

Pixicade™

MOBILE GAME MAKER



ACTIVITY BOOK
ÜBUNGSHEFT

Carnet d'activités
Activiteitenboek



SNAP! / KLIKK! / PHOTOGRAPHIE! / SNAP!

Learn how to take a picture in the Pixicade APP.

1. Hold your device close to the drawing so that only the white game box can be seen in the camera screen.
2. Be sure you can see the whole game try to avoid including the grey safety box.
3. SNAP a photo of the game by pressing the camera button. The game will load automatically.

Lerne, wie du mit der Pixicade-APP ein Foto aufnimmst.

1. Halte dein Gerät nah an die Zeichnung, sodass nur die weiße Spielbox auf dem Bildschirm zu sehen ist.
2. Stelle sicher, dass du das ganze Spiel sehen kannst. Versuche die graue Sicherheitsbox nicht mit einzuschließen.
3. KLIKK-Mache ein Foto von dem Spiel, indem du den Kameraauslöser drückst. Das Spiel lädt dann automatisch.

Apprends à prendre une photo dans l'appli Pixicade.

1. Tiens ton appareil près du dessin de façon à ce que seule la zone de jeu blanche soit visible sur l'écran de la caméra.
2. Veille à ce que tu puisses voir l'ensemble du jeu ; essaie d'éviter d'inclure la partie de sécurité grise.
3. Photographie le jeu en appuyant sur le bouton de l'appareil photo. Le jeu se chargera automatiquement.

Leer hoe je een foto maakt in de Pixicade APP.

1. Houd je apparaat dicht bij de tekening zodat alleen het witte speloppervlak in het camerascherm te zien is.
2. Zorg ervoor dat je het hele spel kunt zien, probeer het grijze veiligheidsvakje niet mee te nemen.
3. SNAP een foto van het spel door op de cameraknop te drukken. Het spel wordt automatisch geladen.



HOW TO PLAY!

SO GEHT'S!

COMMENT JOUER!

HOE TE SPELEN!



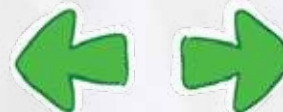
AVOID
AUSWEICHEN
ÉVITE
VERMIJDEN



COLLECT
SAMMELN
COLLECTE
VERZAMELEN



MOVE
BEWEGEN
BOUGE
BEWEGEN

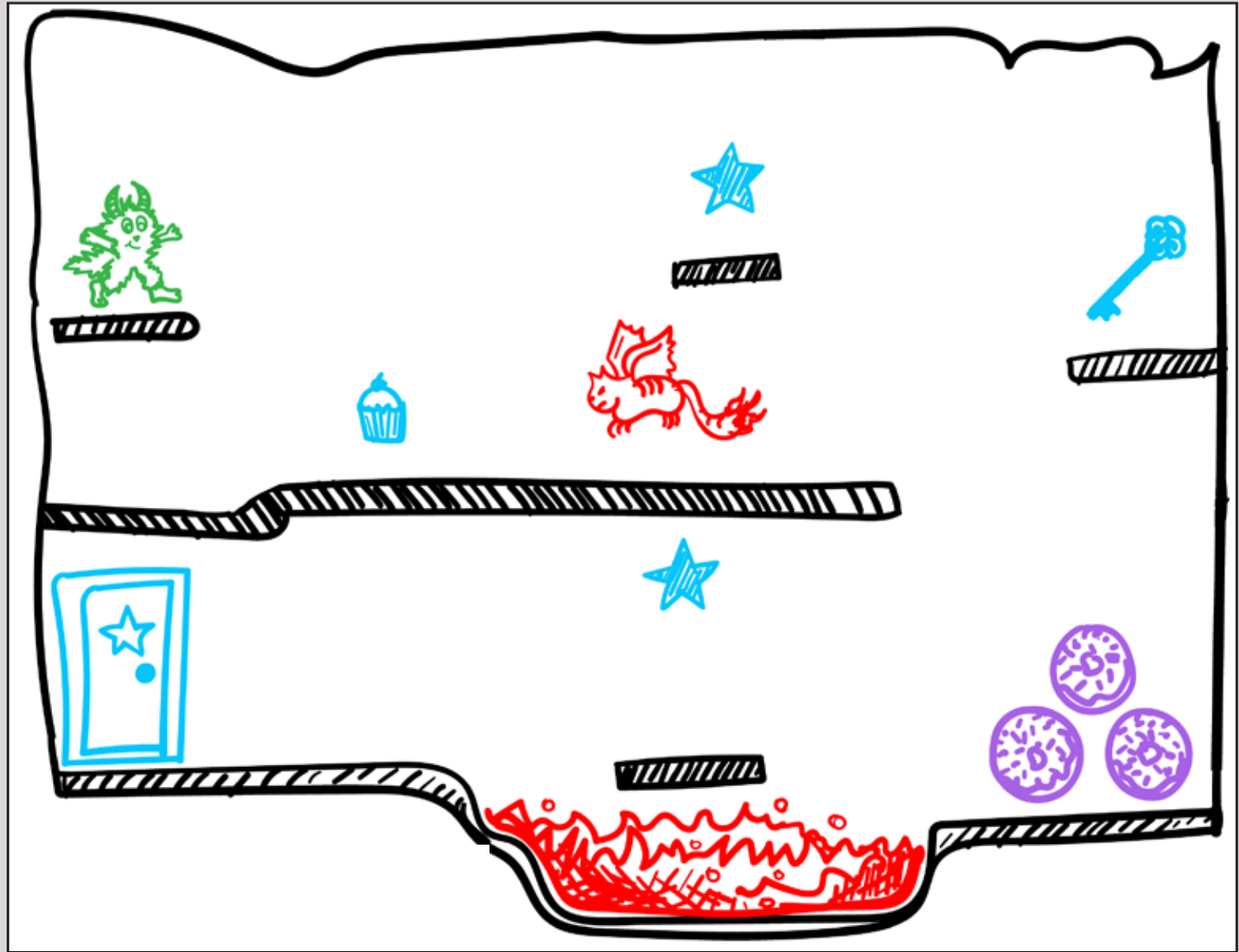


MOVE AVATAR
AVATAR BEWEGEN
DÉPLACE L'AVATAR
BEWEEG AVATAR



JUMP
SPRINGEN
SAUTE
SPRINGEN

TRY THE GAME / PROBIERE DIESES SPIEL / ESSAIE LE JEU / PROBER DE GAME





Upload the game then use the POWERUPS to fix it.

1. Upload the game by clicking the CREATE button then Select GET THE GOALS and take a photo of the game.
2. Once the game loads click on the PAUSE button. Then click the blue star button to open the POWERUPS MENU.
3. Play the game and adjust your edits if needed.



Lade das Spiel hoch und nutze POWERUPS, um es zu korrigieren.

1. Lade dein Spiel hoch, indem du auf den ERSTELLEN-Button tippst, dann wähle SCHNAPP DIR DIE ZIELE und mache ein Foto von deinem Spiel.
2. Wenn das Spiel geladen hat, tippe auf den PAUSE-Button. Dann tippe auf das blaue Sternsymbol und öffne das POWERUP-MENÜ.
3. Spiele das Spiel und mache Anpassungen, wenn nötig.

Télécharge le jeu puis utilise les Bonus pour l'améliorer.

1. Télécharge le jeu en cliquant sur le bouton CRÉER puis sélectionne OBTENIR LES OBJECTIFS et prends une photo du jeu.
2. Une fois que le jeu se charge, clique sur le bouton PAUSE. Ensuite, clique sur le bouton étoile bleue pour ouvrir le MENU DES BONUS.
3. Essaie le jeu et corrige tes modifications si nécessaire.

Upload het spel en gebruik de POWER UPS om het te repareren.

1. Upload de game door op de knop CREËER te klikken en vervolgens op HAAL DE DOELEN te klikken en een foto van de game te maken.
2. Zodra de game is geladen, klik je op de PAUZE-knop. Klik vervolgens op de blauwe sterknop om het POWER UPS-MENU te openen.
3. Speel de game en pas je bewerkingen indien nodig aan.



SCALE
SKALIEREN
MISE À L'ÉCHELLE
SCHAAL



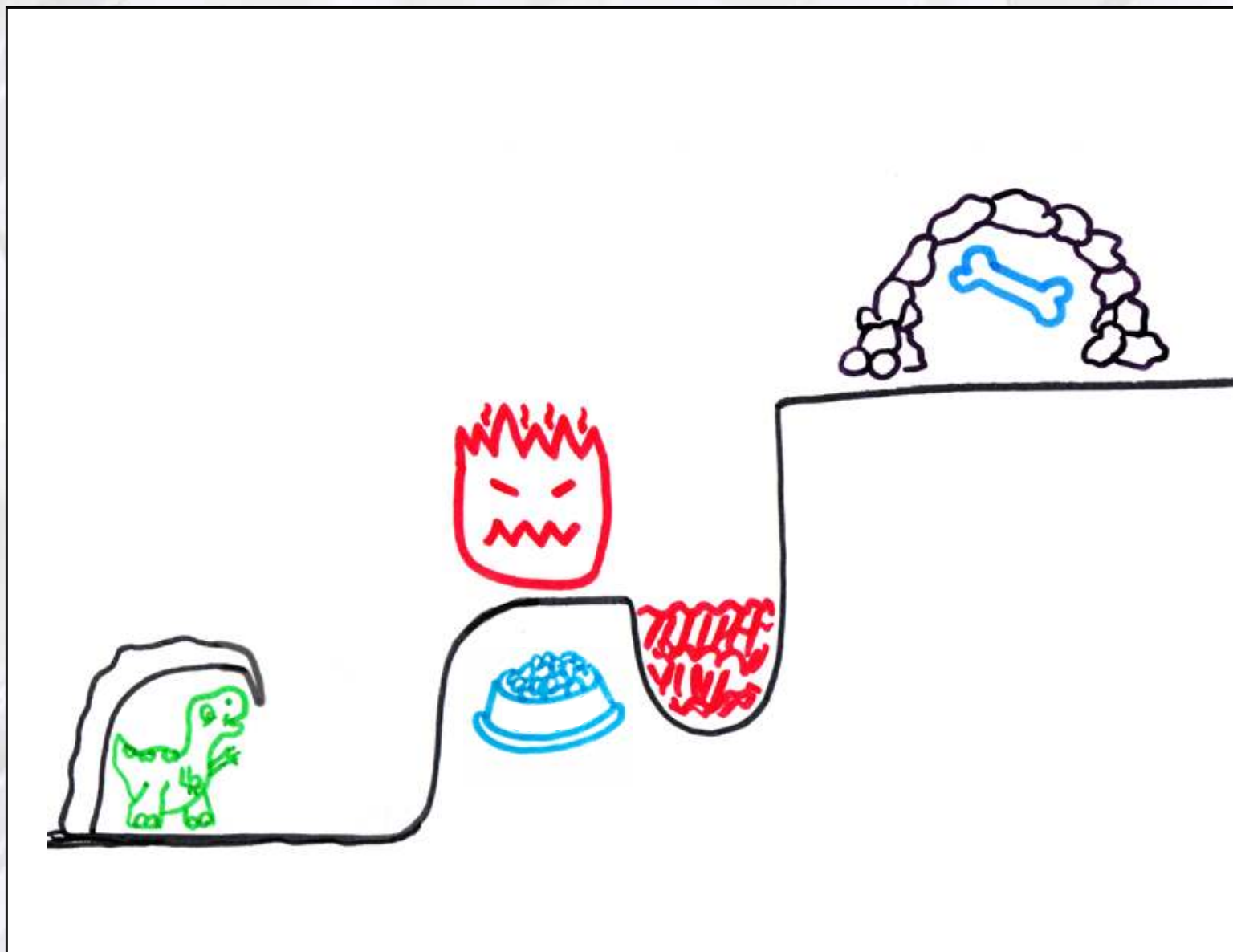
MOVE
BEWEGEN
DÉPLACE
BEWEGEN



REMOVE
ENTFERNEN
ENLÈVE
VERWIJDEREN



CHANGE COLOR
FARBE ÄNDERN
CHANGE DE COULEUR
VERANDER KLEUR





AVATARS/ AVATARE / AVATARS / AVATARS

Who would YOU like to play as in your game? Use GREEN to draw AVATAR ideas in the boxes.

Wer möchtest DU gerne im Spiel sein? Nutze GRÜN, um deine Ideen für AVATARE in den Boxen zu skizzieren.

Qui aimerais-tu incarner dans ton jeu ? Utilise le VERT pour dessiner les idées d'AVATAR dans les cases.

Als wie zou JIJ willen spelen in je game? Gebruik GROEN om AVATAR-ideeën in de vakken te tekenen.

--	--	--	--



GOALS / ZIELE/ OBJECTIFS / DOELEN

What would YOU like to collect, save or reach in your game? Use blue to draw GOAL ideas below.

Was möchtest DU in deinem Spiel sammeln, retten oder erreichen? Nutze Blau, um deine Ideen für ZIELE zu skizzieren.

Qu'aimerais-tu collecter, sauver ou atteindre dans ton jeu ? Utilise le bleu pour dessiner des OBJECTIFS ci-dessous.

Wat zou JIJ willen verzamelen, redden of bereiken in je spel? Gebruik blauw om hieronder DOEL-ideeën te tekenen.

--	--	--	--

COMPLETE AND PLAY

Add your AVATAR & GOALS

VERVOLLSTÄNDIGE UND SPIELE

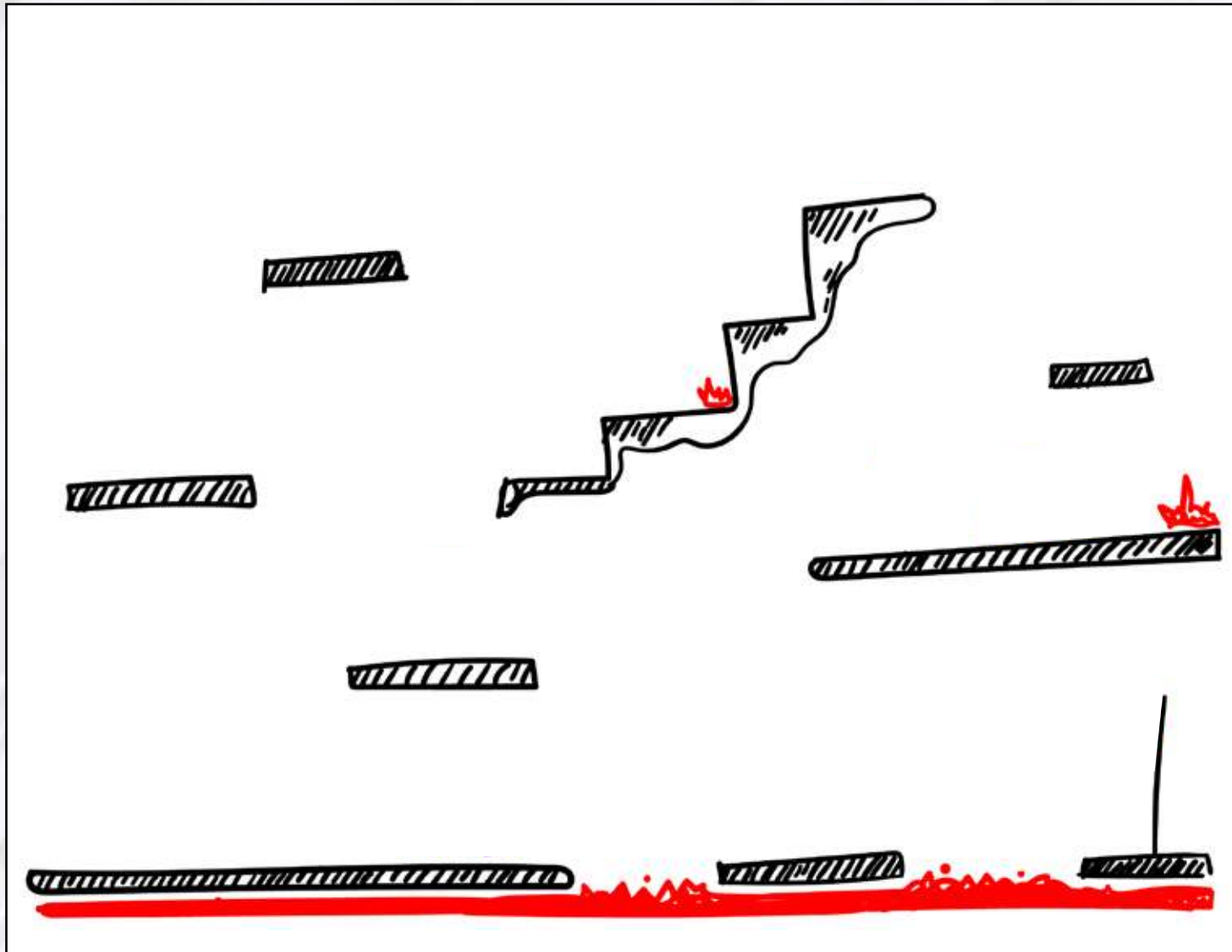
Füge deine AVATARE & ZIELE ein

COMPLÈTE ET JOUE

Ajoute ton AVATAR & tes OBJECTIFS

MAAK AF EN SPEEL

Voeg je AVATAR & DOELEN toe





HAZARDS/ **FALLEN** / **DANGERS** / **GEVAREN**

What kind of HAZARDS can you add to your game? Use RED to draw HAZARD ideas below.

Welche FALLEN kannst du deinem Spiel hinzufügen? Nutze ROT, um deine Ideen für FALLEN zu skizzieren.

Quel genre de DANGERS peux-tu ajouter à ton jeu ? Utilise le ROUGE pour dessiner des DANGERS ci-dessous.

Wat voor soort GEVAREN kun je aan je spel toevoegen? Gebruik ROOD om hieronder GEVAAR-ideeën te tekenen.

--	--	--	--



OPPONENTS/ **GEGNER** / **OPPOSANTS** / **VIJANDEN**

Who is the OPPONENT in your game? Use RED to draw ideas for the game's OPPONENTS below.

Wer ist der GEGNER in deinem Spiel? Nutze ROT, um deine Ideen für SPIELGEGNER zu skizzieren.

Qui est l'ENNEMI dans ton jeu ? Utilise le ROUGE pour dessiner des ENNEMIS du jeu ci-dessous.

Wie is de TEGENSTANDER in je game? Gebruik ROOD om hieronder VIJAND-ideeën te tekenen.

--	--	--	--

COMPLETE AND PLAY

Add your AVATAR, GOALS,
HAZARDS and OPPONENTS

VERVOLLSTÄNDIGE UND SPIELE

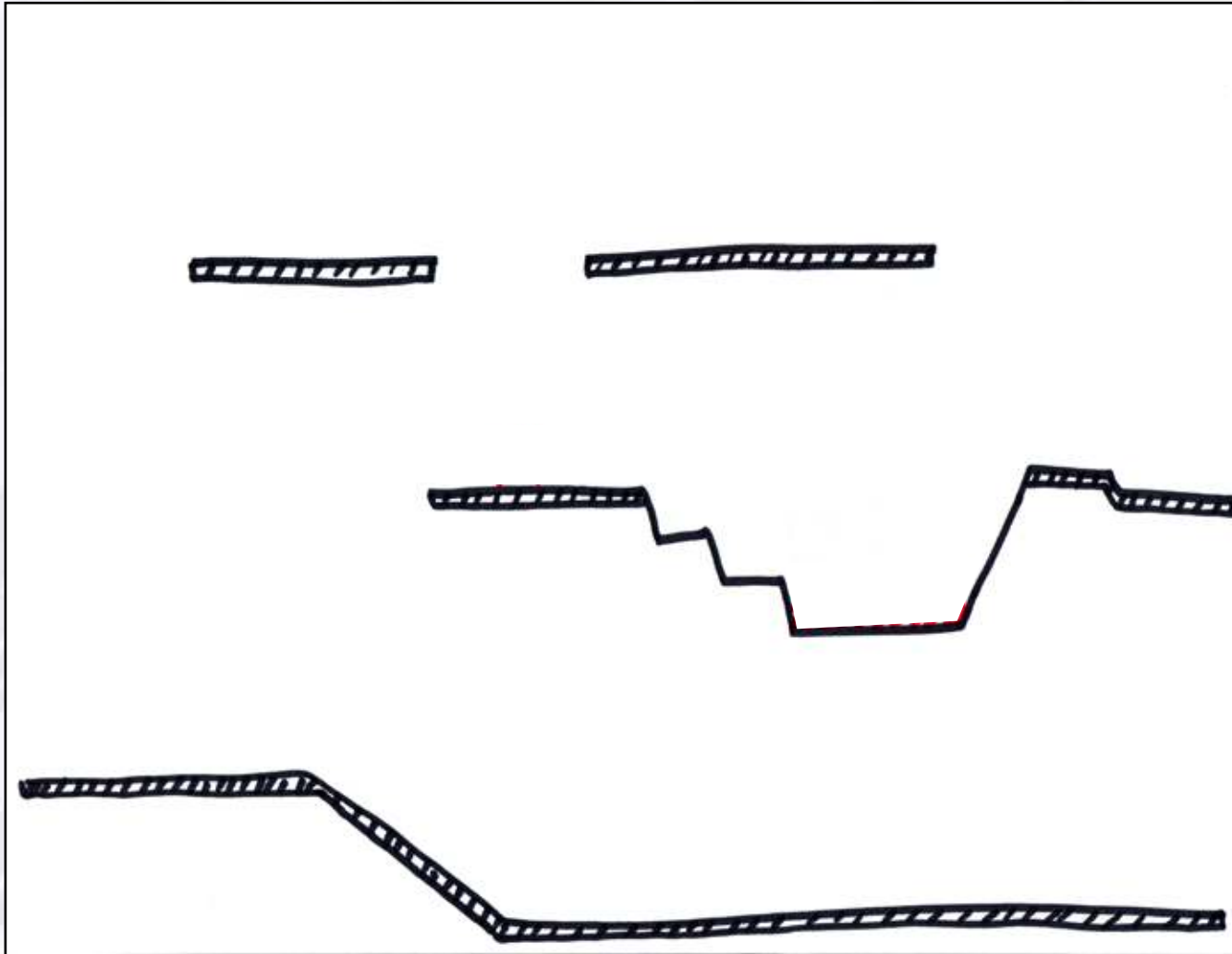
Füge deinen AVATAR, ZIELE,
FALLEN und GEGNER hinzu

COMPLÈTE ET JOUE

Ajoute ton AVATAR, TES OBJECTIFS,
TES DANGERS et TES ENNEMIS

MAAK AF EN SPEEL

Voeg je AVATAR, DOELEN,
GEVAREN en VIJANDEN toe





PLAY the game to see how you can use MOVABLE objects in your games.

1. Use the GET THE GOAL game type and SNAP a picture of the game.

TIP: MOVABLE objects can be used as shields, props and movable ground!

SPIELE das Spiel, um herauszufinden, wie du BEWEGLICHE Objekte in deinen Spielen nutzen kannst.

1. Nutze den Spieltyp SCHNAPP DIR DIE ZIELE und mache ein FOTO von deinem Spiel.

TIPP: BEWEGLICHE Objekte können als Schilde, Requisiten und bewegliche Untergründe dienen.

JOUE au jeu pour voir comment tu peux utiliser des OBJETS MOBILES dans tes parties.

1. Utilise le mode de jeu OBTENIR L'OBJECTIF et PHOTOGRAPHIE le jeu.

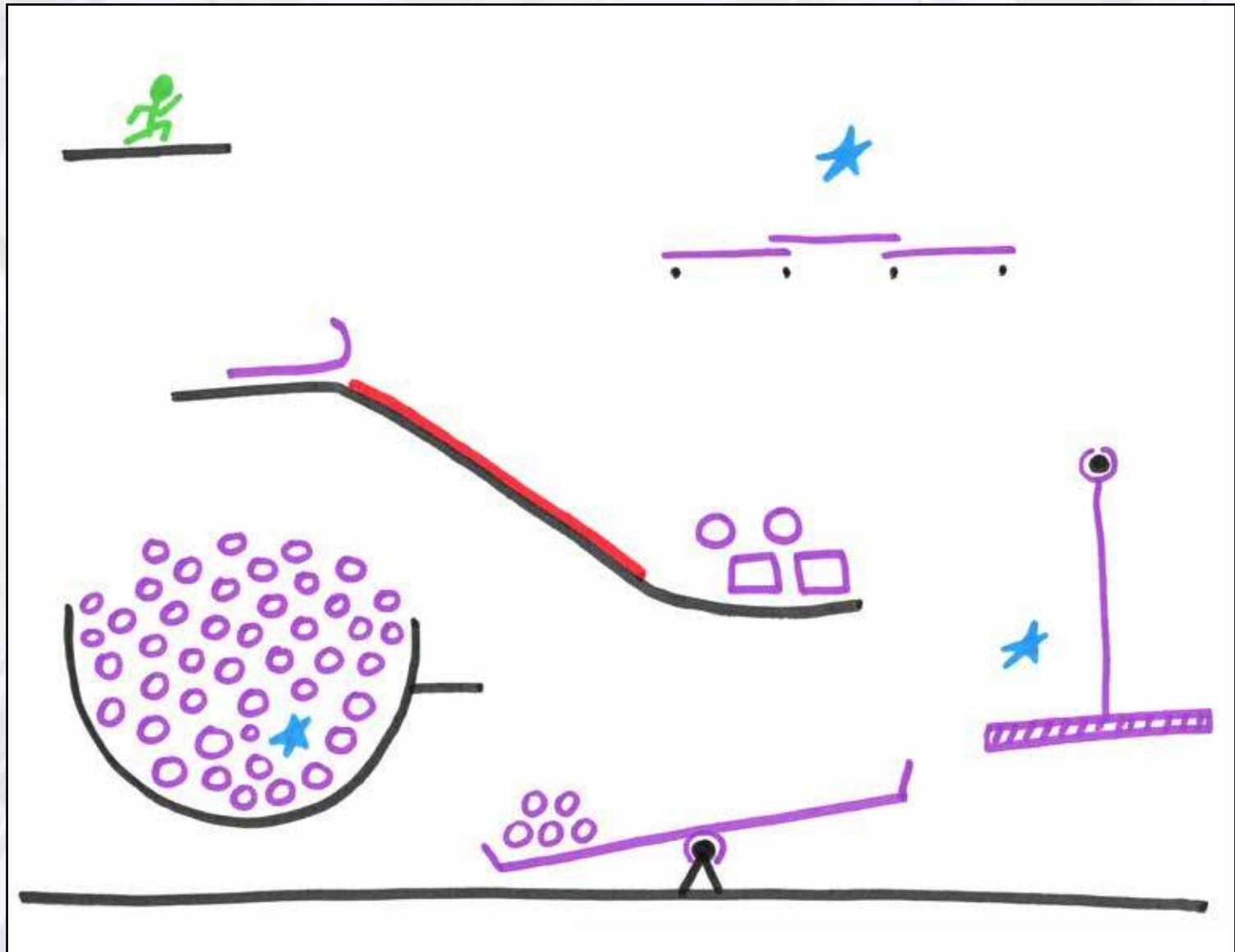
ASTUCE : Les objets mobiles peuvent être utilisés comme boucliers, accessoires et surfaces mouvantes !

SPEEL de game om te zien hoe je BEWEEGBARE SPELEMENTEN in je games kunt gebruiken.

1. Kies het speltype HAAL DE DOELLEN en maak een foto van het spel.

TIP: BEWEEGBARE SPELEMENTEN kunnen worden gebruikt als schilden, rekwisieten en beweegbare grond!

TRY THE GAME / PROBIERE DIESES SPIEL / ESSAIE LE JEU / PROBEER DE GAME





Complete the MAZE MAKER game

1. Add your green AVATARS, blue GOALS, red HAZARDS and purple MOVABLES
2. Use the MAZE MAKER game type to SNAP a picture of your game.

Vervollständige das Spiel LABYRINTH-LOTSE

2. Füge deine grünen AVATARE, blauen ZIELE, rote GEFAHREN und BEWEGLICHES in Lila hinzu.
2. Wähle den Spieltyp LABYRINTH-LOTSE, um ein Bild von deinem Spiel zu machen.

Termine le jeu LABYRINTHE MULTIPLE

1. Ajoute tes AVATARS verts, tes OBJECTIFS bleus, tes DANGERS rouges et tes OBJETS MOBILES violets.
2. Utilise le type de jeu LABYRINTHE MULTIPLE pour PHOTOGRAPHIER ton jeu.

Voltooi het spel MAZE MAKER

1. Voeg groene AVATARS, blauwe DOELEN, rode GEVAREN en paarse BEWEEGBARE SPELELEMENTEN toe.
2. Kies het speltype MAZE MAKER en maak een foto van het spel.



HOW TO PLAY!



AVOID
AUSWEICHEN
ÉVITE
VERMIJDEN

SO GEHT'S!



COLLECT
SAMMELN
COLLECTE
VERZAMELEN



MOVE
BEWEGEN
DÉPLACE
BEWEGEN

COMMENT JOUER !

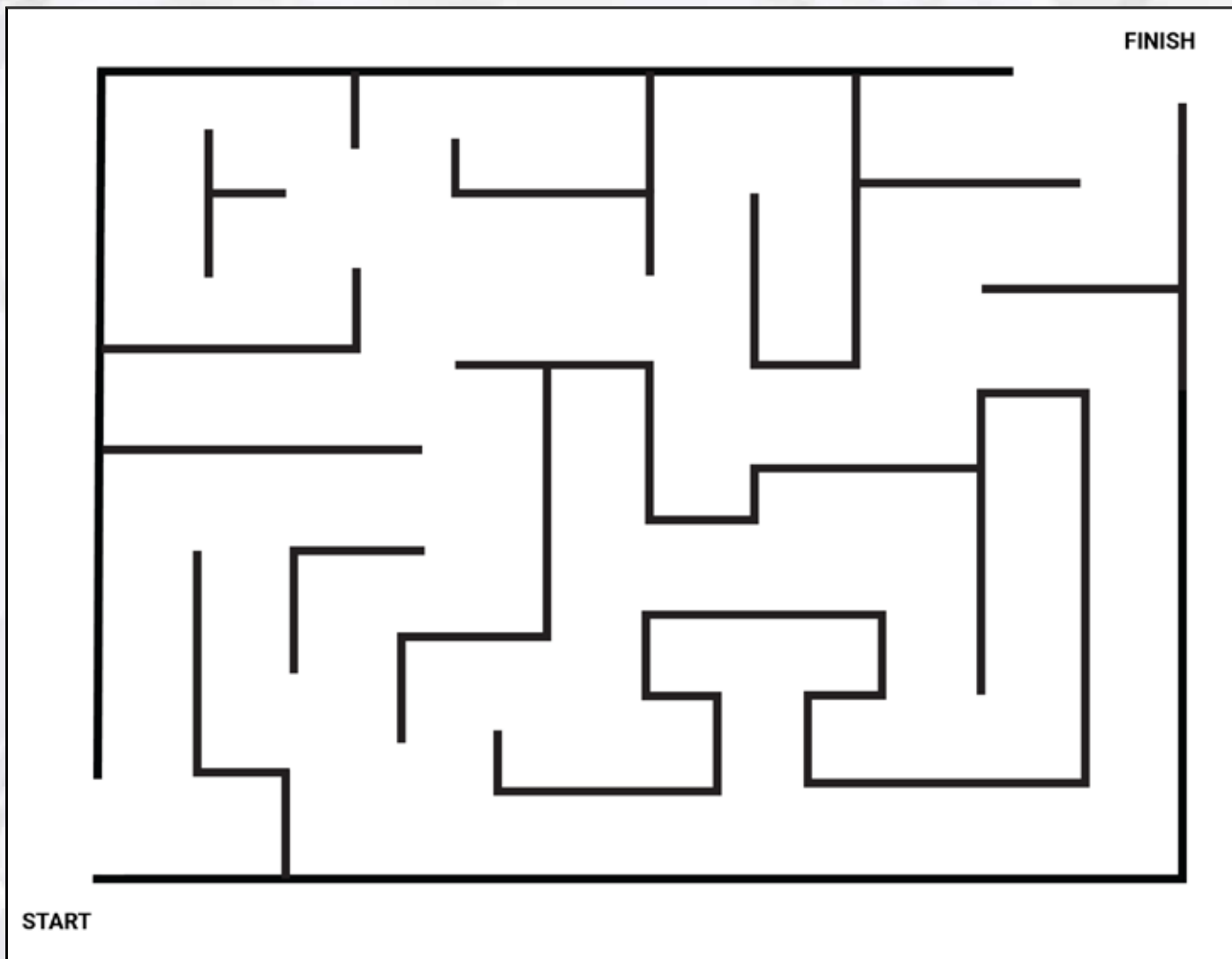


MOVE AVATAR
AVATAR BEWEGEN
DÉPLACE L'AVATAR
BEWEEG AVATAR

HOE TE SPELEN!



SLOW
LANGSAM
RALENTIS
LANGZAAM





Complete the SLINGSHOT game

1. Add green AVATARS, blue GOALS, and red HAZARDS.
2. Use the SLINGSHOT game type to SNAP a picture of your game.

TIP: If there is more than one GOAL make multiple AVATARS so you have more chances to win.

Vervollständige das SUPER-SCHLEUDER Spiel

1. Füge grüne AVATARE, blaue Ziele und rote GEFAHREN hinzu.
2. Wähle den Spieltyp SUPER-SCHLEUDER, um ein Foto von deinem Spiel zu machen.

TIPP: Wenn es mehr als ein Ziel gibt, erstelle mehrere AVATARE um deine Gewinnchance zu erhöhen.

Termine le jeu LANCE-PIERRE

1. Ajoute les AVATARS verts, les OBJECTIFS bleus et les DANGERS rouges.
2. Utilise le mode de jeu LANCE-PIERRE pour prendre une photo de ton jeu.

ASTUCE : S'il y a plus d'un OBJECTIF, fais plusieurs AVATARS pour avoir plus de chances de gagner.

Voltooi het spel SLINGSHOT

1. Voeg groene AVATARS, blauwe DOELEN en rode GEVAREN toe.
2. Kies het speltype SLINGSHOT en maak een foto van het spel.

TIP: Als er meer dan één DOEL is, maak dan meerdere AVATARS zodat je meer kansen hebt om te winnen.



HOW TO PLAY!

SO GEHT'S!

COMMENT JOUER !

HOE TE SPELEN!



COLLECT
SAMMELN
COLLECTE
VERZAMELEN



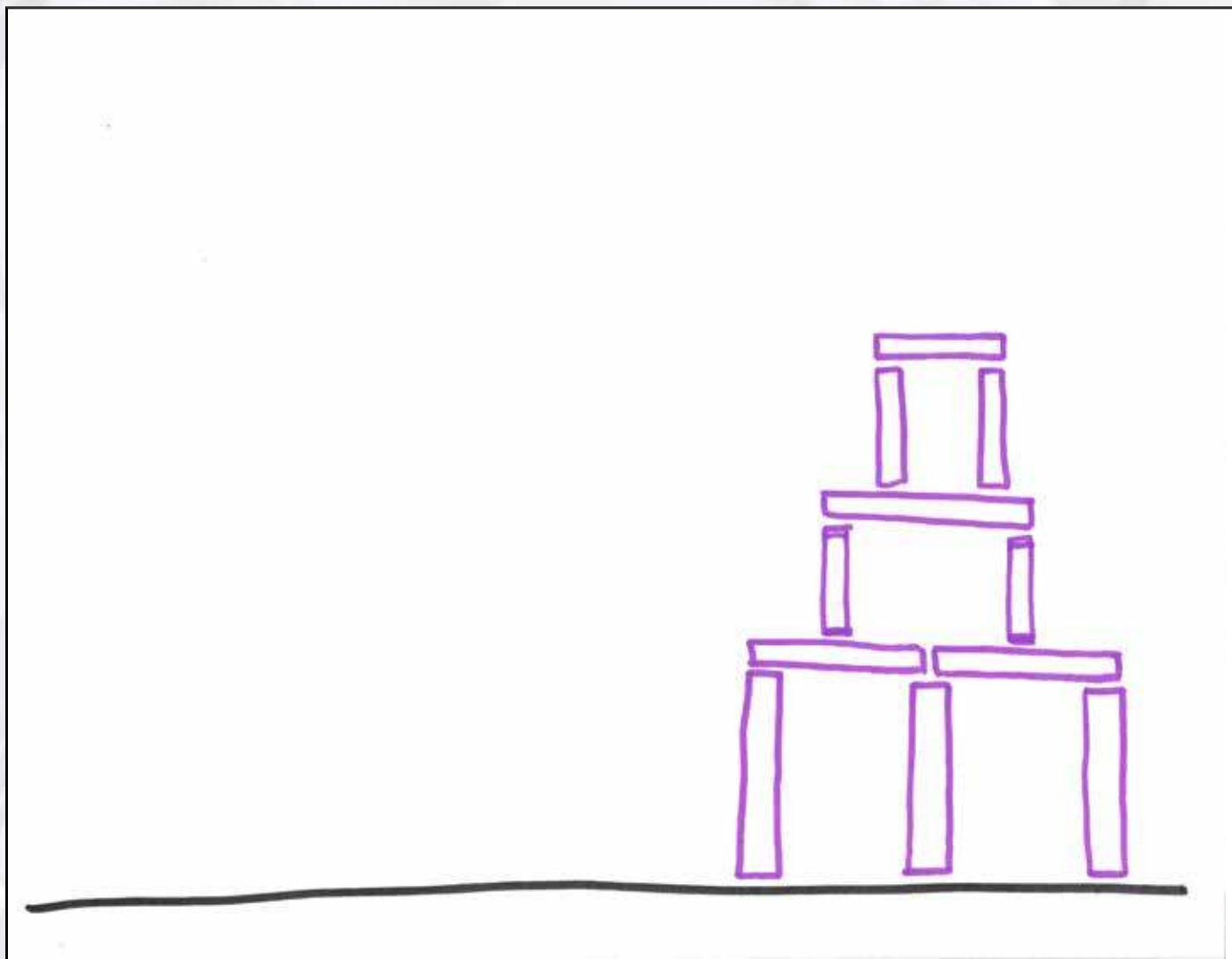
CRUSH
ZERSTÖREN
PULVÉRISE
VERPLETTEREN



AVOID
AUSWEICHEN
ÉVITE
VERMIJDEN



DRAG BACK AND LET GO TO LAUNCH
ZIEHE ZURÜCK UND LASSE LOS, UM FLIEGEN
FAIS GLISSER VERS L'ARRIÈRE ET RELÂCHE POUR LANCER
SLEEP TERUG EN LAAT LOS OM TE LANCEREN





Complete the HOLE IN ONE game

1. Add the green BALL, and blue GOALS.
2. Use the HOLE IN ONE game type to SNAP a picture of your game.

TIP: You can make more than one BALL so you have more chances to win!

Vervollständige das Spiel HOLE-IN-ONE

1. Füge einen grünen BALL und blaue ZIELE hinzu.
2. Wähle den Spieltyp HOLE-IN-ONE, um ein Foto von deinem Spiel zu machen.

TIPP: Du kannst mehr als einen Ball erstellen, um deine Gewinnchance zu erhöhen!

Termine le jeu COUP DANS LE MILLE

1. Ajoute le BALLON vert et les OBJECTIFS bleus.
2. Utilise le type de jeu COUP DANS LE MILLE pour PHOTOGRAPHIER ton jeu.

ASTUCE : Tu peux faire plus d'une BALLE pour avoir plus de chances de gagner !

Voltooi het spel HOLE IN ONE

1. Voeg de groene BAL en blauwe DOELEN toe.
2. Kies het speltype HOLE IN ONE en maak een foto van het spel.

TIP: Je kunt meer dan één BAL maken, zodat je meer kansen hebt om te winnen!



HOW TO PLAY!

SO GEHT'S!

COMMENT JOUER !

HOE TE SPELEN!



COLLECT
SAMMELN
COLLECTE
VERZAMELEN



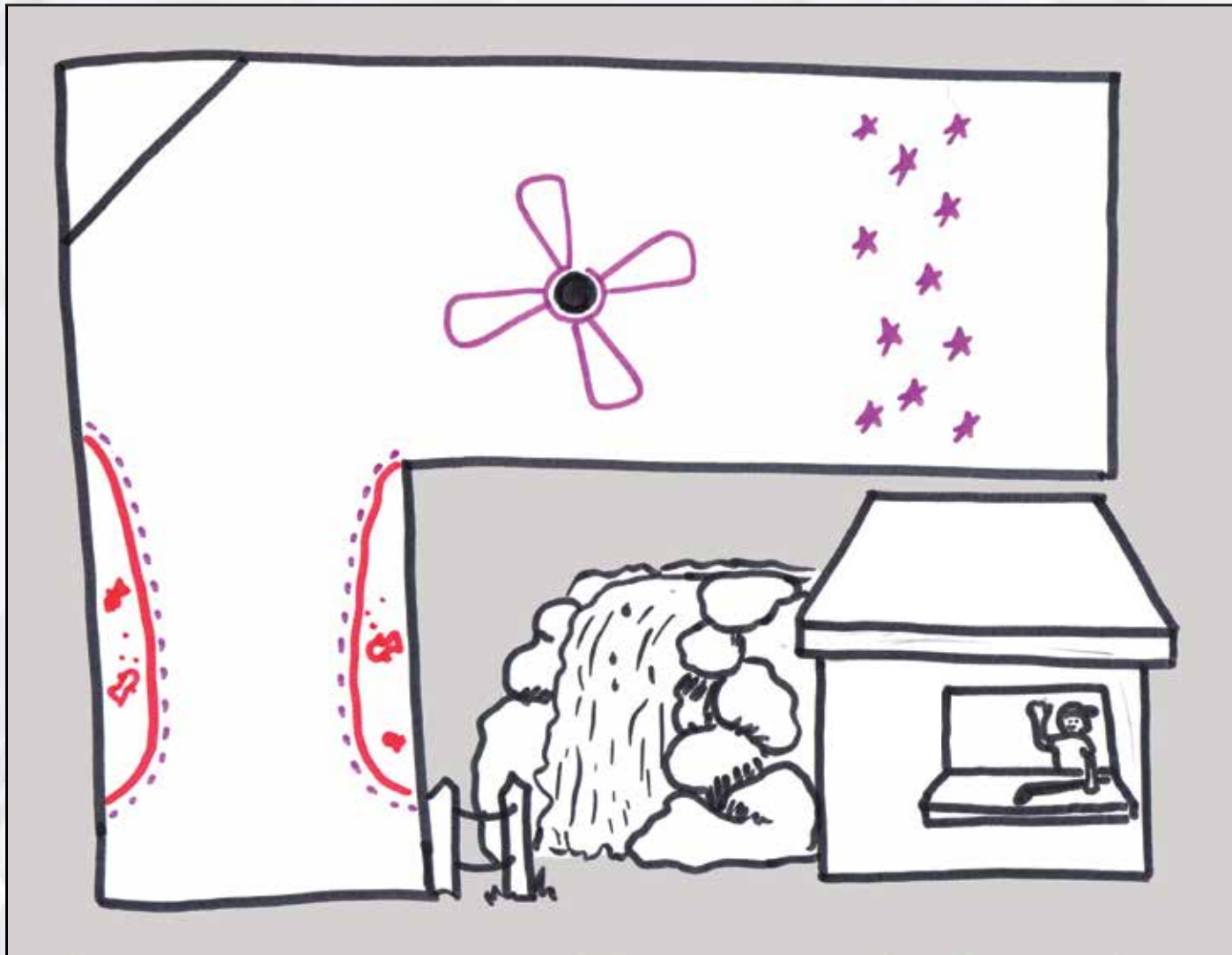
CRUSH
ZERSTÖREN
PULVÉRISE
VERPLETTEREN



AVOID
AUSWEICHEN
ÉVITE
VERMIJDEN



DRAG BACK AND LET GO TO LAUNCH
ZIEHE ZURÜCK UND LASSE LOS, UM FLIEGEN
FAIS GLISSER VERS L'ARRIÈRE ET RELÂCHE POUR LANCER
SLEEP TERUG EN LAAT LOS OM TE LANCEREN





Complete the BRICK BREAKER game

1. Add your green BALL, blue GOALS, and red HAZARDS
2. Use the BRICK BREAKER game type to SNAP a picture of your game.

TIP: How far you pull the BALL back to start will determine how fast it moves.

Vervollständige das Spiel BRICK BREAKER

1. Füge einen grünen BALL, blaue ZIELE und rote FALLEN hinzu.
2. Wähle den Spieltyp BRICK BREAKER, um ein Foto von deinem Spiel zu machen.

TIPP: Wie weit du den Ball zurück ziehst entscheidet, wie schnell der Ball sich bewegt.

Termine le jeu CASSEUR DE BRIQUES

1. Ajoute ton BALLON vert, tes OBJECTIFS bleus et tes DANGERS rouges.
2. Utilise le type de jeu CASSEUR DE BRIQUES pour PHOTOGRAPHER ton jeu.

ASTUCE : La distance à laquelle tu recules la BALLE au départ déterminera la vitesse à laquelle elle se déplacera.

Voltooi het spel BRICK BREAKER

1. Voeg je groene BAL, blauwe DOELEN en rode GEVAREN toe
2. Kies het speltype BRICK BREAKER en maak een foto van het spel.

TIP: Hoe ver je de BAL terugtrekt om te starten, bepaalt hoe snel hij beweegt.



HOW TO PLAY!

SO GEHT'S!

COMMENT JOUER !

HOE TE SPELEN!



BOUNCE
BOUNCE
COLLECTE
STUITEREN



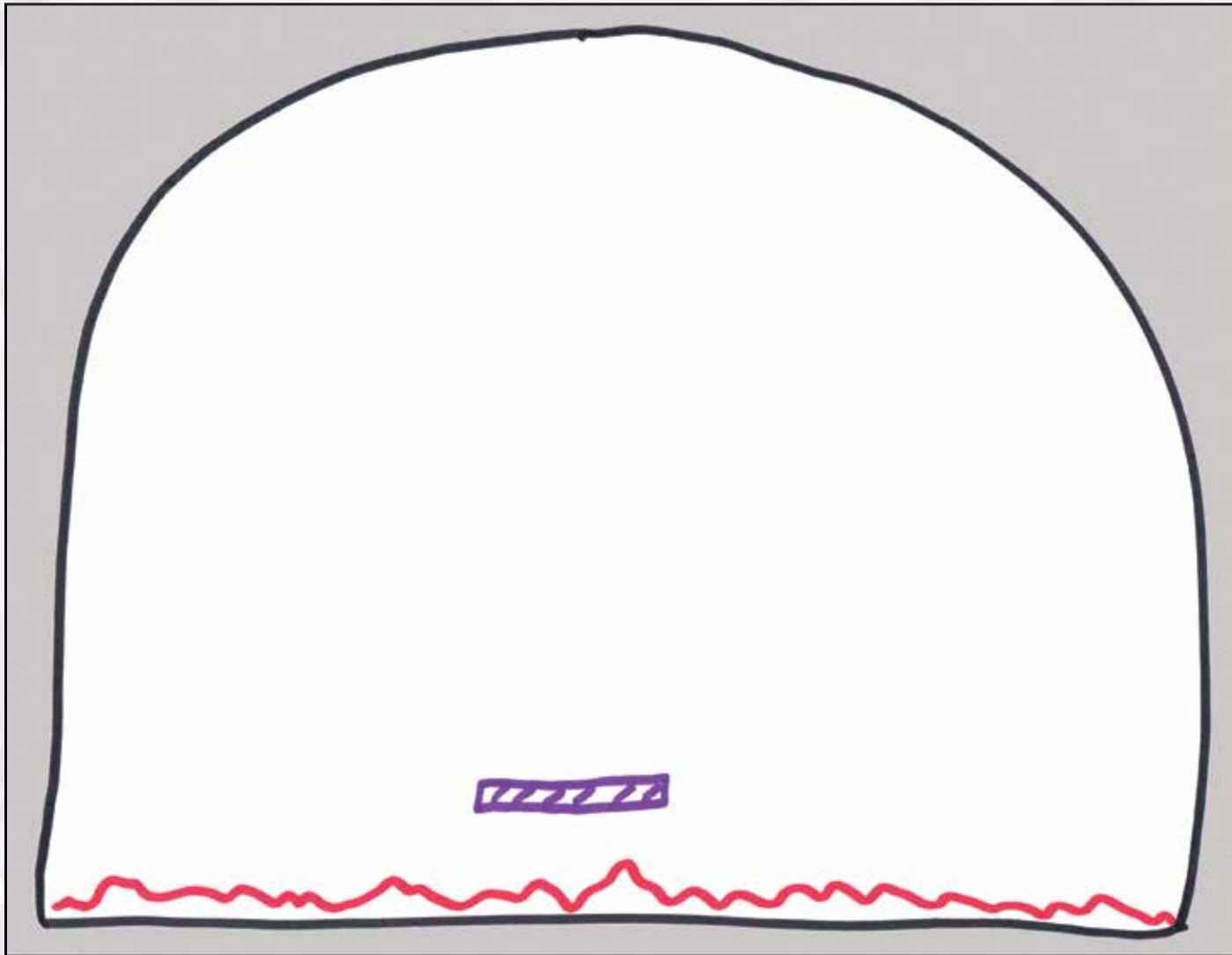
COLLECT
SAMMELN
PULVÉRISE
VERZAMELEN



AVOID
AUSWEICHEN
ÉVITE
VERMIJDEN



SLIDE LEFT AND RIGHT
NACH LINKS UND RECHTS BEWEGEN
GLISSE À GAUCHE ET À DROITE
SCHUIF LINKS EN RECHTS





Complete the PADDLE BATTLE game

1. Add your blue GOALS and the green BALL or AVATAR
2. Use the PADDLE BATTLE game type to SNAP a picture of your game.

TIP: Try to make the goals equal sizes so that it is a fair game!

Vervollständige das Spiel PADDEL-BATTLE

1. Füge blaue Ziele und den grünen BALL oder AVATAR hinzu
2. Wähle den Spieltyp PADDEL-BATTLE, um ein FOTO von deinem Spiel zu machen.

TIPP: Versuche die Ziele gleichgroß zu machen, um das Spiel fair zu gestalten!

Termine le jeu BATAILLE DE PALETS

1. Ajoute tes OBJECTIFS bleus et la BALLE ou l'AVATAR verts.
2. Utilise le type de jeu BATAILLE DE PALETS pour PHOTOGRAPHIER ton jeu.

ASTUCE : Essaie de faire en sorte que les buts soient de taille égale pour que ce soit un match équilibré !

Voltooi het spel PADDLE BATTLE

1. Voeg je blauwe DOELEN en de groene BAL of AVATAR toe
2. Kies het speltype PADDLE BATTLE en maak een foto van het spel.

TIP: Probeer de doelen even groot te maken, zodat het een eerlijk spel is!



HOW TO PLAY!



PULL BACK & RELEASE TO START
ZURÜCKZIEHEN & LOSLASSEN, UM ZU STARTEN
 TIRE EN ARRIÈRE ET RELÂCHE POUR COMMENCER
TREK TERUG EN LAAT LOS OM TE STARTEN

SO GEHT'S!



MOVE TO HIT BALL
BEWEGEN, UM DEN BALL ZU TREFFEN
 BOUGE POUR FRAPPER LA BALLE
BEWEEG OM BAL TE RAKEN

COMMENT JOUER !

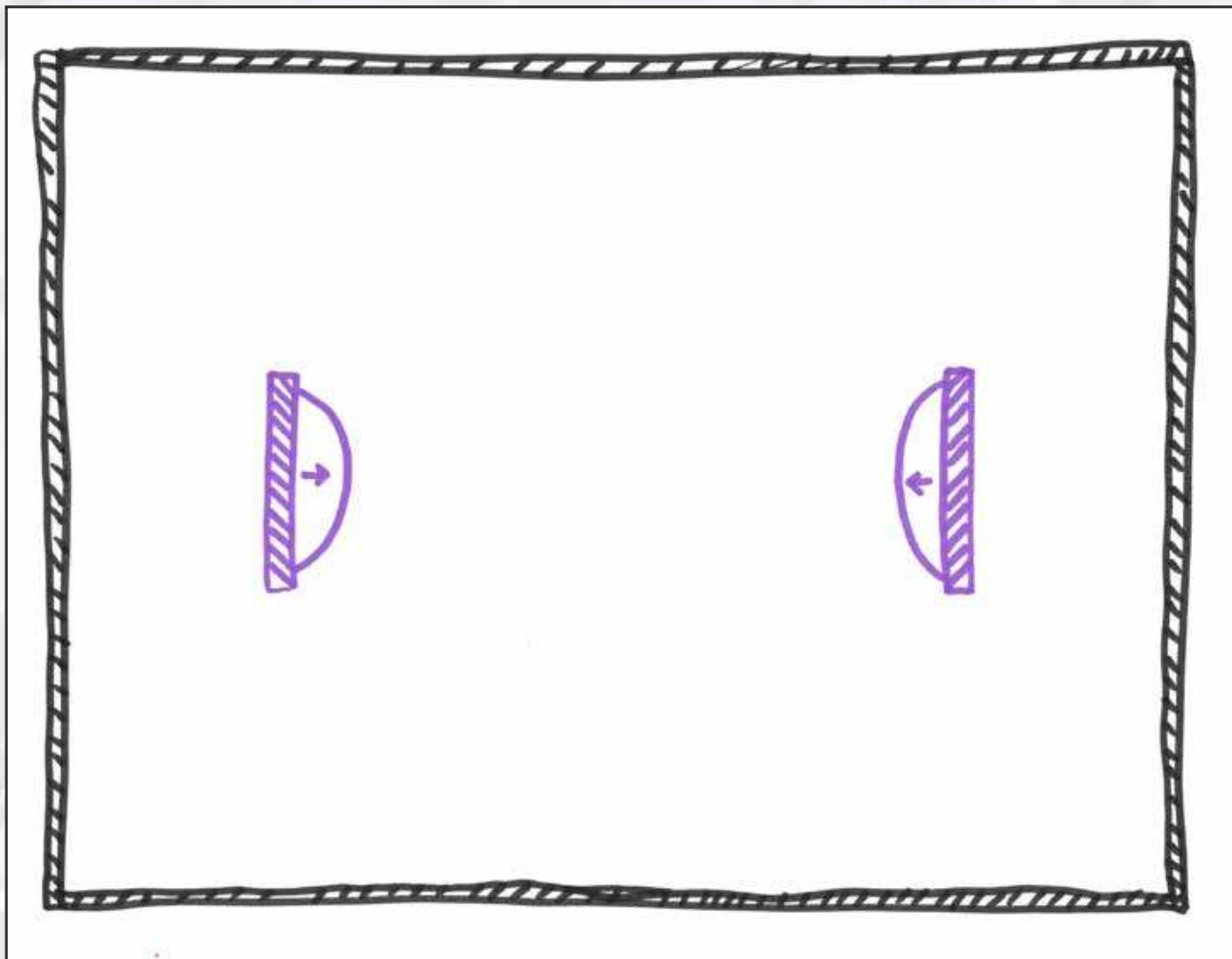


PLAYER'S 1 GOAL
ZIEL VON SPIELER/IN 1
BUT DU JOUEUR 1
DOEL VAN SPELER 1

HOE TE SPELEN!



PLAYER'S 2 GOAL
ZIEL VON SPIELER/IN 2
BUT DU JOUEUR 2
DOEL VAN SPELER 2





Complete the VOLLEY VERSUS game

1. Add your purple PLAYERS and the green BALL.
2. Use the VOLLEY VERSUS game type to SNAP a picture of your game.

TIP: Try to make the players equal sizes so that it is a fair game!

Vervollständige das Spiel VOLLEY-VERSUS

1. Füge lila SPIELER/INNEN und eine grünen BALL hinzu.
2. Wähle den Spieltyp VOLLEY-VERSUS, um ein Foto von deinem Spiel zu machen.

TIPP: Versuche die Ziele gleichgroß zu machen, um das Spiel fair zu gestalten!

Termine le jeu VERSUS DE VOLLEY

1. Ajoute tes JOUEURS violets et la BALLE verte.
2. Utilise le type de jeu VERSUS DE VOLLEY pour prendre une photo de ton jeu.

CONSEIL : Essaie de faire en sorte que les joueurs soient de taille égale pour que le jeu soit équilibré !

Voltooi het spel VOLLEY VERSUS

1. Voeg je paarse SPELERS en de groene BAL toe.
2. Kies het speltype VOLLEY VERSUS en maak een foto van het spel.

TIP: Probeer de spelers even groot te maken, zodat het een eerlijk spel is!



HOW TO PLAY!



PULL BACK & RELEASE TO START
ZURÜCKZIEHEN & LOSLASSEN, UM ZU STARTEN
TIRE EN ARRIÈRE ET RELÂCHE POUR COMMENCER
TREK TERUG EN LAAT LOS OM TE STARTEN

SO GEHT'S!



MOVE TO HIT BALL
BEWEGEN, UM DEN BALL ZU TREFFEN
BOUGE POUR FRAPPER LA BALLE
BEWEEG OM BAL TE RAKEN

COMMENT JOUER !

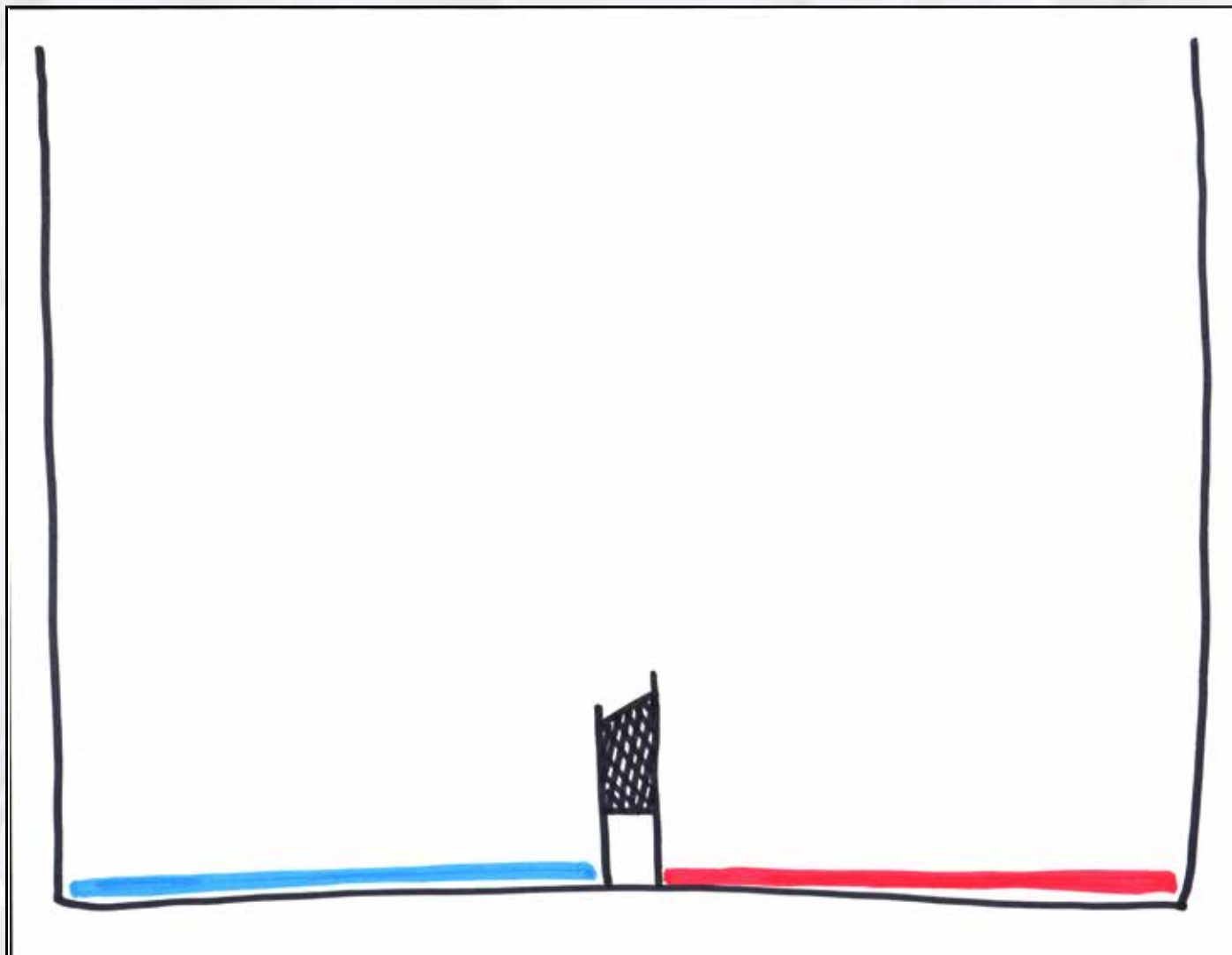


PLAYER'S 1 GOAL
ZIEL VON SPIELER/IN 1
BUT DU JOUEUR 1
DOEL VAN SPELER 1

HOE TE SPELEN!



PLAYER'S 2 GOAL
ZIEL VON SPIELER/IN 2
BUT DU JOUEUR 2
DOEL VAN SPELER 2





Where will **YOUR** imagination take you next?
 Wo wird **DEINE** Vorstellungskraft dich als nächstes hinbringen?
 Où **TON** imagination te mènera-t-elle ensuite ?
 Wat ga **JIJ** creëren met **JOUW** verbeelding?



© 2021 BITOGENIUS INC.
 All rights reserved.
www.pixicade.com

© 2021 BITOGENIUS INC.
 Alle Rechte vorbehalten.
www.pixicade.com

© 2021 BITOGENIUS INC.
 Tous droits réservés.
www.pixicade.com

© 2021 BITOGENIUS INC.
 Alle rechten voorbehouden.
www.pixicade.com

Imported and distributed by / Importiert und vertriebt durch /
 Geïmporteerd en gedistribueerd door / Importé et distribué par :
 ©2021 BOTI Europe B.V., Vijtseweg 89-91, 7317 AE, Apeldoorn,
 The Netherlands / Niederlande / Nederland / Pays-Bas.
www.bot-i.com, questions@bot-i.com.



[f](https://www.facebook.com/bitogenius) [@bitogenius](https://www.instagram.com/bitogenius) [@bigtoyinnovation](https://www.youtube.com/channel/UC...) [@bitospiegelwaren](https://www.instagram.com/bitospiegelwaren)

Manufactured by / Hergestellt von / Geproduceerd door /
 Fabriqué par : BITOGENIUS INC. 333 Mamaroneck Ave PMB
 394, NY 10605 White Plains, UNITED STATES / VERENIGTE
 STAATEN / VERENIGDE STATES / ÉTATS UNIS.

www.pixicade.com



WARNING:
 CHOKING HAZARD. Small parts.
 Not for children under 3 years.

ACHTUNG!
 ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleinteile. Nicht
 für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

WAARSCHUWING!
 VERSTIKKINGSGEVAAR. Kleine onderdelen.
 Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

ATTENTION !
 RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. Présence de petits éléments.
 Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



Pixicade™

MOBILE GAME MAKER



GUIDE DE CRÉATION DE JEUX GAME MAKER'S GIDS

COMMENT ÇA FONCTIONNE ?

Pixicade transforme les couleurs en objets de jeux vidéo !

Tout ce que tu dois faire, c'est...



**DESSINER
TEKEN**



**PHOTOGRAPHIER
SNAP**



HOE WERKT HET ?

Pixicade verandert kleuren in videogame-objekten!

Het enige dat je hoeft te doen is...



**JOUER!
SPEEL!**



Fais un essai

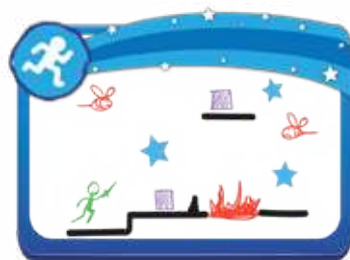
REMARQUE : Sers-toi du Guide d'installation de Pixicade pour installer complètement l'Appli avant de commencer ce manuel.

**1 Dans l'application Pixicade
In de Pixicade App**



clique sur le bouton CRÉER
klik op de CREËER knop.

**2 Clique sur
Klik op**



pour sélectionner le type de jeu
om het speltype te selecteren.

Speel een voorbeeldspel

OPMERKING: gebruik de Pixicade Installatiegids om de app volledig te installeren voordat je begint.

**3 Va dans le Carnet d'activités
Ga naar Activiteitenboek**



pages 2-3, pour télécharger le jeu
pagina's 2-3, om het spel te uploaden.

Texte et illustrations copyright © 2020 BitOGenius, Inc. Tous droits réservés. PIXICADE™ et BITOGENIUS™ sont des marques commerciales de BitOGenius, Inc. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, mécanique, électronique, photocopie ou autre, sans l'autorisation écrite de BitOGenius, Inc. Édité en 2020 par BitOGenius, Inc.

Tekst en illustraties copyright © 2020 BitOGenius, Inc. Alle rechten voorbehouden. PIXICADE™ en BITOGENIUS™ zijn handelsmerken van BitOGenius, Inc. Geen enkel deel van dit boek mag worden gereproduceerd in welke vorm of op welke manier dan ook, mechanisch, elektronisch, fotokopiëren of anderszins, zonder schriftelijke toestemming van BitOGenius, Inc. Uitgegeven in 2020 door BitOGenius, Inc.



Ton AVATAR peut courir, sauter et faire des doubles sauts à travers le niveau pour collecter des OBJECTIFS et éviter les DANGERS.

Je AVATAR kan rennen, springen en dubbelspringen door het level om DOELEN te verzamelen en GEVAREN te vermijden.



NOIR = ESPACE / ZWART = SPEELRUIMTE

Le terrain solide, les murs, les sols, les plateformes et les délimitations.

De vaste grond, muren, vloeren, platforms en grenzen.



VERT = AVATARS / GROEN = AVATARS

L'AVATAR est le personnage. Tu peux le déplacer à gauche, à droite et sauter.

De AVATAR is het personage. Beweeg naar links, rechts en spring.



ROUGE = DANGERS / ROOD = GEVAREN

Évite les DANGERS. Si un AVATAR touche le rouge, la partie est terminée.

Vermijd GEVAREN. Als een AVATAR rood raakt, is het spel afgelopen.



BLEU = OBJECTIFS / BLAUW = DOELEN

Touche ou collecte tous les OBJECTIFS bleus pour gagner.

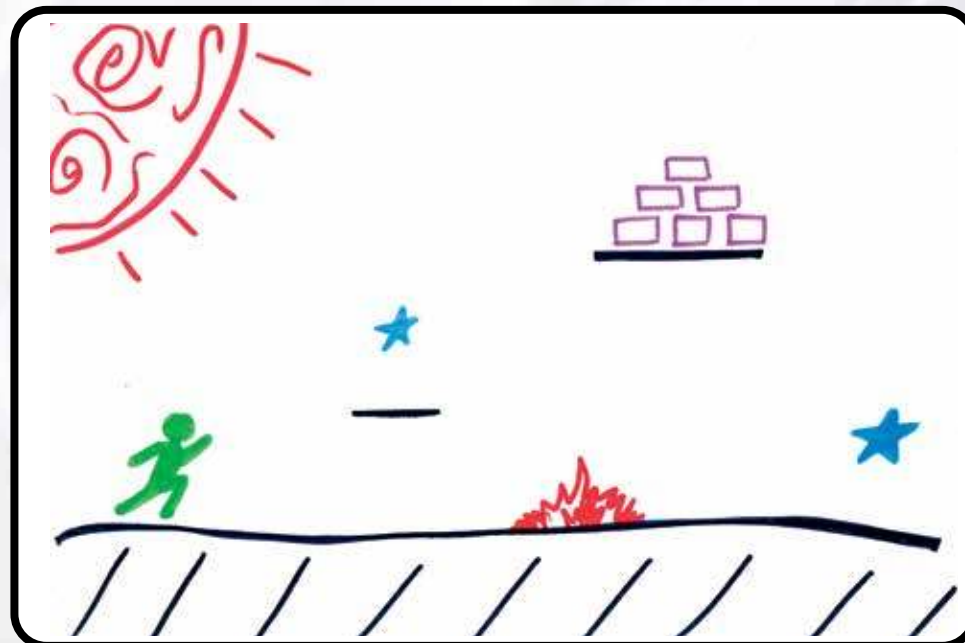
Bereik of verzamel alle blauwe DOELEN om te winnen.



VIOLET = MOBILES / PAARS = BEWEEGBARE SPELELEMENTEN

Les MOBILES peuvent être poussées et déplacées par l'AVATAR.

BEWEEGBARE SPELELEMENTEN kunnen worden geduwd en verplaatst door de AVATAR.



PHOTOGRAPHIE / SNAP

Dans le menu CRÉER, clique sur ;
Klik in het CREËER menu op;



et prends une photo de ton jeu.
en maak een foto van je game.

Et si je fais une erreur ?

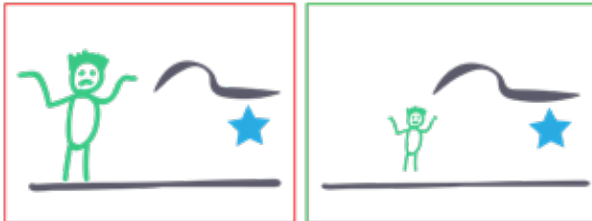
Wat moet ik doen als ik een fout maak?

C'est normal de faire des erreurs, c'est comme ça qu'on apprend ! Voici quelques erreurs courantes et des façons de les rectifier.
Het is oké om fouten te maken, zo leer je! Hier zijn enkele veelvoorkomende fouten en manieren om deze op te lossen.

L'Avatar est trop grand / Avatar is te groot

Fais attention aux tailles

Let op het formaat



L'Avatar se désagrège / De avatar valt uit elkaar



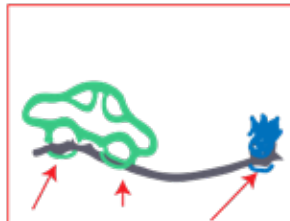
Évite les trous dans ton dessin de ton personnage

Zorg ervoor dat alle lijnen van de avatar met elkaar zijn verbonden

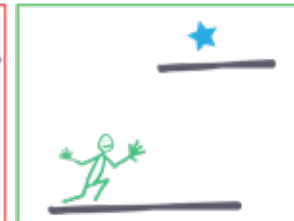
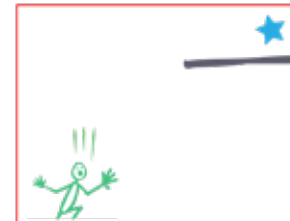
L'Avatar se retrouve coincé / Avatar zit vast

Ne laisse pas des couleurs différentes se toucher

Laat verschillende kleuren elkaar niet raken



L'Avatar tombe de la page / Avatar valt van de pagina



Assure-toi qu'il y a un sol sur lequel l'AVATAR peut se tenir

Zorg ervoor dat er grond is waarop de avatar kan staan

Trop de Dangers / Te veel gevaren

Ne rends pas le jeu impossible

Maak de game niet onmogelijk



Objectif hors de portée / Doel buiten bereik



Ne piège pas tes objectifs

Sluit je doelen niet op

Avec les Modifications & Bonus, tu peux tu peux réparer et améliorer les objets dans tes jeux.

Pour ouvrir le menu Bonus touche le bouton "PAUSE" sur l'écran de ton jeu.

Ensuite, sélectionne l'Étoile Bonus.

Suis les instructions de l'application Pixicade pour ajuster les objets.

**Voir plus sur les Modifications et Bonus dans le Guide d'installation.*

Met Bewerken & Power Ups kun je spelelementen in je games repareren en verbeteren.

Om het Power Ups-menu te openen druk je op de knop "PAUZE" op je speelscherm.

Selecteer dan de Power Ups Ster

Volg de aanwijzingen in de Pixicade App om spelelementen aan te passen.

**Lees meer over Bewerken & Power Ups in de Installatiegids.*

Que peut-on rectifier dans l'appli si quelque chose ne fonctionne pas? Wat kun je repareren in de APP als het niet werkt?

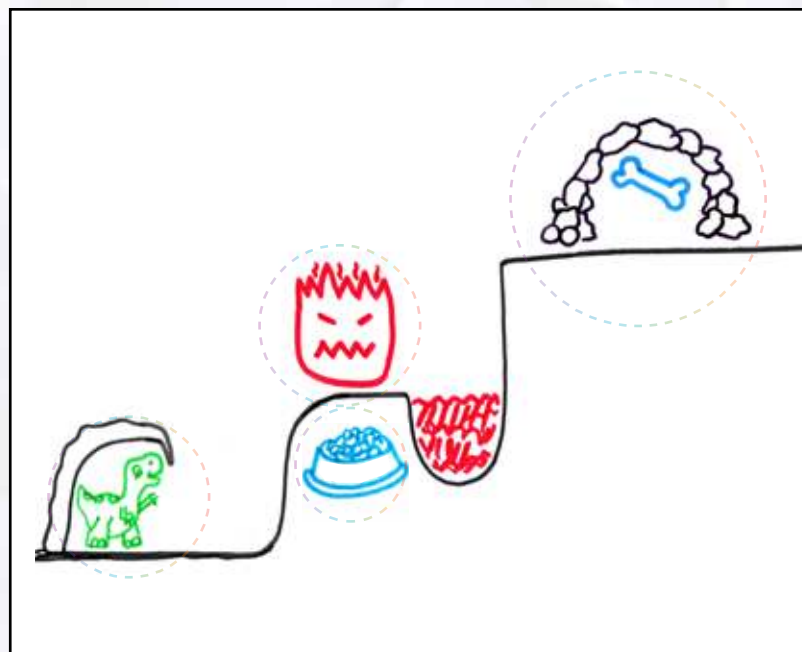


Utilise les MODIFICATIONS pour modifier la couleur, l'échelle (la taille), la position et l'angle, ou supprimer un objet.

Gebruik BEWERKEN om de kleur, schaal (grootte), positie en hoek te wijzigen of om een object te verwijderen.

ESSAIE! PROBEER HET!

1. Prends une photo de ce jeu dans le Carnet d'activités à la page 5.
1. Maak een foto van deze game in het Activiteitenboek op pagina 5.



ESSAIE! PROBEER HET!

2. Ajoute ces modifications
2. Voeg deze bewerkingen toe



Réduis le Dino pour qu'il puisse sortir de la grotte.

Maak de dino kleiner zodat hij uit de grot kan komen.



Supprime le monstre de feu pour dégager le chemin du Dino.

Verwijder het vuurmonster om het pad van de dino vrij te maken.



Déplace le bol au-dessus du sol pour que le Dino puisse l'atteindre.

Verplaats de kom boven de grond zodat de dino erbij kan.



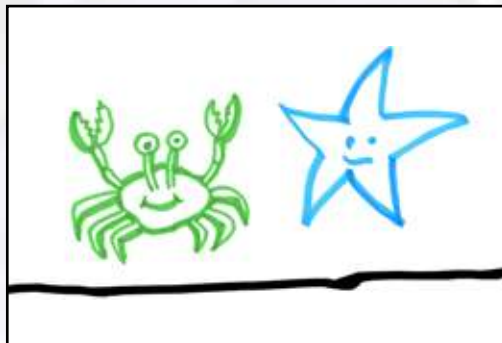
Change la couleur de la grotte. Rends-la violette pour que le Dino puisse la pousser.

Verander de kleur van de grot. Maak hem paars zodat de dino hem kan duwen.

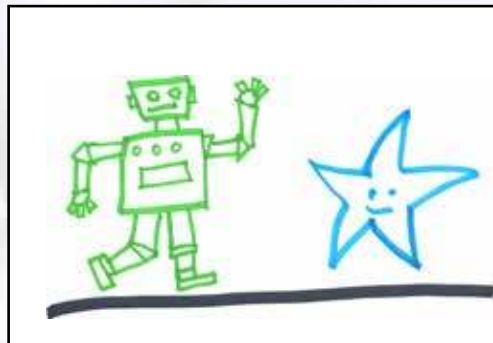


Qui est l'AVATAR ? / Wie is de AVATAR?

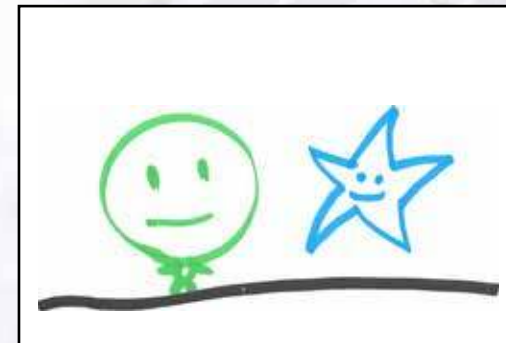
UN CRABE ? / Een KRAB?



UN ROBOT ? / Een ROBOT?



UN CERCLE ? / Een CIRKEL?



L'AVATAR est ton PERSONNAGE dans le jeu. C'est ce que le JOUEUR devient en jouant au jeu.
De AVATAR is je PERSONNAGE in de game. Het is wie de SPELER wordt tijdens het spelen van het spel.

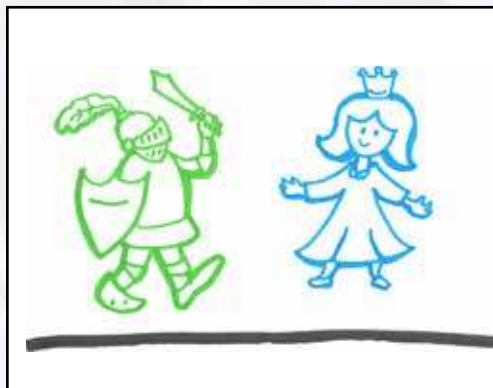


Quel est l'OBJECTIF ? / Wat is het DOEL?

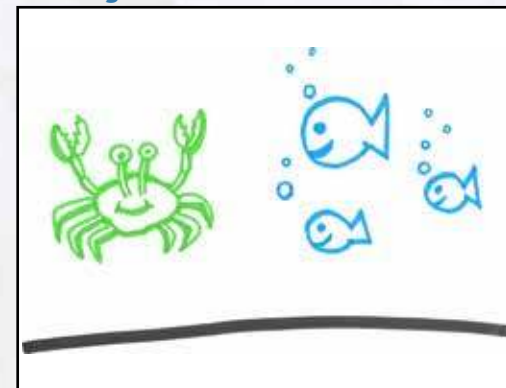
Ramasser les PIÈCES ? / Verzamel de MUNTEN?



Sauver la PRINCESSE ? / Red de PRINSES?



Manger le POISSON ? / Eet de VISSEN?

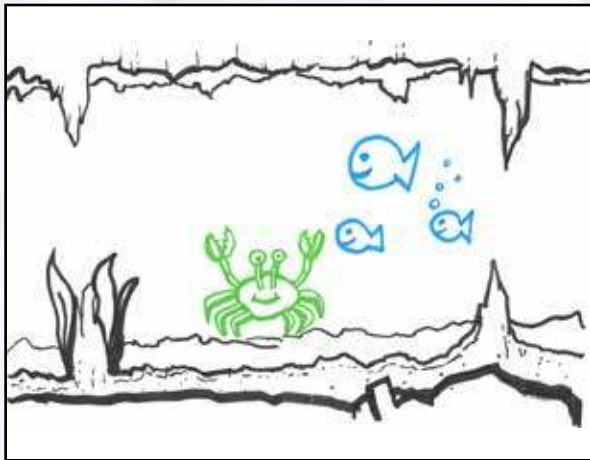


Un OBJECTIF est ce que l'AVATAR doit atteindre pour gagner la partie.
Een DOEL is wat de AVATAR moet bereiken om de game te winnen.

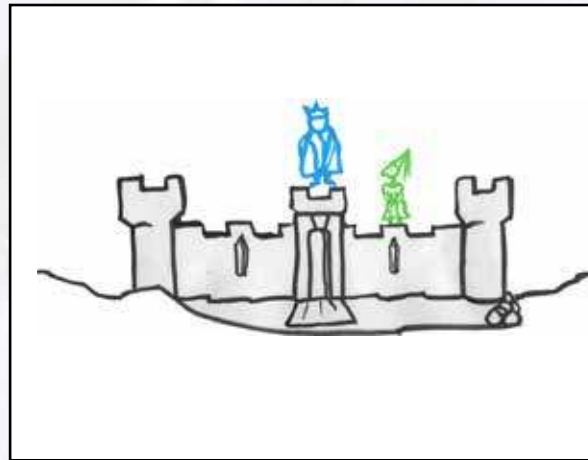


Où se déroule ta partie? Waar speelt je game zich af?

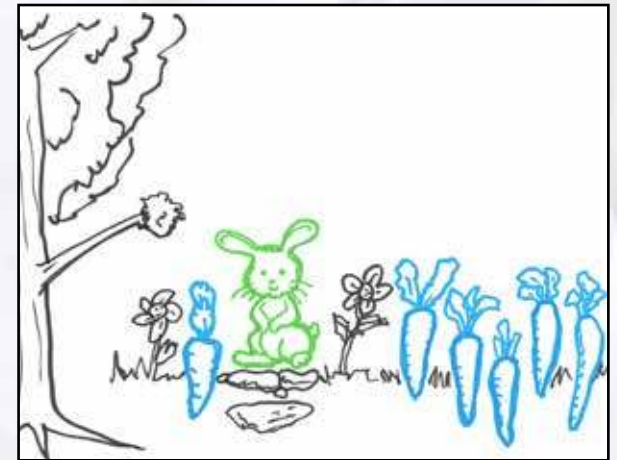
Dans une GROTTE? / In een GROT?



Dans un CHÂTEAU? / Op een KASTEEL?



Dans un JARDIN? / In een TUIN?



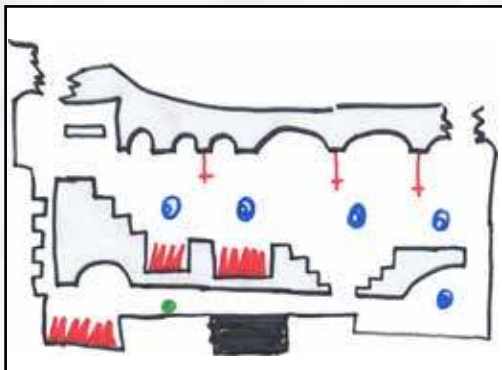
Les lignes NOIRES dessinent les murs et les sols, également appelés l'ESPACE de ton jeu. L'ESPACE est le cadre du voyage de l'AVATAR. Tu peux dessiner des lieux uniques pour les aventures de ton jeu!

ZWARTE lijnen vormen de muren en vloeren, ook wel bekend als de SPEELRUIMTE van je game. De SPEELRUIMTE is de OMGEVING waarin je AVATAR zich begeeft. Je kunt unieke plekken tekenen voor je game-avonturen!

Ton jeu contient-il des DANGERS? Heeft je game GEVAREN?



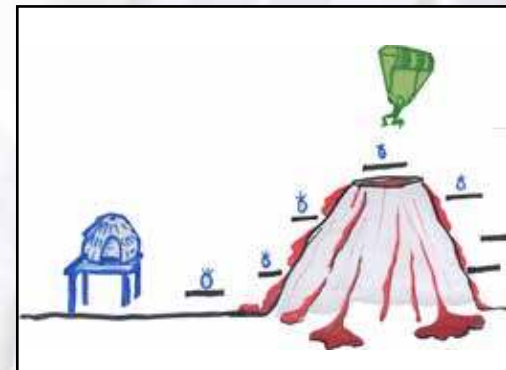
DES PIQUETS? / STEKELS?



DU FEU? / VUUR?



DE LA LAVE? / LAVA?

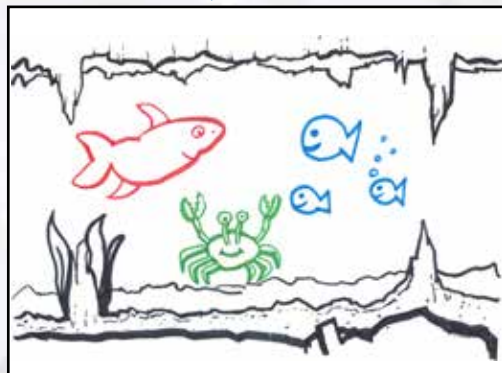


Un DANGER est un danger que tu dois éviter. Si un AVATAR touche un DANGER, la partie est terminée.
Een GEVAAR is iets dat je moet vermijden. Als een AVATAR een GEVAAR aanraakt, is het spel afgelopen.

OU DES ENNEMIS? / OF VIJANDEN?



UN REQUIN? / Een HAAI?



UN DRAGON? / Een DRAAK?



UN LOUP? / Een WOLF?

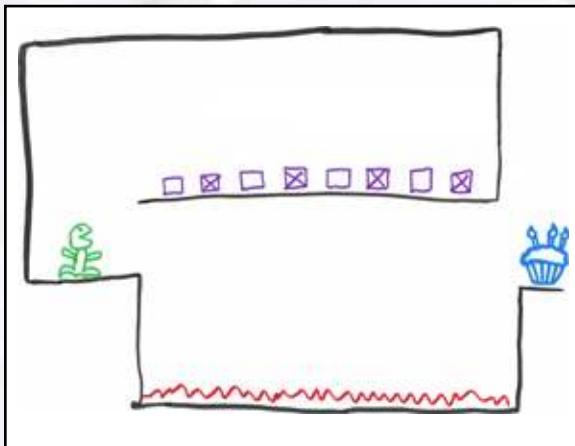


Les ENNEMIS sont des personnages que tu dois vaincre pour gagner la partie. Si un AVATAR touche un ENNEMI, le jeu est terminé.
VIJANDEN zijn personages die je moet verslaan om het spel te winnen. Als een AVATAR een VIJAND raakt, is het spel voorbij.

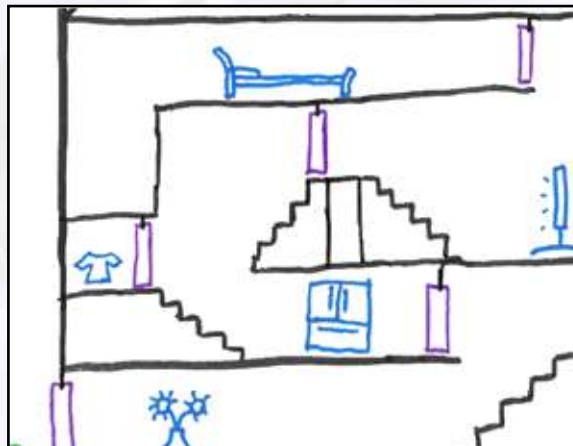


Que peut déplacer ton joueur? Wat kan je speler verplaatsen?

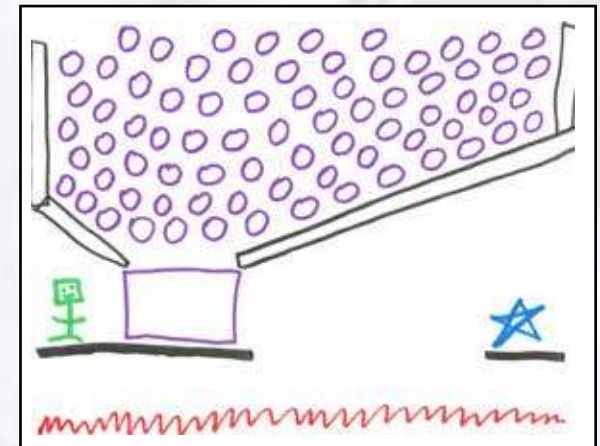
DES BLOCS? / BLOKKEN?



DES PORTES? / DEUREN?



DES BALLEES? / BALLEEN?



Les OBJETS MOBILES peuvent ajouter de la stratégie à ton jeu. Les OBJETS MOBILES sont affectés par la GRAVITÉ, peuvent protéger ton Avatar des dangers et peuvent être déplacés par ton AVATAR.

BEWEEGBARE SPELELEMENTEN kunnen strategie aan je spel toevoegen. BEWEEGBARE SPELELEMENTEN worden beïnvloed door ZWAARTEKRACHT, kunnen je AVATAR beschermen tegen gevaren en kunnen worden verplaatst door je AVATAR.

MOUVEMENT BEWEGING



Le MOUVEMENT, c'est lorsque la POSITION d'un objet change au fil du TEMPS.

BEWEGING is wanneer de POSITIE van een object verandert na verloop van TIJD.



Ajoute un mouvement VERTICAL (haut et bas)

Voeg VERTICALE beweging (omhoog & naar beneden) toe



Ajoute un mouvement HORIZONTAL (d'un côté à l'autre)

Voeg HORIZONTALE beweging (van links naar rechts & van rechts naar links) toe

Comment le MOUVEMENT peut-il changer ton jeu? Hoe kan BEWEGING je game veranderen?

Le MOUVEMENT ajoute du fun. Le joueur doit chronométrer les actions de l'AVATAR pour gagner!
BEWEGING voegt spanning toe. De speler moet de acties van de AVATAR timen om te winnen!

Plateformes mobiles / Bewegende Platformen



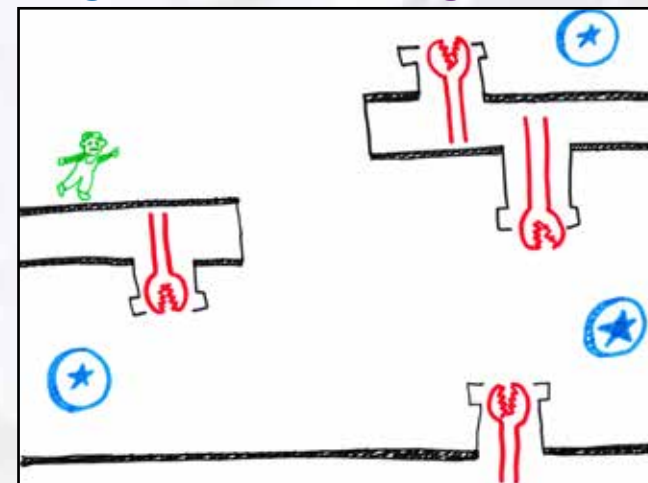
Ajoute /Voeg toe



sur /aan



Dangers en mouvement / Bewegende Gevaren



Ajoute /Voeg toe



sur /aan



ESSAIE ! Prends une photo des jeux ci-dessus puis ajoute les Bonus!

PROBEER HET! Maak een foto van de bovenstaande games en voeg de POWER UPS toe!

AJUSTEMENTS: AANPASSINGEN:

TEMPS = Combien de temps il faut pour déplacer

TIJD = Hoe lang het duurt om te verplaatsen

DISTANCE = La distance à laquelle l'objet se déplace

AFSTAND = Hoe ver het object beweegt



ROTATION ROTATIE



La ROTATION est l'action de TOURNER autour d'un point.
Dans Pixicade, tes objets tourneront autour du centre de la forme.

Tu peux ajouter la ROTATION à n'importe quel objet dans ton jeu.

ROTATIE is de handeling van het DRAAIEN rond een punt.
In Pixicade draaien de objecten rond het midden van de vorm.

Je kunt ROTATIE toevoegen aan elk spelelement.

Comment la ROTATION peut-elle changer ton jeu? Hoe kan ROTATIE je game veranderen?

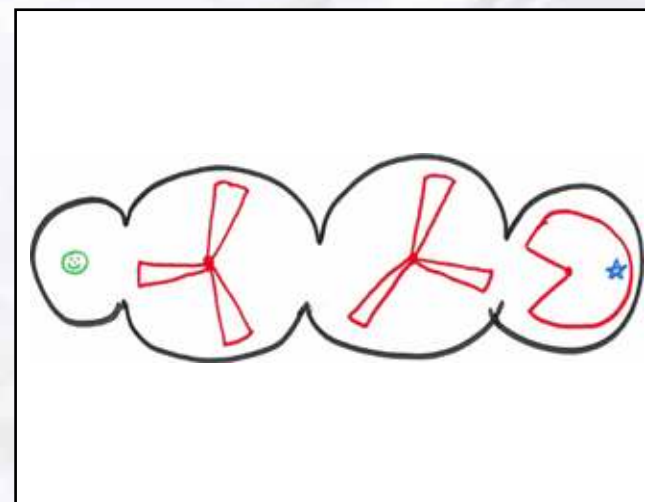
La ROTATION est une forme simple de mouvement qui peut rendre ton jeu vivant.
ROTATIE is een eenvoudige vorm van beweging die ervoor kan zorgen dat je game levendig aanvoelt.

Moulins à vent / Windmolens



Ajoute /Voeg toe  sur /aan 

Ventilateurs en rotation / Ronddraaiende Ventilatoren



Ajoute /Voeg toe  sur /aan 

ESSAIE ! Prends une photo des jeux ci-dessus puis ajoute les Bonus.
PROBEER HET! Maak een foto van de bovenstaande games en voeg de POWER UPS toe!

AJUSTEMENTS: AANPASSINGEN:



VITESSE / SNELHEID



REBOND STUITEREN



Si un objet est REBONDIS-
SANT, alors il va bondir
sur le sol. Si le sol est
rebondissant, d'autres
objets peuvent rebondir
dessus.

Les trampolines, les
élastiques et les super
ballons sont des exemples
d'objets REBONDISSANTS.

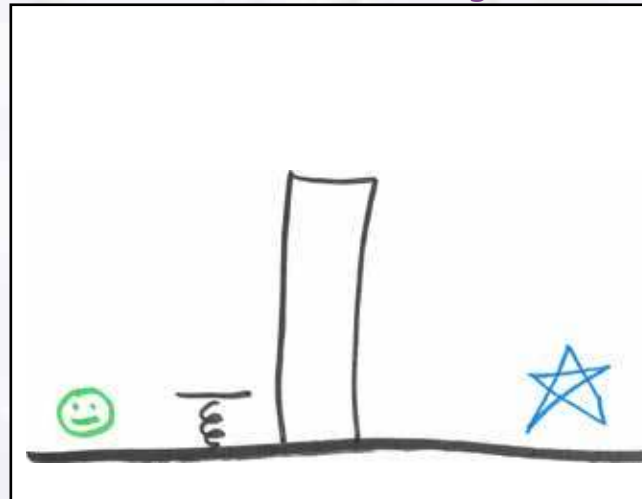
Als een object stuitert, dan
stuitert het van de grond.
Als de grond veerkrachtig
is, kunnen andere
dingen er vanaf stuiten.

Trampolines, elastiekjes
en superballen zijn
voorbeelden van
voorwerpen die kunnen
stuiten.

Comment le REBOND change-t-il les parties? Hoe verandert STUITEREN je game?

Le REBOND ajoute du dynamisme à tes pas et te fait sauter plus haut.
STUITEREN voegt veerkracht toe en laat je hoger springen.

Sol rebondissant / Veerkrachtige Grond



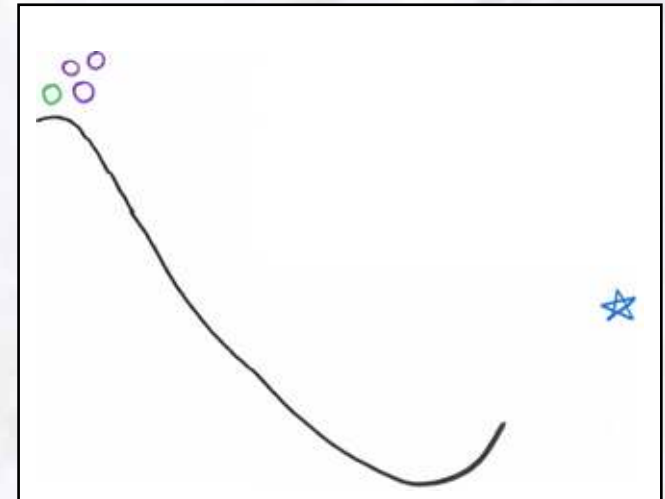
Ajouter / Voeg toe



sur / aan



Avatar & Objets mobiles / Avatar & Bewegbare Spelelementen



Ajouter / Voeg toe



sur / aan



ESSAIE ! Prends une photo des jeux ci-dessus puis ajoute les Bonus.

PROBEER HET! Maak een foto van de bovenstaande games en voeg de POWER UPS toe!

COMMENT: HOE:



Il suffit de toucher le ou les objets que tu souhaites rendre rebondissants.
Tik gewoon op het object of de objecten die je wilt laten stuiten/veerkrachtig wilt maken.

PROJECTILES PROJECTIELEN



Un PROJECTILE est un objet que l'on envoi voler dans l'air.

Ajoute des PROJECTILES à n'importe quel objet de ton jeu, puis modifie la VITESSE et la DIRECTION des PROJECTILES pour ajouter du challenge.

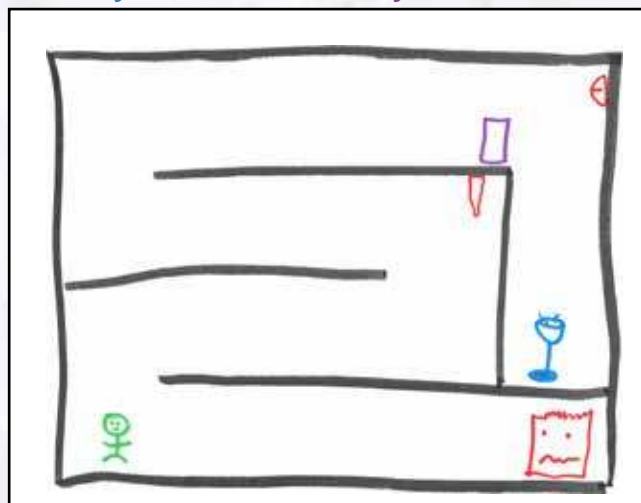
EEN PROJECTIEL is een object dat door de lucht wordt geschoten.

Voeg PROJECTIELEN toe aan een object in je game en verander vervolgens de SNELHEID en RICHTING van de PROJECTIELEN om je game uitdagender te maken.

Comment rendre les jeux plus DIFFICILES? Hoe maak je games uitdagender?

Tu peux faire en sorte qu'un objet tire des PROJECTILES que l'AVATAR doit éviter.
Je kan een object PROJECTIELEN laten afvuren die de AVATAR moet ontwijken.

Projectiles restants / Projectielen Links



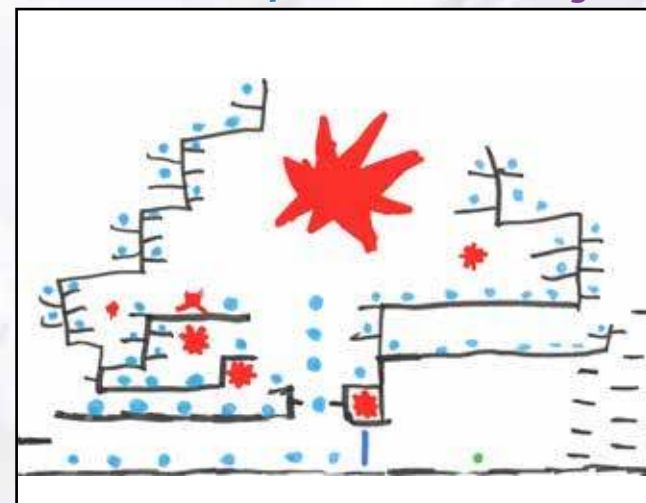
Ajoute / Voeg toe



sur / aan



Directions multiples / Meerdere richtingen



Ajoute / Voeg toe



sur / aan



ESSAIE ! Prends une photo des jeux ci-dessus puis ajoute les Bonus.

PROBEER HET! Maak een foto van de bovenstaande games en voeg de POWER UPS toe!

AJUSTEMENTS: / AANPASSINGEN:



TAUX = Combien de temps il y a entre chaque tir.
Frequentie = Hoeveel tijd er tussen de schoten zit.



SKIN SKIN



Dans la conception de jeux, un SKIN change l'apparence d'un objet. Un SKIN DÉGUISEMENT les objets.

Un DÉGUISEMENT camoufle ce à quoi quelque chose ressemble ou est réellement.

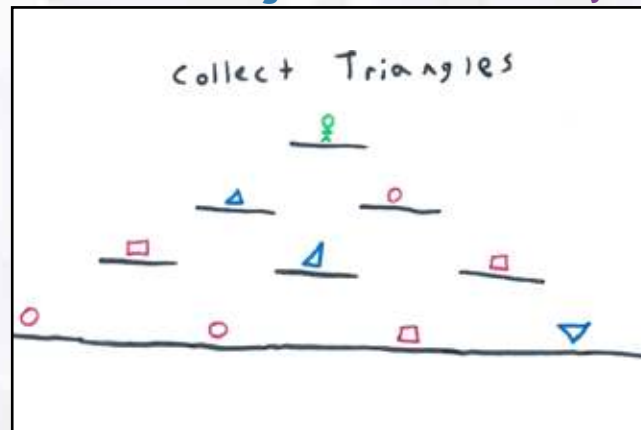
In game design verandert een SKIN hoe iets er uit ziet. Een SKIN kan objecten vermommen.

Een VERMOMMING verbergt wat iets echt is of hoe het er uit ziet.

Comment les couleurs de DÉGUISEMENT vont-elles changer le jeu? Hoe zal het VERMOMMEN van kleuren de game veranderen?

DÉGUISE les objectifs et les dangers pour que le joueur DÉCOUVRE ce qu'il se cache vraiment derrière VERMOM doelen en gevaren zodat de speler moet ONTDEKKEN wat ze echt zijn.

Collecte les Triangles / Verzamel Driehoekjes



Ajoute / Voeg toe



sur / aan



Jeu de mémoire / Geheugenspel



Ajoute / Voeg toe



sur / aan



ESSAIE ! Prends une photo des jeux ci-dessus puis ajoute les Bonus.

PROBEER HET! Maak een foto van de bovenstaande games en voeg de POWER UPS toe!

COMMENT FAIRE: / HOE:



Il suffit d'appuyer sur le ou les objets que tu souhaites rendre dorés.
Tik gewoon op het object of de objecten die je goud wilt maken.



La **GRAVITÉ** est la force qui attire les choses vers le sol sur Terre.

C'est ce qui fait que tu retombes au sol après avoir sauté.

ZWAARTEKRACHT is de kracht die dingen naar beneden trekt op de aarde.

Het is wat ervoor zorgt dat je weer op de grond terecht komt als je springt.

En quoi la **GRAVITÉ** change-t-elle le jeu? Hoe verandert **ZWAARTEKRACHT** een spel?

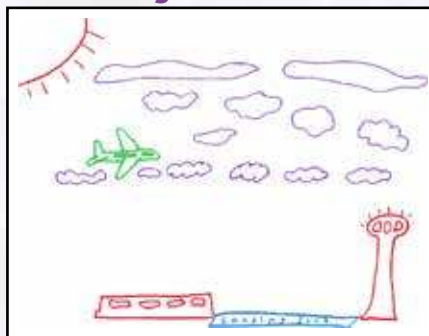


Si la **GRAVITÉ** est activée, les objets mobiles et ton **AVATAR** tomberont.
Als **ZWAARTEKRACHT AAN** staat, zullen bewegende spelementen en je **AVATAR** vallen.

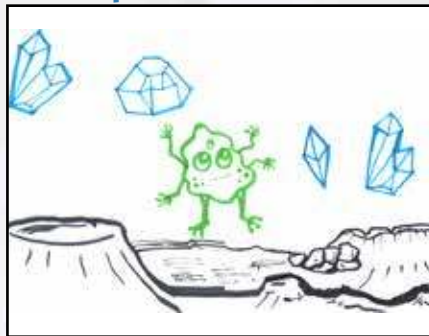


Si la **GRAVITÉ** est désactivée, les objets mobiles et ton **AVATAR** flotteront ou planeront.
Als **ZWAARTEKRACHT UIT** staat, zullen beweegbare spelementen en je **AVATAR** zweven.

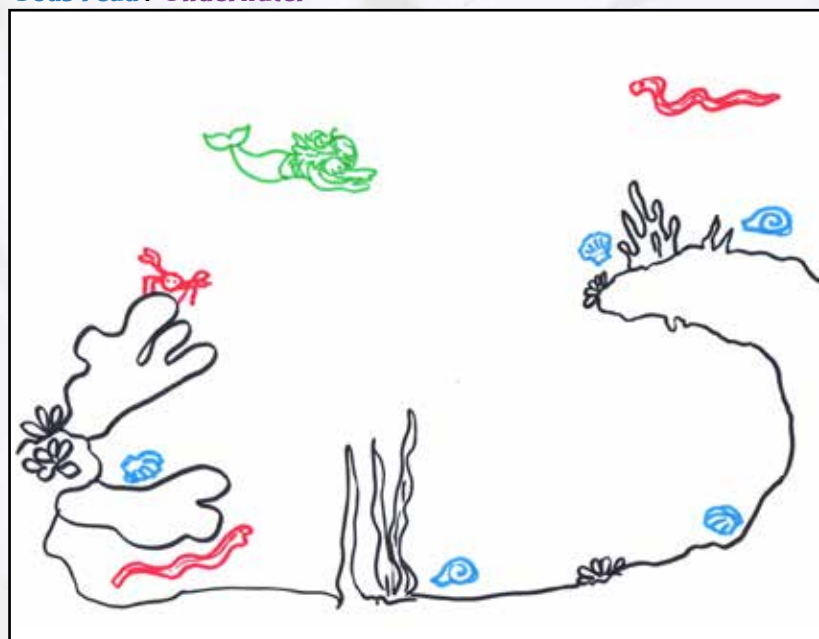
En l'air / Vliegen



Dans l'espace / In de ruimte

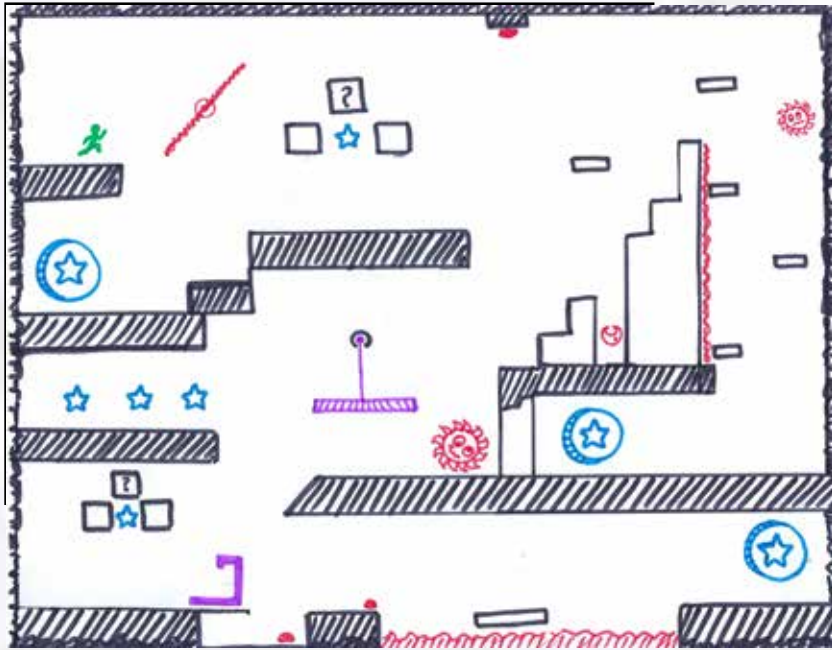


Sous l'eau / Onderwater

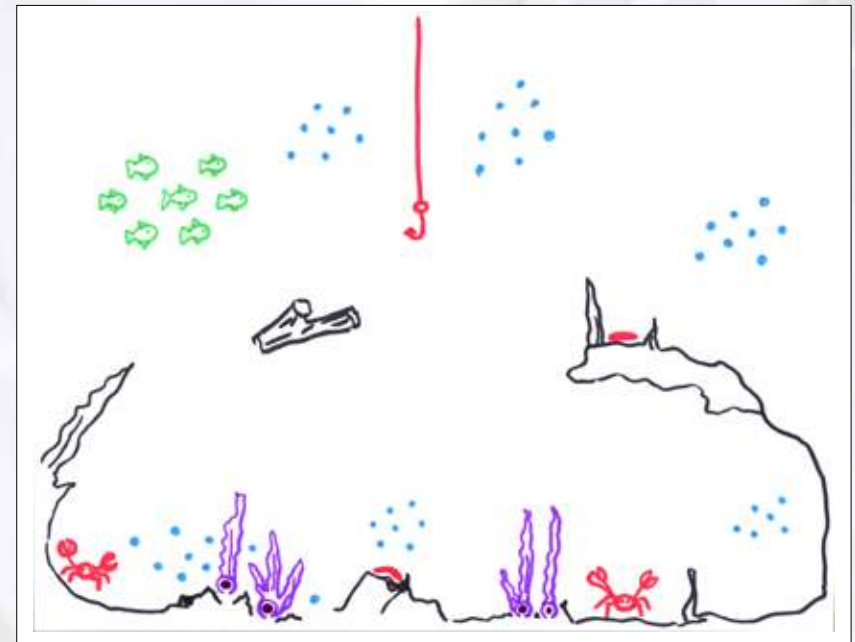


Mets tout ça ensemble! / Zet je level in elkaar!

Donjon piégé - Gravité ACTIVÉE / Dungeon Dodge - Zwaartekracht AAN



Nourris les poissons - Gravité DÉSACTIVÉE / Voer de vissen - Zwaartekracht UIT



Crée un jeu en utilisant tout ce que tu as appris jusqu'à présent. Ajoute des Modifications et des Bonus, joue et gagne sur ton jeu! Clique sur PARTAGER pour le publier dans l'Arcade Pixicade, puis envoie le lien à tes amis et à ta famille dans un e-mail ou un SMS!

Maak een game met alles wat je tot nu toe hebt geleerd. Voeg bewerkingen en Power Ups toe, speel en win je game! Klik op DEL-EN om het in de Pixicade Arcade te publiceren en stuur de link vervolgens per e-mail of sms naar vrienden en familie!

REMARQUE : Pour les instructions et les informations relatives au PARTAGE, consulte le manuel d'instructions.
OPMERKING: Raadpleeg de Instructiehandleiding voor instructies en informatie over DELEN.

Dessine un jeu sur du papier à dessin puis joue / TEKEN een game op schetspapier en speel het.

Que sont les mécanismes de jeu? Wat zijn Game Mechanics?

Les MÉCANIQUES DE JEU sont la façon dont les choses bougent et interagissent dans ton jeu. Elles définissent la façon dont tu joues et ce que ton AVATAR peut faire dans le jeu. Continue à lire pour explorer les différentes mécaniques de jeu dans les différents types de parties passionnantes de Pixicade!

Game Mechanics zijn de manier waarop dingen bewegen en interactie hebben in je game. Ze bepalen hoe je speelt en wat je AVATAR in de game kan doen. Lees verder om verschillende game mechanics te ontdekken in de spannende gametypes van Pixicade!

CRÉATEUR DE LABYRINTHE / MAZE MAKER



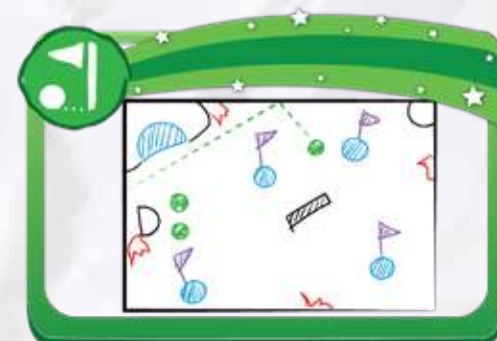
Guide ton AVATAR à travers un labyrinthe
Leid je AVATAR door een doolhof

SUPER LANCE-PIERRE / SUPER SLINGSHOT



Envoie tes AVATARS de part et d'autre de l'écran
Lanceer AVATARS met een katapult

COUP DANS LE MILLE / HOLE IN ONE



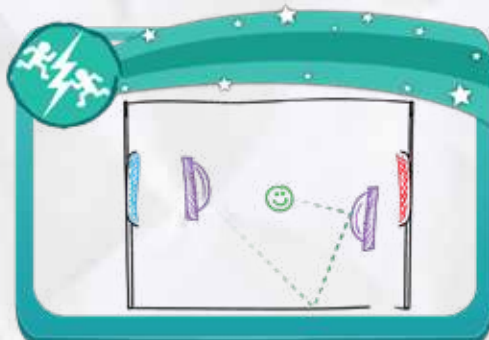
Lance des AVATARS sur toute la surface
Lanceer AVATARS over het oppervlak

CASSEUR DE BRIQUES / BRICK BREAKER



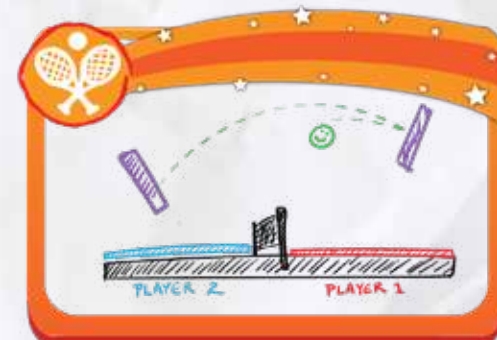
Fais glisser le palet pour faire bouger l'AVATAR
Schuif de peddel om de AVATAR te laten stuiteren

BATAILLE DE PALETS / PADDLE BATTLE



Un jeu de table multijoueur en versus
Multiplayer table top versus game

VERSUS DE VOLLEY / VOLLEY VERSUS



Jeu en versus multijoueur sur un terrain
Multiplayer volleybalveld versus game



Déplace ton avatar dans le labyrinthe, collecte tous les objectifs et évite les dangers pour gagner la partie!
Beweeg je avatar door het doolhof, verzamel alle doelen en ontwijk gevaren om het spel te winnen!



NOIR = ESPACE / ZWART = SPEELRUIMTE

Les AVATARS ne peuvent pas traverser les murs de ton labyrinthe.
AVATARS kunnen niet door de muren van je doolhof gaan.



VERT = AVATARS / GROEN = AVATARS

Déplace-toi à gauche, à droite, en haut et en bas. Utilise l'ESCARGOT pour ralentir.
Beweeg naar links, rechts, omhoog en omlaag. Gebruik de SLAK om te vertragen.



BLEU = OBJECTIFS / BLAUW = DOELEN

Atteins ou collecte tous les OBJECTIFS bleus pour gagner.
Bereik of verzamel alle blauwe DOELEN om te winnen.



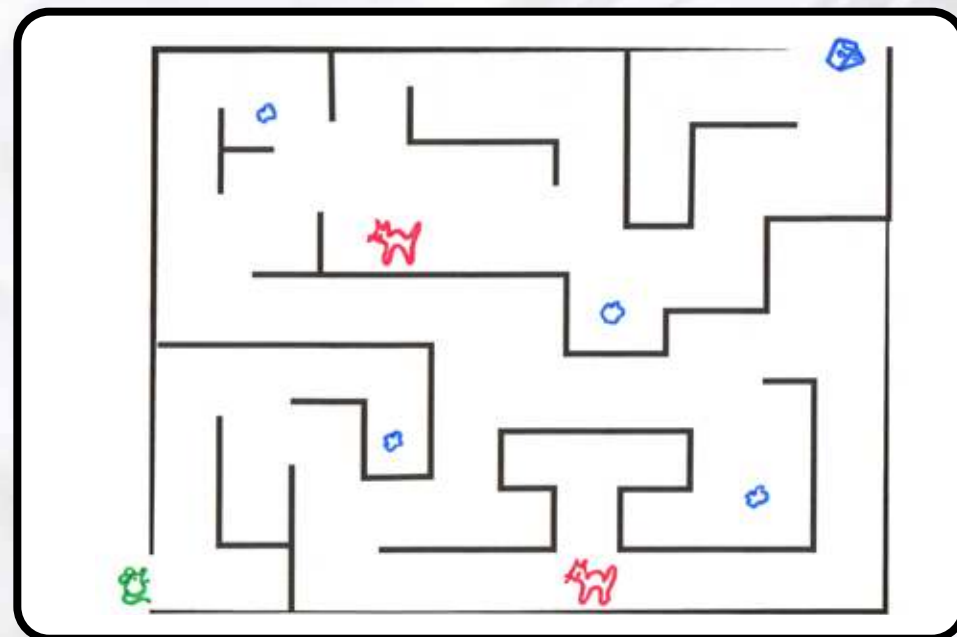
ROUGE = DANGERS / ROOD = GEVAREN

Évite les DANGERS. Si un AVATAR touche le rouge, la partie est terminée.
Vermijd GEVAREN. Als een AVATAR rood raakt, is het spel afgelopen.



VIOLET = OBJETS MOBILES / PAARS = BEWEEGBARE SPELELEMENTEN

Les OBJETS MOBILES peuvent être poussés et déplacés par l'AVATAR.
BEWEEGBARE SPELELEMENTEN kunnen worden geduwd en verplaatst door de AVATAR.



PHOTOGRAPHIE / SNAP

Dans le menu CRÉER, clique sur;
Klik in het CREËER menu op;



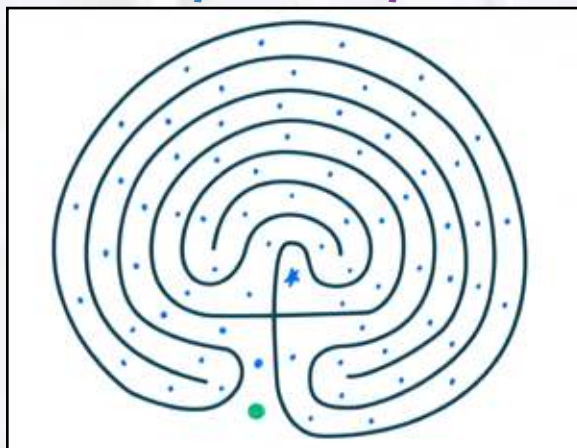
et prends une photo de ton jeu.
en maak een foto van je game.



Utilise ton imagination, les MODIFICATIONS et les BONUS pour personnaliser la configuration de ta partie. Tu peux dessiner tes propres labyrinthes ou utiliser des labyrinthes prédéfinis tirés de livres de puzzles et d'activités.

Gebruik je fantasie, BEWERKINGEN en POWER UPS om je game-ontwerp aan te passen. Je kunt je eigen doolhoven tekenen of vooraf gemaakte doolhoven gebruiken uit puzzel- en doe-boeken.

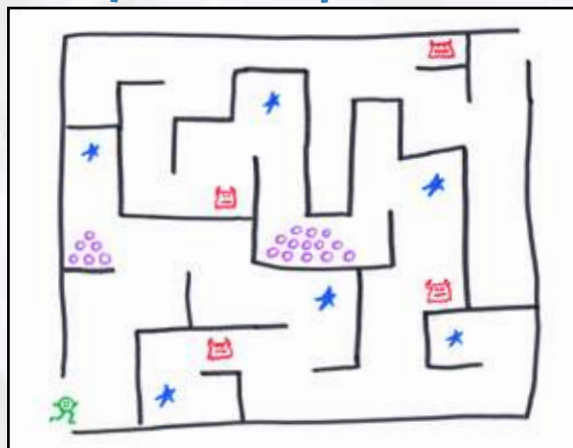
Labyrinthe / Labyrint



Les labyrinthes à une voie n'ont qu'un seul chemin et sont un moyen de se concentrer et de se calmer.

Labyrinten hebben maar één pad en zijn een kalmerende activiteit.

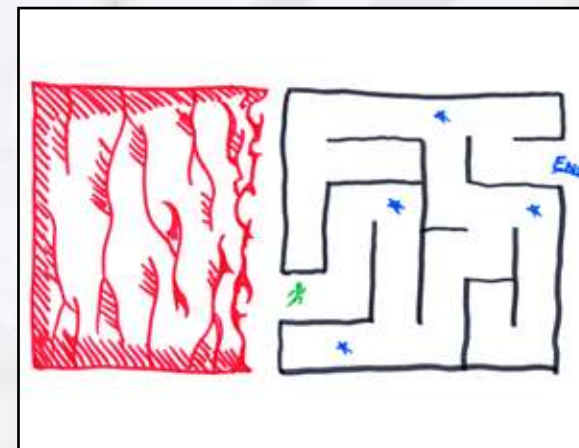
Labyrinthes multiples / Doolhof



Les labyrinthes multiples ont plusieurs chemins et proposent des énigmes à résoudre par le joueur.

Doolhoven hebben meerdere paden en zijn puzzels die de speler moet oplossen.

Labyrinthe chronométré / Getimed Doolhof



Ajoute un TIMER à un labyrinthe. Dessine un danger qui se déplace lentement dans le jeu.

Voeg een TIMER toe aan een doolhof. Teken een gevaar dat langzaam door het spel beweegt.



Lance tes Avatars sur l'écran pour collecter des objectifs, faire tomber des tours ou tester ta visée avec des cibles mobiles.
Lanceer je Avatars over het scherm om doelen te verzamelen, torens neer te halen of om te mikken op bewegende doelen.



NOIR = ESPACE / ZWART = SPEELRUIMTE

Crée le sol, les murs et les plateformes de tes jeux.
Creëer de vloer, muren en platform van je games.



VERT = AVATARS / GROEN = AVATARS

Déploie les AVATARS pour collecter et pulvériser les OBJECTIFS.
Lanceer AVATARS om DOELEN te verzamelen.



BLEU = OBJECTIFS / BLAUW = DOELEN

Collecte ou pulvérise tous les OBJECTIFS bleus pour gagner.
Verzamel of verpletter alle blauwe DOELEN om te winnen.



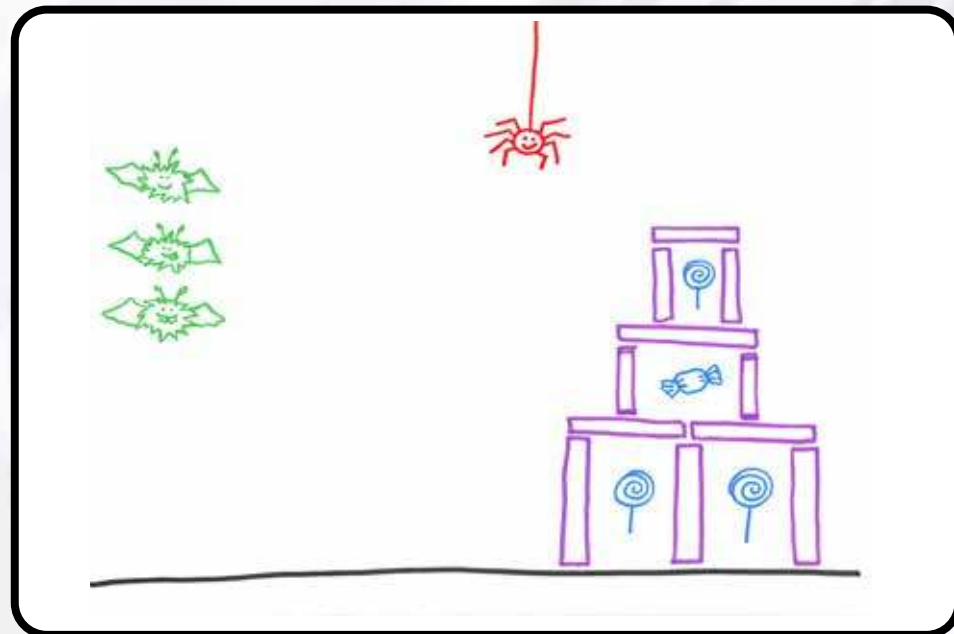
ROUGE = DANGERS / ROOD = GEVAREN

Évite les DANGERS. Si un AVATAR touche le rouge, la partie est terminée.
Vermijd GEVAREN. Als een AVATAR rood raakt, is het spel afgelopen.



VIOLET = OBJETS MOBILES / PAARS = BEWEEGBARE SPELELEMENTEN

Les OBJETS MOBILES peuvent être détruits pour pulvériser et collecter les objectifs.
BEWEEGBARE SPELELEMENTEN kunnen worden omvergeworpen om doelen te verpletteren en te verzamelen.



PHOTOGRAPHIE / SNAP

Dans le menu CRÉER, clique sur ;
Klik in het CREËER menu op;



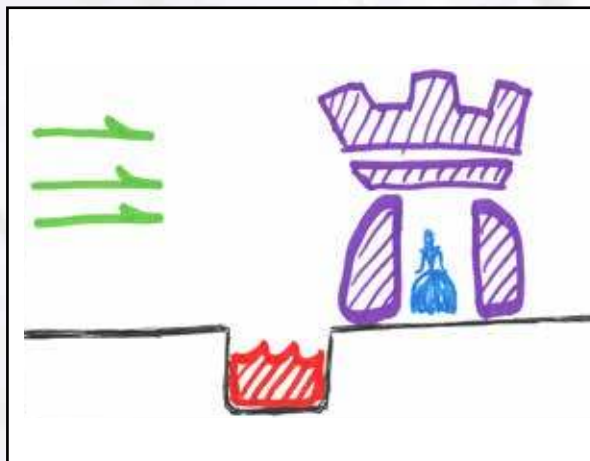
et prends une photo de ton jeu.
en maak een foto van je game.



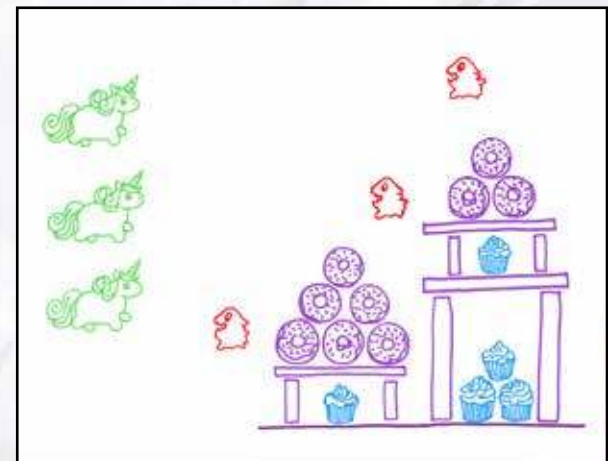
La ligne incurvée que prend l'AVATAR lorsqu'il est lancé s'appelle une TRAJECTOIRE. La GRAVITÉ est ce qui fait redescendre l'AVATAR après son lancement. L'angle et la vitesse du lancement affectent la trajectoire de l'objet.

Het gebogen pad dat de AVATAR neemt bij het lanceren, wordt een TRAJECT genoemd. ZWAARTEKRACHT zorgt ervoor dat de AVATAR weer naar beneden komt nadat deze is gelanceerd. De hoek en snelheid van de lancering zijn van invloed op de baan van het object.

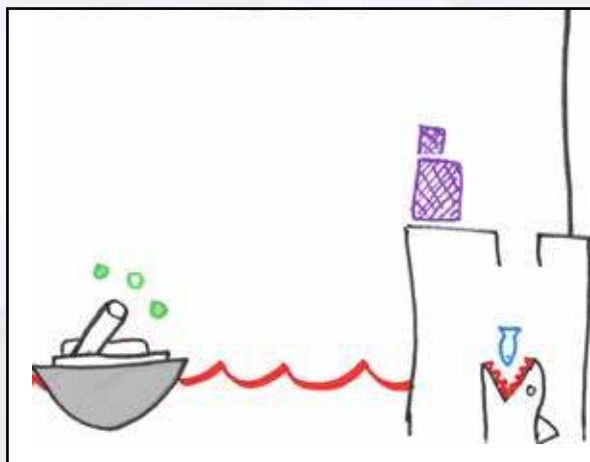
Démolition de château
Castle Crush



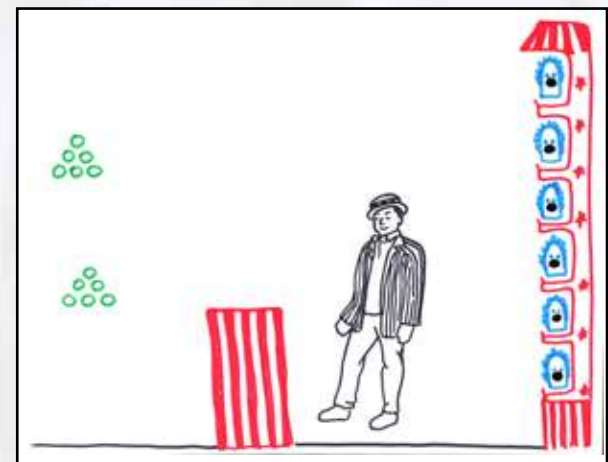
Bonbons licornes
Unicorn Sweets



Feu devant
Fire Away



Jeux de carnaval
Carnival Games





Propulse les AVATARS à travers l'écran pour collecter des OBJECTIFS, comme un mini-golf ou un billard.
Lanceer AVATARS over het scherm om DOELLEN te verzamelen, zoals minigolf of een pooltafel.



NOIR = ESPACE / ZWART = SPEELRUIMTE

Crée des plateformes, des délimitations et des formes solides.
Creëer platforms, grenzen en vaste vormen.



VERT = AVATARS / GROEN = AVATARS

Lance les AVATARS en ligne droite. Les AVATARS rebondiront sur les objets noirs.
Lanceer AVATARS in rechte lijnen. AVATARS zullen stuiteren van zwarte voorwerpen.

Lanceer AVATARS in rechte lijnen. AVATARS zullen stuiteren van zwarte voorwerpen.



BLEU = OBJECTIFS / BLAUW = DOELLEN

Collecte tous les OBJECTIFS bleus pour gagner.
Verzamel alle blauwe DOELLEN om te winnen.



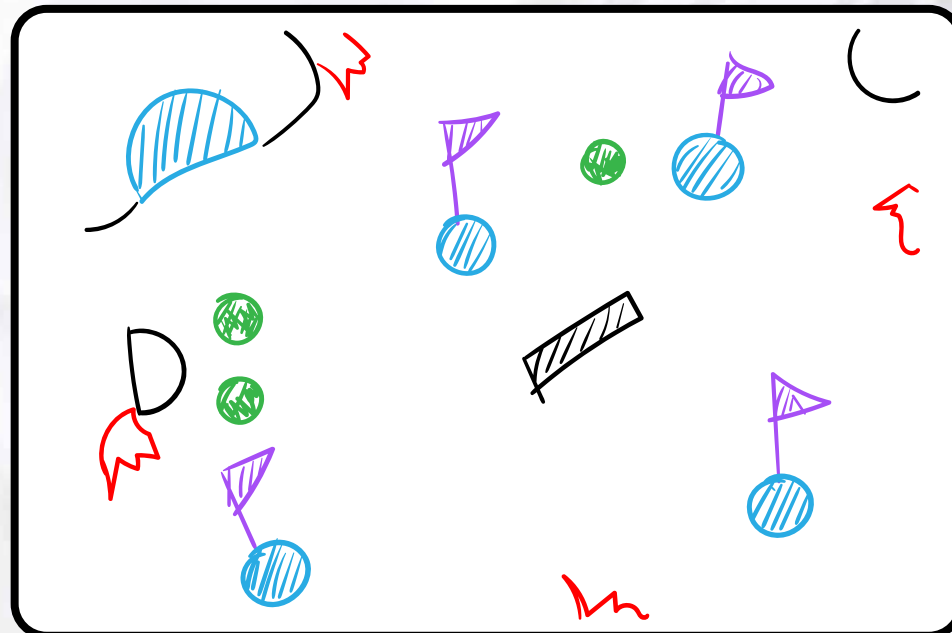
ROUGE = DANGERS / ROOD = GEVAREN

Évite les DANGERS. Si un AVATAR touche le rouge, la partie est terminée.
Vermijd GEVAREN. Als een AVATAR rood raakt, is het spel afgelopen.



VIOLET = OBJETS MOBILES / PAARS = BEWEEGBARE SPELELEMENTEN

Les OBJETS MOBILES peuvent être utilisés comme boucliers contre les DANGERS.
BEWEEGBARE SPELELEMENTEN kunnen worden gebruikt als bescherming tegen GEVAREN.



PHOTOGRAPHIE / SNAP

Dans le menu CRÉER, clique sur;
Klik in het CREËER menu op;



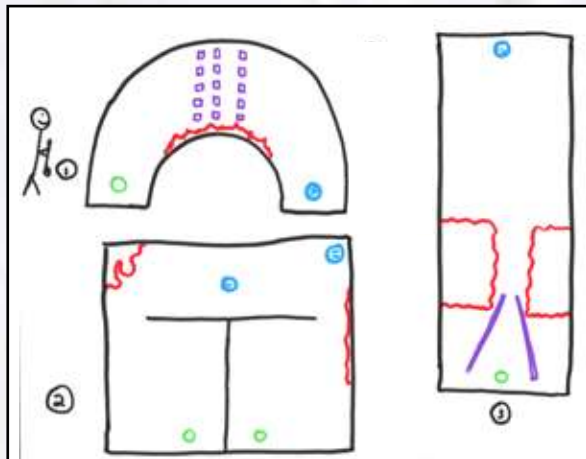
et prends une photo de ton jeu.
en maak een foto van je game.



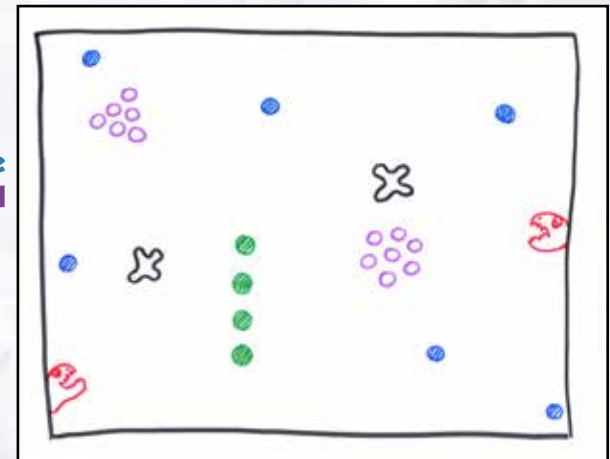
La balle rebondira sur les murs ou les formes noires et continuera à se déplacer lorsqu'elle atteindra un objectif. Il n'y a pas de GRAVITÉ dans ce type de jeu, c'est pourquoi on appelle cela une VUE DU DESSUS ou une VUE D'OISEAU!

De bal zal stuiteren tegen zwarte muren of vormen en blijft bewegen wanneer hij een doel raakt. Er is geen ZWAARTEKRACHT in dit speltype, dus dit wordt een TOP DOWN- of BIRD'S EYE-weergave genoemd!

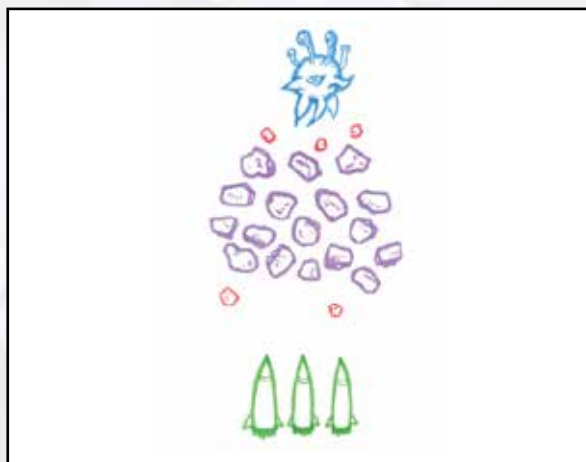
**Les 3 premiers trous
First 3 Holes**



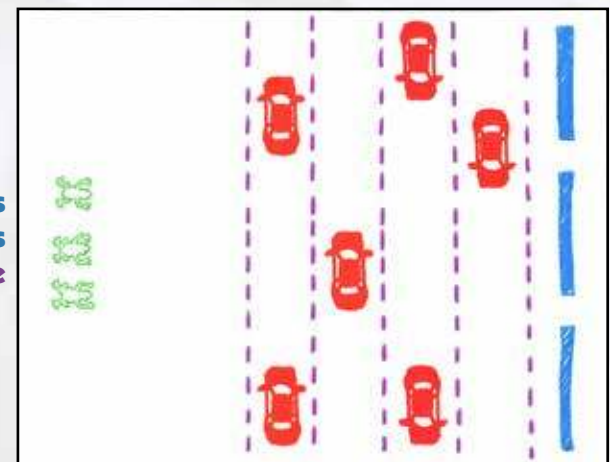
**Piscine de folie
Crazy Pool**



**Champ d'astéroïdes
Asteroid Field**



**Évasion des
grenouilles
Frog Escape**





Utilise le palet pour faire rebondir la balle dans les briques ou les objectifs au-dessus. Récupère tous les buts tout en évitant les dangers.
Gebruik de peddel om de bal in de stenen of doelen erboven te laten stuiten. Verzamel alle doelen terwijl je de gevaren ontwijkt.



NOIR = ESPACE / ZWART = SPEELRUIMTE

Crée des délimitations et des obstacles pour ton terrain de jeu.
Creëer grenzen en obstakels voor je speelomgeving.



VERT = AVATARS / GROEN = AVATARS

Crée la BALLE pour ta partie.
Maak de BAL voor je game.



BLEU = OBJECTIFS / BLAUW = DOELEN

Détruis toutes les BRIQUES ou OBJECTIFS bleus pour gagner.
Vernietig alle blauwe BAKSTENEN of DOELEN om te winnen.



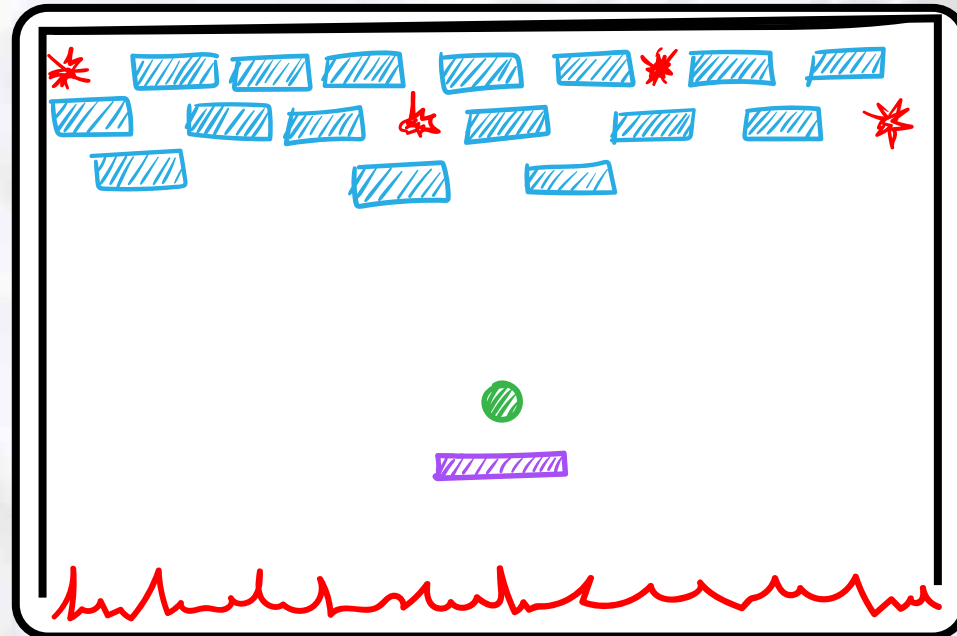
ROUGE = DANGERS / ROOD = GEVAREN

Évite les DANGERS. Si un AVATAR touche le rouge, la partie est terminée.
Vermijd GEVAREN. Als een AVATAR rood raakt, is het spel afgelopen.



VIOLET = OBJETS MOBILES / PAARS = BEWEEGBARE SPELELEMENTEN

Fais glisser les PALETS vers la gauche et la droite pour faire rebondir la balle.
Schuif de PEDDEL naar links en rechts om de bal weer omhoog te laten stuiten.



PHOTOGRAPHIE / SNAP

Dans le menu CRÉER, clique sur;
Klik in het CREËER menu op;



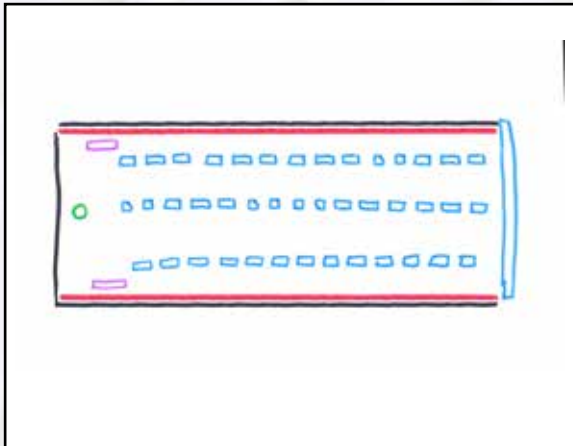
et prends une photo de ton jeu.
en maak een foto van je game.



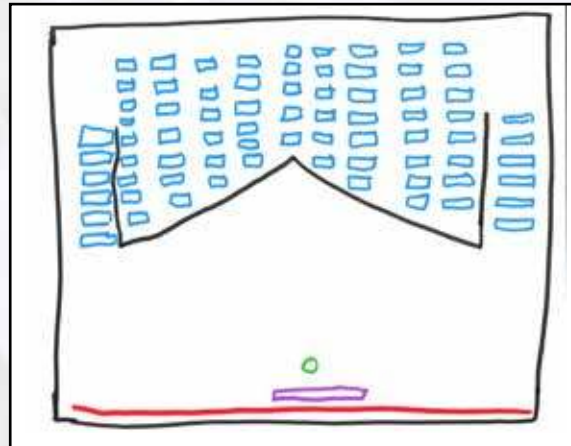
Tu contrôles la difficulté du jeu en fonction de la distance à laquelle tu tires la balle en arrière pour commencer la partie. Plus tu tires la balle en arrière pour la lancer, plus elle se déplace rapidement. Lance la balle plus vite pour obtenir un meilleur score de temps, mais pas trop vite au point de ne pas pouvoir gagner!

Je bepaalt de moeilijkheidsgraad van de game door hoe ver je de bal terugsleeppt om de game te starten. Hoe verder je de bal naar achteren trekt om hem te lanceren, hoe sneller de bal zal bewegen. Lanceer de bal sneller om een betere tijdscore te krijgen, maar niet zo snel dat je niet kan winnen!

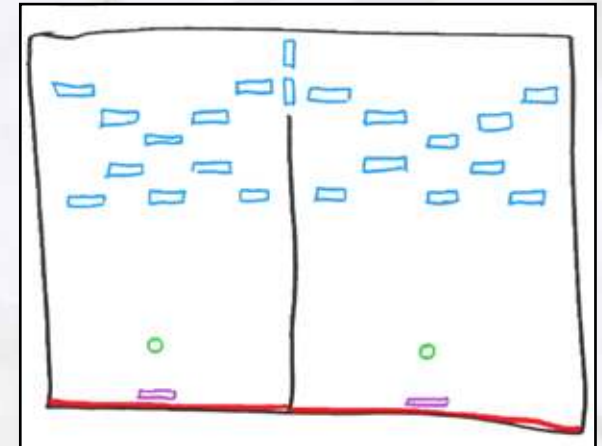
Dompteur de tunnels / Tunnel Tamer



Briseur de formes / Shape Breaker



Mode coopératif / Co-op Modus



**Défie tes amis pour obtenir le chrono le plus rapide!
Daag je vrienden uit voor de snelste tijd!**



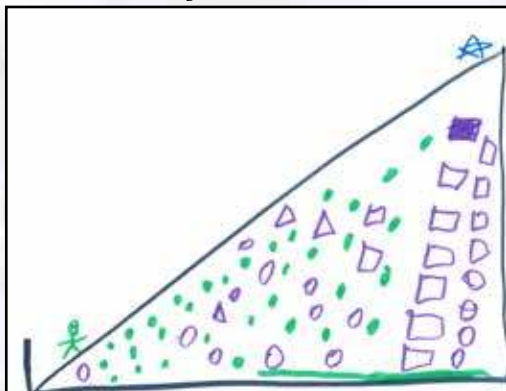
Réfléchis autrement! Essaie quelque chose de nouveau! DENK outside the box! Probeer iets nieuws!

Tester rapidement de nouvelles idées s'appelle le **PROTOTYPAGE RAPIDE**. Les concepteurs de jeux utilisent le **PROTOTYPAGE RAPIDE** pour tester et résoudre les problèmes.

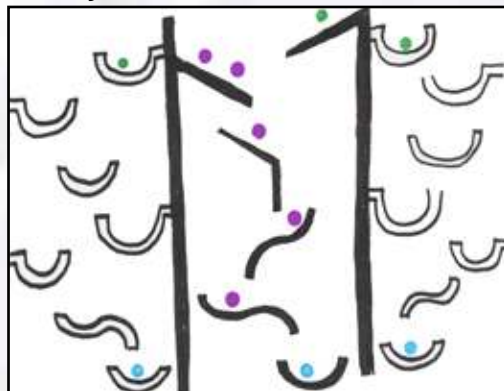
Snel nieuwe ideeën uitproberen heet **RAPID PROTOTYPING**. Game-ontwerpers gebruiken **RAPID PROTOTYPING** om te testen en problemen op te lossen.



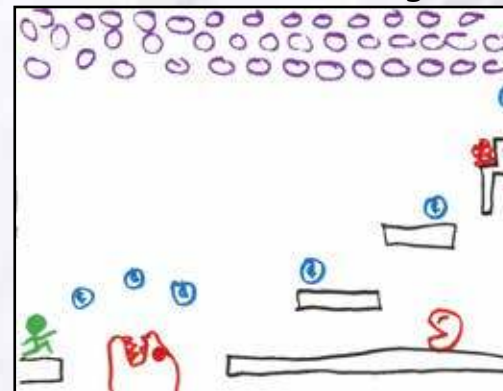
Avatars multiples / Meerdere Avatars



3 jeux en un / 3 Games in Één



Pluie violette / Paarse Regen

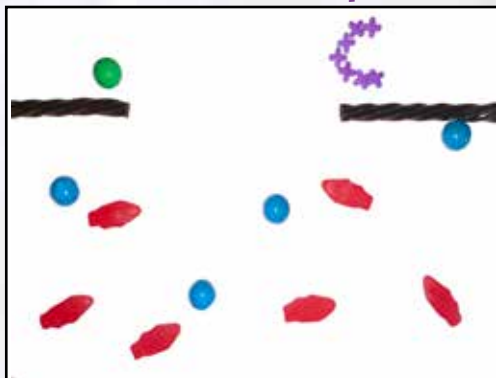


Pixicade reconnaît les couleurs, donc de nombreux objets verts, rouges, bleus, violets et noirs fonctionneront. Évite les objets avec de grosses ombres.

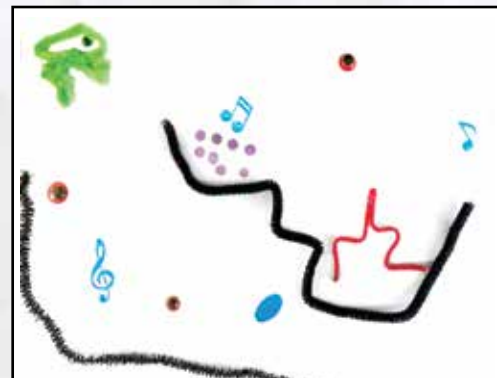
Pixicade herkent kleuren zodat veel groene, rode, blauwe, paarse en zwarte objecten zullen werken. Vermijd objecten met grote schaduwen.



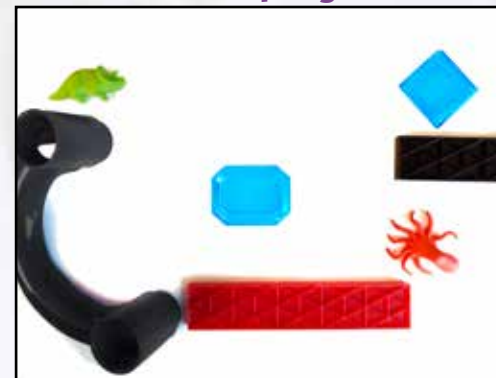
Bonbons / Snoep



Matériaux de bricolage / Knutselmateriaal



Jouets / Speelgoed



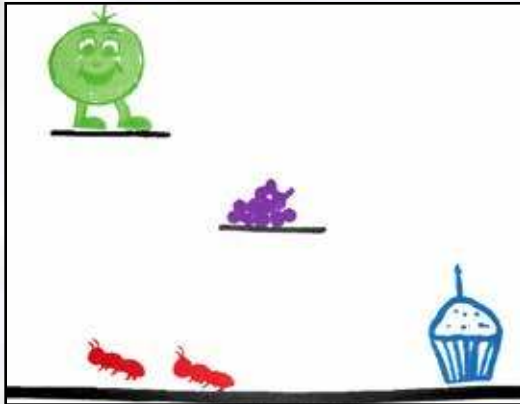
Comment peux-tu AMÉLIORER ton jeu? Hoe kan jij je game VERBETEREN?



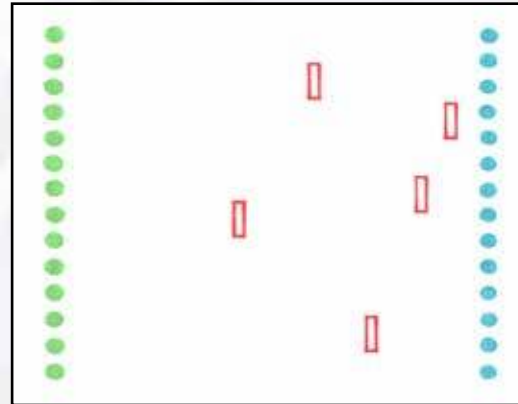
Ton jeu est-il trop facile, trop difficile ou juste comme il faut ? Un jeu qui présente une difficulté tout à fait correcte est qualifié de jeu ÉQUILIBRÉ.

Is je game te makkelijk, te moeilijk of precies goed? Een game met precies de juiste moeilijkheidsgraad noemt men een BALANCED game.

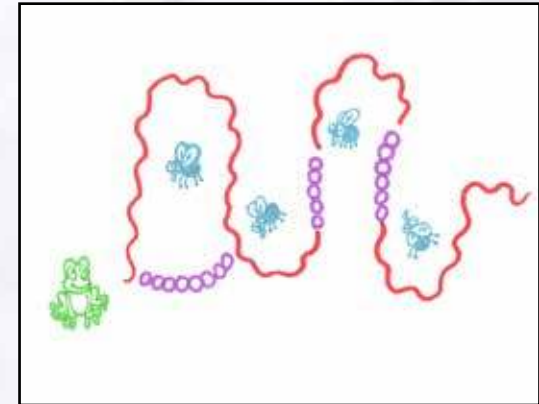
Trop facile / Te makkelijk



Trop dur / Te moeilijk



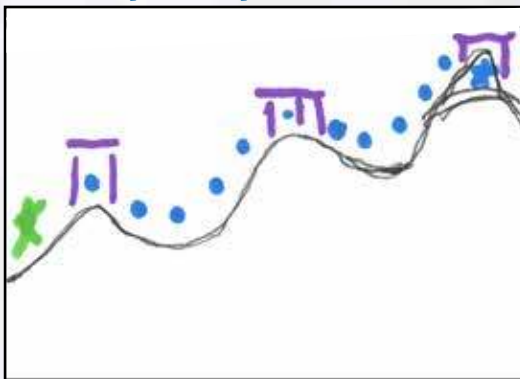
Parfaitement adapté / Precies goed



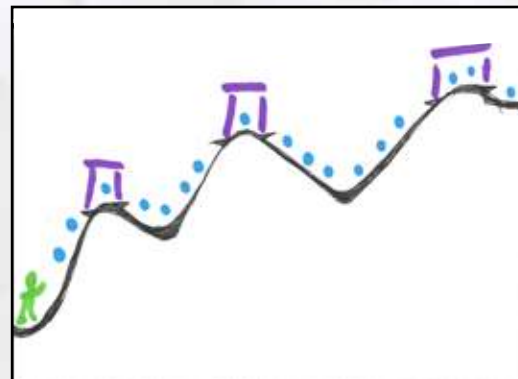
Créer de grands jeux est un processus de création, de test, d'amélioration et de résolution de problèmes. C'est ce qu'on appelle le CYCLE DE CONCEPTION.

Het maken van geweldige games is een proces van maken, testen, verbeteren en problemen oplossen. Dit wordt de ONTWERPCYCLUS genoemd.

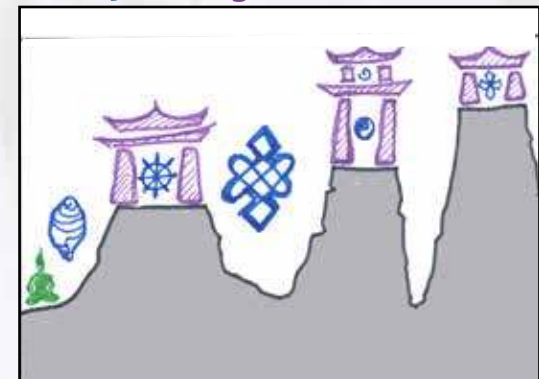
Esquisse rapide / Snelle Schets



Test et amélioration / Testen & Verbeteren

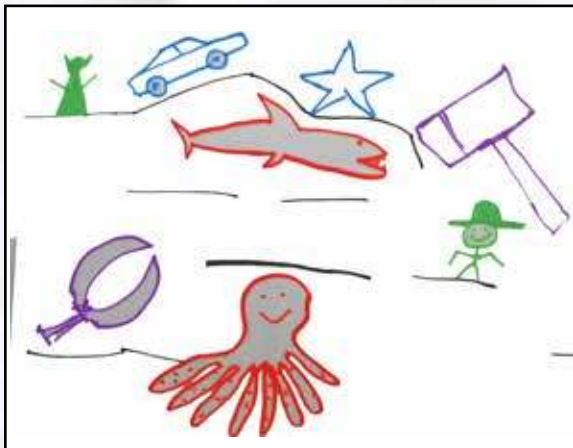


Jeu épuré / Uitgewerkte Game

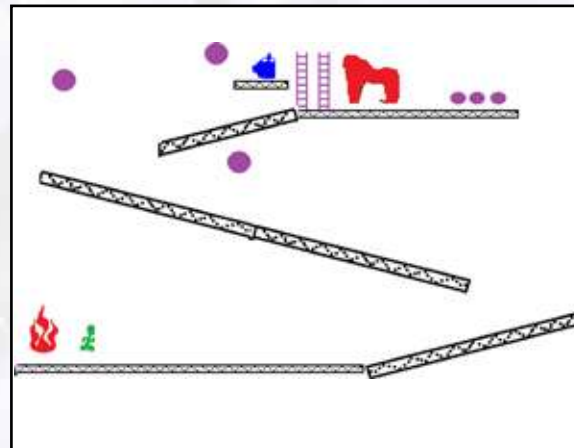


Quel public est visé? Wie is je **DOELGROEP**?

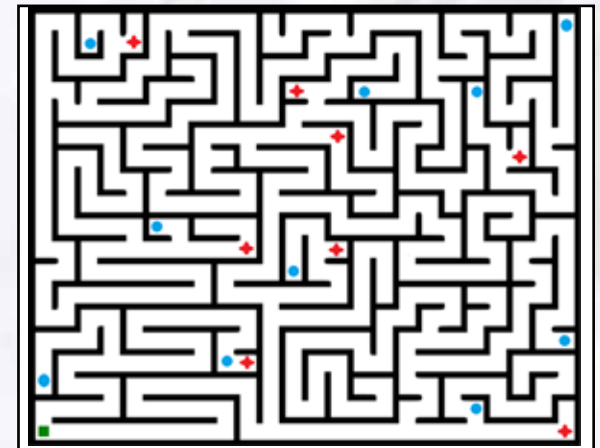
Enfants? / Kinderen?



Adolescents? / Tieners?



Adultes? / Volwassenen?



Le **PUBLIC CIBLE** est celui qui, selon toi, appréciera le plus ton jeu.

La conception, la convivialité, le niveau de difficulté et la présentation de ton jeu doivent correspondre à **CEUX** qui veulent y jouer.

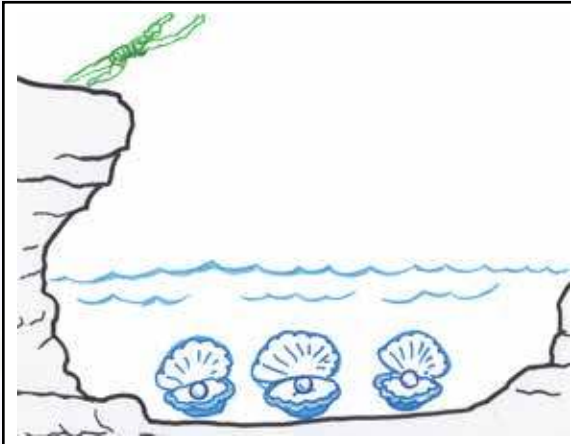
De **DOELGROEP** is degenen waarvan je denkt dat ze je spel het leukst zullen vinden.

Het ontwerp, de sfeer, het niveau van de uitdaging en de afbeeldingen van je game moeten passen bij **WIE** de game gaat spelen.



Quelle est la “sensation” que donne ton jeu? Wat is de SFEER van je game?

Plongée sous-marine / Parels Opduiken



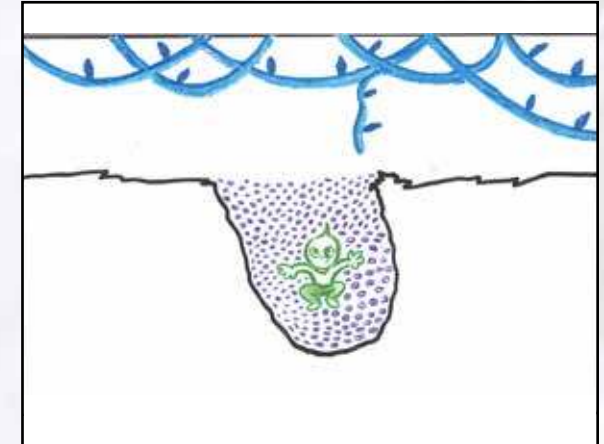
Sentiment d'AVENTURE / Voelt AVONTUURLIJK

Ciel amical / Vriendelijke Vlucht



Sentiment de JOIE / Voelt VROLIJK

Sable mouvant / Drijfzand



Sentiment de TENSION / Voelt SPANNEND

Le SENTIMENT du jeu est la façon dont le joueur se sent pendant qu'il joue. Le SENTIMENT du jeu est créé par la façon dont tous les éléments du jeu, les murs, les sols, les dangers, les objectifs et les objets mobiles fonctionnent ensemble.

Les MÉCANIQUES de jeu impliquées - ramasser, sauter, éviter et autres interactions peuvent renforcer ces sentiments.

Game SFEER bepaalt hoe de speler zich VOELT tijdens het spelen van de game. De game SFEER komt tot stand door hoe alles in de game (de muren, vloeren, gevaren, doelen en beweegbare spelelementen) samen werkt.

De betrokken MECHANICS (verzamelen, springen, vermijden en andere interacties) versterken de sfeer.

TEMPS / MOMENT
TIJD

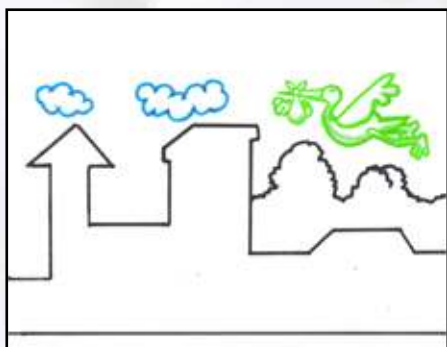
QUAND ton jeu se déroule-t-il?

WANNEER vindt je spel plaats?



L'HEURE DU JOUR ou la SAISON DE L'ANNÉE peuvent changer le ressenti de ton jeu.
De TIJD VAN DE DAG of het SEIZOEN VAN HET JAAR kan de SFEER van je game veranderen.

Matin? / Ochtend?



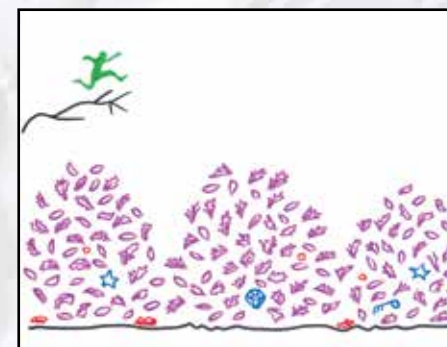
Nuit? / Nacht?



Printemps? / Lente?

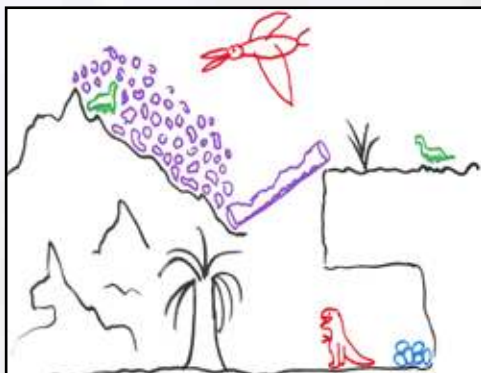


Automne? / Herfst?



La PÉRIODE indique si l'événement s'est produit dans le passé, le présent ou le futur!
WANNEER vindt je spel plaats?

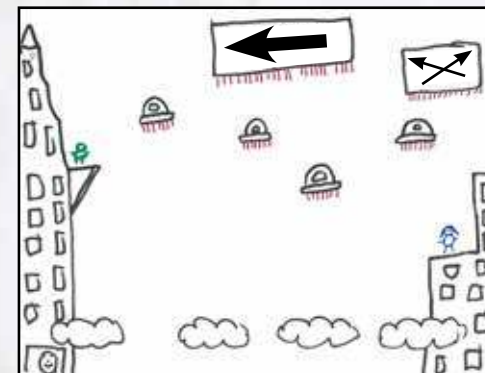
Dans le PASSÉ? / In het VERLEDEN?



Au PRÉSENT? / In het HEDEN?



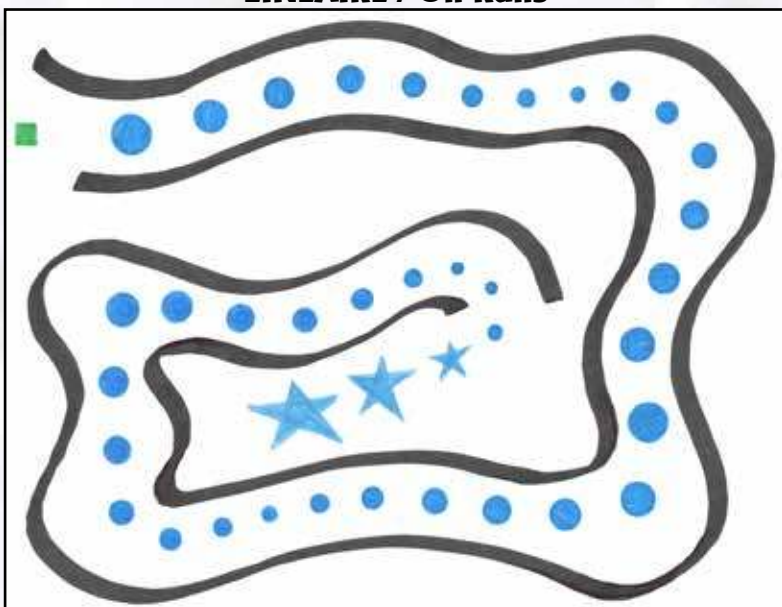
Dans le FUTUR? / In de TOEKOMST?



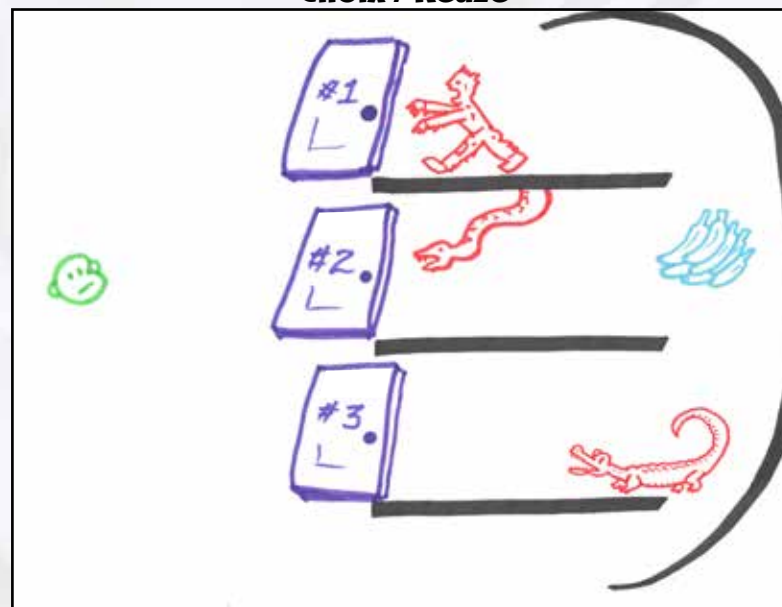


Le joueur a-t-il un CHOIX? Heeft de speler een KEUZE?

LINÉAIRE / On Rails



Choix / Keuze



Un jeu avec plus d'un chemin offre un CHOIX au joueur. Un jeu qui n'a pas de choix s'appelle un jeu LINÉAIRE, Comme sur des montagnes russes, le joueur ne peut aller que dans une seule direction.

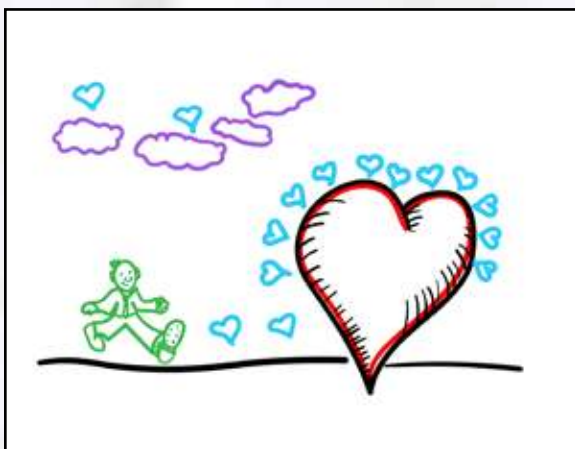
UN LABYRINTHE SIMPLE est un exemple de jeu LINÉAIRE. UN LABYRINTHE MULTIPLE est un exemple de jeu avec CHOIX. (Page 19)

Een game met meer dan één pad biedt de speler een KEUZE. Een spel zonder keuzes wordt ON-RAILS genoemd, net als wanneer je in een achtbaan zit, kan je maar één kant op.

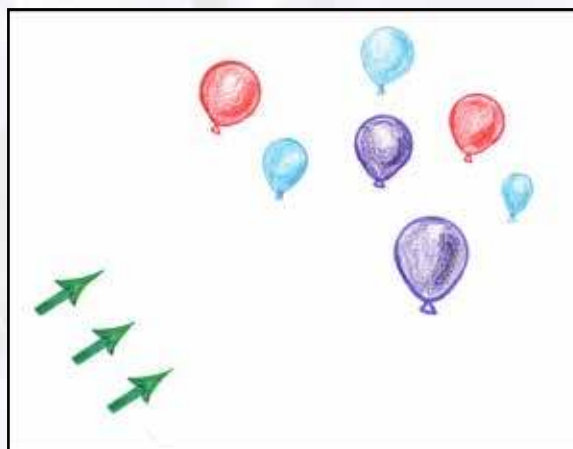
Een LABYRINT is een voorbeeld van een ON-RAILS game. Een DOOLHOF is een voorbeeld van een game met KEUZE. (Pagina 19)

Ton jeu a-t-il du sens? Heeft je game BETEKENIS?

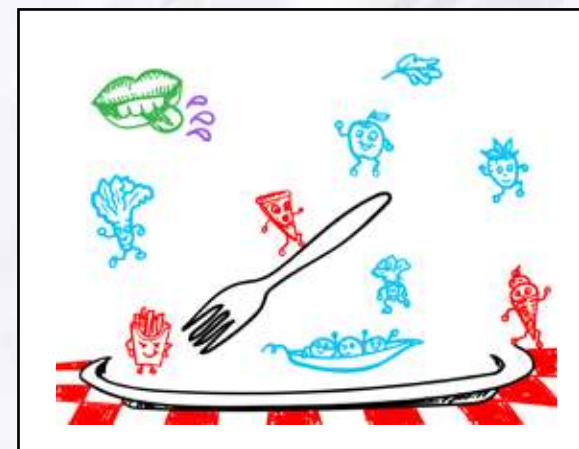
Suis ton cœur / Volg je hart



Joyeux anniversaire / Gefeliciteerd met je verjaardag



Mange sainement / Eet gezond



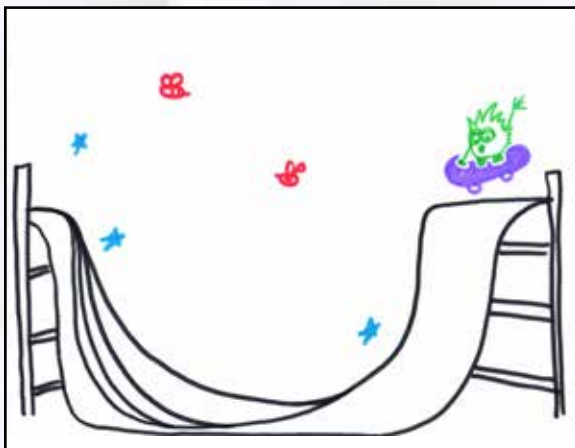
Les jeux peuvent être un moyen puissant d'exprimer et de partager tes idées.
Tu peux créer des jeux qui transmettent un message positif aux JOUEURS.

Games kunnen een krachtige manier zijn om je ideeën te uiten en te delen.
Je kunt games maken die een positieve boodschap delen met de SPELER.



À quoi ressemble ton jeu? Hoe ziet je game eruit?

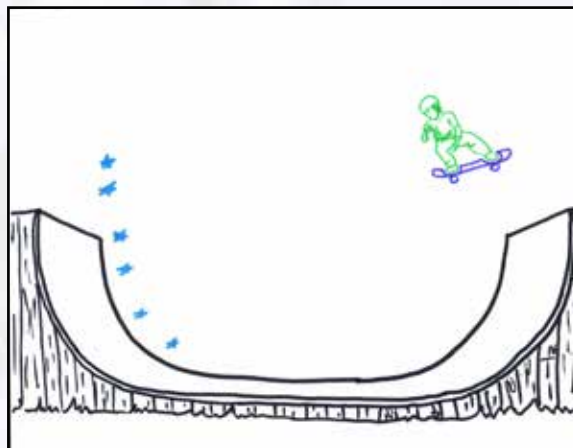
Cartoon? / Tekenfilm?



Dessine à partir de ta mémoire ou de ton imagination!

Uit je geheugen of je eigen verbeelding!

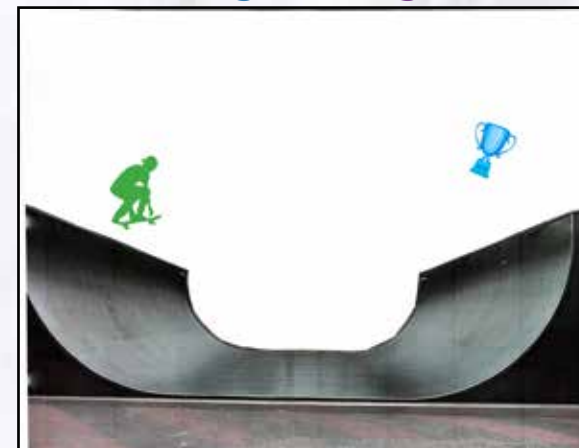
Réaliste? / Realistisch?



Recopie les photos pour dessiner tes jeux de façon réaliste.

Traceer foto's om je games realistisch te tekenen.

Collage? / Collage?



Collage d'un jeu à partir de journaux ou de magazines (veille à ce que les images soient de la bonne couleur!)

Maak een collage van een game uit kranten of tijdschriften (zorg ervoor dat de afbeeldingen de juiste kleuren hebben!)

Le STYLE D'ART apporte un plus au sentiment et au message de ton jeu.
Tes dessins et tes œuvres d'art sont uniques! Amuse-toi à les partager avec le monde entier!

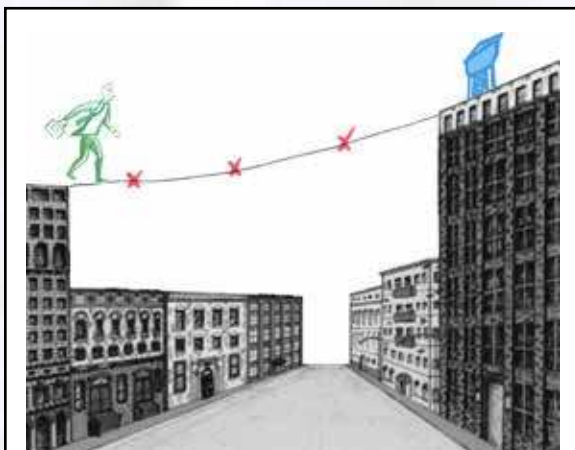
De KUNSTSTIJL draagt bij aan de sfeer en de boodschap van je game.
Jouw tekeningen en artwork zijn uniek! Veel plezier met het delen met de wereld!



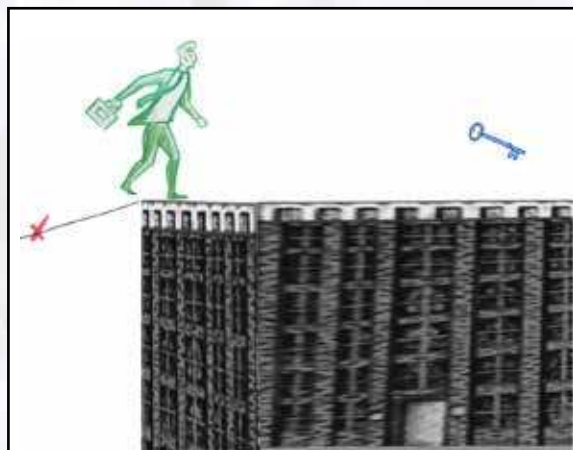
SÉQUENCE VOLGORDE

Peux-tu créer une SÉRIE de jeux? Kun je een SERIE games maken?

Début / Begin



Milieu / Midden



Fin / Einde



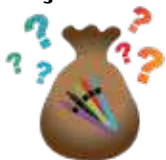
Un ensemble de parties LIÉES s'appelle une SÉRIE.
Tout comme les bandes dessinées, les livres et les films.

Een reeks games die GERELATEERD zijn, worden een SERIE genoemd.
Net als strips, boeken en films.

Comment peux-tu jouer avec tes amis? Hoe kan je spelen met vrienden?

Travailler avec d'autres personnes s'appelle la **COLLABORATION**. Essaie ces idées pour faire participer tes amis et ta famille!
Samenwerken met andere mensen wordt **SAMENWERKING** genoemd. Probeer deze ideeën om je vrienden en familie erbij te betrekken!

5 façons de faire / Met ons vijven



- Mets tes 5 marqueurs Pixicade dans un sac. / Doe je 5 Pixicade-stiften in een zak.
- Chaque joueur choisit un marqueur au hasard. / Elke ontwerper kiest een willekeurige stift.
- Tout le monde dessine sur le même jeu avec sa couleur. / Iedereen tekent met zijn kleur op hetzelfde spel.
- Dessinez dans cet ordre : Noir, vert, bleu, rouge et violet. / Teken in deze volgorde: Zwart, Groen, Blauw, Rood en Paars.

Moitié-moitié / HALFSIES



- Utilise 1 feuille de papier. / Gebruik 1 vel papier.
- Tu dessines l'ESPACE dans la moitié gauche de la page. / Jij tekent de RUIMTE in de linkerhelft van de pagina.
- Ton ami(e) dessine l'ESPACE à droite de la page. / Je vriend tekent de RUIMTE aan de rechterkant van de pagina.
- Travaillez ensemble pour dessiner les AVATARS, les OBJECTIFS et les DANGERS. / Werk samen om AVATARS, DOELEN & GEVAREN te tekenen.

DOUBLES-PAGES / DUBBEL



- Utilise 2 feuilles de papier VERTICALES (hautes). / Gebruik 2 VERTICALE vellen papier.
- Tu dessines un jeu complet sur ta feuille de papier. / Je tekent een volledige game op je vel papier.
- Un ami dessine un jeu complet sur sa feuille de papier. / Een vriend tekent een volledige game op zijn vel papier.
- Mets les pages les unes à côté des autres et "PHOTOGRAPHIE"-les ensemble. / Leg de pagina's naast elkaar en "SNAP" ze aan elkaar.

BATAILLE DE PALETS



PADDLE BATTLE

Crée un jeu multijoueur, style football ou air hockey, auquel tu peux jouer contre un ami.
 Creëer een game die je tegen een vriend kunt spelen, zoals een multiplayer game, voetbal of airhockey.



NOIR = ESPACE / ZWART = SPEELRUIMTE

*C'est la limite de la zone de jeu.
Dit is de grens van de speelruimte.*



VERT = AVATARS / GROEN = AVATARS

*Crée la BALLE ou le palet pour ton jeu.
Maak de BAL of puck voor je game.*



ROUGE = DANGERS / ROOD = GEVAREN

*Le joueur 1 marque un point chaque fois que la BALLE touche le ROUGE.
Speler 1 scoort een punt elke keer dat de BAL ROOD raakt.*



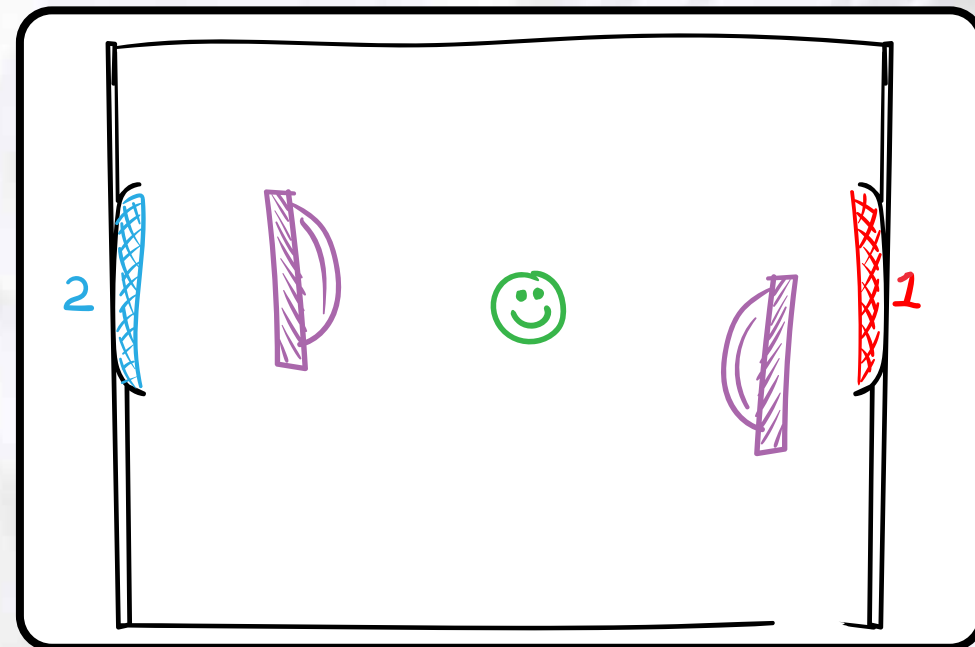
BLEU = OBJECTIFS / BLAUW = DOELEN

*Le joueur 2 marque un point chaque fois que la BALLE touche le BLEU.
Speler 2 scoort een punt elke keer dat de BAL BLAUW raakt.*



VIOLET = OBJETS MOBILES / PAARS = BEWEEGBARE SPELELEMENTEN

*Crée des PALETS pour faire rebondir et dévier la BALLE.
Maak PEDDELS om de BAL te laten stuiten en af te buigen.*



PHOTOGRAPHIE / SNAP



Dans le menu CRÉER, clique sur ;
Klik in het CREËER menu op;

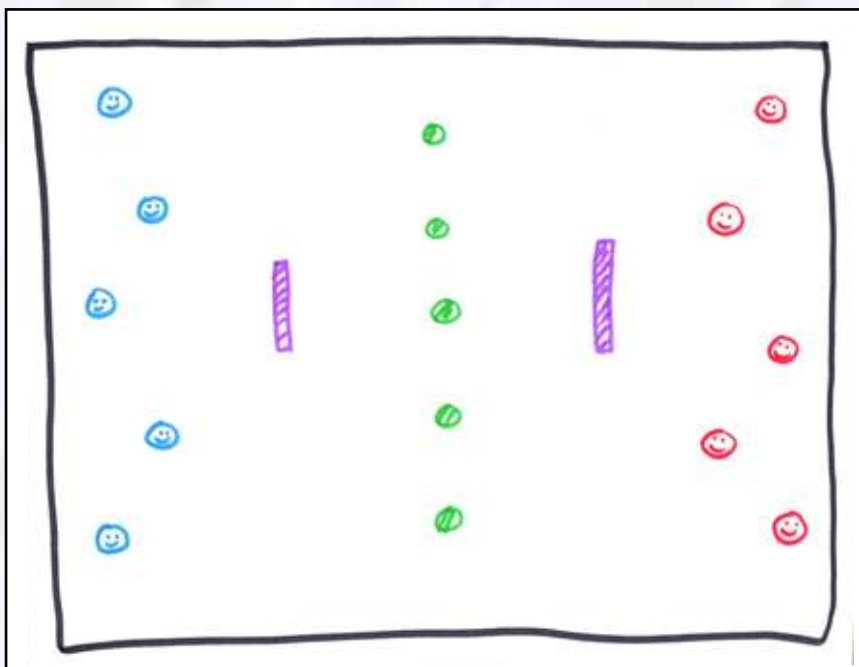
et prends une photo de ton jeu.
en maak een foto van je game.



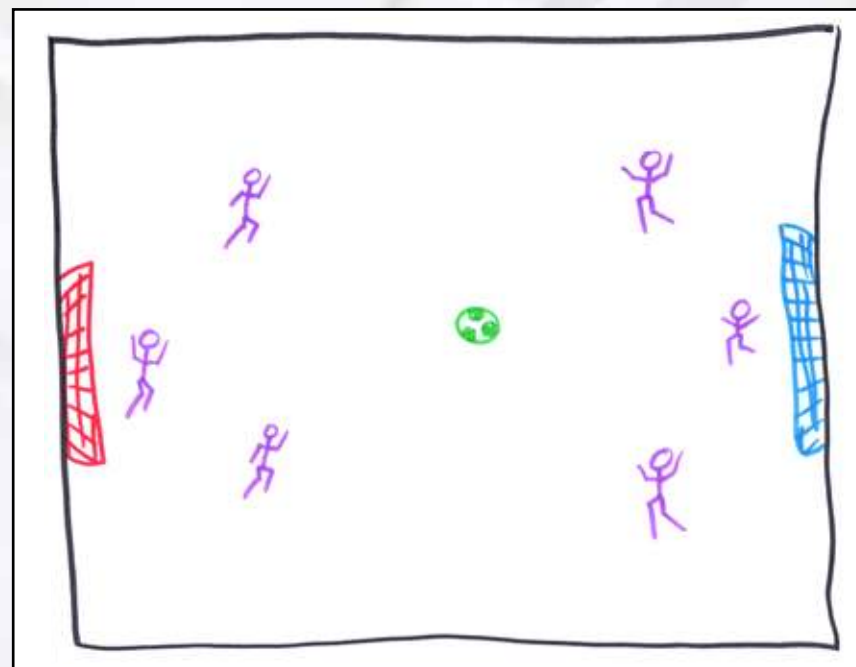
Utilise ton imagination et personnalise la conception de ton jeu.
Peux-tu transformer ton sport préféré en un jeu de Bataille de palets?

Gebruik je fantasie en pas je game-ontwerp aan.
Kun jij van je favoriete sport een Paddle Battle-game maken?

Balle au prisonnier / Trefbal



Football / Voetbal





Crée un jeu de type tennis ou ping-pong auquel tu peux jouer contre tes amis et ta famille.
Maak een spel in tennis- of pingpongstijl dat je tegen vrienden en familie kunt spelen.



NOIR = ESPACE / ZWART = SPEELRUIMTE

*C'est la limite de l'aire de jeu.
Dit is de grens van de speelruimte.*



VERT = AVATARS / GROEN = AVATARS

*Crée la BALLE ou le palet pour ton jeu.
Maak de BAL of puck voor je game.*



ROUGE = DANGERS / ROOD = GEVAREN

*Le joueur 1 marque un point chaque fois que la BALLE touche le ROUGE.
Speler 1 scoort een punt elke keer dat de BAL ROOD raakt.*



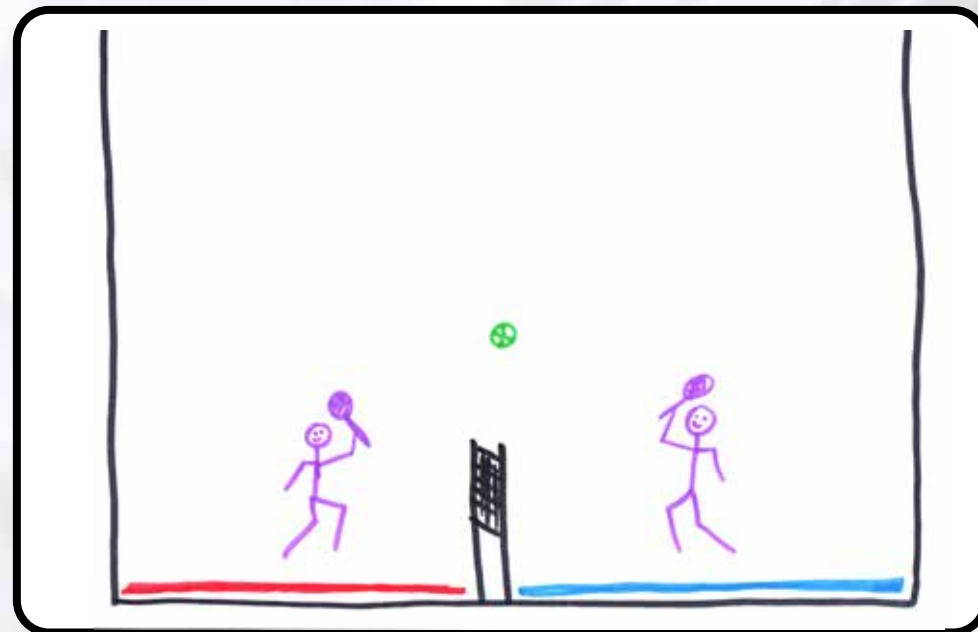
BLEU = OBJECTIFS / BLAUW = DOELEN

*Le joueur 2 marque un point chaque fois que la BALLE touche le BLEU.
Speler 2 scoort een punt elke keer dat de BAL BLAUW raakt.*



VIOLET = OBJETS MOBILES / PAARS = BEWEEGBARE SPELELEMENTEN

*Crée des PALETS pour faire rebondir et dévier la BALLE.
Maak PEDDELS om de BAL te laten stuiten en af te buigen.*



PHOTOGRAPHIE / SNAP

Dans le menu CRÉER, clique sur;
Klik in het CREËR menu op;



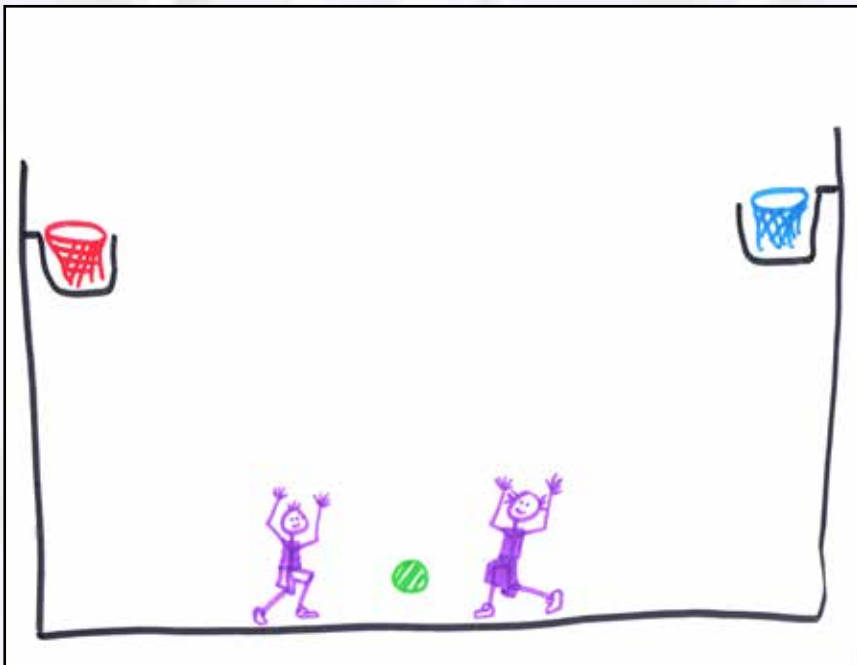
et prends une photo de ton jeu.
en maak een foto van je game.



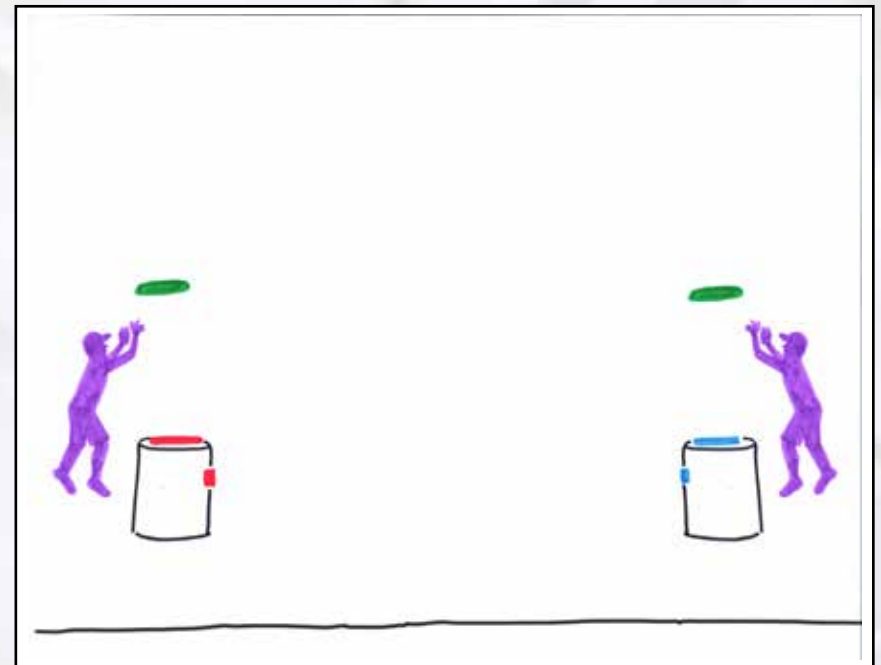
Les parties que tu joues contre quelqu'un s'appellent des **VERSUS**. Les parties dans lesquelles tu joues avec quelqu'un sont appelées des **COOPÉRATIONS**. Utilise ton imagination et personnalise ton jeu.

Games die je tegen iemand speelt, worden **VERSUS** genoemd. Games die je met iemand speelt, worden **COOPERATIEF** genoemd. Gebruik je fantasie en pas je game aan.

Basketball / Basketbal



Disques volants / Vliegende Schijven



Pixicade™

MOBILE GAME MAKER



NOTIONS ABORDÉES

Modifier	Vitesse	Sensation de jeu
Échelle/taille	Rebondissement	Mécaniques de jeu
Déplacer	Challenge	Public
Supprimer	Projectiles	Heure de la journée
Avatars	Direction	Saison de l'année
Objectifs	Taux	Période
Espace	Déguisement et Skin	Choix
Réglage	Gravité	Linéaire
Dangers	Labyrinthes	Message
Opposant	Labyrinthes	Style d'art
Objets mobiles	Trajectoire	Séries
Mouvement	Écrasement	Collaboration
Position	De haut en bas	Multijoueur
Vertical	Prototype rapide	Versus
Horizontal	Cycle de conception de jeu	Coopératif
Distance	Affine	Brainstorm
Rotation	Équilibrage	Imagination

BESPROKEN BEGRIPPEN

Bewerken	Snelheid	Sfeer
Schaal/ Grootte	Stuiteren	Mechanics
Bewegen	Uitdaging	Doelgroep
Verwijderen	Projectielen	Tijd van de dag
Avatars	Richting	Seizoen of jaar
Doelen	Frequentie	Tijd
Ruimte	Vermomming & Skin	Keuze
Omgeving	Zwaartekracht	On-Rails
Gevaren	Doolhoven	Boodschap
Vijanden	Labyrinten	KUNSTSTIJL
Beweegbare spelelementen	Traject	Serie
Beweging	Verpletteren	Samenwerken
Positie	Top Down	Multiplayer
Verticaal	Rapid Prototype	Versus
Horizontaal	Ontwerpcyclus	Coöperatief
Afstand	Uitgewerkt	Brainstorm
Rotatie	Balanced	Fantasie

© 2021 BITOGENIUS INC. All rights reserved. Alle Rechte vorbehalten. www.pixicade.com

Imported and distributed by / Importiert und vertriebt durch /
Geïmporteerd en gedistribueerd door / Importé et distribué par :
©2021 BOTI Europe B.V., Vlijtweg 89-91, 7317 AE, Apeldoorn,
The Netherlands / Niederlande / Nederland / Pays-Bas.
www.bot-i.com, questions@bot-i.com.

  @bigontyinnovation  @botispielwaren



Manufactured by / Hergestellt von / Geproduceerd door /
Fabriqué par : BITOGENIUS INC. 333 Mamaroneck Ave PMB
394, NY 10605 White Plains, UNITED STATES / VEREINIGTE
STAATEN / VERENIGDE STATES / ÉTATS UNIS.

www.pixicade.com



WARNING:
CHOKING HAZARD. Small parts.
Not for children under 3 years.

ACHTUNG!
ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleinteile. Nicht
für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

WAARSCHUWING!
VERSTIKKINGSGEVAAR. Kleine onderdelen.
Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

ATTENTION !
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. Présence de petits éléments.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

