



Kurzanleitung

Spielbildschirme



Name der aktuellen Runde

Deine Punkte

Nächste Runde lädt den nächsten Level

Nochmal erlaubt es Dir die aktuelle Runde erneut zu spielen

Drücke zweimal **Neustart** um von vorne zu beginnen

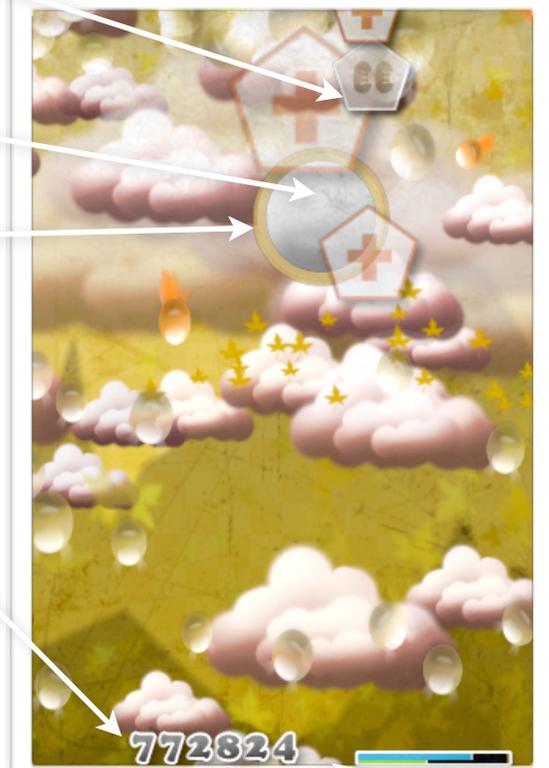
Optionen zeigt Einstellungen für das Spiel

Bestenliste zeigt die besten 10 Spielstände

Wegfliegendes Pickup

Sammler (der Ball den du herumziehst)

Schild Indikator



Oben: Schildstärke

Unten: Zugkraft

Drops & Pickups

Drop

Ziel des Spiels ist es so viele Drops wie möglich zu sammeln. Jeder Drop gibt Dir Punkte und vielleicht ein Pickup. Drops ändern ihre Richtung passend zur Neigung des iPhone oder iPod touch. Aber denke daran das kippen kostet Punkte (*einfaches Spiel*) oder Schild.

Feuer

Spiel nicht mit dem Feuer. Sobald du es einsammelst verlierst du Schildpunkte. Feuer reagiert kaum wenn du das iPhone / den iPod touch kippst

Magischer Drop

Sieht aus wie ein normaler Drop flackert aber. Wie ein normaler Drop reagiert er auf das Kippen des Gerätes, kann ein Pickup liefern oder erhöht das Schild oder die Punkte.

Sternchen

Sie sind Teil des Hauptgewinns. Sie liefern massig Punkte, und wenn dein Schild unter 45% liegt gibt es bis zu 55% der Schildstärke zurück.

Wenn Du normal oder schwer spielst solltest du kein Sternchen verpassen oder du verlierst 20% deines Schildes.

Punkte (Drop)

Hier gibt es extra Punkte



Heiler (Drop)

Lädt dein Schild ein wenig auf



Schild (Magischer Drop)

Erhöht die maximale Kapazität der Schilde



Doppel (Magischer Drop)

Ruft nach Unterstützung in Form eines zweiten Sammlers den du mit einem zweiten Finger ziehen kannst



Geschwindigkeit (Magischer Drop)

Erhöht die Zugkraft mit der die Sammler deinem Finger folgen



Schwarzes Loch (Magischer Drop)

Saugt alles auf den Punkt an dem es aufgesammelt wurde



Optionen & Spielverlauf



Geräusche

Schaltet die Soundeffekte an oder aus. Du kannst übrigens Musik auf deinem iPhone oder iPod touch hören während du spielst.

Accelerometer

Schaltet den Kippeffekt im Spiel aus. Ohne Accelerometer kannst du auch im Querformat spielen

Schwierigkeit

Ändert die Schwierigkeit des Spiels. Dies beeinflusst neben einzelnen Besonderheiten die vergebenen Punkte sowie die Schäden am Schild

Bewege den **Finger** über den Schirm um den Sammler zu ziehen

Drücke zweimal auf dem Punktestand um zu **pausieren**

Kippe dein iPhone / iPod touch um Drops auf eine Seite des Bildschirms zu drängen (Feuer und Sternchen reagieren kaum). Kippe nicht zu stark oder du verlierst Punkte (*einfach*) oder Schild.

Schüttele Dein iPhone um eine Schockwelle zu erzeugen die alles verdrängt. Jedes Auslösen kostet 2% des Schildes (*normal oder schwer*) sowie 5000 Punkte. Eine Schockwelle kann nur dann erzeugt werden wenn mehr als 5000 Punkte verfügbar sind.

Sobald du einen Drop mit einem **Pickup** aufsammelst steigt diese auf