

#1 Śmierć przez tysiące cięć

Nr 1. Tekst Taylora opada jak w Tetrisie, po przekątnej, w pionie, w poziomie.
lub Owocowy Ninja

Nie. 2. Do niszczenia tekstu już ywasz łapy kota

Nr 3. Następnie po prawej stronie pokazano nagie drzewo.

Nie. 4. Podczas krojenia tekstu i zbierania punktów w niektórych kombinacjach
aktywowany jest dotyk.

Nr 5. Następnie kombinacja jest szybko przenoszona na nagie drzewo po lewej
stronie ś rodkowego obszaru, už ywają miękkiego, ś redniego i twardego dotyku.

Nr 6. Drzewo aktywuje czujniki, które po szybkim dotknięciu lub dotknięciu szybko
uwalniają standard, powoli, wytwarzają nuty.

Nr 7. Celem jest wypełnienie drzewa nutami. Gdy drzewo jest już pełne,
możesz kliknąć nuty, aby wygenerować dźwięk z instrumentami znajdującymi
się za nimi.

Nr 8. Jeśli drzewo jest pełne nut, a dźwięk jest generowany zgodnie z
oczekiwaniem, drzewo może zamówić na stronie internetowej jako drzewo
USB z HDMI na USB (odwrotnie).

Nr 9. Universal Sound Tree jest dostarczane z wirtualnym pistoletem dźwiękowym
VSP (podczerwień, Bluetooth, Wi-Fi).

#10. Podłącz drzewo do swojego dużego telewizora.

Naciśnij przycisk odtwarzania na adapterze pamięci USB HDMI.

Nr 11. Vsp zaczyna wibrować, w telewizorze pojawia się drzewo z nutami
rozproszonymi na wyświetlaczu w przybliżeniu, pomniejszeniu.

Nr 12. Wskaż rozrzucone notatki i przechwyć je za pomocą VSP. Pojawia się nowy
dźwięk. Prawdopodobnie.

Nr 13. Dołączony duży lub długi kabel LED z czujnikami dźwięku jest teraz
przymocowany do prawdziwego drzewa na zewnątrz.

Nr 14. przez VSP Sygnał jest teraz podłączony do łańcucha światła i odtwarzany jest nowy lub stary dźwięk, a diody LED zaczynają świecić w tym samym czasie.

Nr 15. Poczekaj, aż ukochana osoba obejrzy wspólnie spektakl w ogrodzie.

Nr 16. Dodatkowo dla Twojego kota lub psa dostępna jest obroźka dźwiękowa LED ze złączem WiFi. Łańcuch dźwiękowy LED z zewnątrz wysyła sygnał do obrozy ukochanej osoby.

Nr 17. Dioda LED zaświeci się teraz np. B ze względu na Twojego koczka, więc nie musisz stać na zewnątrz pod drzewem, gdy szanse na to są niewielkie, i możesz cieszyć się spektaklem z domu i filmować swojego deejayera grającego muzykę i spacerującego po salonie. (tik tok, fb, insta) zepsute.

Nr 18. Rozpocznij grę od początku i w razie potrzeby wymieńcie się między sobą sprzętem, aby wygrać drzewko na bletix.com.

Nr 2 Bletix

Nr 1. Pełne drzewo - wstrząśnij

Nr 2. Złóż różne rodzaje latających liści, czyli Candy Crush

Nr 3. Nakarm złóż onądmianę liści na gołę drzewo, przesuwając palcem (showwidthinter-netprotocol).

Nr 4. Jeżeli drzewko zostało zaprojektowane indywidualnie - uważa się je za wygrane po zgromadzeniu wystarczającej liczby punktów.

Nr 5. Jeżeli ułożysz drzewo jednego typu z liśćmi, pojawi się okno.

Nr 6. W tym oknie możesz zamówić wygrane drzewko w realnej formie.

#7. Dostarcz drzewo graczowi z Deathbythou-sandcuts.com. PS Spójrz na to

#3 Poprawiacz nastroju

Serce nr 1 leż y w kostce lodu

(Telefon komórkowy ma temperaturę, czujnik ruchu, ż yroskop)

Nr 2 Wychodzisz na zewnątrz ps. Czuje się kostkę lodu

Nr 3 Kilometry straganów pojawiają się w kręgu wokół kostki lodu. B 3 - 5 - 7 - 10km

Nr 4 Jeś li zbliż ysz się do z. B 3km, wokół okręgu pojawiają się emoji z twarzami, a kostka lodu trochę się topi.

Nr 5 Przejdę teraz do: B 3km cał kowicie, więc 3km kostka lodu się roztopi i dostaję serce, które mogę wysłać w twarz emoji kobiety.

Nr 6, teraz mogę wysłać Ci serduszko i 3 zdania, aby zaprosić Cię do ewentualnego przejś cia 5 km w Twojej aplikacji, aby mnie znaleźć, aby Twoje kostki lodu mogły się roztopić.

Nr 7 Jeś li spotkasz m.in. B na 3km na wys wietlaczu licznika wysłał asz komuś motywacyjne pozdrowienia (serduszka) do kolejnego celu, czyli 5km.

Nr 8 Na przykła d, jeś li dotrzemy do 7 km, kostka lodu topnieje i do danej osoby mogą zostać wysłane nowe serca, czyli wiadomości.

Nr 9, np. na odległość 10 km, moż na wezwać osobę nawet wtedy, gdy kostka lodu się roztopi.

Nr 10, jeś li zgromadził eś wystarczającą ilość kilometrów, Google podpowie Ci, gdzie w przyszłości najlepiej będzie moż na wspólnie spędzić czas w kawiarni.

+Kupon nr 11 jeś li zrezygnował eś z chęci podró owania

km. Aby się odnaleźć, po prostu powiedz sł odko – spójrz na cztery wspaniałe moodfuzery Love, a potem, jak w dzisiejszych nudnych aplikacjach, pojawiają się wszystkie moodfuzery, które chcą lub nie chcą Shedancefak.com.

Nr 12 poprzez przesunięcie, po odsł onięciu twarzy oferowane są pasujące kwiaty, które należ y zabrać ze sobą na cafeclutch.com w prezencie.

Nr 4 Klaskanie sprężynowe

#1 Pierś cienie schodów odbijają się w dół

Nr 2 Nowe schody są wietlane po lewej i prawej stronie.

Nr 3 Nowe stopnie dodajesz jednym ruchem, dzięki czemu odbijające się pierś cienie nadal się odbijają

Nr 4 Pierś cionki zawierają kolory, które starasz się umieścić w odpowiednim rozmiarze i długości przy pomocy nowych wersji stopni

Nr 5 Jeśli

dodany zostanie otwarty pierś cień

Jeśli schody się zawalą rozlegnie się dźwięk

Człowiek nr 6 stara się, aby pierś cienie podskakiwały, aby zmienić kolor i losowo wyznaczone kroki można było przesuwać od lewej do prawej.

Nr 7 Powstał dźwięk, który wydobywa się na pierś cieniach i zbliżających się krokach, tworzy rytm odtwarzany w tle.

Nr 8 W dużym telewizorze pierś cieniami można sterować w formie skakania, klaszcząc w dłonie.

Nr 9 Kroki można dodać, przesuując w lewo i w prawo

Nr 5 Trinkuno

#1 Syczący dźwięk otwieranego piwa zaprasza do otwarcia aplikacji.

Nr 2 Na śródku ekspozytora znajdują się 3 kółka z różnymi markami piwa, m.in. B. Żywiec, Krombacher, Desperados nr 3 Następnie podnosimy komórkę pod kątem 45 stopni i połykamy te 3 kółka z dźwiękiem Glück Gluck Glück aka iPhone Beer App

Nr 4 Pozostaje krąg z marką piwa

Nr 5 Wygrywamy całą pudełko piwa, które można wystąpić po różnych supermarketach do naszych szczęśliwców, pięknie zapakowane z pętelką

Nr 6 Szczęśliwcy otwierają piwa i wkładają je do telefonu. B. Piwo na telefonie komórkowym, co skutkuje aktywacją aplikacji dla innego gracza.

Nr 7 Oznacza to, że po kilku piwnych próbach,

m.in. B. 3 razy dziennie aktywowany jest nowy gracz, który z kolei ma ten sam problem.

Nr 8 Dzięki czujnikowi wagomiaru w telefonie komórkowym, gra wieloosobowa rozpoczyna się po osiągnięciu określonej maksymalnej wagi.

Nr 9 Nie odbieraj zbyt często piwa z telefonu komórkowego, w przeciwnym razie może się zdarzyć, że waga będzie niewłaściwa i będziesz musiał stworzyć nowe.

Nr 6 Spardaka

Telefon komórkowy nr 1 dzwoni z dźwiękiem kaczki

Nie. 2 Bierzesz komórkę i mówisz 3x Spardak

Ikony produktów nr 3 pojawiają się z małymi znakami x w rogu ikon, za nimi znajduje się małe kaczka, które kryje się za ikonami.

#4 Spróbuj uwolnić kaczkę

Nr 5 Jeśli zatopiłeś ikony, pojawi się kaczka i na wyświetlaczu pojawi się produkt spardak

Nr 6 z tym kuponem produktowym udajesz się do wybranego sklepu, w którym znajduje się produkt i otrzymujesz ok. 33% rabatu na swój produkt spardak (13% dla potrzebujących)

Nr 7 Plus skarbonka na monety i banknoty, bierz uterę

#8 W drodze do sklepu możesz złapać Pokemona Spardak, jeśli masz ochotę na zaprojektowanego przez Spardak Graphics.

Nr 9 Dzięki monetom i banknotom znajdującym się w puszcze Spardak możesz przez długi czas oszczędzać na kolejny produkt, na wypadek gdyby Spardak ponownie się z nami skontaktował.

Nr 10 Jeśli nie podobają Ci się już produkty, które zaoszczędził za swoje szanowne pieniądze Spardak Money, możesz zrobić im zdjęcie na Instagramie i sfotografować się z nimi.

Nr 11 Dzięki Instagramowi możesz osiągnąć większy zasięg i lepszą wiadomość o swoim produkcie.

Nr 12 w zatoce spardak, jeśli gwiazda chce się z tobą wymienić produktem, możesz zawrzeć umowę spardak i podpisać produkt, aby stał się bardziej popularny wśród kolekcjonerów.

Nr 13 W ten sposób zdobywasz kolejny produkt i jeśli będziesz mieć szczęście, dostaniesz to, czego chcesz.

#7 Przesuń

Nr 1 Zdejmij lub załóż etui z telefonu komórkowego

Nr 2 3 drzwi z twarzami ukrytymi za nimi Ikony gwiazd muzyki są już dostępne Nr 3 otwórz drzwi i przesunij

palcem lub dotknij twarzy w innych drzwiach.

Nr 4 Door 1 ma rock, Door 2 ma pop, Door 3 ma hip hop

#5 Kiedy już przesuniesz dziewięć różnych postaci z każdej drzwi, możesz zacząć

#6 Stuknij ikonę twarzy ze swojej ulubionej

Nr 7 Pojawią się teraz nazwy trzech utworów, które można następnie połączyć z innymi ulubionymi w małą grupę, aby stworzyć krótką historię.

Nr 8 Kontroluj przełącznik utworów na liście odtwarzania za pomocą kolorów SidAntre

Np. pierwszy utwór 50 sekund zielone kółko, włącz efekt np. B. wiejący wiatr

Np. drugi utwór 1:30 sek. niebieskie kółko, efekt włączenia, np. B ramble - rytm

Np. trzeci utwór 2:13 żółte kółko, efekt włączenia

np. B szeleszczące ziarno

Np. czwarty utwór 3:00 Czerwone kółko, włącz efekt

Np. zupełnie nic

Nr 9 Gdy Twoja playlista lub historia utworu będzie już gotowa, zamień ją innymi na Swip.com za pomocą własnego symbolu

Nr 10 Po wymianie otwierają się trzecie drzwi 3+ i są tam m.in. B 35 44 lub 99 list odtwarzania od innych użytkowników.

Nr 11 (dla YouTube) wyszukiwarka suwaków youtube - kółko w ruchu - pojawiają się 3 ostatnie zaśpiewane słowa tekstowe, które za pomocą dotyku przeciągasz na trójwymiarową planetę z bąbelkami.

Nr 12 m.in. B, chwytamy kilka fragmentów tekstu i przeciągamy je na planetę, tworząc kulę 3D z wieloma słowami.

Nr 13 Jeśli najedziemy na te słowa, twarz pojawi się jako ikona performerów, który z kolei za pomocą algorytmu przesuwania bąbelka odnajdzie inny, pasujący do jego fragmentów tekstu.

Nr 14 Teraz łączymy interesy, które się łączą

razem i utwórz nową playlistę opartą na 3 słowach
terno.

Nr 15 Bańka Swip Planet wypełniona jest mnóstwem ponad 3 słów. Złóż kilka
razem i wyślij je bez algorytmu Swip artysty, który może stworzyć z nich
coś nowego.

Nr 16 YouTube daje nam teraz szansę stworzenia własnej planety Swip 3+
Word, z którą moglibyśmy następnie wymieniać się innymi planetami
użytkowników, którzy naprawdę się nad tym zastanowili, tak aby zaowocował o
to również rytmicznym językiem formalnym.

Nr 17 w programie +&- w telewizji artysty ci przyjeżdżają z własnymi planami z
YouTube (bańka Swip 3+) i prezentują np., jak mogą je wykorzystać. B stworzyli
NOWE PIOSENKI i mogą się sobą walczyć.

Nr 8 Spinight

Góra nr 1 w 3D lub 2785D jest pokazana w trybie nocnym

Nr 2 Zaczynasz od stworzonego przez siebie stworzenia spod góry za pomocą ż yroskopu lub czujnika ruchu. Wysoki, niski, lewy, prawy, przechylaj poziomy, pionowy, ukoś ny czujnik ruchu coraz wyż ej w powietrze

Nr 3 Po dotarciu do punktów kontrolnych naciskasz na zmianę przycisk w dół , aby włą czyć zwariowanąmelodię.

Nr 4 Jeś li aktywowałeś zwariowanąmelodię, moż esz zacząć od następnej zwariowanej melodii od punktu kontrolnego, aby przejś ć do następnego punktu kontrolnego wirowania

nr 9 Pfotka

Nr 1 Zał aduj 44 obrazy utworzone za pomocąPics Art, už yj Pfotki (kocia stopa), aby wyciąć te obrazy

Nr 2 Rysunki pocięte na tzw. puzzle.

dziesięć

Nr 3 Dodawaj elementy układanki reprezentowane przez róż ne kształ ty, np.: B = OX np. B został y pocięte na konstrukt

meż czyż ni

Nr 4 Efektem konstrukcji jest pł ótno ze zł oż onymi obrazami Pics Art

Nr 5 Umieś ć to duż e, bardzo duż e pł ótno (wydrukowane) w ogrodzie i wystrzel kulkę/pędzel w stronę konstrukcji, którąu oż ył eś na pfotka.com (elementy układanki pamięciowej Przesuń Algorhythmus, aby zobaczyć zdjęcia)

Nr 6 Po tym jak konstrukt (pł ótno) został zbombardowany róż nymi kolorami i wyszczuplony kolorami Natura.

#7 Na pł ótno nał óż sylwetkę osoby lub przedmiotu, a następnie wytnij.

Nr 8 Konstrukcja jest już ukończona i zaprojektowałeś nowy, nigdy wcześniej niej niepublikowany obraz, który moż na znaleźć ć m.in. B THENVIEW Muzeum chętnie znajdzie miejsce.

#9 Wyciągnij telefon z ultraobiektywem i sfotografuj sylwetki z róż nych perspektyw.

Nr 10 Teraz wymieniaj się arcydzieł ami sylwetki ze znajomymi na pfotka.com.

Nr 11 Teraz na moim pfotka.com moż esz stworzyć dowolne produkty designerskie z wł asnym projektem.

Nr 10 Lifagl

Nr 1 kliknij na cyfry ukryte za klockami, mostami

Nr 2 Małe serca (trał owce) pojawiają się w kształcie kwadratu, koła i trójkąta

Nr 3 Zbieraj serca, zanim spadnie bomba zegarowa ukryta w kształtach. Nr 4
Połącz się i szybko zbieraj serca, zanim zmieni
się kolor, najlepiej jeśli są czerwone

Nr 5 Jeśli zbierzesz wystarczającą liczbę serc, otworzy się nowy ekran, który
pokazuje duże serce z małymi sercami ukrytymi w śródku

Nr 6 Wielkie serce (poniżej) otwiera drogę dla małych serc, aby twarze emoji
spadające z góry mogły na niego z nim powiązać, zmienić i pozwolić na zawarcie
kontraktu.

Nr 7 Jeśli uda Ci się przypisać kilka serduszek do emoji i połączyć je w kontakcie,
te emoji będą wypluwać punkty

Nr 8 Punkty są generowane po połączeniu kontaktowym emoji.

Nr 9 Spróbuj opowiedzieć krótką historię za pomocą emotikonów, które następnie
zostaną przetłumaczone na język za Ciebie. Taki jest cel - stworzyć krótką historię
za pomocą serc w języku emoji.

#10 Następnie wyślij tę historię swoim bliskim i poczekaj na zaproszenie do
tego teleturnieju, aby opowiedzieć coś nowego

Nr 11 Rubel

Nr 1 Idziesz do sklepu i widzisz kody QR obok cen produktów.

Nr 2 Zeskanuj kod QR i poszukaj w sklepie kolejnego produktu, który może Ci się spodobać.

Nr 3 Po zrobieniu zakupów w domu otwórz aplikację rubleru

Nr 4 Zeskanowane kody QR pojawiają się w siatce.

Rubel lub przesunij, czyli owocowy ninja, aby odblokować kody QR.

Nr 5 Jeśli masz szczęście, za zdrapanym przez Ciebie kodem QR znajduje się kupon na zakupy na zeskanowany wówczas produkt.

Nr 6 Zrealizuj kupon przy kasie i otrzymaj produkt za darmo.

Z aplikacji nr 7 możesz skorzystać tylko wtedy, gdy dokonałeś zakupów za 99 euro w odpowiednich supermarketach

Nr 12 Niebiański napój mroźny

#1 Pasek oferujący w menu wyłącznie nazwy planet i galaktyk. Atmosfera jest prawie daleka od wszechświata.

Nr 2 Odpowiednia aplikacja zapewnia grę polegającą na picciu, jak następuje...

Przychodzące duchy są strzelane za pomocą planet / (owocowy ninja) (jeśli natkniesz się na napój, możesz go zebrać jednym machnięciem i prawie gotowe it Jeśli zbierzesz 20 butelek piwa i strzelisz do nich księżycem, otrzymasz darmową skrzynkę piwa jako naklejkę z kuponem, za którą otrzymasz również punkty do zebrania.

Ranking punktów jest wyświetlany na twarzach.

Nr 3 Pierwsze 300 osób na liście rankingowej otrzyma darmowy napój Heavenice do wybranego przez Ciebie kreatywnego menu, a także otrzymasz naklejki z kuponami za dostanie się do pierwszej 300

Nr 4 Idę teraz do baru i nie mogę się doczekać spotkania z Alexem Cudeyo Deep House Music i ludźmi, którzy również wygrali Heavenicedrink.

Nr 5 Pod koniec wieczoru dostajesz menu z naklejkami z kuponami w dłoni.

Nr 6 Na koniec wypij dobrego drinka

#13 Ciasteczka warte milion dolarów

Nr 1 Duż y wybór ofert jest wyś wietlany w siatce o duż ym obszarze w postaci emoji lub naklejek.

Nr 2 Uż yj procy wróbelowej, aby storpedować i zniszczyć naklejki z ofertami lub emotikony

#3 Po naklejce, emoji lub ikonie

Po zniknięciu obszaru (miotacz wróbli) za tymi rzeczami pojawia się mała powierzchnia reklamowa lub logo danej firmy w formacie pikselowym.

Nr 4 Celem tego jest uż ycie Procy Wróbla do uwolnienia logo firmy, aby po jego otwarciu moż na był o na nie kliknąć, aby przejś ć do odpowiedniej strony z ofertami, na których znajdujĄ się nowe oferty, które są dostępne przez krótki czas do odblokowania i odblokuj je na Rubleruble.com (zobacz tekst na Rubleruble.com).

Nr 5. Każ de kliknięcie powierzchni reklamowej/logo generuje 0,99 centa na rzecz potrzebujĄcych.

Nr 6 Aby wziĄ udział w tej grze musisz się zarejestrować i przetrwać karuzelę twarzy...

Nr 14 Kwt

Obrotowa karuzela nr 1 z różnymi stolicami i 3 zazębiającymi się okręgami w kształcie ruletki

Nr 2 Kliknij na dużą literę, a będą to różne lata, np.: Wyświetli się B 1985, 1990, 2000, wybierz rok i dowolny dzień.

Nr 3 Wyświetlone zostaną dokładne temperatury tego dnia.

Nr 4 Wybierz temperaturę, która zostanie teraz zintegrowana z obrotową karuzelą

#5 Powtórz z z. B 33 inne stolice, zapisz wartości ci temperatur.

Nr 6 Masz teraz obrotową karuzelę liczbową jak opisano w punkcie 1 powyżej.

#7 Naciśnij przycisk odtwarzania, a zacznie się kręcić wokół siebie.

Nie. 8 Po zakończeniu spinu wyświetlane są różne kombinacje liczb.

Nr 9 Wybierz w Niemczech np. B wybierz 6 liczb i przenieś je na swój los na loterię.

Nr 10 Może uda Ci się dobrze bawić i rzucić wyzwanie swojemu szczęściu.

nr 15 Popomni

Aplikacja nr 1 na smartwatch, która spełnia Twoje codzienne potrzeby zgodnie z Twoimi potrzebami.

Nr 2 np. B Wstań o 6:00 rano, pojawi się symbol kawiarni, o 6:30 dotknij emoji kawiarni jako potwierdzenie z usmiechem

Nr 3 np. B Rano 7:00 Pojawia się symbol prysznic, dotknij emoji prysznic z usmiechem, aby potwierdzić.

Nr 4 np. B Rano 7:15 Pojawia się symbol jedzenia. Naciśnij opcję Zjedz emoji jako potwierdzenie z usmiechem

Nr 5 np. B Rano o godzinie 7:40 pojawi się symbol ubrania, dotknij symbolu ubrania z usmiechem, aby potwierdzić.

Nr 6 np. B Rano 8:30 Pojawia się symbol 4km, Kliknij emoji 4km z usmiechem jako potwierdzenie.

Nr 7 Przykłady pokazują Twoją poranną rutynę, np.: B, które należy spełnić, aby zdobyć wystarczającą liczbę emotikonów, aby następnie otrzymać je jako punkty, które można następnie porównać z innym dniem, np.: B. NIE WZIAŁEM PRYSZNICU, zebrano mniej punktów.

Nr 8 po każdym punkcie kontrolnym rano zostaniesz zadane pytanie, na które możesz odpowiedzieć OK lub nie OK, np.: „OK”? B możesz odpowiedzieć. Jako dodatkowe ubezpieczenie do analizy.

Nr 9 będąc rano m.in. B THE W zadawał pytania. 1-Jak spałeś

2 - Kawiarnia była dobra

3-Jak wziąłeś prysznic

4-Jakie ubrania nosiłeś ?

5-Jak ci minął spacer

Nr 10. Powiązanie pytań z emoji da Ci skalę satysfakcji, którą będziesz mógł zoptymalizować. Np

1.-Idź wcześniej spać

2. Skorzystaj z innego rodzaju kawiarni

3- Prysznic z ciepłym szamponem Nivea

4 ubrania sportowe, a nie eleganckie

5-Walk był swobodny i niewystarczająco szybki

Nr 11 Poranna rutyna na poniedziałek będzie kompletna

Nr 12 Zacznij swój dzień już teraz np.: B Wtorek z inną poranną rutyną

nr 16 Circuscabinet dobre utra

Nr 1 Osoba, którą chcesz obudzić, ma poduszkę i kołderkę z obrotem WiFi, czujniki ruchu zintegrowane w poduszce z 2 czujnikami, a w kołdrze z 6 czujnikami.

Nr 2 Osoba, która chce Cię obudzić rano, ma w telefonie komórkowym zdjęcie Twojej poduszki i kołdry z czujnikami kołowymi w różnych kolorach.

Nr 3 Rano osoba z telefonem komórkowym widzi Twój obraz podczas snu, dotyka symboli koł w różnych kolorach, miękkich, średnich, twardych.

Nr 4 Kiedy osoba śpi, koc lub poduszka zaczyna lekko wibrować w zależności od nacisku dotykowego użytkownika telefonu komórkowego.

Nr 5 Osoba teraz lepiej wstaje i unika koszmarów. np.
B banalnych horrorów

Nr 6 Szczęśliwa osoba patrzy teraz na kolory obrazu szalika i podczas ubierania kieruje się szafą kolorowymi symbolami lub przegródkami na półkach wyposażonymi w kolorowe ikony i zakłada na poranek zmienne, różne, uporządkowane ubrania.

Nr 7 Osoba jest teraz ubrana różnie i wysyła pogromcę snu Koszmaru, który cię obudził i ubrał.

Selfie lub słowie z hasłem dobre utra z sercem.

Nr 17 Głosnik Flow

Nr 1 Prawa strona powinna być wyposażona w emoji jako aktywację do zapisywania najlepszych wiadomości głosowych

Nr 2 np. B Otrzymuję ekscytującą pouczającą wiadomość, następnie zapisuję ją jako emoji w archiwum wiadomości głosowych, aby w przyszłości wiedzieć, która wiadomość jest dla mnie ważna

Nr 3 Teraz, gdy zebrałem w archiwum kilka emoji, lepiej widzę podsumowanie SMS-ów i wiadomości głosowych

Nie. 4 Jeśli teraz kliknę emoji, pojawi się tekst lub

Fragment wiadomości głosowej, więc oszczędzam sobie wyszukiwania, które i tak nie działa, a nie archiwum emoji dla odpowiednich wyszukiwań

Nr 17 Flowspeaker wyczyn. kolor tła

Nie. 1. Oznacz ważne głosy, filmy, wiadomości tekstowe innym kolorem tła

Nie. 2. Wybierz kolory z archiwum palet kolorów, a znajdziesz odpowiednią sekcję, w której znajduję się komunikaty

Nie. 3. Jeśli ktoś zada pytanie, zatrzymaj wiadomość głosową i zaznacz w tym miejscu małą ikonę znaku zapytania, aby uzyskać przegląd nadchodzącej odpowiedzi

Nr 17 Flowspeaker wyczyn. 3lifting+

Jako przykłąd moż na zobaczyć szkice grymasów nr 1 13 przed nagraniem kamery przesuwanej w aplikacji Whats.

Nr 2 weź m.in. B robi uś miechniętąminę

Nr 3 Jest to następnie przekształca w rodzaj obrazu 2D-3D.

Nr 4 Człowiek moż e teraz nagrać wiadomość ć gł osowąż tym grymasem, którąmoż na następnie wykorzystać np. B zsynchronizował się z ustami i oczami, a następnie odtwarza.

Nr 5 Teraz zaprojektowaliś my linię przycisków odtwarzania w znacznie atrakcyjniejszej formie, a gł osy mająteraz takż e twarze.

Nr 18 Ostrze do zupy

Nr 1 Po lewej stronie paska na wys wietlaczu telefonu komórkowego znajduję się warzywa i przyprawy

Nr 2 Na ś rodku ekspozytora znajduje się doniczka z perspektywy sokoła a z logo Dreamcast

Nr 3 w dolnej częś ci wys wietlacza widać 9 twarzy, które mogąpokazywać animowanąsynchronizację warg, synchronizację oczu, zniekształ cenienia twarzy.

#4 Przeciągnij warzywo (emoji) z lewego paska na twarz

Nr 5 Twarz poź era naturalnie oż ywione warzywa i wydaje dż więk.

Nr 6 Logo na ś rodku garnka zaczyna się obracać lub zmieniać

Nr 7 Spróbuj przeciągnąć inny rodzaj warzywa na innątwarz, która z kolei je poź era i wydaje inny dż więk, už ywają miękkiego, ś rednio twardego dotyku

Nr 8 Teraz przeciągnij przyprawy na logo Dreamcast, logo wciągnie przyprawy do nadchodzącej zupy niczym wir, co da ci punkty.

Nr 9 Spróbuj stworzyć zupę, której towarzyszy odpowiedni dż więk twarzy.

Nr 10 Zwróć uwagę na wys wietlacz temperatury, którąmoż esz regulować zebranyimi punktami. Nr 11 Czy udało o Ci się w końcu np. B przygotował zupę zgodnie ze specyfikacją

lub indywidualnie zaprojektowany jest bonus.

#12 Spróbuj wykorzystać bonus na karuzeli ruletki.

Nr 13 Jeśli będziesz mieć szczęście, wygrasz garnek z produktami, którymi grałeś oraz miecz łyżkowy, który zostanie wysłany na Twój adres.

Nr 14 Wyślij swoje zupy innemu graczowi, który spróbuje je naśladować.

#15 Zaprosz przyjaciela do mydłanego ostrza w prawdziwym świecie i baw się dobrze.

Nr 16 Ta zabawna aplikacja może mieć zastosowanie na pizzy, sałatkę, blaszce do ciasta, np. na cieście. Można zastosować B.

Nr 17 Wybierz jeden z czterech typów gier Blade i połącz go z innymi graczami, których można odblokować w trybie wieloosobowym RPG.

Nr 19 Fuzetrec

Nr 1 Oglądaj i szukaj reklam w telewizji bezpłatnej lub płatnej z

Nr 2 Spróbuj znaleźć i produkt Odzyskaj

Nr 3 Zbliż telefon komórkowy z kamerą slow-fi do produktu i spróbuj go szybko i szybko chwycić

Nr 4 Reklamy również muszą być odpowiednio zaprojektowane.

Nr 5 wyczyn kamery Slowfi. Google Lens przyciąga lub rejestruje produkt w wirtualnym katalogu siatki.

Nr 6 Przy prawidłowym prawdopodobieństwie reklamy, przesunięte produkty zostaną wyświetlone w siatce jako kody QR.

#7 Spróbuj wyczyścić kod QR, aby wygrać wybrany produkt.

Nr 8 Jeśli zdrapałeś i wygrałeś, zostaną wyświetlone różne supermarkety, w których możesz wymienić produkt na wygrany kupon.

Nr 9 Jeśli nie jesteś zadowolony z wygranego produktu, możesz bezpłatnie udostępnić swoje produkty w sklepie Fuzetrec lub dokonywać ich zakupu.

Nr 10, aby zostać bohaterem produktów, zmierz się z kamerą Predator Hero, znajdziesz ją na YouTube.

Nr 11 Produkty udostępniane bezpłatnie mogą być teraz reklamowane w serwisie YouTube i osiągać wyższą wartość rynkową

Nr 12 Kup m.in. Jeśli jesteś supergwiazdą lub gwiazdą produktu za pomocą rednictwa YouTube, mamy nadzieję, że będzie to cenny dodatek do inwestycji.

Nr 13 Mam nadzieję, że Twoja gwiazda-bohater uszczęśliwi się dzięki Twojemu bohaterstwu.

Nr 20 Dschongdschong

Nr 1 Żabi Pokemon DschongA biegnie od lewej do prawej u góry wysłania wietlacza, za pomocą

Nr 2 poruszające się pociągi zaprojektowane przez Ciebie z różnych krajów i typów, różniące się od lewej i prawej strony z różnymi prędkościami.

Nr 3 Różne pociągi mają otwarte okna, przy czym wewnętrzne i zewnętrzne okno powoli się otwiera i pojawia się tam emoji.

Nr 4 Zgodnie z sugerowaną skalą emoji, spróbuj złamać go językiem DschongA w zakresie szerokości ciemnym, średnim, twardym, małym, średnim, aby DschongA był GRUBSZY.

Nr 5 DschongA staje się teraz coraz grubszy i jest gotowy do gry na poziomie rozwoju emoji bańki bąbelkowej.

#6 W języku emoji porwane i żółtkowych spróbuj połączyć opadające zmienne emoji, które pochodzą z góry, w dodatek lub kombinację.

Nr 7 Staraj się zbierać punkty, aby w przyszłości zabezpieczyć nowe pociągi o nowych konstrukcjach.

Nr 8 Nowy, ulepszony język może także otrzymać m.in. Emoji B 3 należy natychmiast ograniczyć (tongen).

Nr 9 DschongA oferuje również zbieranie prawdziwych monet, spróbuj połączyć ruchome okna pociągu z groszami, co oznacza szybkie i stosunkowo luźne używanie języka za pomocą Touch Streamline, czyli klawisza Swift, a następnie zrób to w ruletce kwt.com z prawdziwymi pieniędzmi.

Nr 10 DschongA może także łapać początkowe litery z okien pociągów. Spróbuj chwycić językiem podany porządek zdania lub słowo z okien pociągów, aby móc w dalszej części gry użyć odpowiedniego słowa do układanki.

#21 Inteligentny grinch

Nr 1 Uśmiechasz się do kamery zainstalowanej w telewizorze jako kamera Dashpok.

Nr 2 W telewizorze wyświetlają się reklamy odpowiedniego Smart Grincha, używaj plastikowych masek celebrytów m.in.

B, aby zaoferować Państwu odpowiednią reklamę, ewentualnie w obcym kraju, różnych rodzajów produktów

#3 Spróbuj nas ładować pokazując twarz

Nr 4 Reklama jest aktywna

#5 Użyj Fuzetrec.com, aby pobrać produkty

Nr 6 Głosy Smartgrinca będą wyszukiwać reklamy w telewizji

#7 Spróbuj rozwinąć swoją twarz Smartgrincha

Nr 8 Oczy, usta, włosy, zmarszczki Synchronizacja jest przenoszona z kamery Dashpok do przycisku głosowego „Co odtwarzasz”

Nr 9 Teraz masz się z czegoś mieć, jeśli możesz na się z tegoś mieć

Nr 22 Schnageln

Nr 1 Na ś rodku wyś wietlacza znajduje się logo Dreamcast

Numer 2 w logo próbuje odciąć ś limaka od węź a.

pl

Numer 3 w logo Dreamcast to kół ka w kolorach, które ś limak musi zła pać , próbując przyjąć odpowiednią pozycję do ł owienia

Nr 4 Oznacza to, że e jeś li opuś cisz telefon komórkowy w dół , otworzy się wędka, do której ś limak będzie próbował dosięgnąć w odpowiednim momencie.

Nr 5 Jeś li przechylisz telefon komórkowy w dół , wyś wietlony pręt przybliży się do logo Dreamcast i stamtąd spróbuj ponownie wyciągnąć ś limaka do góry szarpnięciem telefonu komórkowego.

Nr 6 Czł owiek musi spróbować zła pać jak najwięcej ś limaków, zjada ś limaka m.in. Na logo znajduje się okrąg, który zmienia prędkoś ć , więc pamiętaj o wcześniejszym przybiciu go.

Nr 23 Krytyka

Nr 1 Stworzenia łąlujana nieskończonej liczbie Planet Gugol. Stworzenia poruszając się po galaktyce jak w typie r (strzelec).

Nr 2 01011100 kolor niebieski 0111101 kolor czerwony

110011 kolor zielony linie kodowe mucha np. B w stronę stworka, poziomo, pionowo, dół, góra, ś rodek, po przekąnej Naciśnij numer 3 na stworku delikatnym dotykiem i przeciągnij go do niebieskiego kodu koloru na linii kodu. Użyj średniego dotyku, aby przeciągnąć zwierzaka do czerwonej linii kodu. Użyj mocnego dotyku, aby przeciągnąć zwierzaka do zielonej linii kodu koloru.

Nie. 4 punkty przyznawane są za dotknięcie linii kodu koloru w odpowiednim momencie.

Kombinacje powstają gdy możesz nałożyć ze sobą 2 lub 3 kody kolorów. Miękkie Średnie dyski twarde rysują liniach kodów kolorów.

Nr 5 Jeśli zbierzesz kod koloru czerwonego i połączysz inne kody koloru czerwonego, otrzymasz więcej punktów, funkcja dodatkowa. Np. stworzenie zmienia kolor na czerwony i możesz strzelać kulami ognia w kierunku kodów kolorów lub wkręcić stworzeń wokół stworzenia, które rozpoznaje i zbiera czerwone kody za pomocą dotyku.

Nr 6, jeśli zbierzesz niebieskie linie kodu za pomocą miękkiego, średnio twardego dotyku i połączysz je z innymi, otrzymasz więcej punktów, dodatkową cechą jest to, że stworzenie zmienia kolor na niebieski i wokół siebie rozwija się krąg stworzenia, a linie kodu kolorów zamarzają wokół ciebie Aby móc później jeśli ć, zwierzę stanie się grubsze

Nr 7, jeśli zbierzesz zielone linie kodu koloru i połączysz inne zielone linie, dodatkowa funkcja dla zielonego stworzenia zostanie odblokowana, zielone stworzenie rozwinię się wokół stworzenia i zacieni zielone linie kodu koloru, aby je mocno rozmazać, a następnie on może następnie złapać je w usta lub

Zjedz to, abyś miał możliwość zdobycia większej liczby punktów i wolnego pola z widokiem na nowy kod, który próbuje wypełnić pole gry niczym matryca zmiennie od góry i od dołu, poziomo, ukośnie ze wszystkich stron.

Nr 8 spróbuj wyciągnąć różne kombinacje i zdobyć punkty, w przeciwnym razie z. B

01011100111001100011011 Matrix cała kowicie przejmuję Twój ekran i ostatecznie Twój ekran

lock, twoje stworzenie nie może ewoluować ani urosnąć.

Nr 9 Celem jest zjedzenie matrycy i użycie jej do uzdrowienia głowy Charliego, aby mógł odzyskać kontrolę nad statkiem kosmicznym i ostatecznie poprowadzić kurs na Ziemię, aby spotkać się tam z innymi graczami, którzy następnie odblokują tryb wieloosobowy.

Nr 24 Okładka

Nr 1 Znajdź odpowiednie wiadomości ci w Discover Google i zapisz je w zakładkach z opisami kategorii.

Nr 2 np. B 4 wiadomości ci w 6 zakładkach, czyli 24 wiadomości ci, niektóre wiadomości ci zawierają tylko obrazy lub powiązany tekst, niektóre to tylko szkice komiksowe lub opisy produktów

Nr 3 Naciśnij przycisk Coverysid, a Twoje wiadomości ci zostaną dostarczone do Twojego domu w następujący sposób.

Nr 4 Otrzymasz 4 arkusze papieru z 6 rolkami banda różnych kategorii, co daje 24 wiadomości ci.

Nr 5 Oznacza to, że masz teraz w ręku swoje indywidualne zebrane wiadomości ci.

#6 Zaprosz znajomych do domu na Cover Sid i porozmawiaj z ich wiadomościami w kręgu percepcji, zarówno w domu, jak i na zewnątrz przy grillu

Nr 7 Wymieńcie się kartkami gazet i wyrażcie swoją opinię na ich temat.

Nr 8 Zadawaj pytania swoim pracownikom z Coverysid i przyznaj punkty za udzielenie odpowiedzi. Zwycięzca otrzymuje w nagrodę wiadomości ci od innych i może dziękować temu m.in. B pod koniec programu, który się odbył, powiększ swoje archiwum wiadomości ci i następnym razem zaprezentuj je w formie pokazu slajdów.

Nr 9 Online, może się to również odbywać wirtualnie w pokojach Coverysid, gdzie pomysłowi odkrywcy wymieniają się pomysłami za pomocą swoich arkuszy wiadomości ci i wirtualnie rozpoczynają program pytań pod pseudonimem, którego nie znasz jak je porady

Nr 10 Każdy uczestnik może wziąć udział online, jeśli zarejestruje się w Coverysid. Powstały w ten sposób program można transmitować na YouTube, co daje nam nowe doświadczenie polegające na możliwości oceniania wiadomości ci za pomocą pytań i odpowiedzi.

Nr 11 Wiedzę, którą zdobywamy lub aktualizujemy, możemy połączyć z codziennym życiem, aby mieć o czym rozmawiać za pośrednictwem moodfuser.com, aby pokonać nudę, którąś osobie spotykamy twarzą w twarz na cafeclutch.com i sami dyskutujemy dalej i sąw naszych rękach.

Nr 12 Jeśli już wypróbowałeś Coverysid i podobał Ci się, możesz teraz poczekać na nowe wieści i ponownie zaprojektować go indywidualnie.

Nr 13 Oczywiście w Coversid dostępne są kodory QR do skanowania w gazetach wspieranych lokowaniem produktów, które możesz zapisać w siatce zebranych kodów QR dla rubblerrubble.com, aby później coś wygrać.

nr 25 Popchnij mnie

Wyskakujące reklamy nr 1 w Internecie.

Nr 2 Spróbuj przeciągnąć i upuść cię produkt z ogłoszenia i zapisać go na liść cie Nr 3 Spróbuj przypisać odpowiednie latające kody QR z nazwą firmy do odpowiedniego produktu na liść cie.

Nr 4 Zakładam, że podejmę słuszną decyzję.

Nr 5 Teraz tworzona jest siatka i na liść cie produktów umieszczane są puste kody QR

Nr 6 Przy odrobinie szczęścia spróbuj odblokować te właściwe z podsumowanej listy.

Nr 7, jeśli zdrapujesz właściwy produkt, otrzymasz list z rabatem lub voucherem, który zostanie wysłany na Twój adres listownie.

Nr 8 Teraz zrealizuj swój kupon w sklepie lub użyj kodu Pay-pal, aby wypłacić go pieniędzmi internetowymi.

Gang Gummy Niedźwiedzia nr 26

Nr 1 The Gummy Bear Gang aktywuje się na Twoim smartfonie

Nr 2 Skaczące żelki na wysłanie wietlaczu blokują aplikacje na smartfony, o których nie masz pojęcia.

Nr 3 Spróbuj złapać żelkowe misie za pomocą machnięcia palcem, czyli wypchnij je palcem z wysłania wietlacza do pudełka, jeśli chcesz je złapać

Nr 4 Żelki mają różne kolory i należą do siebie ze sobą połączyć.

nr 5 np. B 3 czerwone razem, jeden duży w pudełku

Np. 4 zielone razem, jeden gruby w pudełku

np. B 6 żółtych razem, jedna cienka w pudełku

np. B 8 niebieskich razem, jeden miętutki w pudełku

Nr 6 Każda kombinacja w sieci skutkuje większą liczbą punktów, które możesz wykorzystać do odblokowania aplikacji na swoim smartfonie.

Nr 7 Czy posiadasz m.in. Jeśli zdobyłeś 1300 punktów, możesz ponownie skorzystać z aplikacji What's App lub ją aktywować

Nr 8 Zebrane żelki w pudełku, jeśli tak się stanie,

można zamówić do domu jako strój i założyć, aby ponownie aktywować zablokowany smartfon lub wszystkie aplikacje za pomocą słów lub selfie za pomocą rednictwem kamery oka aparatu.

#9 Dlatego nie poddawaj się i nie płacić 0,03 centa kasjerowi GummiBäringang za pomocą rednictwem PayPal

Nr 10 Jeśli wygrasz i wszystko znów będzie działać, otrzymasz osłonę ochronną Gummi Bear Gang

Twój telefon komórkowy powinien chronić przed

wirusami przyszłości Nr 11 Oznacza to, że aktywujesz aplikację zabezpieczającą którą możesz następnie bezpłatnie pobrać i używać na swoim telefonie

komórkowym w przyszłości Nr 12 Poczekać, aż żelki to pojawi się już niedługo, a my zapewnimy Wam dobrą zabawę i bezpieczeństwo.

Nr 13 Ostatecznie, jeśli wszystko pójdzie dobrze, zostaniesz zaproszony na imprezę Gummi-gammigum i będziesz mógł świętować swoje wakacje z przyjaciółmi i rodziną

Sprzęgł o kawiarniane nr 27

Ziarna kawiarniane nr 1 latająo ekranie

Spróbuj zintegrować podane obrazki z pustymi polami i zbieraj punkty.

Nr 2 Jeś li zbierzesz cały obraz lub wystarczającą ilość ć innych ziaren, otrzymasz filiż ankę kawy jako miskę zbiorczą

Nr 3 Jeś li zł owił eś odpowiedniąfasolę, otrzymasz kod QR do restauracji cafeclutch.

Nr 4 Idź do restauracji i przenieś kod QR do wybranego ekspresu, a kawę otrzymasz gratis.

nr 28 Jupō

Nr 1 Spróbuj umieś cić klocek, który zaś wieci się odpowiednim kolorem w odpowiednim momencie, na piramidzie, która w pustych polach pokazuje okreś lony kolor.

#2 Spróbuj odtworzyć tę trójwymiarowapiramidę, uż ywając odpowiedniego schematu kolorów

Nr 3 Kamienie należ y uł oż yć w odpowiednich miejscach, aby piramida się nie zawalił a.

Nr 4 Ponadto Manikanin wspina się na piramidę, skacząc i biegając. Biegnie od lewej do prawej, aby uciec przed spadającymi, niepoł ężonymi kamieniami

Nr 5 Za prawidł owo umieszczony kamień oraz skok i bieg otrzymujesz punkt Jupō

Nr 6 Spróbuj zebrać wystarczającąliczbę punktów Jupō

Nr 7 Jeś li Manikanin wspią się na piramidę, moż e jątakż e rozebrać.

Nr 8 Podobnie jak w przypadku Guitar Hero, kamienie o róż nych kształ tach ł ężone sądotykiem z pł ynącąfaląz pustymi polami.

#9 Przekręć i obróć zł oż onapiramidę, przypominającąkostkę Rubika, aby dostać się do miejsc potrzebnych do demontaż u piramidy.

No.29 Pędzel do talku

Nr 1 Teksty na Wikipedii zaznaczaj pędzlem i pozwól im się po nich przesuwać, np.: B zaznacz akapit huś tawką

Nr 2 Talkbrush zapamiętuje treść i prawie informacje o akapicie-razem

Nie. 3 Teraz, gdy najedziesz myszką na akapit, pojawi się mały dymek. Jeśli go klikniesz, możesz przeczytać ten kontekst, który został podsumowany w informacyjnym i zrozumiałym języku lub słowach kluczowych, i komunikować się ze sobą w sieci i ulepszyć go lub ulepszyć

projekt

Nr 30 Goodybai

Nr 1 Różne pomysły użytkowników są wysyłane do inżynierów zajmujących się rozwojem w postaci bazgrołów.

Nr 2 W skład komisji zbierającej pomysły wchodzi grupa wiekowa 6-18 lat / 18-35 lat / 35-70 lat.

Nr 3 Inżynierowie ds. rozwoju konsultują się z tymi 3+ grupami w sprawie tego, który pomysł może na wdrożyć w ramach finansowania społecznościowego.

Nr 4 Przy pomocy tej grupy i pomysłów użytkowników powstają nowe produkty zwane Goodys, które nie zostały jeszcze wprowadzone na rynek.

Nr 5 Życzymy udanego zakupu i zegnamy się.

Nr 31 Smartcrush

Nr 1 Małe kropki krążąmiennie po ekranie

Nr 2 Spróbuj uchwycić kropki lub małe kółkaśrednimi pierścieniami we właściwym momencie

Nr 3, uchwyciłeś to tak, że w pierścieniu otacza się mały okrąg

Nr 4 Teraz spróbuj uchwycićśredni pierścienie, które poruszają się zmiennie na ekranie, dużymi pierścieniami

Nr 5 Jeśli uchwyciłeś małe kółka ze średnimi lub dużymi pierścieniami, spróbuj teraz połączyć je odpowiednim kolorem, aby móc je połączyć

Nr 6 Po złożeniu wystarczającej ilości elementów należy teraz odtworzyć otrzymany wzór. Na przykład linia prosta z okręgami połączona ukośnie z poziomą linią z okręgami

Nr 7 Po ukończeniu wzoru na dole ekranu wyskakuje harpun, który służy do zniszczenia lub zniszczenia wzoru

Nr 8 Ostatecznie musisz użyć odpowiedniego harpuna, aby uwolnić małe kolorowe kółka w pierścieniach, aby zdobyć punkty i wyczyścić ekran.

Nr 32 Deerdir

Nr 1 Uż ywaj Pics Art do komunikacji i na targach

ger, czyli we wł aś ciwym czasie zastosować odpowiedni scatch lub manipulację obrazem, aby lepiej rozpoznać poprawnąnegację, która była omawiana jako rodzaj rozmowy.

Nr 2 Uż yj wł asnego projektu rozmowy, z pomocąsiebie i społ ecznoś ci, i dodaj odpowiednio rzeczy, które mogąuczynić rozmowę atrakcyjną

Nie. 3 Wymagana pomoc przy projektowaniu jest wykorzystywana w oparciu o Twoje dane osobowe, które podałeś zgodnie z kwestionariuszem, w celu przesłania Ci rzeczy za pomocąmachnięcia.

Nr 33 Szkic stołowy

Nr 1 Na stole leży wiele listów

Nr 2 Spróbuj przeciągnąć podświetlone litery do rogów stołu, aby utworzyć słowo

#3 Ułóż litery w odpowiedniej kolejności, tzn. jeśli w lewym rogu tabeli masz przykładowe „Bu”, to spróbuj w prawym rogu wpisać „ch”, by otrzymać słowo book

Nr 4 Celem jest wypędzenie wszystkich liter ze stołu i rozszyfrowanie słów, które się za nimi kryją

NIE. 34 Wpadka

Gracze nr 1 chowają się za płotem

Nr 2 Ogrodzenie posiada specjalne perforacje

Nr 3 Jako gracz na telefonie komórkowym spróbuj wcisnąć owoce w dziurkacz dostępny na dole ekranu

Nr 4 Z procy wróbelowej wstrzel owoc w odpowiednią część dziury w płocie

Nr 5 Gracze za płotem czekają aż owoce zostaną przetrzucone, aby je podnieść i przetrzucić z powrotem przez płot, aby gracze korzystający z telefonów komórkowych mogli je posiekać, jak w grze Fruit Ninja.

Nr 6 Staraj się zasypywać płot owocami, aby zasłaniać przeciwnikom widoczność i zdobywać coraz więcej punktów

Nr 7 Jeśli zakryjesz płot, gra się kończy i przechodzimy do następnego poziomu, gdzie trudno jest dokończyć płot owocami

nr 35 Okeyko

Nr 1 Na ekranie widocznych jest kilka okienek „okna”.

Za tymi oknami ukryte są emotikony nr 2

Nr 3 Wiele okien jest brudnych i oślizgłych

#4 Spróbuj wyczyścić okna dotykaniem, aby odsłonić znajdujące się za nimi emoji

Nr 5 Czy posiadasz m.in. B wyczyścił okno i emoji stał o się widoczne, spróbuj utworzyć je rękawkami Mario i zebrać je

#6 Zbierz jak najwięcej emoji, połącz je z innymi widocznymi emoji, aby uzyskać kombinacje

Nr 7 Podczas czyszczenia należy zachować ostrożność i dokładność, ponieważ szlam stale brudzi i blokuje szyby.

#8 Ostatecznie musisz stale zbierać emotikony, aby za zdobyte punkty móc kupować nowe okna.

nr 37 The Funreal

Nr 1 Tutaj próbujesz pogrzebać zombie lub nieumarłych, którzy nadchodzą na ciebie ze wszystkich stron

Nr 2 Aby to zrobić musisz wykopać odpowiednie groby i wykopać odpowiednie pozycje, aby zombie w nie wpadły

#3 Zombie nadchodzące wszystkich stron, co oznacza, że mogą zaatakować Cię w promieniu 360 stopni

#4 Musisz zatem ustawić pułapki i przeszkody dla zombie, aby zwabić je we właściwe strony, tam, gdzie znajdują się wykopane groby

Nr 5 Za każde zombie, którego zaprowadzisz do grobu, otrzymasz literę alfabetu, dzięki której możesz odblokować elementy na swojej tablicy wyników, gdy zbierasz dane słowo w odpowiedniej kolejności

Nr 6 Przedmioty to duchy posiadające różne zdolności, które umieszczają na trasie i w miejscu, w którym przebywają zombie, aby je osłabić i ewentualnie zatrzymać na krótki czas lub całkowicie zniszczyć

Nr 7 Stale kopaj nowe groby na poziomie koła 360 stopni i zwabiaj zombie do wykopanych dołów, aby otrzymywać listy, dzięki którym będziemy mogli ułożyć słane wyświatlane słowo we właściwej kolejności

Nr 8 Gra jest ograniczona czasowo, postaraj się wprowadzić jak najwięcej zombie do grobów, w przeciwnym razie zajmą i przegrasz grę

Nr 9 W trakcie gry zombie otrzymują broń, której używają przeciwko nim, uniemożliwiając im korzystanie z przedmiotów i duchów

Nr 10 Na przykład, jeśli osiągniesz pierwszy poziom w kręgu, przechodzisz teraz do innej formy projektu poziomu i uzyskujesz inny przebieg gry

Nr 37 Nimbelbump

Nr 1 Popchnij kamienie, skały z zamku w dół, dotykiem (miękkim, średnim, twardym)

Czy skała lub kamień stanie się bardziej krucha, czy nie, gdy spadnie?

#2 Poniżej przesuwasz George'a jako maniaka, od lewej do prawej, uzbrojonego w procę wróbelową która rozprasza spadające kamienie lub skały w powietrze

Nr 3 Drugi gracz łapie rozrzucone kamienie swojákataapultą rzuca je z powrotem na zamek

Nr 4 Odrzucone kamienie służy do budowy rozbudowy zamku

Nr 5 Postaraj się zmiażdżyć wszystkich precyzyjnie i tak szybko, jak to możliwe, a następnie katapultuj kamienie lub skały, aby ukończyć zamek

Nr 6 Za rozczłonkowanie i katapulty przyznawane są punkty, które możesz wykorzystać na zakup nowych, ulepszonych narzędzi umożliwiających lepsze postępy w grze

Nr 38 Persicoupeld

#1 Spróbuj połączyć ze sobą rury o odpowiednich wymiarach

Nr 2 Woda przepływa przez połączone rury

Nr 3 Należy napełnić cysterne wodą ponieważ rury są atakowane przez bomby, co może spowodować pożar-

dziesięć

#4 Jeśli tak się stanie, spróbuj za pomocą węży zgaszyć płonące rury wodą ze zbiornika na wodę

Nr 5 Pompuj wodę ze zbiornika do węży, naciskając naprzemiennie przycisk (miękki, średni, twardy).

Nr 6 Nadlatujące bomby również muszą zostać zniszczone, dzieje się tak, gdy złapiesz je rękawicą jednocześnie nie łącząc rury, które należy układać w różny sposób w zależności od systemu puzzli!

Nr 39 Carfuzer

Nr 1 2,785 D grafika Samochody jadąz lotu ptaka lub jadąz perspektywy trzeciej osoby na start.

Nr 2, podobnie jak na arenie, samochody muszarywalizować naprzeciw siebie

Nr 3 Oznacza to, że e każ dy samochód jest uzbrojony w sł owa

#4 Strzelaj lub otwieraj ogień w litery w innym pojeź dzie

Nr 5 Spróbuj wypeł nić cały samochód literami

Nr 6 Gdy samochody wjeż dż ająna arenę, na ziemi pojawiająsię róż ne sł owa

Nr 7 Nał adowane samochody z literami nad polami gospodarza i sł owem, które należ y uł oż yć, widnieje na tablicy rejestracyjnej

Nr 8 Oznacza to, że e pojazd samochodowy, który ma swoje zał adowane litery, powinien być tym wł aś ciwym, którym moż na odpalić drugi samochód, np.: B pierwsze litery tablicy rejestracyjnej do rozszyfrowania i rozbicia.

Mił ej zabawy z Wordem Carfuzerem

Nr 40 Bubblemean

Nr 1 Na wys wietlaczu pojawiajasię bępelki wody w róż nych kombinacjach kolorystycznych

Nr 2 W bępelkach wody znajdujasię cyfry takie jak: B 5+5 Nr 3 W górnej częś ci wys wietlacza pokazywany jest wcześ niej ustalony wynik, taki jak: B 10 podano nr 4 Wynik jest

koloru zielonego, zatem bępelki muszazostać uł oż one przez audytorów w odpowiednim momencie, aby wynik był prawidł owy

Nr 5 Jeś li zł oż ysz bańkę w 10, bańka stanie się większa. Teraz musisz uderzyć w tę bańkę aktywowanym przez to harpunem, aby moż na był o rozpoznać wynik

Nr 6 Jeś li trafisz harpunem w niewł aś ciwe osoby, audytorzy rozproszasię pomiędzy bępelkami

Nr 7 Dotknij odpowiedniego połączenia np.: W bępelkach, aby uzyskać wynik reaktywacji harpuna

Nr 8 Kolejny poziom, który moż na wyczarować na nowo, zamiast cyfr oferuje litery, np.: B sł owo bańka

Nr 9, musisz uł oż yć to sł owo, stosuję tę samęprocedurę gry!

Nr 41 Nokaut

Nr 1 Chł opiec biegnie róż nymi ś cież kami lub schodami

Nr 2 Próbuja wspinac się po ś cież kach lub schodach, musi nieś ć na plecach krzesł o

Nr 3 Krzesł o słu ż y do ł apania róż nych specjalnych ulepszeń

Nr 4 Ulepszenia słu ż ą poprawie szybkoś ci biegu i róż norodnoś ci skoków

Nr 5 Staraj się zbierać ulepszenia spadaję z góry i móc ł atwiej wspinac się po schodach lub ś cież kach na górę

Nr 6 Podczas biegania i skakania należ y robic przerwy, w przeciwnym razie postać zmęczy się na schodach

Nr 7 Drugi gracz moż e wskoczyć na krzesł o i usiã ć, aby stamtãł oddac „pukanie” w spadajęce przedmioty lub pomoc niosęemu go graczowi wspiã się na wyż szy poziom lub ś cież kę, aby skoczyć lub wspiã się na górę.

Dzięki drabinom i przeszkodom ł atwiej jest pokonac stopnie, aby ł atwiej dostac się na szczyt

nr 42 Pupał abon

Nr 1 Wedł ug szablonu skł adane są róż ne wzory kartonowe

Nr 2 Skł adanie polega na próbie umieszczenia lub obrócenia telefonu we wł aś ciwych kierunkach

Nr 3 Czy posiadasz m.in. B z kilka wibracjami, otrzymasz wzór lub szablon do malowania jako obiekt wirtualny

#4 Postaraj się stworzyc jak najwięcej obiektów, takich jak:

Jako obiekt szablonowy dostępn y jest dom, zwierzę, samochód, ogród i wiele więcej

#5 Pomaluj te obiekty pędzlem i wykaż się kreatywnoś cią

Nr 6 Na koniec moż esz wyst ac przedmioty do domu swoim bliskim w postaci kartonowych wzorów, pomalowanych i wyhaftowanych

nr 43 Wilmu

Nr 1 Do wyboru jest obrotowa karuzela z różnymi flagami krajów

Nr 2 Naciśnij przycisk Odtwórz, a zostaniesz połączony z uczestnikiem Wilmu, który aktualnie ma otwartą aplikację i z niej korzysta

Nr 3 Przekaż mi krótką wiadomość składającą się ze 130 znaków, opisując swój codzienny tryb życia i opowiedz, jak minął Ci dzień

Nr 4 Krótka wiadomość jest tu umieszczona przez tu umacza, który jest dostępny do aktywacji w postaci ikony

Nr 5 Masz 60 sekund. Czas napisać tę krótką wiadomość, aby utworzyć krótką wiadomość

Nr 6 Jest to atrakcyjnie zaprezentowane z modulatorem zmniejsza cenę twarzy

Nr 7 Jeśli z danego dnia lub weekendu uzyskasz „lajka” pod swoją historię, otrzymasz dodatkowe sekundy na kolejne nagranie krótkiej wiadomości tekstowej „SMFT”

#8 Zbuduj więcej sekund na rozmowę, dodając zabawy do swojego dnia, próbując dostarczyć coś osobie z karuzeli

Nr 44 Bouldersmirk

Nr 1 Trzeba się wspiąć na dużą skałę

Nr 2 Gracz widzi na stole podane litery

Nr 3 Rzuca list na gładką, na miejsce, które zaczyna się wieść konturami

Nr 4 Litera pozostaje na swoim miejscu, teraz gracz próbuje podciągnąć się po wskazanych punktach wektorowych litery

Nr 5 Zrób to jeszcze raz, zostanie utworzone połączenie z następną literą

#6 Połącz litery, używając punktów wektorowych, które pełnią rolę kotwic, aby wspiąć się o jeden stopień wyżej na szczycie skały

#7 Bądź jak Spiderman i spróbuj ułożyć słowo. Daje to więcej punktów i ułatwia wspinaczkę, dzięki czemu możesz wspiąć się po skale na szczyt

Nr 45 Diatomizacja

Odtworzy się pokaz slajdów nr 1, zostaną pokazane różne obrazy

Nr 2 Zapamiętaj obrazki bardzo dobrze, bo trzeba je wstawiać w różne kształty

Nr 3 Kształty wahają się od kwadratu do cylindra

Nr 4 Spróbuj powiązać kształt lub kratkę tak, aby powstał obraz

#5 Umieść punkty wektorowe na kształtach i zniekształć obraz według własnego uznania

Nr 6 To stwarza nowe perspektywy, które tworzą nowy obraz

Nr 7 Naciśnij przycisk „Diatomizacja”.

i uzyskaj siatkę poprzez obraz AI renderujący nowy obraz połączenia dla Twoich koszulek lub innych materiałów

Nr 46 Pogłębienie widel

Nr 1 Na parkingu leż ąporozrzucane europalety

Nr 2 Spróbuj sklasyfikować palety według istniejącego, poprawnie przypisanego koloru z informacją wadze.

nie

Nr 3 Palety zapalając się na parkingu, widły wózka widłowego muszą mieć odpowiedni kolor w odpowiednim czasie, aby móc podnieść kolorowąpaletę

Nr 4 Waga cekińców jest różna i wpakujesz się w kłopoty, jeśli nie będziesz przestrzegać kolejności ich zbierania, czyli np. B paleta w kolorze zielonym waży 10kg, jest w kolorze zielonym, półka z przegródkami to m.in. B z 10 otwartymi przegródkami

Nr 5 Do pierwszych 5 przegródek należy przypisać zielone palety, ale waga przegródek jest różna i kolor przegródek zmienia się tam i z powrotem, dlatego należy pobrać z parkingu palety o odpowiednim kolorze i wadze Partia jest zdefiniowana dla przedziału półki

Nr 6 Palety przypisane są do odpowiednich przegródek

regałówowych w określonym kolorze i odpowiedniej wadze

Nr 7 W kolejnym kroku możesz załadować palety emoji, ale ostrożnie, ponieważ boczne rozporki przegródek półek wyswietlają emoji, różne i naprzemienne, w sposób pomieszany

Nr 8 Półki ustawiamy obok siebie w celu uzupełnienia ewentualnych połączeń cekińców

Nr 9 Oznacza to, że jeśli ułożysz te palety na górnej półce w przegródce, a na środkowej półce w przegródce 2 i ułożysz je na dolnej półce w przegródce 3, stworzysz połączenie, które można połączyć po przekątnej

Nr 10 Po utworzeniu tego połączenia palety znikają półki i masz teraz miejsce na pasujące zadanie emoji Nr 11 Zbieraj wagę, kolor, punkty przypisania, po przekątnej lub liniowo, aby kupić ulepszenia

#12 Dodaj emoji we właściwej kolejności i załaduj magazyn, aż się zapełni #13 Nie zapomnij, co

podnosisz i ustawiasz, i układaj je we właściwej kolejności

Nr 47 Stripfire

Nr 1 2785 D Graphic Samoloty latają od doł u do góry, jak w strzelance 2D z lat 80. i zbierają różne litery

Nr 2 List należy najpierw zapalić, zanim będzie można go odebrać

#3 Tak się dzieje, gdy litera jest podzielona na punkty wektorowe

Nr 4 litera B np. B ma 6 wektorów połączonych w małe kółka, kółka też mają różne kolory.

Musisz więc użyć odpowiedniej broni palnej, aby aktywować punkty

Nr 5 Na początku podawane jest słowo dotyczące gry, np.: B „Książka”

Nr 6 Spróbuj aktywować kropki w różnych kolorach za pomocą pasującej broni palnej, aby litera zaświeciła się i była gotowa do podniesienia

#7 Chwyć obracające się litery wraz z ich punktami wektorowymi, aby aktywować i odblokować inne litery, dzięki czemu będziesz mógł połączyć słowo Książka dotykaniem

#8 Gdy ułóżysz słowo „Książka”, ulepszenia lub wrogowie, którzy wyglądają jak emoji, lecą twoją stronę

Nr 9 Jako dodatkową zabawę można wstawiać w litery latające nuty, punkty wektorowe w celu odtworzenia danego dźwięku

Załączenie liter i notatek lub wycinanie przeciwników i zbieranie ulepszeń przyznawanych jest 10 punktów

Nr 11 Na wielkie głosy można wybrać różnych muzyków. W tekstach muzyków znajdują się słowa, które powinny skojarzyć się w tej grze

nr 48 Rektorski sygn

Nr 1 Wybierasz kota jako postać z archiwum

Nr 2 Ten kot jest wyposażony w standardowe wyposażenie

#3 Gra rozpoczyna się z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby

Nr 4 Celem gry jest uwolnienie myszy, które ukryły się w zamku

Nr 5 Zanim będziesz mógł wywalczyć sobie drogę do zamku, musisz przejść kolejny etap w obszarze gry

Nr 6 Zbieraj podane litery, które ukryte są na placu zabaw jako słowa

Nr 7 Jeśli postawiono ci wymóg ukończenia tego, musisz go spełnić, w przeciwnym razie nie dostaniesz przepustki do mysiego zamku

Nr 8 Wymogiem w tym przypadku jest zebranie słowa „Rektorcat”.

Nr 9 Litery ukryte są w świecie gry, który przypomina efekt Guliwera

Nr 10 Jeśli znalazłeś już pierwszą literę, musisz bardzo uważać, aby jej nie zgubić, ponieważ przeciwnicy będą cię ścigać, aby ją zdobyć

Nr 11 I tak to kręci się tam i z powrotem, a oni próbują zebrać w świecie gry słowo „Rek-torcat” z literami rozrzuconymi po świecie Guliwera

Nr 12 Jeśli nie ma już żadnych liter, nastąpi pojedynek pomiędzy graczami, którzy już jakś znaleźli

#13 Jeśli stoisz twarzą twarż z przeciwnikiem lub blisko niego, spróbuj rzucić mu wyzwanie w Beat'm Up jak Smash Brothers Mario

Nr 14 Zbierz wystarczającą liczbę ulepszeń w świecie Guliwera, takich jak broń, techniki, ubrania, broje, ulepszenia i pojazdy, aby móc lepiej walczyć z przeciwnikiem. Nr 15 Jeśli wygrasz walkę, otrzymasz książkę -list o zaginięciu nr 16 Radar pokazuje, którzy przeciwnicy mają ten list, jeśli radar jest aktywowany

Nr 17 Gdy już odszukasz lub powalczysz o dane słowo „Rektorcat”, musisz znaleźć drogę do zamku myszy

Nr 18 W drodze do zamku otwarty ś wiat gry, który wcześniej nie był w 3D, zamienia się w 2D Jump N'Run Nr 19 Podobnie jak w przypadku Sonica czy Mario, musisz pokonać przeszkody w ś wiecie Guilver w 2D. Unikaj wrogowie, którzy blokują lub utrudniają dotarcie do zamku

Nr 20 Po dotarciu do zamku, ostatecznego miejsca docelowego gry 2D Jump N'Run, gra przeł ąza się z powrotem na grafikę 2785 D lub 3D. Nr 21 Wejdź na

zamek, jak w Twierdzy, i wejdź na zamek. As skaczesz z drabiny na drabinę i stopniowo docierasz na szczyt, odpychasz od siebie spadające przedmioty za pomocą broni lub harpuna, jak w Pang Pang. 22 Gdy już dotrzesz do zamku, musisz być wystarczająco szybki, aby złapać myszy ukrywające się w różnych katakumbach.

Nr 23 Po złapaniu wymaganej liczby musisz wrócić do domu. Dzieje się tak, gdy wracasz przez poziomy w odbiciu lustrzanym

#24 Bądź ostrożny i niezwykle czujny, gdy czas ucieka lub inny gracz próbuje zrobić to samo co ty.

Nr 25 Po złapaniu myszy zbuduj z nimi wioskę, a one pomogą ci ją chronić i dalej rozwijać

Przełęcznik Trekle nr 49

Nr 1 Traktor przejeżdża po siatkowym polu z różnymi aranżacjami, na których należy posadzić kwiaty

Nr 2 Zbierz wcześniej odpowiednie kwiaty, aby je dalej rozwijać, co oznacza, że potrzebujesz odpowiednich dodatkowych produktów, takich jak woda, nasiona, gleba, pszczoły itp., aby zasadzić pole

Nr 3 Przejedź traktorem po otwartym polu i posadź zebrane kwiaty według odpowiedniego wzoru, np.: B określone rośliny, takie jak róże, muszą zostać umieszczone na określonym polu, aby uzyskać wystarczającą liczbę punktów

Nr 4 Po obsadzeniu pola kwiatowego zgodnie ze specyfikacją siatki, spróbuj podobnie jak w Candy Crush lub Tetris dopasować do siebie odpowiednie kwiaty, aby je odbudować, a następnie zasadzić nowe pole

Nr 50 Overdicball

1 Próbujesz uratować dużą piłkę z ogromnego pokoju

Nr 2 Piłka odbija się zmiennie na wszystkie rogi i nie jest łatwo ją złapać

Nr 3 Kula ciągle zmienia kolor i trzeba próbować kliknąć na ściany i wypełnić je kolorem lub pokolorować tak, aby kulka przylegała do ściany odpowiednim kolorem

Nr 4 Jeśli uda Ci się w odpowiednim momencie nałożyć na ścianę odpowiedni kolor, kulka będzie się do niej przyklejać

#5 Teraz spróbuj przykleić pozostałe kule do ściany

Nr 6 Jeśli już to zrobiłeś, możesz teraz za pomocą wróbelkowej procy wystrzelić kulkę paintballową w kule znajdujące się na obracających się ścianach. Musisz także uzyskać odpowiedni kolor kulki tak, aby kulka przylegała do ściany, daje im za to punkty i w rezultacie znika

Nr 7 W przeciwnym razie kulki odbijają się od Ciebie i ponownie nabiorą innego koloru

Nr 8 Musisz potem odbijać piłki, bo ty zablokuj lub ponownie uruchom ekran

nr 51 Kengururun

Nr 1 Do wyboru są różne kangury, które możesz wyposażyć

Nr 2 Projekt trasy jest określony i wybór może być dowolny

Nr 3 W wieloosobowej wyścigowej możesz grać solo lub w trybie dla wielu graczy, w pojedynczej kampanii jako w pojedynkę lub w ramach wielu zawodów z innymi uczestnikami

Nr 4 Podobnie jak Mario Kart lub Crash Team Racing, na torze znajduje się wiele ulepszeń, które pozwalają ulepszyć kangury

#5 Staraj się być najszybszym lub najlepszym zawodnikiem na torze

#6 Udostępnij swoje kangury innym użytkownikom online i połącz je ze swoim archiwum kangurów

Nr 7 W grze pojedynczej, podobnie jak w przypadku wyścigu solo, który ma określoną trasę, musisz zbierać ulepszenia i dodatkowe czynności, aby zdobyć więcej punktów. Nr 8 W trybie wieloosobowym

ścigasz się według rangi i czasu, nie zapominaj o tym też Zbieraj ulepszenia, które służą do ulepszania kangura

Nr 52 Excalibur

Przycisk nr 1 Swip integruje się z muzyką YouTube, kliknięcie przycisku tworzy listę odtwarzania w historii napisanej w imieniu odpowiedniego tytułu utworu

Nie. 2 Podczas odtwarzania utworu śpiewane jest słowo lub 3 słowa, które po naciśnięciu Swip+ są zapisywane w tle. Jeśli li posłuchasz kilku piosenek i zapiszesz te słowa w zmiennej lokalizacji utworu, algorytm Swip połączy je ze sobą tworząc zdanie.

Nie. 3 Jeśli li połączyłeś zdanie, podejmowana jest nowa próba utworzenia drugiego zdania. Jeśli li ułożysz 5 zdań, otrzymasz akapit, który możesz wysłać autorowi piosenek, który mógłby kontynuować historię. Autor tekstu lub następny użytkownik może wykonać nowe przesunięcie i utworzyć odpowiadający mu akapit nr 4. Swipkiss oferuje możliwość stworzenia rytmu przesuniętej historii, który działa poprzez wybranie pasującego słowa z historii. Weźmy na przykład słowo „reputacja”.

Nr 5 Litera R jest podzielona na punkty wektorowe, co oznacza, że e punkt otrzymuje zdolność instrumentu. Dotykaj małych kółek, kropek wektorowych z miękkim, średnim i mocnym naciskiem i wyciągnij je lub do siebie. Naciskanie punktów powoduje wydawanie dźwięku, np. górny punkt - gitara, dolny punkt - fortepian, środkowy punkt - bas

punkt ukośny - flet i tak dalej

Nr 6 Słowo reputacja w tym przypadku składa się z 10 liter, zatem można stworzyć 10 warstw dźwiękowych, które następnie twórczo łączy się ze sobą tworząc beat.

Nr 7 Maszynę Beat Word można zintegrować z DJ-em i wywołać wiele emocji.

nr 53 Marmurowa Góra

Nr 1 Kulki umieszcza się na ś rodka koła, zał óz my, że każ dy gracz umieszcza 4 kulki na ś rodka koła, czyli w sumie 8

Nr 2 będzie wtedy miał razem 8 kulek

Nr 3 Spróbuj odepchnąć lub kliknąć te kulki ze ś rodka okręgu

Nr 4 Jeś li przesuną eś kulkę z pola z większą kulką moż esz ją zatrzymać

#5 Pole gry przypomina boisko do koszykówki, więc staraj się przesuwać kulki od ś rodka na zewnątrz

Nr 6 Jeż eli nie oddasz pierwszego strzał u, a kulki są na boisku, miejsce zostaje zapamiętane i jako koszykarz musisz uderzyć kulką w marmurowy kosz z tego pola, na którym znajduje się pił ka, Jeż eli nadal uderzasz, pił ka pozostaje tam, gdzie wyląduje. Nr 7 Znowu kulka wpada do kosza i trafia z powrotem na ś rodek pola

Nr 8 Ostatecznie w grze pojawia się pętla i musisz cał kowicie usunąć kulkę z pola

Nr 9 Jeś li spudł ujesz, otrzymasz literę, a mianowicie H, staraj się nie zdobywać Konia, w przeciwnym razie będziesz musiał oddać przeciwnikowi 3 kulki w ramach kary

Nr 10 Pole skł ada się z kilku okręgów, jeś li kulka przekroczy okrąg, otrzymasz punkty, które należ y osiągnąć jako cel, w naszym przypadku 300 punktów.

Nr 54 WoobleWooble

Nr 1 Zrób zdjęcie swojej pupy, a wirtualnie zamieni się ona w animowaną figurę

Nr 2 Na dole pojawiają się 3 kółka. Dotykaj ich miękkim, średnim i mocnym dotykem, aby spód zaczął się kołysać. Nr 3. Stukaj w kółka, które zapalają się w odpowiednim momencie. Aby zdobyć punkty i wygenerować określony dźwięk przy kółkach nr 4 Jeśli Ci się udało zakołysać tyłem i wygenerować dźwięk, to możesz z nim konkurować Rywalizuj z innymi graczami nr 5 W trybie vs. z przeciwnikami próbujesz generować dźwięki i symbole jak w Guitar Hero, aby zdobyć więcej punktów

Nr 6 Kiedy chwiejesz się na podzielonym ekranie, „chwiejesz się” aż do osiągnięcia określonej liczby punktów lub twój tył przestanie się chwiać

Nr 7 Ostatecznie, po zdobyciu punktów, zobaczysz twerk

Nr 55 Medisoundcat

Nr 1 Różne piłki odbijają się w ich stronę. Spróbuj rozbić je na mniejsze kulki za pomocą kocięcej łapy

Nr 2 Kolory piłek są różne i odbijają się w różny sposób w siatce

Nr 3 Po rozczłonkowaniu kulek należy je następnie uformować w kształty, czyli z małych kulek należy uformować np. pierścionek, kwadrat, prostokąt

Nr 4 Jeśli ułożysz kształt, otrzymujesz za to punkty. Teraz spróbuj umieścić kształt w siatce

Nr 5 W przyszłości siatki będą składać się z wielu małych kulek, które później zaczną wibrować

Nr 6 Spróbuj wcisnąć ścieżki kulki zgodnie ze specyfikacją tak aby można było wygenerować dźwięki

Nr 7 Celem jest znalezienie odpowiedniego dźwięku, który zachęci kota do zaśpiewania Ci piosenki

Nr 8 Jeśli udało Ci się nakłonić kota do zaśpiewania piosenki, w nagrodę otrzymasz voucher na swojego zwierzaka

nr 56 Bondsid

Nr 1 Wybieramy krzesła z archiwum lub sami je projektujemy

Nr 2 Masz do wyboru około 70 krzeseł o różnych kształtach, z których będziesz próbował zbudować piramidę

Nr 3 Bądź szybszy niż James Bond, czyli próbuj pomalować krzesła na różne kolory za pomocą pistoletu do paintballa

Nr 4 Krzesła należy ustawić według schematu w wyświetlanej sugerowanej palecie kolorów, w przeciwnym razie nie będzie możliwości ich dalszego układania

Nr 5 Przykładowo pierwszy stół został zbudowany w kolorze zielonym, więc następny może być niebiesko-czerwony, zawsze upewnij się, że James Bond celuje w krzesła i staraj się dotykami odpychać strzały z pistoletu paintballowego

Nr 6 Po złożeniu piramidy James Bond musi wskoczyć na odpowiednie krzesła, aby móc się na nią wspiąć

Nr 7 Wreszcie James Bond siedzi na najwyższym krześle w piramidzie, a teraz trzeba zmienić kolory krzeseł, aby piramida zachwiała się i stała się krucha, tak że James Bond z niej spadnie.

Nr 8 Jeśli James Bond spadnie o jeden poziom, gra wróci do ustawień

Nr 57 Mózg teraz niejszy

Nr 1 W mózgu wyś wietlane sąróz ne sklepy przeznaczone na sklep zakupowy

Nr 2 Wprowadź poniż sze dane, aby sklepy handlowe mogły wybrać dla Ciebie odpowiedni prezent

#3 Podaj swoją wagę, wzrost, wiek

Nr 4 Teraz przejdź do sklepu z aplikacją

Nr 5 Teraz masuj mózg miękkim, ś rednim, twardym dotykiem, pojawią się róż ne sklepy z propozycją prezentu

#6 Teraz wybierz sklep i idź tam

Nr 7 Przy kasie pokazujesz teraz sugerowany prezent, teraz otrzymasz taki prezent, jaki chcesz i otrzymasz na niego 13% rabatu. Mił ego oglądania i zakupów

Nr 58 Dyskoteka

#1 Spróbuj zbudować dużą dyskotekę

Numer 2 w dyskotecie, podobnie jak Guitar Hero, tworzony jest dźwięk do gry

Nr 3 Podobnie jak w strzelance 3D, próbujesz podbić generowaną kulę dźwiękową innych dyskotek lub, z perspektywy pierwszej osoby, wyeliminować innych graczy

Nr 4 Jeśli podbiłeś kulę dźwiękową musisz zainstalować ją w swojej dyskotecie i odtworzyć dźwięk innej dyskoteki, aby zdobyć punkty

Nr 5 Spróbuj zebrać inne kule dźwiękowe z dyskotek, aby odtworzyć dźwięk w swojej dyskotecie jak w Guitar Hero

Nr 6 Ale najpierw musisz wyeliminować wszystkich przeciwników

Nr 7 Podobnie jak w przypadku zdobycia flagi, teraz próbujesz przechwycić kulę dźwiękową

Nr 8 Jeśli w dyskotecie pozostał o 2 graczy, przełącz grę na perspektywę bijatyki

Nr 9 Celem jest zdobycie wymaganej liczby punktów, aby wygrać grę

#59 Sprzęt Dreamcast+

Nr 1 Na suficie, w miejscu, gdzie widać ciwie znajduje się lampa, zawieszona jest kula

Nr 2 W kuli znajdują się czujniki kamer 360°, które rejestrują Twój pokój w pomieszczeniu wirtualnej rzeczywistości

Nr 3 Piłka wyposażona jest także w głośniki oraz WiFi, Bluetooth, kartę SD i slot Blue Ray

Nr 4 Piłka również posiada wiele różnych kolorami i jest wyposażona w sterowanie głosowe

Nr 5 Jeśli włożysz płytę CD, gra będzie odtwarzana na Twoim palmtopie lub HDMI, adapter Wi-Fi przesyłany strumieniowo

#6 Masz teraz także urządzenie przenośne, takie jak Nintendo Switch, podłączone do piłki

Nr 7 Ostatecznie możesz oglądać nagrany pokój wirtualnej rzeczywistości na urządzeniu przenośnym i prezentować swoje produkty na pokaz

Nr 8 Od teraz Twój pokój zamieni się w świat gier 3D, który będziesz mógł wzbogacać o nowe produkty

Nr 60 DY YouTube Music

Utwory DJ YT 2 będą dostępne równolegle w YT Music i będzie można je odtwarzać.

Teraz otworzył się 2 odtwarzacze i pociągnął się odtwarzacz pośrodku do góry, otwiera się lista z kropkami wektorowymi, za pomocą której można technicznie koordynować utwory...

Prawa do uderzeń instrumentalnych punktów wektorowych listy i słowa pozostają przy autorach utworów muzycznych, a nowe uderzenia instrumentalne są udostępniane przez użytkowników i YT

Z poważaniem, DJ SWIP

Nr 61 Gospodyni domowa

Nr 1 Składasz mieszkanie z elementów 3D

Nr 2 Zrób zdjęcia istniejących produktów w swoim pokoju i zaimplementuj je w obszarze domu 3D

#3 Po wykonaniu tej czynności ci potrzebuj telefonem kilka razy w różnych kierunkach

#4 Teraz produkty w Twoim pokoju zostały pokolorowane i czekają na wyczyszczenie

Nr 5 Użytkownicy w Twoim pomieszczeniu starają się szybko i łatwo usunąć kolor produktów za pomocą rękawicy

Nr 6 Strzelasz także do produktów z armaty paintballowej

Nr 7 Jeśli już użytkownicy wyczyścili produkt, możesz teraz udostępnić innym użytkownikom, którzy wejdą do Twojego pokoju

Nr 8 Produkty mają teraz cenę po czyszczeniu, im szybciej produkt zostanie wyczyszczony, tym większy rabat otrzymasz po zakupie

nr 62 Darmin

Nr 1 Na dole wyś wietlacza wyś wietla się jelito. Wł óż do jelita emoji jedzenia, które lubisz lub które moż esz posmakować

Nr 2 Jelito daje mu pozytywnąinformację zwrotną jeś li moż na przewidzieć dopasowanie emoji jedzenia lub dobry smak

Nr 3 w górnej część ci wyś wietlacza znajduje się mózg połączony z jelitami. Po pozytywnym otrzymaniu informacji zwrotnej z jelit, mózg pokazuje wybór sklepów, w których dostępne sąodpowiednie produkty po niż szych cenach lub dostępne sązniż ki. będamogli ich odkupić

#4 Masz tylko 60 sekund na napełnienie wnętrzoś ci emoji jedzenia, aby uzyskać informację zwrotnąod mózgu i skorzystać z ofert

nr 63 Rednolo

Czerwone oczy nr 1 migają w górę i w dół, spróbuj w odpowiednim momencie dotknąć oczu, które pokazują liczbę od 1 do 49

Nr 2 Obracająca się karuzela oczu ma przynosić szczęście i przewidywać prawidłowe liczby w lotto

Nr 3 Wystarczy zaś piewać piosenkę do mikrofonu w odpowiedniej kolejności, czyli zaś piewać odpowiednie litery we właściwym czasie i we właściwym momencie

Nr 4 Kiedy piosenka zostanie zaś piewana i zaś piewane zostaną odpowiednie wersety, w oczach pojawią się cyfry od 1 do 49, następnie dotknij obracających się oczu i zapisz swoje liczby, które zostaną wygenerowane zgodnie z algorytmem śpiewania liter.

Nr 64 Babalaboom

Bomby nr 1 należy umieścić przed sejfem, zagadką pamięciową czyli umieścić bomby w odpowiednich punktach, aby móc otworzyć sejf po eksplozji bomb.

Nr 2 w sejfie znajdują się litery

Nr 3 Jeśli sejf się otworzy, musisz wyłowić wymaganą liczbę liter, aby znaleźć rozwiązanie dla następnego sejfu. Musisz użyć wędki, aby rozpoznać właściwe pozycje i niczym w przypadku łowienia okoni firmy Sega, wyciągnąć wędkę w odpowiednim momencie i wyłowić litery porzucane po całym sejfie nr 4.

Po złapaniu wymaganą liczbę, musisz teraz znaleźć słowo odpowiedzi na zapalenie kolejnych bomb

Nr 65 Scrollsid

Nr 1 Zintegruj paski przewijania z aplikacją What's

Nr 2 dwukrotnie dotknij ważnych wiadomości tekstowych, głosowych, obrazkowych i oznacz je gwiazdką

Nr 3 Jeśli przewiniesz w dół, pasek przewijania zatrzyma się w miejscu, które wcześniej zaznaczyłeś w historii jako ważne

Nr 4 Pasek przewijania zmienia kolor w zależności od wagi tekstu, głosu, fragmentu obrazu

Nr 5 Zmień kolor gwiazdki, aby wskazać ważność wiadomości głosowych, tekstowych i graficznych

Nr 6 Aby szybciej dotrzeć do najważniejszych punktów, przewijasz od góry lub od dołu, a pasek przewijania zatrzymuje się w najważniejszym punkcie

Nr 7 Zapisz wiadomości głosowe, tekstowe i graficzne oznaczone kolorowymi gwiazdkami w archiwum kolorów, a następnie po prostu dotknij koloru gwiazdek, a przejdziesz do pozycji informacyjnej

Nr 66 Diabelski blask

Nr 1 Charakter diabeła wkracza na wyższy poziom
zmiennie przesunięty we wszystkich kierunkach

Nr 2 Kliknij obszar warstwy, w którym w odpowiednim momencie stoi diabeł i
spróbuj przypisać kolor z dźwiękiem do obszaru warstwy za pomocą miękkiego,
średniego, dotykowego

3 Spróbuj zmusić diabeła do tańca

nr 4 Kiedy diabeł zaczyna tańczyć, wyrastają mu rogi, które są już jakby łapacz
rzucanych pierścieni

Nr 5 Teraz spróbuj rzucić pasujące pierścienie w właściwym kolorze na
naprzemienne kolory rogów diabeła.

Pierścienie są rejestrowane tylko wtedy, gdy kolor odpowiada obszarowi dźwięku,
w którym diabeł stoi na równym obszarze

Nr 6 Po umieszczeniu wszystkich pierścieni na rogach zostaną wzięte

Nr 7 Następnie diabeł wypycha pierścienie z powrotem na wysiłek i teraz
musisz w odpowiednim momencie uderzyć je harpunem odpowiednim kolorem
harpuna, aby zdobyć punkty i sprawić, że znikną z ekranu

Nr 8 Podobnie jak w Guitar Hero, różne symbole diabeła należy uderzać
harpunem w pierścienie, aby diabeł mógł ponownie skakać z poziomu na obszar
lub z obszaru na obszar

Nr 9 Niech diabeł zatańczy od nowa i rywalizuje o wyższy wynik w trybie
wielosobowym z innymi użytkownikami

nr 67 Guitantre

Nr 1 Skieruj gitarę w stronę telewizora i jednocześnie nie śpiewaj piosenkę jako karaoke przez zestaw słuchawkowy

Nr 2 Litery piosenki pokazują punkty wektorowe, które musisz grać równolegle na swojej gitarze

Nr 3 Spróbuj trafić w punkty wektora dźwięku. Jeśli nie zagrasz właściwych okręgów punktowych za pomocą miękkiego, średniego i mocnego dotyku na gitarze, nie otrzymasz żadnych punktów ani ulepszeń

Nr 4 Twój głos musi być śpiewany wysokimi i niskimi tonami, tak aby pasował do karaoke, w przeciwnym razie litery będą skakać w górę i w dół, co utrudni odtworzenie

Nr 5 Jeśli skończył się śpiewać piosenkę i zagrał ją na gitarze zgodnie ze schematem wektorów literowych, możesz wybrać nową rywalizować z konkurentem w trybie Vs

Nr 6 Spróbuj nadać brzmieniu gitary nowy akcent lub smak, generując instrumenty na gitarze w inny sposób, stosując miękkie, średnie i mocny nacisk

Nr 7 Ulepszenia są zbierane w trakcie gry, aby uczynić grę łatwiejszą i przyjemniejszą na przykład niektóre frazy w karaoke można pominąć i nadać piosence nowy smak

Nr 8 Jeśli nadał piosence nowy charakter, możesz sprawdzić ją online i zapisać w archiwum popularności, do którego mają dostęp wszyscy użytkownicy tej gry i mogą spróbować ją stworzyć

Rójka nr 68

Nr 1 Kaczki wypuszczają z ust litery z zagrody. Spróbuj je złapać dotykiem i wydostać się z nich
uformować słowo

Nr 2 Gdy tylko znajdziesz słowo, zostanie ono przekształcone w kropki wektorowe i będzie latać w powietrzu

Nr 3 Strzelaj do wektorów słowa, a otrzymasz notatki, które spróbujesz ułożyć w rytm, który sprawi, że kaczki zatańczą

Nr 4 Teraz możesz złapać tańczące kaczki za pomocą siatki i zdobywać punkty

Nr 5 Im dłużej kaczka tańczy, tym trudniej ją złapać i zmienia kolor, dlatego należy zwrócić szczególną uwagę na kolor siatki, który stale zmienia się w zależności od innych kolorów

nr 69 Klatkadevila

Nr 1 Jeś li w windzie siedzi 6 osób, spróbuj wydać do nich głosne dźwięki

System dźwiękowy podłączony do windy powoduje paranoję. Wrzeszcząc wykrzykującą się do mikrofonu telefonu komórkowego.

Nr 2 Kiedy już to zrobisz, a ludzie będą się ze sobą komunikować, nad głowami ludzi pojawią się litery, które mogą pomóc w dostaniu się do kolejnej windy i ostatecznie dostać się na szczyt wieżowca

Nr 3 Spróbuj użyć konsoli dźwiękowej, aby pobudzić ludzkie mózgi, aby w przyszłości ci pojawiały się nowe litery

Nr 4 Jeżeli został o rozpoznane słowo rozwiązania, wpisz je w panelu sterowania systemem windy, aby móc dostać się na kolejny poziom windy

Nr 5 Celem jest skłonienie ludzi do przemyslenia dźwięków, aby mogli dostać się do następnej windy

#6 Aby winda ruszyła, musisz podnosić telefon w górę i w dół

Nr 7 Jeżeli udało Ci się rozwiązać grę słowną lub historię diabła, dotrzesz na najwyższy punkt wieżowca

Nr 8 Kiedy dojdiesz do najwyższego punktu, skaczesz z wieżowca i próbujesz wylądować w karetce, gdzie twój mózg jest technicznie modyfikowany nowymi słowami, dzieje się tak, gdy ciągniesz punkty wektorowe swojego imienia w różnych kierunkach i pobudzasz myślenie tak, aby móc ponownie ruszyć na start, aby móc zająć kolejny wieżowiec, aby poznać nową historię.

Nr 70 Pubcrawler

#1 Różne osoby klikają obszar, który przesuwa się w przód i w tył na wysłanym ekranie. Podobnie jak w grze logicznej typu memory, musisz zapamiętać wysłane napoje, które po krótkim czasie znikają

Nr 2 Po pomyślnym układanki pamięciowej musisz teraz zebrać napoje do pudełka z napojami, jak w grze Fruit Ninja. Masz do wyboru kilka skrzynek z napojami, spróbuj złapać logo firmy na napojach lub napoje w skrzynkach firmowych

#3 Robiąc to, musisz unikać bomb i rak, które próbują niszczyć lub zabrać twoje napoje

#4 Palcem dotykaj latających dloni z dala od nadlatujących butelek, tak jak bomb

Zbieraj punkty, łapiąc butelki i wkładając je do pudełka

Uważaj, aby włożyć do pudełka odpowiednie butelki, w przeciwnym razie będziesz musiał zacząć od nowa i ponownie rozwiązać zagadkę pamięciową

Nr 5 Należy także przypisać butelkom odpowiednie logo za pomocą dotyku, dzieje się to w momencie naklejenia odpowiedniego logo na butelki w powietrzu. Butelki zwalniają, gdy są bardzo blisko przed tobą. Obróć butelkę we właściwym kierunku, aby przenieść ją do pudełka.

To pole przesuwa się od lewej do prawej na dolnym wysłanym ekranie. Następnie pociągnij butelki w dół, aby je złapać

Nr 6 Po wypełnieniu pudełka otrzymasz kupon upominkowy, który możesz zrealizować w swoim ulubionym barze

Nr 71 Punchinyourface

Nr 1 Zrób zdjęcie swojej twarzy smartfonem, teraz, tak jak podczas walki na Super Nintendo, dostajesz rękawice bokserskie, aby jąedytować

#2 Spróbuj naprzemiennie naciskać przyciski A i B i uderzać w twarz jak klaun cyrkowy wychodzący z pudełka

wyskakuje i zmienia się

#3 Uderz w twarz, zdobądź literę w miejscu, w którym zostawił ci cios

Nr 4 Litera jest teraz podzielona na punkty wektorowe. Spróbuj trafić w punkty wektorowe, aby otrzymać punkty i dźwięk instrumentalny z różnych instrumentów

Nr 5 Na górze wysłanacza znajduje się słowo, które należy rozszyfrować uderzając pięścią w twarz, dlatego należy uderzać rękawicami bokserskimi w różne miejsca na twarzy, aby odblokować litery z punktami wektorowymi

Nr 6 Jeśli wystukał ci dane słowo i trafił w punkty wektora, otrzymasz punkty i wygenerowany dźwięk, który sprawi, że twarz ponownie zatańczy

Nr 7 Ostatecznie możesz grać w grę na podzielonym ekranie i dowiedzieć się, kto ma lepszy dźwięk lub lepsze trafienia, i zdobyć więcej punktów za słowa

Bieg Oazy nr 72

Nr 1 Jesteś na bezludnej wyspie i próbujesz dotrzeć wyznaczoną Ci trasę przez oazę gumowym pontonem

Nr 2 Wokół oazy rozmieszczone są armaty, które utrudniają ukończenie trasy.

Nr 3 Armaty wystrzelują w twoją stronę litery

z punktami wektorowymi, co oznacza, że musisz spróbować wyeliminować punkty wektorowe po prawej stronie. Ilość czasu i staraj się uwolnić od nich litery, aby móc zdobyć list nr 4. Zbierz jak najwięcej listów, aby zbudować ścieżkę prowadzącą do skarbu. Umieść litery na wodzie i popłynij nimi do następnego punktu kontrolnego

Nr 5 Po dotarciu do skarbu musisz teraz znaleźć prawidłowe rozwiązanie z liter, aby otworzyć skarb i zdobyć nowe ulepszenia. Nr 6 Trasa biegnie dalej, aż nie będziesz już mógł zbudować

drogowskazu z litery, więc... szukaj liter, które chcesz przechwycić i uderzaj w pokazane ci punkty wektora. Nr 7 Armaty są używane przez innych

użytkowników i urozmaicają twoją reakcję lub otrzymujesz odpowiednie litery, aby zbudować drogowskaz do następnego

Tropy do skarbów nr 8 Ostatecznie musisz ukończyć wyznaczoną trasę, kończy się czas, a za zbieranie liter dostajesz ulepszenia i punkty

Nr 73 Swishcar

Nr 1 Wybierz samochód w 3D swojej ulubionej marki

Nr 2 Pokryj całą powierzchnię reklamą w widoku 360 stopni

#3 Strzelaj do migających reklam obracającego się samochodu za pomocą pistoletu do paintballa

Nr 4 Jeśli trafisz na podświetlaną powierzchnię reklamową zostaniesz przeniesiony na stronę producenta firmy

Nr 5 Najważniejszym wydarzeniem jest to, że samochód znajduje się w siatce 3D i obraca się zmiennie

Nr 6 Przykładowo, jeśli odpalisz 3 reklamy z rzędu, możesz powiększyć reklamy, aby móc lepiej w nie trafić

Nr 7 Ostatecznie producenci umieszczają odpowiednio mikro i śródek.

Duże reklamy w formacie pikselowym na Twoim pojeździe, aby umożliwić w przyszłości ci pierś cię sponsorski

Nr 8 Masz raz dziennie w ciągu 60 sekund trafić na jak najwięcej witryn reklamowych

Nr 9 Każde trafienie wybranych graczy, którzy przeżyli karuzelę twarzy, trafia do 0,03 centa na cele potrzebujące

Nr 74 Baszkisz

Koszykarze nr 1 są mieszczeni na boisku w formie kręgli i próbują zamienić piłkę w pierś cień

Nr 2 Chatki z kręglami mają różne pola w różnych kolorach. Nr 3 Spróbuj pokolorować

całe pole w jednym kolorze, używając kolorowych chatek z kręglami i próbując znaleźć kulkę, która również ma określony kolor, gdy kolorowe pole pojawi się w polu pierś cień

Nr 4 Na przykład, jeśli trafisz w 3 pola oznaczone kolorem czerwonym, wystarczy trafić tylko w 2 pola w kolorze czerwonym, tak aby pozostała gra zmieniła kolor na czerwony

Nr 5 Spróbuj pokolorować całe pole na czerwono. Dzieje się tak, gdy nadchodzi kolej gracza i stoi niedaleko odpowiedniego pola koloru przed pierś cieniem, aby uderzyć go piłką

Nr 6 Następnie piłka zabarwia boisko, gdy się na niej zatrzyma, pierwszym wrzutem piłki do ringu spróbuj trafić w szpilkę tak, aby czapka jako pierwsza nabrała pożądanego koloru.

Nr 7 Jeśli pokolorowałś czapkę, musisz poczekać, aż piłka dotrze na Twoje pole i stamtąd będziesz mógł uderzyć w pierś cień odpowiednim kolorem

Nr 8 Po trafieniu pole zmienia kolor od miejsca, w którym rzuciłś

Nr 9 Celem jest pokolorowanie boiska jak w Ryzyku i zbieranie punktów, gdy piłka wpadnie do ringu

Nr 75 Marbelbash

Nr 1 W środku gry znajduje się duża kula magnetyczna, okrąg wokół piłki. Na okręgu po lewej stronie znajduje się statek kosmiczny typu R, który może obracać się o 360 stopni wokół kuli magnetycznej. Po prawej stronie znajduje się kolejny statek kosmiczny typu R

Nr 2 Kula magnetyczna przyciąga do siebie najróżniejsze rzeczy, w tym przykładowe litery, które w momencie strzału w statek kosmiczny są podzielone na punkty wektorowe i przedstawiają kółka, w które trzeba ostatecznie strzelać, aby móc bezpiecznie złapać kulę litera w polu magnetycznym

Nr 3 Jeśli nie trafisz we wszystkie punkty wektora litery, może się zdarzyć, że wejdzie ona w kontakt z polem magnetycznym i je osłabi, co nie powinno mieć miejsca na końcu poziomu

Nr 4 Otrzymujesz punkty za każdy wystrzelony punkt wektora, a tym samym za złapaną rozwiązaną literę

#5 Część ciowa po kilku kombinacjach otrzymasz ulepszenia dla swojego typu R, takie jak statki kosmiczne

Nr 6 Gra toczy się w parach i każdy może określić kierunek w kręgu, w którym może się poruszać, czyli o 360 stopni, w tym przypadku może na też wyrwać się z kręgu i zostać wciągniętym na pole gry.

Nr 7 w polu magnetycznym podane jest słowo, do którego należy konkretnie dotrzeć i rozwiązać je z wlatujących liter. Nr 8 W stronę ciebie lecą tylko litery, ale także kulki w różnych kolorach, które musisz wystrzelić osobno, w aby chronić magnes, który ma pasek energii. Aby to zrobić, użyj odpowiednie narzędzie broni, aby odświeżyć i wyeliminować wymagane wymagania przeciwników na polu gry, tj. Kulki lub litery.

Nr 9 Do Twojej dyspozycji trafiają tylko litery, ale także kulki w różnych kolorach, które musisz wystrzelić osobno, aby chronić magnes posiadający pasek energii. Aby to zrobić, użyj odpowiednie narzędzie broni, aby odświeżyć i wyeliminować wymagane wymagania przeciwników na polu gry, tj. Kulki lub litery.

Nr 76 Bestia z gór

Nr 1 Na górę trzeba się wspiąć, co oznacza, że aby wspiąć się na górę, musisz wraz ze swoją postacią przejść z jednego etapu górskiego na drugi

#2 Aby przejść od początku do następnego etapu, musisz wykonać następującą czynność

#3 Rzucaj literami w górę, litery mają punkty wektorowe, których możesz użyć, aby utrzymać się na górze

#4 Masz do wyboru kompletny alfabet, który pomoże Ci wspiąć się na górę z literami i ich punktami wektorowymi

Nr 5 Na przykład, jeśli rzucisz na zbocze literę K, która ma około 5 punktów wektorowych, możesz przypiąć linę do punktów wektorowych, aby umieścić następną literę w innym miejscu niż stamtąd

Nr 6 Użyj na zmianę całego alfabetu, aby znaleźć najszybszą drogę na szczyt

#7 Poruszaj się od litery do litery i zbieraj dodatkowe ulepszenia, które ułatwią Ci grę lub pomogą Ci pokonać przeszkody na drodze na szczyt

#8 Zwróć uwagę na kolory punktów wektorowych, ponieważ mają one różną moc i niektóre nie mogą być używane przez długi czas

Nr 9 Użyj linii na punktach wektorowych liter w odpowiednim momencie, aby szybko osiągnąć cel gry, a mianowicie wspiąć się na szczyt góry

Nr 10 Twoje punkty za wspinaczkę są przydzielane Tobie i im szybciej dotrzesz do celu, tym więcej punktów otrzymasz

#8 Zwróć uwagę na kolory punktów wektorowych, ponieważ mają one różną moc i niektóre nie mogą być używane przez długi czas

Nr 9 Użyj linii na punktach wektorowych liter w odpowiednim momencie, aby szybko osiągnąć cel gry, a mianowicie wspiąć się na szczyt góry

Nr 10 Twoje punkty za wspinaczkę są przydzielane Tobie i im szybciej dotrzesz do celu, tym więcej punktów otrzymasz

Nr 77 Wallmodo

Nr 1 Gracz próbuje złapać piłkę, musisz kontrolować gracza, a jeśli ci złapał piłkę, musisz rzucić ją powrotem na ścianę pomalowaną kropkami z literami

Nr 2 Spróbuj trafić w punkty wektorowe, aby wyeliminować literę. Ciągłe pojawiają się nowe litery, które możesz wyeliminować i zniszczyć

Nr 3 Każde punkty wektorowe tworzy szum instrumentalny, który następnie próbujesz przekształcić w nuty dźwiękowe, które można następnie połączyć w celu utworzenia Lind

Nr 4 Litery obracają się i z czasem stają się grubsze i węższe, co utrudnia wyeliminowanie i odrzucenie piłki

nr 78 Canwe

Nr 1 Punkty wektorowe litery widzianej z lotu ptaka należy naciskać szybko jeden po drugim, zgodnie z sekwencją

Nr 2 Pod pierwszymi literami pojawia się druga litera, którą należy również szybko przetworzyć

#3 Musisz przejść przez cały alfabet i dotrzeć do końca gry

Nr 4 Czas gra tutaj kluczową rolę, litery są czasami węższe lub grubsze, a kropki wektorowe wskazują kolejność kolorów, której należy przestrzegać, w przeciwnym razie trzeba będzie zacząć grę od nowa

Nr 5 Każde kliknięcie odpowiedniego koloru punktów wektorowych skutkuje odtworzeniem dźwięku lub nowym brzmieniem pasującym do rytmu

Nr 79 Haloweencrumb

#1 Latające dynie latają w dyniach są litery

Nr 2 Spróbuj rozbić dynie i odblokować je, aby litery zostały uwolnione. Nr 3
Jeśli odblokował eś literę, musisz teraz połączyć ją innymi
odblokowanymi literami, tworząc rozwiązanie polegające na słowie połącz.

Nr 4 Litery zawierają kropki wektorowe, które ś wiedzą informują
która litera pasuje do Ciebie za pomocą dotyku. Połącz ze sobą
kropki wektorowe i utwórz rozwiązanie odpowiadające
poziomowi, który umożliwi przejść cię do następnego

Nr 5 Wszędzie latają bomby i mnóstwo innych obiektów, które trzeba omijać lub
zbierać, aby lepiej dostać się do kolorowych dyń i następnie je wypuścić

nr 80 Następniwidok

Nr 1 Ułóż układ puzzle pamięciowe z ówczesnego muzeum widokowego, za którymi znajdują się litery z kropkami wektorowymi

Nr 2 Spróbuj trafić w punkty wektora tak, aby litery ponownie zniknęły i przyznaj im za to punkty

Nr 3 Celem jest pocięcie całego alfabetu według układu adanki pamięciowej lub wyeliminowanie liter wraz z ich punktami wektorowymi za pomocą broni paintballowej

Nr 4 Jeśli wyeliminowałeś wymagane litery wraz z zapalającymi się kropkami wektorowymi lub wyświecisz słowem, przechodzisz do następnego poziomu. Nr 5 Celem jest wzmocnienie pamięci i połączenie reakcji z nauką alfabetu

nr 81 Notatka namawiająca

#1 Mają dwa kształty przypominające linie gwiazd, które mają literę z kropkami wektorowymi na każdym końcu linii.

Nr 2 Jeśli dotkniesz punktów wektorowych miękkim, średnim, mocnym dotykiem, punkty lub okręgi zamieniają się w różne dźwięki instrumentalne, takie jak gitara, kontrabas, fortepian, flet itp. (które możesz uzyskać z programu np. B zna z Magix Music Maker)

Nr 3 Na przykład, jeśli delikatnie dotkniesz litery C w górnym punkcie wektora, wysłuchasz instrumentu, jak opisano powyżej, który możesz połączyć z innymi dotknięciami punktów wektora, aby stworzyć dźwięki nr 3 4 Spróbuj. Możesz zamienić podane słowo Kot w dźwięki na punktach wektorowych w rytm. 5 Podane słowa tworzą krótkie zdanie, które ostatecznie staje się rytmem

Nr 6 Sądnie gwiazdy przypominające linie. Jeśli wygenerowałeś słowo Kot z rytmem po lewej stronie gwiazdy, musisz teraz przekonwertować drugie słowo po prawej stronie na takt. Słowo po prawej to „Nie”.

#7 Spróbuj więc użyć punktów wektorowych jako instrumentów, aby na ich podstawie skomponować beat. Teraz połącz ze sobą obracające się kształty przypominające linię gwiazdy, słowo Kot+Nie, aby utworzyć rytm dźwiękowy

nr 82 Surfsid

#1 Surfer wpada w falę

Nr 2 Spróbuj połączyć pojawiające się litery z kropkami wektorowymi, aby nabrać większego pędu na fali i móc lepiej na niej płynąć

Nr 3 Na grzbiecie surfera siedzi 2 graczy, którzy za pomocą harpuna próbują storpedować przedmioty spadające na falę, tak aby fala pozostała wolna od przedmiotów i przeszkód, dzięki czemu można było lepiej surfować

Nr 4 Spróbuj połączyć podane słowo na tablicy surfującej, aby dostać się na kolejny poziom

Nr 5 Surfuj do punktów wektorowych litery, aby wykonać sztuczkę, używając miękkiego, średniego i twardego dotyku punktów.

Ren

Nr 6 Drugi gracz, który siedzi na grzbiecie surfera, również stara się zdobyć punkty, niszcząc spadające kulki jak w Pang Pang, aby utrzymać falę wolną od nich

Nr 7 Podczas jazdy na fali przełączasz się pomiędzy graczami, aby uczynić grę bardziej interesującą

Nr 8 Na podzielonym ekranie 4 graczy rywalizuje ze sobą aby zdobyć słowa, płynąc na falach, wykonywać sztuczki, zbierać punkty, a następnie przejść do następnego poziomu

Nr 83 Climseal

#1 Rzuć kropelkę na skalę z literami posiadającymi punkty wektorowe

#2 Spróbuj przypisać odpowiednią plamkę o właściwym kolorze do punktów wektorowych

Nr 3 Jeśli zaznaczyłeś wektory litery, której szukasz, zostanie ona odblokowana

#4 Skala zmienia się od góry do dołu w zależności od liter alfabetu, więc rzucaj kropelką dużym precyzją

Nr 5 Jeśli trafisz na inną literę, stanie się ona większa i zasłania ci widok na inne litery

#6 Celem jest ułożenie danego słowa we właściwej kolejności

Nr 7 Po umieszczeniu punktów wektorowych litera ta znika ze skali

Nr 8 Ostatecznie musisz trafić we właściwe litery wraz z ich punktami wektorowymi, aby utworzyć szukane słowo i przejść do następnego poziomu

Nr 84 Piłka siatkowa

Nr 1 Istnieje trzy pudełka z siatką wypełnione kulkami. Spróbuj potrząsnąć pudełkami z siatką telefonem komórkowym i zmień kolory. Nr 2 W pudełkach z siatką

znajdują się różne kolory, po potrząśnięciu telefonem komórkowym są one pomieszane

Nr 3 Teraz musisz otworzyć kratkę, aby dostać się do kulek i je wystrzelić. Nr

4 Przed kratkami latają litery. Spróbuj znaleźć słowo-odpowiedź do kratki

Nr 5 Dzieje się tak, gdy wstawiasz litery do siatki, a następnie próbujesz za pomocą dotyku połączyć je z wyrazem rozwiązania

Nr 6 Po dotarciu do słowa z rozwiązaniem otwiera się kratka i kolorowe kulki spadają

w twoją stronę. Podobnie jak w przypadku Pang Pang, musisz teraz połączyć kolorowe kulki harpunem, aby móc je ułożyć lub wykonać. znikają Nr 7 Po uwolnieniu pierwszego pola siatki z kulek, są teraz 2 inne,

które czekają aż je usuniesz. Nr 8. Otrzymujesz punkty za każde kolorowe połączenie lub strzał kulek. Nr 9. Ostatecznie jest 6 kulek. lewy, które mają numery, staraj się nie strzelać harpunem do kul oznaczonych numerami

Nr 10 Z 3 pudełek z siatką po 100 kulek w każdym pozostały tylko 2 sztuki, o których należy pamiętać, aby móc je przenieść na swój los na loterię

Nr 85 Slangball

Nr 1 Wąż próbuje złapać kolorowe kropki wektorowe z liter, kierując go tam i z powrotem po pomieszonym alfabecie

Nr 2 Spróbuj trafić w punkty wektora wskazane na planszy przez dane słowo

Nr 3 Przewijasz litery i łączysz punkty wektora, tworząc kolorową linię połączoną kropkami

Nr 4 Istnieją punkty połączenia i poziomu dotyku, jeśli przejdiesz po punktach wektorowych, a następnie dotkniesz ich, aby utworzyć kolejne połączenie z innymi punktami. Nr 5 Spróbuj złapać całe słowo w całości, aby mógł na niego

użyć jako słowo rozwiązanie, aby przejść do następnego poziomu

Nr 6 Jeśli ułożysz podane słowo i w odpowiednim momencie naciśniesz punkty styku wektorów, otrzymasz punkty, dzięki którym możesz w przyszłości ulepszyć swojego węża dzięki ulepszeniom

Nr 7 Ostatecznie wąż otrzymuje długiego ogona śmiejących kropkami wektorowymi, który staje się coraz dłuższy w miarę zbierania kropek wektorowych z liter

Nr 8 Po przejściu kilku poziomów i zebraniu podanych słów ułożysz z nich zdanie, które musi wydawać Ci się logiczne

Nr 9 Wymieniaj się zdaniami z innymi graczami online i rozrzucaj litery z powrotem na pole alfabetu przeciwnika

Nr 86 Shippointz

Nr 1 Grasz w tonię statki.

Nr 2 Tym razem do ich zatapiania wykorzystujemy litery z punktami wektorowymi, czyli np. B po stronie podanej współrzędnej znajduje się również litera z punktami wektorowymi, aby trafić w statek dokładnie lub we właściwym kierunku.

Nr 3 Punkty wektorów mają kolorowe kropki, które pozwalają na dokładniejsze namierzenie statku, dzięki czemu można je trafić z większą precyzją Nr 4

Na początku gry rzucamy literami razem ze szczęściem, aby móc je wykorzystać jako specjalne broń później

Nr 87 Skok Muppetów

Nr 1 Muppet, na przykład Żaba Kurmit, przeskakuje tam i z powrotem od litery z kropkami wektorowymi do takiej, która by się zmieściła

Nr 2 Spróbuj złapać Muppeta za pomocą wróbelkowej procy, co oznacza, że masz na procy wróbelki w różnych kolorach i spróbuj trafić w kolorowe kropki wektorowe liter

Nr 3 Muppet próbuje zaproponować rozwiązanie, przeskakując do jednej litery i do następnej

#4 Litery mają kropki wektorowe, które zmieniają kolor, więc upewnij się, że używasz kolorowej kulki z procy wróbla na tych celach

Nr 5 Kropki z wektorami liter znikają po chwili, a Muppet staje się bardziej niespokojny i agresywny. Nie skacze już tam, gdzie musi stać

#6 Spróbuj nakłonić go do rozwiązania podanego słowa ze zmianami z litery na literę, celując w punkty wektora we właściwym czasie

Nr 7 Ostatecznie Muppet skacze po kropkach wektorowych i ostatecznie tworzy taniec na podłozie z liter, które ostatecznie generują dźwięk

Nr 88 Bahorseball

#1 Różne małe kulki podzielone na 6 kolorów odbijają się w górę i w dół oraz w przód i w tył na wysłanym wietlaczu. Spróbuj dopasować kolorowe kulki

Nr 2 Oznacza to, że kolorowe kulki należy połączyć z kolorowymi, tak aby powstało połączenie

Nr 3 Zetknij ze sobą kulki ręcznie i połącz je

Nr 4 Kulki są na początku bardzo małe – z każdym połączeniem dotknięta kulka rośnie i nabiera nowego rozmiaru

Nr 5 Spróbuj połączyć małe kulki tak, aby otrzymać tylko 6 dużych

Nr 6 Po połączeniu dużych piłek i różnicowaniu ich kolorów możesz teraz używać ich jako piłek do koszykówki i próbować trafić do kosza

Nr 7 Na podzielonym ekranie walczysz z innym graczem, który próbuje zrobić to samo

Nr 8 Jeśli zbierzesz razem 6 dużych piłek, możesz rywalizować z innym graczem w zawodach Horse Basketball Challenge

Nr 9 Staraj się uderzać piłki z 6 różnych pozycji, które sam możesz wybrać, przeciwnik musi to naśladować i uderzać z miejsc, które trafił eś

, skąd

Nr 10 Za każdym niecelnym rzutem gracz otrzymuje literę, najpierw literę H. Jeśli gracz zbierze wszystkie litery, przegrywa grę i musi ponownie łapać piłki, aby wziąć udział w wyzwaniu koszykówki

Nr 11 Na boisku w grze Basketball Challenge znajdują się litery z kropkami wektorowymi. Spróbuj także wbić piłkę z kropek wektorowych do kosza, aby zdobyć punkty.

Puzzle wektorowe nr 89

Nr 1 Masz w telefonie puzzle pamięciowe, potrzebuj nim kilka razy, aby powstał grywalny wariant gry

Nr 2 Za rozwiązaniem puzzli znajdują się litery z kolorowymi kropkami wektorowymi

Nr 3 Spróbuj rozwiązać jedną zagadkę na raz, aby litera pojawiła się z kolorowymi kropkami wektorowymi. Zapalające się kropki wektorowe muszą być szybko naciskane w określonej kolejności, aby litera mogła zostać aktywowana

Nr 4 Jeśli ustaliłeś kolejność i prawidłowo jej przestrzegałeś, punkty otrzymujesz za prawidłowe klikanie kolorowych kropek wektorowych

Nr 5 Musisz rozwiązać dane słowo na planszy, aby dostać się na nowy poziom ukł adanki

Nr 6 Staraj się ułożyć zagadkę w taki sposób, aby pokazane zostały Ci zapamiętane litery, co ułatwi dotarcie do kolorowych kropek wektorowych liter w odpowiedniej kolejności

Nr 7 Istnieją różne punkty klikania kolorowych punktów wektora, niektóre punkty wektora są wiecześnie szybciej, inne wolniej, niektóre są mniej, a inne większe, więc pamiętaj, jak postępować, aby nie pomylić kolejności

Nr 8 Jeśli zagadka zostanie powoli rozwiązana, musisz połączyć zaradne słowo razem, korzystając z kolorowych punktów wektorowych dostępnych dla każdej litery za pomocą miękkiego, średniego i twardego gestu dotykowego, sterując palcem nr 9. Na przykład połącz czerwony punkt wektorowy A - pierwsza litera V z czerwonymi z drugiej litery E i tak dalej, aż połączysz czerwone

Nr 10 Oczywiście za połączenie kolorowych punktów wektorowych dostępnych jest więcej punktów i ulepszeń

Nr 11 Użyj miękkiego, średniego i twardego dotyku, aby dotknąć kolorowych kropek wektorowych liter w różnych rytmach, aby móc je aktywować w celu utworzenia połączenia z innymi literami

Sondowanie wektorowe nr 90

Nr 1 Wybierz literę z alfabetu i spróbuj dotknąć kolorowych kropek wektorowych w odpowiednich miejscach, aby litera była poprawnie sformatowana

Nr 2 Spróbuj dokończyć podane zdanie, używając miękkich, średnich i mocnych gestów dotykowych

Nr 3 Jeśli w określonym czasie ułożysz zdanie z właściwymi punktami wektorowymi i kolorowymi kółkami w określonej kolejności, otrzymasz punkty za określone nuty, które możesz wstawić w odpowiednie miejsca punktów wektorowych, aby wygenerować dźwięk, który jest podobny do tego odtwarzanego w tle

#4 Spróbuj odtworzyć dźwięk, aby uzyskać Megacom-bo

Nr 5 Za każde sformatowane słowo otrzymujesz punkty za znalezienie odpowiednich instrumentów do wprowadzenia nut i ułożenia ich we właściwym rytmie

Nr 6 Jeśli zaliczył eś zestaw z kolorowymi kropkami wektorowymi i integracją nut, możesz wskoczyć na kropki z wektorami nutowymi za pomocą maniaka, aby przejść do następnego poziomu

nr 91 Vecsocco

Nr 1 Piłkarze mają duży wybór i mogą grać w trybie 3 na 3, 3 na 3

Nr 2 Każde z wielkich piłkarzy ma swój wiatrowy strzał jak w starej grze Nintendo

- albo Zubasa Ozora ma cudowny strzał

Nr 3 Na tablicy np.: Wyświetlane jest nazwisko i wiatrowego piłkarza, np.

Zlatana

Nr 4 Należy teraz trafić w literę Z w punktach wektorowych tuż przed bramą

co oznacza, że litera Z jest podzielona na 4 punkty wektorowe, np. góra, prawo, dół, lewo

Nr 5 Litera pojawia się bezpośrednio przed bramkarzem i należy w

odpowiednim momencie oznaczyć punkty wektora za pomocą dotyku, miękkiego, i redniego, trudnego, aby uzyskać super strzał

Nr 6 Specjalny strzał wektorowy jest ładowany po osiągnięciu wystarczającej liczby podań z kolegami z drużyny

Nr 7 Ostatecznie specjalny strzał wektorowy jest praktycznie nie do utrzymania i prowadzi do celu, jakim jest zdobycie pierwszej podanej litery na tablicy wyników, jak pokazano

Nr 8 W tej grze w piłkę nożną na 3 próbujesz ustalić i dotrzeć do nazwiska i wiatrowego piłkarza, dotykając punktów wektorowych w odpowiedniej kolejności i w właściwym czasie, aby aktywować strzał jako specjalny

Nr 9 Wymień podania, aby aktywować pasek ładowania specjalnego strzału wektorowego. Jeśli tracisz piłkę częściej niż zwykle, pasek ładowania się cofa

Nr 10 Kiedy już osiągniesz imię, które chcesz określić za pomocą specjalnych strzałów wektorowych, ta wielka głowa zostanie dla Ciebie odblokowana z nowymi umiejętnościami na przyszłość lub w następnym meczu piłkarskim

Nr 11 Spróbuj stworzyć ogólną wiatową selekcję graczy, których obliczyłś, aby grać z najlepszymi na świecie wektor, piłka nożna

Nr 12 Staraj się używać właściwych dotknięć w miękkich, średnich i twardych gestach. Kontrola palców, szczególnie w przypadku praktycznie niezrównoważonego alfabetu bramkarza, który wszyscy trenują trenują wcześniej

#13 Korzystaj ze specjalnych przepustek w grze, aby zapewnić graczom przyszłe ulepszenia. Bądź ostrożny, ponieważ te ulepszenia pojawiają się zmiennie i mogą być również podniesione przez przeciwników i użyte przeciwko tobie

nr 92 Vectoba

Nr 1 Podobnie jak w przypadku vesocco, ruchy sąwymieniane w ten sam sposób, z tą różnicą że tym razem gramy ze sobą koszykówkę 3 na 3

#2 Spróbuj trafić w wektory liter, gdy rzut zmieni się w perspektywę pierwszej osoby

Nr 3 Tym razem sprawdź kolorowe kropki wektorów we właściwych pozycjach i ułóż tak, aby móc wykonać mocny rzut, który przekształci piłkę z dowolnego miejsca na boisku

#4 Na przykład, jeśli na tablicy wyników masz słowo GLEN, musisz zagrać w literę, aby zebrać ulepszenia, które pomogą przejść do następnego poziomu

Nr 5 Zbieraj punkty za przepustki, aby wypełnić pasek ładowania dla Power Vectorshot

#6 Więcej szczegółów znajdziesz na Twitterze vesocco

Nr 93 Slangwall

Nr 1 Masz osobę jako postać z perspektywy pierwszej osoby, która próbuje znaleźć odpowiednie litery, które po określonym czasie powinny pasować do ukł adanki

Nr 2 Litery rozmieszczone są w pomieszczeniu zbudowanym w technologii 3D, znajdując się na podłozie i na ścianach, rozmieszczone jak powyżej i poniżej

Nr 3 Litery świecą wraz ze swoimi punktami wektorowymi i dają świecy sygnał figurce w grze, która znajduje się w perspektywie ego w przestrzeni 3D

Nr 4 Spróbuj wybrać punkty wektorów, które

odpowiadają wektorom, przypisując pasujące odpowiednie kolory, więc litera A

ma 1 czerwoną kropkę, a B ma 2 czerwone kropki. Nr 5. Połącz je punktami

wektorowymi miękkim, średnim, twardym dotykiem, aby utworzyć połączenie

czerwoną linią Nr 6. Czy masz słowo, którego szukasz Do z połączeniem czerwonej

linii połączonym np. ABBA, to trzeba jeszcze połączyć

z tą niebieską zieloną w zależności od tego ile kolorów jest podanych na

poziomach, te połączenia liniowe, aby uzyskać wymagany kolor linii nr 7

Ostatecznie możesz zacząć od udanego połączenia, na przykład czerwonymi

liniami i zebranego słowa, co następuje:

Nr 8 Użyj czerwonej linii jako węzła, aby powoli próbował a chwycić inne punkty wektora i uczynić słowa bezużytecznymi, abyś nie mógł dostać się do słów z rozwiązaniem lub rzucać literami z rozwiązaniami na ścianę, aby spowodować zmianę utrudnić grę Nr 9 Ostatecznie, podane słowo rozwiązania musi zostać złapane w odpowiednich kombinacjach kolorów, aby przejść do następnego poziomu Nr 10 Uważaj na węzły wrogą linię, próbując poznać twoje punkty wektorowe, a wariacje liter rzucają próbując cię zmylić

Nr 11 Jeśli zbierzesz literę po literze i połączysz ze sobą kropki wektorowych, otrzymasz punkty, które będziesz mógł wykorzystać na zakup nowych liter z innych krajów, którymi ozdobisz ścianę

Nr 12 Jeśli zamówił nowe litery, wbij je w ścianę i zmień grę ponownie, ustalając w ten sposób nową grę

Nr 94 Capogo

Nr 1 Znajdź nakrętkę (chupacaps) przyklejoną do dna Pepsi lub Coca Coli i wyjmij ją po zakupie

Nr 2 Zbierz swoją kolekcję w ramach tej kampanii wraz z firmami Pepsi i Coca Cola jako zwolennikami marketingu

Nr 3 Jeśli zebraliśmy swoją kolekcję w postaci czapek w czasie rzeczywistym, zintegruj ją cyfrowo z archiwum czapek, korzystając z samoprzylepnego kodu QR umieszczonego z tyłu

Nr 4 Teraz dokonaliśmy digitalizacji oryginalnych nakrętek i możemy teraz umieścić archiwum w Internecie, aby uzyskać zmienne archiwum artystyczne z innymi użytkownikami na świecie wymieniającymi cyfrowe nakrętki

Nr 5 Nakrętki zostały zdigitalizowane i możemy na nie obecnie oglądać w Internecie, a także je wymienić. Teraz możemy zamówić je do domu lub wymienić prawdziwe czapki z ludźmi na całym świecie

Nr 6 Kiedy już stworzysz archiwum swoich marzeń, możemy brać udział w wyzwaniach online lub w świecie rzeczywistym.

możemy czyż nie

Nr 7 Umów się online lub prywatnie na Mistrzostwa Caps, które mogą być wspierane technicznie przez Coca Cola i Pepsi Marketing

Nr 8 W trybie online będziesz rywalizować z wypożyczonym graczem w trybie kontra, aby móc wygrać cyfrowe czapki. Dzieje się tak, gdy uderzasz miękkim, średnim i twardym dotykiem w powierzchnię czapki, czyli Pisa Tower, i masz nadzieję, że odkryjesz przód czapek, aby ostatecznie je przyjąć.

Nr 9 Jest rzucany na zmianę, aż do momentu, gdy ostatnia czapka z Wieży w Pizie zostanie odwrócona dla odpowiedniego gracza, na którego przypada tura

Nr 10 Jeśli wygrałeś wyzwanie, odwrócone czapki z grafiką przodzie zostaną dodane do Twojego archiwum i będziesz mógł je podziwiać, co możesz wykorzystać w następnej możliwej grze. Nr 11 Spotkaj się ten też jest prawdziwy. Światowe wyzwania i pamiętaj, jak miło było o z kimś zagrać w tę grę, zbierać czapki, wymieniać je i używać ponownie

Nr 12 Czapki możesz zamówić do domu jako guziki z archiwum grafik i wyhaftować je na odzież i sprzęcie, dzięki czemu zawsze będziesz mieć do zaoferowania gadżet w swoim wyglądzie

Nr 13 Czapki są codziennie porównywane z czapkami internetowymi z różnych obszarów archiwum, a odpowiedni mecz dla danego wyzwania zostanie Ci zaproponowany w późniejszym terminie

Szafka Weathercircus nr 95

Nr 1 Możesz kliknąć przycisk w aplikacji pogodowej, gdzie np. znajduje się słońce, jednocześnie nie otrzymasz odpowiedniej powiadomienia na rozpoczęcie dnia od zdarzenia pogodowego, zostanie podane odpowiednie ubranie na ten dzień do Ciebie przez Twoje zdigitalizowane archiwum zdjęć, aby na przykład lepiej zacząć w przewidywany słoneczny dzień

Nr 2 Dodatkowo gest miękki, średni, twardy, dotykowy daje mu następujące funkcje Wrażenie, jak możesz być pierwszą komunikatywną osobą która pomoże mu rozpocząć rozmowę zdaniem

Nr 3 Dodatkowo, sugestie dotyczą odpowiedniego pozycjonowania na odpowiednią pogodę zapewnia archiwum smaków, które umożliwią, aby wprowadzić jelita w dobrą początkową fazę początkową

Nr 4 Na przykład dotknij przycisku prognozy pogody rano i otrzymaj informacje o nadchodzącym dniu, aby był on dla Ciebie bardziej osobisty

Nr 5 Zobacz na przykład zintegrowaną tutaj aplikację popomni.

Nr 6 W słoneczny dzień za jednym naciśnięciem przycisku otrzymasz dokładne informacje, które pomogą Ci cieszyć się nim i lepiej go przeżywać

Nr 7 W ostatecznym rozrachunku nawet złe dni wychodzą, co możesz zrobić za pomocą przycisku pierwszy plan. Użyj delikatnych, średnich i mocnych gestów dotykowych, aby przekazać przydatne informacje, które pomogą Ci poprawić nastrój po złym dniu

Nr 8 Jeśli masz wystarczającą liczbę cyfrowych archiwów, takich jak ubrania, jedzenie, muzyka, napoje, rozmowy, higiena, inteligentne archiwum integruje sugestie dotyczące Twojego codziennego życia, nie musisz reagować głosem, ale miękkimi, miękkimi sygnałami; słabiej, mocne gesty dotykowe przycisk sterujący nacisnij, aby aktywować lub nacisnij przycisk archiwum za pomocą kławi w przewidywanym dniu pokazywanym przez aplikację pogodową. Nr 9 Ostatecznie pozostajesz przy sugestiach wiadomości i porady systemu nacisnij przycisk archiwum zawsze włączony Aktualny nr 10 Aby przygotować te wszystkie informacje, trzeba aktualizować swoje archiwum, aby w przyszłości móc lepiej reagować na pogodę i bawić się z pogodą

Nr 11 Przy aktualnej lokalizacji zostaną Ci pokazane twarze emoji, które mogą się z Tobą kontaktować w celu wymiany Twoich cyfrowych archiwów. Nr 12. Dzięki temu zawsze pozostajesz zmienny, jeśli chcesz wymieniać z nimi dane i otrzymywać wskazówki od doświadczonych osób. może ci projektowania archiwum

Nr 13 Możesz także wykorzystać animowaną figurę Muppet (żaba) (zwaną przez Kurmita chodźmy) do sprawdzenia temperatur z ostatnich kilku lat, aby móc je przenieść na określony format loterii obiektowej matrix matrix i ewentualnie dla przyszłego szczęścia, aby móc wygrać główną wygraną na podstawie historii temperatur w tym czasie za pomocą karuzeli z kołem fortuny

nr 96 Sinbadex

Nr 1 Sinbadex to witryna bukmacherska, która działa dla następujących grup odbiorców. Chodzi o emotikony na gł owach graczy takie jak:

B w tym przykł adzie w koszykówce pojawia się i jednocześnie nie, wówczas ewentualnie moż na wykonać rzuty

Nr 2 Na przykł ad koszykarz otrzymuje w czasie rzeczywistym na gł owę emoji, który moż na następnie wykorzystać jako Weticon, aby otrzymać potencjalny zwycięski strzał w ramach zakł adu

Nr 3 Następnie stuka się emoji w smartfonie i wybiera się gracza, który wykona kolejny krok, tutaj w tym przykł adzie rzut za 3 punkty

Nr 4 Jeś li gracz trafi ten rzut, otrzymasz za to punkty, które następnie moż esz zebrać, aby w czasie rzeczywistym rywalizować z innym graczem. Nr 5 Na początku gry w miejscu

obstawiania obliczana jest suma zakł adów stawki są róż ne, oczywiście cie wtedy na pierwszy plan wysuwają się prawdziwe pieniądze. Nr 6. Dlatego pamiętajcie, aby szybko stukać w emotki, aby zdecydować, czy w przyszł oś ci zostanie wyciągnięte podanie, rzut czy faul

Nr 7 Moż esz takż e stawiać róż ne sumy pieniędzy na graczy, którzy ostatecznie zdobędąkosz, czy nie. Nr 8 Rywalizuj z innymi graczami w czasie rzeczywistym

i zbierz wystarczają cęliczbę punktów bukmacherskich, aby wygrać lub zamknąć zgromadzonąwygraną

Nr 9 Jeśli wygrałeś grę, możesz teraz wykorzystać pieniądze, w które grałeś, oraz pieniądze, które zebrałeś w powtórce przesuniętej w czasie, aby włączyć funkcje rzeczywistości opartej na argumentach, takie jak: B. Dodaj rzut kulą ognia, rzut wiatrem, podanie wody, rzut Gwiezdnymi Wojen z gwiazdami i wiele innych ustawień i zamień grę w grę w kosmiczny jam

Nr 10 Kliknij emoji, jeśli masz szczęście i inteligencję, a znajdziesz powtórkę z gadżetami, dzięki którym gra stanie się później ciekawsza.

Nr 11 Dodatkowo możesz używać liter z punktami wektorowymi i unosić się nad głowami, co oznacza, że w przyszłości ci dostępne będą różne zakłady z punktami wektorowymi pierwszej litery gracza

Nr 97 Jauge

#1 Mówisz do cyfrowego oka, które powinno dać ci wgląd w przyszłość i liczb na loterii

Nr 2 Najpierw należy odblokować oko, należy aktywować literę z punktami wektorowymi za pomocą miękkiego, średniego dotyku, dzieje się to, gdy połączysz ze sobą punkty wektorowe litery w odpowiednim ułożeniu kolorów

Nr 3 Jeśli oko dało Ci słowo, to najpierw trzeba je zetknąć, aby oko dało Ci swobodę uruchomienia aparatu okiem

Nr 4 Jeśli dotkniesz słowa, na przykład w tym przypadku „Jauge”, z punktami wektorowymi pokazanymi w odpowiedniej kolejności kolorów, kamera zostanie włączona dla oka

Nr 5 W trybie symultanicznym Twoje oko jest certyfikowane z aparatem

Nr 6 Teraz odblokowałeś oko i widzisz w oku pierwszy numer loterii, za każde odblokowane słowo otrzymujesz nowy numer. Jeśli teraz odblokowałeś sześć słów z rzędu, ostatecznie otrzymasz 6 numerów loterii przyszłości przewidziana dla Twojego losu na loterię. Możesz postawić 6 z 49 na grę

Nr 98 Numenakles

Nr 1 Próbujesz przypisać cyfry do właściwych punktów wektorowych liter

Nr 2 Oznacza to, że kiedy latające litery zbliżą się do Ciebie, musisz przeciągnąć cyfry do odpowiednich punktów wektorowych liter, aby wygrać literę dla siebie

Nr 3 Na przykład, jeśli masz 5 cyfr lub cyfr odpowiadających literze K, musisz przeciągnąć liczby na punkty wektora w odpowiedniej kolejności, aby aktywować literę.

Ren

Nr 4 Aby je ułożyć, należy poprawnie umieścić podane słowo, stosując metody miękkie, średnie i twarde oraz liczby

#5 Spróbuj aktywować cały zestaw, aby przejść do następnego poziomu

Nr 6 Należy najpierw dotknąć latających liter, które się do ciebie zbliżą i połączyć je z odpowiednimi liczbami za pomocą najbliższych symboli kropek wektorowych

Nr 7 Należy najpierw uchwycić liczby, które są na wyświetlaczu, a następnie wstawić je w odpowiednie punkty wektora.
ustawić

#8 spróbuj przejść grę, aby poznać krótką historię, na którą pozwala alfabet

Nr 99 Zegar w domku na drzewie

Nr 1 Jeśli małpa usiądzie w domku na drzewie, próbuj wspiąć się na drzewo i uratować małpę, która jest w najwyższym punkcie

Nr 2 Gałęzie drzew są zbudowane inaczej, trzeba zachować ostrożność i wspinać się ostrożnie, w przeciwnym razie mogą bardzo szybko spaść i szybko zakończyć grę

Nr 3 Małpa, która zaszła się u góry, rzuca w ciebie literami wypełnionymi kropkami wektorowymi

#4 Spróbuj trafić w punkty wektorowe, aby uzyskać ulepszenia umożliwiające wspinaczkę na ogromne drzewo

#5 Wspinaczka ma oczywiście cię określić, więc bądź wystarczająco szybki, aby dostać się na najwyższy punkt

Nr 6 Jesteś postacią 2D, która próbuje jak najszybciej wspiąć się na drzewo, aby uwolnić małpę

Nr 7 Ostatecznie możesz grać w grę na podzielonym ekranie i przekonać się, że szybciej byłoby użyć miękkiego, średniego i twardego dotyku, aby uderzyć w gałęzie drzew w odpowiednim momencie i dotknąć ich, aby dostać się na szczyt.

Nr 8 Małpa mówi również słowo, aby mogli rozwiązać klucz do klatki, uderzając spadającymi literami swoimi punktami wektorowymi, aby następnie je zebrać i uwolnić go z kajdan na szczycie drzewa

Nr 9 To oczywiście cię kwestia czasu i prawidłowego ułożenia liter oraz miękkiej, średniej i twardej funkcji dotyku gałęzi drzewa, którą trzeba podjąć kawałek po kawałek, aby osiągnąć swój cel, jakim jest uwolnienie małpy

Nr 10 Oczywiście cię zdobywasz także punkty, wspinając się na drzewo, które możesz następnie wykorzystać na ulepszenia, aby móc lepiej grać na danym poziomie

Nr 100 Allosea

Nr 1 Obcy uzbrojeni na statkach wyposażeni są w litery

Nr 2 Każdy z tych kosmitów ma na początku literę z kropkami wektorowymi

Nr 3 Spróbuj zbliżyć się do siebie i uderz harpunem w punkt wektorowy przeciwnika we właściwym kolorze

Nr 4 Podobnie jak w grze o piratach, manewruj blisko statków, aby móc je później zająć

Nr 5 Najpierw spróbuj trafić harpunem w literę przeciwnika znajdującą się na drugim statku, aby zdjąć ją po trafieniu wszystkich punktów wektorowych

Nr 6 Jeśli harpun nie wystarczy, możesz przeskoczyć na drugi statek i rzucić wyzwanie swojemu przeciwnikowi w bitwy, a następnie wygrać od niego list.

Nr 7 Celem jest rozwiązanie danego zdania ze starej opowieści o piratach poprzez kradzież lub wyrzucenie innych piratów z morza właściwych liter

Nr 8 List otrzymasz, jeśli trafisz harpunem w punkty wektorowe drugiego przeciwnika lub wywiesz go na pojedynek na statku, gdy się wspiąłeś, aby wygrać od niego list

#9 Spróbuj rozwiązać zdanie i przejdź do następnego poziomu, aby rozwiązać kolejne zdanie i ostatecznie zakończyć historię

nr 101 Schmeckite

Nr 1 Idziesz do centrum handlowego - sklepu spoż ywczego i wybierasz produkty, obok ceny znajduje się kod QR, który moż esz zeskanować

Nr 2 Teraz zeskanuj kod QR, a na Twoim smartfonie pojawi się produkt spoż ywczy

Nr 3 Po zeskanowaniu niektórych produktów aplikacja podpowiada zdrową kombinację zapewniającą zdrowe ż ycie, czyli podpowiada, co następnym razem kupić w sklepie spoż ywczym, aby uzyskać zbilansowany posiłek

Nr 4 Zbierasz także kody QR, które wstawiasz w konkretną siatkę matrycy

Nr 5 W siatce kodów QR musisz teraz spróbować zdrapać produkty QR określ oną liczbą prób

Nr 6 Po każdym zakupie, w zależności od tego jak drogi był zakup, masz okreś loną ilość prób zdrapania produktu przez siatkę matrix

Nr 7 Docelowo, jeśli zdrapałeś kod QR i wyś wietlił a się nagroda, moż esz zapisać ją w aplikacji na smartfonie i pokazać przy kasie przy kolejnych zakupach, aby otrzymać ją za darmo

Nr 8 Jest też wersja z emotikonami, wejdź na rynek spoż ywczy i obok cenników znajduję się emoji, które moż esz zeskanować do swojej aplikacji.

Skanujesz jednak tylko te produkty, które kupiłeś

Nr 9 Po dłu szym czasie zakupów moż esz uży ć tych emoji w grze i rozpocząć z nimi grę, jak Bubble Bubble

Nr 8 Jest też wersja z emotikonami, wejdź na rynek spożywczy i obok cenników znajdujących się emoji, które możesz zeskanować do swojej aplikacji.

Skanujesz jednak tylko te produkty, które kupiłeś

Nr 9 Po dłuższym czasie zakupów możesz użyć tych emoji w grze i rozpocząć z nimi grę, jak Bubble Bubble

#10 Spróbuj połączyć wstawione bąbelki emoji, aby uzyskać rzadki i zdobywać punkty

Nr 11 Jeśli wykorzystałeś swoją kolekcję emoji i zebrałeś za ich pomocą wystarczającą liczbę punktów, możesz teraz wykorzystać swoje punkty, aby wymienić produkt w swoim supermarkecie i otrzymać go za darmo

nr 12 Po złożeniu jedzenia możesz dokonać oceny, np. w poniedziałek zjadł coś innego niż wtorek, a w środę coś innego, więc oceniasz swoje preferencje smakowe w skali potrzeb i zamieniasz swoje doświadczenia z innymi użytkownikami, którzy odpowiedzą Ci, na co warto zwrócić uwagę przy kolejnych zakupach, aby uzyskać lepszy smak

Nr 102 Burzowa kula

Nr 1 Stormball to restauracja, w której moż na wybierać spoś ród szerokiej gamy ciast typu fast food tzw. Stormball z róż nymi skł adnikami

Nr 2 Tzw. paluszki – rurki wypeł nione warzywami i rodzajami mięsa

Np. do pierwszego kija - tuby wł óż pomidory, do drugiego - ogórki, do trzeciego - cebulę, do czwartego - ser, do piątego - sał ata lodowa, do szóstego - szynka nr 3. I gotowe. do restauracji i zamów wybrane paluszki na tablecie emoji food

Wybierz emoji na ekranie dotykowym i przył óż je do patyczków, wypeł nij je typami wymienionymi powyż ej i wys lij zamówienie do kasy nr 4. Następnie zostaniesz wywoł any i będziesz mógł skomponować wł asnąkulę burzy lub poprosić o jej przyniesienie #5 Na wys wietlaczu pojawiająsię przykł ady od innych klientów, które sązestawiane w czasie rzeczywistym na drugim stole #6 Moż esz takż e zagrać w grę Emoji Stick i wygrać darmowąStormball #7 Dział a to w ten sposób, Próbujesz uł óż yć emoji i poł ążyć je jak w bańce. Jeś li masz poł ążone emoji, takie jak ser, szynka, ogórki, pomidory, sał ata lodowa, musisz nakarmić emoji patyczkami, które poruszająsię jak węż na wys wietlaczu. Dotknij poł ążonych emoji w gardle Węż a, aby jązmusić grubszy

Nr 8 Jeś li sprawił eś , ż e węż jest gruby, musisz teraz nakarmić drugiego węż a. Przesuń kija węż a do poł ążonego emoji i nakarm go nim

Nr 9 Po nakarmieniu 6 węży lub okreś lonej ich iloś ci i cał kowitym zarejestrowaniu powiązanych emoji, otrzymasz ten kij za darmo przy kasie

#10 Moż esz takż e wymieniać się tymi pał eczkami z innymi goś ćmi i klientami restauracji Stormball, aby zapewnić więkzszeróznorodnoś ć i zabawę przy skł adaniu zamówień

nr 103 Herewegoaguy

Nr 1 To gra w pokera z emoji, co oznacza, że gracze zamiast pieniędzy umieszczają emoji, np. emoji

- 1 dolar :-) (na przykład powrót 2x)
- 3 dolary :-) (na przykład z powrotem 4x)
- 5 dolarów :-) (na przykład z powrotem 6x)
- 10 dolarów :-) (na przykład z powrotem 8x)

- 1 dolar :-((na przykład tył - 2x)
- 3 dolary :-((na przykład z powrotem - 4x)
- 5 dolarów :-((na przykład z powrotem - 6x)
- 10 dolarów :-((na przykład z powrotem - 8x)

#2 Zaczynasz od 300 \$ w żetonach emoji lub więcej #3 Gra w pokera zmienia się tylko dzięki

jednej regule

Nr 4 Jeśli podbiłeś pulę, żetony Emoji mogą zostać uderzone slammerem podczas tury

#5 Uderz w pulę trzaskaczem

Nr 6 Podczas gry masz do dyspozycji 3 slammery

Nr 7 Jeśli odwrócisz emoji za pomocą trzaskaków, chip zmienia się i może spaść na górną, a wartość żetonów spadnie lub podwoi się

#8 Uważaj więc, jakich emoji używasz i jak rozumiesz ruchy pokera

Nr 9 Ostatecznie po riverze zostajesz ze źródnicy i pulą zakłady mogą być ponownie zmieniane. Na koniec możesz ponownie zaatakować, aby zmienić pulę, ale używaj slammerów tylko wtedy, gdy ci to odpowiada.

Nr 10 Karty tutaj się nie zmieniają jedynie żetony są zamieniane na emoji i mają inną wartość - stawkę, a tym samym oferują warianty większej akcji przy stole

#104 Wujek

Nr 1 Weźmy na przykład różnych producentów wódki, połącz literę z poleceniem punktów wektorowych, aby utworzyć nową gamę producentów wódki firmy

Nr 2 Na przykład biorę Font Belvedere i używam punktów wektorowych do mieszania nowej mieszanki aromatu po obróbce chemicznej lub czystej i testuję ją jako paliwo do mojego samochodu

Nr 3 Wypróbuj różne rozwiązania wódki, aby opracować nowe paliwo do swojego samochodu

Nr 4 Pobaw się punktami wektorowymi czcionek producenta i zdobądź informacje o aktualnych substancjach chemicznych, aby uzyskać idealną mieszankę

Nr 5 Jeśli wektoryzujesz dobrą mieszankę, Twój samochód może odpalić

Nr 6 z lotu ptaka spróbuj poprowadzić samochód przez parkour używając miękkiego, średniego, twardego i unikaj przeszkód

Nr 7 Jeśli stoczyłeś z kimś grę na podzielonym ekranie i wygrałeś, ta osoba wyśle Ci darmową butelkę Belvedere do Twojego domu

nr 105 Letchmi

Nr 1 Do wyboru masz kilka samolotów zaprojektowanych w komiksowej oprawie graficznej.

#2 Spróbuj złapać latające Manikany na zapadającym się moście

3 Wieszajaliny w powietrzu, aby Manikanie mogli się podciągnąć

Nr 4 Na linie znajdują się litery z kropkami wektorowymi

#5 Każdego Manikanina ma nad głową inne imię

#6 Spróbuj zawiesić nad głową Manikanina pasującą linę z pierwszymi literami

Nr 7 Jeżeli Manikanin chwyci linę i spróbuje się podciągnąć, musi najpierw odblokować literę punktami wektorowymi, co oznacza, że musi dotykać kolorowych punktów wektorowych litery jeden po drugim miękko, średnim, mocno, żeby powoli się podnieść

Nr 8 Jeżeli pomyślnie dotknie pierwszej litery, wspina się po linę na kolejną by zaliczyć ostatnią w efekcie końcowym dostać się do samolotu

Nr 9 Dlatego należy bardzo szybko dotykać punktów wektorowych wymaganych liter imion, aby wciągnąć Manikanów do dostępnych płaszczyzn lub aby mogli przedostać się na górę

#10 Każ dy samolot jest przeznaczony dla konkretnych maniaków, więc nie przeocz tego, na kogo zjeżdżasz

Nr 11 Tymczasem przeciwnicy próbują zaważyć most, bombardują go małymi schodkami

Nr 12 Możesz także kilka kliknięciami uchronić spadający most przed zawaleniem, zbierając wystarczającą liczbę punktów za zebranie Manikanów i wykorzystanie ich do odblokowania ulepszeń, które służy do ponownej ochrony mostu

Nr 13 Jeśli np. zebrałeś Manikanina, staje się on pasażerem samolotu, teraz musisz wysłać go w odpowiednie miejsce, tak jak w Pilot Wings, umieszczasz go w określonym miejscu i zabezpieczasz na następny rozgrywkę

Nr 14 Zbierz więc wszystkich Manikanów i umieść ich na odpowiednich polach, aby móc ich uratować

Nr 15 Zbieraj litery imion Manikanów, aby dostać się do samolotów, za szybkość dotarcia na miejsce otrzymujesz punkty, które można następnie wykorzystać na ulepszenia w przyszłości

nr 106 Loonpok

Nr 1 Jesteś wariatem, który patrzy z perspektywy ego

Nr 2 Spróbuj złapać kolorowe kropki wektorowe liter innych melodii Loneya

Nr 3 Rzucane są Twoją stroną piłki i musisz je złapać jedną po drugiej, w odpowiedniej kolejności kolorów, za pomocą siatki zabezpieczającej

Nr 4 Po złapaniu podanych piłek w odpowiedniej kolejności kolorów, musisz teraz spróbować wstawić je do pokerowych liter i cyfr, aby uzyskać literę lub cyfrę, którą będziesz mógł następnie wykorzystać w pokerze

Nr 5 Spróbuj wygenerować litery i cyfry kart pokerowych, abyś mógł ostatecznie wziąć udział w turnieju Loonpok

Nr 6 Na przykład, jeśli wygenerowałeś słowo „Królowie” wraz z dotykiem miękkim, średnim i twardym, możesz następnie wziąć je do swojej talii kart i używać ich jako kart do gry

Nr 7 Spróbuj także zagrać na osiach liczbowych w pokerze, abyś także mógł z nich skorzystać

Nr 8 Jeśli wygenerowałeś kompletną talię 52 kart składającą się z liter i cyfr oraz ich punktów wektorowych, możesz teraz zacząć grać w pokera, grać przeciwko innym zwariowanym melodiom, a na koniec spróbować pokonać swojego Pokémona, tak się dzieje. Kiedy każdy oferuje swojego wybranego Pokémona, który został złapany w Pokémon Go, jako stawkę w rundzie i w ten sposób wchodzi do gry w rundzie pokera.

Nr 9 Po rozpoczęciu turnieju gry w pokera musisz wziąć udział w innych turniejach pomiędzy grą na przykład w Looney Tunes Space Race lub w różnych dyscyplinach sportowych, w których Looney Tunes rywalizują ze sobą zdobyć żetonów które możesz następnie wykorzystać przy stole pokerowym nr 10. Jeśli jako Looney Tune zbierasz wystarczającą liczbę żetonów, możesz pozwolić im grać po ich własnym woli.

Nr 11 Celem jest ostateczne wygranie innego Pokémona przeciwnika po rundzie pokera, a następnie umożliwienie mu rywalizacji z innymi Pokémonami w Looney Tune Arena

Nr 12 Jeśli wygrałeś Pokémona, możesz pozwolić mu rywalizować na arenie, aby rozwinąć umiejętności ci Pokémona. Podczas bitwy Pokémon uczy się nowych umiejętności i specjalnych ruchów, które następnie zachowuje po wygranej bitwie. Nr 13. Jeśli wygrasz. zebrałeś wystarczającą liczbę Pokémonów, możesz je wymienić na inne w archiwum online, aby uzyskać odmianę w swojej kolekcji, co możesz następnie doprowadzić do nowej sytuacji w grze i wymiany doświadczeń przy stole pokerowym

nr 107 Sucodo

Nr 1 Na stole leży wiele arkuszy papieru z tekstem, na których znajdują się litery z kolorowymi kropkami wektorowymi

Nr 2 Spróbuj dotknąć migających arkuszy z ich treścią ciaw odpowiednim momencie, aby je aktywować

Nr 3 Jeśli dotkniesz arkusza o określonym kolorze, musisz teraz uderzyć po kolei kolorowe punkty wektorowe liter znajdujących się na tym arkuszu miękkim, średnio twardym dotykiem, aby móc je usunąć z przesłania. Aby arkusz zniknął ze stosu

Nr 4 Jeśli zdjęjesz ze stołu kartki jedna po drugiej i dotkniesz liter oddalonych od nich kolorowymi kropkami, otrzymujesz punkty, ps. Czas też oczywiście ciebie biegnie w tle, zwróć na to uwagę, więc żeby nie przegrać meczu

Nr 5 Celem jest, aby wszystkie kartki lub kartki papieru, które leżą jedna na drugiej, zniknęły, tak aby stół był czysty i ostatecznie nic na nim nie zostało

nr 108 Ronczka

Nr 0 Alternatywny komunikator z nowym wyglądem dla multimedii i rozrywki to ronzkaronchka lub ronzka, grafika z Coin Master może przejąć projekt techniczny lub stworzyć wygląd w oparciu o projekt matrixa

Funkcje, które oferuje tutaj komunikator

Nr 1 - YouTube - funkcja wyszukiwania z powiązaniem odtwarzaniem

Nr 2 - Funkcja karaoke do nauki języków ze zintegrowanym tłumaczem

#3 - Funkcja punktów wektorowych dla liter, umożliwia tworzenie i edycję melodii muzycznych

Nr 4 - Archiwum wierszy i żartów dla zabawnej komunikacji + predefiniowane zdania i akapity dla lepszej komunikacji Nr 5 - Integracja Pics Art dla lepszej edycji zdjęć zrobionych za pomocą Pok Cam lub aparatu z modulatorem twarzy

Nr 6 - Spersonalizowana reklama jako opcja potencjalnych możliwości zakupowych w przeszłości Nr 7 -

Gry, w które można grać w czasie rzeczywistym i które można grać w trybie wieloosobowym

Nr 8 - Grupy dyskusyjne umożliwiające dyskusję na temat aktualności kanału

Nr 9 - Kanały informacyjne informujące o bieżących wiadomościach

Nr 10 - Modulator twarzy wiadomości głosowych umożliwiając mówienie inną twarzą głosem

Nr 11 - Moderator raportów pogodowych i ich animowanego wyświetlania

Nr 12 - Wysyłaj duże pliki o dużej objętości Nr 13 - Kalendarz

wydarzeń z odpowiednimi informacjami o odbywających się wydarzeniach Nr 14 -

Karuzela kręgu znajomych z integracją

wiadomości o najpopularniejszych platformach mediów społecznościowych Nr 15

- Live DJ zestawy od ranczka DJ Archiwum nr 16 - Wyniki

meczów na żywo z różnych dyscyplin sportowych

jako tabela informacyjna

#17 - Funkcja zakładowki Informacje o karcie Google do nawigacji. #18 -

Integracja z Shoutcast.com

Nr 19 - Zatoka Ranczka z możliwością zakupów dla różnych użytkowników

aplikacji z funkcją karuzeli do odpowiedniego wyszukiwania i połączenia

Nr 20 - Integracja z wilmu.com (60-sekundowy opis codziennej rutyny motywującej

dla użytkowników z całego świata z funkcją kontaktu z obrotową karuzelą)

Nr 21 - Mówiące emoji jako czynnik komunikacji

Nr 22 - Integracja z wyszukiwarką jako mini przeglądarka internetowa

Nr 23 - Klawiatura pisma ręcznego Maszyna do pisania z kropkami wektorowymi,

które podają słowo pasujące do kontekstu Nr 24 - Archiwum notatek alias

Huawei Notatnik + kalkulator Nr 25 - Fortepian generator melodii liter

instrumentalnych

Nr 26 - Funkcja budzika dla nadchodzących wiadomości z kolorowymi kółkami - symbole informacyjne dotyczące korków

Nr 27 - Funkcja randkowa z obrotową karuzelą twarzą emoji - możliwość połączenia

Nr 28 - Wykrywacz kłamstw twarzą twarz

Nr 29 - Sprawdź informacje o moim samochodzie -

Wyszukiwarka nr 30 - Informacje o restauracji -

Wyszukiwarka nr 31 - Integracja z

Moodfuzer.com Nr 32 - Talk show na żywo z kanału informacyjnego nr

33 - Obstawianie zakładów sportowych

Nr 34 - Krokomierz z systemem informacyjnym

Nr 35 - Montaż wideo, czyli Tiktok and Co.

Nr 36 - Skaner kodów QR dla zawodów przyszłości, Ru-bleruble.com Nr 37 -

Archiwum zmian

ubrań - Gra z obrotową karuzelą

Nr 38 - wykorzystaj babuschkę jako punkt kontaktu społecznego, przekształć twarz

w babuszki i w ten sposób przedstaw cechy osobowości, użyj babuschki szukaj

wyszukiwania osobowości twarzy, aby nawiązać kontakt z użytkownikami,

zadawaj pytania babusch-ka i uzyskaj prawidłowe odpowiedzi oraz dodaj to na czacie

jako informacja dla dziennikarzy System informacyjny nr 39 - Dodawaj i prezentuj

żródła informacji alias talkbrush.com Nr 40 - Osadz skalę

jedzenia emoji w celu zaspokojenia potrzeb

Nr 41 - Przedstaw zabawnego tłumacza, mówię, że wszystko w porządku, odpowiedz, znajdź kaczkę

Nr 42 - Oferuj głosicielom prawdy kontrolę umysłu

Nr 43 — Zintegruj utwory, czyli Shazam Finder

Nr 44 - Wprowadzenie syntezy do liter punktowych wektorów Nr

45 - bębnowa mowa planety 3d Wprowadzenie jako łącze komunikacyjne - leksykon

Nr 46 - przedstaw nasze klasniki, aby uzyskać lepszą jakość

możesz użyć

Nr 47 - Przytrzymaj telefon komórkowy i dwukrotnie potrząśnij telefonem komórkowym ręką przed inną osobą aby móc nawiązać kontakt, czyli uścisk dłoni przy uścisku dłoni telefonu komórkowego Nr

48 - Zintegruj czujnik masy ciała

Nr 49 - zintegruj system płatności cyfrowych roncza pay

Nr 50 - Korzystaj z Coverysid.com i wymieniaj się aktualnościami, łącz ze sobą różne informacje za pomocą kłódki alias przeglądarki Google Chrome i wydrukuj je lub skorzystaj z funkcji prezentacji cyfrowej

Nr 51 - Wyszukaj emoji, wyszukaj w wolnym miejscu, użyj prawej strony i zapisz głos, wiadomości, zdjęcie w archiwum emoji, aby ponownie znaleźć dane

Nr 52 - Galeria zdjęć Użyj zdjęć, aby znaleźć zdjęcia z emoji, użyj emoji na zdjęciu, aby je znaleźć ponownie Nr 53 - Zezwól na

materiały mapowe z Map dla taksówki Babushka Nr 54 - Eksportuj dane czatu zorganizowane na karcie micro SD o nr 55 - zintegrować karuzelę rabatową dla supermarketów

Nr 56 - Integracja Systemów Office, gimp, openoffice

Nr 57 - Wykorzystaj teletubie Muppetów jako dymki informacyjne o nowościach Chanel

Nr 58 - Nie znasz wdrożenia koschakoschka.com

Nr 59 - Przedstaw VPN z 3-krotnym szyfrowaniem za pomocą algorytmu Swip

Nr 60 - Odblokowanie „Kto chce zostać milionerem” jako chwyt w grze RPG z wieloma możliwościami na całym świecie

Nr 61 - Przedstawiamy tabelę informacyjną benzyny

Nr 62 - Użyj zroskopu emoji, aby lepiej znajdować Pokémony na mapach i przyciągnąć je, aby wyszły z ukrycia

Nr 63 - Integracja aplikacji Do Did oznacza połączenie figurki pop z aplikacją przez Bluetooth w celu zapewnienia bezpiecznego połączenia, dzięki czemu rozmowy są w pełni chronione. Nr 64 - Połączenie Messengera do telewizora, aby przeprojektowane wiadomości mogły być wysyłane do Okna z symbolem komunikacji na przedniej stronie poprzez podczerwień

Nr 65 - Wprowadź Snake'a w wiadomościach, gdy telefon komórkowy zostanie potrzebny, złóż wiadomości w jedną całość, zbieraj punkty i skorzystaj z karuzeli zniżek Nr 66 - Korzystaj

z nawigacji za pomocą map, open source lub map i odtwarzaj emoji na konsoli i drodze przy różnych prędkościach jazdy Aby wydobyć Pokémony z ich kryjówek i móc je dokładnie pokazać na mapach Nr 67 - Wyświetlaj klawiaturę jako najczęściej wpisywane cyfry na klawiaturze literowej, aby przenieść je na los na loterię aby móc uruchomić szablon za klawiaturą literową 6-49 w tle = 2x27 imitujące litery alfabetu nr 68 - zastosuj soczewkę w wiadomościach tekstowych, które są pisane, wyświetlają produkty lub obrazy lub oferty, które koło kolorowymi kropkami, wokół wiadomości, wokół krawędzi pól tekstowych, zostanie Ci udostępnione i wyświetlone wyskakujące okienko z informacją o tym produkcie lub czymś podobnym, odpowiednio wyświetlonym, kliknij kolorowe kropki, informacje są integrowane z komunikatem lub wyświetlane jako informacje, które można następnie udoskonalić

Nr 69 - Połącz etui zabezpieczające zasilanie do komunikatora, aby bezpiecznie połączyć się z Internetem i zagwarantować 3-krotne szyfrowanie

nr 109 Zarbabam

#1 Mężczyzna odgrywa rolę cara próbującego wspinać się na ścieżkę prowadzącą do swojej księżniczki.

Nr 2 Skaczesz z litery na literę, musisz skakać po pasujących kolorowych kropkach wektorowych, aby przejść dalej w górę

#3 Przed skokiem zostaną wyświetlone litery, do których należy przeskoczyć

Nr 4 Musisz ułożyć odpowiednie słowo, aby otrzymać wzmocnienie, w przeciwnym razie słowo zostanie wyświetlone na tablicy informacyjnej

Nr 5 Np. Zarbabam jako słowo, po którym skakał jeden po drugim, a następnie możesz użyć mocy, aby wykonać potężny skok w górę. Nr 6 Staraj się unikać przeciwników, którzy chcą zablokować ci drogę do góry

#7 Na koniec musisz szybko wskoczyć na kolorowe kropki wektorowe liter, aby szybciej wstać

nr 110 Awansem

#1 Musisz spróbować użyć dotyku, aby usunąć kolorowe kropki wektorowe litery, a następnie użyć ich jako broni palnej przeciwko nadlatującym wrogom, których próbujesz trafić

Nr 2 Na środku wyświetlacza pojawia się kilka liter zawierających kropki wektorowe w różnych kolorach

Nr 3, dotykaj palcami kropek wektorowych - kółek i trzymaj je jako amunicję dla nadchodzących przeciwników, którzy próbują trafić

#4 Litery są różne i czasami są duże lub małe, obracają się lub szybko znikają wyświetlacza, dlatego należy zachować precyzję i ostrożność podczas dotykania kolorowych kropek wektorowych liter

Nr 5 Aby przejść do następnego poziomu, należy także wybrać dane słowo z odpowiednim ułożeniem kolorowych kropek wektora

Nr 6 Punkty wektorów, które zbierasz z liter, są jako amunicja

Nr 7 Im więcej liter rozbierzesz, tym więcej punktów wektorowych - otrzymasz okręgów, które możesz następnie wykorzystać przeciwko swoim przeciwnikom

Nr 8 Na podzielonym ekranie rywalizujesz z innym graczem w trybie kontra. Chodzi o punkty, które zdobywasz, gdy zestrzelisz przeciwników

Nr 9 Dotknij kolorowych kropek wektorowych liter, zbierz je, a następnie użyj jako broni przeciwko swoim wrogom

#10 Zbieraj punkty, aby zdobywać ulepszenia i zdobywać lepszą broń palną dzięki czemu możesz eliminować przeciwników

Nr 111 Pussybo

Nr 1 Pussybo to animowana postać, która biegnie przez pustynię i próbuje wykopać lub znaleźć litery w piasku

Nr 2 Litery są rozsiane po całej pustyni i należy je zbierać jedna po drugiej, aby przejść do następnego poziomu

Nr 3 Aby zlokalizować litery, musisz zidentyfikować latarnie morskie i zasilić je prądem. Prąd ten znajdziesz, gdy przejedziesz odpowiednią ilość kilometrów na pustyni. Masz plecak, który możesz następnie naładować prądem zapewnić Państwu energię elektryczną. Zasilanie latarni morskich może być zapewnione

Nr 4 Latarnie morskie po włączeniu prądu wskazują litery na pustyni

Nr 5 Gdy dojdiesz do latarni morskiej, możesz użyć jej z reflektorem, aby szukać liter na pustyni

#6 Świeć lub rzucaj różne światła na krajobrazy. Zanim to zrobisz, musisz znaleźć jasne diamenty, aby włączyć reflektor na latarni morskiej

Nr 7 Jeśli uda Ci się zlokalizować lekkie diamenty na pustyni, zbierz je i uruchom latarnię morską jednocześnie włączając reflektor

Nr 8 Szukaj jasnych diamentów na pustyni - otwarty świat 3D jump N Run World - musisz wcześniej wyeliminować przeciwników, którzy próbują odebrać ci jasne diamenty

Nr 9 Jeś li znalazł eś 6 jasnych diamentów, zasilił eś latarnię morską i uruchomił eś reflektor, moż esz pozwolić , aby promień ś wiatła ś wiecił na pustynię

Nr 10 Jeś li na przykła d zaś wiecił eś zielonym diamentem na pustynię, zobaczysz krótko migające punkty wektorowe

Nr 11 Zapisz je jak najszybciej na swojej mapie, a następnie rozpocznij przeszukiwanie pustyni w poszukiwaniu punktów wektorowych znajdujących się na pustyni

Nr 12 Uzbrojony w mobilny reflektor wyruszasz na poszukiwanie punktów wektorowych w pustynnym krajobrazie

Nr 13 Uważ aj na swoich przeciwników, którzy próbują zrobić to samo. Jeś li spotkasz przeciwnika, nastąpi walka pomiędzy graczami, co oznacza, że e będziesz musiał rywalizować ze sobą w walce 2D, aby zdobyć punkty wektorowe zebrał eś , musisz się bronić

Nr 14 Na przykład, jeśli w bitwie odebrałeś przeciwnikowi punkt wektorowy, musisz teraz spróbować połączyć go ze swoimi punktami wektorowymi, aby utworzyć literę

Nr 15 Litera tworzona jest przy użyciu zebranych punktów wektorowych

Na przykład litera M składa się z 5 kolorowych kropek wektorowych, zbierz je razem i połącz kropki wektorowe w latarni morskiej, aby utworzyć tę literę

Nr 16 Celem jest odnalezienie podanego słowa w odpowiedniej kolejności, w tym przypadku słowo meinebo

Nr 17 Po każdym użyciu w latarni morskiej otrzymujesz punkty, które możesz wykorzystać na ulepszenia, aby lepiej wyposażyć swoją postać

Nr 18 Poluj na innych przeciwników, aby ukraść im więcej diamenty i punkty wektorowe lub odebrać im je w bitwie, aby mogli ich użyć do lepszego zlokalizowania swoich

nr 112 Recasu

#1 Jesteś kamerzystą musisz spróbować sfotografować odpowiednich ludzi, jak w klasycznej grze, w której zabijane są zombie

Nr 2 Cechą szczególną jest to, że ludzie chowają się za wieloma przedmiotami i noszą swoich ciałach punkty wektorowe

Nr 3 Staraj się trafić w jeden punkt wektora na raz, aby móc zatrzymać osobę, ponieważ przeskakuje ona przez ekran i próbuje ukryć się za obiektami

Nr 4 Jeśli trafiłeś w punkt wektorowy za pomocą docelowego teleskopu, osoba się zatrzyma, a następnie musisz jej dotknąć i aktywować pozostałe punkty wektorowe miękkim, średnio mocnym dotykiem, aby móc trafić w nie ciastem następnym razem, gdy do nich strzelisz

Nr 5 Pewne osobistości, które znasz z telewizji, biegają po wyspach i próbują rzucić w Ciebie ciastem

6 Bądź więc czujny i unikaj ciasta, które jest w drodze, aby cię uderzyć

Nr 7 Aktywuj punkty wektorowe na ludziach, aby następnym razem móc ich uderzyć ciastem

Nie. 8 Scenariusz ten zostanie następnie nagrany i przesłany do archiwum internetowego

Nr 9 Docelowo musisz także przenieść aktywowane punkty wektorów na litery w grze i połączyć je w dane słowo, aby przejść do następnego poziomu

Nr 113 Szybki kot

Nr 1. Dotknij małych serc, które stoją na pieśniami, w dużym, jeszcze nieaktywnym sercu, a one następnie wędrują cię kęserca

Nr 2 Zbieraj serca dla wielkiego serca i spróbuj dodać tam swoje ulubione piosenki za pomocą miękkiego, średniego, twardego dotyku

Nr 3 Jeśli zbierzesz wystarczającą liczbę serc i włóż je do swojego dużego, jeszcze nieaktywowanego serca, nagle pojawi się aktywne serce, w zależności od utworu, co należy potwierdzić na własne oczy

Nr 4 potwierdź swoje jeszcze nieaktywne duże playlistę - serce oczami za pomocą rednictwem kamery internetowej

Nr 5 Jeśli posiadasz certyfikat, możesz wysłać to serce jako playlistę swojemu ukochanemu użytkownikowi i kochankowi

Nr 6 Użytkownik otrzymuje e-mail z potwierdzeniem o Bożym Narodzeniu lub wyjątkowych dniach, które wydajemy się kochane. Aby aktywować serce, musisz potwierdzić się oczami za pomocą kamery internetowej

Nr 7 Jeśli istnieje zgodność między Tobą zebrany sercem w wielkim sercu, co powiedziałeś na własne oczy, otrzymasz tę playlistę w swoim archiwum Spotify, która służy do nawiązania osobistego połączenia z twoimi sercami

Nr 8 Nie musisz koniecznie potwierdzać tego na własne oczy, ale możesz wysłać tę dużą playlistę z animowanymi emocjami wielkim sercem, w którym serca poruszają się po ścieżce, niczego niepodważając osobie, w zamian za to, że ci ją dał zbytnie utworzone i odesłane do Ciebie

Nr 9 Zapisz to serduszek na swoim smartwatchu i bądź zawsze w kontakcie z otrzymanymi SMS-ami, będąc poza domem, spacerując, biegając, pracując, spacerując lub robiąc ulubione zakupy.

Nr 10 Wyślij te serca wraz ze swoją szybką playlistą do swoich bliskich, aby pokazać im, że emoji serca może sprawić, że oni też będą tańczyć

Nr 11 Użytkownicy, którzy zebrali określone duże serca playlist, mogą teraz projektować je inaczej w określone dni, aby był o to dobre dla ich dobrego samopoczucia

Nr 12 Możesz dotknąć serca tekstem śpiewanej piosenki z YouTube za pomocą technologii machnięcia, a sprawisz, że serca zaczną się bić w oparciu o tekst, dzięki czemu możesz stworzyć indywidualną playlistę bez wsparcia sztucznej inteligencji, którą możesz znaleźć dla swojego ukochanego wysłać

Nr 13 Zwróć uwagę na swój smartwatch, gdy otrzymasz nowe aktualizacje i otrzymasz kolejny nowy szum od wielkich serc

nr 114 Meanoth

#1 Musisz spróbować rozwiązać zagadkę alfabetyczną co oznacza, że próbujesz dopasować litery w pamięci, które do siebie pasują

Nr 2 Aby odblokować następującą funkcję, należy wypełnić dane słowo, np. Meanoath

#3 Oczywiście alfabet jest pomieszany i rozproszony, a litery szybko znikają więc trzeba szybko reagować

Nr 4 Jeśli znalazł słowo Meanoath, musisz teraz dotknąć punktów wektora oświetlenia litery, co oznacza, że musisz naciskać kolorowe punkty wektora w odpowiedniej kolejności, używając miękkiego, średniego i twardego dotyku, aby dodać jeszcze więcej punktów otrzymujących

#5 Bądź więc szybki i ostrożny, bo jeśli się spudłujesz, będziesz musiał zacząć od nowa, po każdej wygranej łamiętkę z alfabetem pamięci masz w sumie 3 próby

Nr 6 Po zdobyciu punktów możesz kupić nowe słowa w bibliotece, a następnie je odblokować. Spróbuj opowiedzieć całą krótką historię w grze, aby ją ukończyć

Nr 7 Możesz także zagrać w tę grę w trybie vs. przeciwko innym graczom. Wpisz słowo ze swojej biblioteki, a przeciwnik będzie musiał je rozwiązać lub odwrotnie

Nr 8 Znajdź w Internecie brakujące słowa do swojego opowiadania, a następnie dołącz je, aby je uzupełnić

nr 115 Bizzele

Nr 1 Jesteś pszczółką skieruj ją kwiaty i spróbuj je zapylić za pomocą liter wektorowych z kropkami

Nr 2 Spróbuj trafić kolcami w punkty wektorów znajdujące się na różnych częściach kwiatu, aby po kolei poznać nazwę kwiatu. Nr 3 Oznacza to, że słonecznik składa się np. z 11 słów, pozostań tak

długo nad kwiatem, aż przegapisz literę punktu wektorowego

Nr 4 Następnie przeleć pszczołę do następnego kwiatka, użyj miękkiego, słabego i mocnego dotyku, aby trafić w kolorowe kropki wektorowe liter, gdy się zaświecą

Nr 5 Początkowo w ogrodzie jest niewielki wybór kwiatów, im więcej kwiatów zapylisz, tym więcej będziesz mieć ich czekających na ciebie na następnym poziomie

Nr 6 Pogoda odgrywa tu ważną rolę, uważaj na deszcz lub wiatr, który może zniekształcić kropki wektorowe liter lub sprawić, że będą pojawiać się szybciej, uważaj, aby ogrodnik nie próbował Cię złapać, On stale w ogrodzie i próbuje zmienić punkty wektora, celując w kwiat

Nr 7 Ostatecznie możesz grać w grę na podzielonym ekranie i dowiedzieć się, kto będzie miał lepszy kontakt z punktami wektorowymi

Nr 8 Dodatkowo punkty wektorowe można wykorzystać również jako instrumenty dźwiękowe, dzięki którym kwiaty rosną szybciej przy odpowiedniej pogodzie lub ostatecznie mogą śpiewać

nr 116 Houseperl

Nr 1 Wybierasz litery, które posłużą do budowy domu. Oznacza to, że mają do dyspozycji alfabet potrzebny do zbudowania domu.

Nr 2 Za pomocą punktów wektorowych można ustabilizować dom za pomocą połączeń liniowych i utrzymać go w stabilnej pozycji.

Nr 3 Spróbuj przyłożyć litery do podanych pustych pól w odpowiedniej kolejności. Nr 4 Zbuduj swój dom tak szybko, jak to możliwe i

spróbuj połączyć punkty wektorów z innymi na czas, aby zapewnić stabilność domu.

Nr 5 Kolorowe punkty wektorowe tworzą połączenie z innymi punktami wektorowymi i w ten sposób tworzą połączenia liniowe, aby móc zbudować dom i nadać mu właściwy kształt

Nr 6 Otrzymujesz punkty za prawidłowe odgałęzienia połączenia i tworzysz w ten sposób połączenie, dzięki któremu zapewniasz domowi stabilność i bezpieczeństwo

Nr 7 Najpierw zbuduj dom i zbieraj punkty za wybrane kolorowe połączenia, które chcesz stworzyć

Nr 8 Jeśli Twój dom został już wykończony i do jego budowy użyto alfabetu niemieckiego, użyj teraz innego alfabetu z innego kraju i zbuduj nowy

Nr 9 Musisz teraz wybrać sześć krajów i zbudować domy według ich alfabetu

Nr 10 Jeśli to zrobiłeś, możesz teraz pozwolić przeciwnikowi ponownie rozpocząć proces rozbiórki Twojego domu zgodnie ze schematem lub możesz walczyć z nim w trybie kontra z przeciwnikiem, który zbuduje jaśniejszy i który ponownie go rozmontuje

nr 117 Grono

#1 Na stole znajdując się kółka z kolorowymi obramowaniami. Kliknij odpowiedni kolor obramowania, aby aktywować okrąg

Nr 2 Aktywny okrąg możesz teraz rzucić na półkę. Jeśli spróbujesz trafić w prawą półkę, np. w półkę z czerwonym światłem, cel powinien być tutaj

Nie. 3 Jeśli trafisz w cel, otrzymasz odblokowany list

Nr 4 Umieść to na środku koła na stole

Nr 5 Teraz spróbuj odblokować wiele liter i umieść je w różnych okręgach na okrągłym stole

Nr 6 Kiedy już to zrobisz, musisz teraz spróbować połączyć litery, aby utworzyć z nich słowo

Nr 7 Aby zdobyć więcej punktów, należy zaliczyć podane słowo i je połączyć

Nr 8 Jeśli zdobędziesz wystarczającą liczbę punktów, możesz kupić nowy stół ze zmiennymi okręgami i tym samym przejść do następnego poziomu

nr 118 Honeyclaim

Nr 1 Znajdujesz się w skarbcu matrycy ula, spróbuj zasilić pola siatki ula literami, dzieje się tak, gdy lecisz do odpowiednich kwiatów, aby je następnie wchłonąć

#2 wsadź pszczołę na słonecznik i zbierz jednego. Otwórz list, poleć z powrotem do ula i poszukaj siatki ze słonecznikiem, aby umieścić tam list

Nr 3 Gdy już zbierzesz wystarczającą ilość kwiatów i ich liter i wrócisz do ula, musisz teraz przypisać litery do siatek

Nr 4 Jeśli wypełniłeś ul i powiązane z nim siatki lub plastry miodu literami, musisz teraz utworzyć połączenie lub ulepszyć połączenie, aby zdobyć punkty

Nr 5 Jeśli zbierasz wystarczającą ilość punktów, przejdziesz na nowy poziom, w którym ul i jego matryca z siatek lub plastrów miodu mają inny kształt, dlatego należy utworzyć nowe zadanie

nr 119 Bruko

#1 Próbujesz stworzyć kamień Bruko składający się z kilku kolorowych warstw

Nr 2 Dotykasz przychodzących kamieni zgodnie z podaną normą

Nr 3 Użyj miękkiego, średniego, twardego dotyku, aby ułożyć kamienie w rzędzie po ich złożeniu, aby rzędy się nie rozpadły

Nr 4 Jeśli złapałeś i zanurzył w piankę, musisz teraz ułożyć je we właściwej kolejności, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś

Nr 5 Jeśli postępowałeś zgodnie z kolejnością reguł, to teraz musisz się upewnić, czy na kamieniach, z których masz ułożyć podane kamienie, są widoczne litery słowo

Nr 6 Z rzędu kamieni powstaje liczba alfabetu niemieckiego, czyli, że tak powiem, 27 liter, czyli 27 rzędów cyfr, które można ze sobą łączyć i wymieniać

Nr 7 Na koniec połącz wiodące litery znajdujące się w kamieniach tak, aby powstało słowo, którego szukasz

Nr 8 Zwróć uwagę, że litery muszą być połączone szeregowo, więc umieść je dokładnie i staraj się stworzyć między nimi prawidłowe połączenie

Nr 9 Dotykaj liter miękkim, średnim, mocnym dotykiem, aby nie zniknęły natychmiast lub nie zmieniły linii

Nr 10 Pierwsze słowo nazywa się Bruko i ma pomóc zrozumieć cegiełkę i nie pozwolić jej się rozbić, ponieważ każda litera, która zostanie dotknięta w dół lub w górę z rzędu, powoduje uwolnienie wolnego kamienia, który ponownie wyleci, należy dodać do kamienia, aby element konstrukcyjny pozostał stabilny

nr 120 Kara

Nr 1 Przeciwnicy wyszukiwani są losowo, chodzi o to, aby spróbować połączyć się z jednym z przeciwników, aby rozpocząć rozgrywkę wieloosobową

Nr 2 Gra polega na próbie ułożenia z przeciwnikami alfabetu w celu odszyfrowania słowa, które wymyśliłi pozostali gracze w układance pamięciowej

Nr 3 Alfabet należy ułożyć jak w grze w wieże, ułożyć litery jedna na drugiej i uważać, aby wieża alfabetu się nie zawaliła

Nr 4 Podczas gdy ty próbujesz zbudować konstrukcję i zawsze poruszać się o poziom wyżej, przeciwnicy próbują rozwiązać zagadkę pamięciową aby litery alfabetu się chwiały

Nr 5 Np. drużyna przeciwna znajduje w układance pamięciowej literę A, która następnie zapala się na wieży i trzeba ją powoli ułożyć palcem lub zacisnąć, np. przez normalną drużynę, która próbuje ułożyć wieżę

Nr 6 Ostrożnie spróbuj w 2 graczy umieścić jedną literę na drugiej za pomocą palca i upewnij się, że przeciwna drużyna nie rozwiąże zagadki pamięciowej szybciej niż stos.

#7 Po zbudowaniu spróbuj znaleźć słowo, pamiętając, które litery zaświeciły się, zanim stos osiągnie pełny status lub się zapadnie

nr 121 Centolin

Nr 1 Musisz spróbować wykonać następujące zadania z innym graczem: zebrać punkty wektorowe latających liter, a następnie użyć ich jako kulek, aby zrzucić przeciwników z toru w grze w kulki

Nr 2 Masz specyfikację kolorów, które musisz spełnić, czyli np. zrobić zamówienie według specyfikacji, np. czerwony, żółty, zielony, fioletowy, czarny, biały itp.

Nr 3 Istnieją różne kolory punktów wektorowych, a mianowicie 27, co oznacza, że możesz mieć także 27 różnych kulek do zabawy

Nr 4 Upewnij się, że podnosisz dane słowo z wektorami liter lub, w kolejności, wybieraj litery i ich punkty wektorów, zwracając uwagę na kolejność

Nr 5 Jeśli zebrałeś wystarczającą liczbę punktów wektorowych lub kulek, przechodzisz do VS. Tryb, w którym próbujesz kopnąć kulki przeciwnika jedna po drugiej poza obszar wokół linii znajdującej się w okręgu

Nr 6 Punkty zdobywasz za wyrzucanie kulek z toru, które mogą mieć różne kształty i układy, postaraj się zebrać wystarczającą liczbę punktów, aby przejść do następnego poziomu

Nr 7 Jeśli zebrałeś wszystkie kulki, zagraj teraz w grę planszową Abalone ze swoimi kulkami i spróbuj pokonać przeciwnika

nr 122 Higeo

Nr 1, podobnie jak w Tempel Run, pozostali gracze zmuszeni są pokonać trasę

Nr 2 Po drodze zbierasz kolejne litery alfabetu, aby wygenerować dane słowo w odpowiedniej kolejności

Nr 3 Litery posiadają punkty wektorowe, które są wieciami należącymi do nich strzelać, aby aktywować literę i ostatecznie ją zebrać

Nr 4 Jeśli złapiesz wymagany liczbę i rozszyfrujesz słowo w zagadce pamięciowej, uzyskasz dostęp do nowego poziomu ścieżki

#5 Uzupełnij przechwycone i zebrane litery w słowo, aby rozszyfrować historię gry

Nr 6 Na każdym poziomie znajduje się słowo, którego należy odszukać, oczywiście na drodze znajdują się inne litery, które pełniły rolę obiektów blokujących drogę i powodujących pomyłkę w kolejności podanego słowa

Nr 7 Przykładowo, jeśli zebrałeś już kilka słów, musisz je złapać i ułożyć w sensowne zdanie, aby móc przejść o krok dalej w kierunku rozszyfrowania historii

nr 123 Gelomp

Nr 1 Różni wybrani rolnicy próbują wykopać z ziemi litery ozdobione kropkami wektorowymi

Nr 2 Spróbuj ustawić pionki na odpowiednich polach i upewnij się, że pod ziemią znajduje się litera

Nr 3 Pole przypomina łamię, które zawiera zmienne litery

Nr 4 Za pomocą dotyku miękkiego, średniego i twardego wyciągnij z ziemi litery zgodnie z układem pamięciowym i zaznacz kolorowe kropki wektorowe

Nr 5 Im więcej liter wybierzesz za pomocą kolorowych kropek wektorowych, tym więcej punktów otrzymasz na koniec, gdy upłynie czas

Nr 6 Możesz ulepszyć swojego pionka w zależności od przejścia poziomego, tym lepiej rozwiążesz zagadkę i słowo sekret, które jest wymagane na kolejnym poziomie, np.

Nr 7 Ostatecznie możesz grać w grę na podzielonym ekranie i dowiedzieć się, kto wygeneruje lepszy dźwięk z liter

nr 124 Makeoutaketwo

Nr 1 2 graczy spotyka się ze sobą gra działa w ten sposób, toczy się w ten sposób

Nie. 2 Jeden z graczy musi spróbować odebrać listy od drugiego gracza i wykorzystać je w swojej grze

Nr 3 w bijatyce są litery oznaczające trafienia, które są dobrze trafione, co oznacza, że e trafienie w ciało daje literę

Nr 4 W tym przypadku obaj walczą o wygraną pełnego alfabetu i znalezienie z liter rozwiązania następnego poziomu, aby móc konkurować z nowym przeciwnikiem

Nie. 5 Po trafieniu ł aduje się pasek ł adowania, spróbuj wypełnić pasek ł adowania, aby zdobyć list od przeciwnika

Nr 6 Jeśli aktywowałeś list od przeciwnika, musisz go zebrać i zintegrować ze swoim alfabetem

Nr 7 Zbierz litery odpowiadające danemu słowu, aby przejść do następnego poziomu

Nr 8 Jeśli słowo, którego szukasz, to na przykład „zrobić”, musisz wybić litery tego słowa z przeciwnika

Ciało lub przeciwnik ma powierzchnie, w które może uderzyć lub wejść. Staraj się uderzać w powierzchnie, na których znajduje się poszukiwana litera, aby wydłuzić pasek ł adowania litery

Nr 9 Jeś li uderzysz go w udo i wybijesz z niego literę M, bądź wystarczająco szybki, aby złapać wyskakującą literę

Nr 10 Spróbuj więc manipulować różnymi powierzchniami ciała, aby wyciągnąć literę, a następnie połącz ostatnie słowo, aby ostatecznie je wybić i przejść do następnego poziomu

Nr 11 Za każdym razem, gdy przeciwnik blokuje, pasek ładowania litery zmniejsza się, skracając w ten sposób drogę do sukcesu w celu zdobycia litery

Nr 12 Na każdym poziomie otrzymujesz słowo, na podstawie którego próbujesz znaleźć lub ułożyć imię pokonanego przeciwnika. Jeś li ułożysz imię przy użyciu poznanych słów, otrzymasz teraz postać, z którą możesz przystąpić do walki

nr 125 Lampingo

Nr 1 Spróbuj znaleźć 5 lampy w pokoju i włącz je ponownie, aby zobaczyć litery wraz z kolorowymi kropkami na podłodze lub ścianach

#2 Wyceluj w lampy i włącz je, aby oświetlić podłogę lub ścianę

Nr 3 Jeśli trafiłeś w kilka lamp i sprawiłeś, że litera była widoczna, musisz teraz zebrać ją kolorowymi kropkami wektorowymi. Aby to zrobić, machaj odpowiednią wędką stroną kolorowych kropek wektorowych, aby je chwycić

Nr 4 Zwróć uwagę na kolejność liter i ich wektory, aby w końcu je złapać

Nr 5 Przykładowo, jeśli przez włączone lampy widziałeś literę A z 5 kolorowymi kropkami wektorowymi, spróbuj teraz złapać tę literę odpowiednio wybraną wędką pociągnij ją do siebie

Nr 6 Powoli przyciągaj do siebie kolorowe kropki wektorowe miękkim, słabym i mocnym dotykiem i pozwól im wpaść do kosza

#7 Bądź wystarczająco szybki, ponieważ słaby wiatr gasną pewnym czasie i nie dają wiatru potrzebnego do uwidocznienia liter wraz z kolorowymi kropkami wektorowymi

Nr 8 Celem gry jest podanie różnych słów, które należy szybko ułożyć w określonej kolejności, aby można je było następnie wykorzystać jako klucze do rozszyfrowania historii gry

Nr 126 Hangoloop

Nr 1 Spróbuj znaleźć ć lampy w pokoju i wł ąz je ponownie, aby zobaczyć litery wraz z kolorowymi kropkami na podł odze lub ś cianach

#2 Wyceluj w lampy i wł ąz je, aby oś wietlić podł ogę lub ś cianę

Nr 3 Jeś li trafił eś w kilka lamp i sprawił eś , że e litera była widoczna, musisz teraz zebrać jąz kolorowymi kropkami wektorowymi. Aby to zrobić, machaj odpowiedniąwędkąw stronę kolorowych kropek wektorowych, aby je chwycić

Nr 4 Zwróć uwagę na kolejność ć liter i ich punktów wektorowych, aby ostatecznie je zł apać. Nr 5 Jeś li na przykł ad widział eś literę A z 5 kolorowymi punktami wektorowymi przez wł ązione lampy, spróbuj teraz znaleźć ć. ten list z odpowiednio dobranąwędkązł ap i pociągnij do siebie

Nr 6 Powoli przyciągaj do siebie kolorowe kropki wektorowe miękkim, ś rednim i mocnym dotykiem i pozwól im wpaś ć do kosza

#7 Bądź wystarczająco szybki, ponieważ ś wiatł a gasnąpo pewnym czasie i nie dająś wiatł a potrzebnego do uwidocznienia liter wraz z kolorowymi kropkami wektorowymi

Nr 8 Celem gry jest podanie róż nych sł ów, które należ y szybko uł oż yć w określonej kolejności, aby moż na je był o następnie wykorzystać jako klucze do rozszyfrowania historii gry

Nr 127 Sztuczka „Whooptha”.

#1 Próbujesz wywołać okrzyk i wymyślić sztuczkę #2 Musisz wybrać literę z alfabetu, która ci się

podoba, a kiedy już to zrobisz i ją wybierzesz, musisz teraz spróbować uformować tę literę kształt pola, które ma zostać umieszczone, i który może być postrzegany jako pusty kontur

Nie. 3 Musisz wygenerować to pole i jego kontur przy użyciu podanych punktów wektorowych bez wyświetlania liter. Działania to przy miękkim, ścisłym i twardym dotknięciu stołu, naciśnij i podążaj za punktami wektorowymi literami i postępuj zgodnie z kolejnością, aby wywołać okrzyk. abyś mógł później dopasować wybraną literę alfabetu do kształtu

Nr 4 Widzisz zmienne, naprzemienne warianty punktów wektorowych, spróbuj zapamiętać, jak wybrana litera została utworzona z punktów wektorowych, aby ostatecznie umieścić ją powrotem w zarysie zgodnie z kolejnością punktów wektorowych

Nr 5 dotknij kolejności i spróbuj połączyć punkty wektorów, aby utworzyć kształt, w którym możesz umieścić literę, utrudniamy grę, wyświetlając nieprawidłowe punkty wektorów na stole i kierując je w złym kierunku.

Nr 6 Jeśli wykonałeś okrzyk, czyli połączyłeś punkty wektora i wygenerował eś zarys litery, wystarczy, że włożysz w ten kształt wybraną wcześniej literę. Za to otrzymasz punkty, które pozwolą skrócić czas biegnięcia przeciwko tobie

Nie. 7 Aby przejść do następnego poziomu słów, musisz dążyć do napisania danego słowa w odpowiedniej kolejności

Nr 8 Sztuka polega na tym, aby nie dostać się do niewłaściwych punktów wektorowych lub ich nie dotykać

Nr 9 Za każdą poprawnie włożoną literę w odpowiednie gniazdo przysługuje dodatkowy bonus zwany trikiem, który powoduje, że kropki wektorów podświetlają się na kolor, co ułatwia ich rozpoznanie i śledzenie połączeń we właściwej kolejności a następnie uzyskaj wideo wobbleshakeitoff

nr 128 Kedijedi

#1 Kedi próbuje udać się do Jedi

#2 ma to miejsce w grze typu „skacz i biegaj”.

#3 Zabawne jest to, że kontroluj jednego gracza, który siedzi na plecach drugiego

#4 Noszenie gracza ułatwia eliminowanie przeciwników, co oznacza, że mogą oni strzelać do tyłu i do góry oraz w pionie i na ukos

Nr 5 Zmieniając graczy, masz możliwość urozmaicenia gry i przejść ją o kilka poziomów w górę lub w dół, w zależności od tego, gdzie się znajdujesz

Nr 6 Ty i gracz na zmianę skaczecie na kolejny poziom i przemieszczacie się po kolejnych poziomach aż do celu

Nr 7 Ostatecznie możesz grać w grę na podzielonym ekranie i dowiedzieć się, kto może uzyskać lepszy wynik. Możesz zmieniać graczy w czasie rzeczywistym na podzielonym ekranie, aby móc pokonać poziomy

#8 Zbieraj ulepszenia, aby powstrzymać wrogie obiekty zbliżające się do ciebie z różnych kierunków

Nr 129 Jijoja

Nr 1, aby zdobyć jijoja, musisz zwrócić uwagę na następujące punkty. Nr 2. Spróbuj rozwiązać

punkty wektorowe liter, które na ciebie spadają za pomocą harpuna, jak w Pang, musisz uderzać spadające litery ich kolorowymi punktami wektorowymi, to się zmienia. Użyj koloru harpunu, aby wyeliminować literę, która na nich spada

Nr 3 Jeśli trafisz w kolorowy punkt wektora, litera obraca się w powietrzu i próbuje przechylić się na inną stronę

Nr 4 Jednocześnie nie zmieniaj harpuna, aby ułożyć kolorowe kropki wektorów w podanej kolejności. Nr 5 Jeśli trafisz literę i trafisz we wszystkie kolorowe kropki wektorów w podanej kolejności, otrzymasz punkty na swoje konto.

Nr 6 Wyświetlane jest dane słowo, które można rozwiązać na podstawie kolorowych punktów wektorowych w kolejności liter
musieć

Nr 7 Jeśli jako pierwsze słowo wygenerował jijoja, otrzymasz nowe, które następnie musisz zebrać i zebrać punkty, które są wskazówką do przejścia na następny poziom. Nr 8 Naturalnie wypadają różne litery powyżej i od stron zbliżających się do nich, staraj się ich unikać i koncentruj się na konkretnych, które mają zostać rozwiązane jako dane słowo. Nr 9 Ostatecznie cały alfabet podchodzi do nich i oni decydują, jak daleko rozwiązać dane słowo, który składa się z pojedynczych liter, które należy uderzyć kolorowymi kropkami wektorowymi, aby móc zebrać literę nr 10. Zbierz podane słowa, które zagrałeś i rozwiąż zagadkę historii, wybierając właściwe słowa w zdanie i w ten sposób wyjaśnij historię gry

nr 130 Hanguno

#1 Aby dostać się na następny poziom, musisz przeskakiwać z jednej platformy na drugą

#2 Spróbuj wskoczyć na platformę, wskoczyć i spaść na właściwą literę, aby zdobyć punkty

Nr 3 Liany mają różne kolory, musisz się upewnić, że trafiona właściwy kolor w odpowiednim momencie i wskoczona odpowiednią platformę, która również ma ten kolor

Nr 4 Podano dane słowo, należy poruszać się po platformach i ułożyć litery w odpowiedniej kolejności, aby aktywować szukane słowo

Nr 5 Litery znajdujące się na platformach mają różne punkty wektorów, upewnij się, że dotykają punktów wektorów, aby się nie kołysały

Nr 6 Aby to zrobić, spróbuj trafić w kolorowe kropki wektorowe liter, łącząc na nich, które są podane, zobaczysz je na tablicy wyników, za którymi należy podać, aby utrzymać się na platformie

Nr 7 Na koniec przeskakujesz z platformy na platformę i próbujesz zebrać potrzebne litery

Nr 8 Jeśli aktywowałeś wymagane litery na platformach i zapisałś dane słowo, uzyskujesz dostęp do nowego poziomu, który z kolei wymaga wygenerowania nowego słowa z tablicy wyświetlacza

#9 Na każdej platformie znajdują się przeszkody, które należy ominąć, aby wyłączyć na potrzebnej literze

nr 131 Plan jedzenia

Nr 1 Różne wybrane rodzaje kolorowych słów, które dają nam sugestię tego, jak się czujemy, są wymienione osobno w tabeli

Nr 2 Proponowane słowa mają na celu wyjaśnić nasz stan umysłu, to jak się aktualnie czujemy lub jaki jest nasz aktualny stan potrzeb

Nr 3 Wybierz sugerowane słowa i powiąż je ze stanem swoich potrzeb, dokonując selekcji słów, a następnie zaznaczaj je, aby krótko opisać, jak się czujesz

Nr 4 Na podstawie dokonanego wyboru zostanie Ci zaproponowana gama produktów, które pomogą Ci lepiej orientować się w supermarkecie i dokonać zakupu określonych produktów, abyś czuł się lepiej podczas ich zakupu i konsumpcji

Nr 5 Sugestia tych produktów jest tworzona według Twojego codziennego algorytmu, następnie wybieraj produkty, które kupujesz w supermarkecie i ostatecznie je wykorzystaj lub skonsumuj, aby określić, czy poprawiają Ci samopoczucie, tutaj działa to w przypadku jedzenia

Nr 6 Codziennie generowany jest dla Ciebie nowy wybór, który następnie jest determinowany, aby lepiej uruchomić Twój rytm dnia

Nr 7 Wyświetlają Ci się także aukcje rabatowe i produkty ekonomiczne, które są aktualnie w ofercie. Nr 8 Jeśli kupił eś sugerowane produkty, musisz je teraz spożyć w idealnej kolejności, co da Ci wskazówkę po tygodniu. określono liczbę testów, co oznacza, że skala Twoich potrzeb jest teraz dostępna i można ją optymalizować, aby pomóc Ci w zakupie

nr 132 Tenodo

Nr 1 W Tenodo musisz spróbować przejść dziesięć kilometrów, aby naładować swój odtwarzacz

Nr 2 Po zebraniu kilometrów możesz teraz przenieść gracza i pobiec

Nr 3 W biegu wykonujesz teraz następujące czynności, po drodze zbierasz litery, które pojawiają się w polu wyświetlacza, aby zdobyć punkty

Nr 4 Celem jest zdobycie większej liczby punktów od przeciwnika i pokonanie wystarczającej liczby kilometrów, aby móc w biegu popychać gracza coraz dalej do przodu

nr 133 Dalungo

Numer 1 w tej kategorii alfabetu. Wybierz literę z alfabetu i spróbuj z nią wykonać następującą czynność ci

Nr 2 Spróbuj przeciągnąć literę na trasę za pomocą punktów wektorowych, wybierz punkty wektorowe i przeciągnij je w różnych kierunkach, aby zaprojektować zmienną trasę

Nr 3 Jeśli wytyczyłeś trasę i rozdzieliłeś ją punktami wektorowymi, możesz terazjechać wzdłuż trasy

Nr 4 Teraz wybierz kartę składającą się z różnych liter, projektu wektorowego

Nr 5 Rywalizujesz z różnymi przeciwnikami, staraj się zebrać podane słowa, które wyświetlają się na tablicy wyników na torze, zbierając litery we właściwej kolejności ci

Nr 6 Uważaj, aby Twój gokart nie zetknął się z atakami wroga, możesz się zdarzyć, że przeciwnicy storpedują Twój gokart przedmiotami i ukradnąm litery w celu uzupełnienia właściwych słów

Nr 7 Docelowo możesz także wykorzystać litery, które podnieśli Twoi przeciwnicy za pomocą bronii, którą podniósł na torze, aby odebrać je Tobie i osiągnąć cel, jakim jest szybsze odgadnięcie danego słowa na torze

Nr 8 Gdy już wyłapiesz i uzbierasz dane słowo we właściwej kolejności, możesz teraz zamontować je w swoim samochodzie, aby je wzmocnić i dzięki temu uzyskać szybszy lub stabilniejszy samochód

Nr 9 Spróbuj rozwiązać historię torów, uchwycić słowa, unieś miertelniej je w swoim gokarcie i zastosuj je Nr 10 Na przykład, jeśli grałeś w pełny zbiór słów, możesz teraz spróbować opowiedzieć historię lub znaleźć i wypisz frazę kluczową aby odblokować kolejne trasy polegające na wektoryzacji alfabetu

Nr 134 Kendomi

Nr 1 Spróbuj aktywować za pomocą dotyku stoliki w różnych kolorach, ułóż one w różny sposób jeden na drugim, za każdym razem, gdy stół się zaświeci, aktywuj go za pomocą dotyku

Po chwili na aktywowanych tablicach pojawiają się litery. Musisz je szybko zapamiętać, bo po chwili znikają

Nr 2 Jeśli zapamiętałś litery, musisz teraz przeciągnąć je do tabel, aby przełączyć tabelę w tryb aktywny

Nr 3 Jeżeli tabela jest w trybie aktywnym należy teraz umieścić punkty wektora w odpowiednich miejscach na literze, są to rogi stołu lub tabel

Nr 4 Jeżeli prawidłowo umieściłeś punkty wektora, litera będzie widoczna na stole

Nr 5 Teraz musisz zwrócić uwagę na tablicę wyświetlaną słowo Nr 6 Jeśli tabelę są teraz w trybie

aktywnym i znajdującą na nich wymagane litery, musisz je teraz wyciągnąć z kolekcji lub kształtu piramidy i wpisz je we właściwe obok siebie w celu rozwiązania lub umieść szukane słowo na tablicy

Nr 7 Jeśli ustawiłeś table we właściwej kolejności, to teraz wyszukałeś słowo lub dotknij tego, czego szukałeś

Nr 8 Teraz musisz dotykać punktów wektorowych, któreś wiecaw odpowiedniej kolejności, aby zdobyć punkty.

dziesięć

#9 Zbieraj punkty, aby odblokować nowe projekty poziomów stołów i zwiększyć przyjemność z gry

nr 135 Godomeo

Nr 1 Próbujesz pokonać ścieżkę z graczem, który oferuje mu różne opcje i obiekty

Połączenie daje pokój do znalezienia poprzez ukrycie liter

#2 Spróbuj przełączyć się między pokojami, aby znaleźć litery potrzebne do rozwiązania danego słowa, które jest wyświetlane na tablicy wyników jako cel

Nr 3 Po wejściu do pokoju musisz najpierw usunąć wektory z podłogi i ścian i zebrać je, aby utworzyć szukaną literę. Nr 4 Szybko przełączaj się między pokojami. Unikaj wrogów znajdujących się w środzisku

Nr 5 Podano tabelę z kolorowymi punktami wektorowymi, według której należy położyć ułożoną z niej literę. Nr 6. W każdym pomieszczeniu znajduje się litera, która

tworzy literę poprzez połączenie punktów wektorowych. Nr 7. Szybko przełączaj się po pokojach i zwracaj uwagę na podane kolorowe kropki wektorowe, które musisz zebrać, aby następnie w warsztacie uformować literę w literę

Nr 8 Jeśli ułożysz wszystkie wystarczającą liczbę liter za pomocą dotyku, teraz musisz w warsztacie ułożyć je w odpowiedniej kolejności, aby ułożyć podane słowo, którego szukasz na tablicy informacyjnej nr 9. W każdym pokoju tak jest w określonym terminie możesz mieć kłopoty, więc szybko zbierz punkty wektorów, które będą Ci potrzebne w przyszłości, aby móc rozwiązać wymagane słowo nr 10. Na przykład, czy udało Ci się ułożyć słowo razem? Możesz teraz przejść do następnego poziomu i zbierać punkty wektorowe w różnych obszarach i pokojach, aby zdobyć nowe słowo

nr 136 Okaxo

Nr 1 Utwórz różne miejsca z obszaru zakładu alfa, co oznacza, że wybierasz 3 litery i próbujesz je ułożyć, działa to w ten sposób...

Nr 2 Litery muszą być połączone odpowiednimi punktami wektorowymi, aby utworzyć połączenie, tak aby można je było trzymać razem
Nr 3 Po połączeniu 3 liter za pomocą punktów wektorowych możesz użyć ich jako drabiny do utworzenia poziom - wysokość, na którą trzeba się wspiąć

Nr 4 Na następnym poziomie musisz ponownie wybrać 3 litery i połączyć je ze sobą aby utworzyć połączenie, które utworzy nową drabinę, aby wspiąć się o jeden poziom wyżej

Nr 5 Punkty wektora na drabinie zapalają się na chwilę. Postępuj zgodnie z kolejnością ciętych punktów, dotykając kolorowych punktów, aby wspiąć się po drabinie i przejść na wyższy poziom

Nr 6 Wykorzystaj w pełni alfabet i zmieniaj litery, aby wspiąć się wyżej niż twoi przeciwnicy

Nr 7 na podzielonym ekranie rywalizujesz z innym graczem i próbujesz połączyć te drabiny z alfabetu niemieckiego na wyższy poziom, wspinaj się szybciej i wyprzedź przeciwnika i zostaw go w tyle

Nr 8 Teoretycznie istnieje 9 poziomów 3-literowych połączeń, więc 27 na 3 równa się dziewięciu poziomom, na których rywalizujesz z innym graczem w alfabecie niemieckim

Nie. 9 Na każdym poziomie zawsze masz mniej czasu na utworzenie połączeń punktów wektorowych

#10 Bądź kreatywny podczas budowania drabiny, istnieje mnóstwo opcji połączeń z punktami wektorowymi, które możesz wykorzystać do stworzenia szybszej drabiny łączącej.

nr 137 Fadamo

Nr 1 Wybierasz litery z puli alfabetu, dzieje się tak, gdy wybierasz odpowiednie litery, które trzeba wykorzystać w przyszłości ci

, Następnie używasz tego jako obiektu, z którego możesz zbudować wieżę

Nr 2 Spróbuj ułożyć litery jedna na drugiej i utworzyć podane słowo

Nr 3 Oznacza to, że trzeba np. pierwsze słowo Fadamo ułożyć w odpowiedniej kolejności, zwrócić uwagę na to, że litery były w odpowiedniej kolejności, bo inaczej nie ma sensu kontynuować nr 4 Drugi wyraz np. , jest i trzeci fajny nr 5. To oznacza, że razem Fadamo

jest fajne

Nr 6 Teraz spróbuj zbudować więcej słów leżących jeden na drugim i prawidłowo ułożyć litery. Nr 7 Zanim zaczniesz budować, musisz dodać do liter punkty wektorowe i nadać im miękki, średni i twardy dotyk, aby dodać im wagi. do miejsc, aby je przesunąć, aby dobrze się trzymały i nie wpadały na siebie ani nie rozpadały się

Nr 8 Spróbuj nacisnąć punkty wektora oświetlenia liter w odpowiednim momencie, aby uzyskać wagę nacisku dotykowego, w zależności od dotyku, co zapewni ci bezpieczeństwo podczas budowania wieży alfabetu

#9 Ostatecznie musisz ułożyć rząd słów tak, aby miał sens i nie zapadał się ani nie rozpadał

Nr 10 Na przykład, jeśli masz limit czasu, musisz go dotrzymać, aby zbudować rząd słów szybciej, niż próbuje to zrobić twój przeciwnik, lub zbudować wieżę szybciej niż ty w grze wieloosobowej

nr 138 Damsoni

#1 Musisz spróbować naładować słonice, aby uzyskać wystarczającą ilość światła słonecznego, aby Twoje rośliny rosły

#2 Spróbuj zarejestrować na swoim trackerze wystarczającą liczbę kilometrów, aby słonice mogły o siebie naładować. Dzieje się tak, gdy idziesz na spacer

Nr 3 Jeśli zbierasz je np. 10 kilometrów, możesz zyskać godzinę słonca, której potrzebujesz do uprawy swoich cyfrowych roślin

Nr 4 W każdej linii oświetlonej promieniami słonca, a urosniętej przez deszcz, znajduje się litera, którą należy zebrać, aby na tablicy ogłoszeń aktywować dane słowo, którego właściwie nie szukasz

Nr 5 Oprócz promieni słonecznych trzeba wywołać deszcz, dzieje się tak wtedy, gdy pokonasz trasę w świecie rzeczywistym z ograniczonym czasem, np. poprzez krótki sprint lub mniejszą sesję joggingu przesuniętą w czasie

Nr 6 Kiedy już nabędziesz kilometry przez ciebie w słońcu i deszczu, musisz je dobrze wykorzystać

Nr 7 Zbierz litery z roślin, które znajdują się na roślinach, gdy roślina zakończy wzrost. Nr 8 Kiedy już rośliny wyrosną musisz teraz zebrać litery, które się pojawiły

Nr 9 Dotknij liter, a zobaczysz, jak zapalają się kropki wektorowe, które również musisz dotykać w odpowiedniej kolejności, aby móc wybrać literę

Nr 10 Przykładowo, jeśli zachowałeś właściwą kolejność podanego słowa, zebrałeś litery we właściwej kolejności i ułożysz je razem, otrzymujesz punkty

Nr 11 Aby przejść do następnego poziomu, musisz osiągnąć określony wynik, więc nie bądź leniwy, ale często spaceruj i biegaj lub wykonaj mały sprint, aby zdobyć umiejętności pogodowe, które pomogą Twoim roślinom zacząć się rozwijać i urosnąć wyrwane

nr 139 Firstdon

#1 Otrzymał eś cel, którym jest zebranie sł owa we wł aś ciwej kolejnoś ci

#2 Litery tego sł owa moż na zobaczyć na radarze dopiero po przejechaniu wystarczająej iloś ci kilometrów, a tak dzieje się w prawdziwym ś wiecie

Nie. 3 Zatem idź codziennie na wystarczająo dł ugi spacer i zbieraj przebyte kilometry. Na przykł ad, jeś li na pierwszym poziomie udał o Ci się pokonać 35 km, na radarze pojawiąsię teraz litery, które będziesz zbierać w odpowiedniej kolejnoś ci, korzystają z kompasu. ś wiecie rzeczywistym, aby aktywować okreś lone sł owo, którego szukasz

Nr 4 Jeź eli przeszukał eś trasy i aktywował eś wektory liter, litera będzie widoczna na radarze i Twoja litera zostanie aktywowana

Nr 5 Spróbuj aktywować pozostał e litery wraz z ich punktami wektorowymi, aby cał e widoczne sł owo był o widoczne na radarze

Nr 6 Kiedy już sł owo będzie widoczne na radarze, musisz teraz zebrać litery w odpowiedniej kolejnoś ci punktów wektorowych, będąone widoczne na Twoim telefonie komórkowym

Nr 7 Jeś li pomyś lnie aktywował eś punkty wektorowe liter i zebrał eś litery we wł aś ciwej kolejnoś ci, otrzymasz za to punkty

Nr 8 W grze poziomej szuka się partnera i sugeruje się sł owo, którego obie strony mogąszukać i zbierać

Nr 9 Aktywuj więc najpierw radar zebranymi kilometrami i zacznij zbierać litery we wł aś ciwej kolejnoś ci

Nr 10 Bądź szybszy od przeciwnika i zdobądź więcej punktów, szybko zbierają i odnajdują dane sł owo, które jest wymagane w meczu

Nr 140 Nadchodzi kropelka

Nr 1 Spróbuj stworzyć kropelkę, starając się ją stale powiększać, wykorzystując punkty wektorowe z liter, które zdobywasz

Nr 2 Kropla służy jako figurka do zabawy, jak w małej piłce i jak w biegu do świątyni

Nr 3 Najpierw musisz zebrać litery na torze i dotknąć punktów wektorowych w odpowiedniej kolejności kolorów

Nr 4 Litery mają różne kolorowe kropki wektorowe, więc staraj się nakładać na nie kolorowe kropki, których szukasz. Na tablicy wyświetlacza możesz zobaczyć kolory punktów wektorowych odpowiedniej litery nr 5. Zrób plamę, jak pokazano.

Mała piłka biegnie przez wąwozy i błądzi tak szybko i skaczący jak w Temple Run

nr 6. Jeśli na przykład przejechałeś literę A i aktywowałeś czerwony punkt wektorowy po lewej stronie, musisz teraz przebiec lub przelecieć nad literą B i jego czerwony punkt wektorowy nr 7 W ten sposób przemierzasz cały alfabet od A do Z przez poziomy, które powstały po wektoryzacji i aktywujesz kolorowe, z góry określone punkty wektorowe na trasie, aby móc zrozumieć całą literę po chwili

Nr 8 Celem jest ułożenie słów według ich kolejności i zebranie go, ale nadal musisz wykonać kroki, które zostały zadeklarowane wcześniej. Nr 9 na podzielonym ekranie toczysz pojedynek z innym graczem i rywalizujesz z nim, im szybciej kropelka może plamić, tym słowo wygrywa grę

Nr 141 Jumpudo

Nr 1 Musisz spróbować ułożyć cały obszar w całość składający się z liter od A do Z, kostki brukowej

Nr 2 Następnie musisz spróbować przeskoczyć przez obszar, gdzie się tak, gdy wskoczysz na punkty wektorów liter

Nr 3 Podano punkty wektorów i nie wolno wskakiwać na niewłaściwe, w przeciwnym razie utoniesz, zostaniesz porażony prądem lub zaczniesz biegać od nowa

Nr 4 Litery stale zmieniają swoją pozycję, a co za tym idzie, swoje punkty wektorów, dlatego muszą być bardzo ostrożne i lądować na polach lub punktach wektorowych, aby stamtąd przeskoczyć do następnego nr 5.

Najważniejszym wydarzeniem jest to, że wracając dalej Musisz tu przeskakiwać lub przeskakiwać, aby dotrzeć do danego słowa, którego

szukasz na tablicy nr 6. Jeśli masz podane słowo, on skacze, przechodzisz na następny poziom, gdzie musisz znaleźć ponownie obszar Podczas układania kostki brukowej musisz je zakrywać, aby przez nie przeskakiwać i trafiać w odpowiednie litery z ich punktami wektorowymi, aby dotrzeć do celu i przejść na następny

nr 142 Infishdo

Nr 1 Musisz spróbować znaleźć literę, a następnie ją włożyć. Szukaj liter w akwarium i wyławiaj je trasą wędkarską korzystając z kolorowych kropek wektorowych

Nr 2 Trzeba uważać na ryby przebywające w akwarium, gdyż próbują pokonać Twoją przynętę i zatrzeć drogę połowu zajętej przez punkt wektora

Nr 3 Należy wyłowić kolorowe kropki wektorów liter znajdujących się w akwarium końcówką toru wyposażoną w mackę

Nr 4 Zwróć uwagę z jakiego koloru jest macka, zmienia się ona w wodzie tam i z powrotem, dlatego musisz w odpowiednim momencie wychwycić punkt wektorowy litery

Nr 5 Na tablicy informacyjnej podane jest słowo, które należy wyłowić w odpowiedniej kolejności liter. Uważaj, bo ryba będzie próbował wyrwać Ci mackę szlaku

#6 Staraj się szybko i dokładnie uderzać i wyciągać punkty wektorów, aby móc całkowicie wyciągnąć literę z akwarium

#7 Zbieraj ulepszenia w akwarium, aby ulepszyć swoją trasę połowu lub broń potrzebną do strzelania do ryb, które uniemożliwiają złapanie litery

Nr 8 Gra toczy się na podzielonym ekranie i musisz rywalizować z przeciwnikiem, który próbuje znaleźć i wyłowić słowo we właściwej kolejności szybciej niż Ty

Nr 9 Teraz umieść złapanie litery na tablicy i aktywuj słowo, którego szukasz na tym poziomie

Nr 143 Splashstar

Nr 1 Seria liter alfabetu przesuwana się od lewej do prawej lub obraca się w przód i w tył wokół okręgu, prostokąta, trójkąta, walca lub trapezu

Nr 2 Spróbuj trafić lub spryskać świecące kolorowe kropki wektorowe liter w odpowiedniej kolejności za pomocą armatki wodnej

Nr 3 Na tablicy wyników podane jest słowo, które należy trafić zgodnie z prawidłową kolejnością odpowiednich punktów wektorowych i liter

Nr 4 Za każdy trafiony punkt wektora otrzymujesz gwiazdkę, której musisz użyć w dalszej części gry, aby móc przejść na kolejny poziom

Nr 5 Postaraj się jak najszybciej spryskać podane słowo armatką wodną aby je aktywować

Nr 6 Słowa na tablicy wyników mogą się różnić w zależności od potrzeb i są wypowiadane do telefonu komórkowego przez innego gracza, którego spotkałeś podczas meczu

Nr 7 Użyj zdobytych gwiazdek, aby porozmawiać ze swoim telefonem komórkowym i stworzyć tablicę wyników ze słowami przeciwnika, które znalazłeś w meczu

Nr 8 Jeśli uda Ci się ułożyć serię słów szybciej niż Twój przeciwnik, grę uważa się za wygraną więc używaj armatki wodnej szybko i celnie, aby trafić w wektory liter znajdujących się w kształtach powyżej w punkcie nr 8.1 zostały wspomniane

Nr 144 Bouncebo

Nr 1 Musisz spróbować rzucić piłkę jak najdalej w pole, na polu znajdując punkty wektorowe liter, uderzając w kolorowe punkty wektorowe, a następnie piłka odbija się, gdy skierujesz ją w powietrze i pokierujesz w prawo. Ustaw punkty wektorowe i idź dalej.

Nr 2 Staraj się także uderzać w podane litery jedna po drugiej, dzięki czemu kulka będzie większa i łatwiej będzie Ci trafić w kolorowe kropki wektorów kolejnych liter. Jeśli trafisz w kropkę wektorową kulka przeskoczy do następnej litery i możesz ją wzniesić w powietrze i umieścić na kolejnych kolorowych punktach wektorowych liter.

Nr 3 Na poziomach w trybie dla pojedynczego gracza musisz starać się pokonać zadany dystans, staraj się więc, aby piłka odbiła się jak najdalej.

Nr 4 W trybie przeciwnika na przemian próbujesz osiągnąć jak największy dystans, otrzymujesz coraz lepsze ulepszenia piłek i punktów wektorowych liter, które powinieneś trafić, aby pokonać dalsze dystanse.

Nr 5 Jeśli pokonałeś dystans ok. 3 km, aplikacja zatrzymuje się i przechodzi w tryb marszu. Teraz musisz przejść te 3 km tak szybko, jak to możliwe, aby aplikacja znalazła dla niej nowego towarzysza.

nr 146 Meduza

#1 Musisz spróbować zadowolić Meduzę swoją węzłowatą innymi głowami

#2 Aby to zrobić, rzuć litery na głowę węzłowej Meduzy

Nr 3 Następnie Meduza próbuje złapać i zjeść wektory liter

Nr 4 Zwróć uwagę na kolory Meduzy i jej głów, wrzuć pasującą literę z kolorowymi kropkami wektorowymi do gardła Meduzy

Nr 5 Załaduj do Meduzy litery alfabetu i rozłóż je na kolorowych węzłowych głowach Meduzy

Nr 6 Jeśli głowy są nadoowane, Meduza wypluwa w ich stronę wektory w różnych wariantach; teraz muszą złapać punkty lub okręgi, aby zebrać punkty

Nr 7 Kombinacje kolorowych kropek wektorowych, które należy złapać, są podane na tablicy. Spróbuj złapać kombinację w odpowiedniej kolejności, tak jak w Pang. Meduza wypluwa z gardła różne rozmiary i kształty kropek wektorowych. więc zachowaj ostrożność, próbując dzielić i zbierać kształty i rozmiary

Nr 8 Jeśli rozstaniesz się i złapiesz kolorową kombinację, otrzymasz punkty km, które możesz wykorzystać w aplikacji Medusa walk, aby znaleźć innych graczy podczas spaceru, a następnie rzucić im wyzwanie w trybie wieloosobowym, kontrolując przeciwników Meduzy i jej węzłowe głowy i w ten sposób rozpraszają punkty wektorowe na wysłanym wietlaczu, gdzie próbują złapać i zniszczyć

nr 147 Baffao

Nr 1 Jedziesz na byku, w trybie 360 stopni spróbuj przejść z jeźdźcem na byku tak daleko, aby nie spaść

Nr 2 W pomieszczeniu wokół byka znajdują się litery z kropkami wektorowymi, których kropki wektorowe są wiecześnie kolorem

Nr 3 Kolorowe kropki wektorowe są aktywowane przez przeciwnika na podstawie liter, aby rozłożyć cię byka

Nr 4 Przeciwnik naciska punkty wektorowe liter zgodnie z określonymi kolejnościami

Nr 5 Punkty wektorów zaczynają teraz być wiecześnie kolorem i sąmiennie rozmieszczone w przestrzeni 360 stopni. Byk reaguje na punkty wektorów i obraca się w pomieszczeniu o 360 stopni

Nr 6 Musisz teraz ominąć go i starać się nie upaść od razu, jeśli upadniesz, spadniesz na siatkę składającą się z 6 - 49 liczb, masz 6 prób na ukończenie poziomu

Nr 7 Jeśli Ci się nie uda, to chociaż zapisz liczby, które wygenerujesz spadając na siatkę, a następnie przenieś je na swój los na loterię, który składa się z 6-49

nr 148 Woodolo

1 Próbujesz zalogować się

Aby przejechać przez rzekę, musisz spróbować ją przeskoczyć, skacząc z jednego pnia drzewa na drugi

Nr 2 Kontrolujesz pień drzewa z lewej, prawej strony, ukoś nie, pionowo przez rzekę, musisz zwracać uwagę na kolorowe punkty wektorowe na rzece prowadzące Cię do następnego pnia drzewa

Nr 3 Spróbuj zebrać je w odpowiedniej kolejności, podążaj za nimi, a to doprowadzi Cię do następnego pnia drzewa, gdzie następnie wskoczysz i będziesz kontynuować przeprawę przez rzekę. Nr 4 Zbierz wymagane litery, które są na wyspie wietlacz

- Przedstawione jako przekraczając rzekę

Nr 5 Dane słowo należy zebrać aż dotrze do końca rzeki

#6 Gdy przekroczysz rzekę, czekają na Ciebie ulepszenia, które mogą wpłynąć na twoją osobę lub gracza, aby szybciej i lepiej przekroczyć rzekę

Nr 7 Na ścieżce i w rzece czują niebezpieczeństwa, których należy unikać lub niszczyć tych tzw. wrogów, aby mogli przejść do następnego poziomu

Nr 8 Po zebraniu danego słowa otrzymasz nowe. Im więcej słów uda Ci się zebrać, tym więcej punktów otrzymasz. Oczywiście jest to również kwestia czasu, którego musisz się trzymać, w przeciwnym razie gra zakończy się przedwcześnie nie lub przerwie od miejsca, w którym zacząłeś

nr 149 Ghosto

#1 Musisz spróbować polować na duchy i je łapać

Nr 2 Duchy mają pewne wymagania, aby móc cię schwytać

#3 Musisz przyciągnąć duchy, dzieje się tak, gdy rozdzielasz punkty wektorowe liter na poziomie i aktywujesz literę, gdy duch jest na literze

#4 Każde duch ma imię, musisz go zakreślić i aktywować litery jedna po drugiej, gdy duch jest na liście

#5 Strzelasz wektorami litery w ducha i powoli wabisz go w stronę litery

Nr 6 Jeśli duch znajduje się na literze, musisz teraz strzelić do niego z armaty - widma z punktami wektorowymi, aby utrzymać go na literze A

Nr 7 Docelowo musisz teraz doprowadzić go do tych pozycji liter A w odpowiedniej kolejności liter jego imienia, aby je rozproszyć lub następnie aktywować

Nr 8 Ducha można schwytać po aktywowaniu i rozluźnieniu całych liter jego imienia, wtedy jest gotowy do złapania za pomocą maszyny wyłapującej

Nr 9 na pierwszym poziomie musisz złapać ducha i nie będzie już łatwiej, na kolejnych poziomach będzie ich coraz więcej, więc nie trać z oczu, którego ducha chcesz najpierw zabić lub schwytać

Nr 150 Treelondo

Nr 1 Spróbuj wyposażyć drzewo i jego gałęzie w litery, czyli powieś litery na gałęzi drzewa w odpowiedniej kolejności, aby wypełnić drzewo literami

Nr 2 Użyj dotyku, aby przeciągnąć litery w kształty liter na drzewie. Bądź szybki, ponieważ rywalizujesz z przeciwnikiem, który próbuje to zrobić szybciej niż ty

Nr 3 Po wypełnieniu drzewa musisz teraz spróbować wstawić wektory liter. Zapalają się one na chwilę, więc bądź ostrożny i popraw je, umieszczając je w właściwej kolejności kolorów

Nr 4 Gdy już to zrobisz, drzewo jest teraz całkowicie pokryte literami i ich punktami wektorowymi, a cel został osiągnięty

Nr 5 Na każdym poziomie odblokowywane są nowe rodzaje drzew, które są następnie dostępne do wykonania zadania

Nr 6 Staraj się być szybszy od przeciwnika, na każdym poziomie umieszczona jest litera i jej punkty wektorowe przypadają punkty czasowe, które możesz wykorzystać, aby mieć wystarczająco dużo czasu na ukończenie drzewa

nr 151 Aprilondo

Nr 1 Musisz spróbować znaleźć nowe słowo, będzie ono w drodze do ciebie, jeśli będziesz się tego uważnie trzymać

Nr 2 Po drodze spróbuj wykonać skok i biegnij jak Sonic i Mario za bloki i aktywuj bloki skacząc, czyli wskakując głową na klocki lub kamienie i próbując wydostać stamtąd list. w niektórych przypadkach za blokami i w blokach znajduje się przeciwnik, więc zachowaj ostrożność, zanim spróbujesz wyłowić słowo z tablicy wyników w biegu, co oznacza, że musisz przeszukiwać bloki w różny sposób i mieć nadzieję, że jest tam litera na tablicy wyników za nimi usytuowany

Nr 3 Kamienie lub tzw. bloki stale zmieniają swoje kolory i w ten sposób zmieniają Twoje poszukiwania właściwych liter, które starasz się usunąć lub odkryć z kamieni w odpowiedniej kolejności

Nr 4 Litery, jeśli uda Ci się je znaleźć, składasz je z kropek wektorowych, które musisz zebrać według pokazanego schematu, ponieważ są one rozproszone w pobliżu litery i można je zbierać w odpowiedniej kolejności kolorów i wreszcie - w końcu musisz

Nr 5 Jeśli zebrałeś literę i jej wektory we właściwej kolejności, na tablicy wyświetlacza aktywowana zostanie pierwsza szukana litera

Nr 6 w biegu musisz rzucić wyzwanie czasowi, aby znaleźć słowo, aby przejść do następnego lub kolejnego poziomu

Nr 7 Jeś li na przykła ad fuzujesz sł owo Aprilondo i je rozumiesz, otrzymujesz za to punkty i moż esz za ich pomocą spróbować spowolnić odliczający czas

Nr 8 Jeś li Aprilondo jest aktywowane, generowany jest nowy synonim, który pasuje do tematu poziomu i jest następnie umieszczany na tablicy informacyjnej, np. następnie wyszukiwane jest sł owo „Kurmit”, jeś li zostanie znalezione, wówczas Kurmit pojawia się jako ostatni boss poziomu, podobnie jak metalowy ś limak na końcu poziomu i próbuje ukras ć ci zebrane listy, próbując wyrwać je dowolną bronią którą posiada, lub językiem

Nr 9 Ostatecznie masz 3 próby zabicia Kurmita w tym przykła adzie, aby kontynuować historię na tablicy wyników oraz poznać i odfiltrować dokładną zagadkę gry, abyś mógł doprowadzić grę do prawdziwa historia gry

Nr 10, chodź my, skaczcie, wektorze, zamroź cie się, bąź cie mistrzami historii, dzięki

nr 152 Habigo

#1 Musisz spróbować schwytać Habigosa

Nr 2 Habigo to małe stworzenia, które próbują zjadać kolorowe kropki wektorowe w pomieszczeniu lub zjadać je z dala od nich

Nr 3 Musisz złapać te Habigo na czas, zanim wszystkie punkty wektora znikną z poziomu

Nr 4 Ważne jest, aby w polu z literami przyciągnąć Habigo z literami alfabetu w określonym promieniu

Nr 5 Musisz wybrać litery, którymi przyciągniesz Habigo, imiona zaś wiecześnie nad Habigo, dotknij liter ze swojego alfabetu na Habigo i zważ go w promieniu pola, gdzie będą mogli go złapać

Nr 6 Postaraj się, aby zebrał dane słowo na tablicy wyników z jego punktami wektorowymi w promieniu pola, możesz go złapać dopiero wtedy, gdy Habigo utyje. Dzieje się tak, gdy rzucisz na niego siatkę i spróbujesz aby go z nim złapać nr

7 Każde Habigo ma inne imię, więc połóż litery jego alfabetu z właściwymi i w kolejności imienia Habigo, aby był o widoczne

Nr 8 Habigo szybko się rozmnażają więc bądź wystarczająco szybki, aby je aktywować, przyciągnąć i umieścić w promieniu pola, aby zjeść dane słowo wraz z jego punktami wektorowymi, a następnie ostatecznie złapać je siatką

Nr 9 Gra kończy się, gdy złapiesz wymaganą liczbę Habigo na danym poziomie

Nr 10 Habigo, podobnie jak Snake w grze, są kontrolowane przez innych graczy, którzy próbują zjeść lub zebrać rozdane punkty wektorowe w odpowiedniej kolejności kolorów na poziomie, aby zdobyć punkty

Nr 11 W grze bierze udział 4 graczy, więcej niż jeden może brać udział, jeśli to pozwala na to projekt poziomu

#12 Staraj się nawiązać połączenie z innymi graczami i wymieniać się ich alfabetem, aby dostawali również litery, które przyciągną Habigo w promieniu łapania

Nr 153 Piramidon

#1 Musisz spróbować ułożyć piramidę opartą na alfabecie

Nr 2 Spróbuj umieścić litery w odpowiednich miejscach na kamieniach

Nr 3 Oznacza to, że w pierwszym rzędzie piramidy należy ułożyć litery w taki sposób, aby podane słowo na kamieniach łączyło się z literą

Nr 4 Dotknij liter znajdujących się na ścianach kamieni i zsuń je tak, aby utworzył słowo, tak aby na tablicy wyświetlacz pojawiło się powiązanie z szukany słowo

Nr 5 Po połączeniu pierwszego wiersza z pierwszym słowem przejdź na kolejny poziom i spróbuj przesunąć litery drugiego rzędu tak, aby połączyło się słowo z drugiego rzędu

Nr 6 Trzeba spróbować połączyć podświetlone litery znajdujące się teraz na kamieniach piramidy, aby zrozumieć dane słowo

Nr 7 Piramidę można obracać o 360 stopni w pionie, poziomie i ukośnie oraz w sposób przezroczysty, aby uzyskać przegląd liter

Nr 8 Poziomo po poziomie łączysz litery w odpowiednie i wymagane słowo i otrzymujesz dodatkowe punkty czasowe, które pomogą Ci uniknąć wcześniejszego zakończenia gry

Nr 154 Insnakito

#1 Spróbuj złapać punkty wektorowe z liter w określonym czasie

Nr 2 Dzieje się tak, gdy próbujesz chwycić kolorowe punkty wektora znajdujące się na polu jeden po drugim, tak jak w przypadku Węża. Na planszy widoczny jest kolorowy rytm, którego musisz przestrzegać

#3 Litery mają punkty wektorowe i pojawiają się w różny sposób jedna po drugiej oraz obok siebie na polu, więc bądź wystarczająco szybki, aby chwycić te punkty wektorowe

Nr 4 Podobnie jak w przypadku Węża, ogon lub linia węża z czasem rośnie i trzeba też starać się ułożyć dane słowo w odpowiedniej kolejności

Nr 5 Na przykład, jeśli zebrałeś I z jego punktami wektorowymi jeden po drugim, następuje następna litera N, która z kolei pokazuje się i ukrywa w innym miejscu

#6 Na polu znajdującą się również przedmioty, które mogą ulepszyć twojego węża, prędkość, rozmiar, wytrzymałość itp.

Nr 7 Uważaj, aby nie zderzyć się z przeciwnikami, w przeciwnym razie nastąpi odjęcie punktów lub odjęcie czasu. Podobnie jak w Bombermanie, na polu znajdują się przeciwnicy, których musisz wyeliminować, aby dostać się do ich wolnych obszarów liter. zasięgu

Nr 8 Im szybciej złapiesz wektory liter, tym więcej punktów otrzymasz. Ostatecznie musisz przechwycić i zebrać dane słowo, aby móc przejść do następnego poziomu

Nr 155 Wschodni

Nr 1 Próbujesz złapać pisanki, rzucając się w ciebie, spróbuj dotknąć rękawiczką w powietrzu pisanek

Nr 2 Jeśli dotkniesz jajka, otwiera się w powietrzu i zatrzymuje, otwiera się i wysię wietla się litera alfabetu Nr 3 Na tablicy informacyjnej podane jest słowo, którego szukasz i co znajdujesz must, w tym przypadku nazwę gry

Nr 4 W przykładowym dotkniesz jajka, w jajku znajduje się litera E. Teraz spróbuj dotknąć innych przylatujących jaj i znajdź właściwe litery odpowiadające szukanemu słowu

Nr 5 Dotknij jajek w powietrzu, a teraz spróbuj połączyć litery słowa za pomocą połączenia dotykowego, w tym przypadku szukane słowo to Easternite

Nr 6 Staraj się więc jak najszybciej dotknąć w powietrzu jak najwięcej jajek w powietrzu i mieć nadzieję, że kryją się za nimi odpowiednie litery, abyś mógł połączyć je w kombinację, a następnie połączyć jednym ruchem

#7 Ostatecznie musisz ułożyć ciąg słów, który utworzy zdanie i przybliży Cię nieco do historii danego poziomu

Nr 8 Jeśli znalazł i połączył słowo Easternit, musisz teraz szybko dotknąć kropek wektorowych liter, które zapalają się na tablicy wysię wietlacza, w odpowiedniej kolejności, aby aktywować słowo. Jeśli nie możesz tego zrobić, musisz spróbować ponownie rozpocząć polowanie na jajka i ich zawartość

nr 156 Krucyfiks

Nr 1 Musisz spróbować zastrzelić opętanych przeciwników krucyfiksem, oni strzelają literami w przeciwników z krucyfiksem i staraj się ich zniszczyć

Nr 2 Spróbuj uwolnić przeciwników ze stanu opętania za pomocą krucyfiksu, dzieje się tak, gdy próbujesz trafić w podświetlone punkty wektorów, które pojawiają się na przeciwniku z krucyfiksem w odpowiedniej kolejności, np. Przeciwnik Damian, musisz najpierw aktywować od niego literę D, celuj w punkty wektorów, które się zapalają aktywuj literę

Nr 3 Jeśli aktywowałeś wszystkie litery, musisz je teraz zebrać i naładować nimi krucyfiks, aby następnie wystrzelić je w przeciwników

Nr 4 Podobnie jak w przypadku House of the Dead firmy Sega, zawsze pojawiają się nowi przeciwnicy o nowych nazwach, którzy próbują uderzyć i wyeliminować, więc bądź szybki i staraj się aktywować litery od przeciwników, następnie je podnieś i na koniec z nim wyłóż je

nr 157 Superbino

#1 Spróbuj zdobyć Superbino, to działa w ten sposób

Nr 2 Weź litery z alfabetu i umieść je na swoim miejscu

Nr 3 Teraz wstaw 6 cyfr w wektorach liter, powinny to być 1-49

#4 Teraz umieść litery w karuzeli, na przykład słowo Superbino, każda litera jest punktem widzenia w karuzeli

Nr 5 Teraz rzuć kostką numer PIN, czyli wyrzuć 3 i możesz po raz pierwszy zakręcić karuzelą 3 razy

Nr 6 Teraz, po obróceniu się z kulką kręcące się koło pokazuje literę i jej punkty wektorowe wraz z numerami, które wcześniej wstawiłeś, każda litera miała 6 punktów wektorowych i 6 liczb z 49

Nr 7 Teraz zapisz 6 liczb z punktów wektorowych i włóż je do ogólnego losu na loterię

Nr 158 ArrackAtak

#1 Musisz spróbować cała kowicę oczyś cić obszar z pajków, co oznacza, że e musisz wypełnić obszar literami, aby zmienić orientację pajków

Nr 2 Spróbuj zaprojektować obszar pełen liter alfabetu. Każda litera ma wektorowe kropki, któreś wiecąc mówiąpajkom, dokąd mająbiec, aby złapać następnąliterę

Nr 3 Spróbuj uł oż yć po jednym słowie spoś ród liter, których szukasz na tablicy wysł wietlacza

Nr 4 Przeciwnicy kontrolująpajka jak Wąż , litera po literze i starają się stworzyć połączenie, aby mogło z niego wyłonić się całe słowo, co jest wymagane na tablicy wyników

Nr 5 Po znalezieniu i powiązaniu słowa musisz teraz ponownie wypełnić obszar literami, aby pajki kontrolowane przez przeciwnika otrzymały nowy obszar do złapania

nr 159 JeptoJepto

WhatsApp

Okręć wibratora głosowego nr 1 na osi czasu głosu zmienia się w odpowiedni emoji, jeśli zostanie rozpoznany właściwy temat (Ki). Ma to na celu łatwiejsze podsumowanie wiadomości głosowej i zachęcenie słuchacza do odpowiedzi na emoji i wiadomości głosową, aby móc odpowiedzieć, używając odpowiednich emoji. Ponadto głos (Ki) rozpoznaje Twój głos i może być odtwarzany z innym dźwiękiem, na przykład głosem Dartha Vadera.

Os czasu Voice odtwarza wiadomości, a odpowiednie emoji dostosowane do wiadomości są wstępnie wybrane i odpowiednio rozmieszczone

Instagram

nr 2 Spróbuj stworzyć krótką historię w formie szpuli, działaj w ten sposób, klikasz rolkę i dwukrotnie klikasz, pojawiają się kategorie jak na TikToku i wybierasz odpowiedni dla siebie gatunek, w tym przypadku Pierwsza rolka to gatunek akcji, pojawi się sugerowany film akcji. Po jego obejrzeniu kliknij dwukrotnie ten pasek akcji, a teraz wybierz nowy gatunek, na przykład humor, i rób to tak często, jak chcesz. Utwórz krótką historię z kilku rolek na Instagramie, którą możesz zapisać w swoim archiwum wideo i przesłać znajomym lub bibliotece alfabetu

Snapchata

Nr 3 Wybierasz w karuzeli osobę, z którą chcesz się skontaktować, dzieje się to losowo, masz snap match, masz 60 sekund na rozmowę z tą osobą krótką rozmowę na temat Twojego dziennego leadu. Zapisujesz 60-sekundową rozmowę i używasz jej w karuzeli, wysyłasz ją miennie do dowolnego członka wszechświata SnapChat i czekasz na odpowiedź

telegram

Nr 4 Po wyświetleniu informacji o kanałach informacyjnych Telegramu pojawi się symbol mowy w dymku. Kliknij na ten symbol, a na ekranie zostaną wyświetlone i podsumowane brakujące informacje z biblioteki Wikipedii, np. kliknij kolor zielony i swoje Pajęki informacyjne Wikipedii wybiera najważniejsze punkty i wstawia je do Twojej rozmowy lub rozmowy

Tiktok

Nr 5 Skrócona historia stworzona przez Instagram zostanie odtworzona na TikToku i lepiej zintegrowana z encyklopediów nowym kierunkiem

Świergot

Nr 6 Kliknij pióro i pojawi się teraz 6 różnych kolorów z innymi piórami, każdy kolor drugiego pióra daje mu wstępny wybór małych zdań wprowadzających, takich jak powinieneś rozpocząć rozmowę, częścią główną lub zdanie końcowe

Nr 160 Topdroops

Trzeba wyjść na zewnątrz i włączyć piosenkę z list przebojów, następnie kliknąć w czujnik temperatury i jeśli temperatura będzie zgodna z piosenką ważne jest tu Twoje dobre samopoczucie, to najpierw klikniesz lubię serduszko i przekaż dalej, też możesz to za pomocą funkcji gwizdka. Zauć piosenkę, aby poprawić sobie nastrój. Możesz także udostępnić znajomym temperatury poszczególnych utworów, aby mogli je dodać do swojej listy odtwarzania. Rano skala temperatury zasugeruje utwory, które mogą odpowiadać Twojemu uczuciu gęszej skórki. W zależności od pory i temperatury lista odtwarzania zmienia się tak, aby odpowiadała Tobie i Twojemu samopoczuciu

nr 161 Okidoki

Musisz dostać gęszej skórki, gdy YouTube Music znajdzie dla siebie odpowiednie piosenki. , lub twoją playlistę

Jeżeli nie uda się uzyskać takiego efektu, wykonaj następującą czynność: Twój smartwatch powinien posiadać czujnik temperatury ciała i przesyłać tę temperaturę do YouTube Music poprzez NFC. Jeżeli masz dobre samopoczucie i chcesz, aby efekt gęszej skórki poczuł się jeszcze lepiej, prześlij swoją temperaturę do YouTube Music, a otrzymasz odpowiedni dobór piosenek i bitów, które mogłyby dopasować się do Twojego uczucia, aby osiągnąć taki efekt, aby uzyskać Twoje ciało.

Jeżeli dopadł Cię efekt gęszej skórki, możesz teraz przekazać go znajomym i sprawdzić, czy zadziałałby u Ciebie bez smartwatcha. Powodzenia z efektem gęszej skórki, jeżeli ten efekt nie wystąpi, wypróbuj go w konkretnym dniu, który powinien być słoneczny, wietrzny lub zimny, aby zasymulować różnice w swoim samopoczuciu.

Nr 162 Ruch Newspoint

Po oznaczeniu wiadomości w WhatsApp emoji możesz teraz ponownie znaleźć te wiadomości, wyszukując i wprowadzając emoji dołączony do wiadomości. W przyszłości dostępne będą kilka emoji, które pozwolą na lepsze wyszukiwanie za ich pomocą za pomocą funkcji Voice Movement Touch otrzymasz wskazówki informacyjne dotyczące każdej wiadomości wysłanej ci z treścią w której źródło informacji znajduje się na zewnątrz wiadomości z wyświetlanymi kolorowymi kropkami. Jeśli pojawi się ta kolorowa kropka, dotknij kropki, a otrzymasz wskazówki dotyczące Wetzlar, na przykład jeśli ktoś napisał Wetzlar w wiadomości głosowej lub SMS. Dotknij tego punktu, a zostaniesz przekierowany do listy tematów wiadomości w aplikacji, gdzie możesz teraz przeglądać najnowsze informacje o Wetzlar. Można je oczywiście również udostępnić i wysłać, więc zaoszczędź sobie trudu wyszukiwania w Internecie i zdobądź bezpośrednio treści, które otrzymujesz, punkty informacyjne umożliwiające dalsze wykorzystanie informacji dostarczonych przez aplikację What's.

Zapisz najważniejsze wiadomości wybrane na listę tematów wiadomości i bądź na bieżąco z tym, co przyniesie Ci tydzień, napisz małą notatkę pod wiadomościami za pomocą tekstu, głosu lub emoji, aby je ponownie znaleźć w przyszłości.

Możesz także zapisać punkty w swoim katalogu punktów i uzyskać do nich dostęp później, aby uzyskać niezbędne informacje. Możesz także zapisać te tematy z listy kanałów informacyjnych jako punkty i przekazać je swoim współpracownikom. Jeśli przesłesz wiadomość z informacją do innej osoby, ten punkt pojawi się wokół tekstu, głosu lub obrazu w ramce. Jeśli na to klikniesz, wiadomość zostanie dodana do Twojej części z głosem

Otrzymasz wiadomość głosową zawierającą pewne informacje, które możesz wykorzystać, wokół pola wiadomości głosowej pojawią się różne kropki z poleceniem kliknięcia. Zostaniesz przekierowany do podobnego tematu w Internecie lub wyświetli się odpowiedni film do Ciebie tutaj dostarczone do punktu lub odpowiednie zdjęcie lub oferta informacji, które możesz wykorzystać. Jeśli klikniesz na przycisk, zostaniesz przekierowany do listy tematów w WhatsApp, gdzie zostaną Ci udostępnione nowe lub dodane odpowiednie na podstawie informacji zawartych w wiadomości głosowej.

nr 163 Gimalagim

Nr 1 Musisz spróbować uruchomić gimalagima, potrzebna telefonem 3 razy i mieć nadzieję, że gimalagim się pojawi.

Nr 2 Jeśli pojawi się gimalagim, poprosi Cię o poproszenie o następujące broszury ofertowe dotyczące twoich cen, istniejących ofert dla różnych asortymentów, które sugeruje ci gimalagim, ale bez wcześniejszego wspomnienia o cenie

Nie. 3 Masz 3 próby udzielenia odpowiedzi i wyboru spośród różnych narodnych ofert

#4 Ponieważ cena jest popularna, spróbuj odgadnąć cenę oferty, patrząc na nią naturalnie

Nr 5 Zgłaskasz wyższą niż szacowaną cenę produktu lub podajesz dokładną cenę w ofercie, Twój przeciwnik jest pod tym względem gimalagim

Nr 6 Jeśli cena będzie Ci bliższa niż gimalagim, produkt otrzymasz za darmo w najbliższym supermarkecie lub podczas zakupów online.

Nie. 7 Jeśli są one wyższe lub nie bliższe prognozie gimalagim, masz jeszcze 2 próby skorzystania z oferty, która jest dostępna w broszurach na Twoim telefonie komórkowym

Nr 8 Jeśli przegrasz z gimalagimami, nic nie zyskasz i spróbuj zadzwonić do gimalagima (dżina w butelce) i potrząśnij 3 razy telefonem komórkowym w godzinach największej oglądalności, która ma miejsce co miesiąc

Nr 9 Jeśli natomiast wygrasz z gimalagimem, możesz otrzymać odgadniętą ofertę za darmo w najbliższych oddziałach w Twojej okolicy i ją zachować. Powodzenia w następnym czasie największej oglądalności ci w gimalagim i jego, kto jest gorętszy czy nie, może ci otrzymywania ofert swojego życia i dobrego samopoczucia.

nr 164 Jakuto

Nr 1 z Jakuto musisz spróbować wybrać te właściwe ciwe poprzez odpowiedni przegląd liter, aby uzyskać połączenie z Tobą

#2 Spróbuj ukraść Jakuto punkty wektorów i wykorzystać je do własnych celów

Nr 3 Kradzież działa w następujący sposób, musisz to zrobić po pewnym czasie

Ukradnij Jakuto punkty wektorowe, naciskaj migające punkty wektorowe, które zmieniają swój rozmiar jeden po drugim w zmiennej sekwencji i spróbuj zintegrować je z liter z własnymi za pomocą miękkiego, średniego i twardego dotyku

Nr 4 Na początku przypisane jest im słowo, muszą pobrać punkty wektorowe ze słowa Jakuto i przypisaną im literę, skonfigurować je i postępować tak samo z innymi

Nr 5 W trybie podzielonego ekranu przydzielany jest przeciwnik, który próbuje przegonić punkty wektorowe, które podświetlają się na kolor i można je złapać miękkim, średnim i twardym dotykiem

Nr 6 Ty np. podałeś słowo Damian, a Twój przeciwnik Marcin, więc musisz szybko spróbować ukraść przeciwnikowi punkty wektora, aby nie zabrakło Twojego słowa z literami

Nr 7 Dlatego chwytaj punkty wektora szybko i dokładnie, bo czas działa na Twoją niekorzyść

nr 165 Snachtuphoney

Nie. 1 Musisz spróbować wygenerować snatchuphoney, to znaczy utworzyć słowo z punktów wektorowych. Gdy już to zrobisz, możesz teraz kliknąć słowo i jego wygenerowane punkty wektorowe

Nr 2 Teraz wyjdź na zewnątrz i spróbuj przejść się na spacer o długości co najmniej 3 km, po 3 km na jednym z punktów wektorowych pojawi się emoji kobiety, teraz znalazłeś kontakt, który jest częścią Twojego spaceru, który wynosi 3 km . znaleziony

Nr 3 Aby skontaktować się z osobą kontaktową musisz przebiec 10 km, aby napisać pierwszą wiadomość , więc teraz przejdź kolejne 7 km, aby ukończyć 10 km

Nr 4 Jeśli to zrobiłeś , możesz teraz nawiązać kontakt z twarzą emoji, która bardzo przypomina kobietę i po raz pierwszy komunikować się z nią za pomocą pierwszej wiadomości skierowanej do niej z ok. 130 znaków

Nr 5 Możesz także przejść dalej km i poczekać, aż inne punkty wektorowe od snatchuphoney, wybranego słowa, zostaną aktywowane, a z punktów wektorowych wyłonią się inni użytkownicy z twarzami emoji lub prawdziwymi twarzami

Nr 6 Jeśli np. nie udało Ci się pierwszego kontaktu z połączeniem na 10km, idź o krok dalej i spróbuj pokonywać więcej km tygodniowo, w zależności od czasu na km tygodniowo, jeszcze kilka Aby odblokować twarze które znajdują się za słowem i jego punktami wektorowymi snatchuphoney

Nr 7 Na przykład, czy udało Ci się osiągnąć cel w ciągu tygodnia i przejść około 35 km w 8 godzin? Osiągnięty, otrzymasz premię, a na wybranym panelu słów pojawi się więcej twarzy lub pojawią się punkty wektorowe i pokażą Ci nowe kontakty, które osiągnęły to w tym czasie

Nr 8 Teraz jednym kliknięciem możesz aktywować te kontakty i nawiązać z nimi kontakt. Za każdy przebiegnięty kilometr otrzymujesz ok. 45 znaków do napisania. Jeśli limit znaków się wyczerpał, musisz przebiec lub przejść się dalej km, aby dotrzeć do kontaktu, aby nie stracić kontaktu z aktywowaną osobą kontaktową

Nr 9 Po nawiązaniu kontaktu możesz także zadzwonić do tej osoby, gdy zgromadzisz wystarczającą ilość kilometrów lub po prostu komunikować się z nią listownie do wyczerpania limitu

Nr 10 Jeśli nawiązałeś dłuższy i trwały związek, otrzymasz od Snapchatu bonus w postaci np. wizyty w restauracji w Twojej okolicy, która jest Ci świadczona bezpłatnie, ale do tego musisz mieć długoterminową i długoterminową relację. Na podstawie przebiegniętych km relacja prowadzi do otrzymania tego bonusu, a Ty będziesz otrzymywać specjalne oferty w swoich pobliskich oddziałach, jeśli uda Ci się osiągnąć cel aplikacji.

nr 166 Opencu

Nr 1 W Opencu musisz spróbować otworzyć portal, aby dostać się na następny poziom

Nr 2 Aby otworzyć ten portal, musisz spróbować zebrać litery rozsiane po całym poziomie

Nie. 3 Kiedy już zlokalizujesz na radarze litery, musisz je wyszukać i zebrać, zanim zrobi to przeciwnik

Nr 4 Po zlokalizowaniu litery musisz najpierw aktywować litery. Dzieje się tak, gdy umieścisz wektory w swoim plecaku na literach i połączysz je w odpowiedniej kolejności, aby litera została aktywowana

Nr 5 Jeśli do znalezionych liter przypisałeś punkt wektora, musisz teraz poszukać pozostałych wymaganych, a następnie uruchomić je do portalu, aby je tam dołączyć i rozwiązać zagadkę zdania, które należy rozwiązać w aby odblokować portal nr 6 Jeśli odblokowałeś portal, po polu gry zostaną rozrzucone nowe

litery, które następnie musisz zebrać szybciej niż przeciwnik, aby sprowadzić je z powrotem do portalu

Nr 7 Za każdy odblokowany portal przyznawane są punkty, cała gra przebiega terminowo. Im więcej zagadek w zestawie rozwiążesz za pomocą znalezionych liter, aby wygenerować nowe litery, tym więcej punktów zdobędziesz i

otworzysz nowe portale. Nie. 8 Uważaj, aby Twoi przeciwnicy nie wygenerowali więcej listów i nie zgarnęli

więcej punktów, w przeciwnym razie Twoje portale zostaną zamknięte, a Ty przegrasz grę i będziesz musiał zacząć od nowa.

nr 167 Richidi

Nr 1 Przyszła osoba z zakupów leży w Richidi, jest to adapter Richiorgan, który działa razem jak piłka i ze zintegrowanym wyświetlaczem dotykowym

Nr 2 Przed zamówieniem towaru możesz powąchać swój produkt poprzez system dysz Richidi i powąchać go nosem

Nr 3 Jeśli wybrałeś swój produkt np. Pizza Salami i aktywowałeś swoją ulubioną firmę, Richidi symuluje zapach gotowych produktów, który możesz wdychać przez nos

Nr 4 To lepszy sposób na symulację kupowania ulubionych produktów w supermarkecie i pobudzenie dobrego samopoczucia

Nr 5 Po zapoznaniu się z listą zakupów możesz zamówić dostawę jedzenia do domu lub zrobić zakupy w najbliższym supermarkecie za rogiem. Chodźmy, Richidi

nr 168 Gatonik

#1 Musisz spróbować ułożyć Wieżę Eiffla z liter. Jeśli li weźmiesz litery z alfabetu, możesz je połączyć, aby utworzyć słowo

#2 Znajdź elementy słowa, które mogłyby do siebie pasować, aby określić słowo podczas budowania

Nr 3 Punkty wektorowe dają przegląd odpowiednich połączeń, dzięki którym szybko dotrzesz do celu, ale uważaj, jakich liter używasz do budowania i łączenia elementów słowa, aby Wieża Paryska nie zaczęła się chwiać

#4 Za każdy element słowny otrzymasz dodatkowy czas - premia

Nr 5 Jeśli nie uda Ci się w wyznaczonym czasie, wieża zawali się

Nr 6 Kiedy już zbudujesz np. Wieżę Eiffla, przechodzisz do następnego budynku, w tym przypadku Wieży w Pizie, a potem do innych cudów świata, które trzeba ułożyć z liter

nr 169 Thatswin

Nie. 1 Musisz spróbować przekazać wygraną karuzeli, którą wybierasz w sposób zmienny i raz w miesiącu przydzielać wygraną kilku osobom. Umieszczasz wygraną na siatce składającej się z tablicy pikselowej, tej siatki używają firmy, które produkują produkty w karuzeli z ich markami i miejscem reklamowym na tablicy pikselowej finansowane Nr 2 Osoby, gdy tablica pikselowa jest pełna, przejdź do thatswin.com i spróbuj wygrać nagrodę chyba im wyższą niż tą, którą otrzymasz

Wyższe, ludzie powinni dowiedzieć się jaka jest cena produktu, która została swobodnie udostępniona przez użytkowników, którzy wygrali

Nr 3 Jeśli odgadłś cenę, po rejestracji, która jest ograniczona czasowo, możesz kupić produkt o 30% taniej od osób, które go tam udostępniły

nr 170 Toismetria

#1 Próbujesz dostać się i znaleźć parking w centrum miasta, gdzie możesz zaparkować

Nr 2 Miejsca parkingowe przyszłości będą osobno oznakowane w formie literowej, co oznacza, że jeśli chcesz zaparkować, musisz wypożyczyć listę w miejscu, w którym znajduje się parking

Nr 3 Za pomocą smartfona możesz zarezerwować listę i tym samym bezpłatnie miejsce parkingowe lub wymienić je z innym właścicielem miejsca parkingowego za pomocą aplikacji

Nr 171 Hakaido

Nr 1 Musisz spróbować zdobyć hakaido w grze, aby to zrobić, musisz zwrócić uwagę na następujące kwestie, musisz podążać za literami znajdującymi się na polu na polu do minigolfa i aktywować litery na poziomie w aby zdobyć hakaido. Możesz także skonfigurować litery znajdujące się na boisku przed rozpoczęciem meczu i użyć alfabetu, aby trafić w dziurę w grze

Nr 2 Po wybraniu ścieżki liter prowadzącej do celu, masz możliwość generowania dźwięków i wykorzystania ich do napędzania ścieżki, tak jak w przypadku płytek fortepianowych.

nr 172 Yalda

Nr 1 Trzeba spróbować złapać piłkę, która kręci się wokół własnej osi i ma różne akcenty kolorystyczne

Nr 2 Po złapaniu piłki należy teraz rzucić emoji, które pojawiają się jedna po drugiej na wyświetlaczu, zwrócić uwagę na tablicę wyników, której należy przestrzegać, należy dopasować te emoji do odpowiedniego akcentu kolorystycznego piłki w właściwym kierunku, tak aby pojawiła się nowa reklama, a następnie odrzucenie jej po udanej daję punkty

Nr 3 Jeśli trafił emoji w właściwej kolejności, to teraz musisz uderzyć je piłką która ma akcenty kolorystyczne w odpowiedniej kompozycji kolorystycznej. Nie jest to łatwe, ponieważ rzucona kula obraca się wokół własnej osi i tak jest nie tak łatwo obliczyć

Nr 4 Jeśli trafisz na dany emoji, to on znika, a za nim pojawia się litera, którą należy dotykaniem połączyć z inną w miarę wyszukiwania słowa na tablicy wyświetlacza, co można rozwiązać za pomocą połączeń

Nr 5 Litery mają kolorowe kropki wektorowe. Połącz kropki z następną którąś literą która również ma kropkę wektorową tym samym kolorem

Nr 6 Jeśli teraz trafił na emoji i powiązał litery, następną rzeczą która pojawia się po literach, są cyfry, które musisz połączyć dotykaniem, aby rozwiązać obliczenia, które z kolei są podawane na tablicy wyników

Nr 7 Po trafieniu emoji, połączonych liter i zakończeniu obliczania liczby pojawia się ostatni boss i próbujesz grać piłką gdy jesteś zmęczony

#173 Co robisz

Nr 1 Musisz spróbować zrobić na pokazie to, co robi przeciwnik na twoich oczach

Nr 2 Oznacza to więc kopiowanie tego, co dokładnie się dzieje i naśladowanie tego, co dzieje się obecnie

Nr 3 Za każdą dąmityację przyznawane są punkty, gra opiera się na czasie i liczbie błędów

Nr 4 Osoba biorąca udział w grze jest przekształcana w postać awatara i musi wykonać określone zadania. Przeciwnik musi zapamiętać, co ta osoba zrobiła, i zrobić to ponownie

Nr 5 Będzie kilka mini-gier, które będziesz musiał ukończyć, a przeciwnik będzie próbował je naśladować

Nr 6 Otrzymujesz określony czas i poziom błędów, które wykorzystujesz do opanowania minigier (Beat the Star lub minigra, pantomima).

Nr 7 Gracz wybiera minigrę, a ty starasz się ją naśladować i musisz upewnić się, że wykonasz ją dokładnie tak, jak ją widziałeś. Za prawidłowe naśladownictwo przyznawane są punkty, które wykorzystujesz na swój czas rosnący, ponieważ gra działa na czas nr 8. Jeśli ukończyłeś poziom i grałeś w ten sam sposób, zmień grę, a przeciwnik musi wykonać swoje ruchy lub mechanizmy i spełnić to jako wymaganie

#174 Idododooo

Nr 1 Zabawna wyszukiwarka, która wyszukuje ś mieszne historie, zdjęcia, filmy w sieciach społecznościowych, platformach wideo i aktualnościach i wyswietla je w spisie treści i niczym menedżer plików.

Znalezione rzeczy można zapisać w pliku na dysku twardym lub komputerze metodą przeciągnięcia i upuszczenia.

Nr 2 Dodatkowo zebrane przez Ciebie dane mogą być wymieniane w swego rodzaju Inspektor Gadżet i rozpowszechniane w Internecie wśród osób zarejestrowanych lub bezpłatnych. Wyszukiwarka może także reagować na emoji i podawać im kanały dopasowane do dnia oraz wyswietlać kręgi, które z kolei można także łączyć i wymieniać między sobą

Nr 175 Kissandhugme

Nie. 1 Jeś li Twój telefon komórkowy chce się z Tobą przytulić, musisz użyć czujnika odcisków palców. Faliste linie Twojego palca łączą Cię z radarem randkowym i możesz jednocześnie nie zrobić sobie śmiesznych zdjęć poprzez wycięcie itp., przedstaw się i a, Jeś li ponownie zrobisz sobie zdjęcie z pocałunkiem i będziesz szczęśliwy, że dostaniesz jedno w zamian, jeś li tego nie zrobisz, nie skończysz przy wyborze kolejnego połączenia dla optymalnego połączenia Miłoścy

Głowa pająka nr 176

Nr 1 Wysłałem wiadomość do Spotify za pomocą wiadomości ci głosowej, Spotify przeszukuje biblioteki gatunków muzycznych i w odpowiedzi na moją wiadomość znajduje mi 3 odpowiednie utwory, które wyczuwają cię

Pojawi się głowa pająka, która pokaże Ci węki, w których znaleziono utwory i które są ze sobą powiązane. Jeśli klikniesz na utwór, zostaniesz tam przekierowany i będziesz mógł znaleźć wiadomość, którą wysłałeś w utworze i być może uda Ci się do niej dotrzeć dzień lub dwie

Nr 177 Sposób myślenia

Nie. 1 Jeśli masz jakąś myśl i nie możesz jej zapisać, mindset.com pomoże Ci odfiltrować tę myśl z mózgu za pomocą odpowiednich obrazów i grafik lub filmów i map myśli. Wystarczy, że wyrazisz tę myśl, a zostanie Ci zaproponowana wspomniana powyżej opcja, która pomoże Ci zapisać tę myśl i utrwalić ją na papierze.

Nr 2 Jeśli spróbujesz wymówić słowa kluczowe lub nagrać krótkie zdania, ułatwi Ci mindset.com znalezienie odpowiedniej opcji aktywacji fal mózgowych, które następnie zostaną pobudzone przez wspomniane powyżej pola, aby skłonić Cię do napisania tych rzeczy w dół. W Twoich polach zostaną wyświetlone opcje w formie pól tekstowych, które pomogą Ci zbliżyć się do Twoich myśli, ulepszyć je i stanowić zachętę do ich aktualizacji.

Nr 178 Looklicakrólik

Nr 1 Masz figurkę wyglądającą jak królik, cyfrowo oczywiś cie wypuszczasz tego królika z wybiegu i obserwujesz go, jakimi ś cież kami pokonuje, na otwartym polu toru gry.

Ponieważ królik jest szybki i zwinny oraz wypróbuj róż ne sposoby biegania, przed tobą stoi następująca zagadka. Spróbuj zapamiętać ś cież kę królika i prześ ledź ją palcem, umieszczając w róż nych miejscach punkty wektorowe, które należ y zinterpretować jako moż dzierze. w tym przypadku umieś ć punkty wektorowe, które słu ż jako moż dzierze, na ś cież ce królika tak, jak ją widzisz

Teraz ponownie wypuś ć królika z zagrody i zobacz, którą marchewkę królik złapie jako pierwszą Królik, bo lubi marchewki, biegnie tym razem inną trasą bo chciał by podnieś ć lub złapać marchewkę. Teraz obserwujesz królika, który tym razem wybiera zupeł nie inne kierunki i zbiera strumienie, wykorzystujesz te strumienie wokół czujnik odcisków palców umożliwiający manipulowanie telefonem komórkowym w celu poprawy bezpieczeństwa smartfona przysł oś ci

nr 179 Yougettipzy

Nr 1 Próbujesz wywołać pijaństwo, dzieje się to w następujący sposób, musisz spróbować zachęcić osobę do śmiechu, dzieje się tak, gdy opisujesz jej swoje codzienne czynności, których doświadczył eś i używasz modulatora zniekształceń twarzy, aby stworzyć skrót, dzięki któremu historia będzie życzliwsza i zabawniejsza.

Nr 2 Ta krótka historia trwa około 60 sekund. Możesz na przykład opowiadać codziennie to samo lub wymyślać wymyślone rzeczy, które pasowałyby do Twojej codziennej rutyny.

Nr 3 Jest też funkcja, że codziennie trzeba odpowiadać na śmieczne pytania (nie wiesz), dzieje się to za pomocą kamery oka, jest rejestrowane i optymalizowane za pomocą modulatora zniekształceń twarzy – np. odwracasz twarz komika, aktora, VIP, sportowca, znaną osobistość lub po prostu zabawne zniekształcenie, ale zachowaj ich głos lub zamień go i zmodyfikuj w ten sposób nagranie.

Nr 4 Możesz teraz przekazać krótką historię i odpowiedzi na pytania w postaci filmu wideo określonym osobom i uzyskać od nich część korzyści, którą możesz następnie rozpowszechnić w sieci You Get Tipzy. Jeśli Twój film rozśmieszył kogoś lub spodobał się, oznacza to, że spowodował eś pijaństwo.

Nr 5 Zbierz jak najwięcej tipzy, aby na koniec kwartału otrzymać wspaniałe nagrody lub wymień je, aby następnie zostać zaproszonym do programu typzy w telewizji i spróbować wygrać nagrody od użytkowników sieci typzy, którzy odpowiedzą na wymyślone pytania, aby ostatecznie osiągnąć wspaniałe wygrane

Nr 180 Kickballz

Nr 1 Musisz spróbować kopnąć piłkę nogą jak najdalej, jak w golfie. Próbujesz trafić w pole zawierające określony kolor, różne obszary pola mają kolory, żółty, zielony, niebieski, czerwony i wiele innych, z których są utworzone

Musisz spróbować dopasować dany kolor pokazany na polu, za to otrzymujesz punkty

Nr 2 Od miejsca, w którym wylądowała piłka, możesz teraz kontynuować kopanie z przeciwnikiem w trybie naprzemiennym. Zbieraj punkty, uderzając w kolorowe kwadraty

Nr 3 Kopiesz, aż dotrzesz do bramki na boisku, czyli stoisz tuż przed bramką piłkarską potem gra się zmienia i musisz spróbować grać przeciwko przeciwnikowi, który pełni rolę bramkarza, a ty jako strzelca, w tym przypadku Ty strzelisz mu gola.

Nr 4 Zwycięzca zostaje zawodnikiem, który zgromadził więcej punktów na boisku i pokonał go w zdobywaniu bramek. Na koniec możesz wymienić swoje punkty na lepsze piłki przy bramce piłkarskiej i zyskać przewagę nad przeciwnikiem

nr 181 Fairytalento

Nr 1 Musisz spróbować stworzyć magię wiadomości ci... tak się dzieje, gdy dotkniesz i przytrzymasz wiadomość ci w Discover News, w której obecnie wyposażony jest każdy telefon komórkowy, za pomocą metody „przeciągnij i upuść” lub „podłóż i graj” – z miękkim, średnim, twardym dotknięciem, Podobnie jak w przeglądarce Chrome, na dole otwiera się tak zwany moduł buforowania.

Nr 2 Najpierw przeciągnij tam wiadomość ci, otworzy się teraz nowe okno, a Twoja wiadomość ci będzie tam widoczna i będziesz tam identyfikować

#3 Jeśli przeciągniesz tam wiele wiadomości ci, magia nie została jeszcze w pełni osiągnięta

Nie. 4 Teraz spróbuj na przykład użyć miękkiego, średniego lub twardego dotyku, aby przenieść wiadomość ci do drugiej. Discover zapamiętuje, czy wiadomość ci pasuje do kategorii, a teraz łączy je z nazwą kategorii i wyświetla je w nowej ekskluzywnej formie jedna forma tabeli, to właściwie nie nazywamy magią

Nie. 5 Jeśli powiązanie nie nastąpi, treść wiadomości ci się trzęsie i próbujesz powiązać odpowiednie wiadomości ci z kategorią aby uzyskać magię

Nr 6 Ze względu na nową kategoryzację widoku aktualności ci stworzonych generowanych przez Magic, w przyszłości ci treść ci aktualności ci, które zostały przez nich stworzone cyfrowo, będą mogły być w przyszłości ci przesłane do Twojego domu w formie drukowanej, a także będą mogły być przesłane do Ciebie przez wydawcę serwisu Przypisz plusa do treści ci newsów, aby otrzymać więcej informacji poprzez talkbrush, a potem ostatecznie trzymać je w dłoni i otrzymać w wersji drukowanej

Nr 182 Kret

Nr 1 Sękretem pod ziemią musząpodążać za literami w dziurze w ziemi, które wskazuję, gdzie muszawykopać, aby dostać się na powierzchnię ziemi

Nr 2 Jeśli widzisz, że litera się świeci, pamiętaj o podziemnej ścieżce i spróbuj do niej dotrzeć. Jeśli uda Ci się do niej dotrzeć, możesz wykorzystać świecę punkty wektora litery i spróbować to zrobić. Kopać tak, aby w tym miejscu utworzył się punkt kontrolny

Nr 3 Jeśli trafiłeś w punkty wektora i w ten sposób zabezpieczyłeś punkt kontrolny, tablica pokaże Ci, które litery próbujesz zejść pod ziemię, w tym przypadku wyszukiwane jest słowo kret i dlatego muszają znaleźć się we właściwym Zamawiaj Podążaj za widocznymi literami, które się świecą przekop punkty kontrolne i kontynuuj przechodzenie od tego miejsca, aby zebrać całe słowo w odpowiedniej kolejności.

Nr 4 Po zebraniu słowa otrzymasz ulepszenie i możesz spróbować rozpocząć tzw. Bieg mocy po powierzchni ziemi, jeśli Ci się uda o Ci się przedostać do odpowiednich miejsc na powierzchni ziemi za pomocą biegu mocy, wtedy możesz zbierać punkty na powierzchni ziemi, które możesz później wykorzystać do ulepszenia swojego kreta

Nr 5 Bądź wystarczająco szybki, aby zbierać punkty, ponieważ nie czekają na Ciebie, ale są dostępne tylko przez krótki czas, więc spiesz się w tym czasie

Nr 6 Po zebraniu punktów wróć pod ziemię i spróbuj skubnąć nowe wysięki wietlane słowo. Jak powiedziałem, litery są wietrzne tylko na krótki czas, więc pamiętaj o przejściu pod ziemię lub przynieś je, jeśli otrzymasz ulepszenie. dla Twojego pieprzyka, w tym przypadku latarki lub obiektu jednoocznego, istnieje kilka ulepszeń, które mogą ulepszyć Twój pieprzyk, ułatwiając dotarcie do słów i na powierzchnię, a ostatecznie wejść cię na nowe poziomy dotrzeć

Nr 7 Na specjalnym poziomie na powierzchni ziemi zamiast punktów należy szukać liczb od 1 do 49, wybrać 6 z nich i wnieść je do dziury w ziemi. Powodzenia w znalezieniu tych możliwych połączeń liczbowych. Twój przyjazny i szczególnie ceniony kret