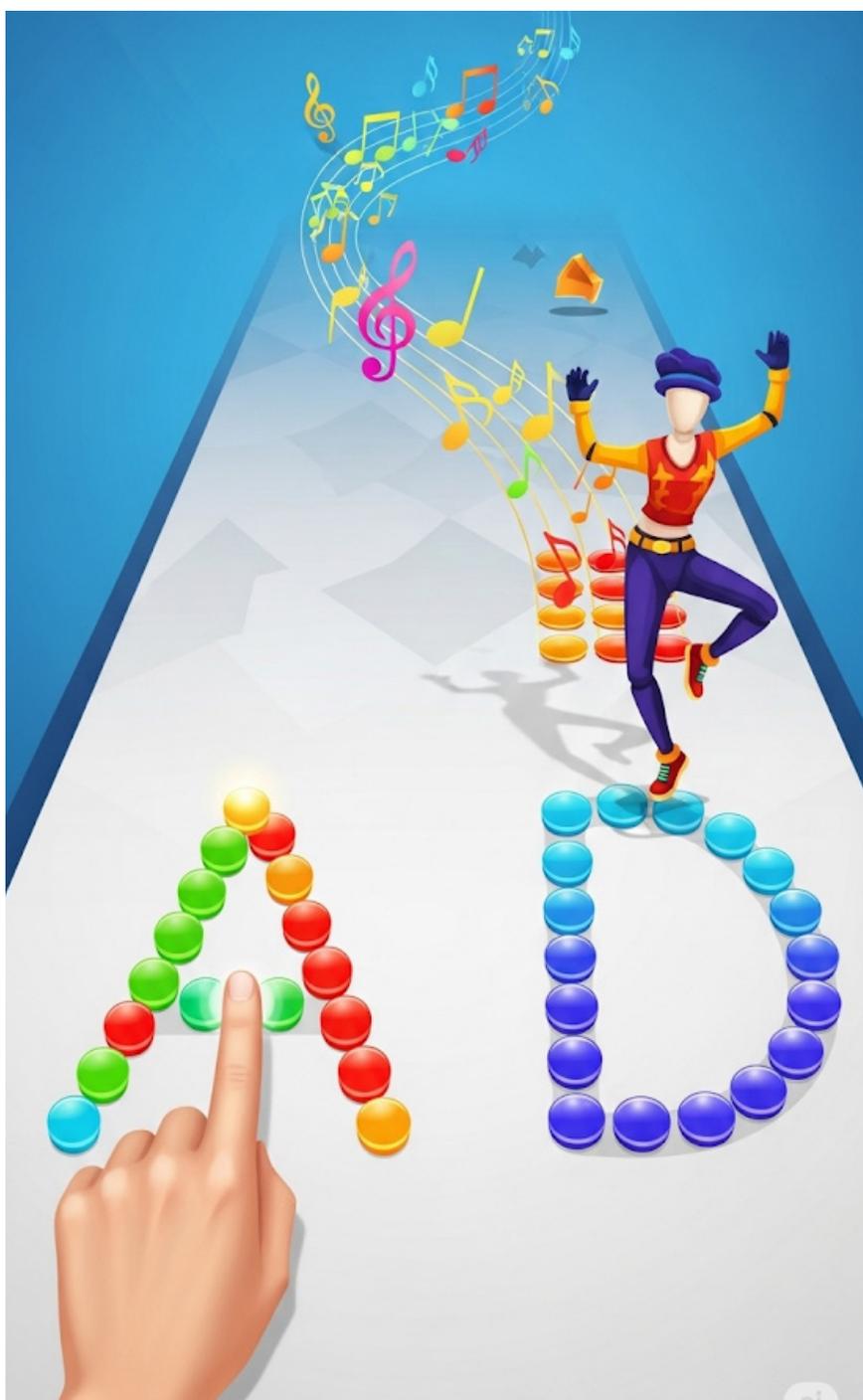
Nr. 8 Ist das puzzle langsam gelöst, so muss man das findige Wort zusammen verbinden, anhand der farbigen Vectorpunkte die Ihnen pro Buchstaben zur Verfügung stehen mit soft, medium, hard touch Gestenfinger Steuerung

Nr. 9 Verbinden Sie zum Beispiel den roten Vectorpunkt von Anfangsbuchstaben V mit den roten vom zweiten Buchstaben E und so weiter bis Sie die roten zusammengefügt haben

Nr. 10 Für das Verbindungscombo der farbigen Vectorpunkte gibt es natürlich mehr Punkte und Upgrades als Belohnung

Nr. 11 Touchen Sie per soft, medium, hard touch auf die farbigen Vectorpunkte der Buchstaben im unterschiedlichen Rhythmus, damit Sie diese aktivieren können, um eine Verbindung zu den anderen Buchstaben zu schaffen

Nr. 90 Vektorsounding



Nr. 90 Vektorsounding

Nr. 1 Wählen Sie einen Buchstaben aus dem Alphabet aus und versuchen Sie die farbigen Vectorpunkte an die richtigen Stellen zu touchen, damit der Buchstabe richtig ins Format gebracht wird

Nr. 2 Versuchen Sie einen kompletten Satz der vorgegeben wird, anhand von soft, medium, hard touch Gesten zu komplettieren

Nr. 3 Haben Sie den Satz mit den richtigen Vectorpunkten und farbigen Kreisen in der vorbestimmten Reihenfolge in einer bestimmten Zeit zusammengefügt, bekommen Sie Punkte für bestimmte Noten die in die richtigen Positionen der Vectorpunkte eingesetzt werden könnten, um einen Sound zu generieren der dem ähnelt der im Hintergrund abgespielt wird

Nr. 4 Versuchen Sie den Sound nachzuspielen, um einen Megacombo zu bekommen

Nr. 5 Für jedes in Format gebrachtes Wort bekommen Sie Punkte, um damit die richtigen Instrumente für die Einbringung der Noten zu finden und sie in richtigem Rhythmus zu setzen

Nr. 6 Haben Sie den Satz mit den farbigen Vectorpunkten und die Integrierung der Noten bestanden, dürfen Sie auf den Notenvectorpunkten mit einem Manican draufhüpfen, um ins nächste Level zu gelangen

Nr. 91 Vecsocco



Nr. 91 Vecsocco

Nr. 1 Die Fußballer haben big heads und sind im 3er Modus zu spielen, 3vs.3

Nr. 2 Jeder der Big head Fußballer hat ein super Schuss wie im beim alten Nintendo Spiel - oder Zubasa Ozora ein Wunderschuss

Nr. 3 An einer Tafel wird z. B ein Weltfußballer Name zum Beispiel Zlatan angezeigt

Nr. 4 Sie müssen nun kurz vorm Tor den Buchstaben Z in Vectorpunkte treffen, das bedeutet das der Buchstabe Z in 4 Vectorpunkte unterteilt wird oben, rechts, unten, links zum Beispiel

Nr. 5 Der Buchstabe taucht unmittelbar vor dem Torwart auf und sie müssen per touch, soft, medium, hard die Vectorpunkte im richtigem Zeitpunkt markieren um den Superschuss zu erhalten

Nr. 6 Der Spezialvectorschuss wird aufgeladen indem sie genügend Pässe mit ihren Mitspieler erreichen

Nr. 7 Letztendlich ist der Spezialvectorschuss quasi unhaltbar und führt zum Ziel, das man den ersten vorgegebenen Buchstaben auf der Anzeigetafel wie gezeigt bekommt

Nr. 8 Sie versuchen in diesem 3vs3 Fußballspiel den Namen des Weltfußballers zu ermitteln und zu erreichen, indem Sie die Vectorpunkte in Reihenfolge und richtigem Zeitpunkt touchen um den Schuss als Spezial zu aktivieren

Nr. 9 Tauschen Sie Pässe aus um den Auflade Balken des Spezialvectorschusses zu aktivieren, verlieren Sie den Ball öfters als gewohnt, zieht sich der Ladebalken zurück

Nr. 10 Haben Sie den zu ermittelten Namen anhand der Spezialvectorschüsse erreicht zu erspielen, wird Ihnen dieser big head mit neuen Fertigkeiten für die Zukunft oder im nächsten Fußballspiel freigeschaltet

Nr. 11 Versuchen Sie eine von Ihnen kalkulierte Weltauswahl an Spielern zusammen zustellen, um gegen die besten der Welt in vector soccer anzutreten

Nr. 12 Seihen Sie bemüht die richtigen touches in soft, medium, hard Gesten Finger Steuerung anzuwenden, umso den quasi unhaltbaren Torwart Alphabet, der jeder vorher trainiert und ausbildet

Nr. 13 Setzen Sie Spezial Pässe im Spiel ein, um Upgrades für die Zukunft für die Spieler bereitzustellen, seien Sie vorsichtig, da diese Upgrades variabel auftauchen und auch von Gegner aufgenommen werden können, um wiederum Diese gegen Sie einzusetzen

Nr. 92 Vectobas



Nr. 92 Vectobas

Nr. 1 Wie bei vesocco werden die moves genauso gehandelt, nur wir spielen diesmal 3vs.3 Basketball miteinander

Nr. 2 Versuchen Sie die Vectorpunkte der Buchstaben zu treffen wenn sich der Wurf in die Ego Perspektive verwandelt

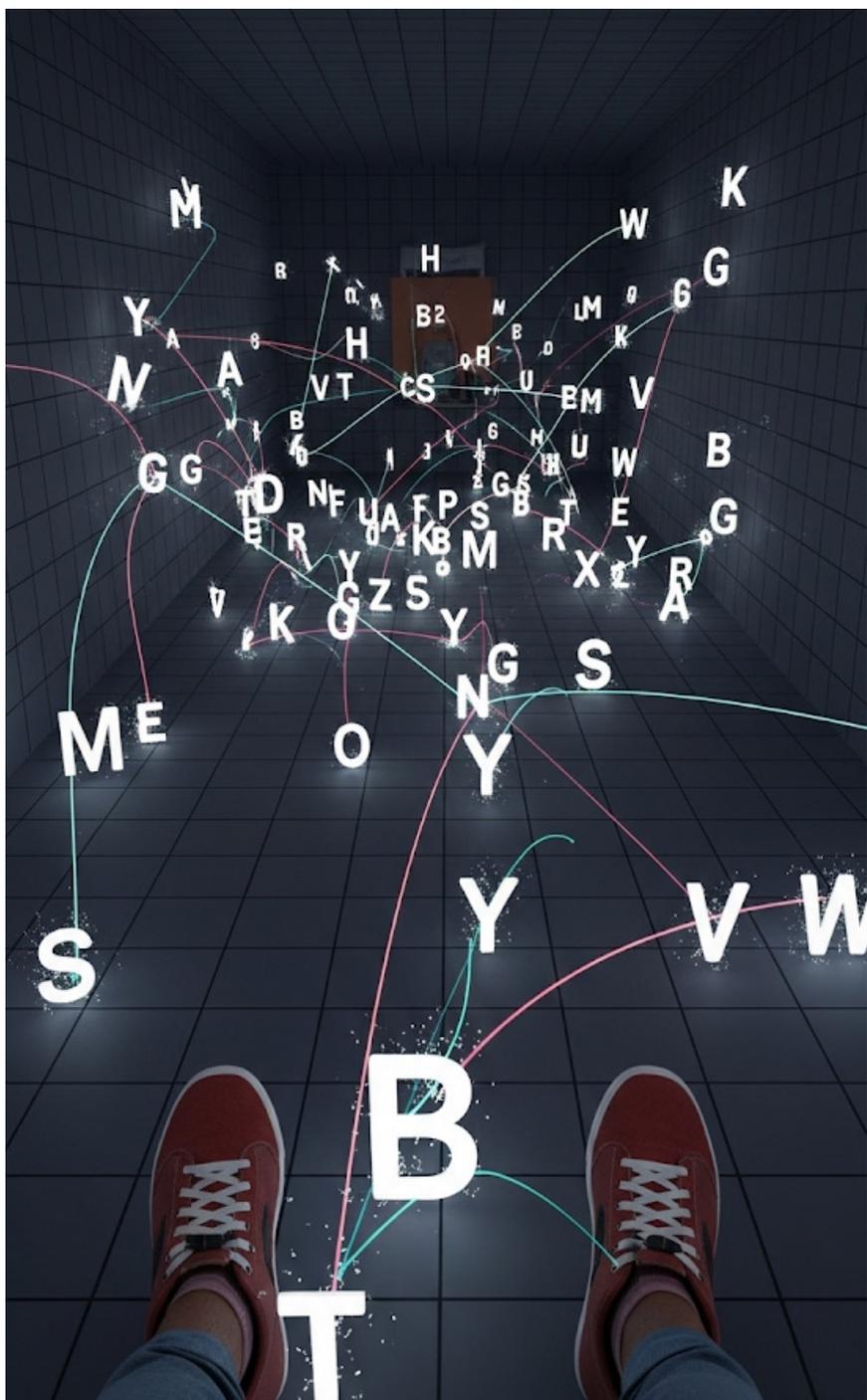
Nr. 3 Checken Sie diesmal die farbigen Vectorpunkte in die richtigen Positionen und Reihenfolge an, damit Sie einen power Wurf erhalten können um damit von jeder Stelle des Spielfelds den Ball zu verwandeln

Nr. 4 Haben Sie zum Beispiel das Wort GLEN auf der Anzeigetafel, so müssen Sie nachfolgend die Buchstaben erspielen, um die Upgrades zu sammeln, die Ihnen beim Spielen helfen werden, um ins nächste Level zu gelangen

Nr. 5 Sammeln Sie mit Pässen, Punkte ein, um damit den Ladebalken für den Power Vectorshot zu füllen

Nr. 6 Siehe vesocco auf Twitter für die restlichen Details ein

Nr. 93 Slangwall



Nr. 93 Slangwall

Nr. 1 Sie haben eine Person als Spielfigur in der Ego Perspektive, die versucht nach einer vorgegebenen Zeit, passende Buchstaben zu suchen, die in ein Rätsel passen sollten

Nr. 2 Die Buchstaben sind in einem Raum verteilt der in 3D aufgebaut ist, sie befinden sich auf den Boden, und auf den Wänden, wie oben und unten verteilt

Nr. 3 Die Buchstaben leuchten mit ihren Vectorpunkten auf und geben ein leuchtendes Signal an die Spielfigur ab, die sich in der ego Perspektive in den 3D Raum befindet

Nr. 4 Versuchen Sie durch die richtige Farben- Zuordnung die Vectorpunkte auszusuchen die zueinander mit den Vektoren passen könnten, also Buchstabe, A hat 1 Roten Punkt und B 2 rote Punkte

Nr. 5 Verbinden Sie sie Vectorpunkte mit soft medium, hard touch, um eine rote Linien Verbindung zu setzen

Nr. 6 Haben Sie das gesuchte Wort mit der roten Linien Verbindung verknüpft zum Beispiel ABBA, dann müssen Sie noch die gelben , blauen, grünen, und je nachdem, wie viele Farben in den Levels vorgegeben sind, diese Linienverbindungen verknüpfen, damit Sie die geforderte Linienfarbe erhalten können

Nr. 7 Letztendlich kann man mit der erfolgreichen, zum Beispiel roten Linien Verbindung und den gesammelten Wort, folgendes, anfangen :

Nr. 8 Setzen Sie die rote Linie als Schlange ein, damit Sie die anderen Vektorpunkte langsam versucht zu schnappen und die Wörter unbrauchbar macht, damit man nicht zum Lösungswort kommen kann oder werfen Sie die Lösungsbuchstaben auf die Wände, um eine Variation zu verursachen, um das Spiel zu erschweren

Nr. 9 Letztendlich muss das vorgegebene Lösungswort in den richtigen Farbkombinationen geschnappt werden, um ins nächste Level zu kommen

Nr. 10 Passen Sie auf die gegnerischen Schlangen Linien auf, die versuchen ihre Vectorpunkte zu verschlingen und die Buchstaben Variations Würfe, die versuchen Sie durcheinander zu bringen

Nr. 11 Haben Sie Buchstaben für Buchstaben zusammen gesammelt und die Vectorpunktlinien zusammen verbunden, bekommen Sie Punkte dafür, mit den Sie neue Buchstaben aus anderen Ländern kaufen können um die Wände damit zu gestalten

Nr. 12 Haben Sie sich neue Buchstaben geordert, so slammen Sie diese an die Wände und verändern das Spiel erneut und bestimmen so ein neues Spiel

Nr. 94 Capogo



Nr. 94 Capogo

Nr. 1 Suchen Sie am unteren Boden einer Pepsi oder Coca Cola ein Cap (chupacaps) , der unten draufgeklebt ist und nehmen Sie diesen nach dem Kauf heraus

Nr. 2 Sammeln Sie in dieser Aktion so Ihre Sammlung zusammen mit dem Pepsi und Coca Cola Unternehmen als Marketing Unterstützer

Nr. 3 Haben Sie Ihre Sammlung als Echtzeit Caps zusammen gesammelt, so integrieren Sie diese Mit dem klebenden an der Rückseite befestigten QR Code in das Cap Archiv, digital

Nr. 4 Nun haben Sie die originalen Caps digitalisiert und wir können nun Das Archiv online stellen, um mit anderen Usern in der Welt, die digitalen Caps tauschen, umso ein variables künstlerisches Archiv zu bekommen

Nr. 5 Die Caps sind digitalisiert und können nun online in Betracht gezogen werden, getauscht sind Sie auch. Nun können Sie diese Sie sich nach Hause bestellen oder die realen Caps mit den Menschen in der Welt tauschen

Nr. 6 Haben Sie sich Ihr Traum Archiv Ihrer Caps zusammengestellt, können Sie online oder in realen Welt an Challenges teilnehmen

Nr. 7 Verabreden Sie sich online oder privat zur Caps Meisterschaft, die evt. von Coca Cola und Pepsi Marketing technisch unterstützt wird

Nr. 8 Online werden Sie im Versus Modus gegen einen Mietspieler antreten, um digitale Caps gewinnen zu können, dies geschieht, wenn Sie einen Slammer mit einem soft, medium, hard touch auf die Cap Oberfläche alias Pisa Turm slammen und darauf hoffen, dass sich die Caps mit der Vorderseite aufdecken, um sie letztlich an sich zu nehmen.

Nr. 9 Es wird abwechselnd geworfen bis der letzte Cap vom Pisa Turm für den jeweiligen Spieler der dran ist, umgedreht wird

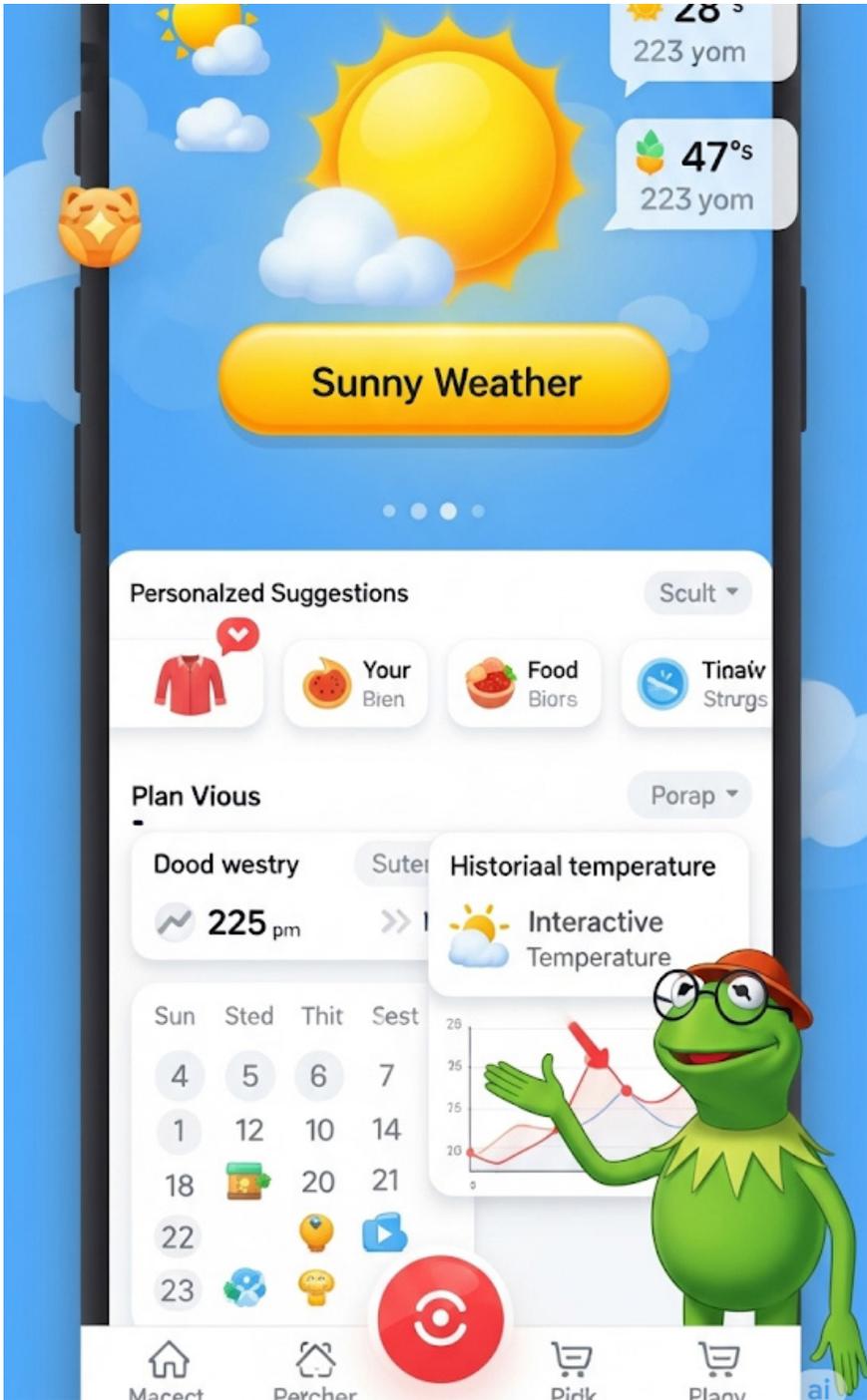
Nr. 10 Haben Sie eine Challenge gewonnen bekommen Sie die umgedrehten Caps mit der Grafik auf der Vorderseite zu Ihrem Archiv hinzugefügt und können diese dann Bestaunen, die Sie wiederum beim nächsten eventuellen Spiel einsetzen könnten

Nr. 11 Treffen Sie sich auch in der realen Welt zu Challenges und erinnern Sie sich wie schön es war mit jemanden dieses Spiel zu spielen, Caps zu sammeln, sie zu tauschen und sie wieder einzusetzen

Nr. 12 Die Caps können als Button aus dem Grafiken Archiv nach Hause bestellt werden und an Ihre Kleidung und Ausrüstung angestickert werden, So haben Sie immer ein Gimmik an Ihrem Aussehen zu bieten

Nr. 13 Die Caps werden täglich mit online Caps aus den verschiedenen Bereichen des Archivs verglichen und ein passendes Match zur Challenge wird dann, dadurch später variabel für Sie angeboten

Nr. 95 Weathercircuscabinet



Nr. 95 Weathercircuscabinet

Nr.1 Sie können auf dem Button in der Wetter App klicken, wo sich zum Beispiel die Sonne befindet, zugleich wird Ihnen ein passendes Lied dazu gegeben in den Tag mit dem Wetter Ereignis zu starten, die richtigen Klamotten für diesen Tag werden Ihnen von Ihrem Foto digitalisierten Archiv zu gesprochen, um besser in den zum Beispiel sonnigen Tag, der vorausgesagt wurde, zu starten

Nr. 2 Außerdem gibt ihn die soft, medium, hard, touch Geste folgende Funktionen

Einen Eindruck wie sie mit einem Satz als erste Kommunikative Person ihr oder ihm in den Tag helfen können, um ins Gespräch zu kommen

Nr. 3 Außerdem ist ein Vorschlag für das passende Essen zum passenden Wetter optimal für Sie vom Geschmacks Essens Archiv was Sie zusammengestellt hatten, zur Verfügung gestellt, um den Darm in eine gute Anfangsstartphase zu bringen

Nr. 4 Touchen Sie den vorausgesagten Wetter Knopf morgens zum Beispiel an und lassen Sie sich Infos über Ihren bevorstehenden Tag zukommen lassen um ihn besser für Sie persönlich zu gestalten

Nr. 5 Siehe App popomni zum Beispiel hier integriert.

Nr. 6 Für den sonnigen Tag haben Sie hier durch den Knopfdruck präzise Infos erhalten um ihn besser zu genießen und auszuleben

Nr. 7 Letztendlich tauchen auch miese Tage auf , die Sie per Knopfdruck mit soft, medium, hard touch Gesten mit nützlichen Infos füttern, um den miesen Tag besser in Wallung zu bringen

Nr. 8 Haben Sie genügend digitale Archive wie zum Beispiel Klammotten, Essen, Musik, Getränke, Konversation, Hygiene eingerichtet so integriert das intelligente Archiv Ihnen Vorschläge für den bevorstehenden Alltag, sie brauchen nicht per Voice zu reagieren, sondern, per soft, medium, hard touch Gesten Steuerungs-Knopfdruck das Archiv mit der Ki in den vorausgesagten durch die wetterapp gezeigten Tag, zu aktivieren bzw. zu drücken

Nr. 9 Letztendlich bleiben sie, mit den News Vorschlag Rat des Systems Knopfdruck Archivs immer auf den Laufenden

Nr. 10 Um das alles in Info Bereitschaft zu bringen, müssen Sie Ihre Archive auf neustem Stand halten, umso besser in Zukunft mit dem Wetter zu agieren und mit dem Wetter Frosch zu spielen

Nr. 11 Mit den aktuellen Standort werden ihnen Emoji Gesichter gezeigt die mit ihnen in Verbindung treten können, um ihre digitalen Archive austauschen zu können

Nr. 12 Sie bleiben also immer variabel, wenn Sie Daten mit ihnen austauschen wollen und bekommen Tipps von Erfahrenen Usern der Archivgestaltungsoptionalität

Nr. 13 Außerdem können Sie mit dem Muppet (Frosch) Animationsfigur (Aufgerufen durch Kurmit let's go) , die Temperaturen der letzten Jahre checken, um sie in ein bestimmtes Matrix Raster Objekt Lotto Format übertragen zu können, und eventuell auf die Zukunft Glück haben, den Jackpot per Glücks Historie der damaligen Zeit der Temperaturen mit einem Glücksradkarussell lösen zu können



Nr. 96 Sinbadex

Nr. 1 Sinbadex ist eine Wettseite die für folgende Massen funktioniert. Es geht darum das Emojis auf dem Köpfen der Spieler wie z. B im diesem Beispiel im Basketball auftauchen und simultan, dann auf die Würfe eventuell gesetzt werden kann

Nr. 2 Zum Beispiel bekommt ein Basketball Spieler in Echtzeit ein Emoji auf den Kopf gesetzt, kann dieses dann als Weticon genutzt werden, um ein eventuell treffenden Wurf als wett Einsatz zu erhalten

Nr. 3 Auf dem Smartphone wird dann das Emoji angetippt und der Spieler ausgewählt, welcher als nächster den Schritt macht, hier in diesem Beispiel ein 3 Punkte Wurf

Nr. 4 Trifft der Spieler diesen Wurf, so bekommt man dafür Punkte die dann gesammelt werden können, um gegen einen in Echtzeit anderen Spieler anzutreten

Nr. 5 Am Anfang des Spiels wird dann eine wettsomme kalkuliert, wo die Wetteinsätze unterschiedlich sind, natürlich wird hier dann reales Geld im Vordergrund stehen

Nr. 6 Also seien sie sich sicher schnell auf die Emojis zu tippen um zu entscheiden ob ein Pass, ein Wurf oder ein Foul gezogen in Zukunft wird

Nr. 7 Außerdem kann man unterschiedliche Geldmengen auf die Spieler setzen, die den Korb letztendlich verdient verwandeln oder auch nicht

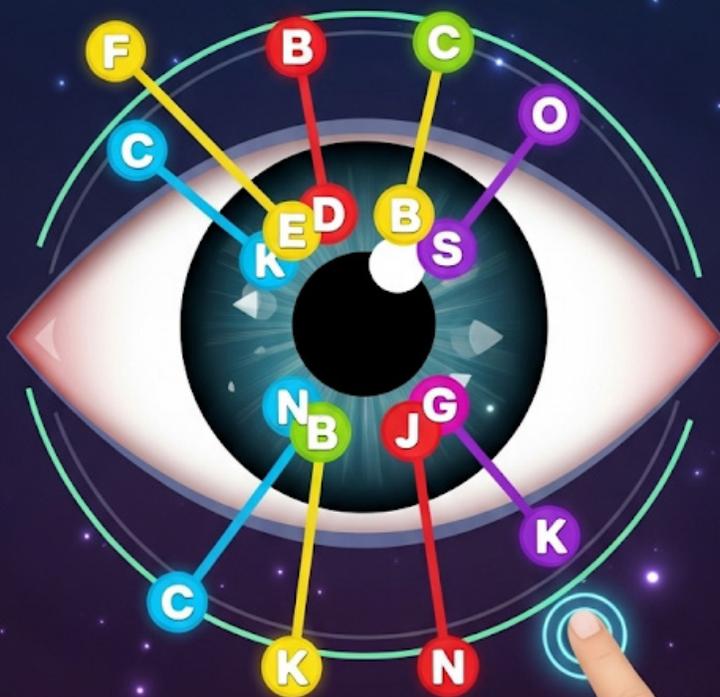
Nr. 8 Treten Sie in Echtzeit gegen andere Mitspieler an und sammeln Sie genügend wettunkte um den gesammelten Pot einzufahren bzw. zu gewinnen

Nr. 9 Haben Sie ein Spiel gewonnen, können Sie nun mit dem erspielten und dem gesammelten Geld im Zeitversetzten Replay nun Argumented Reality Funktionen einbauen, wie z. B ein Feuerball Wurf, ein Wind Wurf, ein Wasserpass, ein Star wars Wurf mit Sternen und noch viele andere Einstellungen hinzufügen und das Spiel in ein Space Jam Game zu verwandeln

Nr. 10 Tippen Sie mit Glück und Verstand auf die Emojis und erfinden Sie ein Replay mit Goodies was das Spiel im Nachhinein interessanter macht.

Nr. 11 Außerdem können Buchstaben mit Vectorpunkten zum Einsatz kommen und über den Köpfen schweben, das heisst, das Sie verschiedene Wetteinsätze mit den Vectorpunkten des Anfangsbuchstabens des Spielers als Option für die Zukunft zur Verfügung gestellt werden

LOTTERY JUZZLE



NPT HOP

10 44 48 26 20

28 29 27 15



Nr. 97 Jauge

Nr. 1 Sie sprechen in ein digitales Auge hinein und dieses Auge soll Ihnen einen Blick auf die Zukunft der Lottozahlen geben

Nr. 2 Das Auge muss erst freigeschaltet werden, sie müssen einen Buchstaben mit Vectorpunkten mit soft, medium, touch aktivieren, dies geschieht wenn Sie die Vectorpunkte des Buchstabens in richtiger farbiger Anordnung zusammenziehen

Nr. 3 Hat Ihnen das Auge ein Wort vorgegeben, muss dieses erst zusammengetoucht werden, damit Ihnen das Auge die Freiheit gibt sich mit Ihrem Auge der Kamera zu aktivieren

Nr. 4 Haben Sie das Wort zum Beispiel in diesem Fall „Jauge“ mit den in richtiger farbiger Reihenfolge gezeigten Vectorpunkten zusammengetoucht, wird die Kamera zur Aktivierung für das Auge freigeschaltet

Nr. 5 Im simultanen Modus wird ihr Auge mit der Kamera zertifiziert

Nr. 6 Nun haben Sie das Auge freigeschaltet und können die erste Lottozahl im Auge sehen, für jedes freigespielte Wort erhält man eine neue Nummer, haben sie nun sechs Wörter hintereinander freigespielt, bekommen Sie letztlich 6 Lottozahlen der Zukunft für Ihren Lotto Schein vorausgesagt, die Sie für das Spiel 6 aus 49 einsetzen können

Nr. 98 Numenakles



Nr. 98 Numenakles

Nr. 1 Sie versuchen Nummern den richtigen Vectorpunkten der Buchstaben zuzuordnen

Nr. 2 Das bedeutet das, wenn die fliegenden Buchstaben auf Sie zukommen, müssen Sie die Nummern in die jeweiligen Vectorpunkte des Buchstabens hineinziehen, um den Buchstaben für sich zu gewinnen

Nr. 3 Haben Sie zum Beispiel 5 Nummern bzw. Zahlen für den Buchstaben K, so müssen Sie in richtiger Reihenfolge die Nummern auf die Vectorpunkte ziehen, um den Buchstaben zu aktivieren

Nr. 4 Sie müssen das vorgegebene Wort mittels soft, medium, hard touch Verfahren und den Nummern richtig platzieren, um es zu bekommen

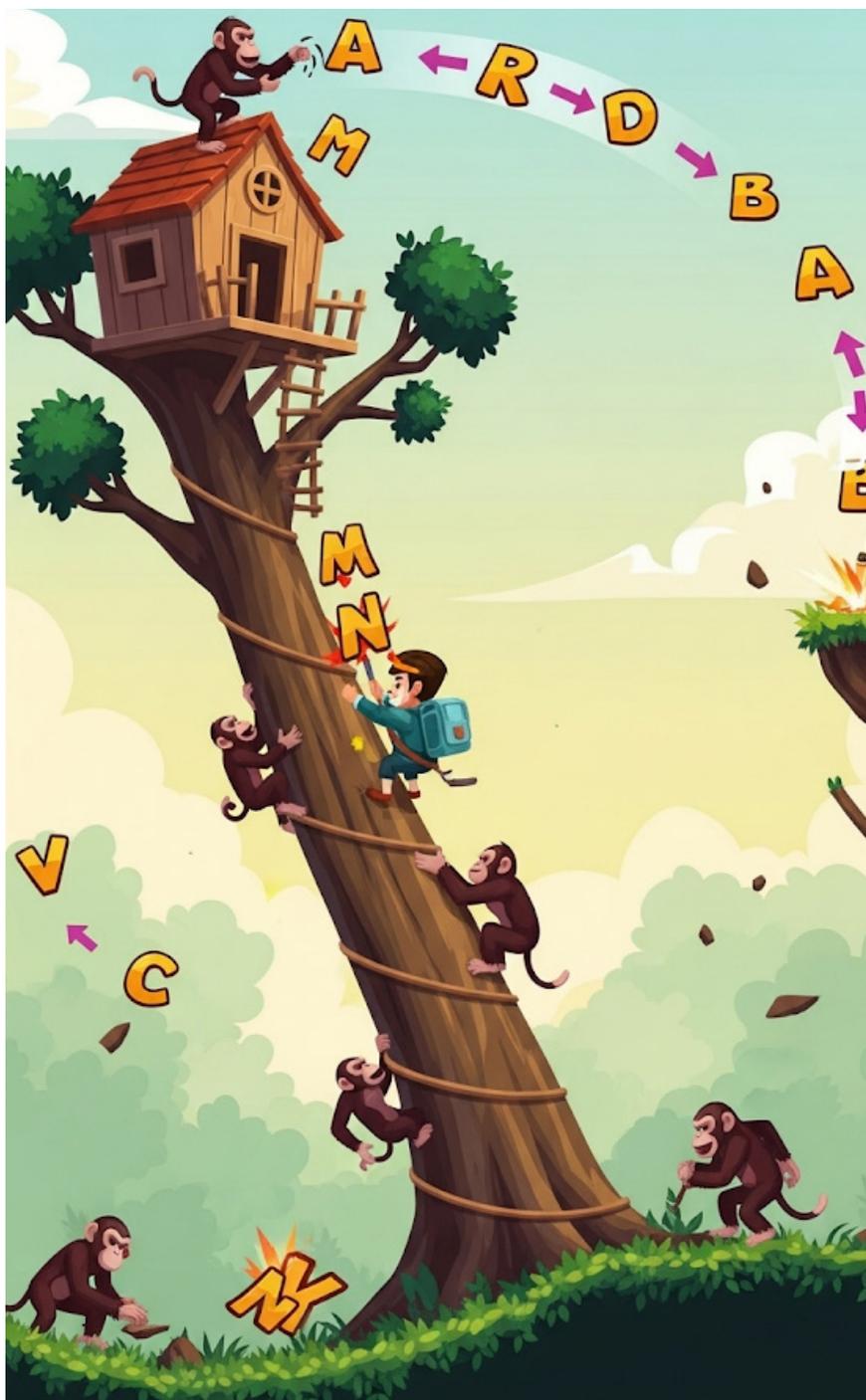
Nr. 5 Versuchen Sie den kompletten Satz zu aktivieren, um ins nächste Level zu gelangen

Nr. 6 Die fliegenden Buchstaben, die auf Sie zukommen, müssen erst angetoucht und mit den richtigen Zahlen mit den vorhandenen Vectorpunkten Symbolen kombiniert werden

Nr. 7 Sie müssen zunächst die Zahlen einfangen, die sich auf den Display befinden und Sie dann in die passenden Vectorpunkte einsetzen

Nr. 8 versuchen Sie das Spiel durchzuspielen, um die kleine Geschichte zu bekommen die Ihnen das Alphabet ermöglicht

Nr. 99 Treehouseclock



Nr. 99 Treehouseclock

Nr. 1 Sitzt ein Affe auf einem Baumhaus, sie versuchen den Baum zu erklimmen und den Affen zu retten der sich auf dem höchsten Punkt befindet

Nr. 2 Die Baumäste sind verschieden aufgebaut, sie müssen aufpassen und vorsichtig nach oben gelangen, sonst könnten sie sehr schnell runterfallen und damit das Spiel schnell beenden

Nr. 3 Der Affe der sich am obersten Punkt verschanzt hat wirft Buchstaben auf Sie zu, die mit Vectorpunkten bestückt sind

Nr. 4 Versuchen Sie die Vectorpunkte zu treffen, um Upgrades für die Besteigung des riesen großen Baumes zu erhalten

Nr. 5 Die Besteigung läuft natürlich auf Zeit, also seien Sie schnell genug, um nach dem obersten Punkt zu gelangen

Nr. 6 Sie sind eine 2D Spielfigur die versucht schnellstmöglich den Baum zu erklimmen, um den Affen zu befreien

Nr. 7 Letztendlich kann man das Spiel im Split screen spielen und herausfinden wär schneller per soft, medium, hard touch die Baum Äste im richtigem Zeitpunkt trifft und toucht, um nach oben zu gelangen

Nr. 8 Außerdem gibt der Affe ein Wort vor, damit sie den Schlüssel des Käfigs lösen können, indem sie die heranfallenden Buchstaben mit ihren Vectorpunkten treffen, um diese dann einzusammeln und ihm am obersten Punkt des Baumes von den Fesseln befreien zu können

Nr. 9 Es geht natürlich auf Zeit und auf die korrekte Einsammlung der Buchstaben, und auf die soft, medium, hard touch Funktion der Baum Äste, die Sie stück für stück befolgen müssen, um ans Ziel zu kommen, nämlich den Affen zu befreien

Nr. 10 Natürlich bekommen Sie auch Punkte durch die Erklim-mung des Baumes, die Sie dann zum Einsatz für Upgrades benutzen um besser das Level spielen zu können

Nr. 100 Allosea



Nr. 100 Allosea

Nr. 1 Auf Schiffen bewaffnete Aliens, sind mit Buchstaben ausgerüstet

Nr. 2 Jeder dieser Aliens besitzt am Anfang einen Buchstaben mit Vectorpunkten

Nr. 3 Versuchen Sie nah einander zu kommen und mit einer Harpune den Vectorpunkt des Gegners in richtiger Farbe zu treffen

Nr. 4 Fahren Sie, wie beim Piratenspiel Manöver nah an die Schiffe heran um sie später zu besetzen zu können

Nr. 5 Versuchen Sie zuerst mit einer Harpune den Buchstaben des Gegners, der sich auf den anderen Schiff befindet zu treffen, um ihn dieses wenn alle Vectorpunkte getroffen sind, abzunehmen

Nr. 6 Wenn die Harpune nicht ausreicht, können sie auf das andere Schiff übersteigen und den Gegner in einem beat ,em up herausfordern, um dann den Buchstaben von ihm zu gewinnen.

Nr. 7 Ziel ist es eine vorgegebenen Satz einer alten Piratengeschichte zu lösen, indem man die richtigen Buchstaben im Meer von den anderen Piraten stehlen oder abluxen tut

Nr. 8 Den Buchstaben erhält man wenn man durch die Harpune die Vectorpunkte des anderen Gegners trifft oder ihn auf dem Schiff, wenn man über gestiegen ist, ihn in einem Zweikampf herausfordert, um so den Buchstaben von ihm zu gewinnen

Nr. 9 Versuchen Sie den Satz zu lösen und ins nächste Level zu gelangen, damit Sie wieder einen Satz lösen, um die Geschichte letztlich zu vollenden

Nr. 101 Schmeckit



Nr. 101 Schmeckit

Nr. 1 Sie gehen in ein Einkaufszentrum - Lebensmittelmarkt und suchen sich Produkte aus, neben dem Preisschild ist ein QR Code, den Sie einscannen können

Nr. 2 Scannen Sie nun den QR Code ein, und das Lebensmittel Produkt taucht auf Ihrem Smartphone auf

Nr. 3 Nachdem Sie einige Produkte eingescannt haben, prophezeit in die App eine gesunde Zusammenstellung für ein gesundes Leben, das bedeutet Sie schlägt Ihnen vor, was Sie als nächstes Mal in den Lebensmittelmarkt einkaufen sollten, um ein ausgewogenes Essen zu erhalten

Nr. 4 Außerdem sammeln Sie sie die QR Codes ein, die in ein bestimmtes Matrix Raster eingefügt werden

Nr. 5 In dem QR Code Raster müssen Sie nun versuchen mit einer bestimmten Anzahl an Versuchen QR Produkte freizurubbeln

Nr. 6 Nach jedem Einkauf haben Sie, je nachdem wie teuer der Einkauf war, eine bestimmte Anzahl von Versuchen für das Matrix Raster, um ein Produkt freizurubbeln

Nr. 7 Letztendlich, wenn Sie ein QR Code freigerubbelt haben und ein Gewinn angezeigt wird, können Sie diesen in Ihrer Smartphone App speichern und beim Nächsten Einkauf vor der Kasse vorzeigen, um diesen umsonst zu bekommen

Nr. 8 Es gibt auch eine Version mit Emojis, gehen sie in ein Lebensmittel Markt und neben den Preisschildern befinden sich Emojis, die Sie in Ihre App einscannen können. Sie scannen aber nur die Produkte ein, die Sie sich gekauft haben

Nr. 9 Nach langer Zeit des Einkaufens können Sie diese Emojis in einem Spiel einsetzen und mit Ihnen, wie bei bubble bubble ein Spiel starten

Nr. 8 Es gibt auch eine Version mit Emojis, gehen sie in ein Lebensmittel Markt und neben den Preisschildern befinden sich Emojis, die Sie in Ihre App einscannen können. Sie scannen aber nur die Produkte ein, die Sie sich gekauft haben

Nr. 9 Nach langer Zeit des Einkaufens können Sie diese Emojis in einem Spiel einsetzen und mit Ihnen, wie bei bubble bubble ein Spiel starten

Nr. 10 Versuchen Sie die Emoji Bubbles die Sie eingesetzt haben, zu verbinden, um eine Reihe zu bekommen, um damit Punkte zu sammeln

Nr. 11 Haben Sie Ihre Sammlung der Emojis eingesetzt und mit ihnen genügend Punkte gesammelt, können Sie nun mit Ihrem Punkten ein Produkt bei Ihrem Supermarkt einlösen, um es gratis zu bekommen

Nr. 12 Wenn Sie das Essen zusammengefügt haben, können Sie eine Rezension abgeben, zum Beispiel Montag haben Sie was anderes gegessen als Dienstag, und Mittwoch wiederum was anderes, also rezensieren Sie ihre Einstellung des Geschmacks in einer Bedürfnisskala und tauschen Ihre Erfahrungen mit anderen Usern aus, die Ihnen Tipps geben, was Sie beim Nächsten Kauf beachten sollten, um ein besseren Geschmack zu bekommen

Nr. 102 Stormball



Nr. 102 Stormball

Nr. 1 Stormball ist ein Restaurant wo man sich aus einer großen Vielfalt, ein sogenannten Stormball Fast Food Gebäck mit verschiedenen Zutaten zusammenstellen kann

Nr. 2 Sogenannte Sticks - Röhrchen werden mit Gemüse und Fleischsorten gefüllt

Zum Beispiel füllen Sie in den ersten Stick - Röhrchen, Tomaten hinein, in den zweiten Gurken, in den dritten Zwiebel, in den vierten Käse, in den fünften Eisbergsalat, in den sechsten Schinken

Nr. 3 Sie gehen ins Restaurant und bestellen auf dem emoji Essens Tablet Ihre ausgesuchten Sticks

Wählen Sie auf dem Touch Display die Emojis aus und touchen Sie diese in die Sticks hinein, füllen Sie diese mit den oben genannten Sorten aus und schicken Sie die Bestellung an die Kasse

Nr. 4 Sie werden danach aufgerufen und können sich selbst Ihren Stormball zusammenstellen oder sich Ihnen einen bringen lassen

Nr. 5 Auf dem Display erscheinen Beispiele von anderen Kunden, die in Echtzeit auf dem anderen Tisch zusammen gestellt werden

Nr. 6 Sie können auch ein Emoji Stick Spiel spielen, und einen gratis Stormball gewinnen

Nr. 7 Das funktioniert so, Sie versuchen die Emojis in einer Reihe zu schalten und wie bei bubble bubble zu verbinden. Haben Sie Emojis verbunden, wie zum Beispiel - Käse, Schinken, Gurken, Tomaten, Eisbergsalat, so müssen Sie darauf die Sticks, die wie eine Schlange sich auf dem Display bewegen mit den Emojis füttern Touchen Sie die verbundenen Emojis in den Rachen der Schlange, um sie fetter zu machen

Nr. 8 Haben Sie die Schlange fett gemacht so gilt es, nun die zweite Schlange zu füttern, bewegen Sie die stick Schlange zur dem verbundenen Emojis und füttern Sie diese damit

Nr. 9 Haben Sie die 6 Schlangen oder wieviel sie möchten gefüttert, und die verbundenen Emojis komplett aufgenommen, bekommen Sie diesen Stick umsonst an der Kasse

Nr. 10 Sie können auch diese Sticks mit anderen Besuchern und Kunden im Stormball Restaurant tauschen, um mehr Vielfalt und Spaß beim Bestellen hervorzurufen

Nr. 103 Herewegoaguy



Nr. 103 Herewegoaguy

Nr. 1 Hier handelt es sich um ein Poker Spiel mit Emojis, das bedeutet, das die Spieler anstatt Geld Emojis setzen zum Beispiel ist ein Emoji

1 Dollar :-) (zum Beispiel Rückseite 2x)

3 Dollar :-) (zum Beispiel Rückseite 4x)

5 Dollar :-) (zum Beispiel Rückseite 6x)

10 Dollar :-) (zum Beispiel Rückseite 8x)

1 Dollar :-((zum Beispiel Rückseite - 2x)

3 Dollar :-((zum Beispiel Rückseite - 4x)

5 Dollar :-((zum Beispiel Rückseite - 6x)

10 Dollar :-((zum Beispiel Rückseite - 8x)

Nr. 2 Sie erhalten am Start 300 Dollar in Emojis Chips oder einen höheren Wert

Nr. 3 Das Poker Spiel verändert sich nur um eine Regel

Nr. 4 Haben Sie den Pot in die Höhe getrieben dürfen die Emoji Chips mit einem Slammer während man turn spielt geslammt werden

Nr. 5 Slammen Sie den Pot mit dem Slammer

Nr. 6 Man bekommt beim Spiel - 3 Slammer zur Verfügung

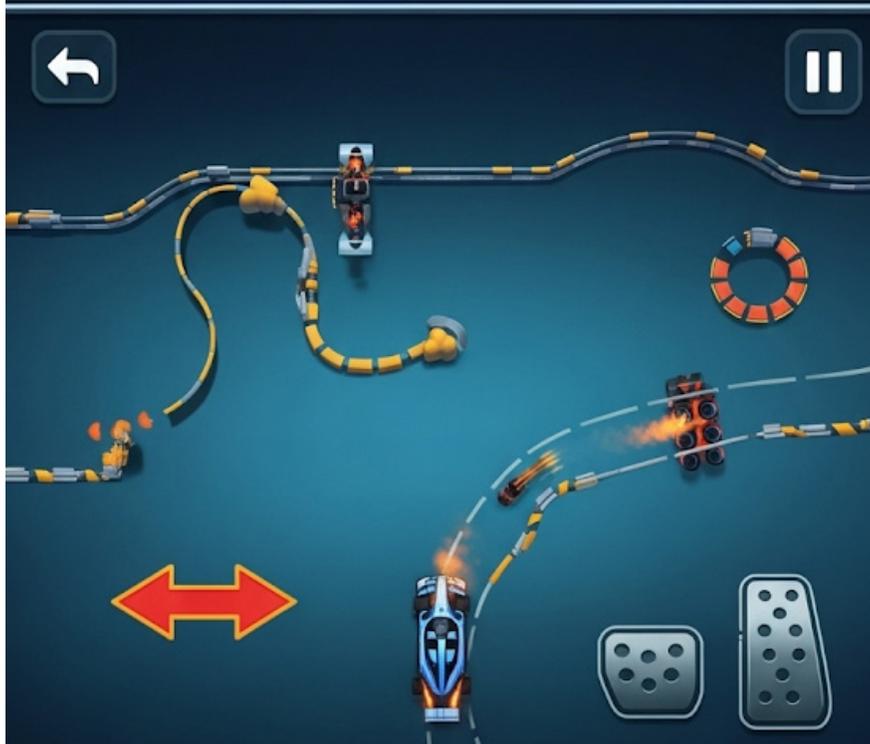
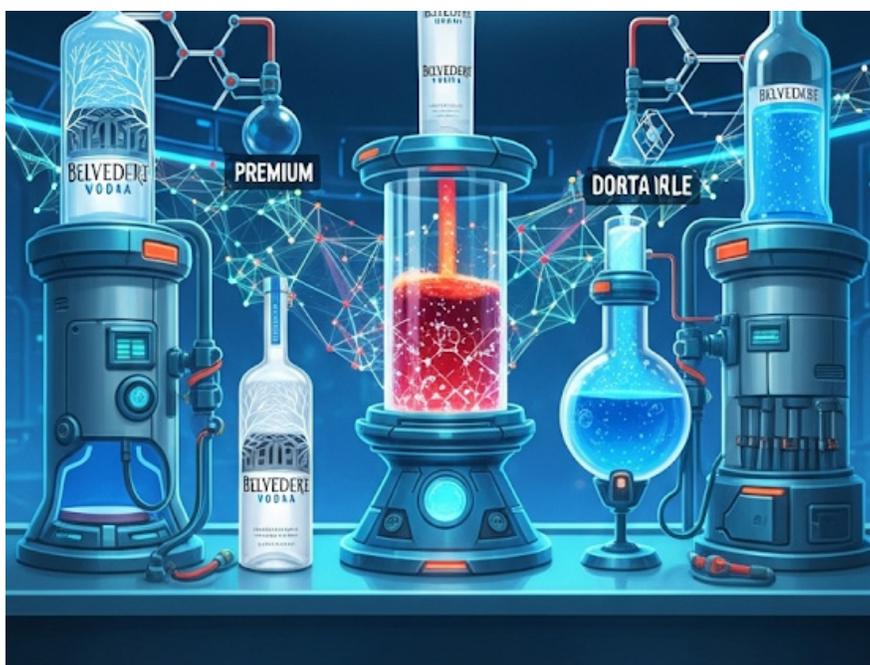
Nr. 7 Dreht man die Emojis mit den Slammer um, variiert der Chip und fällt eventuell auf den Kopf und die Höhe des Werts der Chips verringert sich oder verdoppelt sich

Nr. 8 Also seien Sie vorsichtig welche Emojis Sie einsetzen und wie Sie die Spielzüge des Pokerns verstehen

Nr. 9 Letztendlich bleiben nach dem River ein variiertes Pot und die Einsätze können wiederum variiert werden, zum Schluss kann wieder geslammt werden um den Pot zu verändern, aber nutzen Sie Ihre Slammer nur im richtigem Zeitpunkt, wenn dieser zu Ihnen passt

Nr. 10 Die Karten verändern sich hierbei nicht, nur die Chips sind in Emojis umgewandelt und haben einen anderen Wert - Einsatz und bieten dadurch Varianten für mehr Action am Tisch

Nr. 104 Unclewoody



Nr. 104 Unclewoody

Nr. 1 Nehmen Sie sich als Beispiel, verschiedene Wodka Hersteller, verbinden Sie den Buchstaben mit dem Befehl der Vectorpunkte zu einem neuen aus dem Firmen Sortiment der Wodka Hersteller

Nr. 2 Ich nehme zum Beispiel das Font Belvedere und mische anhand der Vectorpunkte eine neue Mischung des Geschmacks in chemischer oder reiner Vergütung zusammen und teste dieses als Sprit für mein Auto

Nr. 3 Versuchen Sie die verschiedensten Wodka Lösungen auszu- probieren, um einen neuen Sprit für Ihr Auto zu entwickeln

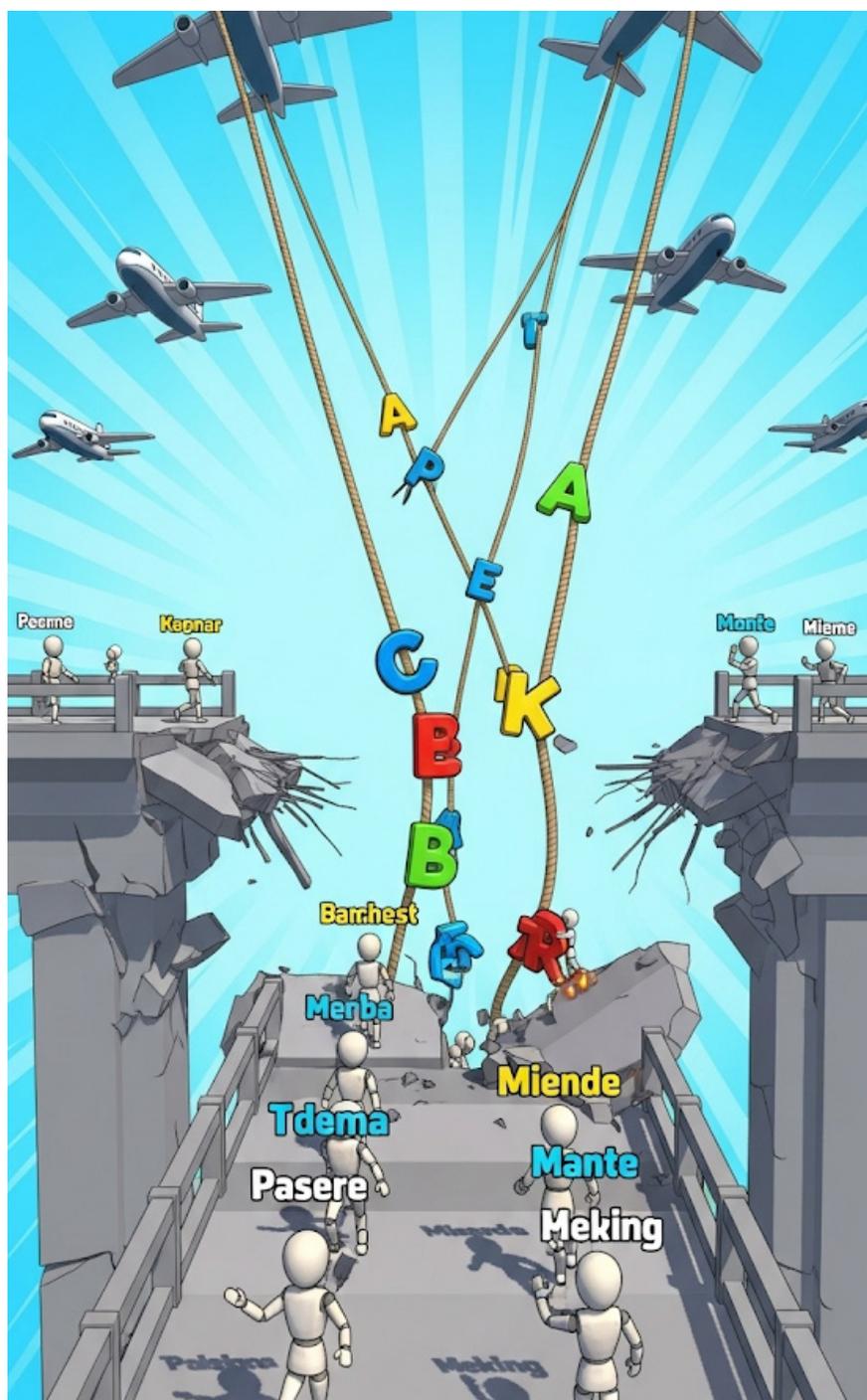
Nr. 4 Spielen Sie mit den Vectorpunkten der Fonts der Hersteller und lassen Sie sich Infos über die aktuellen chemischen Stoffe zu- kommen, um eine perfekte Mischung zu bekommen

Nr. 5 Haben Sie ein gute Mischung Zusammen vektorisiert, so kann Ihr Auto an den Start gehen

Nr. 6 in der Vogelperspektive versuchen Sie das Auto mittels, soft, medium, hard durch den Parkour zu steuern und den Hindernissen auszuweichen

Nr. 7 Haben Sie das Game mit jemanden im Split screen ausgefeh- tet und gewonnen, so erhalten Sie von ihm eine kostenlose Belve- dere Flasche nach Hause geschickt

Nr. 105 Letchmi



Nr. 105 Letchmi

Nr. 1 Sie haben mehrere Flugzeuge zur Auswahl die in in eine Comic Grafik design sind.

Nr. 2 Versuchen Sie mit dem Flugzeugen laufende Manicans auf einer Brücke, die in sich zusammenfällt aufzufangen

Nr. 3 Sie hängen Seile aus der Luft aus, damit sich die Manicans hochziehen können

Nr. 4 Auf dem Seilen sind Buchstaben mit Vectorpunkten vorhanden

Nr. 5 Jeder Manican hat einen verschiedenen Namen der über den Kopf angezeigt wird

Nr. 6 Versuchen Sie das passende Seil mit den Anfangsbuchstaben über den Kopf der Manican hängen zu lassen

Nr. 7 Schnappt ein Manican sich ein Seil und versucht sich hochzuziehen, muss er zuerst den Buchstaben mit den Vectorpunkten freischalten, das bedeutet das er die farbigen Vectorpunkte des Buchstabens nacheinander mit soft, medium, hard touchen muss, um sich langsam hochzuziehen

Nr. 8 Hat er den ersten Buchstaben erfolgreich getoucht, dann klettert er auf dem Seil zu nächstem hinauf, um seinen Letztendlich zu komplettieren und im end Effekt ins Flugzeug zu steigen

Nr. 9 Also seien sie sehr schnell mit den touchen der Vectorpunkte der benötigten Namens Buchstaben, um die Manicans in die verfügbaren Flugzeuge zu ziehen bzw. damit sie sich hochangeln können

Nr. 10 Jedes Flugzeug ist für bestimmte Manicas gedacht, also übersehen sie nicht auf wem sie die Seile abseilen

Nr. 11 Währenddessen versuchen die Gegenspieler die Brücke zum Einsturz zu bringen, sie bombardieren die Brücke mit kleinen Schritten

Nr. 12 Außerdem können sie die fallende Brücke mit einigen Klicks wieder vom Einsturz bewahren, indem sie genügend Punkte für das Aufsammeln der Manicans gesammelt haben und diese einsetzen, um Upgrades freizuschalten, die dafür dienen die Brücke wieder in Schutz zu nehmen

Nr. 13 Haben Sie einen Manican zum Beispiel gesammelt, wird er zu einem Passagier auf dem Flugzeug, nun müssen Sie ihn auf den richtigen Platz absenden, wie bei Pilot Wings setzen Sie ihn auf einen bestimmten Platz aus und sichern ihn für das nächste Spiel

Nr. 14 Also sammeln Sie alle Manicans ein und setzen Sie diese dann auf die richtigen Felder ab, um sie retten zu können

Nr. 15 Sammeln Sie die Namens Buchstaben der Manicans ein, um auf die Flugzeuge zu kommen, dafür, wie schnell es man erreicht hat, bekommt man Punkte die dann für Upgrades in Zukunft genutzt werden können

Nr. 106 Loonpok



Nr. 106 Loonpok

Nr. 1 Sie sind ein looney tune der sich in der ego Perspektive befindet

Nr. 2 Versuchen Sie die farbigen Vectorpunkte der Buchstaben der anderen looney tunes zu fangen

Nr. 3 Sie werden von den Kugeln beworfen und müssen diese nacheinander in der richtigen farbigen Reihenfolge mit einem Fangnetz einfangen

Nr. 4 Haben Sie die vorgegebene Kugeln alias Bälle in der richtigen farbigen Reihenfolge eingefangen, müssen Sie nun diese versuchen in die Poker Buchstaben und Zahlen einzusetzen, um einen Buchstaben oder eine Zahl zu erhalten, um diese dann beim Pokern einzusetzen

Nr. 5 Versuchen Sie die Buchstaben und Zahlen der Pokerkarten zu generieren, um dann mit Ihnen letztendlich am Loonpok Turnier teilzunehmen

Nr. 6 Haben Sie zum Beispiel das Wort „Kings“ zusammen mit soft, medium, hard Touch generiert, dürfen Sie dieses dann Ihr Kartendeck aufnehmen und als Spielkarten dann auch einsetzen

Nr. 7 Versuchen Sie auch die Zahlenreihen von Poker zu erspielen, damit Sie diese auch nutzen können

Nr. 8 Haben Sie das komplette Kartendeck aus 52 Karten was aus Buchstaben und Zahlen und deren Vectorpunkten besteht generiert, können Sie nun mit den Pokern beginnen, sie spielen gegen andere looney tunes und versuchen Ihnen Ihre Pokémons am Ende wegzuspielen, das passiert, wenn als Einsatz einer Runde jeder sein ausgewähltes Pokémon, was in Pokémon Go gefangen wurde, als Einsatz anbietet und damit in die Poker Runde ins Spiel geht

Nr. 9 Haben Sie nun das Pokerspiel Turnier begonnen müssen Sie zwischendurch im Spiel an anderen Turnieren teilnehmen, zum Beispiel am Looney Tunes Space Race oder an verschiedenen Sportarten wo die Looney Tunes gegeneinander antreten, um Chips zu sammeln, die Sie am Pokertisch dann einsetzen können

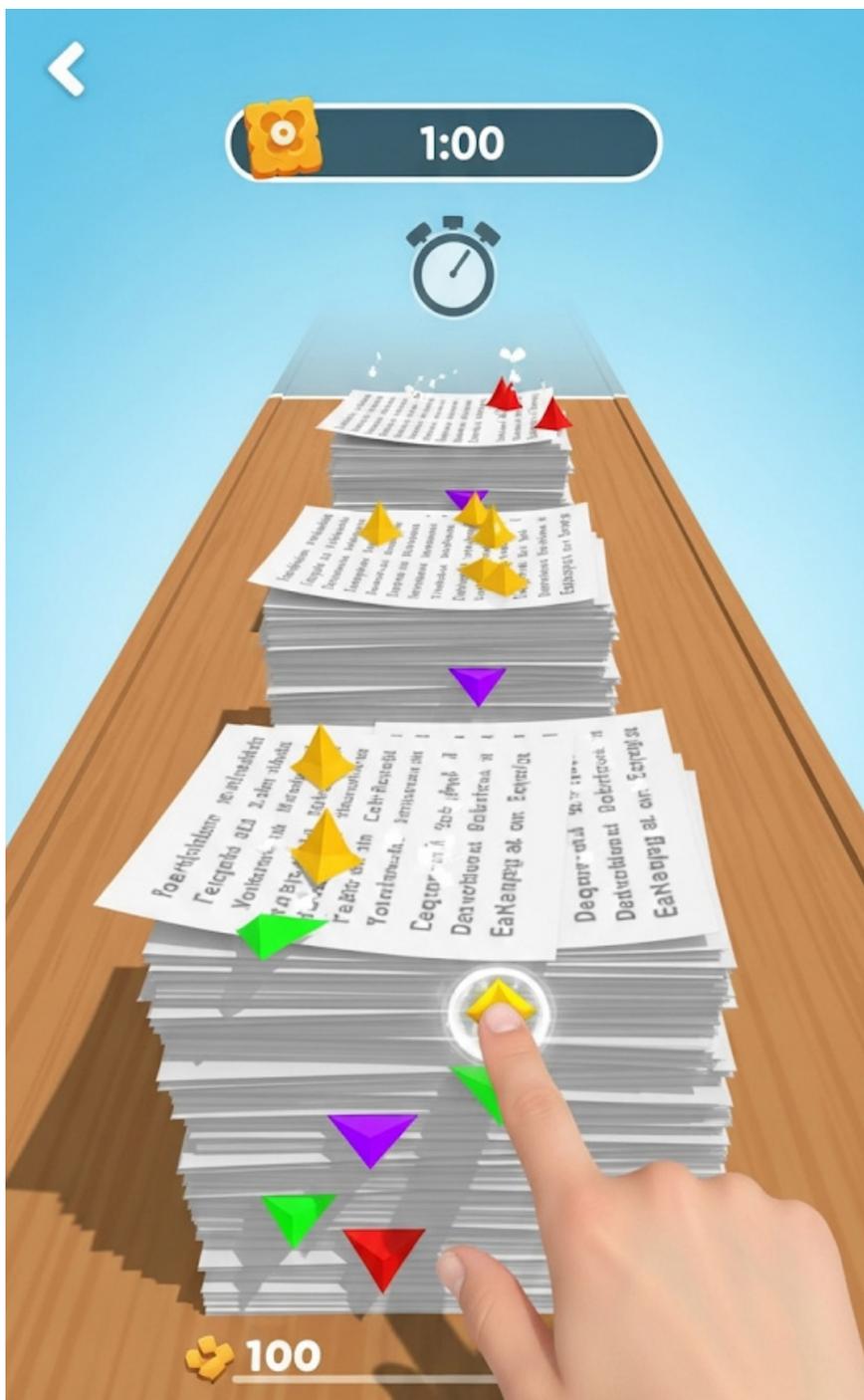
Nr. 10 Haben Sie als Looney Tune genügend Chips zwischendurch gesammelt so können Sie diese dann beim Einsetzen spielen lassen

Nr. 11 Das Ziel ist es das andere Pokémon des Gegenspieler letztendlich nach der Poker Runde ihm abzugewinnen um es dann gegen andere Pokémons in der Looney Tune Arena gegeneinander antreten zu lassen

Nr. 12 Haben Sie ein Pokémon gewonnen so können Sie dieses in der Arena antreten lassen, um die Fertigkeiten des Pokémons zu erweitern, im Kampf lernt das Pokémon neue Fertigkeiten und Special Moves, die es dann nach dem gewonnen Kampf beibehält

Nr. 13 Haben Sie genügend Pokémons gesammelt, so können Sie diese im Online Archiv gegen andere eintauschen, um so eine Variation in ihrer Sammlung zu bekommen, die dann am Pokertisch zu einer neuen Spielsituation und einem Tauscherlebnis führen könnte

Nr. 107 Sucodo



Nr. 107 Sucodo

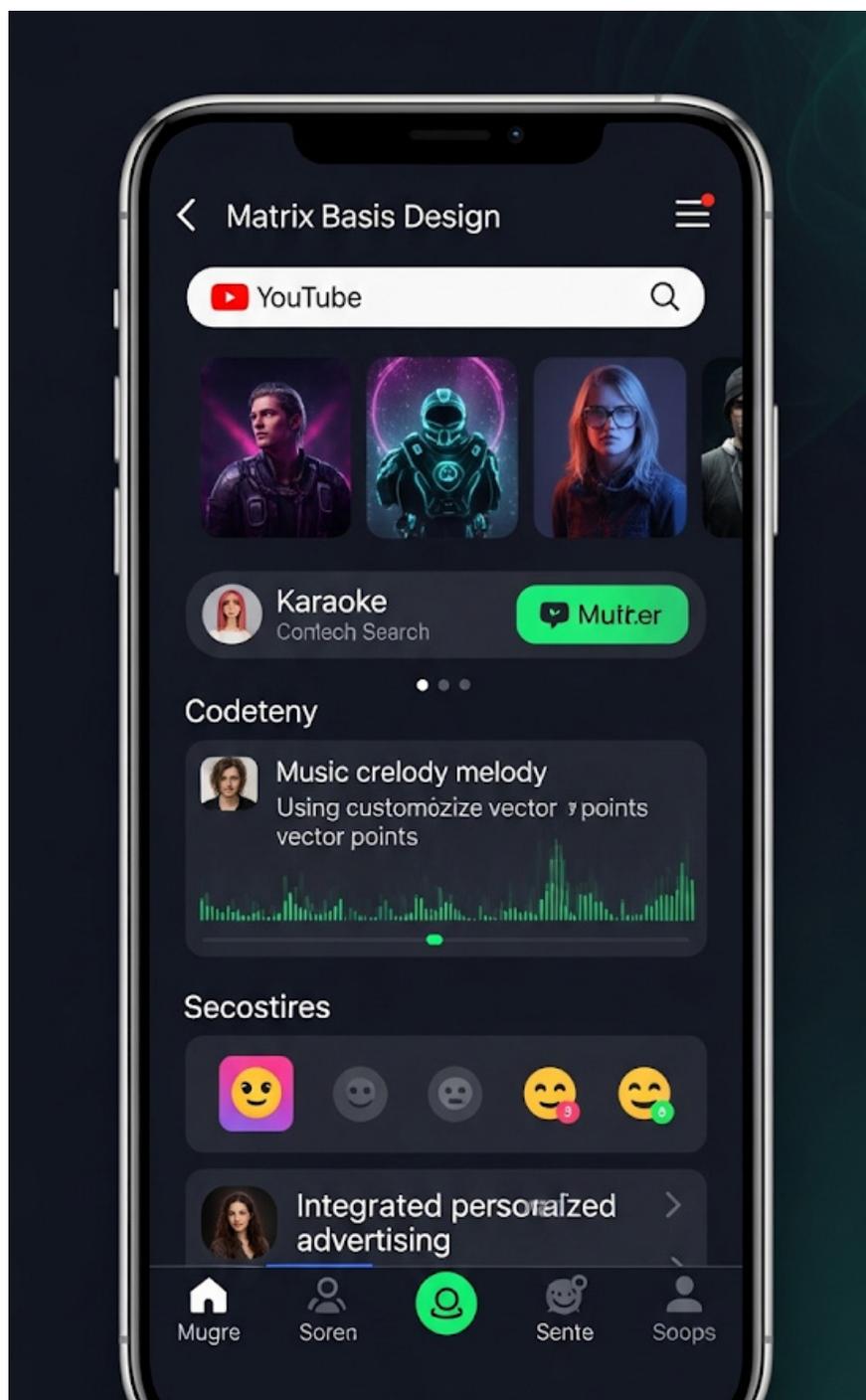
Nr. 1 Viele Blätter mit einem Text liegen aufeinander zusammen auf dem Tisch, in den Blättern befinden sich Buchstaben mit farbigen Vectorpunkten

Nr. 2 Versuchen Sie die aufleuchtenden Blätter mit ihrem inhaltlichen Text in richtigem Zeitpunkt zu touchen, um Sie zu aktivieren

Nr. 3 Haben Sie ein Blatt mit seiner vorgegebenen Farbe getoucht, müssen Sie nun die farbigen Vectorpunkte der Buchstaben die sich in diesem Blatt befinden nacheinander mit soft, medium hard touch treffen, um so sie aus dem Blatt lösen zu können. Damit das Blatt aus dem Stapel verschwindet

Nr. 4 Haben Sie die Blätter nacheinander vom Tisch genommen - und die Buchstaben mit ihrem farbigen Vectorpunkten weggetoucht, bekommen Sie Punkte, ps:die Zeit läuft auch natürlich im Hintergrund, beachten Sie diese um das Spiel nicht zu verlieren

Nr. 5 Das Ziel ist es die gesamten aufeinander liegenden Blätter bzw. Zettel verschwinden zu lassen, damit der Tisch frei geräumt wird und letztendlich nichts mehr am Tisch übrig bleibt



Nr. 108 Ronczka

Nr. 0 Alternative Messenger Seite mit neuem Gewand für Multimedia und Entertainment ist ronchkaronchka oder ronczka, Grafik von Coin Master eventuell design technisch übernehmen oder das Aussehen auf Matrix Basis Design erstellen

Funktionen die hier der Messenger im Angebot hat



Nr. 1 - YouTube - Such Funktion mit dazugehöriger Abspielung

Nr. 2 - Karaoke Funktion zum Lernen von Sprachen mit integriertem Übersetzer

Nr. 3 - Vectorpunkte Funktion für Buchstaben zum Erstellen von Musik Melodien und bearbeiten

Nr. 4 - Gedichte und Witze Archiv für lustige Kommunikation + vorgegebene Sätze und Absätze für bessere Verständigung

Nr. 5- Integration von Pics Art für bessere Bearbeitung der Bilder die man mit der Pok Cam bzw. Gesichtsmodulator Kamera aufgenommen hatte

Nr. 6 - Personalisierte Werbung als Option für mögliche Einkaufsmöglichkeiten in der Zukunft

Nr. 7 - in Echtzeit spielbare Games die Im Multiplayer gespielt werden können

Nr. 8 - Talk Gruppen für eventuelle Konversation zum Nachrichtenthema des Channels

Nr. 9 - Nachrichten Channels zum informieren von aktuellen Nachrichten

- Nr. 10 - Voice Message Gesichtsmodulator zum sprechen mit anderem Gesicht und Stimme
- Nr. 11 - Moderator für Wetterberichte und deren animierte Anzeige
- Nr. 12 - Große Dateien mit großem Volumen verschicken
- Nr. 13 - Event Veranstaltungskalender mit bezüglichen Informationen zu stattfindenden Veranstaltungen
- Nr. 14 - Freundeskreis Karussell mit Integration von Nachrichten von den gängigsten social media Plattformen
- Nr. 15 - Live DJ Sets von roncza DJ Archiv
- Nr. 16 - Live Spielergebnisse von verschiedenen Sportarten als Informationstabelle
- Nr. 17 - Google tab info tab Funktion für die Navigierung
- Nr. 18 - Integration von shoutcast.com
- Nr. 19 - Ronczka bay für Einkaufsmöglichkeiten von verschiedenen Usern der App mit Karussell Funktion für die passende Suche und Verbindung
- Nr. 20 - Integration von wilmu.com (60sec Beschreibung von Tagesablauf für Motivation für User aus aller Welt mit Drehkarussell Kontakt Funktion)
- Nr. 21 - Sprechende Emojis als Kommunikationsfaktor
- Nr. 22 - Suchmaschinen Integration als Mini Webbrowser
- Nr. 23 - Handschrift Tastatur Schreibmaschine mit Vectorpunkten die einem das Wort vorgeben was zum Kontext passen könnte
- Nr. 24 - Memo Notizen Archiv Speicher alias Huawei Notepad + Rechner
- Nr. 25 - Piano Instrumental Buchstaben Melodie Generator

- Nr. 26 - Wecker Funktion für eingehende Neuigkeiten mit Farbkreisen - Info Staus Symbolen
- Nr. 27 - Drehkarussell Dating Funktion mit Emoji Gesichter - Verbindungsmöglichkeit
- Nr. 28 - Face to Face Lügendetektor
- Nr. 29 - Check my car info - Suchmaschine
- Nr. 30 - Restaurant Info - Suchmaschine
- Nr. 31 - Moodfuzer.com Integration
- Nr. 32 - Live Talkshow des News Nachrichten Channels
- Nr. 33 - Wetteinsätze zu Sportwetten
- Nr. 34 - Schrittzähler mit Infosystem
- Nr. 35 - Video Bearbeitung alias Tiktok und Co.
- Nr. 36 - QR Code Scanner für die Gewinnspiele der Zukunft, Rublerable.com
- Nr. 37 - Change Clothes Archiv - Drehkarussell Spiel
- Nr. 38 - babuschka als sozialen Kontakt Verbindungspunkt nutzen, Gesichter in babuschkas verwandeln und so die Eigenschaften der Persönlichkeit präsentieren, babuschka search Gesichts- Persönlichkeit Suche nutzen, um mit Usern in Kontakt zu treten, babuschka Fragen und die korrekten Antworten erhalten und diese im Chat als Info zu Journalisten Info System hinzufügen
- Nr. 39 - Informationsquellen alias talkbrush.com hinzufügen und präsentieren
- Nr. 40 - Emoji Essensskala einbetten für Bedürfnis Befriedigung

- Nr. 41 - Spaßigen Übersetzer einführen, ich sage mir geht gut, Antwort suche dir eine Ente
- Nr. 42 - Wahrheit Sager zur Gedankensteuerung anbieten
- Nr. 43 - Lieder alias Shazam Finder integrieren
- Nr. 44 - Synthesizer in Vectorpunkt Buchstaben einführen
- Nr. 45 - bubble 3d planet speech Einführung als Kommunikationsverbindungsglied - Lexikon
- Nr. 46 - nasza klassniki einführen um mehr connectivity zu bekommen
- Nr. 47 - Handy halten und zweimal mit der Hand das Handy vor einem anderen schütteln, um in Kontakt treten zu können, also Händchen geben mit den Handy Handschlag
- Nr. 48 - Gewichts Sensor integrieren
- Nr. 49 - roncзка pay digitales Bezahlungssystem integrieren
- Nr. 50 - Coverysid.com anwenden und News austauschen, per Tab alias Google Chrome browser verschiedene Informationen miteinander verbinden und in Druck geben oder digital - präsentieren Funktion nutzen
- Nr. 51 - Emoji Such search an freie Stelle, rechte Seite nutzen und Voice, Message, Bild ins Emoji Archiv speichern zur Wiederfindung der Daten
- Nr. 52 - Foto Galerie Fotos nutzen, um Bilder mit Emojis zu finden, setze Emoji auf Foto ein um es wiederzufinden
- Nr. 53 - Kartenmaterial von Maps zulassen für babuschka drive taxi
- Nr. 54 - Exportierung der Chat Daten, geordnet auf micro SD Karte herbeiführen
- Nr. 55 - Rabatt Karussell integrieren, für Supermärkte
- Nr. 56 - Office System Integration, gimp, openoffice

Nr. 57 - Muppets telletubies als Sprechende Informationsblasen zu den News Channels einsetzen

Nr. 58 - You don't know koschkakoschka.com implementieren

Nr. 59 - VPN mit 3 Fach Verschlüsselung mit Swip Algorithmus einführen

Nr. 60 - Wer wird Millionär als gimmick im multiply RPG around the world freischalten

Nr. 61 - Benzinpreis Informationstabelle einführen

Nr. 62 - Emoji gyroskop anwenden um Pokémons besser auf maps finden zu können, um sie anzulocken, damit sie aus ihrem Versteck kommen

Nr. 63 - Do Did guy integrieren, bedeutet pop Figur an what's app per Bluetooth anbinden, umso eine sichere Verbindung zu gewährleisten, damit die Konversationen austauschbar geschützt werden

Nr. 64 - Messenger an den Fernseher anbinden, um die Messages aufgrund neu gestaltet auf das front face Kommunikationssymbolfenster per infrarot senden

Nr. 65 - Snake in den Messages einführen, wenn Handy geschüttelt wurde, Messages wieder zusammenfügen, Punkte sammeln und Rabatt Karussell anwenden

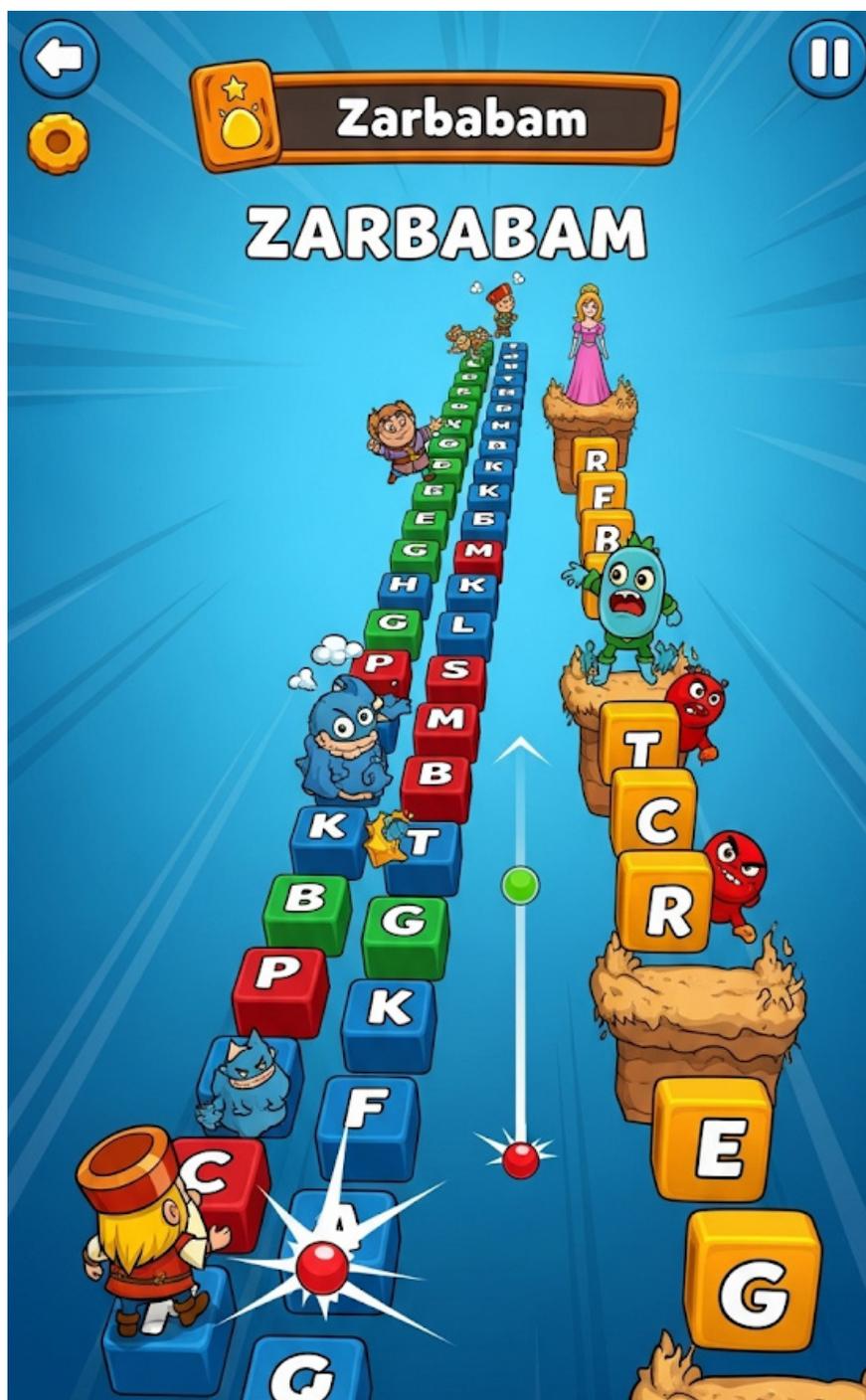
Nr. 66 - Navigation anhand Kartenmaterial, open Source oder Maps nutzen und Emojis bei verschiedener fahrender Geschwindigkeit auf der Mittelkonsole abspielen, um Pokémons aus ihren Verstecken zu bringen und sie in Maps genauer aufzeigen zu können

Nr. 67 - Tastatur als meistgetippte Zahlen der Buchstaben Tastatur anzeigen lassen, um diese auf den Lotto Schein übertragen zu können, Schablone hinter der Buchstaben Tastatur 6-49 im Hintergrund laufen lassen = 2x27 Alphabet Buchstaben imitieren

Nr. 68 - Lens anwenden in Text Messages die geschrieben sind, Anzeige - Produkte bzw. Bilder oder Angebote kreieren mit Farbpunkten, um die Messages, um den Rand der Textfelder herum, ein click info pop up über dieses Produkt oder ein ähnliches was passend dazu gezeigt wird ihnen zur Verfügung gestellt und angezeigt, klicken Sie auf den Farbpunkte, integriert sich die Info in die Message oder wird als Info angezeigt, die dann auch geschärft werden kann

Nr. 69 - Powerschutzhülle an den Messenger anbinden, um sicher mit dem Internet verbunden zu sein, um eine Garantie für die 3 Fach Verschlüsselung zu gewährleisten

Nr. 109 Zarbabam



Nr. 109 Zarbabam

Nr. 1 Ein Mann spielt einen Zaren, der versucht, einen Weg zu seiner Prinzessin zu erklimmen.

Nr. 2 Du springst von Buchstabe zu Buchstabe, du musst auf die passenden farbigen Vektorpunkte springen, um weiter nach oben zu kommen

Nr. 3 Dir werden die Buchstaben angezeigt, zu denen du springen musst, bevor du springst

Nr. 4 Du musst das passende Wort zusammensetzen, um einen Power-Up zu erhalten, das passende Wort wird dir auf einer Anzeigetafel angezeigt

Nr. 5 Zum Beispiel Zarbabam als Wort, das du nacheinander gesprungen bist und dann durch den Power Up einen mächtigen Sprung nach oben machen kannst

Nr. 6 Versuche, den Gegnern auszuweichen, die dir den Weg nach oben versperren wollen

Nr. 7 Schließlich musst du schnell auf die farbigen Vektorpunkte der Buchstaben springen, um schneller nach oben zu kommen

Nr. 110 Awanssem



Nr. 110 Awansem

Nr. 1 Sie müssen versuchen mit touch die farbigen Vectorpunkte des Buchstabens herauszunehmen und diese dann als Feuerwaffe gegen die ankommenden Gegner benutzen die Sie versuchen zu treffen

Nr. 2 Es tauchen mitten auf den Display mehrere Buchstaben auf, die verschiedene farbige Vectorpunkte beinhalten

Nr. 3 touchen Sie die Vectorpunkte - Kreise mit den Finger an und behalten diese als Munition für die ankommenden Gegner, die versuchen Sie zu treffen

Nr. 4 Die Buchstaben variieren und sind manchmal gross oder klein oder drehen sich oder verschwinden schnell vom Display, also seien Sie genau und vorsichtig mit dem Touch auf die farbigen Vectorpunkte der Buchstaben

Nr. 5 Außerdem müssen Sie ein vorgegebenes Wort in richtiger farbiger Anordnung der Vectorpunkte herausnehmen, um ins nächste Level zu gelangen

Nr. 6 Die Vectorpunkte die Sie von den Buchstaben sammeln dienen Ihnen als Munition

Nr. 7 je mehr Buchstaben Sie auseinander pflücken desto mehr Vectorpunkte - Kreise erhalten Sie, um diese dann gegen Ihre Gegner einzusetzen

Nr. 8 Im Split screen treten dann Sie im Vs. Modus gegen einen anderen Mitspieler an, es geht hierfür, für die Punkte die man erhält, wenn man die Gegner abschießt

Nr. 9 Touchen Sie die farbigen Vectorpunkte der Buchstaben an, sammeln Sie diese und benutzen sie diese dann als Waffe gegen ihre Feinde

Nr. 10 Sammeln sie Punkte, um Upgrades zu erhalten, um bessere Feuerwaffen zu bekommen, damit sie ihre Gegner eliminieren können



Nr. 111 Muschibo

Nr. 1 Muschibo ist eine Animationsfigur, die durch eine Wüste läuft und versucht Buchstaben im Sand auszugraben beziehungsweise zu finden

Nr. 2 Die Buchstaben sind in der ganzen Wüste verstreut und müssen nacheinander gesammelt werden um ins nächste Level zu kommen

Nr. 3 Um die Buchstaben ausfindig zu machen, müssen Sie die Leuchttürme identifizieren und mit Strom versorgen, diesen Strom finden Sie wenn Sie genügend Kilometer in der Wüste abgelaufen haben, Sie haben einen Rucksack der sich dann mit Strom aufladen tut und ihnen dann Strom zur Versorgung der Leuchttürme geben kann

Nr. 4 Die Leuchttürme weisen, wenn sie mit Strom aktiviert sind auf die Buchstaben in der Wüste hin

Nr. 5 Wenn sie auf den Leuchtturm gelangt sind, können sie diesen mit einem Scheinwerfer bedienen, um in der Wüste nach den Buchstaben zu suchen

Nr. 6 Scheinen Sie oder werfen Sie verschiedene Lichter auf die Landschaften, bevor Sie dies tun können, müssen Sie die Lichtdiamanten finden, um den Scheinwerfer auf den Leuchtturm in Betrieb zu nehmen

Nr. 7 Haben Sie die Lichtdiamanten in der Wüste ausfindig machen können, so sammeln Sie diese auf und nehmen den Leuchtturm in Betrieb während Sie den Scheinwerfer in Start bringen

Nr. 8 Während Sie in der Wüste die eine - open World 3D jump N Run World darstellt, die Lichtdiamanten suchen, müssen Sie Gegner ausschalten die Ihnen versuchen die Lichtdiamanten vorher wegzunehmen

Nr. 9 Haben Sie die 6 Lichtdiamanten gefunden und den Leuchtturm mit Strom versorgt und den Scheinwerfer in Betrieb genommen können Sie einen Lichtstrahl auf die Wüste leuchten lassen

Nr. 10 Haben Sie zum Beispiel den grünen Lichtdiamanten auf die Wüste gestrahlt, werden ihnen kurz aufleuchtende Vectorpunkte angezeigt

Nr. 11 Notieren Sie sich diese schnellstmöglich auf Ihrer Landkarte und starten danach die Suche in der Wüste nach den Vectorpunkten die sich in der Wüste befinden

Nr. 12 Mit einem mobilen Scheinwerfer bewaffnet gehen Sie auf die Jagd nach den Vectorpunkten in der Wüstenlandschaft

Nr. 13 Passen Sie auf Ihre Gegner auf, die das gleiche versuchen, falls Sie auf einen Gegner treffen kommt es zum Battle Fight zwischen den Spielern, das heißt das Sie im 2D Fight gegeneinander antreten müssen, um Ihre Vectorpunkte, die Sie gesammelt haben, zu verteidigen

Nr. 14 Haben Sie zum Beispiel im Battlefight den Gegenspieler einen Vectorpunkt abgenommen, müssen Sie diesen nun zusammen mit Ihren Vectorpunkten zusammen versuchen zu verbinden, um einen Buchstaben zu kreieren

Nr. 15 Der Buchstabe wird anhand von Vectorpunkten die Sie gesammelt haben kreiert

Zum Beispiel der Buchstabe M besteht aus 5 farbigen Vectorpunkten, sammeln Sie diese zusammen und verbinden Sie im Leuchtturm die Vectorpunkte zu diesem Buchstaben

Nr. 16 Das Ziel ist ein vorgegebenes Wort in richtiger Reihenfolge zu finden, in diesem Fall das Wort Muschibo

Nr. 17 Nach jedem Einsatz im Leuchtturm bekommen Sie Punkte, die Sie für Upgrades nutzen können, um Ihre Spielfigur besser ausstatten zu lassen

Nr. 18 Machen Sie Jagd auf andere Gegenspieler um ihnen die Leuchtdiamanten und Vectorpunkte abzuluxen beziehungsweise ihnen im Kampf diese wegzunehmen, damit sie diese verwenden können, um ihre besser ausfindig zu machen

Nr. 112 Recasu

Nr. 1 Sie sind ein Kameramann und müssen versuchen die richtigen Personen wie bei dem klassischen Spiel wo Zombies getötet werden zu fotografieren

Nr. 2 Das besondere ist, das die Personen sich hinter vielen Gegenständen verstecken und Vectorpunkte auf ihren Körper tragen

Nr. 3 Versuchen Sie jeweils ein Vectorpunkt zu treffen, um die Person anhalten zu können, diese springt nämlich durch den Bildschirm und versucht sich hinter den Gegenständen zu verstecken

Nr. 4 Haben Sie ein Vectorpunkt mit Ihrem Ziel Fernrohr getroffen, bleibt die Person stehen und Sie müssen diese dann touchen und mit soft, medium hard touch die anderen Vectorpunkte aktivieren, um sie beim nächstem Beschuss mit Ihrer Torte treffen zu können

Nr. 5 So laufen gewisse Persönlichkeiten die man aus dem Fernsehen kennt durchs Display und versuchen Sie auch mit einer Torte abzuwerfen

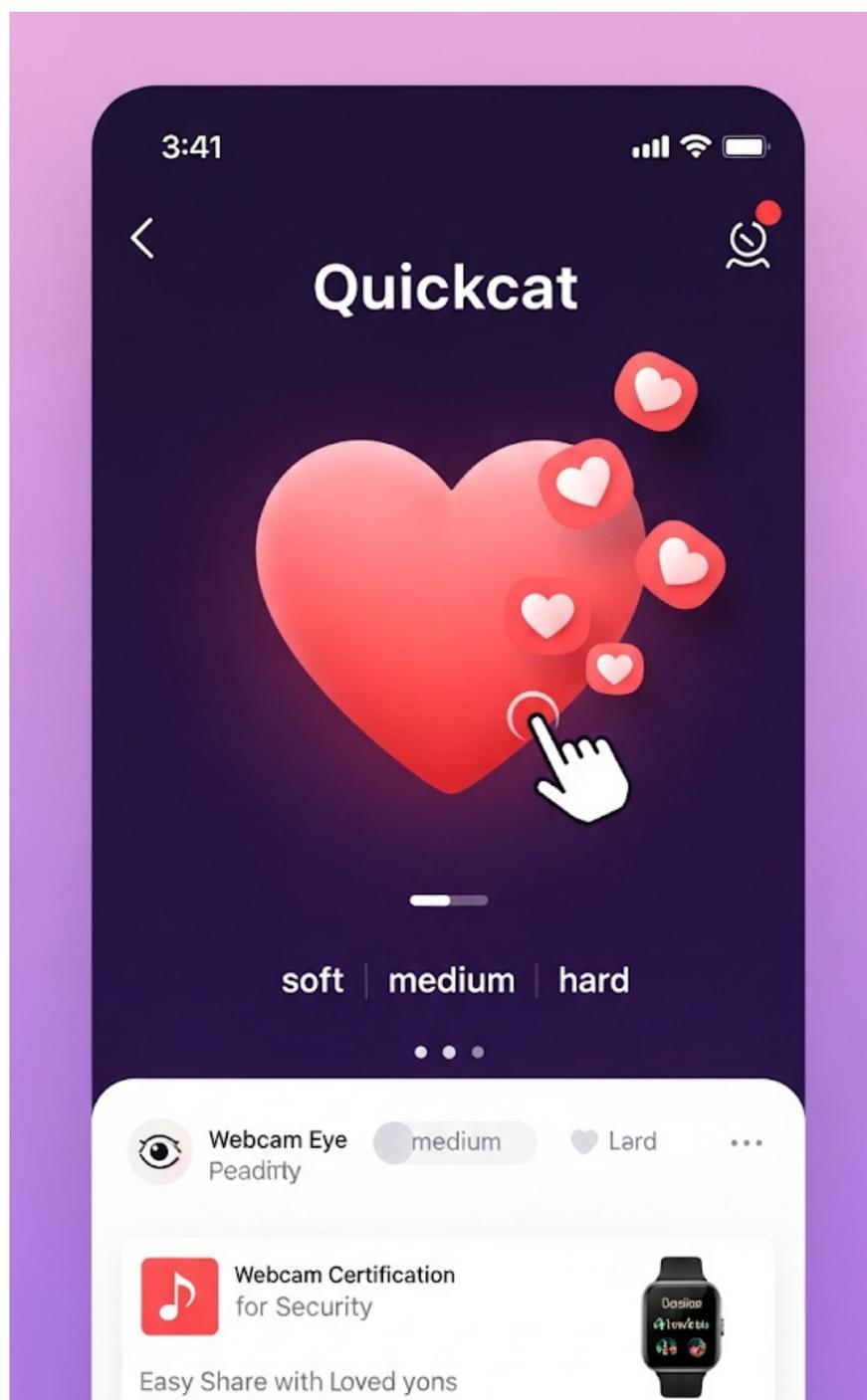
Nr. 6 Seien Sie also auf der Hut und weichen Sie der Torte aus die sich auf den Weg befindet Sie zu treffen

Nr. 7 Aktivieren Sie die Vectorpunkte auf den Personen um sie beim nächsten Mal mit der Torte treffen zu können

Nr. 8 Dieses Szenario wird dann aufgenommen und wird ins Online Archiv übertragen

Nr. 9 Letztendlich müssen Sie außerdem die befindlichen aktivierten Vectorpunkte auf die im Spiel befindlichen Buchstaben übertragen und diese zu einem vorgegebenen Wort verbinden, um ins nächste Level zu kommen

Nr. 113 Quickcat



Nr. 113 Quickcat

Nr. 1 Touchen Sie die kleinen Herzchen die sich hinter den Liedern befinden in ein großes noch nicht aktives Herz hinein, diese wandern dann auf dem Pfad des Herzens

Nr. 2 Sammeln Sie die Herzchen für das große Herz und versuchen Sie Ihre Lieblingslieder dort per soft, medium, hard touch hinzuzufügen

Nr. 3 Haben Sie genügend Herzchen gesammelt und diese in Ihr großes noch nicht aktivierte Herz hineingeladen, so erscheint plötzlich je nach Lieder ein aktives Herz was mit Ihren Augen zertifiziert werden muss

Nr. 4 zertifizieren Sie Ihr noch nicht freigeschaltetes großes Playlist - Herz mit ihren Augen per Webcam

Nr. 5 Haben Sie sich zertifiziert, so können Sie dieses Herz als Playlist an Ihrem geliebten User und Liebhaber zuschicken

Nr. 6 Der User erhält eine Bestätigung Mail zu evt. Weihnachten oder zu speziellen Tagen die für ihn liebevoll erscheinen, um das Herz zu aktivieren müssen Sie sich per Webcam mit ihren Augen dazu zertifizieren

Nr. 7 Gibt es ein Match zwischen Ihnen und dem gesammelten Herzchen im großen Herz die Sie durch Ihre Augen zertifiziert haben, bekommen Sie diese Playlist in Ihr Spotify Archiv, was dazu dient eine persönliche Verbindung zu Ihren Herzen herzustellen

Nr. 8 Sie müssen nicht unbedingt es mit Ihren Augen zertifizieren sondern können dieses große Playlist mit Emotion animiertes großes Herz, wo sich die Herzchen um dem Pfad sich bewegen, an eine ahnungslose Person versenden, mit der Rückgabe dafür das Sie Ihnen auch eins erstellt und dieses Ihnen zurückschickt

Nr. 9 Speichern Sie dieses Herz auf Ihre Smartwatch und bleiben Sie damit immer zusammen in Verbindung der Texte die Ihnen geschenkt worden sind, unterwegs beim spazieren, beim Laufen, bei der Arbeit und beim walken oder bei den Einkäufen die Sie lieben.

Nr. 10 Versenden diese Herzchen mit Ihrer quick Playlist an eure liebsten um ihnen zu zeigen, das das Herz Emoji auch sie zum Tanzen bringen könnte

Nr. 11 Die User die bestimmte große Playlist Herzen gesammelt haben können diese nun wiederum anders zu bestimmten Tagen anders gestalten, um ihren Wohlbefinden gut zu tun

Nr. 12 sie können den Text von einem gesungen Lied von youtube per swip Technologie in das Herz hinein touchen und sie bekommen dadurch wackeln de Herzchen, anhand des Textes und so kreieren sie wiederum eine Individuelle ohne Ki gestützte Playlist, die Sie Ihren Liebhaber zuschicken könnten

Nr. 13 Achten Sie auf Ihre Smartwatch, wenn Sie neue Updates bekommen und Sie wieder eine neuen Hype des big hearts erhalten

Nr. 114 Meanoth



Nr. 114 Meanoth

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein Alphabet puzzle zu lösen, das bedeutet, das Sie in Memory versuchen die Buchstaben jeweils zuzuordnen die zueinander passen

Nr. 2 Sie müssen ein vorgegebenes Wort, zum Beispiel Meanoath erfüllen um die folgende Funktion freizuschalten

Nr. 3 Natürlich ist das Alphabet durcheinander und verstreut, und die Buchstaben verschwinden schnell wieder, deshalb müssen Sie schnell reagieren

Nr. 4 Haben Sie das Wort Meanoath zusammengefunden, müssen Sie nun die aufleuchtenden Vectorpunkte des Buchstabens antouchen, das bedeutet, das Sie per soft, medium, hard touch, die farbigen Vectorpunkte nach der richtigen Reihenfolge drücken müssen umso mehr Punkte zu bekommen

Nr. 5 Seien Sie also schnell und vorsichtig, den wenn Sie verfehlen, müssen Sie von vorne beginnen, sie haben insgesamt 3 Versuche, nach jedem gewonnen memory Alphabet Puzzle

Nr. 6 Haben Sie Punkte erspielt, so können Sie sich neue Wörter in der Bibliothek kaufen, um diese dann freizuspielen. Versuchen Sie eine komplette kurz Geschichte Durch das Spiel zu erzählen, um es durch zu spielen

Nr. 7 Sie können auch im Vs. Modus gegen andere Mitspieler dieses Spiel spielen, geben Sie ein Wort aus Ihrer Bibliothek vor und der Gegner muss dieses dann auflösen oder umgekehrt für Sie dann

Nr. 8 Erspielen Sie sich online die fehlenden Wörter die zu Ihrer kurz Geschichte fehlen und binden Sie diese dann ein, um sie zu vervollständigen

Nr. 115 Bizzele



Nr. 115 Bizzele

Nr. 1 Sie sind eine Biene, steuern Sie diese auf die Blumen und versuchen Sie diese mit Vectorpunkt Buchstaben zu bestäuben

Nr. 2 Versuchen Sie die Vectorpunkte die auf den verschiedensten Stellen der Blumen sind mit den Stachel zu treffen, um den Namen der Blume nacheinander herauszufinden

Nr. 3 Das bedeutet das die Sonnenblume aus zum Beispiel 11 Wörter besteht, bleiben Sie so lange auf der Blume stehen bis sie einen Vectorpunkt Buchstaben verfehlen

Nr. 4 Fliegen Sie mit der Biene daraufhin zum nächsten Blume, nutzen Sie soft, medium, hard touch um die farbigen Vectorpunkte der Buchstaben zu treffen wenn diese aufleuchten

Nr. 5 Im Garten befinden sich zunächst eine kleine Auswahl an Blumen, je mehr Blumen Sie bestäuben, desto mehr werden Sie im nächsten Level diese auf Sie warten

Nr. 6 Das Wetter spielt hier eine wichtige Rolle, seien Sie auf der Hut vor dem Regen oder Wind, der könnte nämlich ihre Vectorpunkte der Buchstaben verwinden oder verschnellert Anzeigen lassen, passen Sie auf das der Gärtner Sie nicht versucht einzufangen, er ist ständig im Garten und versucht Ihnen die Vectorpunkte zu verändern indem er auf die Blume zielen tut

Nr. 7 Letztendlich kann man das Spiel im Split screen spielen und herauszufinden wer den besseren Touch der Vectorpunkte hinbekommt

Nr. 8 Als Zusatz können die Vectorpunkte auch als Sound Instrumente benutzt werden, um die Blumen, beim richtigem Wetter schneller wachsen zu lassen bzw. Sie letztendlich singen zu lassen

Nr. 116 Housepearl



Nr. 116 Housepearl

Nr. 1 Man wählt sich Buchstaben aus, die dazu dienen sollen ein Haus aufzustellen. Das bedeutet das sie das Alphabet zur a Verfügung haben um ein Haus aufzustellen.

Nr. 2 Mit Hilfe der Vectorpunkten stabilisieren Sie das Haus mit Linienverbindungen und halten es in stabiler Lage.

Nr. 3 Versuchen Sie in richtiger Reihenfolge die vorgegebenen blanko Felder mit touch der Buchstaben zuzuführen

Nr. 4 Bauen Sie schnellstmöglich Ihr Haus auf und versuchen Sie die Vectorpunkte zeitlich mit anderen zu verbinden um die Stabilität des Hause zu gewähren

Nr. 5 Die farbigen Vectorpunkte bilden einen Zusammenhang zu den anderen Vectorpunkten und so bilden sie die Linienverbindungen um das Haus aufbauen zu können und es in richtiger Form zu bringen

Nr. 6 Sie erhalten Punkte für die richtigen Verbindungsweige und bilden somit einen Zusammenhang mit dem Sie dem Haus Stabilität und Sicherheit bringen

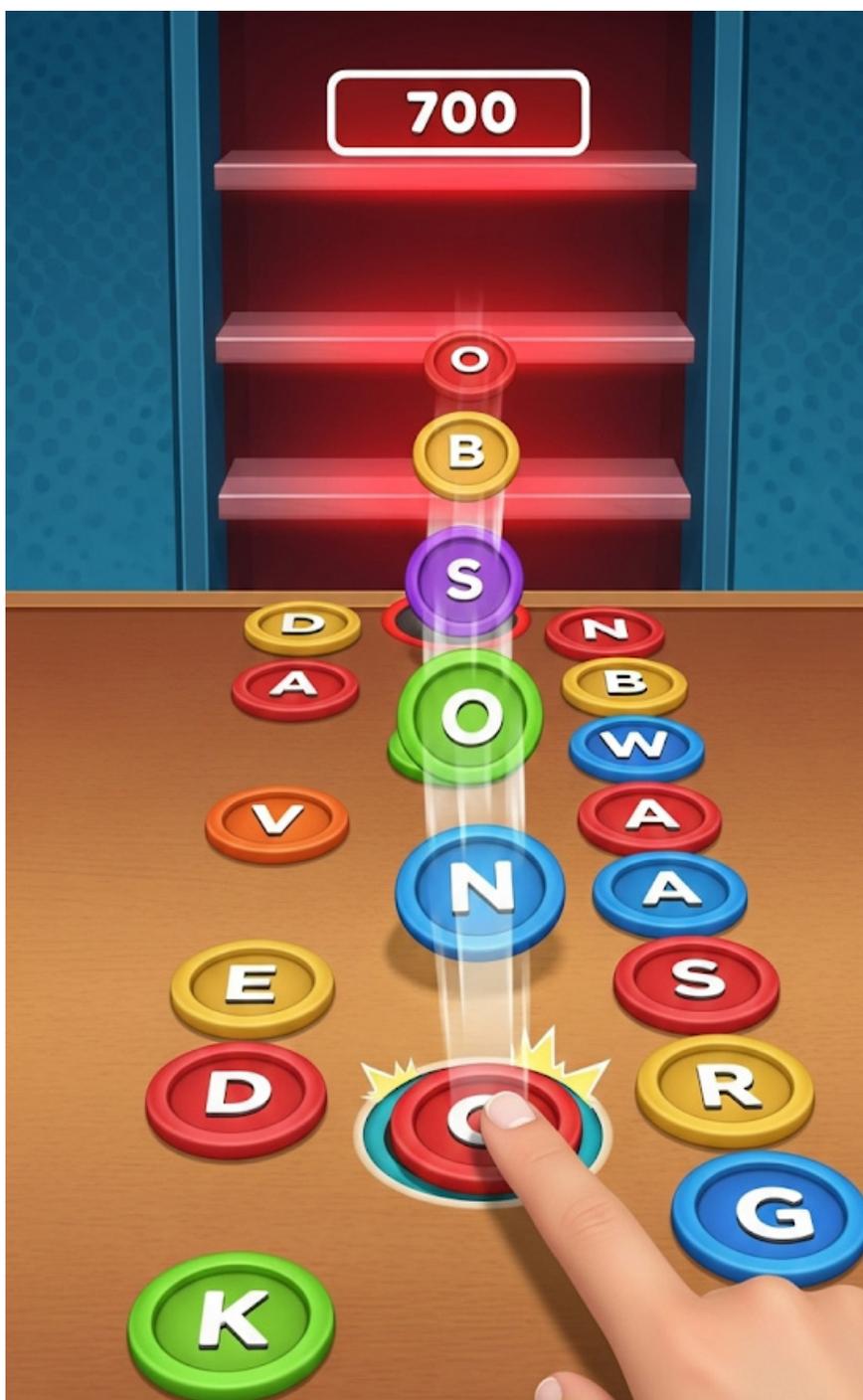
Nr. 7 Bauen Sie zunächst ein Haus auf und sammeln Sie Punkte durch die gezielten farbigen Verbindungen die Sie realisieren wollen

Nr. 8 Ist Ihr Haus fertig gestellt und das Alphabet in Deutsch dazu genutzt worden das Haus zu bauen, so nutzen Sie nun ein anderes Alphabet von einem anderem Land und bauen dies ein neues auf

Nr. 9 Sie müssen nun sich sechs Länder aussuchen, und nach ihrem Alphabet die Häuser errichten lassen

Nr. 10 Haben Sie das geschafft können Sie nun einen Gegenspieler dazu einleiten lassen, ihr Haus nach dem Schema wieder abzubauen oder si h gegen ihn im Vs. Modus mit den Gegner batteln wer s heller eins aufbaut und dessen es wieder abbaut

Nr. 117 Grondo



Nr. 117 Grondo

Nr. 1 Kreise liegen auf dem Tisch, mit farbiger Umrandung, tippen Sie auf die richtige Farbe der Umrandung, um den Kreis für Sie zu aktivieren

Nr. 2 Der aktive Kreis kann nun auf ein Regal geworfen werden, versuchen sie das richtige Regal zu treffen, zum Beispiel Regal mit rotem Licht, soll das Ziel hier sein

Nr. 3 Haben Sie Ihr Ziel getroffen, bekommen Sie einen Buchstaben freigeschaltet

Nr. 4 Diesen setzen Sie in die Mitte des Kreises auf dem Tisch zu

Nr. 5 Versuchen Sie nun viele Buchstaben freizuschalten und auf dem Kreis Tisch in die verschiedenen Kreise zu platzieren

Nr. 6 Haben Sie das geschafft, müssen Sie nun Versuchen die Buchstaben zu verbinden, um ein Wort heraus davon zu bekommen

Nr. 7 Das vorgegebene Wort muss erzielt und verbunden werden, umso mehr Punkte zu erzielen

Nr. 8 Haben Sie genügend Punkte erhalten, können Sie sich einen neuen Tisch mit Variablen Kreisen sich kaufen, und so ins nächste Level zu gelangen

Nr. 118 Honyclaim



Nr. 118 Honyclaim

Nr. 1 Sie befinden sich in einem Bienenstock Matrix Gewölbe, versuchen Sie die gitterboxen des Bienenstocks mit Buchstaben zu füttern, dies geschieht wenn Sie auf die richtigen Blumen fliegen, um diese dann abzusorbieren

Nr. 2 fliegen Sie mit der Biene auf eine Sonnenblume und sammeln Sie einen. Buchstaben auf, fliegen Sie zurück zum Bienenstock und suchen Sie das Gitter mit der Sonnenblume, um dort den Buchstaben zu platzieren

Nr. 3 Haben Sie genügend Blumen und dessen Buchstaben aufgesammelt und sind zurück zum Bienenstock zurückerlangt, müssen Sie nun die Buchstaben zu den Gittern zuordnen

Nr. 4 Haben Sie den Bienenstock und die dazugehörigen Gitter bzw. Waben mit Buchstaben gefüllt, so müssen Sie nun daraus eine Verbindung schaffen bzw. Eine Verbesserung der Verbindung setzen, umso Punkte zu erhalten

Nr. 5 Haben Sie genügend Punkte gesammelt, so werden Sie in ein neues Level kommen, wo der Bienenstock und dessen Matrix der Gitter bzw. Waben eine andere Form hat, daher eine neue Zuordnung geschaffen werden muss



Nr. 119 Bruko

Nr. 1 Sie versuchen ein Bruko Stein zu erstellen der aus mehreren farbigen Schichten besteht

Nr. 2 Sie touchen die heranfliegenden Steine in die Norm hinein, die vorgegeben ist

Nr. 3 Benutzen Sie soft, medium, hard touch, um die Steine in Reihe so zu setzen, wenn sie diese aufgefangen haben, damit die Reihe nicht auseinander fehlt

Nr. 4 Haben Sie die geforderte Zahl gefangen und hinein getoucht, so müssen Sie diese nun in die richtige Reihenfolge setzen, falls Sie dies noch nicht getan haben

Nr. 5 Haben Sie die Reihenfolge beachtet und die Steine farbige, richtig in Position gesetzt, das heißt eine vertikale oder horizontale Reihe gebildet, so müssen Sie nun darauf achten, dass jetzt Buchstaben auf den Steinen angezeigt werden, aus denen Sie, das vorgegebene Wort bilden müssen

Nr. 6 Die Reihe der Steine ergibt eine Anzahl des deutschen Alphabets, also 27 Buchstaben, quasi, 27 Zahlenreihen, die miteinander verbunden und ausgetauscht werden können

Nr. 7 Letztendlich verbinden Sie die aufleuchtenden Buchstaben, die sich in den Steinen befinden zu dem vorgegebenen Wort, was gesucht wird

Nr. 8 Passen Sie auf, dass die Buchstaben in Reihe geschaltet werden müssen, also setzen sie diese genau ein und versuchen sie die korrekte Verbindung zwischen ihnen zu schaffen

Nr. 9 Touchen Sie die Buchstaben mit soft, medium, hard touch, damit sie nicht sofort verschwinden oder sich in der Reihe wechseln

Nr. 10 Das erste Wort heißt Bruko und soll ihnen helfen, dass sie den Baustein verstehen können und nicht zerbrechen lassen, den jeder Buchstabe der aus seiner Reihe nach unten oder oben getoucht wird löst einen freien Stein aus, der wieder aus den heranfliegenden Steinen zugesetzt werden muss, damit der Baustein stabil bleibt



Nr. 120 Puneunity

Nr. 1 Gegenspieler werden nach Zufallsprinzip gesucht, es geht darum das man versucht sich mit einem der Gegenspieler zu verknüpfen, um ein Multiplayer Spiel zu starten

Nr. 2 In dem Spiel geht es darum das man versucht mit den Gegenspieler zusammen ein Alphabet zu kreieren um damit das Wort zu entschlüsseln was sich die anderen Mitspieler sich im Memory puzzle ausgedacht haben

Nr. 3 Das Alphabet muss wie bei dem Tower Spiel gestapelt werden, setzen sie die Buchstaben aufeinander und versuchen Sie das sich der Alphabet Tower nicht einstürzen lässt

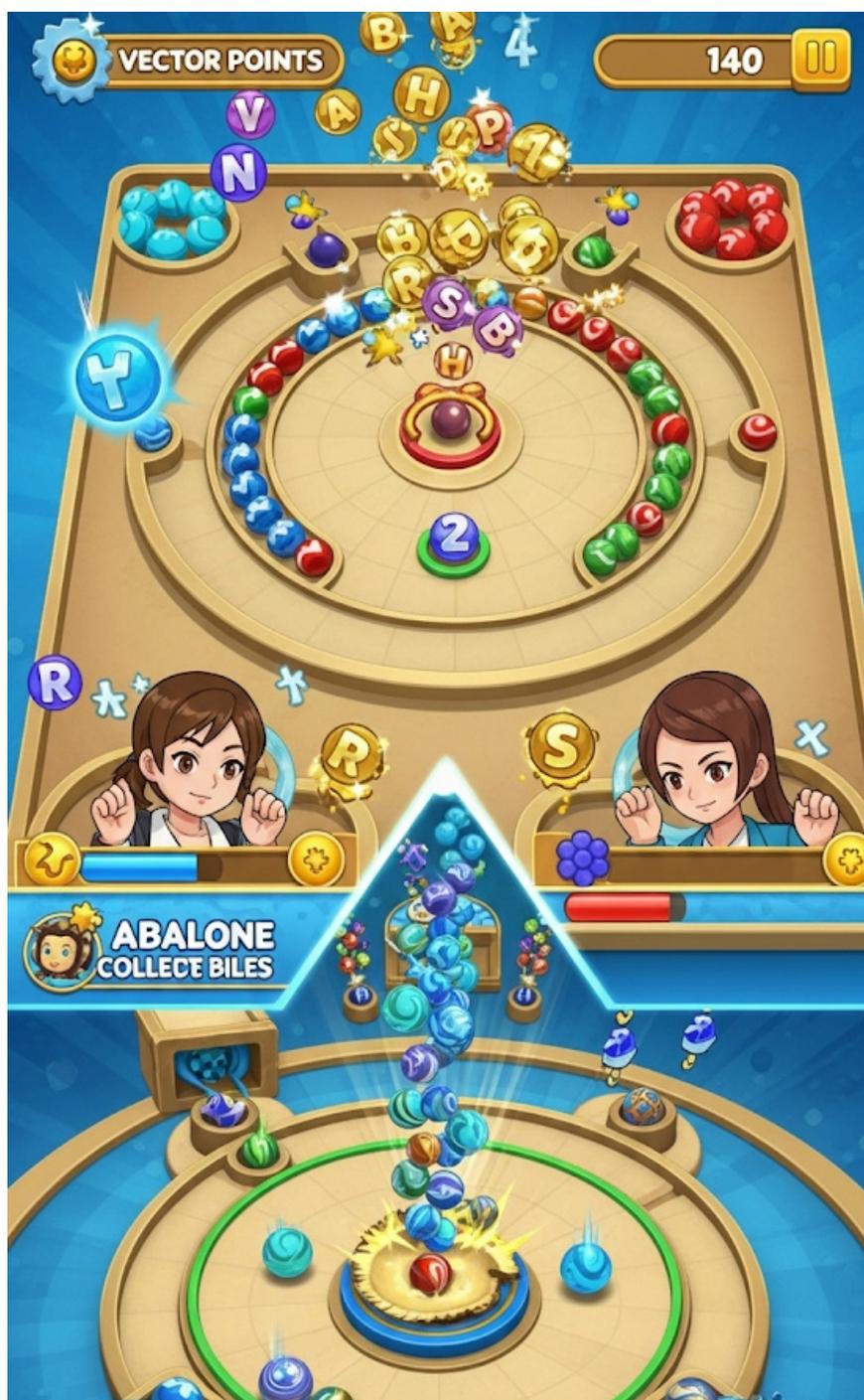
Nr. 4 Während Sie das Gebilde versuchen zu bauen und stehts eine Stufe nach oben gelangen, versuchen die Gegenspieler ein Memory puzzle zu lösen, um damit die Alphabet Buchstaben ins Wanken zu bringen

Nr. 5 Zum Beispiel findet das gegnerische Team den Buchstaben A im Memory puzzle, so Leuchtet dieser dann auf dem Tower auf und muss wieder langsam mit dem Finger wieder reingetan werden bzw. zgedrückt werden, also vom normalen Team, was versucht den Tower hochzustapeln

Nr. 6 Versuchen Sie vorsichtig mit 2 Spielern, jeweils mit einem Finger Drop einen Buchstaben auf den anderen zu setzen und darauf zu achten, dass das gegnerische Team nicht das Memory puzzle schneller löst, als sie den Stapel.

Nr. 7 Versuchen Sie nach dem Bau das Wort zu finden, das Wort indem, sie sich merken, welche der Buchstaben aufgeleuchtet ist, bevor der Stapel sein kompletten Status erreicht oder in sich hineinstürzt

Nr. 121 Zentolin



Nr. 121 Zentolin

Nr. 1 Sie müssen versuchen mit einem Mitspieler folgende Aufgaben erfüllen, die Vectorpunkte der heranfliegenden Buchstaben zu sammeln und diese dann als Murmeln zu verwenden, um beim Murmeln Spiel die gegnerischen aus der Bahn zu werfen

Nr. 2 Sie haben eine Vorgabe an Farben die Sie erfüllen müssen, nämlich zum Beispiel eine Reihenfolge nach Vorgabe zu schnappen, zum Beispiel rot, gelb, grün, violett, schwarz, weiß usw.

Nr. 3 Es gibt verschiedene Farben der Vectorpunkte, nämlich 27 an der Zahl, das bedeutet das sie auch 27 verschiedene Murmeln besitzen können, um mit diesen zu spielen

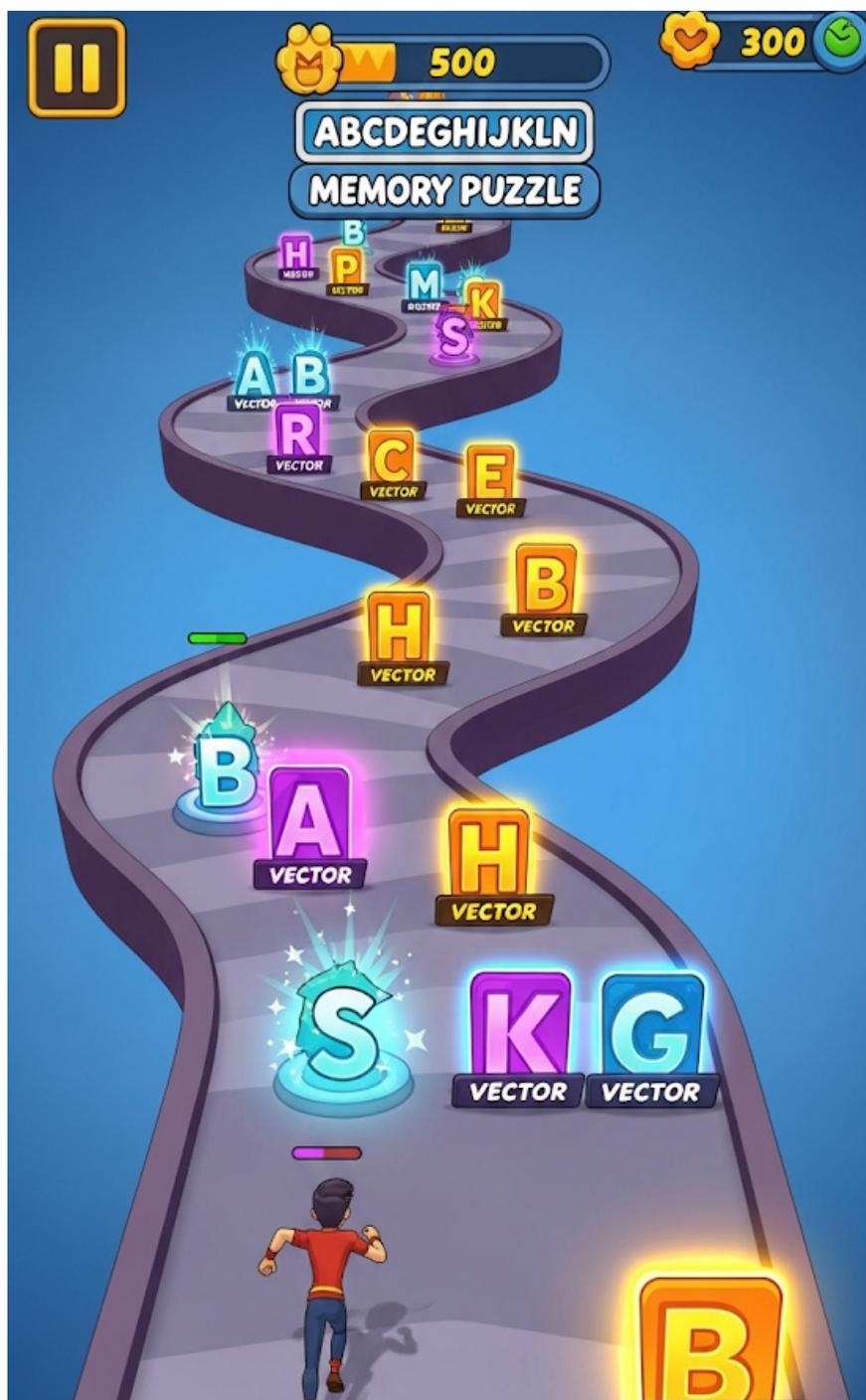
Nr. 4 Passen Sie auf, das sie das vorgegebene Wort mit den Vectorpunkten der Buchstaben aufsammeln bzw., nach der Reihe die Buchstaben und dessen Vectorpunkten abpflücken und die Reihenfolge beachten

Nr. 5 Haben Sie genügend Vectorpunkte bzw. Murmeln gesammelt, geht es in den VS. Modus, wo versucht wird nacheinander die Murmeln des Gegenspielers aus dem Umkreis einer Bahn die sich im einem Kreis befindet raus zu kicken

Nr. 6 Für das rauswerfen der Murmeln aus der Bahn die verschiedene Formen und Anordnungen haben könnte, bekommen Sie Punkte, versuchen Sie genügend Punkte zu sammeln, um ins nächste Level zu gelangen

Nr. 7 Haben Sie alle Murmeln gesammelt, so spielen Sie nun das Brettspiel Abalone mit Ihren Murmeln und versuchen Ihren Gegner zu bezwingen

Nr. 122 Higeo



Nr. 122 Higege

Nr. 1 wie bei Tempel Run werden die Mitspieler gezwungen eine Strecke zu absolvieren

Nr. 2 Auf dem Weg sammeln Sie die rennenden Buchstaben des Alphabets auf um ein vorgegebenes Wort in richtiger Reihenfolge zu generieren

Nr. 3 Die Buchstaben haben Vectorpunkte die aufleuchten und beschossen werden müssen um den Buchstaben zu aktivieren und in Letztendlich aufzusammeln

Nr. 4 Haben Sie die geforderte Zahl gefangen und das Wort im Memory puzzle entschlüsselt, erhalten Sie den Zugang zu einem neuen Strecken Level

Nr. 5 Komplettieren Sie die gefangenen und auf gesammelten Buchstaben zu einem Wort zusammen, um die Geschichte des Spiels zu entschlüsseln

Nr. 6 Jedes Level enthält ein Wort was gesucht werden muss, auf dem Weg liegen natürlich andere Buchstaben die als Gegenstände ihnen den Weg blockieren und dazu führen ihnen einen Fehler in der Reihenfolge des vorgegebenen Wortes zu geben

Nr. 7 Haben Sie zum Beispiel mehrere Wörter schon gesammelt, so müssen Sie diese zusammensetzen und einen Satz Formen der Sinn ergibt, um einen Schritt weiter zur Entschlüsselung der Geschichte zu kommen

Nr. 123 Gelomp



Nr. 123 Gelomp

Nr. 1 Verschiedene ausgewählte Bauern versuchen aus den Boden Buchstaben auszugraben die mit Vectorpunkten bestückt sind

Nr. 2 Versuchen Sie die Bauern auf die jeweils richtigen Felder zu setzen und darauf zu achten dass sich unter der Erde ein Buchstabe befindet

Nr. 3 Das Feld ähnelt einem Memory puzzle und ist variabel mit den Buchstaben bestückt

Nr. 4 Ziehen Sie per soft, medium, hard touch die Buchstaben nach dem Memory puzzle aus der Erde und pflücken Sie die farbigen Vectorpunkte ab

Nr. 5 Je mehr Buchstaben Sie mit den farbigen Vectorpunkten herauspflücken desto mehr Punkte gibt es für Sie am Ende, wenn die Zeit abgelaufen ist

Nr. 6 Sie können Ihren Bauern je nach bestandenen Level upgraden, um so besser das puzzle und das Wort Geheimnis zu lösen, was zum Beispiel im nächsten Level gefordert wird

Nr. 7 Letztendlich kann man das Spiel im Split screen spielen und herauszufinden wer den besseren Sound aus den Buchstaben generieren kann

Nr. 124 Makeoutaketwo



Nr. 124 Makeoutaketwo

Nr. 1 2 Spieler treffen sich gegeneinander, ein Spiel funktioniert so, das lautet wie folgt

Nr. 2 Einer der Spieler muss versuchen den anderen Spieler Buchstaben wegzunehmen und diese für sein Spiel zu verwenden

Nr. 3 in einem Beat em up gibt es für Treffer die gut getroffen sind, Buchstaben, das bedeutet, dass ein Treffer auf den Körper ein Buchstaben herausgibt

Nr. 4 In diesem Fall kämpfen die beiden, um ein komplettes Alphabet zu gewinnen und aus den Buchstaben das Lösungswort für nächste Level herauszufinden, um gegen einen neuen Gegner antreten zu können

Nr. 5 Bei einem Treffer ladet sich ein Ladebalken auf, versuchen Sie den Ladebalken vollzuladen, um den Buchstaben vom Gegner zu bekommen

Nr. 6 Haben Sie einen Buchstaben aus dem Gegner aktiviert, so müssen Sie ihn aufsammeln und das in Ihr Alphabet integrieren

Nr. 7 Sammeln Sie die Buchstaben für das vorgegebene Wort ein um ins nächste Level zu gelangen

Nr. 8 Lautet das Wort was gesucht wird zum Beispiel „make“ dann müssen sie die Buchstaben für dieses Wort aus dem Gegner herausprügeln

Der Körper bzw. Der Gegner hat Flächen auf den sie einschlagen bzw. eintreten können, versuchen Sie die Flächen zu treffen wo sich der gesuchte Buchstabe befindet, um daher auch den Ladebalken des Buchstabens aufzubauen

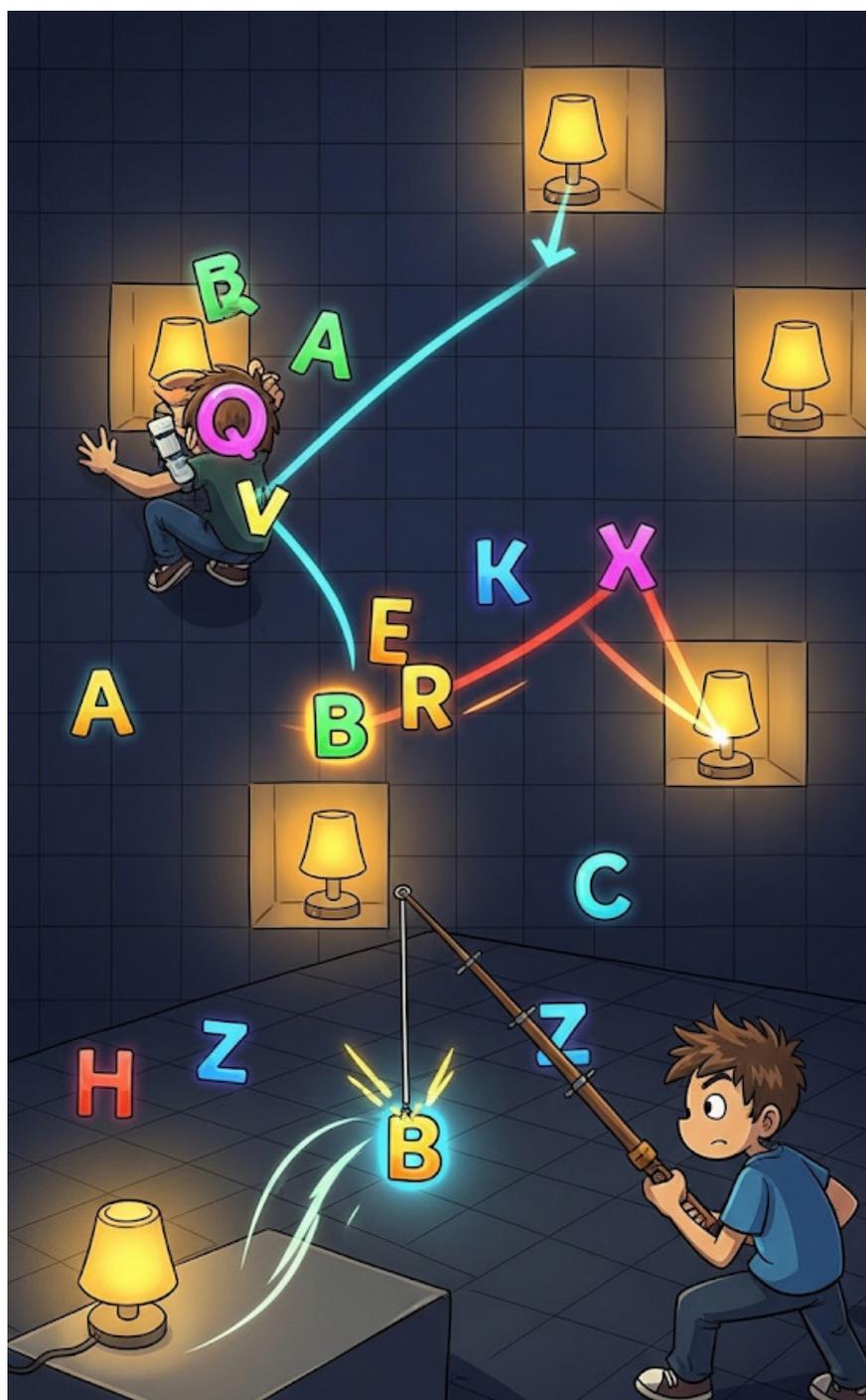
Nr. 9 Haben Sie ihn am Oberschenkel getroffen und das M aus ihm herausgeprügelt, so, seien Sie schnell genug um dann den heraus-springenden Buchstaben zu fangen

Nr. 10 So versuchen Sie die verschiedenen Flächen des Körpers so zu bearbeiten, dass sie den Buchstaben herausbekommen und daraus das Finishing Wort zusammenbringen, um ihn letztendlich K. O zu machen, um ins nächste Level zu gelangen

Nr. 11 Bei jedem Block des Gegners reduziert sich der Ladebalken des Buchstabens und verringert so den Weg zum Erfolg, damit man den Buchstaben bekommen tut

Nr. 12 Für jedes Level erhält man ein Wort woraus sie versuchen den Namen des geschlagen Gegners herauszufinden bzw. zusammensetzen, setzen sie durch die erspielten Wörter den Namen zusammen erhalten sie nun so den Charakter mit den Sie in den Kampf steigen können

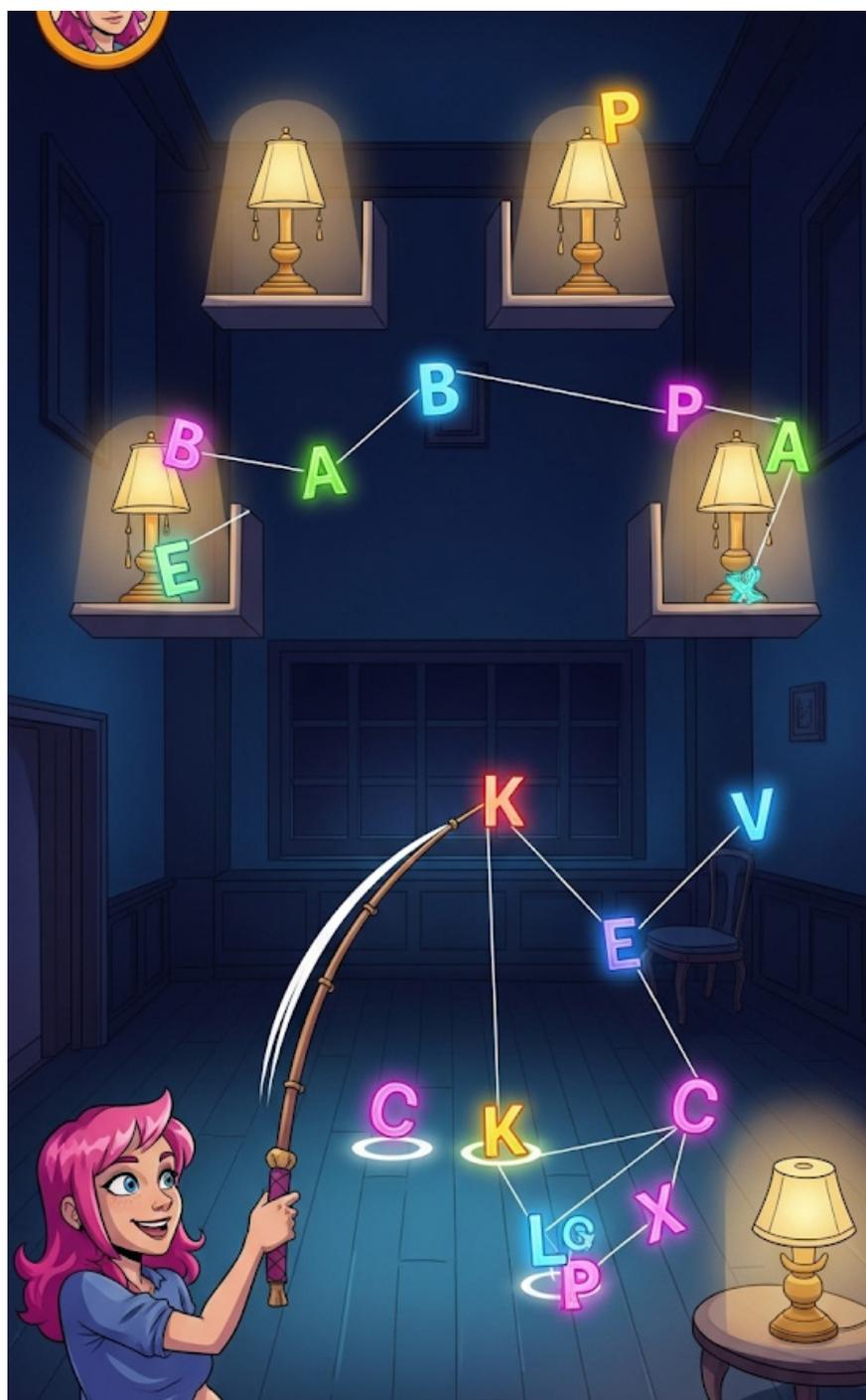
Nr. 125 Lampingo



Nr. 125 Lampingo

- Nr. 1 Versuchen Sie die Lampen in einem Zimmer zu finden und diese wieder einzuschalten um auf den Boden oder Wänden die Buchstaben mit ihren farbigen Vectorpunkten sehen zu können
- Nr. 2 Zielen Sie auf die Lampen und schalten Sie diese dadurch an um eine Erleuchtung am Boden oder an der Wand zu erhalten
- Nr. 3 Haben Sie einige Lampen getroffen und einen Buchstaben sichtbar gemacht, müssen Sie nun diesen mit seinen farbigen Vectorpunkten aufsammeln, dazu schwingen sie die richtige Angelrute auf die farbigen Vectorpunkte um sie zu schnappen
- Nr. 4 Beachten Sie die Reihenfolge der Buchstaben und dessen Vectorpunkte, um Sie letztendlich fangen zu können
- Nr. 5 Haben Sie zum Beispiel ein A mit 5 farbigen Vectorpunkten durch die angemachten Lampen zur Sicht bekommen, versuchen Sie diesen Buchstaben nun mit der richtig ausgewählten Angelrute zu fangen und zu sich zu ziehen
- Nr. 6 Ziehen Sie die farbigen Vectorpunkte langsam mit soft, medium, hard touch an sich heran und lassen Sie diese in den Fangkorb herabfallen
- Nr. 7 Seien Sie schnell genug, da die Lampen nach einer bestimmten Zeit ausgehen und Ihnen nicht das benötigte Licht geben, um die Buchstaben mit ihren farbigen Vectorpunkten sichtbar machen
- Nr. 8 Es werden als Ziel des Spiel verschiedene Wörter vorgegeben, die nach einer bestimmten Reihenfolge schnell zusammen gefangen werden müssen, um diese dann als Schlüssel zur Verfügung stehen, um die Geschichte des Spiels zu entschlüsseln

Nr. 126 Hangloop



Nr. 126 Hangoloop

Nr. 1 Versuchen Sie die Lampen in einem Zimmer zu finden und diese wieder einzuschalten um auf den Boden oder Wänden die Buchstaben mit ihren farbigen Vectorpunkten sehen zu können

Nr. 2 Zielen Sie auf die Lampen und schalten Sie diese dadurch an um eine Erleuchtung am Boden oder an der Wand zu erhalten

Nr. 3 Haben Sie einige Lampen getroffen und einen Buchstaben sichtbar gemacht, müssen Sie nun diesen mit seinen farbigen Vectorpunkten aufsammeln, dazu schwingen sie die richtige Angelrute auf die farbigen Vectorpunkte um sie zu schnappen

Nr. 4 Beachten Sie die Reihenfolge der Buchstaben und dessen Vectorpunkte, um Sie letztendlich zu fangen

Nr. 5 Haben Sie zum Beispiel ein A mit 5 farbigen Vectorpunkten durch die angemachten Lampen zur Sicht bekommen, versuchen Sie diesen Buchstaben nun mit der richtig ausgewählten Angelrute zu fangen und zu sich zu ziehen

Nr. 6 Ziehen Sie die farbigen Vectorpunkte langsam mit soft, medium, hard touch an sich heran und lassen Sie diese in den Fangkorb herabfallen

Nr. 7 Seien Sie schnell genug, da die Lampen nach einer bestimmten Zeit ausgehen und Ihnen nicht das benötigte Licht geben, um die Buchstaben mit ihren farbigen Vectorpunkten sichtbar machen

Nr. 8 Es werden als Ziel des Spiel verschiedene Wörter vorgegeben, die nach einer bestimmten Reihenfolge schnell zusammen gefangen werden müssen, um diese dann als Schlüssel zur Verfügung stehen, um die Geschichte des Spiels zu entschlüsseln

Nr. 127 Whoopthattrick



Nr. 127 Whoopthattrick

Nr. 1 Sie versuchen einen whoop zu bekommen und einen Trick daraus zu erstellen , das funktioniert folgender Weise

Nr. 2 Sie müssen einen Buchstaben aus dem Alphabet auswählen, der Ihnen gefallen tut, haben Sie das getan und ihn ausgewählt, müssen Sie nun Versuchen den Buchstaben in die Form eines Feldes zu setzen die als blanko Umriss zu sehen ist

Nr. 3 Sie müssen anhand vorgegebener Vectorpunkte ohne Buchstaben Anzeige dieses Feld und dessen Umriss generieren, das funktioniert mit soft, medium, hard touch auf dem Tisch, drücken Sie und folgen Sie den Vectorpunkten des Buchstabens und befolgen Sie die Reihenfolge um einen whoop auszulösen, damit Sie den ausgewählten Buchstaben des Alphabets in die Form danach einbringen können

Nr. 4 Sie sehen variabel, abwechselnde Varianten der Vectorpunkte, versuchen sich daran zu erinnern wie der ausgewählte Buchstabe aus den Vectorpunkten bestand, um ihn letztendlich wieder in den Umriss nach befolgter Reihenfolge der Vectorpunkte zu setzen

Nr. 5 touchen sie die Reihenfolge an und versuchen die Vectorpunkte zusammen zu ziehen, damit die Form entsteht, wo sie den Buchstaben einsetzen können, beschwert wir das Spiel indem nicht korrekte Vectorpunkte auf den Tisch angezeigt werden und sie auf die falsche Richtung dahin leiten können

Nr. 6 Haben ein whoop geschafft, also die Vectorpunkte zusammengezogen und den Umriss des Buchstabens generiert, müssen Sie nun nur noch den Ausgewählten Buchstaben von vorher in diese Form hineinsetzen, dafür erhalten Sie Punkte, um die Zeituhr zu vermindern die gegen Sie läuft

Nr. 7 Sie müssen als Ziel, ein vorgegebenes Wort in richtiger Reihenfolge setzen, um ins nächste Wort Level zu kommen

Nr. 8 Der Trick dabei ist nicht auf die falschen Vectorpunkte zu kommen bzw. Diese nicht zu touchen

Nr. 9 Für jeden richtig eingesetzten Buchstaben in die richtige Fassung gibt es einen Zusatz Bonus der Trick genannt wird und die Vectorpunkte farbig Ihnen besser zur Erkenntnis aufleuchten tut, damit Sie die Verbindung in richtiger Reihenfolge befolgen können, um danach ein wobbleshakeitoff Video zu erhalten

Nr. 128 Kedijedi



Nr. 128 Kedijedi

Nr. 1 Kedi versucht nach Jedi zu gehen

Nr. 2 dies erfolgt in einem Jump and Run Spiel

Nr. 3 Das komische dabei ist das sie einen Spieler steuern der auf den Rücken des anderen sitzen tut

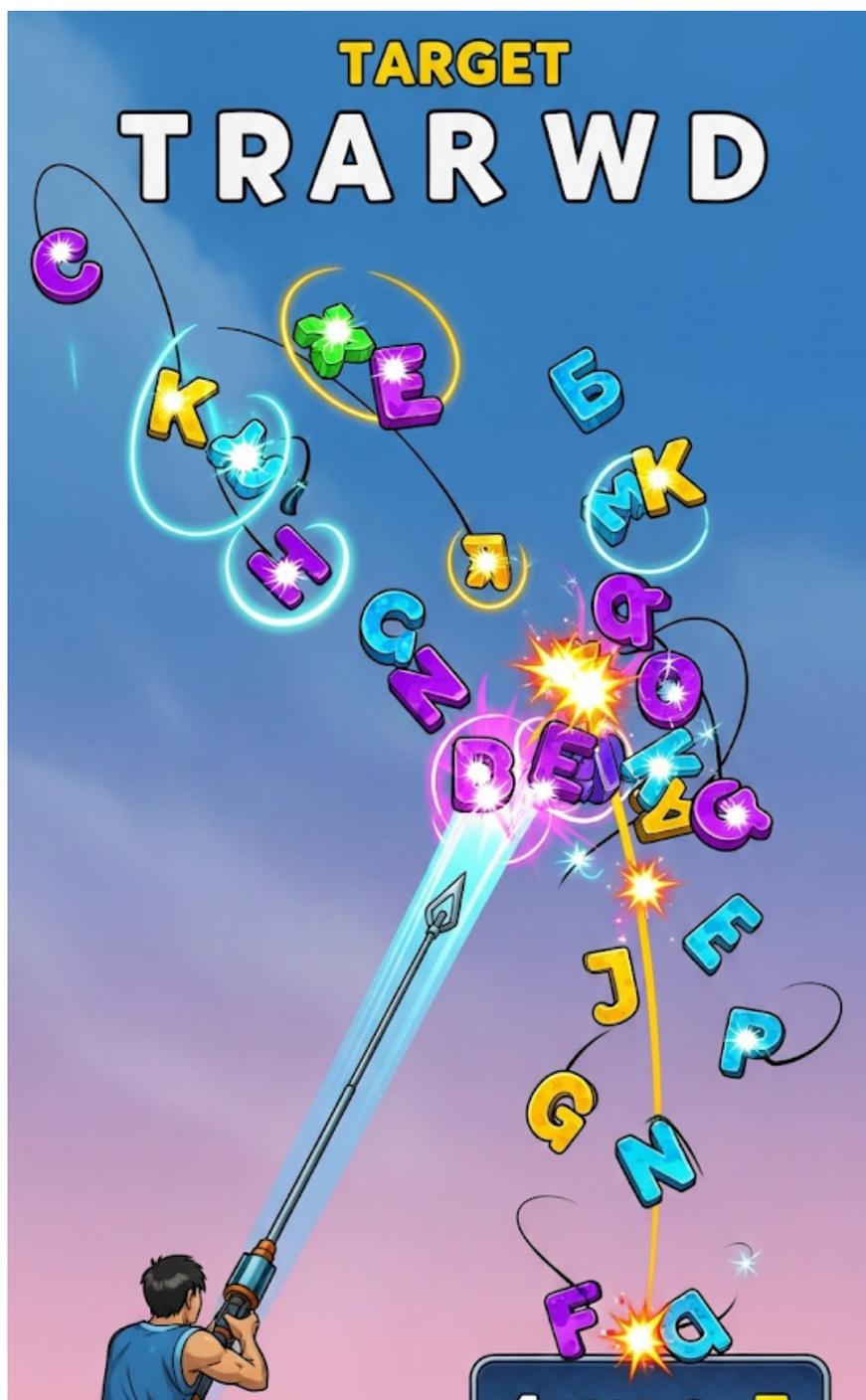
Nr. 4 Durch das Tragen des Spielers wird es leichter Gemacht die Gegenspieler auszuschalten, das bedeutet das sie nach hinten und oben und vertikal und diagonal schießen können

Nr. 5 Durch das abwechseln der Spieler bekommen Sie die Möglichkeit das Spiel zu variieren und mehrere Ebenen nach oben oder nach unten je nachdem wo man sich befindet zu schalten

Nr. 6 Sie springen mit den Spielern abwechselnd zur nächsten Ebene und hangeln sich durch die verschiedenen Level zum Ziel

Nr. 7 Letztendlich kann man das Spiel im Split screen spielen und herauszufinden wer den besseren Highscore holen kann. Mann kann im Split screen die Spieler in Echtzeit tauschen um die Levels bezwingen zu können

Nr. 8 Sammeln Sie Upgrades auf, um die gegnerischen Gegenstände zu stoppen, die jeweils von verschiedenen Richtungen auf Sie zukommen



Nr. 129 Jijoja

Nr. 1 um ein jijoja zu erhalten müssen Sie folgende Punkte beachten

Nr. 2 Versuchen Sie die Vectorpunkte von Buchstaben die auf einen herabfallen zu lösen, mit einer Harpune wie bei Pang müssen Sie die heranfallenden Buchstaben mit ihren farbigen Vectorpunkten treffen, dazu wechselt sie die die Farbe der Harpune um den Buchstaben zu eliminieren der auf sie herabfällt

Nr. 3 Haben Sie einen farbigen Vectorpunkt getroffen, dreht sich der Buchstabe in der Luft und versucht zu einer anderen Seite zu schwingen

Nr. 4 Wechseln Sie die Harpune zeitgleich um die farbigen Vectorpunkte nach der vorgegeben Reihenfolge zu lösen

Nr. 5 Haben Sie einen Buchstaben getroffen und alle farbigen Vectorpunkte nach der Reihenfolge getroffen, bekommen Sie Punkte auf Ihr Konto geschrieben

Nr. 6 Es wird ein vorgegebenes Wort angezeigt was nach der Buchstaben Reihenfolge von den farbigen Vectorpunkten gelöst werden muss

Nr. 7 Haben Sie jijoja als erstes Wort generiert, werden Ihnen neue vorgegeben und Sie müssen diese dann sammeln und Punkte sammeln, die als Vorgabe dienen um ins nächste Level zu gelangen

Nr. 8 Es fallen natürliche verschiedene Buchstaben von oben und von den Seiten auf sie zu, versuchen Sie diesen auszuweichen und sich auf die speziellen zu konzentrieren, die als Vorgabe gelöst werden müssen

Nr. 9 Letztendlich läuft das ganze Alphabet auf sie zu und sie entscheiden wie sie vorgehen, um das vorgegebene Wort zu schnappen, das von einzelnen Buchstaben besteht, die mit ihren farbigen Vectorpunkten getroffen werden müssen, um den Buchstaben aufzusammeln zu können

Nr. 10 Sammeln Sie die vorgegeben Wörter die Sie erspielt haben und lösen Sie das Rätsel der Geschichte indem Sie die richtigen Wörter zu einem Satz verknüpfen und damit die Geschichte des Spiels erklären

Nr. 130 Hanguano



Nr. 130 Hanguno

Nr. 1 Sie müssen von einer Plattform zur nächsten springen umso in das nächste Level zu gelangen

Nr. 2 Versuchen Sie auf die Plattform zu springen und auf den richtigen Buchstaben zu springen und auf ihn zu fallen, umso Punkte zu erhalten

Nr. 3 Die Lianen haben verschiedene Farben, sie müssen darauf achten das sie im richtigem Zeitpunkt die richtige Farbe treffen und auf die richtige Plattform springen die auch diese Farbe besitzt

Nr. 4 Es wird ein vorgegebenes Wort gegeben, sie müssen sich durch die Plattformen hangeln und auf die richtige Reihenfolge der Buchstaben sich absetzen, um das Wort zu aktivieren was gesucht wird

Nr. 5 Die Buchstaben die sich auf den Plattformen befinden haben verschiedene Vectorpunkte, achten sie darauf das sie die Vectorpunkte berühren um nicht ins Schwanken zu geraten

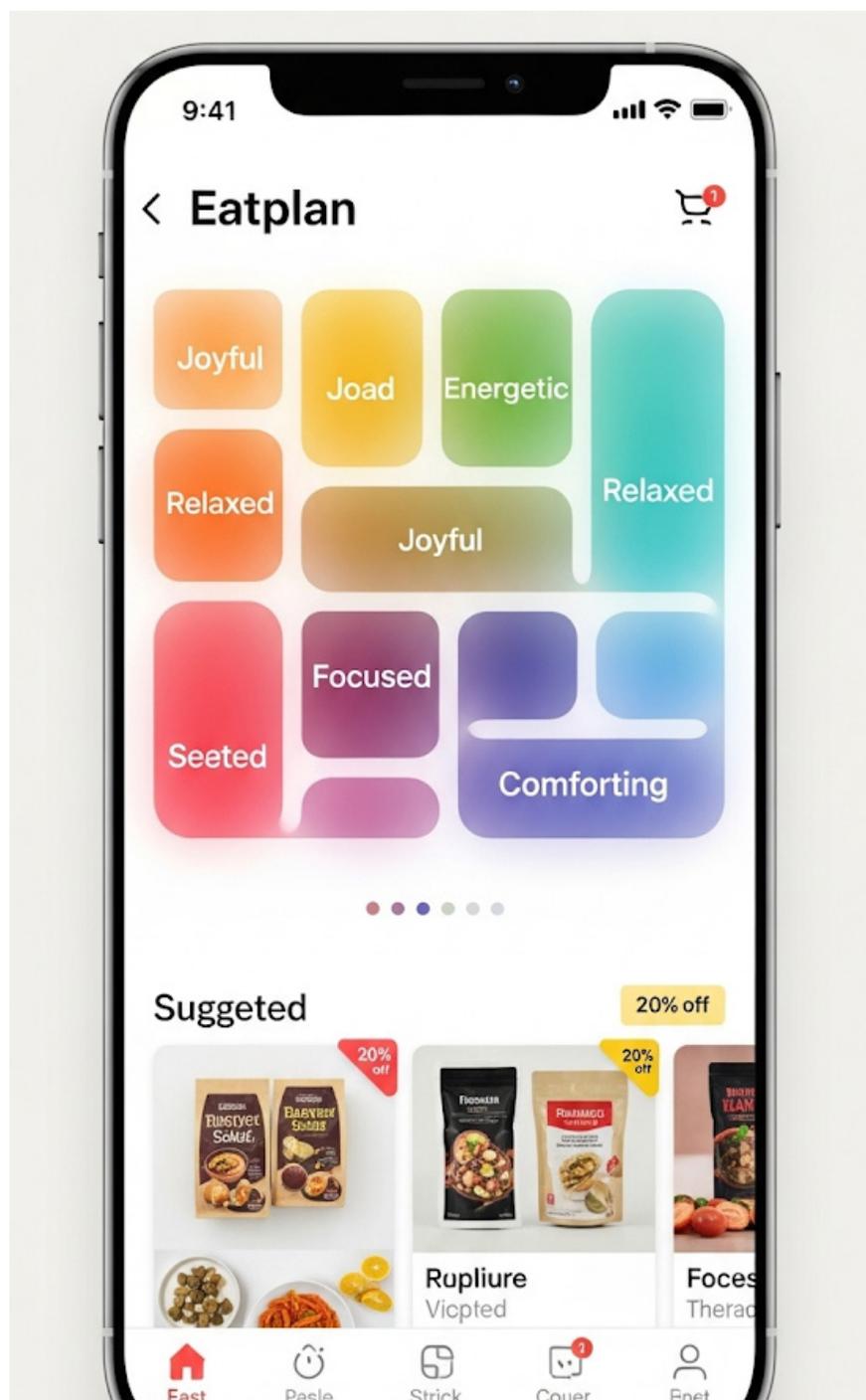
Nr. 6 Versuchen Sie dazu die farbigen Vectorpunkte der Buchstaben zu treffen indem sie darauf landen, die vorgegeben sind, diese sehen Sie in einer Anzeigetafel, die Sie befolgen sollen, um auf der Plattform stehen zu bleiben

Nr. 7 Letztendlich hangeln Sie sich von Plattform zur Plattform und versuchen die Buchstaben aufzusammeln die gefordert sind

Nr. 8 Haben Sie auf den Plattformen die geforderten Buchstaben aktiviert und das vorgegebene Wort damit erfasst, bekommen Sie Zugang zum neuen Level, was wiederum von Ihnen fordert ein neues Wort aus der Anzeigetafel zu generieren

Nr. 9 Jede Plattform hat Hindernisse, denen sie ausweichen müssen, um auf den Buchstaben zu landen der gebraucht wird

Nr. 131 Eatplan



Nr. 131 Eatplan

Nr. 1 Verschiedene ausgewählte Sorten von farbigen Wörtern die uns einen Vorschlag geben wie wir uns fühlen werden in einer Tabelle gesondert aufgelistet

Nr. 2 Die vorgeschlagenen Wörter sollen unseren Gemütszustand erklären, wie wir uns derzeit fühlen oder wie unser Zustand unserer Bedürfnisse zurzeit ist

Nr. 3 Wählen Sie bitte die vorgeschlagenen Wörter aus und verknüpfen Sie diese mit Ihren Bedürfnis Zustand, indem Sie eine Auswahl der Wörter treffen und diese dann auswählen, um kurz zu schildern wie Sie sich fühlen

Nr. 4 Anhand der Auswahl wird Ihnen eine Produktreihe vorgeschlagen die Ihnen helfen soll sich im Supermarkt besser zu orientieren und die gewissen Produkte zu erwerben damit Sie sich besser fühlen, wenn Sie diese kaufen und konsumieren

Nr. 5 Der Vorschlag dieser Produkte ist nach Ihrem Tages Algorithmus erstellt, wählen Sie danach die Produkte aus die Sie sich im Supermarkt kaufen und diese letztendlich nutzen bzw. konsumieren, um festzustellen ob man sich dadurch besser fühlt, es geht hierbei um Lebensmittel

Nr. 6 Jeden Tag wird eine neue Auswahl für Sie generiert und danach bestimmt, Ihren Tages Rhythmus besser dadurch in Lauf zu bekommen

Nr. 7 Außerdem werden Ihnen Rabatt Auktionen angezeigt und sparsame Produkte die sich derzeit im Angebot befinden

Nr. 8 Haben Sie sich die vorgeschlagenen Produkte gekauft, müssen Sie diese nun nach der perfekten Reihenfolge konsumieren, die Ihnen nach einer Woche der Testung als Tipp vorgegeben wird, das heißt das Ihre Bedürfnis Skala Ihnen nun zur Verfügung steht und Sie hilfreich als Beistand im Kauf optimiert



Nr. 132 Tenodo

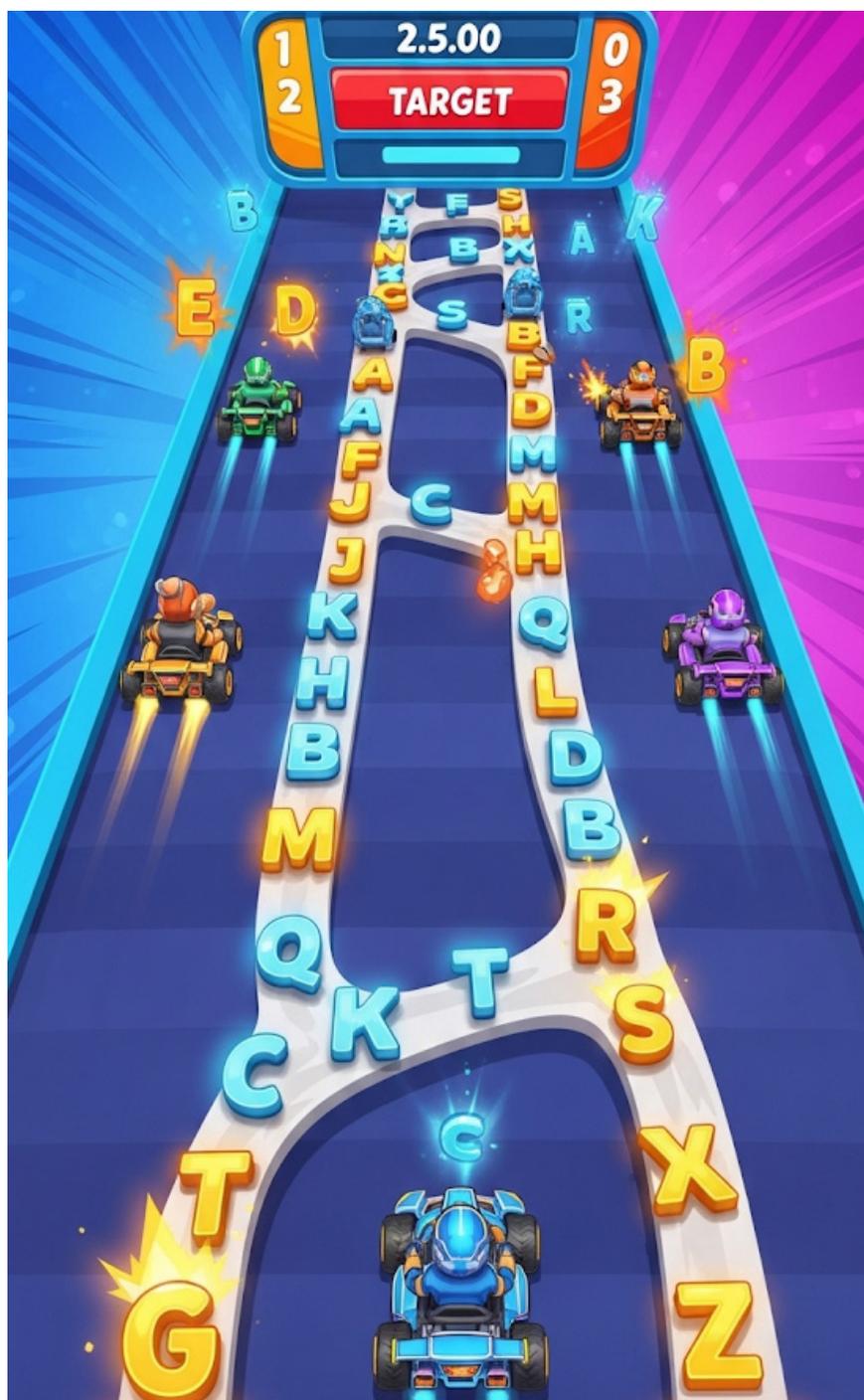
Nr. 1 Sie müssen bei Tenodo versuchen zehn Kilometer spazieren gehen um ihren Spieler aufladen zu können

Nr. 2 Haben Sie Kilometer gesammelt können Sie nun den Spieler bewegen und einen Run machen

Nr. 3 Im Run machen Sie nun folgendes, sie sammeln auf den Weg nach vorne Buchstaben die im Anzeigefeld vorgegeben werden auf, um Punkte zu bekommen

Nr. 4 Das Ziel ist mehr Punkte als ihr Kontrahent zu sammeln und genügend Kilometer zu erreichen, damit Sie den Spieler immer weiter im Run nach vorne treiben zu können

Nr. 133 Dalungo



Nr. 133 Dalungo

Nr. 1 in dieser Alphabet Rubrik wählen Sie sich einen Buchstaben aus dem Alphabet aus und versuchen mit diesem folgendes

Nr. 2 Versuchen Sie den Buchstaben anhand der Vectorpunkte in eine Strecke zu ziehen, wählen Sie die Vectorpunkte aus und ziehen Sie diese in verschiedene Richtungen um einen Variablen Streckenverlauf zu designen

Nr. 3 Haben Sie eine Strecke ausgezehrt und diese mit den Vectorpunkten auseinander gezogen, können Sie nun die Strecke befahren

Nr. 4 Jetzt nehmen Sie sich ein Kart zur Auswahl Das aus verschiedenen Buchstaben besteht, Vectoring design

Nr. 5 Sie treten gegen verschiedene Gegner an, versuchen Sie die vorgegeben Wörter die auf der Anzeigetafel angezeigt werden auf der Strecke anhand der Sammlung der Buchstaben in richtiger Reihenfolge aufzusammeln

Nr. 6 Passen Sie auf das ihr Kart nicht auf gegnerische Angriffe auffährt, es kann passieren das die Gegner ihr Kart mit Gegenständen torpedieren und ihnen die Buchstaben abluxen, um ihre eigenen Wörter zu komplettieren

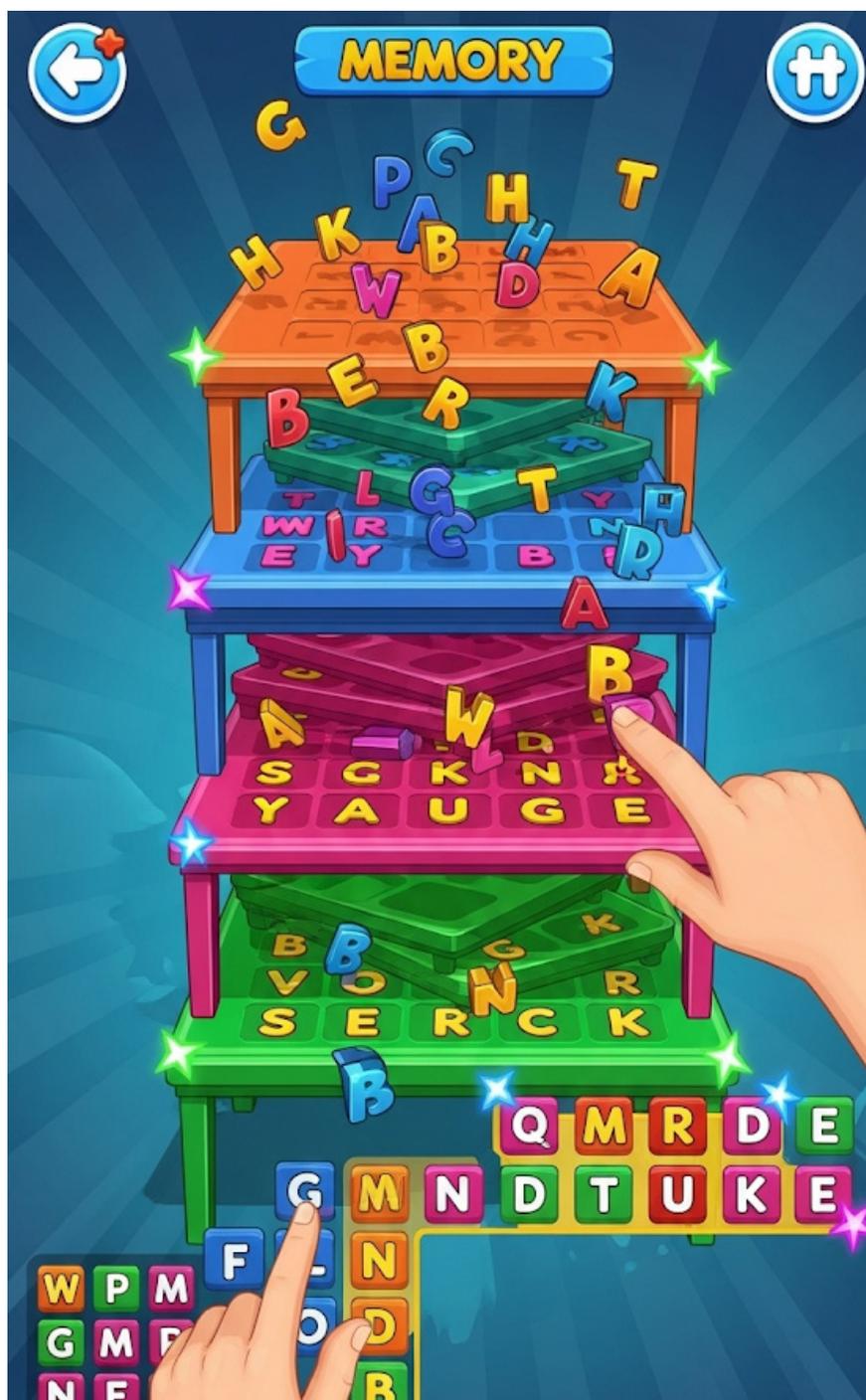
Nr. 7 Letztendlich können Sie auch die Buchstaben die von den Gegnern aufgesammelt wurden, durch Waffen die Sie auf der Strecke aufsammeln dazu bedienen, diese Ihnen wegzunehmen und das Ziel zu erreichen das vorgegebene Wort schneller auf der Strecke zu erschließen

Nr. 8 Haben Sie sie das vorgegebene Wort nach der richtigen Reihenfolge eingefangen und aufgesammelt können Sie dieses nun in Ihr Auto einbauen, um es zu verstärken um dadurch ein schnelles oder standhafteres Auto dadurch zu bekommen

Nr. 9 Versuchen Sie die Geschichte der Strecken zu lösen und die Wörter einzufangen und diese in Ihrem Kart zu verewigen und diese zu implementieren

Nr. 10 Haben Sie zum Beispiel eine komplette Wort Sammlung erspielt können Sie nun versuchen, die Geschichte bzw. den Schlüsselsatz herausfinden, um die nächsten Strecken die auf Vectoring des Alphabets bestehen freischalten

Nr. 134 Kendomi



Nr. 134 Kendomi

Nr. 1 Versuchen Sie verschiedene farbigen Tische die variabel aufeinander liegen mit touch zu aktivieren, jedes Mal wenn ein Tisch aufleuchtet, aktivieren Sie ihn mit einem Touch Druck

Nach einiger Zeit tauchen Buchstaben auf diesen aktivierten Tischen auf, diese müssen Sie sich schnell merken, da diese nach einer Zeit verschwinden

Nr. 2 Haben Sie sich die Buchstaben gemerkt müssen Sie nun diese in die Tische hineinziehen um den Tisch in aktiv Modus zu schalten

Nr. 3 Ist der Tisch im Aktiv Modus, so müssen nun die Vectorpunkte an die richtigen Stellen des Buchstabens platzieren, diese befinden sich an den Ecken des Tisches oder den Tischen

Nr. 4 Haben Sie die Vectorpunkte korrekt platziert wird der Buchstabe auf dem Tisch sichtbar gemacht

Nr. 5 Nun müssen Sie auf die Anzeigetafel achten die ein vorgegebenes Wort anzeigt

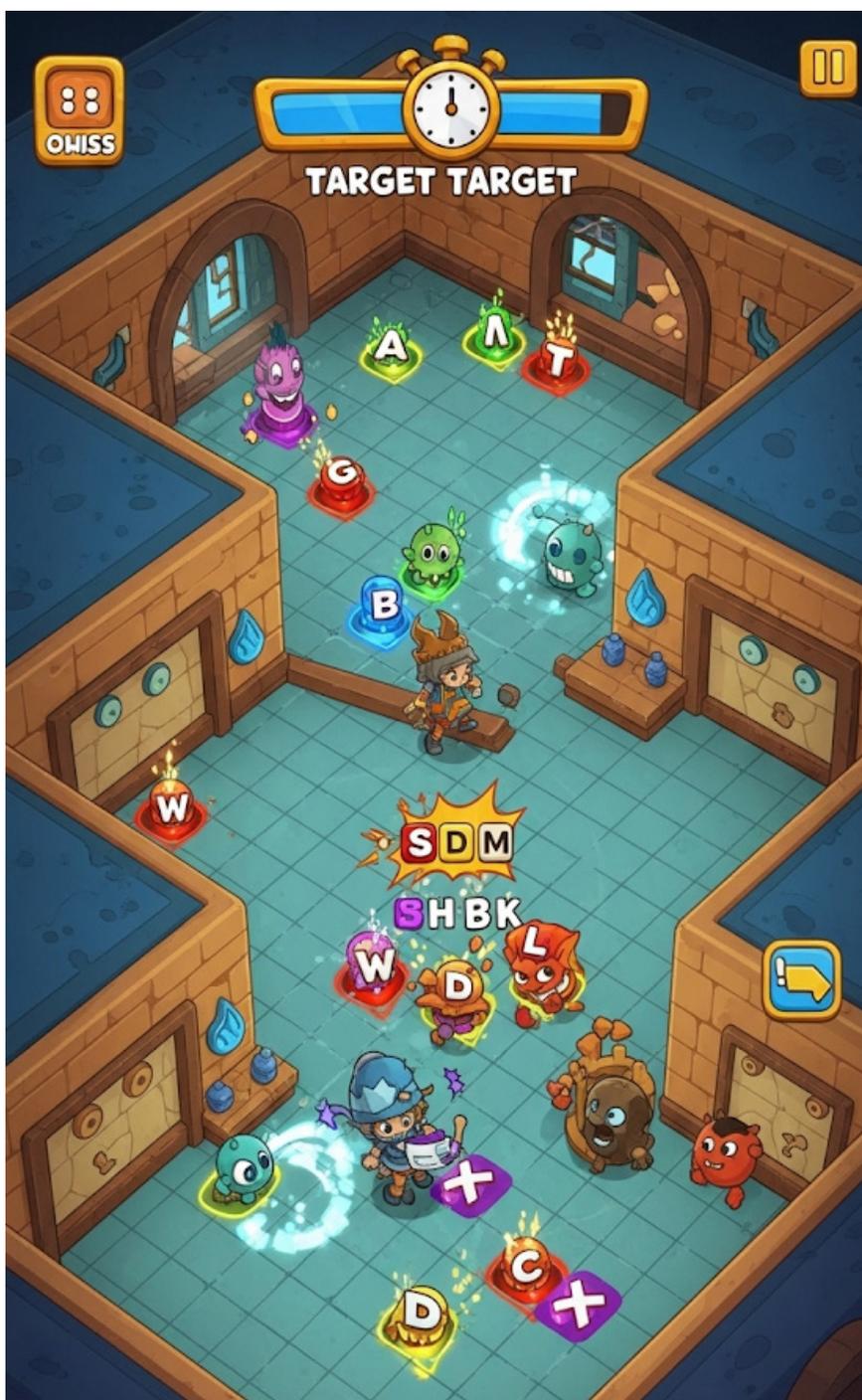
Nr. 6 Sind die Tische jetzt im aktiven Modus wo sich die geforderten Buchstaben drauf befinden, müssen Sie nun diese aus der Sammlung oder Pyramidenform herausziehen und in richtiger Reihenfolge nebeneinander aufstellen um das Wort was auf der Anzeigetafel gesucht wird zu lösen bzw. aufzustellen

Nr. 7 Haben Sie die Tische mit der richtigen Reihenfolge aufgestellt haben Sie nun auch das Wort zusammengesucht bzw. zusammengetoucht, was gesucht wurde

Nr. 8 Jetzt müssen Sie die aufleuchtenden Vectorpunkte die aufleuchten in richtiger Reihenfolge antippen, umso Punkte zu erhalten

Nr. 9 Sammeln Sie Punkte um neue Leveldesigns der Tische freizukaufen um den Spiels Spaß zu erhöhen

Nr. 135 Godomeo



Nr. 135 Godomeo

Nr. 1 Sie versuchen mit einem Spieler einen Weg zurückzulegen der durch verschiedene Möglichkeiten und Gegenstände ihnen die Verbindung gibt Räume zu finden indem Buchstaben versteckt sind

Nr. 2 Versuchen Sie zwischen den Räumen zu switchen um die Buchstaben zu finden die gebraucht werden, um das vorgegebene Wort zu lösen was auf der Anzeigetafel als Ziel angezeigt wird

Nr. 3 Haben Sie einen Raum betreten, müssen Sie zunächst Vectorpunkte vom Boden und den Wänden entfernen und diese aufsammeln, die dazu benötigt werden den Buchstaben daraus zu Formen der gesucht wird

Nr. 4 Switchen Sie schnell zwischen den Räumen um den Gegnern die sich darin befinden auszuweichen

Nr. 5 Eine Tabelle mit den farbigen Vectorpunkten ist vorgegeben, die Sie befolgen müssen, um den Buchstaben daraus später zu Formen

Nr. 6 In jedem Raum befindet sich ein Buchstabe der durch das zusammensetzen der Vectorpunkte den Buchstaben ergibt

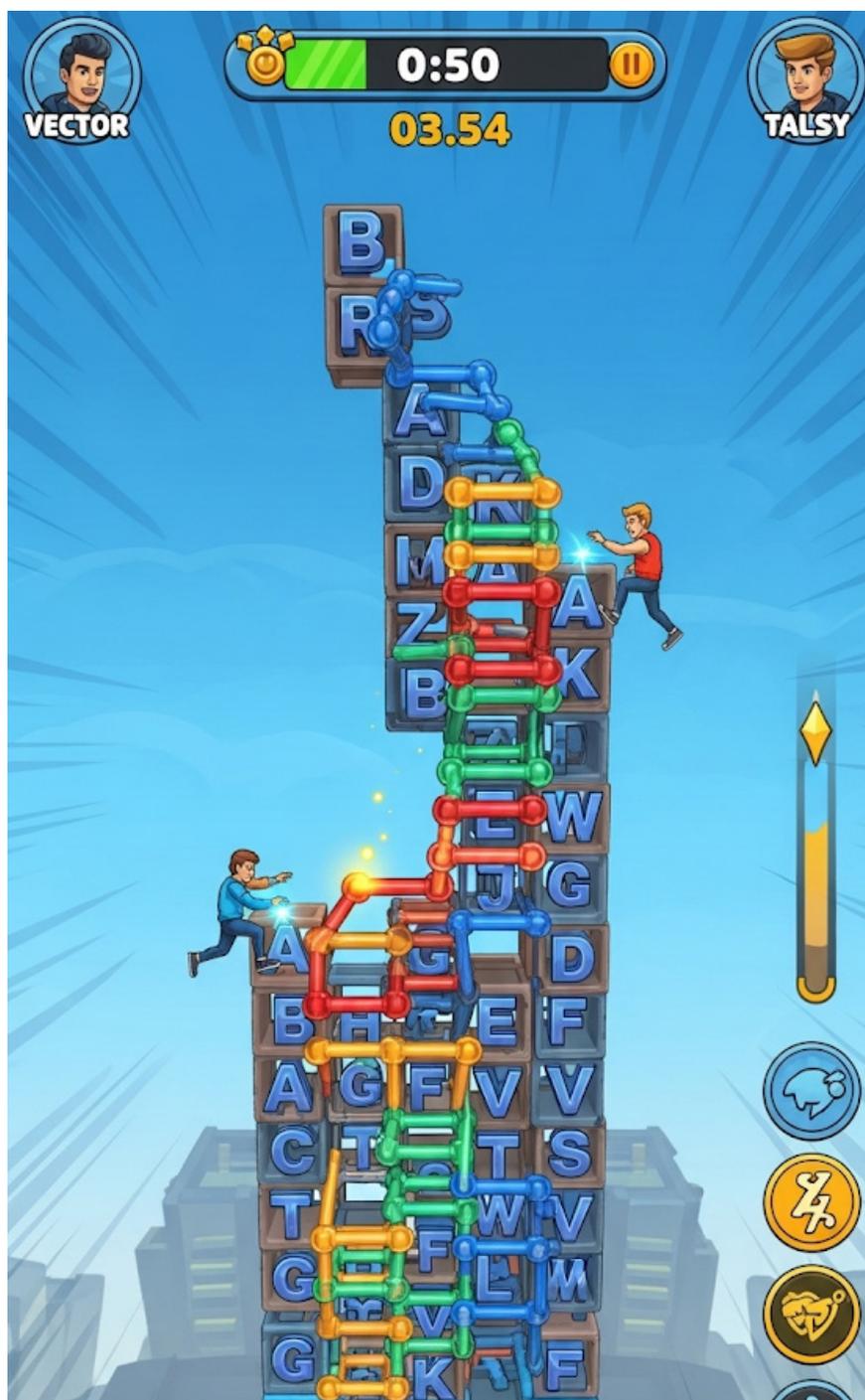
Nr. 7 Schalten Sie schnell durch die Räume und achten Sie auf die vorgegebenen farbigen Vectorpunkte die Sie aufsammeln müssen, um den Buchstaben danach in der Werkstatt zu einem Buchstaben zu formen

Nr. 8 Haben Sie genügend Buchstaben mit touch zusammengeformt, müssen Sie nun diese in die richtige Reihenfolge in der Werkstatt zusammensetzen um das vorgegebene Wort, das auf der Anzeigetafel gesucht wird, zu lösen

Nr. 9 Jeder Raum hat eine bestimmte Zeit Vorgabe die sie in Bedrängnis bringen könnte, also seien Sie schnell mit der Aufsammlung der Vectorpunkte, die Sie für die Zukunft benötigen um das Wort lösen zu können, was gefordert wird

Nr. 10 Haben Sie zum Beispiel das Wort zusammensetzen können, werden Sie nun ins nächste Level gelangen können um dort wiederum in verschiedenen Bereichen und Räumen die Vectorpunkte zu sammeln, um das neue Wort zu erspielen

Nr. 136 Okaxo



Nr. 136 Okaxo

Nr. 1 Bilden Sie verschiedene Stellen aus dem Bereich des Alphabets, das bedeutet das Sie sich 3 Buchstaben aussuchen und diese versuchen zusammensetzen, das geht wie folgt...

Nr. 2 Die Buchstaben müssen mit den passenden Vectorpunkten zusammen verbunden werden, umso eine Verbindung zu schaffen, damit sie zusammengehalten werden können

Nr. 3 Haben Sie die 3 Buchstaben anhand der Vectorpunkte zusammengesetzt, können Sie diese als Leiter benutzen, um eine Levelhöhe zu besteigen

Nr. 4 Auf der nächsten Stufe müssen Sie wieder 3 Buchstaben auswählen und diese miteinander verknüpfen, um so eine Verbindung zu schaffen die eine neue Leiter ergibt, umso eine Levelhöhe höher zu steigen

Nr. 5 Die Vectorpunkte auf der Leiter leuchten kurz auf, befolgen sie die Reihenfolge dieser Punkte durch touchen der farbigen Punkte, umso die Leiter hochzuklettern, um in die nächst höhere Stufe zu gelangen

Nr. 6 Nutzen Sie das Alphabet komplett aus und wählen Sie variabel die Buchstaben aus, umso höher zu klettern als Ihre Gegner

Nr. 7 im Split screen treten Sie gegen einen Mitspieler an und versuchen aus den deutschen Alphabet diese Leitern zur nächste Stufe zu verbinden, umso schneller zu klettern und den Gegner zu überholen und ihn abzuhängen

Nr. 8 Theoretisch gibt es 9 Level a 3 Buchstaben Verbindungen also 27 durch 3 gleich neun Level in denen sie im deutschem Alphabet gegen einen Mitspieler antreten

Nr. 9 Sie haben pro Stufe immer eine geringere Zeit um die Vectorpunkt Verbindungen zu schaffen

Nr. 10 Seien Sie kreativ beim Bau der Leiter, es gibt Unmengen von Verbindungsmöglichkeiten zu den Vectorpunkten, die Sie nutzen könnten, um eine schnellere Verbindungsleiter zu kreieren.



Nr. 137 Fadamo

Nr. 1 Sie suchen Buchstaben aus einem Alphabet Topf heraus, dies geschieht wenn Sie die richtigen Buchstaben wählen die gebraucht werden müssen in Zukunft , diese verwenden Sie dann als Gegenstand, um einen Turm daraus zu bauen

Nr. 2 Versuchen Sie die Buchstaben aufeinander zu stapeln und ein Wort was vorgegeben wird zu errichten

Nr. 3 Das bedeutet das Sie zum Beispiel das erste Wort Fadamo nach richtiger Reihenfolge setzen müssen, achten Sie darauf das die Buchstaben in richtiger Reihenfolge aufeinander liegen, sonst gibt es keinen Sinn mehr weiter zu machen

Nr. 4 Das zweite Wort ist zum Beispiel ist und das dritte cool

Nr. 5 Das heißt zusammen Fadamo ist cool

Nr. 6 Versuchen Sie nun weitere aufeinander liegende Wörter zu errichten und die Buchstaben richtig zu platzieren

Nr. 7 Bevor sie mit dem Bau beginnen müssen Sie Vorher den Buchstaben Vectorpunkte zufügen und ihnen einen soft, medium, hard touch verpassen umso das Gewicht an die Stellen zu verlagern, damit sie einen sicheren Halt bekommen und nicht ineinander oder auseinander fallen

Nr. 8 Versuchen Sie die aufleuchtenden Vectorpunkte der Buchstaben im richtigem Zeitpunkt zu drücken, umso Ihnen ein Touch Druck-Gewicht, je nach Touch, zu verpassen der Ihnen für den Bau des Alphabet Turmes Sicherheit bringt

Nr. 9 Letztendlich müssen Sie eine Wörterreihe nach oben Stapeln, die einen Sinn ergibt und nicht zusammenbrechen oder auseinander fallen darf

Nr. 10 Haben Sie zum Beispiel eine Zeit Vorgabe, müssen Sie sich danach richten, um schneller die Wortreihe zu bilden, den ihr Gegenspieler versucht oder im Multiplay den Turm schneller zu errichten als Sie

Nr. 138 Damsoni



Nr. 138 Damsoni

Nr. 1 Sie müssen versuchen eine Sonne aufzuladen, damit sie genügend Sonnenschein bekommen, um Ihre Pflanzen zum wachsen zu bringen

Nr. 2 Versuchen Sie genügend Kilometer mit Ihrem Tracker zu sammeln damit sich die Sonne aufladet, dies geschieht wenn Sie spazieren gehen

Nr. 3 Haben Sie sie zum Beispiel 10 Kilometer gesammelt, können Sie eine Sonne Stunde erhalten, die Sie benötigen um Ihre digitalen Pflanzen wachsen zu lassen

Nr. 4 In jeder Pflanze die durch die Sonnenstrahlen bestrahlt und durch Regen zum wachsen gebracht wird, steckt ein Buchstabe, den sie aufsammeln müssen, um ein vorgegebenes Wort auf der Anzeigetafel, was gesucht wird, zu aktivieren

Nr. 5 Neben den Sonnenstrahlen müssen Sie Regen hervorrufen, dies geschieht wenn Sie eine Strecke in der realen Welt mit einer Zeit Vorgabe erledigen, zum Beispiel durch einen kleinen Sprint oder einer kleineren Joggingeinheit die nach Zeit gestaffelt ist

Nr. 6 Haben Sie die Kilometer für Sonnenschein und Regen gesammelt, müssen Sie dieses nützlich einbringen

Nr. 7 Sammeln Sie die Buchstaben der Pflanzen ein die sich in den Pflanzen befinden, auf, wenn die Pflanze zu Ende gewachsen ist

Nr. 8 Haben Sie einige Pflanzen zum wachsen gebracht, müssen Sie nun Die Buchstaben abpflücken die entstanden sind

Nr. 9 Touchen Sie die Buchstaben an und sie sehen danach Vectorpunkte aufleuchten die Sie auch nach richtiger Reihenfolge touchen müssen, um den Buchstaben abpflücken zu können

Nr. 10 Haben Sie zum Beispiel die richtige Reihenfolge des vorgegeben Wortes gefolgt und die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge gesammelt und diese zusammengesetzt, bekommen sie Punkte

Nr. 11 Sie müssen einen bestimmten Punktestand erreichen um ins nächste Level zu gelangen seien Sie also nicht faul und gehen Sie oft spazieren und joggen oder leisten Sie einen kleinen Sprint ab, um die Fähigkeiten des Wetter zu bekommen, die dazu dienen das Ihre Pflanzen anfangen zu gedeihen und pflückbar gemacht werden

Nr. 139 Firstdon



Nr. 139 Firstdon

Nr. 1 Sie haben ein Ziel vorgegeben, dies heißt, ein Wort in der richtigen Reihenfolge zu sammeln

Nr. 2 Die Buchstaben für diese Wort sind auf einem Radar zu sehen, nur dann, wenn sie genügend Kilometer gesammelt haben, und das geschieht in der realen Welt

Nr. 3 Also gehen Sie genügend lange spazieren und sammeln Sie täglich Ihre Kilometer, wenn Sie für das erste Level zum Beispiel 35km gesammelt haben, tauchen auf dem Radar nun Buchstaben auf, die Sie mit Ihrem Kompass in der realen Welt in der richtigen Reihenfolge aufsammeln müssen, um das gesuchte vorgegebene Wort zu aktivieren

Nr. 4 Haben Sie die Strecken abgesucht und die Vectorpunkte der Buchstaben aktiviert, wird auf dem Radar der Buchstabe sichtbar und ihr Buchstabe aktiviert

Nr. 5 Versuchen Sie die anderen Buchstaben mit ihren Vectorpunkten zu aktivieren um das komplette sichtbare Wort auf dem Radar sichtbar zu machen

Nr. 6 Haben sie das Wort auf dem Radar sichtbar gemacht, müssen sie nun die Buchstaben in richtiger Vectorpunkt Reihenfolge aufsammeln, diese sind auf ihrem Handy zu sehen

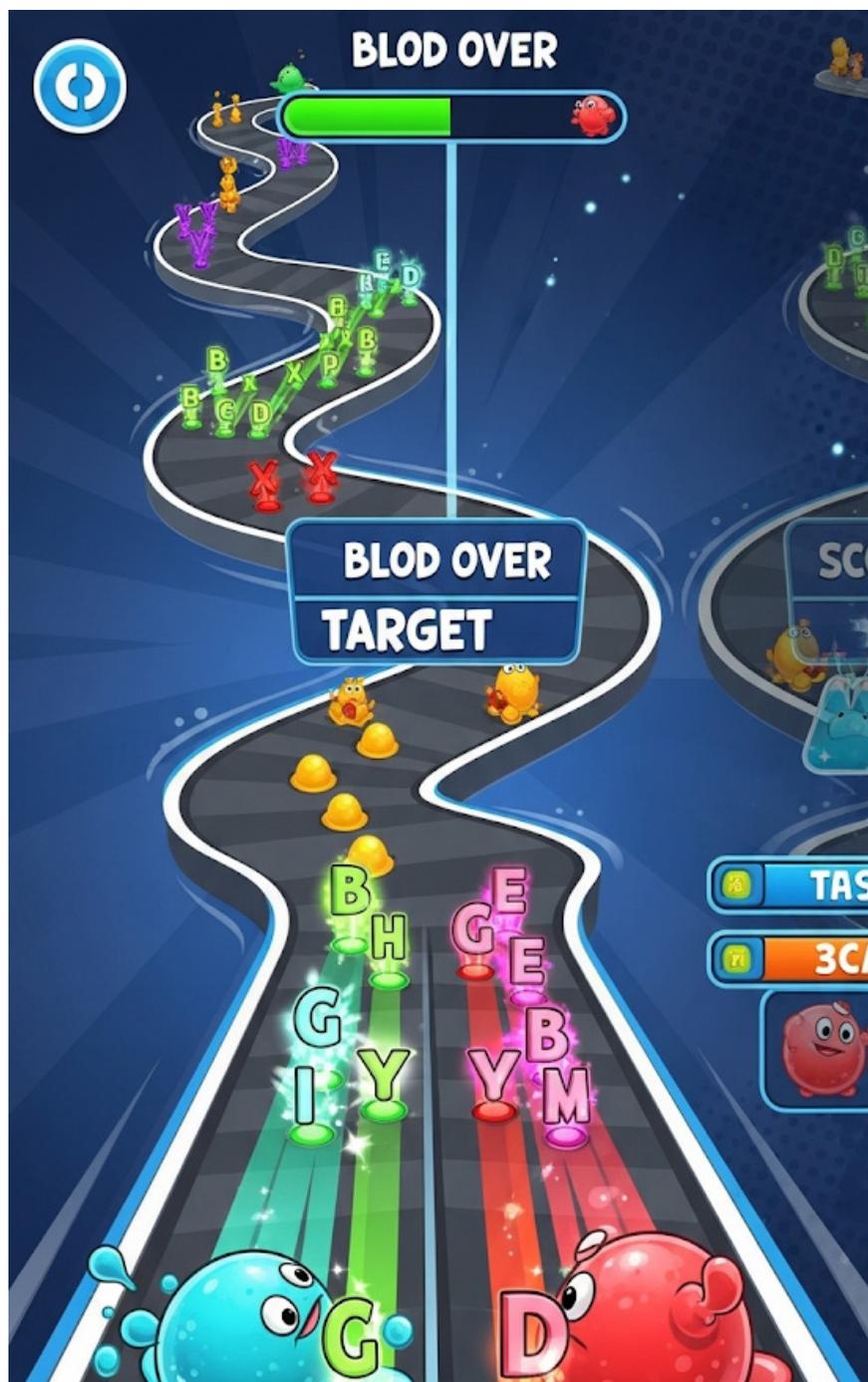
Nr. 7 Haben Sie erfolgreich die Vectorpunkte der Buchstaben aktiviert und die Buchstaben in richtiger Reihenfolge aufgesammelt, bekommen Sie Punkte dafür

Nr. 8 In einem Levelspiel wird ein Partner gesucht und ein Wort wird vorgeschlagen für beide Parteien, was gesucht und aufgesammelt werden muss

Nr. 9 Also aktivieren Sie zunächst durch Ihre gesammelten Kilometer den Radar und fangen Sie an, die Buchstaben in richtiger Reihenfolge aufzusammeln

Nr. 10 Seien Sie schneller als Ihr Gegner und erreichen Sie mehr Punkte durch schnelles aufsammeln und finden des vorgegebenen Wortes, was ihm Match gefordert wird

Nr. 140 Herecometheblob



Nr. 140 Herecometheblob

Nr. 1 Versuchen Sie einen Blob zu entwickeln, indem Sie versuchen mit Vectorpunkten von Buchstaben die Sie erspielen ihn ständig größer wachsen zu lassen

Nr. 2 Der Blob dient Ihnen als Spielfigur wie bei monkeyball und wie bei temple run

Nr. 3 Sie müssen zuerst versuchen die Buchstaben auf der Strecke aufzusammeln und die Vectorpunkte in richtiger farbiger Reihenfolge anzutouchen

Nr. 4 Die Buchstaben haben verschiedene farbige Vectorpunkte, also versuchen sie auf die farbigen vorgegeben Vectorpunkte drüber zu blobben, die gesucht werden. Auf der Anzeigetafel sehen sie die Farben der Vectorpunkte des dazugehörigen Buchstabens

Nr. 5 Blobben Sie sich wie bei. Monkeyball durch Schluchten und seien Sie so schnell und sprunghaft wie bei temple Run unterwegs

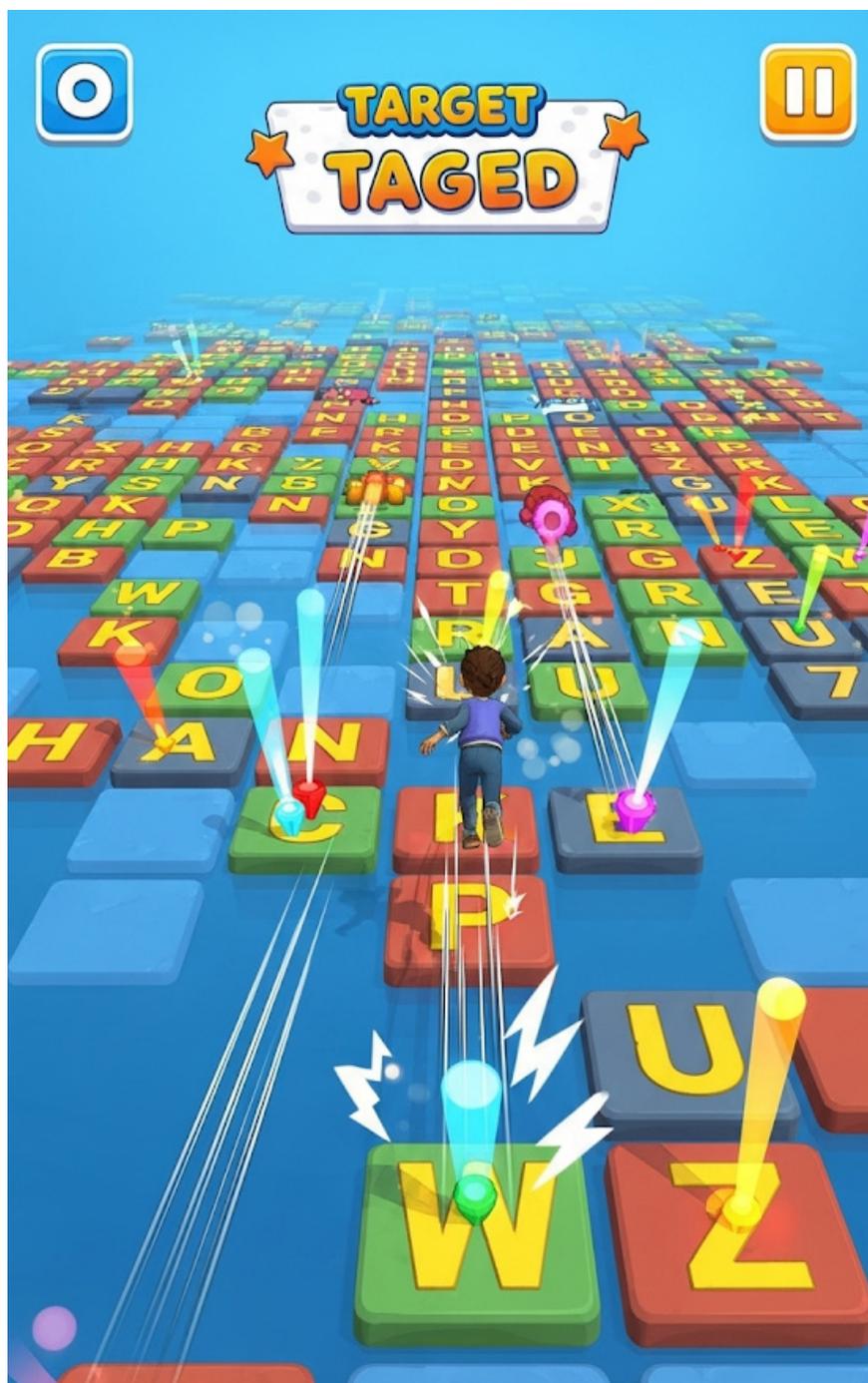
Nr. 6 Haben Sie zum Beispiel ein A überfahren und an der linken Seite den roten Vectorpunkt aktiviert müssen Sie nun den Buchstaben B und seinen roten Vectorpunkt überfahren bzw. blobben

Nr. 7 So durchqueren Sie das ganze Alphabet von A bis Z durch die Level die nach Vectorizing erstellt wurden und aktivieren die farbigen, die vorgegeben Vectorpunkte auf der Strecke, um nach einer Zeit einen kompletten Buchstaben auffassen zu können

Nr. 8 Ziel ist es ein Wort nach der richtigen Reihenfolge zu blobben und es aufzusammeln, dennoch müssen sie die Schritte befolgen die davor deklariert wurden

Nr. 9 im Splitscreen liefern sie sich ein Duell mit einem anderen Mitspieler und treten gegen diesen an, je schneller der Blob das Wort blobben kann, gewinnt das Spiel

Nr. 141 Jumpudo



Nr. 141 Jumpudo

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein Fläche komplett aus Buchstaben verlegen von A- Z, Pflastersteine

Nr. 2 Dann müssen Sie versuchen durch die Fläche hinweg zu springen, dies geschieht, wenn Sie auf die Vectorpunkte der Buchstaben hüpfen

Nr. 3 Die Vectorpunkte werden vorgegeben und sie dürfen nicht auf die falschen hüpfen, sonst gehen sie unter oder bekommen einen Stromschlag oder fangen wieder von vorne an den Run zu machen

Nr. 4 Die Buchstaben wechseln ständig ihre Position, dementsprechend auch ihre Vectorpunkte, daher müssen sie sehr vorsichtig sein und auf die Felder bzw. Vectorpunkte landen, um von dort auf den nächsten zu hüpfen

Nr. 5 Der Clou ist das sie hin und her hüpfen bzw. jumpen müssen, um ein vorgegebenes Wort zu erzielen was auf der Anzeigetafel gesucht wird

Nr. 6 Haben Sie das vorgegebene Wort er hüpfte, so gelangen Sie ins nächste Level, wo Sie wieder eine Fläche, wie beim Pflastersteine legen, belegen müssen, um wiederum dadurch hinweg zu hüpfen und die richtigen Buchstaben mit ihren Vectorpunkten treffen müssen, um das Ziel zu erreichen und ins nächste Level zu gelangen

Nr. 142 Infishdo



Nr. 142 Infishdo

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein Buchstaben zu finden und ihn dann einsetzen, sie suchen in einem Aquarium die Buchstaben und fischen diese mit einer Angelroute anhand der farbigen Vectorpunkte heraus

Nr. 2 Sie müssen auf die Fische aufpassen die sich im Aquarium befinden, denn diese versuchen ihren Köder zu schlucken und ihnen die Angelroute, die mit einem Vectorpunkt besetzt ist wegzunehmen

Nr. 3 Sie müssen die farbigen Vectorpunkte der Buchstaben die sich in dem Aquarium befinden mit der Spitze der Angelroute die mit einem Fangarm bestückt ist herausfischen

Nr. 4 Achten Sie darauf aus welcher Farbe der Fangarm besteht, er variiert im Wasser hin und her, von daher müssen Sie im richtigen Moment den Vectorpunkt des Buchstabens herausgreifen

Nr. 5 Auf einer Anzeigetafel wird ein Wort vorgegeben, das in der richtigen Reihenfolge der Buchstaben herausgefischt werden muss, seien sie vorsichtig den die Fische versuchen ihnen den Fangarm der Angelroute wegzuschnappen

Nr. 6 Versuchen Sie schnell und genau, die Vectorpunkte zu treffen und herauszuziehen, damit Sie den Buchstaben komplett heraus aus dem Aquarium ziehen können

Nr. 7 Sammeln Sie Upgrades im Aquarium, um Ihre Angelroute zu verbessern oder Waffen die Sie benötigen um die Fische die Sie hindern den Buchstaben zu Fischen, abzuballern

Nr. 8 Das Spiel wird im Split screen gespielt und sie müssen gegen einen Gegner antreten der versucht schneller das Wort in der richtigen Reihenfolge zu finden und herauszufischen als Sie

Nr. 9 Die gefangenen Buchstaben setzen Sie nun in die Anzeigetafel ein und aktivieren so das Wort was in diesem Level gesucht wird

Nr. 143 Splashstar



Nr. 143 Splashstar

Nr. 1 Eine Reihe von Buchstaben des Alphabets wandert von links nach rechts bzw. dreht sich um einen Kreis oder ein Rechteck oder ein Dreieck oder ein Zylinder oder ein Trapez hin und her

Nr. 2 Versuchen Sie mit einer Wasserkanone die aufleuchtenden farbigen Vectorpunkte der Buchstaben in der richtigen Reihenfolge zu treffen bzw. abzuspritzen

Nr. 3 Auf der Anzeigetafel wird ein Wort vorgegeben was nach der richtigen Reihenfolge der jeweiligen Vectorpunkte und Buchstaben getroffen werden muss

Nr. 4 Für jeden getroffenen Vectorpunkt erhalten Sie ein Stern, den Sie später im Spiel einsetzen müssen um das nächste Level erreichen zu können

Nr. 5 Versuchen Sie schnell wie möglich das Wort was vorgegeben wird mit der Wasserkanone zu erspritzen, um es aktiv zu schalten

Nr. 6 Die Wörter auf der Anzeigetafel können beliebig variieren und werden von einem anderem Mitspieler ins Handy gesprochen, den Sie im Match gefunden haben

Nr. 7 Nutzen Sie die erspielten Sterne dafür, um auch ins Handy zu sprechen um die Anzeigetafel mit Wörter Ihres Gegners, den Sie im Match gefunden, zu kreieren

Nr. 8 Haben Sie die Wortreihe schneller lösen können als Ihr Gegenspieler, so gilt das Spiel als gewonnen, also seien Sie schnell und genau mit der Wasserkanone um die Vectorpunkte der Buchstaben zu treffen die sich in den Formen befinden die oben im Punkt Nr. 1 genannt wurden

Nr. 144 Bouncebo



Nr. 144 Bouncebo

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein Ball soweit wie möglich in ein Feld werfen, auf dem Feld befinden sich Vectorpunkte von Buchstaben, treffen sie die farbigen vorgegeben Vectorpunkte und der Ball hüpfet dann, wenn sie ihn in der Luft lenken und Sie ihn auf die richtigen Vectorpunkte setzen, immer weiter nach vorne

Nr. 2 Versuchen Sie außerdem die vorgegeben Buchstaben nacheinander zu treffen, damit ihr Ball größer wird und sie es leichter haben, die farbigen Vectorpunkte der nächsten Buchstaben zu treffen, treffen sie ein Vectorpunkt so hüpfet der Ball zum nächsten Buchstaben und sie dürfen ihn in der Luft lenken und ihn auf die nächsten farbigen Vectorpunkte der Buchstaben platzieren

Nr. 3 Sie müssen in den Levels im Einzelspieler Modus versuchen eine vorgegebene Strecke zu erspielen, also versuchen Sie wie weit wie möglich den Ball hüpfen zu lassen

Nr. 4 Im Gegenspieler Modus wird im Wechsel versucht, die größte Weite zu erreichen, man bekommt immer bessere Upgrades der Bälle und der Vectorpunkte der Buchstaben die man treffen sollte, um weitere Strecken zurückzulegen

Nr. 5 Hat man eine Strecke von ca. 3 km zurückgelegt, so stoppt die App und geht in den Wechsel des Spaziermodus ein, jetzt müssen sie, so schnell wie möglich oder auch nicht, die 3km zu Fuß ablegen, damit die App einen neuen Mitspieler für sie findet

Nr. 146 Meduza



Nr. 146 Meduza

Nr. 1 Sie müssen versuchen eine Medusa mit Ihren schlangenartigen Kopf und Ihren anderen Köpfen zu befriedigen

Nr. 2 Dazu werfen Sie Buchstaben auf dem Kopf der Schlangenartigen Medusa

Nr. 3 Die Medusa versucht danach die Vectorpunkte der Buchstaben zu fangen und aufzuessen

Nr. 4 Achten Sie auf die Farben der Medusa und ihren Köpfen, werfen Sie den passenden Buchstaben mit ihren farbigen Vectorpunkten in den Rachen der Medusa

Nr. 5 Laden Sie die Medusa mit den Alphabet Buchstaben auf und verteilen Sie diese auf die farbigen schlangenartigen Köpfe der Medusa

Nr. 6 Sind die Köpfe aufgeladen, so spuckt die Medusa in verschiedenen Variationen die Vectorpunkte auf sie zurück, sie müssen nun die Punkte bzw. Kreise auffangen, um Punkte zu sammeln

Nr. 7 Auf einer Anzeigetafel werden die farbigen Vectorpunkt Kombinationen vorgegeben, die aufgefangen werden müssen, versuchen Sie die Kombination in der richtigen Reihenfolge aufzufangen, wie bei Pang, spuckt die Medusa unterschiedliche Größen und Formen der Vectorpunkte aus ihrem Rachen heraus, also seien Sie vorsichtig, wenn Sie versuchen sollten die Formen und Größen zu zerteilen und aufzufangen

Nr. 8 Haben Sie eine farbige Kombination zerstückelt und aufgefangen, bekommen Sie km Punkte, die Sie in der Medusa walk app einsetzen können, um andere Mitspieler, wenn Sie spazieren gehen zu finden und diese dann im Multiplayer herausfordern können, die Gegenspieler steuern die Medusa und ihre schlangenartigen Köpfe und verstreuen so damit die Vectorpunkte auf dem Display, wo sie versuchen diese aufzufangen und zu zerstören

Nr. 147 Baffao



Nr. 147 Baffao

Nr. 1 Sie reiten einen Bullen, im 360 Grad Modus, versuchen Sie mit dem Bullenreiter soweit zu gehen, das Sie nicht runterfallen

Nr. 2 Um den Bullen herum befinden sich im Raum Buchstaben mit Vectorpunkten, dessen Vectorpunkte farbig aufleuchten

Nr. 3 Die farbigen Vectorpunkte werden anhand der Buchstaben von ihrem Gegenspieler aktiviert, um den Bullen in Rage zu bringen

Nr. 4 Der Gegenspieler drückt auf die Vectorpunkte der Buchstaben nach einer Variablen Reihenfolge die vorgegeben wird

Nr. 5 Die Vectorpunkte fangen nun an farbig zu leuchten und sind im 360 grad Raum variabel verteilt, der Bulle reagiert auf die Vectorpunkte und dreht sich in den Raum in einer 360 Grad Drehung

Nr. 6 Sie müssen nun dagegen steuern und versuchen nicht sofort runterzufallen, falls Sie Runter fallen, fallen sie auf ein Raster was aus 6 - 49 Zahlen besteht, sie haben 6 Versuche um das Level zu schaffen

Nr. 7 Schaffen Sie es nicht, dann notieren sie sich wenigstens diese Zahlen die Sie beim Fall auf das Raster generieren und diese dann auf ihren Lotto Schein, der aus 6-49 besteht, übertragen

Nr. 148 Woodolo



Nr. 148 Woodolo

Nr. 1 Sie versuchen einen Baumstamm

Durch einen Fluss fahren zu lassen, Sie müssen versuchen den Fluss zu überqueren indem Sie von einem bis zum nächsten Baumstamm springen

Nr. 2 Sie steuern den Baumstamm von links, rechts, diagonal, vertikal durch den Fluss, sie müssen dabei beachten das farbige Vectorpunkte auf den Fluss Sie zum nächsten Baumstamm leiten

Nr. 3 Versuchen Sie diese nach der richtigen Reihenfolge einzusammeln, zu verfolgen und Sie werden dadurch zum nächsten Baumstamm geführt, wo Sie dann drauf hüpfen, um weiter den Fluss zu überqueren

Nr. 4 Sammeln Sie die geforderten Buchstaben, die auf der Anzeigetafel gezeigt werden, während sie den Fluss überqueren auf

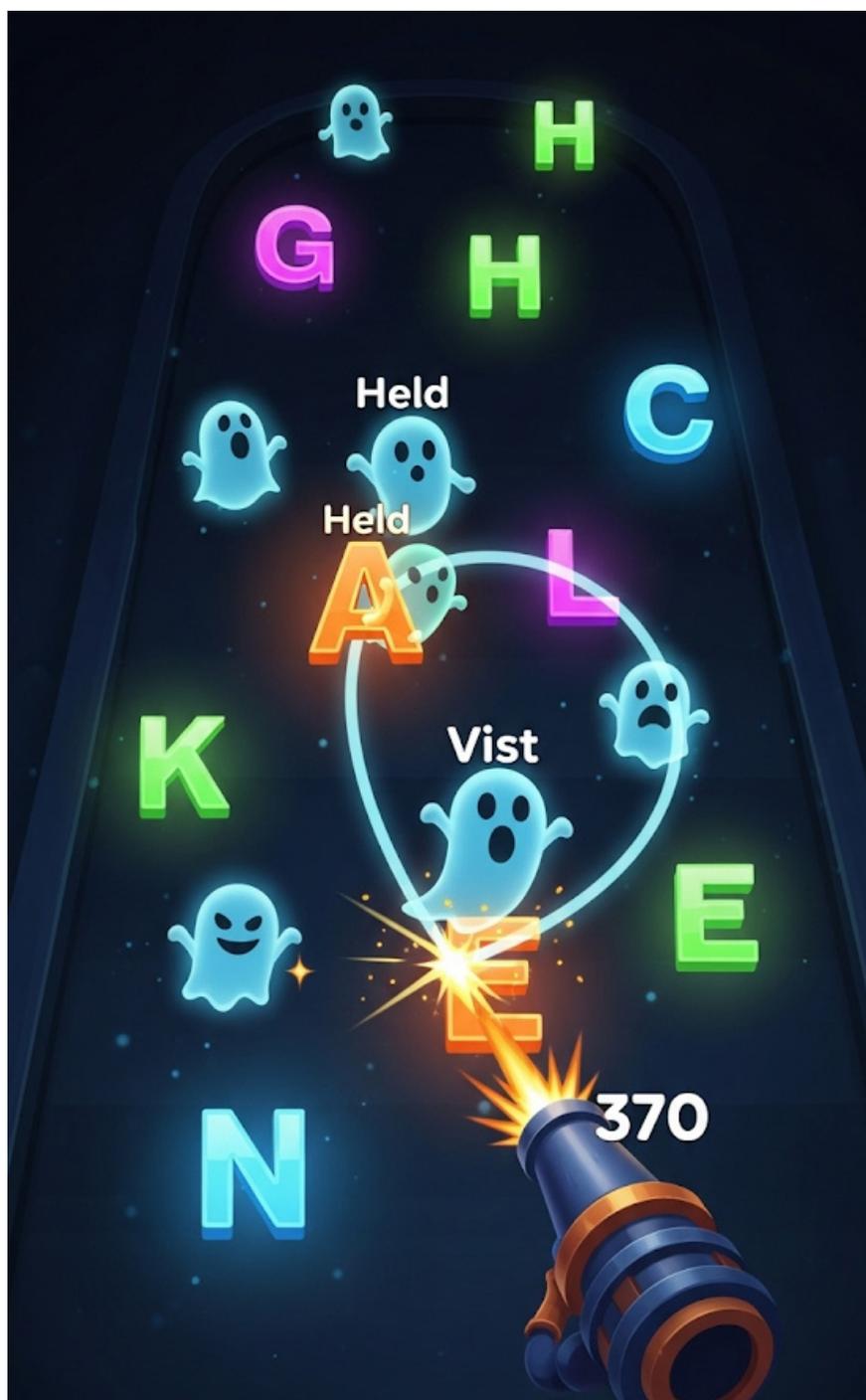
Nr. 5 Ein Vorgegebenes Wort muss gesammelt werden, bis sie zum Flussende gelangen

Nr. 6 Während sie den Fluss überqueren, warten Upgrades auf Sie, die ihre Person oder Spieler dazu beeinflussen könnten den Fluss schneller und besser zu überqueren

Nr. 7 Es lauern gefahren auf dem Weg und in dem Fluss, denen Sie ausweichen müssen oder diese sogenannten Gegner vernichten müssen, damit sie ins nächste Level gelangen können

Nr. 8 Haben Sie das vorgegebene Wort gesammelt, wird Ihnen ein neues vorgegeben, je mehr Wörter Sie schaffen aufzusammeln, desto mehr Punkte erhalten Sie dafür, es geht natürlich auch um Zeit, die Sie befolgen müssen, sonst beendet sich das Spiel vorzeitig oder bricht von der Stelle ab, ab der Sie begonnen haben

Nr. 149 Ghosto



Nr. 149 Ghosto

Nr. 1 Sie müssen versuchen Geister zu jagen und diese auffangen

Nr. 2 Die Geister haben bestimmte Voraussetzungen um Sie einzufangen zu können

Nr. 3 Sie müssen die Geister heranlocken, dies geschieht wenn Sie die Vectorpunkte der Buchstaben im Level verteilen und den Buchstaben aktivieren, wenn der Geist sich auf dem Buchstaben befindet

Nr. 4 Jeder Geist hat einen Namen, sie müssen ihn in die Enge drängen und nacheinander die Buchstaben aktivieren, wenn der Geist sich auf den Buchstaben sich befindet

Nr. 5 Sie feuern auf ihn Vectorpunkte des Buchstabens auf den Geist und locken ihn langsam auf den Buchstaben

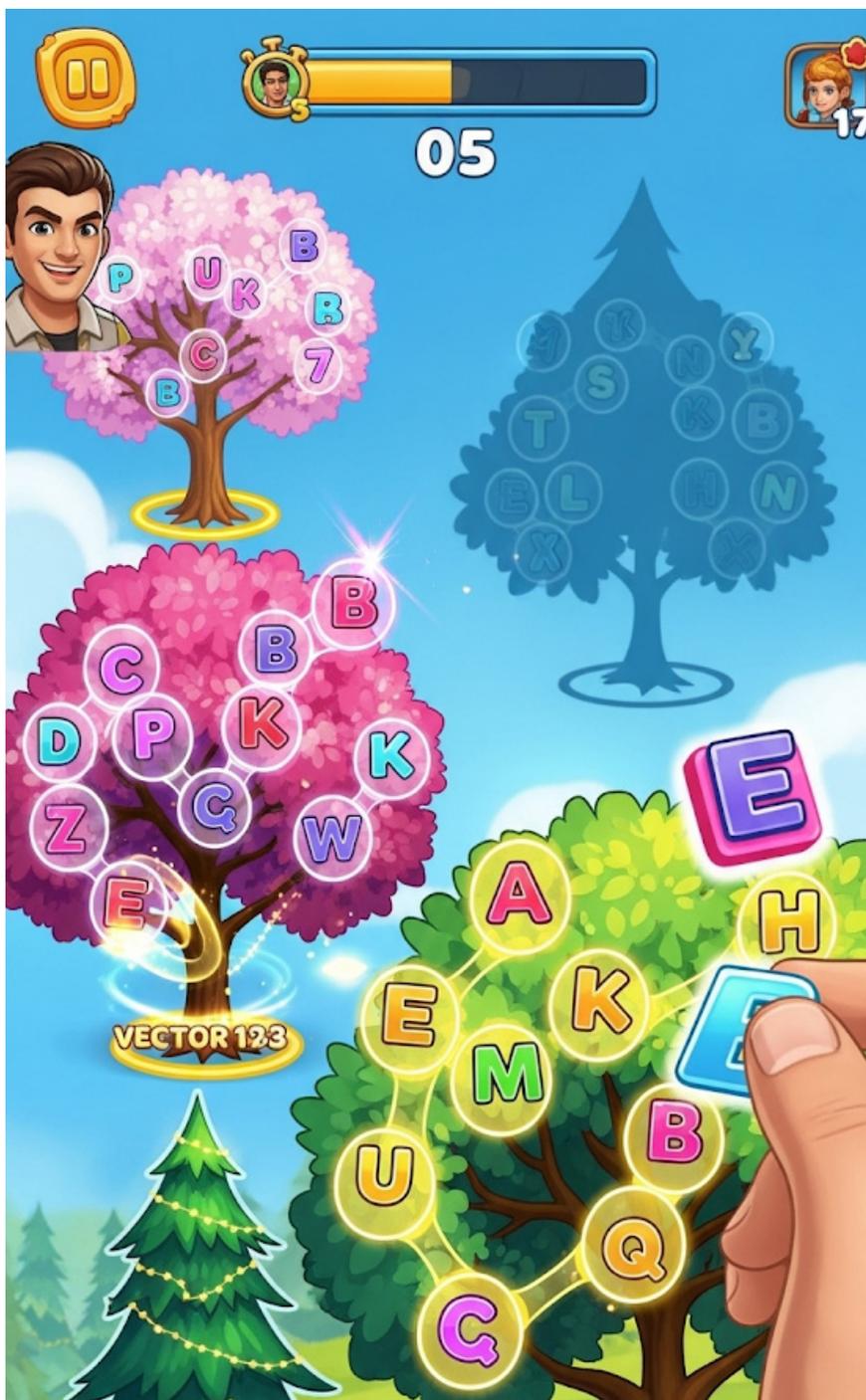
Nr. 6 Befindet sich der Geist auf den Buchstaben, müssen Sie nun mit Ihrer Geister Kanone mit Vectorpunkten auf ihn schießen um ihn auf dem A Buchstaben festzuhalten

Nr. 7 Letztendlich müssen Sie nun nachfolgend ihn in der richtigen Reihenfolge der Buchstabens seines Namens an diese Positionen der A Buchstaben führen, um ihn diese abzuluxen bzw. Diese dann zu aktivieren

Nr. 8 Eingefangen kann der Geist wenn sie ihn die kompletten Buchstaben seines Namens aktiviert und abgeluxt haben, den dann ist er bereit zum Fang mit der Fangmaschine

Nr. 9 im ersten Level haben sie einen Geist zu fangen und es wird nicht leichter werden, den in den darauffolgenden Level werden es immer mehr werden, also verlieren sie nicht den Überblick darüber, welchen Geist sie zuerst erledigen wollen bzw. einfangen möchten

Nr. 150 Treelondo



Nr. 150 Treelondo

Nr. 1 Versuchen Sie einen Baum und dessen Äste mit Buchstaben auszustatten, das heißt hängen Sie Buchstaben auf den Ast des Baumes in der vorgegeben richtigen Reihenfolge, um den Baum mit Buchstaben zu füllen

Nr. 2 Per touch ziehen Sie Die Buchstaben in die Umrissformen der Buchstaben des Baumes, seien Sie schnell dabei, den Sie treten gegen einen Gegenspieler an, der versucht es schneller zu schaffen als sie selbst

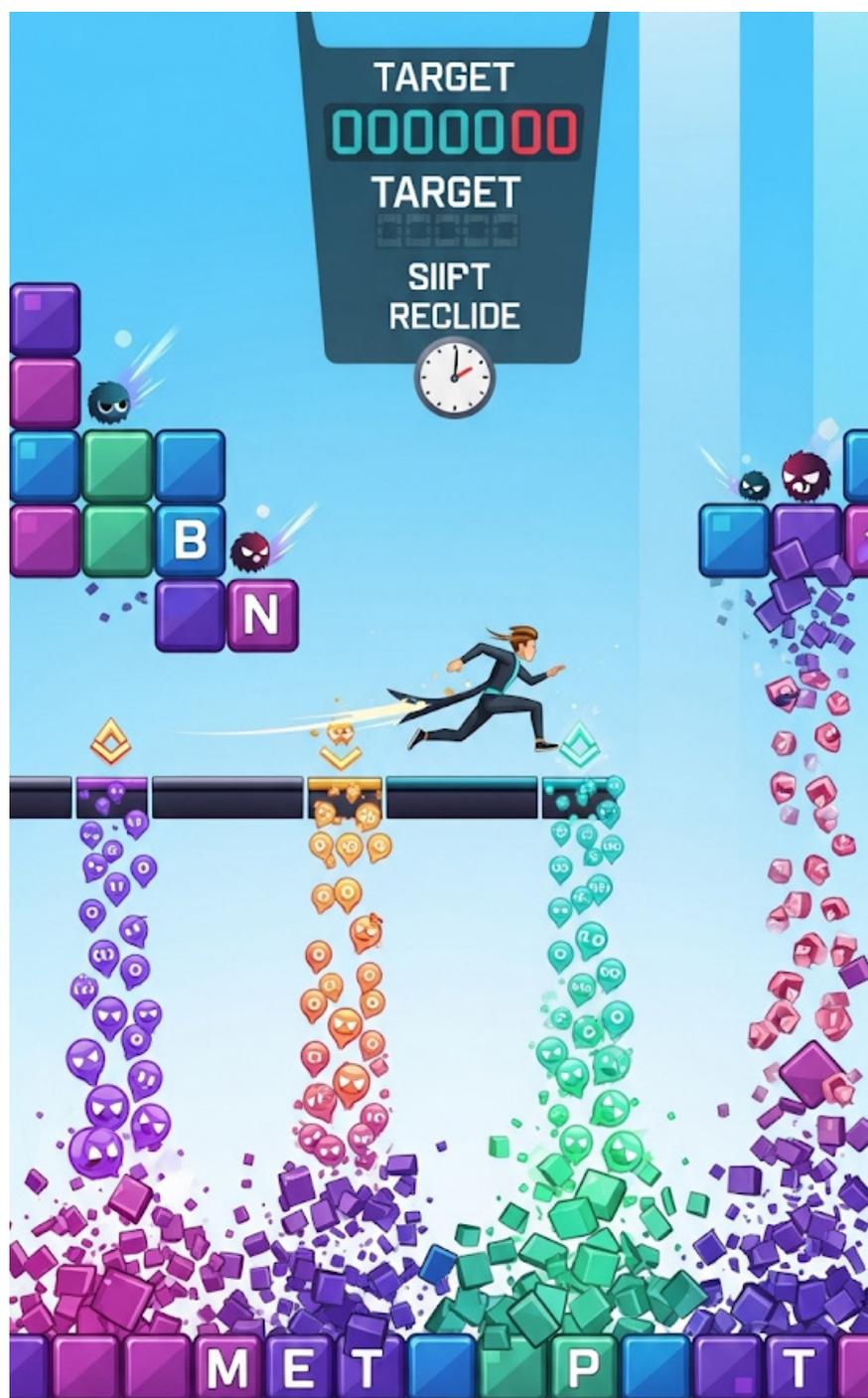
Nr. 3 Haben Sie den Baum gefüllt müssen Sie nun Versuchen die Vectorpunkte der Buchstaben einzusetzen, diese leuchten kurz auf, also seien Sie auf der Hut und korrekt, wenn Sie diese in der richtigen farbigen Reihenfolge einsetzen

Nr. 4 Haben Sie das geschafft ist der Baum nun vollständig belegt mit Buchstaben und dessen Vectorpunkten und das Ziel wäre damit erreicht

Nr. 5 Es werden für jedes Level immer neue Baumarten freigeschaltet und stehen dann zur Aufgabe zur Verfügung

Nr. 6 Versuchen Sie schneller zu sein als Ihr Gegenspieler, für jeden korrekt gesetzten Buchstaben und dessen Vectorpunkte gibt es Zeit Punkte, die Sie einsetzen können, damit Sie genügend Zeit haben, um den Baum fertigzustellen

Nr. 151 Aprilondo



Nr. 151 Aprilondo

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein neues Wort zu finden, dieses befindet sich auf dem Weg zu Ihnen, wenn Sie genaueres dies befolgen

Nr. 2 Versuchen Sie auf dem Weg in einem Jump and Run wie bei Sonic und Mario hinter den Blöcken und die Blöcke per jump zu aktivieren, das heißt sie hüpfen auf die Blöcke oder Steine mit ihrem Kopf und versuchen einen Buchstaben von dort aus herauszuholen, in manchen Fällen befindet sich ein Gegner hinter und in den Blocksteinen, also seien Sie vorsichtig bevor Sie versuchen das Anzeigetafel Wort auf und in dem Run herauszufischen, das heißt Sie müssen variabel die Steine durchsuchen und hoffen das sich dahinter ein Buchstabe für die Anzeigetafel befindet

Nr. 3 Die Steine oder sog. Blöcke wechseln ihre Farben stetig und verwandeln so damit ihre Suche nach den richtigen Buchstaben, die Sie in der richtigen Reihenfolge versuchen aus den Steinen herauszunehmen bzw. zu entdecken

Nr. 4 Die Buchstaben falls sie einen davon ausfindig machen können bestehen, aus Vectorpunkten die sie wiederum nach dem vorgezeigten Schema aufsammeln müssen, da diese verstreut in der Nähe des Buchstabens sich befinden und zum aufsammeln nach der richtigen farbigen Reihenfolge befolgt werden können und letztendlich müssen

Nr. 5 Haben Sie einem Buchstaben mit samt seinen Vectorpunkten in der richtigen Reihenfolge gesammelt, aktiviert sich an der Anzeigetafel der erste gesuchte Buchstabe

Nr. 6 im Run müssen Sie auf Zeit gesehen, das zu findende Wort herausfordern, um ins nächste bzw. Folgende Level zu gehen oder zu gelangen

Nr. 7 Haben Sie das Wort zum Beispiel Aprilondo gefuzert, und erlangt, erhalten Sie Punkte dafür und können damit die Zeituhr versuchen die Ihnen abläuft, zu verlangsamen

Nr. 8 Ist Aprilondo aktiviert, wird ein neues dahinter stehendes synonym was zum Thema des Levels passen könnte, generiert und wird daraufhin auf die Anzeigetafel gesetzt, zum Beispiel das Wort „der Kurmit“ wird dann gesucht, wenn gefunden, dann erscheint der Kurmit zum Beispiel als Endgegner des Levels, wie bei metal slug am Ende des Levels auf sie und versucht Ihnen die gesammelten Buchstaben abzuluxen, indem er sie mit seinen weapons wie auch immer bzw. Mit seiner Zunge versucht wegzuschnappen

Nr. 9 Letztendlich bleiben Ihnen 3 Versuche um den Kurmit hier im Beispiel zu erledigen, um die Geschichte auf der Anzeigetafel fortzuführen und das genaue Rätsel des Spiels herauszufinden und herauszufiltern, damit man den Run des Spiel in eine wahrhaftige Geschichte des Spiels herbeiführt

Nr. 10 let's go, jump, vector, freeze be a champion of the story, thx



Nr. 152 Habigo

Nr. 1 Sie müssen versuchen Habigos einzufangen

Nr. 2 Habigo sind kleine Wesen, die versuchen in einem Raum farbige Vectorpunkte wegzufressen bzw. diese ihnen wegzuessen

Nr. 3 Sie müssen diese Habigos rechtzeitig einfangen, bevor die Vectorpunkte alle im Level verschwunden sind

Nr. 4 Es ist wichtig ein Habigo mit einem Alphabet Buchstaben in einem bestimmten Radius im Feld mit einem Buchstaben anzulocken

Nr. 5 Die Buchstaben die sie benutzen, um einen Habigo anzulocken müssen Sie gewählt auswählen, den über den Habigos leuchten Namen auf, touchen Sie die Buchstaben aus Ihrem Alphabet auf einen Habigo und locken ihn in den Radius in dem Feld, wo sie ihn einfangen können

Nr. 6 Versuchen Sie ihn dazu zu bringen, das vorgegebene Wort auf der Anzeigetafel, mit seinen Vectorpunkten in dem Radius des Feldes aufzusammeln, erst wenn der Habigo fett geworden ist, dann darf man ihn einfangen, dies geschieht wenn Sie ein Fangnetz auf ihn werfen und ihn versuchen damit einzufangen

Nr. 7 Jeder Habigo hat einen verschiedenen Namen, also touchen Sie sie die Buchstaben aus ihren Alphabet, mit der richtigen und nach der Reihenfolge des Namens den Habigo an, um ihn sichtbar zu machen

Nr. 8 Die Habigos vermehren sich rasant, also seien Sie schnell genug um sie zu aktivieren, anzulocken und im Radius des Feldes dazu zu bringen das vorgegebene Wort mit seinen Vectorpunkte aufzuessen, und dann letztendlich ihn mit einem Fangnetz einzufangen

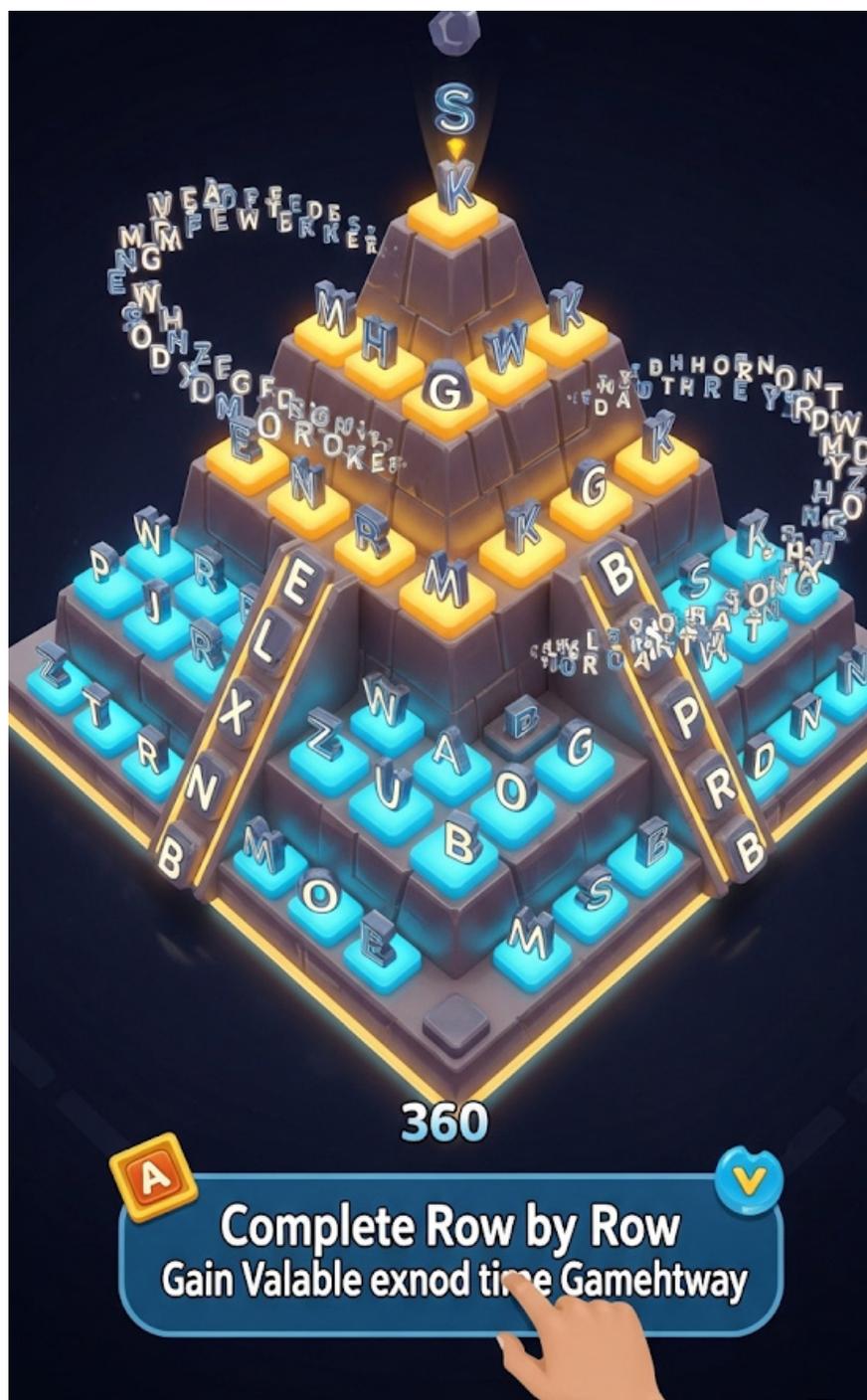
Nr. 9 Das Spiel ist dann zu Ende wenn sie im Level die geforderte Zahl an Habigos gefangen haben

Nr. 10 Gesteuert werden die Habigos, wie ihn Snake dem Spiel von anderen Mitspielern, die versuchen nach richtiger farbiger Reihenfolge im Level die verteilten Vectorpunkte aufzuessen bzw. zu sammeln um damit Punkte zu erzielen

Nr. 11 Das Spiel wird mit 4 Spielern gespielt, es können auch mehrere daran teilnehmen, falls das Leveldesigns es zulässt

Nr. 12 Seihen Sie bemüht sich um eine Verbindung zu den anderen Mitspieler zu schaffen und ihr Alphabet auszutauschen, damit sie frische Buchstaben erhalten, um die Habigos in dem Fangradius anzulocken

Nr. 153 Pyramidon



Nr. 153 Pyramidon

Nr. 1 Sie müssen versuchen eine Pyramide auf Alphabet Basis setzen

Nr. 2 Versuchen Sie die Buchstaben auf die richtigen Stellen der Steine zu setzen

Nr. 3 Das bedeutet das Sie Buchstaben auf die erste Reihe der Pyramide so setzen müssen, dass das vorgegebene Wort, auf den Steinen in eine Buchstaben Verbindung gebracht wird

Nr. 4 Touchen Sie die Buchstaben die auf den aufleuchtenden Steinen sich befinden und schieben diese zum Wort zusammen, damit eine Verbindung zum gesuchten Wort auf der Anzeigetafel erscheint

Nr. 5 Haben Sie die erste Reihe mit den ersten Wort zusammen verbunden, so steigen Sie in die nächste Stufe und versuchen dort die Buchstaben auf der zweiten Reihe so zu schieben, damit das Wort für die zweite Reihe in Verbindung gebracht wird

Nr. 6 Sie müssen versuchen die aufleuchtenden Buchstaben die sich nun auf den Steinen der Pyramide befinden, in Verbindung setzen, um das vorgegebene Wort zu erfassen

Nr. 7 Die Pyramide kann um 360 grad, vertikal, horizontal und diagonal und dursichtig gedreht werden, um einen Überblick über die Buchstaben zu erhalten

Nr. 8 Stufe für Stufe setzen Sie die Buchstaben zum passenden und geforderten Wort zusammen und erhalten dafür Zeitbonuspunkte, die Ihnen dabei helfen, nicht frühzeitig das Spiel zu beenden

Nr. 154 Insnakito



Nr. 154 Insnakito

Nr. 1 Versuchen Sie in einer bestimmten Zeit Vectorpunkte von Buchstaben zu schnappen

Nr. 2 Dies geschieht wenn Sie versuchen die farbigen Vectorpunkte die sich in einem Feld befinden nacheinander, wie bei Snake zu schnappen, in einer Anzeigetafel ist ein farbiger Rhythmus vorgegeben, an denen Sie sich richten müssen

Nr. 3 Die Buchstaben haben Vectorpunkte und tauchen variabel nacheinander und nebeneinander auf dem Feld auf, also seien Sie schnell genug, um diese Vectorpunkte zu schnappen

Nr. 4 Wie bei Snake wächst mit der Zeit der Schwanz bzw. die Linie der Schlange, außerdem müssen Sie versuchen nach einem vorgegebenen Wort, dieses in richtiger Reihenfolge zu sammeln

Nr. 5 Haben Sie zum Beispiel das I mit ihren Vectorpunkten nacheinander gesammelt, folgt der nächste Buchstabe N der wiederum an einem anderen Platz sich zeigt und versteckt

Nr. 6 Auf dem Feld befinden sich auch Gegenstände, die Ihnen ein Upgrade Ihrer Schlange geben können, Schnelligkeit, Größe, Standhaftigkeit usw.

Nr. 7 Passen Sie auf das sie nicht mit ihren Gegenspielern Zusammenstoßen, sonst gibt es Punktabzüge oder Zeit Abzüge, außerdem befinden sich im Feld, wie bei Bomberman Gegner, die Sie ausschalten müssen, um an ihre freien Flächen der Buchstaben zu gelangen

Nr. 8 Je schneller Sie die Vectorpunkte der Buchstaben schnappen desto mehr Punkte erhalten Sie dafür, sie müssen letztendlich das vorgegebene Wort, erfassen und aufsammeln, damit Sie ins nächste Level gelangen können

Nr. 155 Easternit



Nr. 155 Easternit

Nr. 1 Man versucht Ostereier zu fangen, diese werden auf sie zu-
geworfen, versuchen Sie die Ostereier mit einem Handschuh in der
Luft zu touchen

Nr. 2 Wenn Sie ein Ei getoucht haben, öffnet es sich in der Luft und
bleibt stehen, es öffnet sich und darin wird dann ein Buchstabe des
Alphabets angezeigt

Nr. 3 Auf einer Anzeigetafel wird ein Wort vorgegeben, was ge-
sucht und gefunden werden muss, in diesem Fall der Name des
Spiels

Nr. 4 Im Beispiel haben Sie ein Ei getoucht, im Ei befindet sich ein
Buchstabe E, versuchen Sie nun die anderen heranfliegenden Eier
zu touchen und die richtigen Buchstaben zu finden, die das gesuch-
te Wort entsprechen

Nr. 5 Touchen Sie die Eier in der Luft an und versuchen Sie nun
die Buchstaben des Wortes mit einer Touch Verbindung zu kombi-
nieren, in diesem Fall ist das gesuchte Wort Easternit, was gesucht
wird

Nr. 6 Versuchen Sie also so schnell wie möglich viele Eier in der
Luft zu touchen und hoffen das sich die richtigen Buchstaben sich
dahinter verstecken, um diese in eine Kombination zu integrieren,
um diese dann mit einem Swipe zusammzusetzen

Nr. 7 Letztendlich muss man eine Wortreihe bilden, die einen Satz
ergibt und Sie ein Stück näher zur Geschichte des Levels hinführt

Nr. 8 Haben Sie das Wort Easternit zusammengefunden und kombi-
niert, müssen Sie nun auf der Anzeigetafel, schnell die aufleuchten-
den Vectorpunkte der Buchstaben in richtiger Reihenfolge antou-
chen, um das Wort zu aktivieren, falls Sie es nicht schaffen, müssen
Sie die Jagd auf die Eier und dessen Inhalt neu versuchen zu starten

Nr. 156 Kruzifix



Nr. 156 Kruzifix

Nr. 1 Sie müssen versuchen die Besessenen Gegenspieler mit einem Kruzifix abzufeuern, sie schießen mit dem Kruzifix Buchstaben auf die Gegenspieler und versuchen sie so zu vernichten

Nr. 2 Versuchen Sie die Gegenspieler mit den Kruzifix aus ihren Besessenen Zustand zu befreien, dies geschieht, wenn Sie Die aufleuchtenden Vectorpunkte die auf den Gegenspieler auftauchen, versuchen mit den Kruzifix in der richtigen Reihenfolge zu treffen, zum Beispiel heißt ein Gegenspieler Damian, sie müssen also zunächst den Buchstaben D aus ihm aktivieren, zielen sie auf die Vectorpunkte die aufleuchten und aktivieren sie den Buchstaben

Nr. 3 Haben Sie alle Buchstaben aktiviert, so müssen Sie nun diese aufsammeln und den Kruzifix damit aufladen, um danach die Gegenspieler damit abzufeuern

Nr. 4 Wie bei house of the dead von Sega tauchen immer neue Gegenspieler mit neuen Namen auf und versuchen Sie zu treffen und auszuschalten, also seien Sie schnell und versuchen Sie den Gegenspielern die Buchstaben ab zu aktivieren, diese dann aufzunehmen und letztendlich damit Sie auszuschalten

Nr. 157 Superbino



Nr. 157 Superbino

Nr. 1 Versuchen Sie ein Superbino zu bekommen, es funktioniert wie folgt

Nr. 2 Nehmen Sie sich aus einem Alphabet, Buchstaben heraus und legen Sie diese auf Ihren Platz

Nr. 3 Jetzt setzen Sie in den Vectorpunkten der Buchstaben 6 Zahlen ein, diese sollen 1 - 49 betragen

Nr. 4 Jetzt setzen Sie die Buchstaben in ein Karussell hinein, zum Beispiel das Wort Superbino,

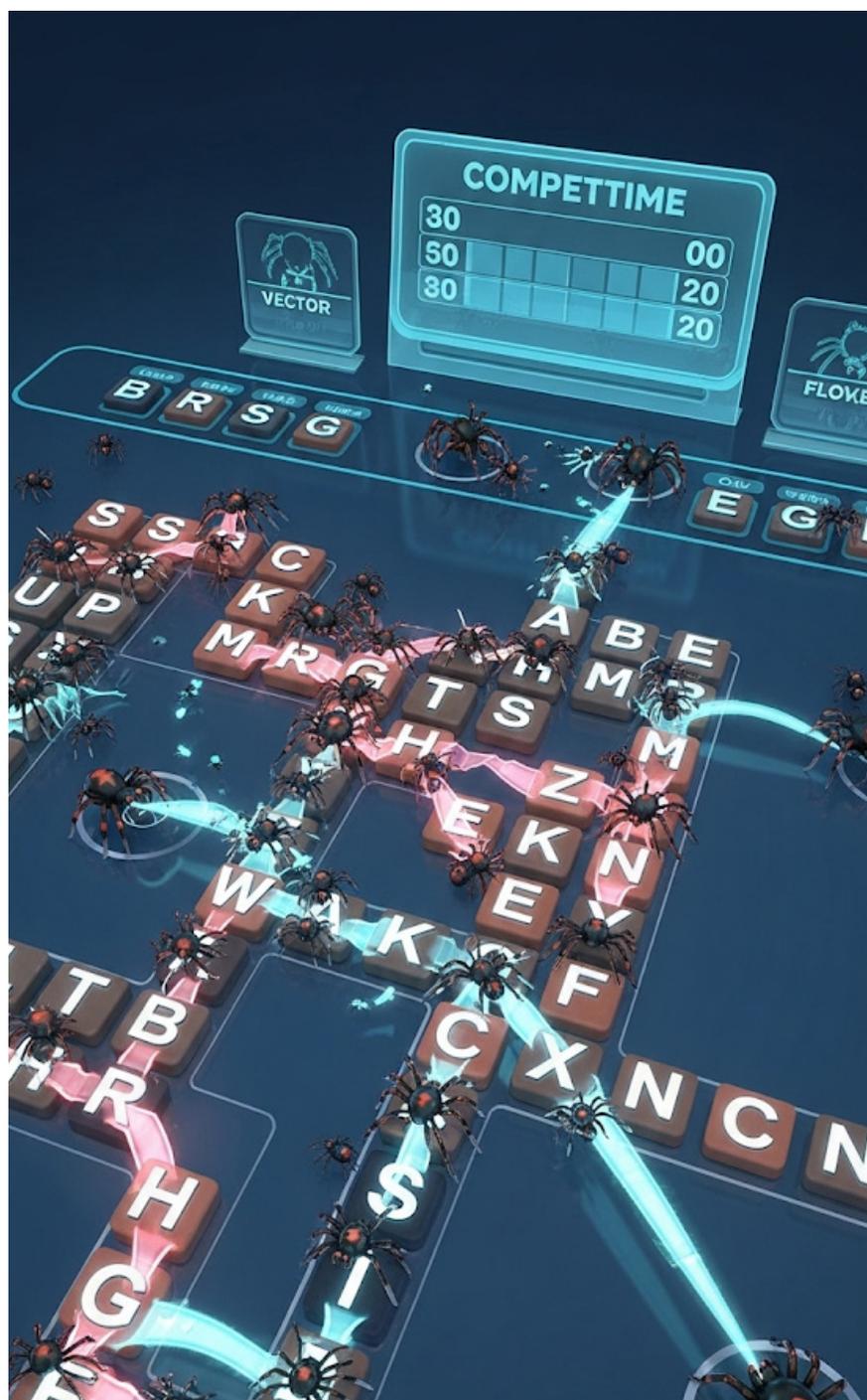
Jeder Buchstabe ist ein Strang-Gesichtspunkt im Karussell

Nr. 5 Jetzt Würfeln Sie mit einem Würfel eine Pin Nummer, das bedeutet, werfen Sie eine 3 dann dürfen Sie 3x mal das Karussell zum ersten Mal drehen

Nr. 6 Nun zeigt das Spinnrad nach dem Dreh mit einem Ball, den Buchstaben an und dessen Vectorpunkte mit seinen Zahlen an, die Sie davor eingesetzt hatten, jeder Buchstabe hatte 6 Vectorpunkte und 6 Zahlen aus 49

Nr. 7 Nun notieren Sie sich die 6 Zahlen aus den Vectorpunkten heraus und integrieren Sie in den allgemeinen Lotto Schein

Nr. 158 ArrackAttack



Nr. 158 ArrackAttack

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein Fläche komplett von Spinnen zu befreien, das bedeutet das Sie die Fläche mit Buchstaben füllen müssen, um die Orientierung der Spinnen zu verändern

Nr. 2 Versuchen Sie aus dem Alphabet eine Fläche voller Buchstaben zu designen, jeder Buchstabe besitzt Vectorpunkte die aufleuchten und den Spinnen vorgeben, wo Sie entlang laufen müssen, um den nächsten Buchstaben zu schnappen

Nr. 3 Versuchen Sie jeweils ein Wort aus den Buchstaben aneinander zu Reihen, was auf der Anzeigetafel gesucht wird

Nr. 4 Die Gegenspieler steuern die Spinne wie bei Snake, Buchstaben zu Buchstaben und versuchen so daraus eine Verbindung zu erzeugen, damit ein komplettes Wort daraus entstehen kann, was auf der Anzeigetafel gefordert wird

Nr. 5 Wenn ein Wort gefunden und verbunden wurde, müssen Sie nun die Fläche wieder mit Buchstaben füllen, um den Spinnen die vom Gegenspieler gesteuert werden, eine neue Fang Fläche zu geben



Nr. 159 JeptoJepto

Whats app

Nr. 1 Voice Vibrator Kreis auf der voice time-line ändert sich in ein passendes emoji, falls das richtige thema erkannt wird(Ki) , dies soll die voice Nachricht einfacher zusammenfassen und den Zuhörer animieren auf die Emojis und dessen voice Nachricht, mit den passenden Emojis Antworten zu können. Außerdem erkennt die voice (Ki) ihre Stimme und kann mit einen anderen Sound wiedergegeben werden, wie zum Beispiel die Stimme von Darth Vader. Die Voice time-line spielt eine Nachricht ab, und dass passende auf die Nachricht zugeschnittene emoji wird Ihnen vorausgewählt und passend für Sie positioniert

Instagram

Nr. 2 Versuchen Sie eine short cut reel story zu erzeugen, dies funktioniert wie folgt, Sie klicken auf ein reel und durch doubletap, tauchen Kategorien auf wie bei tik tok und sie wählen das richtige für Sie passende Genre aus, in diesem Fall beim ersten reel das Genre Action, Danach taucht ein vorgeschlagene Action reel auf, nachdem Sie das gesehen haben, touchen Sie per doubletap dieses action reel an und wählen nun ein neues Genre aus, zum Beispiel Humor, und dies machen Sie nun wie oft Sie es wollen und erstellen so eine short cut reel story von mehreren reels bei Instagram, die Sie in Ihrem video Archiv speichern können und an Freunde oder in eine Alphabet bibliothek hochladen können

Snapchat

Nr. 3 Sie wählen in einem Karussell aus mit welchem Menschen Sie gerne in Kontakt treten wollen, dies geschieht auf Zufallsprinzipien, haben Sie ein Snap Match, haben Sie 60sekunden Zeit sich mit ihm zu unterhalten und eine short cut Konversation über Ihren Tag zu führen. Sie speichern Ihre 60 Sekunden Konversation und verwenden diese im Karussell und schicken es variabel an einen beliebiges Mitglied im SnapChat Universum und warten auf die Rückmeldung

Telegramm

Nr. 4 Nach einer Informations Auffassung auf den Telegramm Nachrichten Channels taucht ein bubbel speech Symbol auf, klicken Sie auf das Symbol und sie erhalten die fehlenden Information aus der Wikipedia Bibliothek angezeigt und zusammengefasst auf den screen, klicken Sie zum Beispiel die Farbe grün an und ihr Wikipedia Informationsspider wählt die wichtigsten Punkte aus und fügt diese in ihre Konversation oder im Gespräch ein

Tiktok

Nr. 5 Die erstellten short cut reels story von instagram werden bei tik tok nacherlebt und in neuer Regie besser in die Enzyklopädie integriert

Twitter

Nr. 6 Klicken Sie auf die Feder und es erscheinen nun 6 unterschiedliche Farben mit anderen Federn, jeder Farbe der anderen Feder gibt ihn eine Vorauswahl an kleinen Einleitungssätzen wie man eine Konversation beginnen sollte oder Hauptteil oder ein Schlusssatz

Nr. 160 Topdroops



Nr. 160 Topdroops

Sie müssen nach draußen gehen und ein Lied von den Charts anmachen, dann auf Temperatursensor klicken und wenn die Temperatur zum Song passt, ihr Wohlbefinden ist hier wichtig anzusehen, dann erst auf like Herzchen klicken und weiterleiten, außerdem können sie per pfeif Funktion das Lied mit summen, um Ihre Stimmung steigern zu können. Außerdem kann man die Temperaturen zu den jeweiligen Liedern deinen Freunden mitteilen, damit sie diese in Verbindung mit ihrer Playlist setzen können. Am Morgen wird ihnen die Temperaturskala Lieder vorschlagen die zu ihrem Gänsehaut Feeling passen könnte, je nach Uhrzeit und Temperatur ändert sich die Playlist an sie heran und schmiegt sich an ihr Wohlbefinden zu



Nr. 161 Okidoki

Sie müssen einen Gänsehaut Feeling erreichen, indem Youtube Music die passenden Lieder für Sie findet , oder Ihre Playlist das für Sie erreicht.

Wenn das Erreichen dieses Effekts nicht passiert, dann tun Sie folgendes, Ihre Smartwatch sollte einen Körper Temperatur Sensor besitzen und diese Temperatur per nfc an Youtube Music weiterleiten. Haben Sie ein gutes Feeling und möchten den Gänsehaut Effekt bekommen, um sich noch besser zu fühlen, dann senden Sie Ihre Temperatur an Youtube Music und sie erhalten darauf eine passende Auswahl an Songs und Beats, die zu ihrem Feeling passen könnte, um diesen Effekt auf Ihrem Body zu bekommen.

Haben Sie einen Gänsehaut Effekt erhalten, können Sie nun, das an Ihre Freunde weiterleiten und so zu testen, ob es bei Ihnen ohne Smartwatch auch funktionieren könnte. Viel Erfolg mit den Gänsehaut Effekt, wenn dieser Effekt nicht passiert, dann versuchen Sie es an einem bestimmten Tag, der sonnig, windig oder kalt sein sollte, um so die Variation Ihres Wohlbefindens zu simulieren.

Nr. 162 Newpointmovment



Nr. 162 Newspointmovement

Nachdem sie eine Nachricht bei whats app mit einem Emoji markiert haben, können sie nun diese Nachrichten wiederfinden indem sie auf Suche gehen und das Emoji eingeben, welches sie der Nachricht angehängt haben. In Zukunft werden mehrere Emojis zur Verfügung stehen um eine bessere Suche mit ihnen zu erforschen, per Voice Movement Touch werden Ihnen Informations-Tipps zu jeder mit Inhalt gesendeten Nachricht, indem sich eine informations-Quelle befindet, außen an der Nachricht mit farbigen Punkten angezeigt. Tippen Sie, falls dieser farbige Punkt erscheint, auf den Kreis und sie erhalten zum Beispiel Tipps zu Wetzlar, wenn jemand Wetzlar in der Voice oder Text Message geschrieben hat. Touchen Sie auf den Punkt und sie werden in die Nachrichtenthemenliste von what's app weitergeleitet, wo sie nun neuste Informationen zu Wetzlar einsehen dürfen, diese dürfen natürlich auch geteilt und versendet werden, also ersparen Sie sich die Suche im Internet, sondern bekommen direkt zu Ihren erhaltenen Content die Informationspunkte zur weiteren Verwendung der von What's app gestellten Informationen.

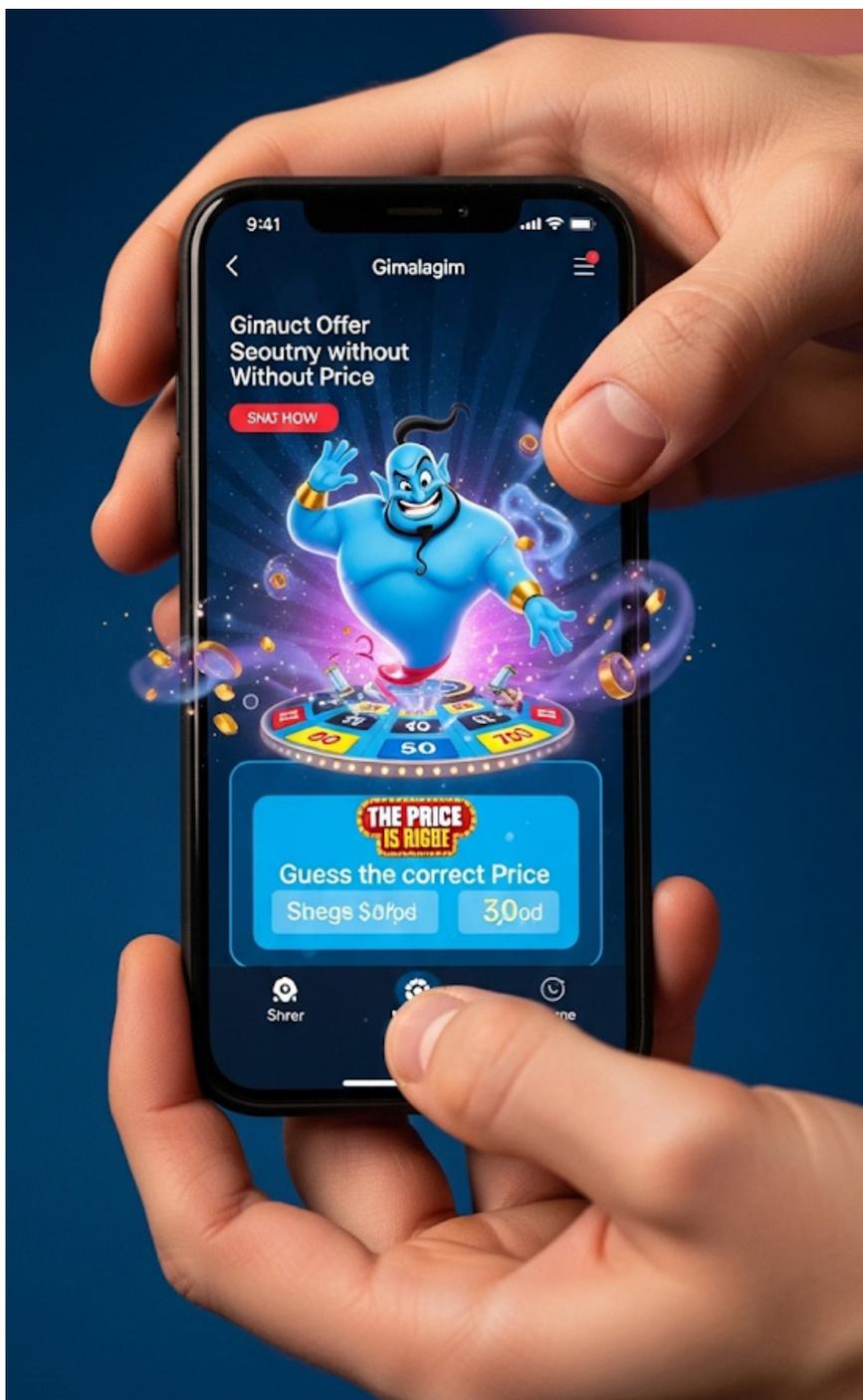
Speichern Sie sich die wichtigsten von Ihnen auserwählten News in der News Themen Liste und bleiben Sie somit auf den Stand der Dinge, was Ihnen die Woche so erbringt, notieren Sie sich unter den Nachrichten eine kleine Notiz entweder per Text, Voice, oder einem Emoji, um sie für sie In Zukunft wiederzufinden.

Sie können außerdem die Punkte in Ihr Punkte- Verzeichnis speichern und später diese aufrufen um die nötigen Informationen zu erhalten. Außerdem können Sie aus Ihrer News Channel themenliste diese als Punkte speichern und an Ihre Kollegen weitergeben und weiterleiten. Leiten Sie eine News mit Informationen an eine Person weiter so erscheint dieser Punkt, um das Text, bzw. Voice oder Bild um den Rahmen herum auf, klicken Sie dieses an wird ihn die Neuigkeit zu Ihren News hinzugefügt

Teil 2 mit Voice

Sie erhalten eine Voice Message mit gewissen Informationen die Sie verwenden könnten, es tauchen dafür verschiedene Punkte um das Voice Message Feld auf und weisen Sie damit ein draufzuklicken, entweder werden Sie zu einem ähnlichen Thema im Internet weitergeleitet oder ein passendes Video wird Ihnen hier auf den Punkt bereitgestellt bzw. ein passendes Foto oder ein Angebot an Informationen, die Sie gebrauchen können. Klicken Sie auf den Button so werden Sie in eine Themen liste bei whats app weitergeleitet, wo anhand der Informationen in der Voice Message Ihnen neue bereitgestellt oder passende hinzugefügt werden.

Nr. 163 Gimalagim



Nr. 163 Gimalagim

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein gimalagim auszulösen, schütteln Sie 3 mal das Handy und hoffen Sie darauf, dass gimalagim erscheinen tut.

Nr. 2 Falls gimalagim erscheint, bittet er Sie folgende Angebotsprospekte nach Ihren Preisen zu fragen, es sind unterschiedliche Angebote zu verschiedenen Sortimenten die gimalagim Ihnen vorschlägt, aber ohne den Preis vorher zu nennen

Nr. 3 Sie haben 3 Versuche darauf zu antworten und sich aus der Vielfalt der Angebote zu entscheiden

Nr. 4 Wie bei dem Spiel der Preis ist heiß versuchen Sie den Preis für das Angebot zu erraten, indem Sie es natürlich zu Betracht bekommen

Nr. 5 Sie melden den höheren oder tieferen Preis für das Produkt oder nennen den exakten Preis für das Angebot, ihr Gegenspieler ist in dieser Hinsicht gimalagim

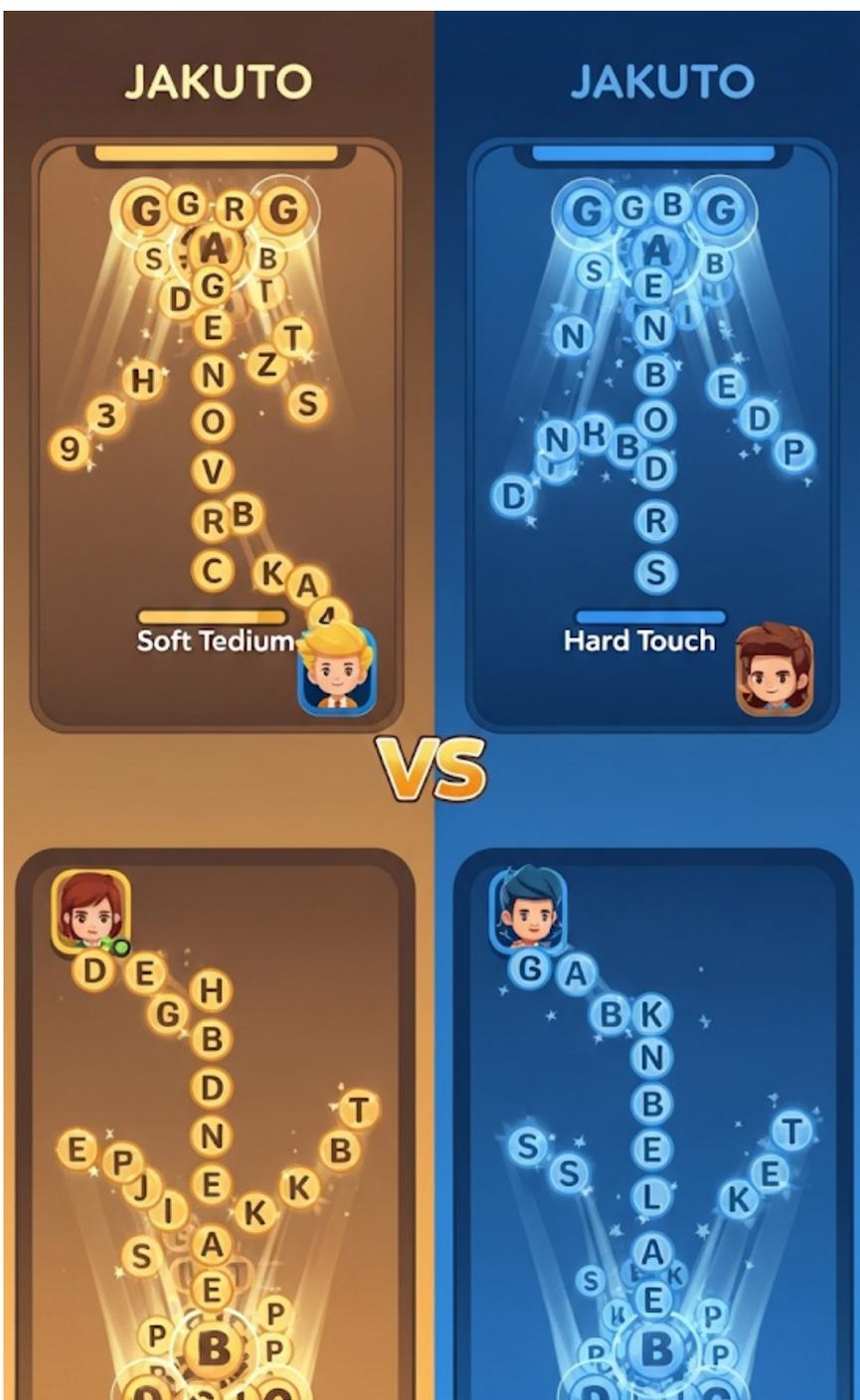
Nr. 6 Sind sie näher am Preis als gimalagim, so bekommen sie das Produkt umsonst in ihren nächsten Supermarkt oder Online zum Einkauf gratis gestellt.

Nr. 7 Sind sie höher oder nicht näher als gimalagims Prognose, so haben Sie noch 2 Versuche, um Ihr Angebot zu erhalten, was in den Prospekten auf dem Handy angeboten wird

Nr. 8 Verlieren Sie gegen gimalagims so bekommen Sie nichts und versuchen in der Primetime die monatlich stattfindet gimalagim (Flaschengeist) zu rufen und das Handy 3x zu schütteln

Nr. 9 Gewinnen Sie hingegen gegen gimalagim, so dürfen Sie das Angebot was Sie erraten haben in den nächsten Filialen in Ihrer Nähe umsonst und gratis erhalten und dieses behalten. Viel Erfolg zur nächsten Primetime bei gimalagim und seiner, wer ist heißer oder nicht Gelegenheit auf Angebote ihres Lebens und ihres Wohlbefinden.

Nr. 164 Jakuto



Nr. 164 Jakuto

Nr. 1 bei Jakuto müssen Sie versuchen durch eine entsprechende Übersicht von Buchstaben, die richtigen auszuwählen um mit Ihnen eine Verbindung zu erreichen

Nr. 2 Versuchen Sie die Vectorpunkte von Jakuto zu stehlen und diese für Ihre eigenen Zwecke zu verwenden

Nr. 3 Das stehlen funktioniert in folgendem Fall so, Sie müssen nach einer bestimmten Zeit

Die Vectorpunkte von Jakuto stehlen, drücken Sie nacheinander in variabler Folge die aufleuchtenden Vectorpunkte, die ihre große ändern, an und versuchen sie diese per soft, medium, hard touch von den Buchstaben in ihr eigenes zu integrieren

Nr. 4 ihnen wird ein Wort am Anfang zugeteilt, sie müssen die Vectorpunkte von Jakuto Wort schnappen und ihren zugewiesenen Buchstaben, damit Konfigurieren und das mit den anderen auch befolgen

Nr. 5 Im Splitt Screen Modus wird Ihnen ein Gegner zugeteilt, der versucht Ihnen die farbig aufleuchtenden, die mit soft, medium, hard touch zu schnappenden Vectorpunkte, wegzujagen

Nr. 6 Zum Beispiel haben Sie das Wort Damian vorgegeben und der Gegner Marcin, so müssen Sie schnell versuchen dem Gegner die Vectorpunkte zu stehlen, damit Ihr Wort mit Buchstaben nicht auseinander fehlt

Nr. 7 Also seien Sie schnell und genau richtig bei der Schnappung der Vectorpunkte, den die Zeit läuft gegen Sie

Nr. 165 Snachtuphoney



Nr. 165 Snachtuphoney

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein snatchuphoney zu generieren, das heißt sie bilden aus Vectorpunkten ein Wort, haben Sie das getan, so können Sie nun auf das Wort und auf dessen Vectorpunkte drücken die Sie generiert haben

Nr. 2 Gehen Sie nun nach draußen und versuchen Sie zumindest 3km spazieren zu gehen, nach 3km taucht auf einem der Vectorpunkte ein emoji von einer Frau auf, sie haben nun ein Kontakt gefunden der zu ihrem Spaziergang der sich auf 3km beläuft gefunden

Nr. 3 Um mit den Kontakt in Verbindung zu treten müssen Sie aber 10km erreichen, um eine erste Nachricht zu schreiben, also gehen Sie nun weitere 7km um die 10km voll zu machen

Nr. 4 Haben Sie das getan so können Sie nun mit dem Emoji Gesicht was einer Frau sehr ähnelt in Kontakt treten und mit ihr über der ersten Nachricht mit ca. 130 Zeichen zum ersten Mal kommunizieren

Nr. 5 Sie können auch weitere km gehen und darauf warten das sich die anderen Vectorpunkte von snatchuphoney, das Wort was sie gewählt haben, sich aktivieren und andere Nutzer mit Emoji Gesichtern oder reale Gesichter sich aus den Vectorpunkten herauspuppen

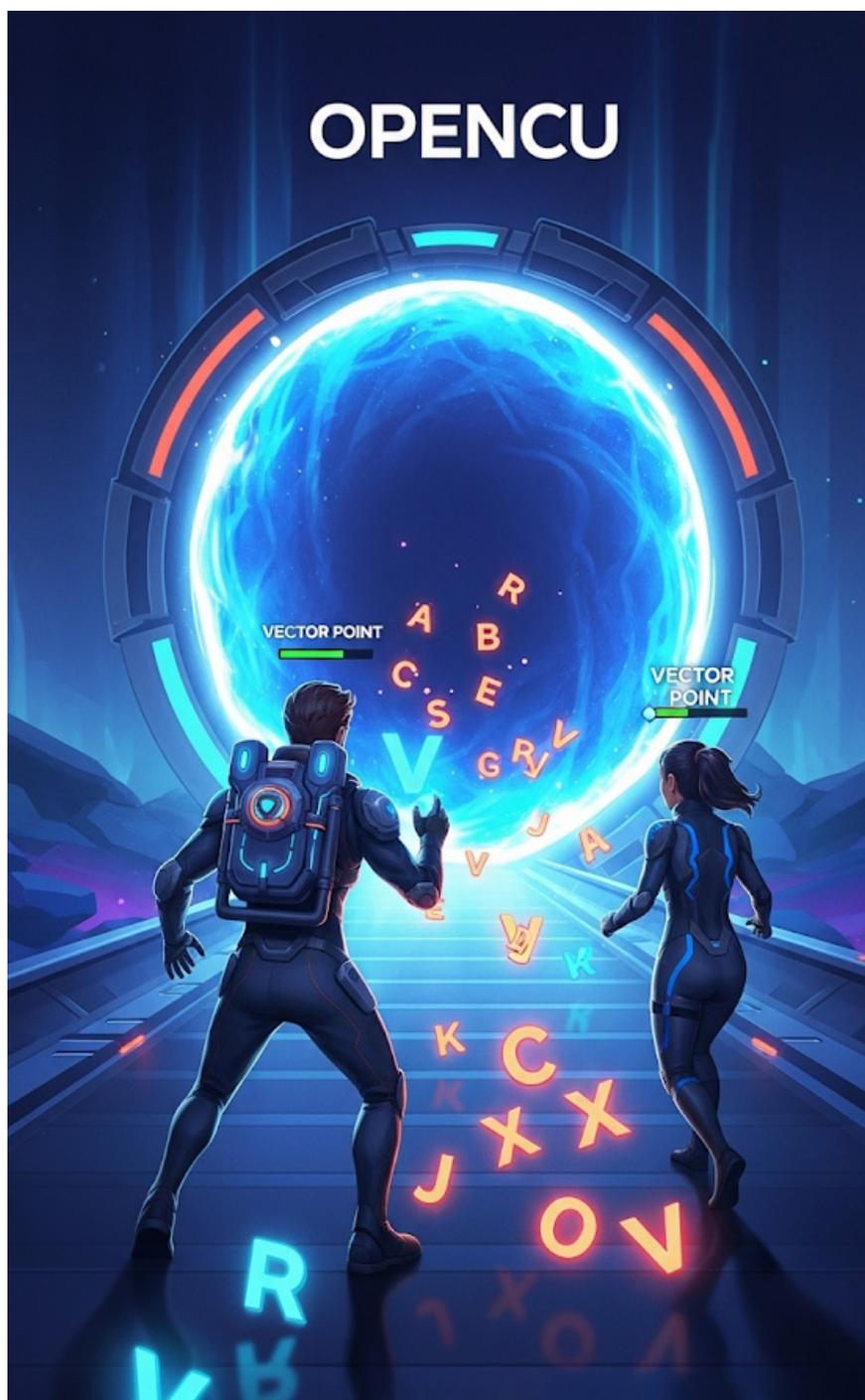
Nr. 6 Haben Sie zum Beispiel im ersten Kontakt mit der 10km Verbindung kein Erfolg gehabt, so gehen Sie ein Schritt weiter und versuchen mehr km in der Woche, je nachdem die Zeit für die km in der Woche abläuft, weiter zu gehen, um mehrere Gesichter die sich hinter dem Wort und dessen Vectorpunkte snatchuphoney befinden freizuschalten

Nr. 7 Haben Sie zum Beispiel eine Vorgabe in der Woche erreichen können und ca 35km zu Fuß in 8std. erreicht, so bekommen Sie ein Bonus und weitere Gesichter erscheinen auf Ihrem gewählten Wort Panel bzw. die Vectorpunkte poppen auf und zeigen Ihnen neue Kontakte, die das in dieser Zeit auch erreicht haben

Nr. 8 Nun können Sie diese Kontakte mit einem Klick aktivieren und mit Ihnen in Verbindung treten, pro gelaufenen km bekommen Sie ca. 45 Zeichen zum schreiben, ist Ihr Kontingent der Zeichen aufgebraucht, so müssen Sie weitere km laufen oder gehen, um den Kontakt zu Ihrer freigeschalteten Verbindungsperson nicht zu verlieren

Nr. 9 Haben Sie sich in Kontakt gesetzt, so können Sie auch die Person anrufen, wenn Sie genügend km zusammengesammelt haben oder einfach per Schriftzeichen mit ihr kommunizieren bis ihr Kontingent aufgebraucht ist

Nr. 10 Haben Sie eine längere und dauerhafte Beziehung geschlossen, bekommen Sie von snatchuphoney einen Bonus der zum Beispiel ein Besuch in einem Restaurant in Ihrer Nähe ist und kostenlos für Sie bereitgestellt wird, dafür müssen Sie aber eine dauerhafte und längere, die auf Basis von gelaufenen km, Beziehung führen, um diesen Bonus erhalten zu können und sie erhalten Sonderangebote in ihren Filialen in der Nähe, falls sie ein Ziel der App bewältigen können.



Nr. 166 Opencu

Nr. 1 Sie müssen bei Opencu versuchen ein Portal zu öffnen um ins nächste Level zu gelangen

Nr. 2 Um dieses Portal zu öffnen, müssen Sie versuchen die Buchstaben im Level aufzusammeln, die verstreut herumliegen

Nr. 3 Haben Sie einige Buchstaben auf den Radar ausfindig gemacht, so müssen Sie diese Suchen und aufsammeln, bevor Ihr Gegner das tut

Nr. 4 Wenn Sie den Buchstaben ausfindig gemacht haben, so müssen Sie die Buchstaben erst aktivieren, das geschieht, wenn Sie die Vectorpunkte in Ihrem Rucksack auf die Buchstaben platzieren und in richtiger Reihenfolge diese miteinander verknüpfen, damit der Buchstabe aktiviert wird

Nr. 5 Haben Sie den gefundenen Buchstaben den Vectorpunkt zugeordnet, so müssen Sie nun die anderen geforderten suchen, und dann damit zum Portal laufen um sie dort zu befestigen und das Rätsel des Satzes zu lösen der gelöst werden muss, um das Portal freizuschalten

Nr. 6 Haben Sie das Portal freigeschaltet, so werden neue Buchstaben im Spielfeld verstreut, die Sie dann wiederum schneller als Ihr Gegner aufsammeln müssen, um es wieder zum Portal zu bringen

Nr. 7 Für jedes freigeschaltete Portal gibt es Punkte, das gesamte Spiel läuft auf Zeit, je mehr Rätsel des Satzes Sie mit den gefundenen Buchstaben lösen um wiederum neue Buchstaben zu generieren, desto mehr Punkte erhalten Sie und neue Portale werden danach geöffnet

Nr. 8 Passen Sie auf das Ihre Gegner nicht mehr Buchstaben generieren, und mehr Punkte sammeln, sonst schließen sich Ihre Portale und Sie werden das Spiel verlieren und müssen von neu anfangen.

Nr. 167 Richidi



Nr. 167 Richidi

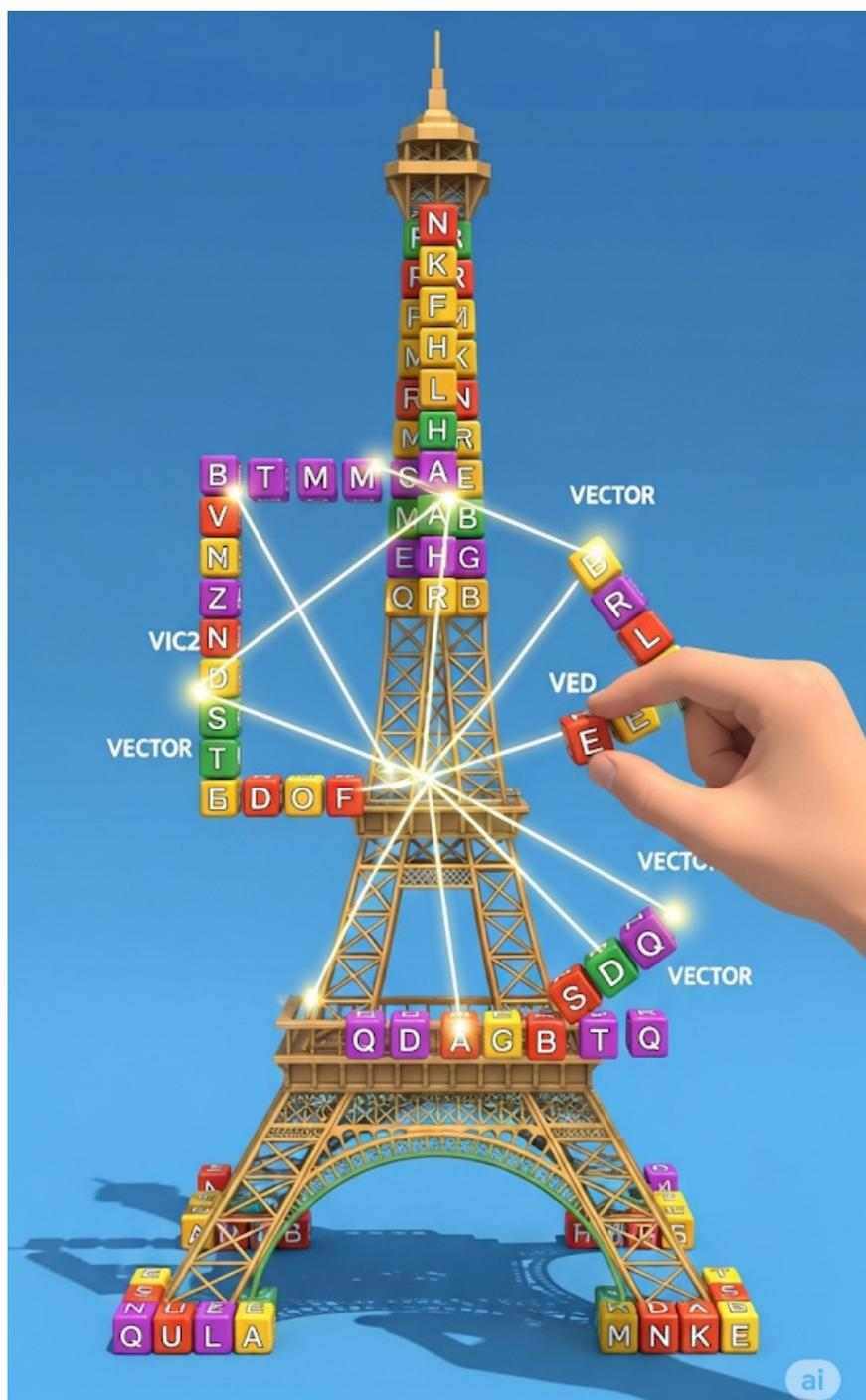
Nr. 1 Die Zukunft des Einkaufens liegt in Richidi, es handelt sich hierbei um ein Richiorgan Adapter der als Kugel und mit einem integriertem Touch Display miteinander funktioniert

Nr. 2 Vordem bestellen der Ware können Sie Ihr Produkt durch das Düsensystem von Richidi riechen und per Ihrer Nase heraus schnüffeln

Nr. 3 Haben Sie Ihr Produkt zum Beispiel Pizza Salami ausgewählt und Ihre Lieblingsfirma aktiviert, simuliert Richidi den Geruch der fertigen Produkte, die Sie durch Ihre Nase einatmen können

Nr. 4 So lässt sich der Kauf Ihrer Lieblings Produkte aus dem Supermarkt besser simulieren und für Ihr Wohlbefinden stimulieren

Nr. 5 Haben Sie Ihre Einkaufliste errochen, können Sie das Essen, wie nach Ihrer Nase erdacht, sich nachhause liefern oder in Ihren nächsten Supermarkt um die Ecke einkaufen. Let's go Richidi



Nr. 168 Gatonik

Nr. 1 Sie müssen versuchen den Eiffelturm aus Buchstaben zusammenzubauen, wenn Sie Buchstaben aus dem Alphabet nehmen, dann können Sie diese verbinden, um ein Wort zu erfassen

Nr. 2 Finden Sie die Wort Elemente die zusammenpassen könnten um ein Wort während des Bauens zu bestimmen

Nr. 3 Die Vectorpunkte geben Ihnen den Überblick, über die passenden Verbindungen, um schnell an Ihr Ziel zu kommen, seien Sie aber vorsichtig damit, welche Buchstaben Sie für den Bau und der Verbindung der Wort Elemente nutzen, damit der Pariser Turm nicht anfängt zu wackeln

Nr. 4 Für jedes Wort Elemente erhalten Sie Zusatz Zeit -
Bonus

Nr. 5 Scheitern Sie in der vorgegeben Zeit, so bricht der Turm in-einander zusammen

Nr. 6 Haben Sie den Eiffelturm gebaut geht es zum Beispiel an das nächste Bauwerk in diesem Fall der Turm von Pisa, dann die anderen Weltwunder, die aus Buchstaben zusammengebaut werden müssen



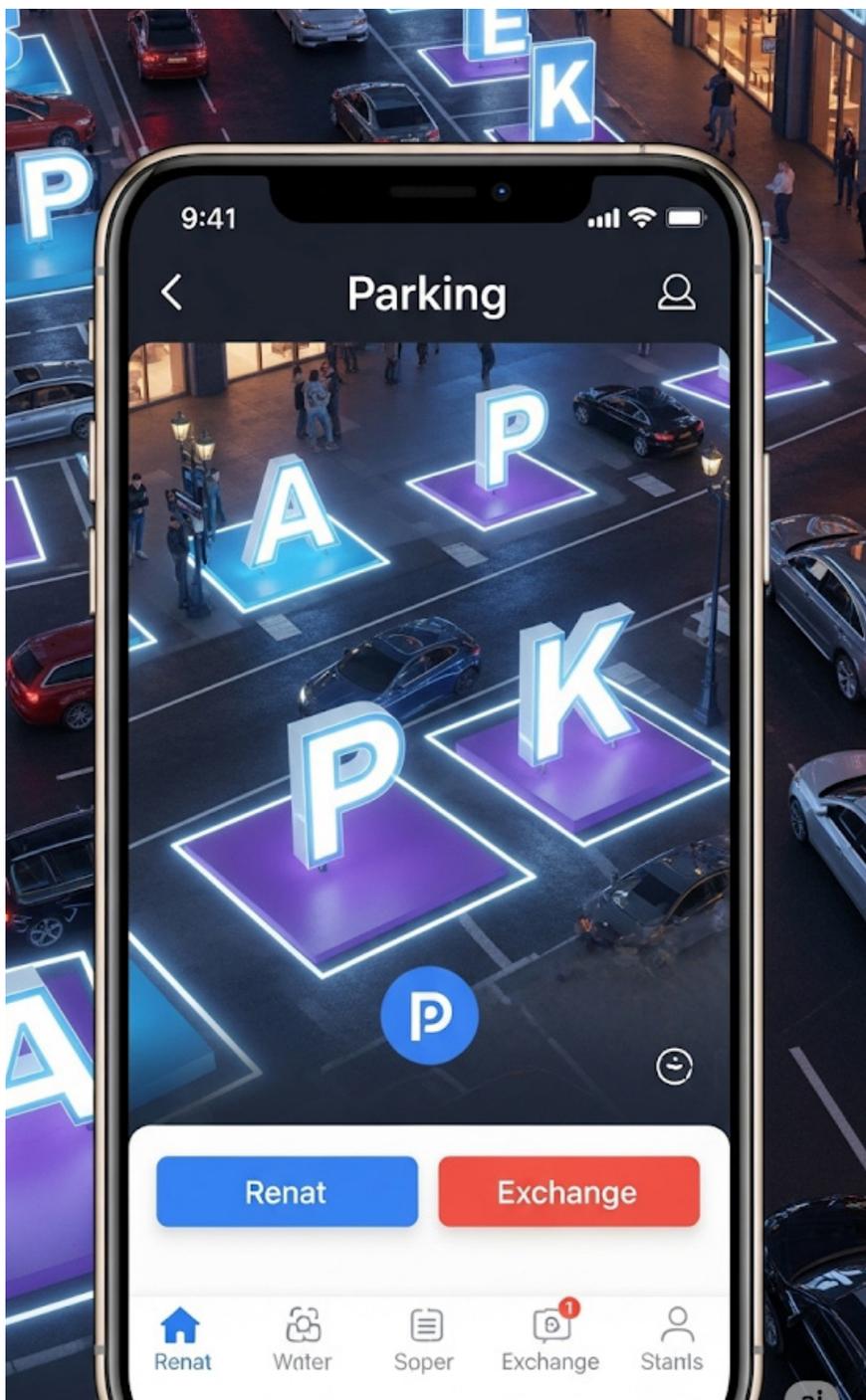
Nr. 169 Thatswin

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein Gewinn aus einem Karussell was Sie variabel auswählt und einmal im Monat mehrere Leute Gewinne zuteilt, weiterzuleiten, Sie positionieren den Gewinn auf einem Raster was aus einem Pixelbrett besteht, dieses Raster wird von den Firmen die die Produkte im Karussell zur Verfügung stellen mit ihren Markennamen und Werbungsflächen auf dem Pixelbrett finanziert

Nr. 2 Die Leute, wenn das Pixelbrett voll ist, gehen dann auf thatswin.com und versuchen den Preis dieser Gewinne zu erraten, je höher desto niedriger, niedriger desto höher, die Personen sollen herausfinden wie hoch der Preis des Produktes ist, was von Usern frei zur Verfügung gestellt wurde die gewonnen hatten

Nr. 3 Haben Sie den Preis erraten, so dürfen Sie nach der Registrierung die zeitlich beschränkt ist, das Produkt 30% Günstiger von den Menschen der es dort zur Verfügung gestellt hat, abkaufen

Nr. 169 Thatswin



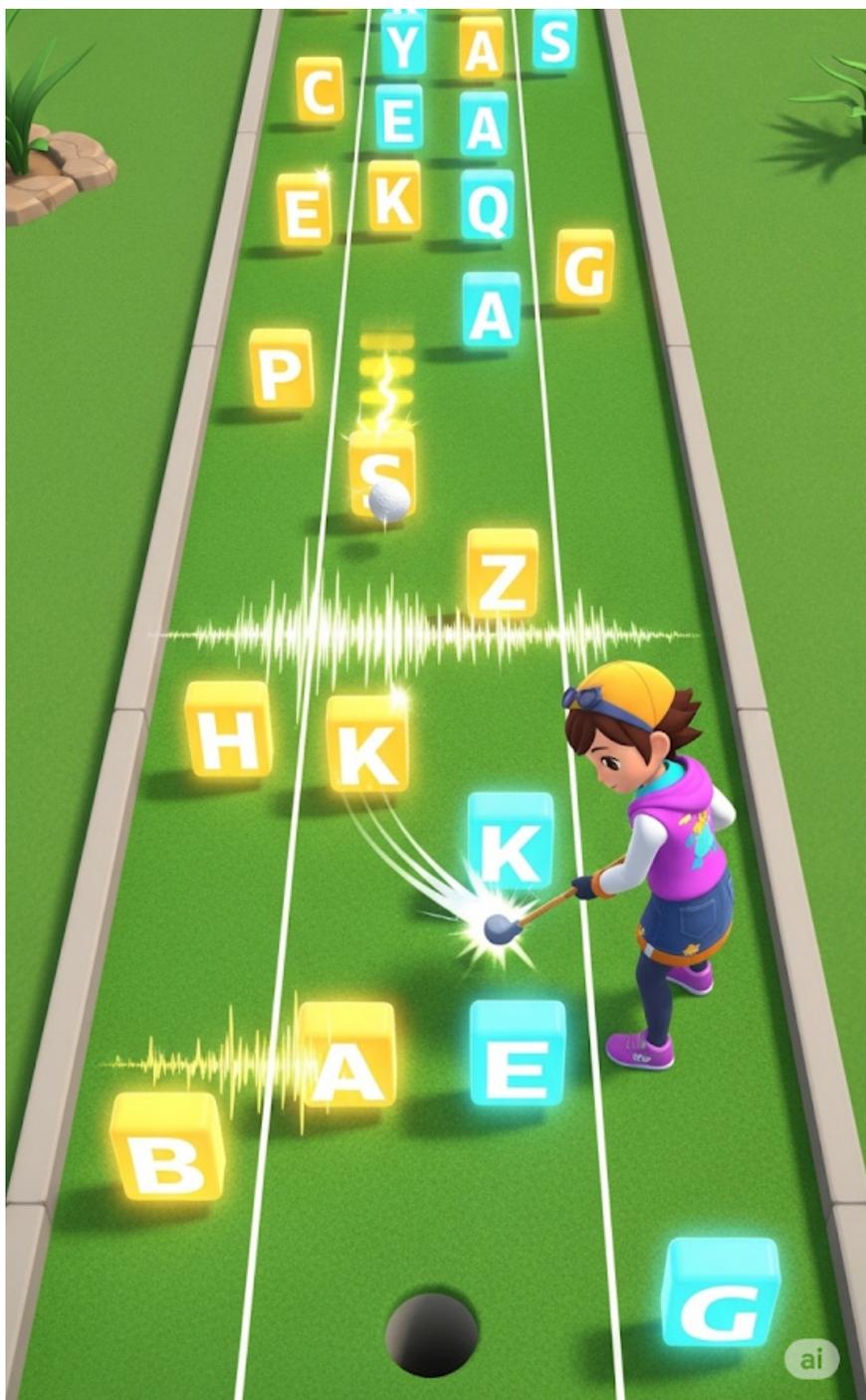
Nr. 170 Thisismetrying

Nr. 1 Sie versuchen einen Parkplatz in der Innenstadt zu erreichen und zu finden, um dort zu parken

Nr. 2 Die Parkplätze der Zukunft werden gesondert in Buchstaben Form ausgeschildert, das bedeutet, dass Sie, wenn Sie parken möchten, sich einen Buchstaben in der Stadt mieten müssen, worauf sich der Parkplatz befindet

Nr. 3 Mit Ihrem Smartphone buchen Sie denn Buchstaben und damit den freien Parkplatz, oder tauschen ihn mit einem anderen Parkplatzbesitzer per App aus

Nr. 171 Hokaido



Nr. 171 Hakaido

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein hakaido im Spiel zu bekommen, dazu müssen Sie folgendes beachten, sie müssen den Buchstaben die sich auf dem Feld auf einem Minigolfplatz befinden, folgen, und so pro Level die Buchstaben aktivieren, umso ein hakaido zu erhalten. Ausserdem können Sie die Buchstaben die sich auf dem Feld befinden vor dem Anstoss konfigurieren und das Alphabet anwenden um das Loch im Spiel zu treffen

Nr. 2 Haben Sie Ihren Buchstabenweg ausgewählt der zum Ziel führt, haben Sie die Möglichkeit sounds zu erzeugen und wie in piano tiles den Weg damit zu befeuern.

Nr. 172 Yalda



Nr. 172 Yalda

Nr. 1 Sie müssen versuchen einen Ball zu fangen, dieser dreht sich um seine eigene Achse und hat verschiedene Farbakzente

Nr. 2 Haben Sie den Ball gefangen so müssen Sie nun Emojis abwerfen die nacheinander sich auf dem Display zeigen, beachten Sie die Anzeigetafel, die befolgt werden muss, sie müssen diese Emojis mit den richtigen Farbakzent des Balles und in der richtigen Reihenfolge treffen, damit eine neue Anzeige auftaucht und diese dann nach erfolgreichen abwerfen, Punkte bringt

Nr. 3 Haben Sie Sie die Emojis in der richtigen Reihenfolge getroffen, dann müssen Sie nun diese mit den Ball der die Farbakzente besitzt in der richtigen Farbkombination treffen, das ist nicht einfach den der geworfene Ball dreht sich um die eigene Achse und ist nicht so einfach zu berechnen

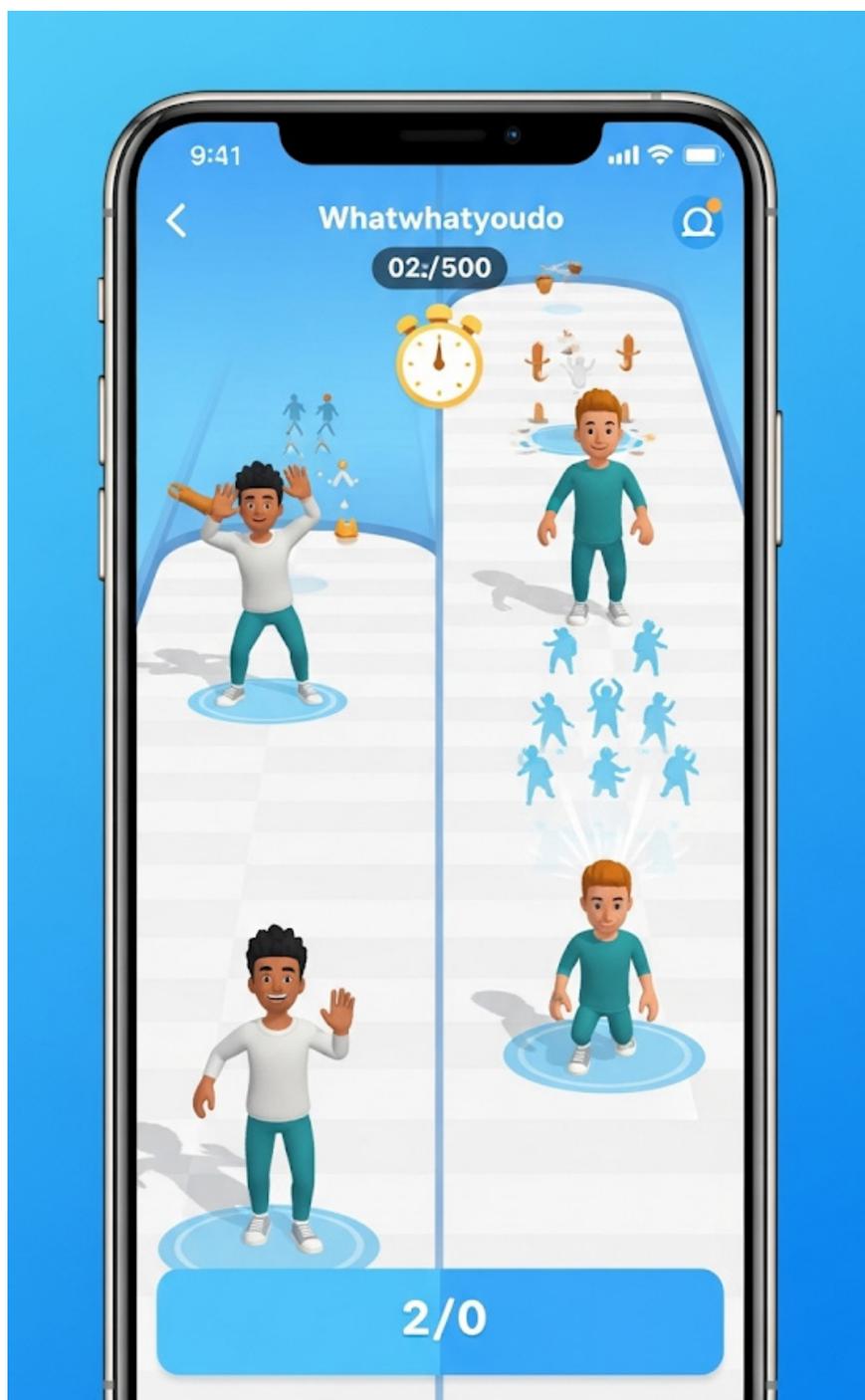
Nr. 4 Treffen Sie ein vorgegebenes Emoji, dann verschwindet es und dahinter taucht ein Buchstabe auf, den Sie mit einem anderen per touch verbinden müssen, da ein Wort auf der Anzeigetafel gesucht wird, was durch die Verbindungen gelöst werden kann

Nr. 5 Die Buchstaben haben farbige Vectorpunkte, verbinden sie die Punkte zum nächstmöglichen Buchstaben der auch den gleiche farbigen Vectorpunkt aufweist

Nr. 6 Haben Sie nun die Emojis getroffen und die Buchstaben verknüpft, tauchen als nächstes nach den Buchstaben, Zahlen auf, die Sie per touch zusammenziehen müssen um eine Rechnung zu lösen, die wiederum auf der Anzeigetafel vorgegeben wird

Nr. 7 Haben Sie die Emojis getroffen, Buchstaben verknüpft und die Zahlenrechnung absolviert taucht ein Endgegner auf, den Sie mit den Ball versuchen müde zu spielen

Nr. 173 Whatwhatyoudo



Nr. 173 Whatwhatyoudo

Nr. 1 Sie müssen versuchen auf den Display, das zu tun was ihr Gegenspieler vor ihren Augen fabriziert

Nr. 2 Das heißt also, das abzukupfern was genau passiert und das nachzuahmen was gerade los ist

Nr. 3 Für jede Nachahmung gibt es Punkte, das Spiel läuft auf Zeit und Fehler Quote

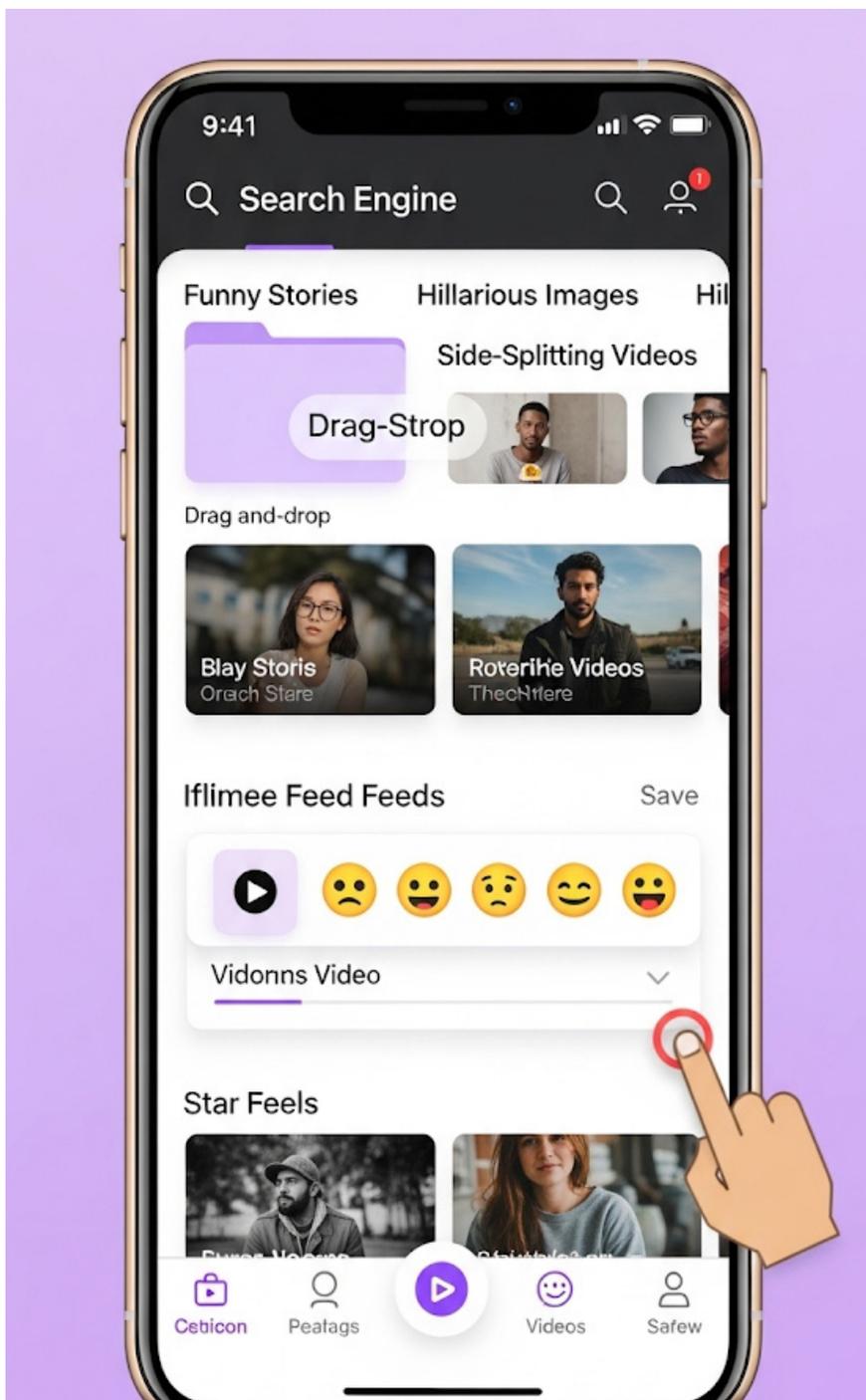
Nr. 4 Die Person des Spiels wird in ein Avatar digitalisiert und muss bestimmte Aufgaben erfüllen, die vorgegeben werden, der Gegenspieler muss sich merken was die Person gemacht hatte und dies nacherfüllen

Nr. 5 Es werden einige minispiele sein die sie erfüllen müssen und der Gegenspieler diese versucht nachzumachen

Nr. 6 Sie haben eine bestimmte Zeit und Fehlerquote als Vorgabe und diese zu nutzen, um die minispiele (Schlag den Star bzw. Mini-game, pantomime) zu meistern

Nr. 7 Der Spieler wählt ein minigame aus und Sie versuchen dieses nachzueifern und müssen beachten, dass Sie genauso es so durchführen, wie Sie es gesehen haben, für die richtige Nachahmung gibt es Punkte, diese Punkte setzen Sie ein, damit Ihr Zeitkonto weiter wachsen kann, den das Spiel läuft auf Zeit

Nr. 8 Haben Sie sie ein Level absolviert und genauso nachgespielt, so switch das Spiel und der Gegenspieler muss ihre Bewegungen oder Mechanismen durchführen und dies als Vorgabe erfüllen



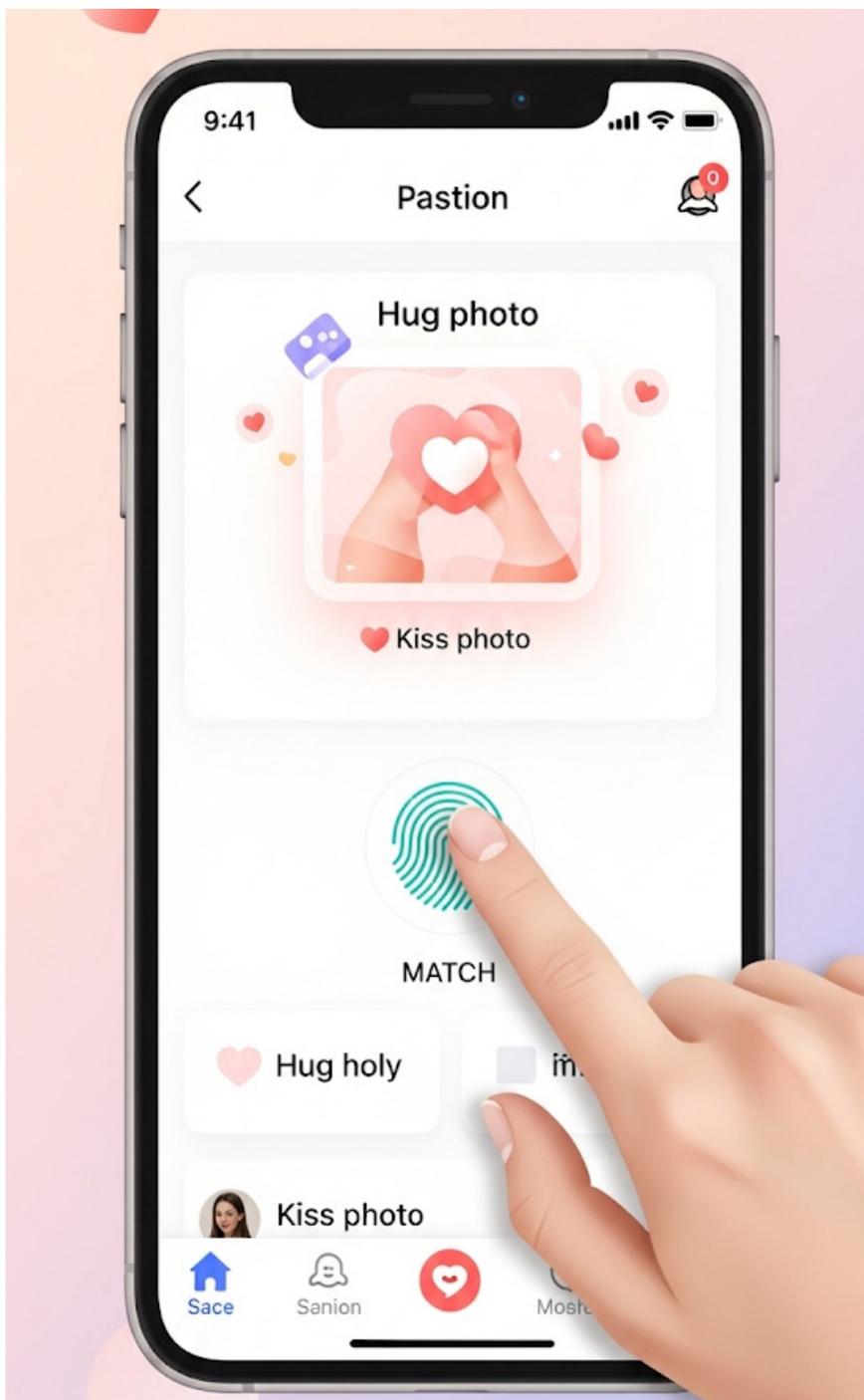
Nr. 174 Idododooo

Nr. 1 Witzige Suchmaschine, die nach lustigen Geschichten, Bildern, Videos in den sozialen Netzwerken, Videoplattformen und Nachrichten sucht und diese wie ein Dateimanager in einem Inhaltsverzeichnis anzeigt.

Die gefundenen Dinge können per Drag & Drop auf der Festplatte oder dem Computer in einer Datei gespeichert werden.

Nr. 2 Außerdem können Ihre gesammelten Daten in einer Art Inspector Gadget Case ausgetauscht und im Internet an registrierte oder freie Personen verteilt werden. Außerdem kann die Suchmaschine auf Emojis reagieren und ihnen zum Tag passende Feeds geben und Reels anzeigen, die wiederum auch untereinander verlinkt und ausgetauscht werden können.

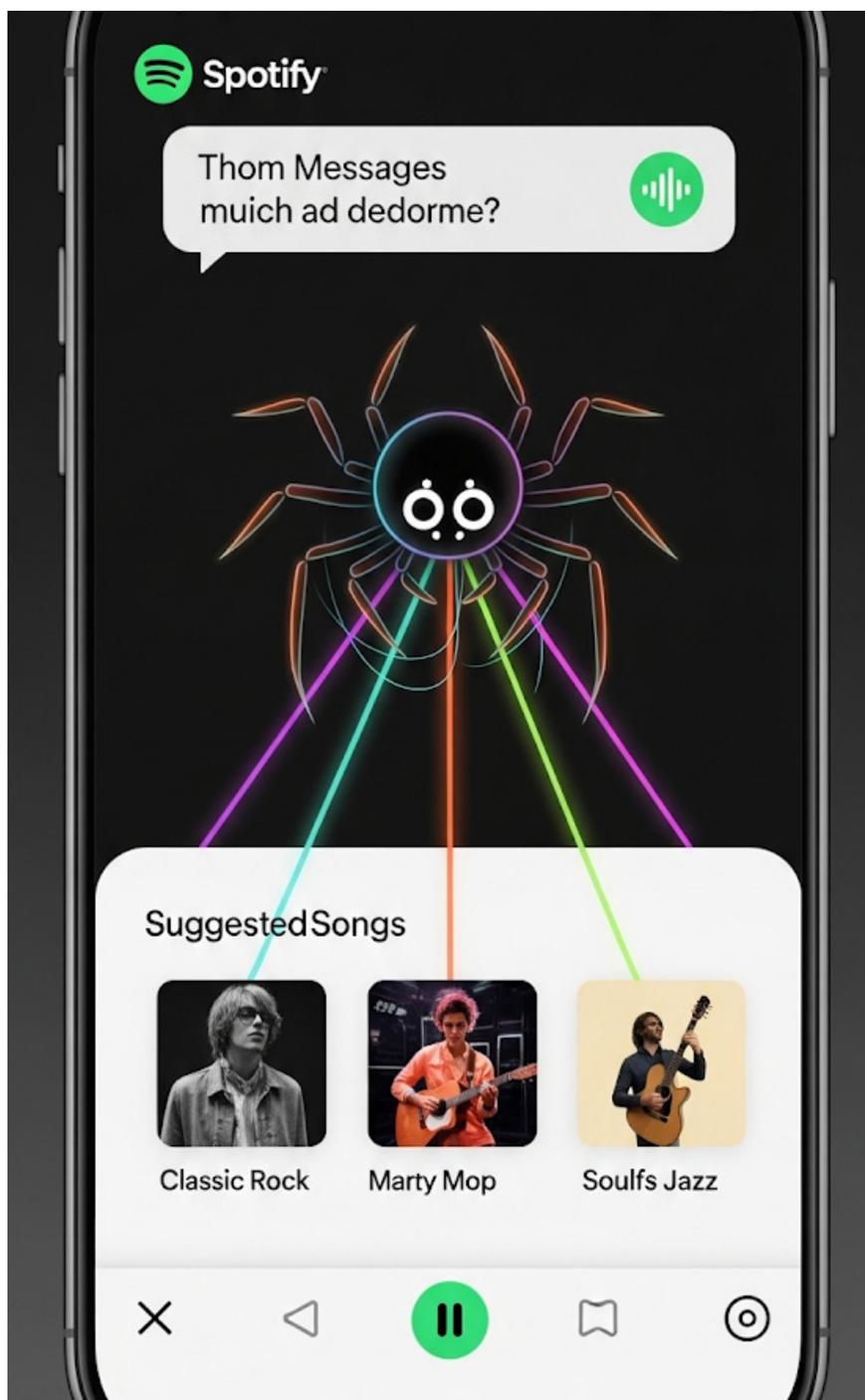
Nr. 175 Kissandhugme



Nr. 175 Kissandhugme

Nr. 1 Sie müssen Ihren Fingerabdrucksensor benutzen, wenn ihr Handy ein Hug mit ihnen haben will, durch die Wellenlinien des Fingers werden sie in dem Dating Radar verknüpft und dürfen per noch ein simultanes lustiges Foto gemeinsam aufnehmen und sich so, vorstellen, und ein, wiederum ein Kuss Foto aufnehmen und sich freuen, dass sie eins zurück bekommen, machen sie das nicht, landen sie nicht in die Auswahl der nächsten Verbindung zur optimalen Verknüpfung der Liebe

Nr. 176 Spinnenkopf

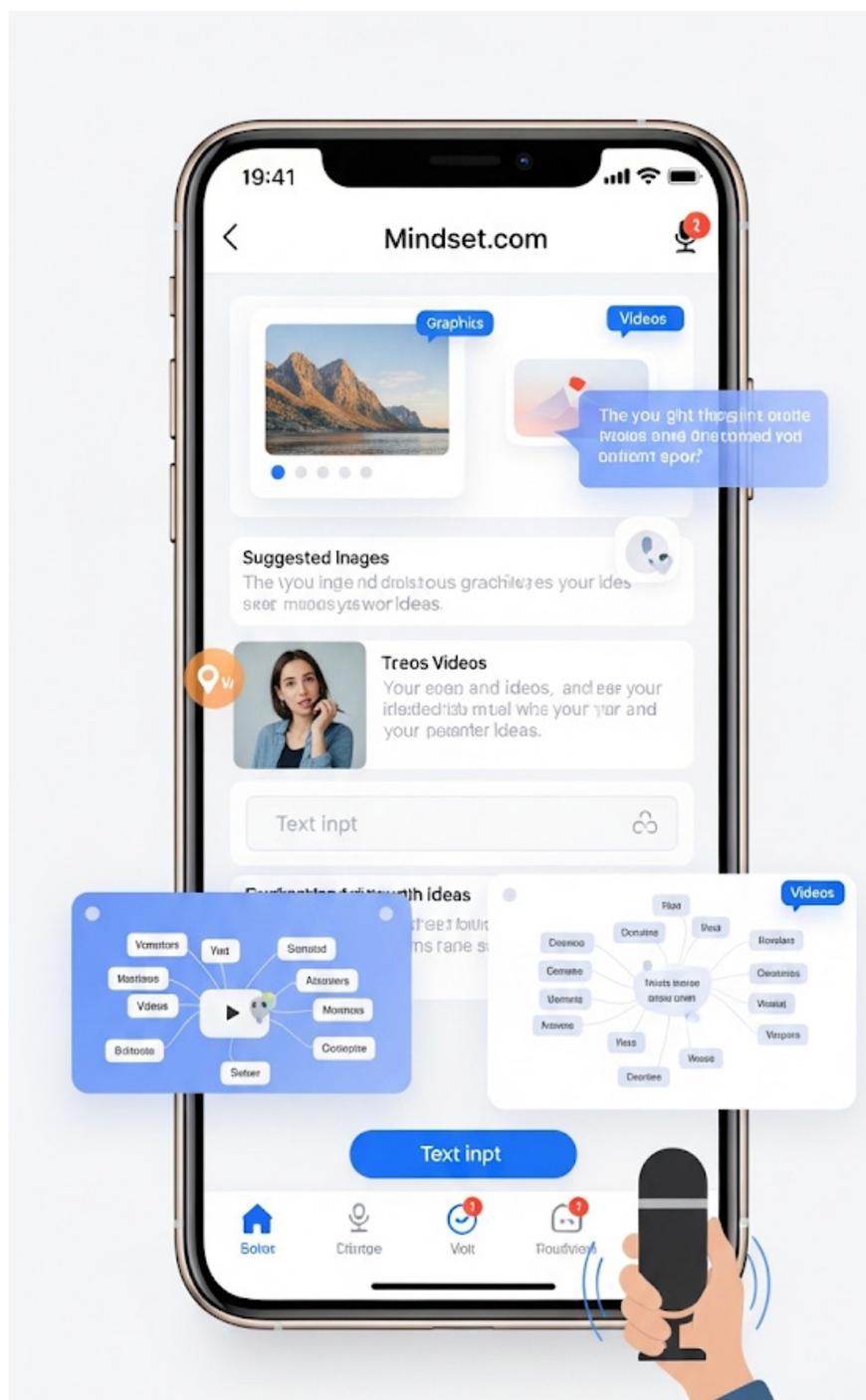


Nr. 176 Spinnenkopf

Nr. 1 Ich gebe per Sprachnachricht an Spotify eine Nachricht ab, Spotify durchsucht Bibliotheken der Musik Genres und findet mir auf meine Nachricht 3 passende Songs die den Content fühlen und spüren

Es taucht ein Spinnenkopf auf, der ihnen die Fäden anzeigt, wo die Lieder gefunden wurden und in Verbindung stehen, klicken Sie auf ein Lied, werden Sie dort hingeleitet und können so Ihre abgegebene Nachricht im Song wieder finden und sie damit eventuell glücklicher durch den Tag bringen

Nr. 177 Mindset

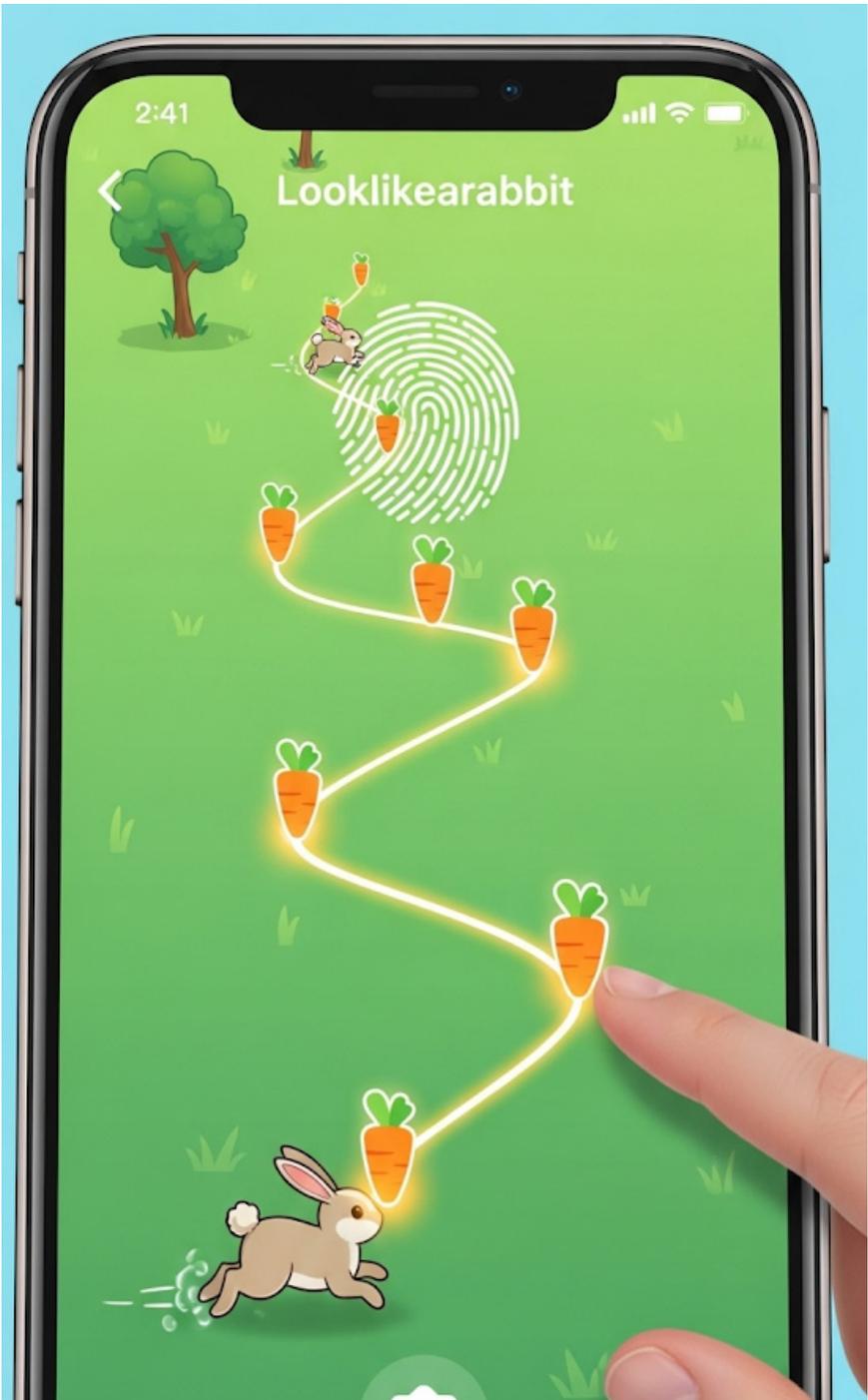


Nr. 177 Mindset

Nr. 1 Haben Sie einen Gedanken und können ihn nicht aufschreiben, so hilft Ihnen mindset.com mit den passenden Bildern und Grafiken bzw. Videos und mindmapps diesen Gedanken aus Ihrem Hirn herauszufiltern. Sie müssen lediglich diesen Gedanken aussprechen und ihnen wird eine Option, die oben erwähnt wurde, vorgeschlagen die Ihnen hilft diesen Gedanken nun aufzuschreiben und auf Papier zu festigen

Nr. 2 Versuchen Sie sie Stichwörter auszusprechen oder kurze Sätze aufzunehmen, so erleichtern sie mindset.com die Suche nach den passenden Option zur Aktivierung Ihrer Hirnströme, die dann stimuliert durch die oben genannten Felder sie dazu bringen, diese Sachen zu notieren. Sie bekommen auf ihre Felder, Optionen in Sachen von Textfeldboxen angezeigt, die Ihnen Ihren Gedanken näher kommen können, um ihn zu verbessern und einen Ansporn geben ihn upzudaten

Nr. 177 Mindset



Nr. 178 Looklikearabbit

Nr. 1 Sie haben eine Figur die aussieht wie ein rabbit, digital natürlich , diesen rabbit lassen sie aus dem Gehäge frei und beobachten ihn, welche Laufwege er benutzt, auf dem freien Feld der Wildbahn.

Da der rabbit schnell und wendig ist und verschiedene Möglichkeiten des Laufens ausprobiert, wird Ihnen folgendes Rätsel gegeben, versuchen Sie die Laufwege des rabbits sich zu merken und touchen Sie mit den Finger den laufweg nach, setzen Sie dabei Vectorpunkte an verschiedenen Stellen ein, die als Mören zu deuten sind, in diesem Fall, platzieren Sie auf dem von Ihnen gesehenen laufweg des rabbits Ihre Vectorpunkte die als Mören, dienen ein Nun lassen Sie den rabbit wieder aus dem Gehäge frei und gucken welche Möhren der rabbit zuerst an sich reißen tut. Der rabbit, da er Möhren mag läuft diesmal einen anderen Laufweg, weil er gerne die Möhren aufsammeln oder fangen möchte, sie beobachten nun den rabbit der diesmal komplett andere Richtungen wählt und sammeln so die streamlines auf, diese streamlines benutzen sie um den Fingerabdrucksensor ihres Handys zu manipulieren um so ihre Sicherheit ihres auf Zukunft basierenden Smartphones zu verbessern

Nr. 179 Yougettipzy



Nr. 179 Yougettipzy

Nr. 1 Sie versuchen einen tipzy hervorzurufen, dies geschieht folgender Maßen, sie müssen versuchen eine Person zum Lachen zu ermutigen, dies geschieht wenn Sie ihr ihren Tagesablauf, den sie so erlebt haben, schildern und dabei einen Gesichtverzerrungsmodulator anwenden, um die shortcut story lebendiger und lustiger rüberzubringen.

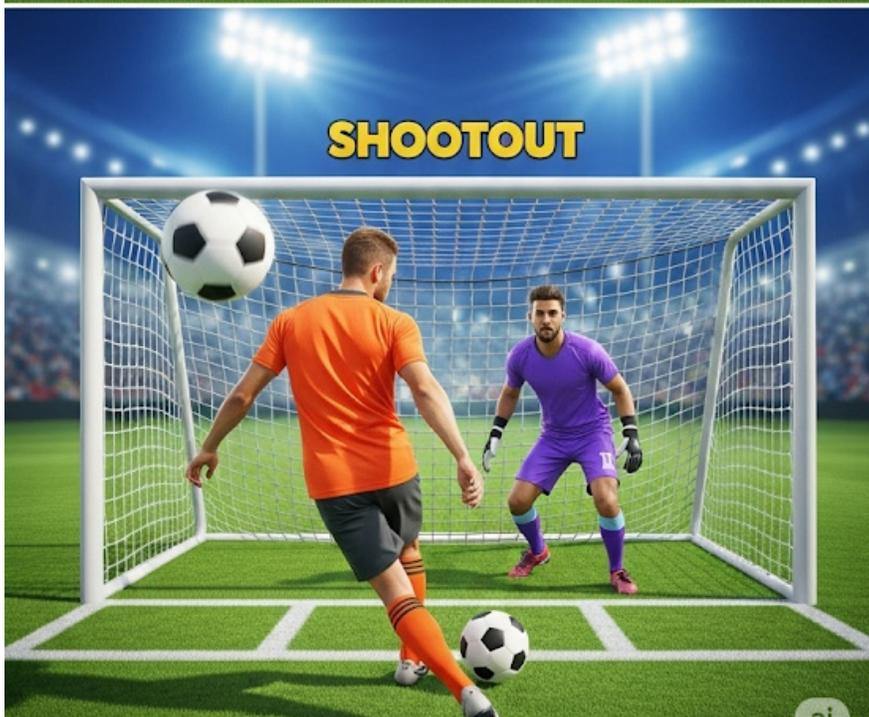
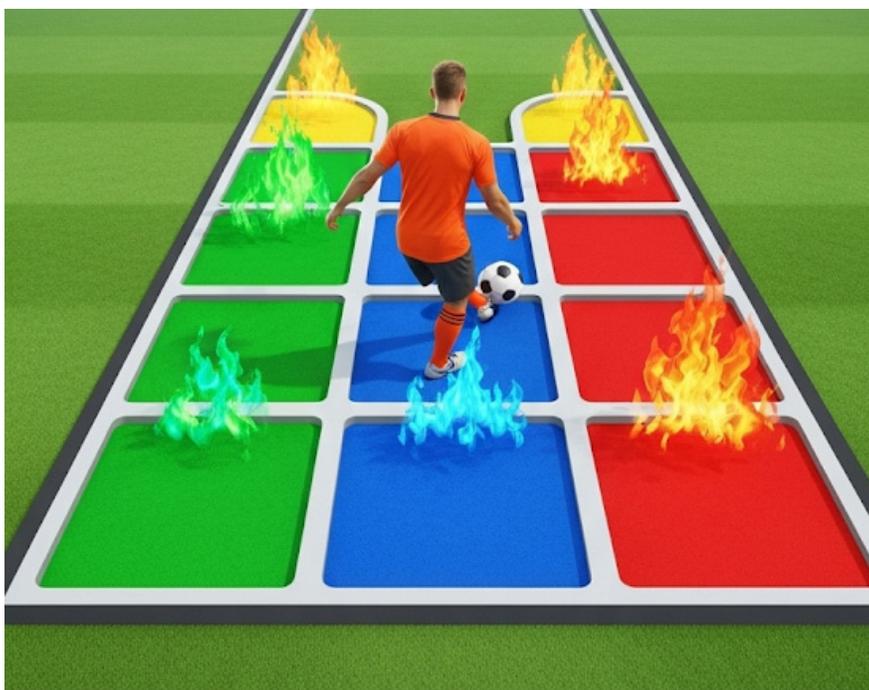
Nr. 2 Diese shortcut story dauert ca. 60 Sekunden, sie können jeden Tag, zum Beispiel das gleiche erzählen oder auch frei erfundene Phantasie Sachen erfinden die zu ihren Tagesablauf passen könnten.

Nr. 3 Außerdem gibt es die Funktion, das Sie täglich lustige Fragen beantworten müssen(youdontknowjack), dieses passiert per eye cam, dieses wird aufgenommen und mit dem Gesichtverzerrungsmodulator optimiert - zum Beispiel, sie wenden das Gesicht einer Comic, Schauspieler, Vip, Sportler, berühmte Persönlichkeit oder einfach eine lustige Verzerrung an, erhalten dafür aber ihre Stimme oder tauschen diese auch aus und modifizieren so die Aufnahme damit.

Nr. 4 Die short cut story und die Beantwortung der Fragen können Sie nun als Video an gewisse Leute weitergeben, und von Ihnen darauf welche zurückerhalten, die Sie wiederum weiter im you get tipzy Netzwerk verstreuen können. Wenn Ihr Video jemand zum Lachen gebracht hat oder anderen gefallen hat, bedeutet das Sie ein tipzy hervorgerufen haben.

Nr. 5 Sammeln Sie so viel tipzys wie möglich, um tolle Preise am Ende eines Quartals zu erhalten oder tauschen Sie diese ein, um dann in eine typzi Sendung im Fernsehen eingeladen zu werden, um dort zu versuchen, die von den Usern des typzi Netzwerkes ausgedachten Fragen zu beantworten, um letztendlich tolle Gewinne zu erzielen

Nr. 180 Kickballz



Nr. 180 Kickballz

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein Ball mit den Fuß, wie beim Golf soweit wie möglich zu Kicken. Sie versuchen ein Feld zu treffen, was eine bestimmte Farbe enthält, die verschiedenen Flächen des Feldes, haben Farben, gelb, grün , blau, rot, und viele andere aus denen sie geformt sind

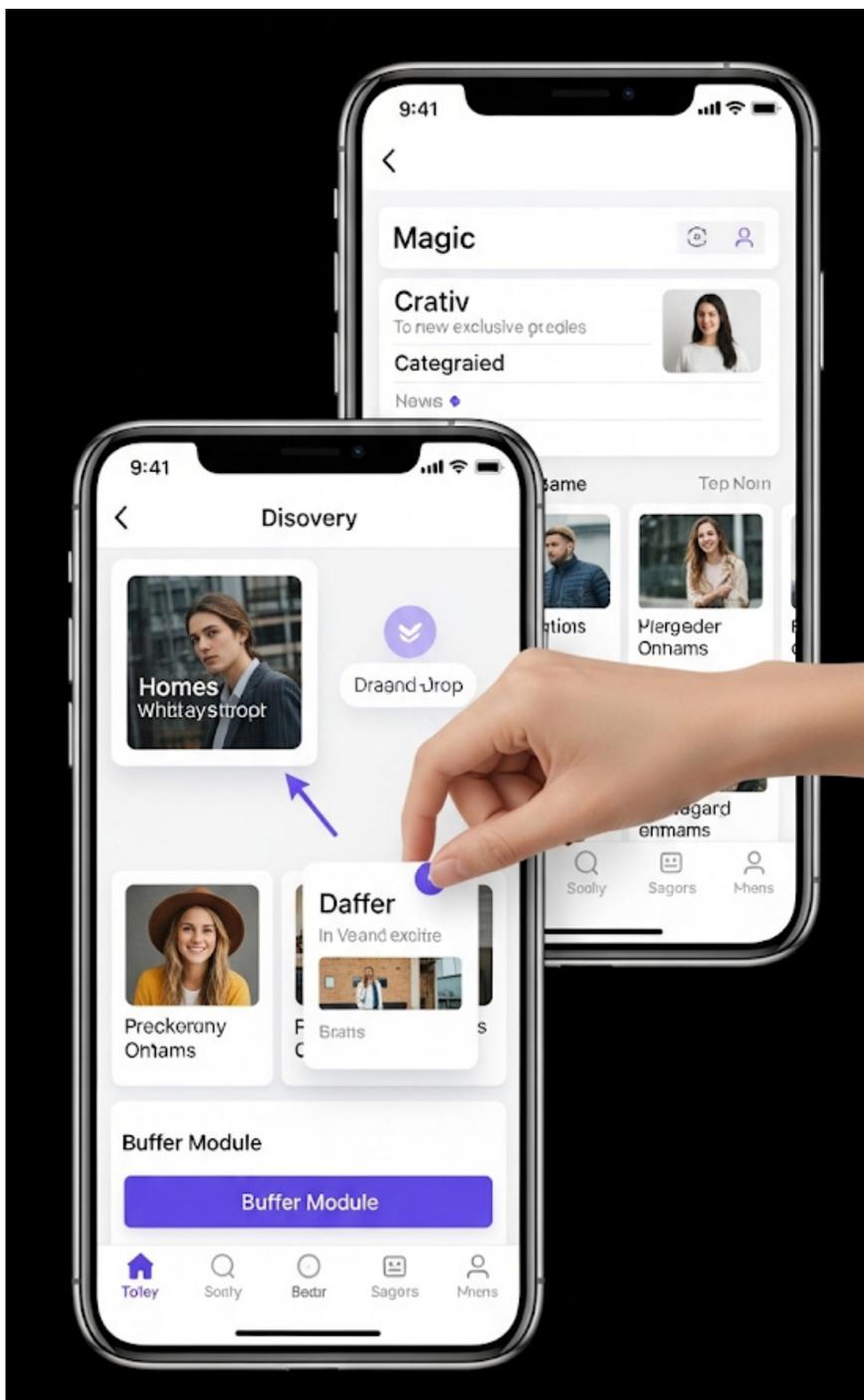
Sie müssen versuchen die vorgegebene Farbe die vom Feld angezeigt wird, zu treffen, dafür gibt es Punkte

Nr. 2 Von der Stelle an, wo der Ball gelandet ist, dürfen Sie nun im abwechselnden Modus mit Ihrem Gegner weiterkicken. Sammeln Sie Punkte durch das Treffen der farbigen Felder

Nr. 3 Sie Kicken soweit bis Sie das Ziel des Feldes erreicht haben, nämlich kurz vor einem Fußball Tor stehen, dann switcht das Spiel und Sie müssen versuchen gegen Ihren Gegner zu spielen, der als Torwart fungiert und Sie als Schütze, in diesem Fall versuchen Sie gegen ihn ein Tor zu erzielen.

Nr. 4 Der Gewinner ist der Spieler, der mehr Punkte auf den Feldern gesammelt und im ihn im Fußball Tor schießen bezwungen hat. Sie können am Ende am Fußballtor ihre Punkte gegen bessere Bälle eintauschen, umso ein Vorteil gegenüber ihrem Gegner zu erhalten

Nr. 181 Fairytalento



Nr. 181 Fairytalento

Nr. 1 Sie müssen versuchen ein News Magic hervorzurufen...das geschieht wenn Sie bei Discover News, was zurzeit jedes Handy besitzt, per drag and drop oder plug and Play, die News anzutippen und festzuhalten - mit soft, medium, hard touch, unten öffnet sich wie beim chrome browser eine sogenanntes Zwischenspeicherungsmodul.

Nr. 2 Ziehen Sie die News dort erstmal hinein, jetzt öffnet sich ein neues Fenster und Ihre News werden dort befindlich sein und geben sich dort zu erkennen

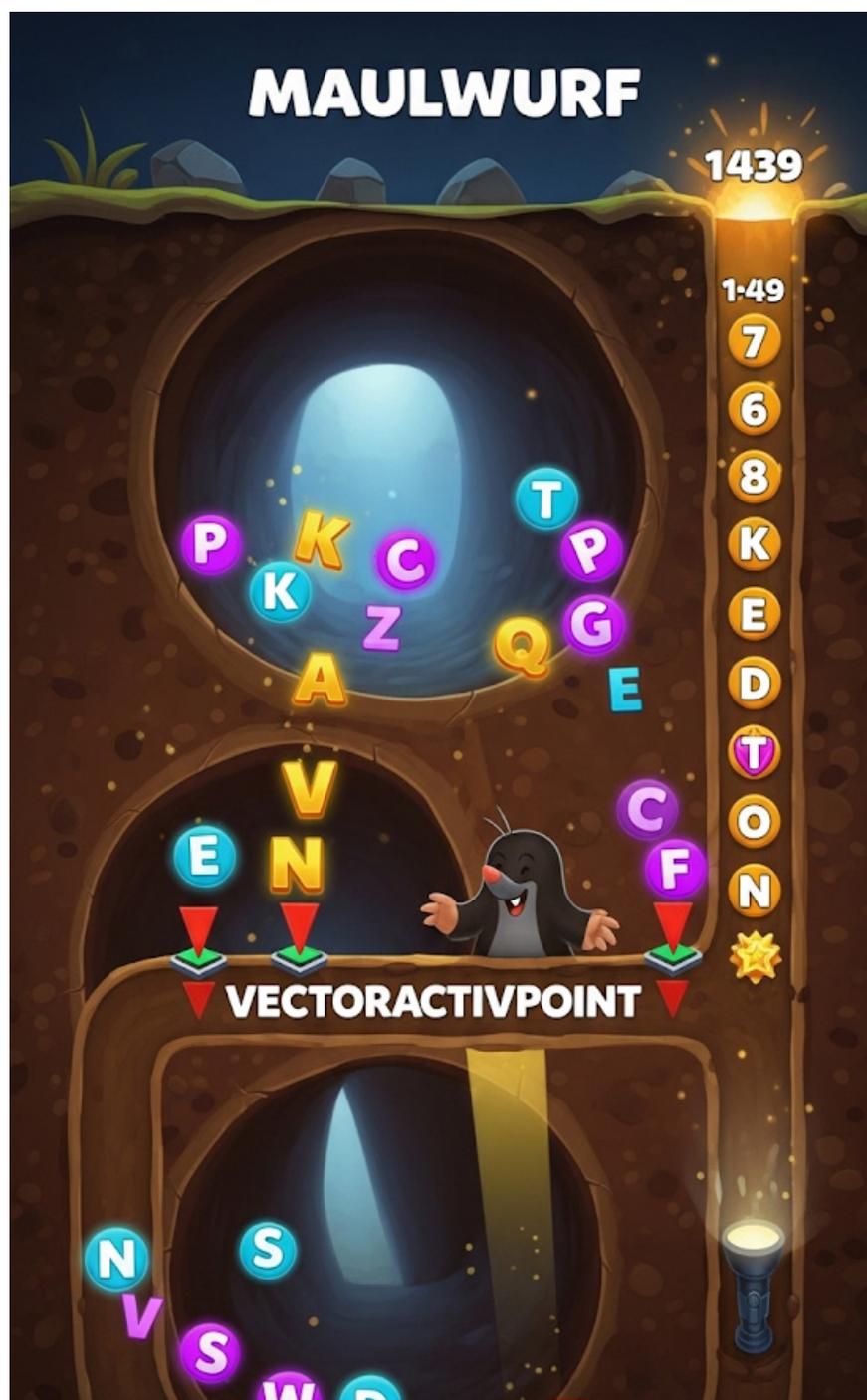
Nr. 3 Wenn Sie mehrere News dort hineingezogen haben, ist das magic noch nicht vollständig errungen

Nr. 4 Versuchen Sie nun mit Hilfe von soft, medium, hard touch zum Beispiel ein News Content in ein anderen hineinzuziehen, Discover merkt sich ob die News zu einer Kategorie passen und verbindet diese nun mit einem Kategorienamen und zeigt diese ihnen in einer neue exklusiven Tabellenform an, das nennt man nun ein Magic.

Nr. 5 Geschieht das zusammen verknüpfen nicht, so schüttelt der News Content sich und sie versuchen wiederum die passende News zu einer Kategorie zu verknüpfen um ein Magic zu erhalten

Nr. 6 Durch die neuartige Kateriesierung der Ansicht der Tabellennews die von den Magic erzeugt wird, kann in Zukunft der Newscontent der Digital von ihnen erzeugt wurde auch per Print zu ihnen nach Hause geschickt werden, außerdem können sie von dem Publisher der Website des News Contents ein plus zuweisen um mehrere Information durch talkbrush zu erhalten und sie dann letztendlich in der Hand zu halten und als Print Ausgabe zu bekommen

Nr. 181 Fairytales



Nr. 182 Maulwurf

Nr. 1 Sie sind ein Maulwurf unter der Erde, sie müssen versuchen sich nach Buchstaben zu richten die im Erdloch ihnen aufzeigen, wo sie sich rausgraben müssen, um auf die Erdoberfläche zu gelangen

Nr. 2 Sehen Sie einen Buchstaben aufleuchten, so merken Sie sich den Weg unter der Erde und versuchen zu ihm zu gelangen, haben Sie es geschafft zu ihm zu kommen, dann dürfen Sie die aufleuchtenden Vectorpunkte des Buchstabens, benutzen und diese versuchen so zu graben, damit ein Checkpoint an dieser Stelle hervorgehoben wird

Nr. 3 Haben Sie die Vectorpunkte getroffen und damit den Checkpoint gesichert, die Anzeigetafel zeigt Ihnen welche Buchstaben Sie versuchen unter der Erde zu erhaschen, in diesem Fall wird das Wort Maulwurf gesucht und sie müssen daher, in richtiger Reihenfolge den kurz sichtbaren Buchstaben folgen, die aufleuchten, die Checkpoints graben und von dort aus weiter Hasseln, um das komplette Wort nach der Reihenfolge zu sammeln.

Nr. 4 Haben Sie das Wort gesammelt, bekommen Sie ein Upgrade und können einen sogenannten power Run, auf die Erdoberfläche versuchen zu starten, wenn Sie es mit dem power Run geschafft haben sich bis an die richtigen Stellen der Erdoberfläche zu graben, dann dürfen Sie oben an der Erdoberfläche Punkte aufsammeln, die Sie dann später nutzen können, um Ihren Maulwurf upzugraden

Nr. 5 Seien Sie schnell genug, um die Punkte zu sammeln, denn diese warten nicht auf Sie, sondern, sind nur kurz verfügbar, seien Sie also schnell und geschwind in dieser Zeit

Nr. 6 Nachdem Sie Punkte gesammelt haben, gehen Sie wieder zurück unter die Erde und versuchen dort das neue Anzeige Wort zu snabbeln, wie gesagt, leuchten die Buchstaben nur kurzweilig auf, also merken sie sich bestens den Weg unter der Erde oder holen sie sich ein Upgrade für ihren Maulwurf, in diesem Fall eine Taschenlampe oder ein monokular Objekt, es gibt tatsächlich mehrere Upgrades die ihren Maulwurf verbessern können, umso, leichter an die Wörter und an die Oberfläche zu gelangen, um damit letztendlich ins neue Level zu gelangen

Nr. 7 Im Special Level auf der Erdoberfläche müssen Sie statt Punkte, Zahlen von 1-49 suchen und 6 davon auswählen und diese wiederum ins Erdloch zu bringen, viel Erfolg bei der Suche dieser Möglichen Zahlenverbindungen ihr freundlicher und besonders geschätzter Maulwurf