

Hey guys, here's every selectable item in the game!
This time we need to worry about the length of their names, so they can fit into the user interface.

Max length for the World names is not particularly important.
Max length for the Level, cheats, handicaps names should be around:
" "
Achievements can probably be the longest, at around:
" "
Max length for the names of weapons and costumes:
" "

You don't really have to worry about descriptions being too long, unless they are considerably larger.

Weapon, costume, world and level names are quite arbitrary and aren't referenced anywhere else, so you don't have to translate them very accurately, just use something that sounds similar.

Cheats and handicaps, and references to mechanics like Bombs, may be used in achievements and dialogue, so you should make sure these are consistent.

//WORLDS////////////////////////////////////
////////////////////////////////////

```
{  
  
public static var world1:Array = [  
"Greenwood Forest",  
"Aldea Bosqueverde",  
"Vilarejo Bosqueverde",  
"Grünwald",  
"Village de Boisvert"];  
  
public static var world2:Array = [  
"Bubbleblue Beach",  
"Playa Burbujazul",  
"Praia Bolhazul",  
"Blassblaustrand",  
"Plage de Bullebleue"];  
  
public static var world3:Array = [  
"Goldenbrick Desert",  
"Desierto Bloquedorado",  
"Deserto Tijolo d'Ouro",  
"Goldziegelwüste",  
"Désert de Briquedorée"];  
  
public static var world4:Array = [  
"Whitefall Glacier",  
"Glaciar Blancanevada",  
"Geleira Quedabranca",  
"Weißflockengletscher",  
"Glacier de Chuteblanche"];  
  
public static var world5:Array = [  
"Jaderoot Jungle",  
"Jungla Raizjade",  
"Selva Raiz de Jade",  
"Jadedschungel",  
"Jungle de Bulbejade"];  
  
public static var world6:Array = [  
"Redroast Volcano",  
"Volcán Asadorrojo",  
"Vulcão Brasavermelha",  
"Rostroter Vulkan",  
"Volcan Rotirouge"];  
  
public static var world7:Array = [  
"Irongray Armory",  
"Armería Hierrogris",  
"Arsenal Ferrocinza",  
"Eisengraue Rüstkammer",  
"Arsenal de Fergris"];  
  
public static var world8:Array = [  
"Browngrave Necropolis",  
"Necrópolis Tumbamarrón",
```

```
"Necrópole Covacastanha",
"Braungrab-Nekropolis",
"Nécropole de Tombrune"];
```

```
public static var world9:Array = [
"Silvermist Sky",
"Cielo Nieblaplata",
"Céu Névoaprata",
"Silbernebel-Himmel",
"Cieux de Brumargent"];
```

```
public static var world10:Array = [
"Darkvoid Galaxy",
"Galaxia Vacioscuro",
"Galáxia Vácuonegro",
"Schwarze Galaxie",
"Galaxie Néanoir"];
```

```
}
```

//LEVELS////////////////////////////////////
////////////////////////////////////

```
{
```

```
public static var levelSurvival:Array = [
"Endless Survival",
"Supervivencia: Sin Fin",
"Survival: Sem Fim",
"Survival: Endlos",
"Survie: Mode Infini"];
```

```
public static var level1_1:Array = [
"Kitten Kingdom",
"Reino Gatuno",
"Reino dos Gatinhos",
"Katzenkönigreich",
"ROYAUME des chats"];
```

```
public static var level1_2:Array = [
"Hard Wood",
"Bosque Duro",
"Madeira Dura",
"Hartholz",
"Bois dur"];
```

```
public static var level1_3:Array = [
"Bunny Brambles",
"Zarzas Conejeras",
"Casa dos Coelhos",
"Kaninchengestrüpp",
"Ronces aux lapins"];
```

```
public static var level1_4:Array = [
"Butter Fields",
"Campos de Manteca",
"Campos de Manteiga",
"Butterfelder",
"Champs de beurre"];
```

```
public static var level1_5:Array = [
"Big Bush",
"Gran Arbusto",
"Grande Arbusto",
"Böser Busch",
"Gros buisson"];
```

```
public static var level1_7:Array = [
"Forest Survival",
"Supervivencia: Bosque",
"Survival: Floresta",
"Survival: Wald",
"Survie: Forêt"];
```

```
public static var level1_6:Array = [
"Knight of Flowers",
```

```
"Caballero de las Flores",  
"Cavaleiro das Flores",  
"Ritter der Blumen",  
"Chevalier des Fleurs"];
```

```
public static var level2_1:Array = [  
"Crabby Shores",  
"Costas Cangrejo",  
"Costa dos Caranguejos",  
"Krabbenküste",  
"Rive des crabes"];
```

```
public static var level2_2:Array = [  
"Seagull Cliffs",  
"Acantilados Gaviota",  
"Penhasco das Gaivotas",  
"Möwenklippen",  
"Falaise aux mouettes"];
```

```
public static var level2_3:Array = [  
"Jelly Depths",  
"Abismo Medusa",  
"Abismo Gelatinoso",  
"Quallentiefen",  
"Profondeurs médusées"];
```

```
public static var level2_4:Array = [  
"Freezing Waters",  
"Aguas Heladas",  
"Águas Congelantes",  
"Eisgewässer",  
"Eaux glaciales"];
```

```
public static var level2_5:Array = [  
"Titanic Turtle",  
"Tortuga Titánica",  
"Tartaruga Titânica",  
"Titanische Schildkröte",  
"Tortue titanesque"];
```

```
public static var level2_7:Array = [  
"Beach Survival",  
"Supervivencia: Playa",  
"Survival: Praia",  
"Survival: Strand",  
"Survie: Plage"];
```

```
public static var level2_6:Array = [  
"Ironclad Hovercraft",  
"Aerodeslizador Acorazado",  
"Hovercraft Rígido",  
"Luftkissenpanzer",  
"Hovercraft cuirassé"];
```

```
public static var level3_1:Array = [  
"Cactus Canyon",  
"Cañón Cactus",  
"Vale dos Cactos",  
"Kaktuscanyon",  
"Canyon aux cactus"];
```

```
public static var level3_2:Array = [  
"Quick Draw",  
"Gatillo Fácil",  
"Saque Rápido",  
"Revolverheld",  
"Pistoleros"];
```

```
public static var level3_3:Array = [  
"Ancient Artifacts",  
"Artefactos Antiguos",  
"Artefatos Anciões",  
"Antike Artefakte",  
"Artefact antique"];
```

```
public static var level3_4:Array = [  
"Forcefield Ruins",  
"Ruinas Campo de Fuerza",
```

```
"Ruínas Campo de Força",  
"Kraftfeldruinen",  
"Ruines champ de force"];
```

```
public static var level3_5:Array = [  
"Prehistoric Protector",  
"Protector Prehistórico",  
"Protetor Anciã",  
"Prähistorischer Beschützer",  
"Protecteur préhistorique"];
```

```
public static var level3_7:Array = [  
"Desert Survival",  
"Supervivencia: Desierto",  
"Survival: Deserto",  
"Survival: Wüste",  
"Survie: Désert"];
```

```
public static var level3_6:Array = [  
"Wasteland Wanderer",  
"Viajero de los Páramos",  
"Viajante do Deserto",  
"Wüstenwanderer",  
"Vagabond du désert"];
```

```
public static var level4_1:Array = [  
"Snowball Fight",  
"Guerra de Nieve",  
"Luta de Bola de Neve",  
"Schneeballschlacht",  
"Bataille de boules de neige"];
```

```
public static var level4_2:Array = [  
"Icecube Avalanche",  
"Avalancha Cubo de Hielo",  
"Avalanche Gélida",  
"Eiswürfellawine",  
"Avalanche de glaçons"];
```

```
public static var level4_3:Array = [  
"Freezing Tundra",  
"Tundra Helada",  
"Tundra Congelante",  
"Eiskalte Tundra",  
"Toundra gelée"];
```

```
public static var level4_4:Array = [  
"Crystal Caves",  
"Cuevas de Cristal",  
"Cavernas de Cristal",  
"Kristallhöhlen",  
"Grottes de cristal"];
```

```
public static var level4_5:Array = [  
"Golem Gladiator",  
"Golem Gladiador",  
"Golem Gladiador",  
"Golemgladiator",  
"Golem gladiateur"];
```

```
public static var level4_7:Array = [  
"Glacier Survival",  
"Supervivencia: Glaciar",  
"Survival: Geleira",  
"Survival: Gletscher",  
"Survie: Glacier"];
```

```
public static var level4_6:Array = [  
"Guardian of Frost",  
"Guardián de Escarcha",  
"Guardião da Geada",  
"Wächter des Eises",  
"Gardien de givre"];
```

```
public static var level5_1:Array = [  
"Lilypad Lake",  
"Lago Lirio",  
"Lago dos Lírios",
```

```
"Lilienblattsee",  
"Lac nénuphar"]];
```

```
public static var level5_2:Array = [  
"Bug Season",  
"Temporada de Insectos",  
"Temporada de Inseto",  
"Käfersaison",  
"Saison des insectes"]];
```

```
public static var level5_3:Array = [  
"Honey Pot",  
"Tarro de Miel",  
"Pote de Mel",  
"Honigtopf",  
"Pot de miel"]];
```

```
public static var level5_4:Array = [  
"Insect Hive",  
"Colmena de Insectos",  
"Colméia de Insetos",  
"Insektenbau",  
"Ruche"]];
```

```
public static var level5_5:Array = [  
"Whopping Wasp",  
"Avispa Colossal",  
"Vespa Colossal",  
"Enorme Wespe",  
"Guêpe Gargantuesque"]];
```

```
public static var level5_7:Array = [  
"Swamp Survival",  
"Supervivencia: Pantano",  
"Survival: Pântano",  
"Survival: Sumpf",  
"Survie: Marais"]];
```

```
public static var level5_6:Array = [  
"Queen of Nightmares",  
"Reina de las Pesadillas",  
"Rainha dos Pesadelos",  
"Königin der Alpträume",  
"Reine cauchemardesque"]];
```

```
public static var level6_1:Array = [  
"Forest Fire",  
"Incendio Forestal",  
"Incêndio Florestal",  
"Waldbrand",  
"Feu de forêt"]];
```

```
public static var level6_2:Array = [  
"Magma Flow",  
"Flujo de Magma",  
"Fluxo de Magma",  
"Magmafluss",  
"Coulée de magma"]];
```

```
public static var level6_3:Array = [  
"Burning Slimes",  
"Babas Ardientes",  
"Gosmas em Chamas",  
"Brennende Schleime",  
"Gluants enflammés"]];
```

```
public static var level6_4:Array = [  
"Obsidian Caverns",  
"Cavernas Obsidianas",  
"Cavernas Obsidianas",  
"Obsidianhöhlen",  
"Cavernes d'obsidienne"]];
```

```
public static var level6_5:Array = [  
"Enormous Eyeball",  
"Gran Globo Ocular",  
"Globo Ocular Enorme",  
"Ansehnliches Auge",
```

```
"Oeil géant"];

public static var level6_7:Array = [
"Volcano Survival",
"Supervivencia: Volcán",
"Survival: Vulcão",
"Survival: Vulkan",
"Survie: Volcan"];

public static var level6_6:Array = [
"Scorching Snapper",
"Tortuga Abrasadora",
"Tartaruga Ardente",
"Schmorende Schildkröte",
"Tortue torride"];

public static var level7_1:Array = [
"Copper Contraptions",
"Artilugios de Bronce",
"Engenhocas de Bronze",
"Kupferne Klappergestelle",
"Machins cuivrés"];

public static var level7_2:Array = [
"Razor Blades",
"Cuchillas Navaja",
"Lâminas de Navalha",
"Rasierklingen",
"Lames de rasoir"];

public static var level7_3:Array = [
"Voltage Spike",
"Pico de Voltaje",
"Pico de Tensão",
"Spannungsspitze",
"Pic de tension"];

public static var level7_4:Array = [
"Bombs Away",
"Bombas Fuera",
"Lá vai Bomba",
"Feuer frei",
"Larguez les bombes"];

public static var level7_5:Array = [
"Bombarding Behemoth",
"Bombardero Gigante",
"Bombardeador Gigante",
"Bombardierender Gigant",
"Béhémoth bombardier"];

public static var level7_7:Array = [
"Armory Survival",
"Supervivencia: Armería",
"Survival: Arsenal",
"Survival: Rüstkammer",
"Survie: Arsenal"];

public static var level7_6:Array = [
"Bionic Bee",
"Abeja Biónica",
"Abelha Biônica",
"Bionische Biene",
"Abeille bionique"];

public static var level8_1:Array = [
"Autumn Breeze",
"Brisa de Otoño",
"Brisa de Outono",
"Herbsthauch",
"Brise d'automne"];

public static var level8_2:Array = [
"Creepy Crawlies",
"Bichos Desagradables",
"Bichos Arrepiantes",
"Kribbelkrabbel",
"Bestioles"];
```

```
public static var level8_3:Array = [
"Hellish Creatures",
"Criaturas Infernales",
"Criaturas Infernais",
"Höllenkreaturen",
"Créatures infernales"];
```

```
public static var level8_4:Array = [
"Kitten Catacombs",
"Catacumbas Gatunas",
"Túmulos dos Gatinhos",
"Katzenkatakomben",
"Chatacombes"];
```

```
public static var level8_5:Array = [
"Wicked Weaver",
"Tejedor Perverso",
"Teceirão Perverso",
"Hexenflechter",
"Terrible Tisseuse"];
```

```
public static var level8_7:Array = [
"Graveyard Survival",
"Supervivencia: Cementerio",
"Survival: Cemitério",
"Survival: Friedhof",
"Survie: Cimetière"];
```

```
public static var level8_6:Array = [
"Treehouse of Horrors",
"La Casita del Horror",
"Casa dos Horrores",
"Baumhaus des Schreckens",
"Horror Show"];
```

```
public static var level9_1:Array = [
"Rainy Day",
"Día Lluvioso",
"Dia de Chuva",
"Regentag",
"Jour de pluie"];
```

```
public static var level9_2:Array = [
"Thunder Strike",
"Golpe de Trueno",
"Golpe do Trovão",
"Blitzschlag",
"Coup de tonnerre"];
```

```
public static var level9_3:Array = [
"Blizzard Blast",
"Ventisca Explosiva",
"Nevasca Explosiva",
"Blizzardbombe",
"Coup de blizzard"];
```

```
public static var level9_4:Array = [
"Golden Guardians",
"Guardianes Dorados",
"Guardiões Dourados",
"Goldene Wächter",
"Gardiens dorés"];
```

```
public static var level9_5:Array = [
"Divine Destroyer",
"Destructor Divino",
"Destruidor Divino",
"Göttlicher Zerstörer",
"Destructeur divin"];
```

```
public static var level9_7:Array = [
"Sky Survival",
"Supervivencia: Cielo",
"Survival: Céu",
"Survival: Himmel",
"Survie: Cieux"];
```

```
public static var level9_6:Array = [
"Eye of Judgement",
"Ojo del Juicio",
"Olho do Julgamento",
"Urteilsauge",
"Oeil du jugement"];
```

```
public static var level10_1:Array = [
"Shooting Stars",
"Estrellas Fugaces",
"Estrelas Cadentes",
"Sternschnuppen",
"Étoiles filantes"];
```

```
public static var level10_2:Array = [
"Asteroid Ambush",
"Emboscada de Asteroides",
"Emboscada Asteróide",
"Asteroidenangriff",
"Piège d'astéroïdes"];
```

```
public static var level10_3:Array = [
"Alien World",
"Planeta Alienígena",
"Mundo Alienígena",
"Alienwelt",
"Planète alien"];
```

```
public static var level10_4:Array = [
"Invacion Force",
"Fuerza Invasora",
"Força de Invasão",
"Invasionsstreitmacht",
"Force d'invasion"];
```

```
public static var level10_5:Array = [
"The Final Battle",
"La Batalla Final",
"A Batalha Final",
"Die letzte Schlacht",
"Le combat final"];
```

```
public static var level10_6:Array = [
"Space Survival",
"Supervivencia: Espacio",
"Survival: Espaço",
"Survival: Weltraum",
"Survie: Espace"];
```

```
public static var level10_7:Array = [
"Ultimate Survival",
"Supervivencia Final",
"Sobrevivência Final",
"Ultimatives Survival",
"Survie Ultime"];
```

```
}
```

```
//CHEATS////////////////////////////////////
////////////////////////////////////
```

```
{
```

```
public static var autoBombs:Array = [
"Auto Bombs", "Autobombas", "Auto-Bombas", "Auto-Bombe", "Auto-Bombe"];
public static var autoBombsDesc:Array = [
"Bombs will automatically activate when you get hit. No need to worry about using them anymore!",
"Las bombas siempre se activarán cuando te hieren. ¡No tienes que preocuparte por usarlas!",
"Bombas vão ativar automaticamente quando você for acertado. Não precisa se preocupar em usar elas agora!",
"Bomben aktivieren sich automatisch, wenn du getroffen wirst. Jetzt musst du nicht mehr selbst dran denken!",
"Les bombes sont activées automatiquement quand tu te fais toucher. Plus besoin de s'en préoccuper!"];
```

```
public static var bombDrops:Array = [
"Foes Drop Bombs", "Sueltan Bombas", "Bombas Inimigas", "Bomben von Gegnern", "Ennemis = Bombes"];
public static var bombDropsDesc:Array = [
```



```
"Foes will occasionally drop a Bomb Item. Blast the foes away!",
"Los enemigos soltarán Bombas ocasionalmente. ¡Hazlos volar!",
"Inimigos vão deixar cair uma bomba de vez em quando. Exploda-os! ",
"Feinde lassen gelegentlich ein Bomben-Item fallen. Spreng' die Feinde weg!",
"Les ennemis te laisseront parfois une bombe. Fais tout péter!"];
```

```
public static var heartDrops:Array = [
"Foes Drop Hearts", "Sueltan Corazones", "Corações Inimigos", "Herzen von Gegnern", "Ennemis = Cœurs"];
public static var heartDropsDesc:Array = [
"Foes will occasionally drop a Heart Item. You need hearts to live!",
"Los enemigos soltarán Corazones ocasionalmente. ¡Necesitas Corazones para vivir!",
"Inimigos vão deixar cair um coração de vez em quando. Você precisa de corações para viver!",
"Feinde lassen gelegentlich ein Herz-Item fallen. Du brauchst Herzen, um zu leben!",
"Les ennemis laisseront parfois un cœur. Les cœurs, c'est la vie!"];
```

```
public static var swordDrops:Array = [
"Foes Drop Swords", "Sueltan Espadas", "Espadas Inimigas", "Schwerter von Gegnern", "Ennemis = Épées"];
public static var swordDropsDesc:Array = [
"Foes will occasionally drop a Sword Item. Swords boost the strength and spread of your main weapon!",
"Los enemigos soltarán Espadas ocasionalmente. ¡Las Espadas aumentan la fuerza y el esparcimiento de tu arma principal!",
"Inimigos vão deixar cair uma espada de vez em quando. Espadas aumentam sua força e espalham seu tiro principal!",
"Feinde lassen gelegentlich ein Schwert-Item fallen. Schwerter verbessern die Stärke und Streuung deiner Hauptwaffe!",
"Les ennemis laisseront parfois une épée. Les épées augmentent la force et la diffusion de ton arme principale!"];
```

```
public static var shieldDrops:Array = [
"Foes Drop Shields", "Sueltan Escudos", "Escudos Inimigos", "Schilde von Gegnern", "Ennemis = Boucliers"];
public static var shieldDropsDesc:Array = [
"Foes will occasionally drop a Shield Item. Shields bounce back all enemy bullets for a short time!",
"Los enemigos soltarán Escudos ocasionalmente. ¡Los Escudos hacen rebotar las balas enemigas por un tiempo!",
"Inimigos vão deixar cair um escudo de vez em quando. Escudos refletem todos os tiros inimigos por um curto período de tempo!",
"Feinde lassen gelegentlich ein Schild-Item fallen. Schilde reflektieren für eine kurze Zeit alle Geschosse der Gegner!",
"Les ennemis laisseront parfois un bouclier. Les boucliers renvoient tous les tirs ennemis pendant un court moment!"];
```

```
public static var starDrops:Array = [
"Foes Drop Stars", "Sueltan Estrellas", "Estrelas Inimigas", "Sterne von Gegnern", "Ennemis = Étoiles"];
public static var starDropsDesc:Array = [
"Foes will occasionally drop a Star Item. Stars clear all enemy bullets from the screen!",
"Los enemigos soltarán Estrellas ocasionalmente. ¡Las Estrellas despejan la pantalla de balas enemigas!",
"Inimigos vão deixar cair uma estrela de vez em quando. Estrelas removem todos os tiros inimigos da tela!",
"Feinde lassen gelegentlich ein Stern-Item fallen. Sterne entfernen alle Geschosse der Gegner vom Bildschirm!",
"Les ennemis laisseront parfois une étoile. Les étoiles font disparaître tous les tirs adverses à l'écran!"];
```

```
public static var moreDrops:Array = [
"More Items", "Más Objetos", "Mais Itens", "Mehr Items", "Plus d'objets"];
public static var moreDropsDesc:Array = [
"Foes will drop more special items than usual. Can't have enough items!",
"Los enemigos soltarán objetos especiales más a menudo. ¡Nunca son suficientes!",
"Inimigos vão deixar cair itens especiais com mais frequência. Itens nunca são demais!",
"Feinde lassen mehr Items als üblich fallen. Man kann nie genug Items haben!",
"Les ennemis laisseront plus d'objets spéciaux que d'habitude. On n'en a jamais trop!"];
```

```
public static var allBonus:Array = [
"All Bonus Waves", "Todas las Rondas Extra", "Todas as Levas Extras", "Alle Bonuswellen", "Toutes les vagues bonus"];
public static var allBonusDesc:Array = [
"Unlock all bonus waves, regardless of your performance in the level. Finally reach those tough areas!",
"Desbloquea todas las rondas extra, independientemente de tu desempeño en el nivel. ¡Alcanzarás esas áreas difíciles!",
"Destrave todas as levas extras, independente de seu desempenho no nível. Finalmente alcance aquelas áreas difíceis!",
"Schalte alle Bonuswellen frei, ungeachtet von deiner Leistung im Level. Jetzt kannst du endlich diese schwierigen Gegenden erreichen!",
"Débloque toutes les vagues bonus, quelle que soit ta performance durant le niveau. Tu peux enfin atteindre ces zones difficiles!"];
```

```
public static var moreMagnet:Array = [
"More Magnet", "Más Magnetismo", "Imãs mais Fortes", "Stärkerer Magnet", "Plus d'attraction"];
public static var moreMagnetDesc:Array = [
"Your item magnet will pull in items from a greater distance. Grab those coins!",
"Tu imán atraerá objetos a una mayor distancia. ¡Consigue esas monedas!",
"Seu imã de itens vai puxar itens à uma distância maior. Pegue essas moedas!",
```

"Die Reichweite deines Itemmagneten wird erhöht. Schnapp dir diese Münzen!",
"Ton aimant attirera les objets de plus loin. Attrape ces pièces!"];

```
public static var invincibility:Array = [  
"Invincibility", "Invencibilidad", "Invencibilidade", "Unsterblichkeit", "Invulnérabilité"];  
public static var invincibilityDesc:Array = [  
"Nothing can hurt you, not even death. Enjoy the show without any stress!",  
"Ni siquiera la muerte puede lastimarte. ¡Disfruta del juego sin ningún estrés!",  
"Nada pode te machucar, nem mesmo a morte. Aprecie o espetáculo sem nenhum estresse!",  
"Nichts kann dich verletzen, nicht einmal der Tod. Genieße die Show ohne Stress!",  
"Rien ne peut te faire de mal, pas même la mort. Profite du spectacle sans stresser!"];
```

```
public static var extraHeart1:Array = [  
"Extra Heart 1", "Corazón Extra 1", "Coração Extra 1", "Extra Herz 1", "Extra Cœur 1"];  
public static var extraHeart1Desc:Array = [  
"Increase your max health by one heart. (Or revive faster in multiplayer mode!)",  
"Aumenta tu vida máxima en un corazón. (¡O revive más rápido en modo multijugador!).",  
"Aumente sua vida máxima em um coração. (Ou reviva mais rápido no modo multiplayer!)",  
"Erhöhe deine maximalen Leben um ein Herz. (Oder lebe schneller wieder im Mehrspieler-Modus!)  
"Augmente ta santé maximum d'un cœur. (Ou reviens plus rapidement à la vie en multijoueur!)];
```

```
public static var extraHeart2:Array = [  
"Extra Heart 2", "Corazón Extra 2", "Coração Extra 2", "Extra Herz 2", "Extra Cœur 2"];  
public static var extraHeart2Desc:Array = extraHeart1Desc;
```

```
public static var extraBomb1:Array = [  
"Extra Bomb 1", "Bomba Extra 1", "Bomba Extra 1", "Extra Bombe 1", "Extra Bombe 1"];  
public static var extraBomb1Desc:Array = [  
"Increase your starting bomb count by one. Explosions always help!",  
"Aumenta tus bombas iniciales en una. ¡Las explosiones siempre ayudan!",  
"Aumente em um o número de bombas que você começa. Explosões sempre ajudam!",  
"Erhöhe deine anfängliche Bombenzahl um eins. Explosionen helfen immer!",  
"Commence avec une bombe supplémentaire. Les explosions, c'est toujours utile!"];
```

```
public static var extraBomb2:Array = [  
"Extra Bomb 2", "Bomba Extra 2", "Bomba Extra 2", "Extra Bombe 2", "Extra Bombe 2"];  
public static var extraBomb2Desc:Array = extraBomb1Desc;
```

```
public static var increaseAttack5:Array = [  
"Attack +5%", "Ataque +5%", "Ataque +5%", "Angriff +5%", "Attaque +5%"];  
public static var increaseAttack5Desc:Array = [  
"Increase the damage you do with all weapons by 5%. Defeat those foes slightly faster!",  
"Aumenta el daño que haces con todas las armas en un 5%. ¡Derrota a esos enemigos ligeramente más rápido!",  
"Aumenta o dano que você faz com todas as armas em 5%. Derrote os inimigos um pouco mais rápido!",  
"Erhöhe den Schaden all deiner Waffen um 5%. Erledige deine Feinde ein bisschen schneller!",  
"Augmente les dégâts de toutes tes armes de 5%. Bats tes ennemis un peu plus rapidement!"];
```

```
public static var increaseAttack10:Array = [  
"Attack +10%", "Ataque +10%", "Ataque +10%", "Angriff +10%", "Attaque +10%"];  
public static var increaseAttack10Desc:Array = [  
"Increase the damage you do with all weapons by 10%. Gain an edge over foes!",  
"Aumenta el daño que haces con todas las armas en un 10%. ¡Obtén una ventaja sobre tus enemigos!",  
"Aumenta o dano que você faz com todas as armas em 10%. Ganhe uma vantagem contra seus inimigos!",  
"Erhöhe den Schaden all deiner Waffen um 10%. Schaffe dir einen Vorteil gegenüber deinen Feinden!",  
"Augmente les dégâts de toutes tes armes de 10%. Gagne un avantage sur les ennemis!"];
```

```
public static var increaseAttack15:Array = [  
"Attack +15%", "Ataque +15%", "Ataque +15%", "Angriff +15%", "Attaque +15%"];  
public static var increaseAttack15Desc:Array = [  
"Increase the damage you do with all weapons by 15%. Foes don't stand a chance!",  
"Aumenta el daño que haces con todas las armas en un 15%. ¡Los enemigos no tendrán oportunidad!",  
"Aumenta o dano que você faz com todas as armas em 15%. Os inimigos não tem a mínima chance!",  
"Erhöhe den Schaden all deiner Waffen um 15%. Deine Feinde haben keine Chance!",  
"Augmente les dégâts de toutes tes armes de 15%. Tes ennemis n'ont aucune chance!"];
```

```
public static var decreaseSpeed5:Array = [  
"Bullet Speed -5%", "Velocidad de Balas -5%", "Tiros Inimigos -5%", "Geschwindigkeit -5%", "Vitesse des tirs  
-5%"];
```

```
public static var decreaseSpeed5Desc:Array = [  
"Slow down the speed of enemies and their bullet patterns by 5%. More helpful than it sounds!",  
"Ralentiza a los enemigos y sus patrones de balas en un 5%. ¡Es más útil de lo que parece!",  
"Diminui a velocidade dos inimigos e de seus tiros em 5%. Ajuda mais do que parece!",  
"Verlangsame deine Feinde und ihre Geschosse um 5%. Nützlicher als es klingt!",  
"Ralentit les ennemis et leurs tirs de 5%. C'est plus utile que ça en a l'air!"];
```

```
public static var decreaseSpeed10:Array = [  

```

```
"Bullet Speed -10%", "Velocidad de Balas -10%", "Tiros Inimigos -10%", "Geschwindigkeit -10%", "Vitesse des tirs -10%"];
public static var decreaseSpeed10Desc:Array = [
"Slow down the speed of enemies and their bullet patterns by 10%. Makes a surprisingly big difference!",
"Ralentiza a los enemigos y sus patrones de balas en un 10%. ¡Hace una gran diferencia!",
"Diminui a velocidade dos inimigos e de seus tiros em 10%. Faz uma diferença incrível!",
"Verlangsame deine Feinde und ihre Geschosse um 10%. Macht einen überraschenden Unterschied!",
"Ralentit les ennemis et leurs tirs de 10%. C'est étonnamment efficace!"];

public static var decreaseSpeed15:Array = [
"Bullet Speed -15%", "Velocidad de Balas -15%", "Tiros Inimigos -15%", "Geschwindigkeit -15%", "Vitesse des tirs -15%"];
public static var decreaseSpeed15Desc:Array = [
"Slow down the speed of enemies and their bullet patterns by 15%. The game might get a bit too easy!",
"Ralentiza a los enemigos y sus patrones de balas en un 15%. ¡El juego se volverá un poco fácil!",
"Diminui a velocidade dos inimigos e de seus tiros em 15%. O jogo pode ficar um pouco fácil demais!",
"Verlangsame deine Feinde und ihre Geschosse um 15%. Das Spiel könnte etwas zu leicht werden!",
"Ralentit les ennemis et leurs tirs de 15%. Le jeu en devient peut-être un peu trop facile!"];
}
```

//HANDICAPS////////////////////////////////////

```
{
public static var oneHP:Array = [
"One Heart", "Un Corazón", "Um coração", "Ein Herz", "Un cœur"];
public static var oneHPDesc:Array = [
"Limit your health to one heart. (Or disable reviving in multiplayer games!)",
"Limita tu salud a un corazón. (¡O desactiva la resucitación en partidas multijugador!)",
"Limite sua vida para um coração. (Ou desative reviver em um jogo multi-jogador!)",
"Reduziere deine Leben auf ein Herz. (Oder deaktiviere Wiederbeleben im Mehrspieler-Modus!",
"Réduit ta santé à un cœur. (Ou désactive la résurrection en multijoueur!)];

public static var noClearScreen:Array = [
"No Bullet Clearing", "Sin Despejar Balas", "Sem Limpa-Tela", "Keine Kugelräumung", "Pas d'élimination des tirs"];
public static var noClearScreenDesc:Array = [
"Enemy bullets are not cleared from the screen when a wave is finished or when a bomb is used. No time to relax!",
"Las balas enemigas no son despejadas de la pantalla cuando una ronda finaliza o cuando una bomba es usada. ¡No hay tiempo para relajarse!",
"Tiros inimigos não somem quando uma leva acaba ou quando você usa uma bomba. Sem tempo para relaxar! ",
"Feindliche Geschosse werden nach einem Wellenende oder einer Bombe nicht entfernt. Keine Zeit für eine Pause!",
"Les tirs adverses ne disparaissent pas de l'écran quand une vague est terminée ou quand une bombe est utilisée. Pas le temps de souffler!"];

public static var increaseSpeed5:Array = [
"Bullet Speed +5%", "Velocidad de Balas +5%", "Tiros Inimigos +5%", "Geschwindigkeit +5%", "Vitesse des balles +5%"];
public static var increaseSpeed5Desc:Array = [
"Speeds up enemies and their bullet patterns by 5%. Makes enemies a bit more dangerous!",
"Acelera a los enemigos y sus patrones de balas en un 5%. ¡Los hace un poco más peligrosos!",
"Aumenta a velocidade dos inimigos e de seus tiros em 5%. Faz os inimigos serem um pouco mais perigosos!",
"Erhöhe die Geschwindigkeit deiner Gegner und ihrer Geschosse um 5%. Macht Gegner ein bisschen gefährlicher!",
"Augmente la vitesse des ennemis et de leurs tirs de 5%. Rend les ennemis un peu plus dangereux!"];

public static var increaseSpeed10:Array = [
"Bullet Speed +10%", "Velocidad de Balas +10%", "Tiros Inimigos +10%", "Geschwindigkeit +10%", "Vitesse des balles +10%"];
public static var increaseSpeed10Desc:Array = [
"Speeds up enemies and their bullet patterns by 10%. Things will really start to heat up!",
"Acelera a los enemigos y sus patrones de balas en un 10%. ¡Las cosas empezarán a calentarse!",
"Aumenta a velocidade dos inimigos e de seus tiros em 10%. As coisas vão realmente começar a esquentar!",
"Erhöhe die Geschwindigkeit deiner Feinde und ihrer Geschosse um 10%. Langsam wird es brenzlich!",
"Augmente la vitesse des ennemis et de leurs tirs de 10%. Ça commence à devenir chaud!"];

public static var increaseSpeed15:Array = [
"Bullet Speed +15%", "Velocidad de Balas +15%", "Tiros Inimigos +15%", "Geschwindigkeit +15%", "Vitesse des balles +15%."];
public static var increaseSpeed15Desc:Array = [
"Speeds up enemies and their bullet patterns by 15%. This will really test your reflexes!",
"Acelera a los enemigos y sus patrones de balas en un 15%. ¡Esto pondrá tus reflejos a prueba!",
"Aumenta a velocidade dos inimigos e de seus tiros em 15%. Isso vai realmente testar seus reflexos!",
"Erhöhe die Geschwindigkeit deiner Feinde und ihrer Geschosse um 15%. Stelle deine Reflexe auf die Probe."],
}
```

```
"Augmente la vitesse des ennemis et de leurs tirs de 15%. Tes réflexes vont être mis à l'épreuve!"];
```

```
public static var decreaseAttack5:Array = [  
"Attack -5%", "Ataque -5%", "Ataque -5%", "Angriff -5%", "Attaque -5%"];  
public static var decreaseAttack5Desc:Array = [  
"Decrease the damage you do with all weapons by 5%. Enemies will be slightly tougher!",  
"Disminuye el daño que haces con todas las armas en un 5%. ;Los enemigos serán ligeramente más duros!",  
"Diminui o dano que você faz com todas as armas em 5%. Inimigos vão ser um pouco mais resistentes!",  
"Verringere den Schaden all deiner Waffen um 5%. Gegner werden etwas zäher!",  
"Diminue les dégâts de toutes tes armes de 5%. Les ennemis seront un peu plus forts!"];
```

```
public static var decreaseAttack10:Array = [  
"Attack -10%", "Ataque -10%", "Ataque -10%", "Angriff -10%", "Attaque -10%"];  
public static var decreaseAttack10Desc:Array = [  
"Decrease the damage you do with all weapons by 10%. Waves will take some extra time to clear!",  
"Disminuye el daño que haces con todas las armas en un 10%. ;Tardarás más en completar las rondas!",  
"Diminui o dano que você faz com todas as armas em 10%. Levas vão levar mais tempo para serem limpas!",  
"Verringere den Schaden all deiner Waffen um 10%. Wellen werden jetzt länger dauern!",  
"Diminue les dégâts de toutes tes armes de 10%. Les vagues seront un peu plus longues à terminer!"];
```

```
public static var decreaseAttack15:Array = [  
"Attack -15%", "Ataque -15%", "Ataque -15%", "Angriff -15%", "Attaque -15%"];  
public static var decreaseAttack15Desc:Array = [  
"Decrease the damage you do with all weapons by 15%. It'll be like shooting rubber bullets!",  
"Disminuye el daño que haces con todas las armas en un 15%. ;Será como disparar balas de goma!",  
"Diminui o dano que você faz com todas as armas em 15%. Vai ser como atirar balas de borracha!",  
"Verringere den Schaden all deiner Waffen um 15%. Es wird sich anfühlen, als ob du Platzpatronen benutzen würdest!",  
"Diminue les dégâts de toutes tes armes de 5%. Ce sera comme tirer des balles de caoutchouc!"];
```

```
public static var pacifistMode:Array = [  
"Pacifist Mode", "Modo Pacifista", "Modo Pacifista", "Pazifistenmodus", "Mode pacifiste"];  
public static var pacifistModeDesc:Array = [  
"Shooting and bombing disabled. You gotta wait for foes to time-out, but you get an automatic high rank if you win!",  
"Desactiva el uso de balas y bombas. Debes esperar a que los enemigos desaparezcan, ;pero recibes un rango elevado automático si ganas!",  
"Tiros e bombas desativados. Você tem que esperar para que o tempo se esgote, mas você consegue automaticamente um rank alto se você ganhar!",  
"Schießen und Bomben sind deaktiviert. Du musst darauf warten, dass die Zeit abläuft, aber du kriegst automatisch einen hohen Rang, wenn du es schaffst!",  
"Désactive tes tirs et l'utilisation des bombes. Tu dois attendre la fin du chronomètre, mais tu auras automatiquement un rang élevé si tu gagnes!"];
```

```
public static var disableDeathBombs:Array = [  
"No Death-Bombs", "Sin Bombas al Morir", "Sem Perdão", "Keine Todesbombe", "Pas de sauvetage"];  
public static var disableDeathBombsDesc:Array = [  
"Disables your chance of using a bomb after getting hit. Mistakes will not be forgiven!",  
"Desactiva la habilidad de usar una bomba después de recibir un disparo. ;Los errores no serán perdonados!",  
"Desativa a sua chance de usar uma bomba após ser acertado. Erros não serão perdoados!",  
"Deaktiviert die Möglichkeit, eine Bombe beim Einstecken eines Treffers einzusetzen. Fehler werden nicht verziehen!",  
"Désactive la possibilité d'utiliser une bombe après avoir été touché. Les erreurs ne seront pas pardonnées!"];
```

```
}
```

```
//PLAYERS////////////////////////////////////  
////////////////////////////////////
```

```
{  
  
public static var slowSpeed:Array = [  
" Slow movement speed.",  
" Velocidad de movimiento lenta.",  
" Baixa velocidade de movimento.",  
" Langsam.",  
" Vitesse de déplacement lente."];
```

```
public static var averageSpeed:Array = [  
" Average movement speed.",  
" Velocidad de movimiento media",  
" Média velocidade de movimento.",  
" Durchschnittlich schnell.",  
" Vitesse de déplacement moyenne."];
```

```

public static var fastSpeed:Array = [
" Fast movement speed.",
" Velocidad de movimiento rápida.",
" Alta velocidade de movimento.",
" Schnell.",
" Vitesse de déplacement rapide."];

public static var matt:Array = [
"Matt"];
public static var mattDesc:Array = [
"Main weapon shoots straight ahead in a focused line, and spreads a little when charged." + averageSpeed[0],
"Su arma principal dispara en línea recta, y se esparce cuando está cargada." + averageSpeed[1],
"Arma principal atira em uma linha reta e focada, e se espalha um pouco quando carregada." + averageSpeed[2],
"Hauptwaffe schießt in einer geraden Linie und streut leicht bei Aufladung." + averageSpeed[3],
"L'arme principale tire droit devant en une ligne concentrée et se disperse un peu lors d'un tir chargé." +
averageSpeed[4]];

public static var natalie:Array = [
"Natalie"];
public static var natalieDesc:Array = [
"Main weapon is angled towards movement direction, and spreads when charged." + slowSpeed[0],
"Su arma principal dispara según la dirección de movimiento, y se esparce cuando está cargada." + slowSpeed[1],
"Arma principal se move de acordo com a direção do seu movimento, e se espalha quando carregada." + slowSpeed[2],
"Hauptwaffe richtet sich nach der Bewegung des Spielers und streut bei Aufladung." + slowSpeed[3],
"L'arme principale est orientée vers la direction du mouvement, et se disperse lors d'un tir chargé" +
slowSpeed[4]];

public static var lance:Array = [
"Lance"];
public static var lanceDesc:Array = [
"Main weapon is angled towards movement direction, shoots in two streams, and pierces foes when charged." +
slowSpeed[0],
"Su arma principal dispara según la dirección de movimiento, formando dos líneas, y atraviesa a los enemigos
cuando está cargada." + slowSpeed[1],
"Arma principal se move de acordo com sua direção, atira em duas direções, e atravessa inimigos quando está
carregada." + slowSpeed[2],
"Hauptwaffe richtet sich nach der Bewegung des Spielers, schießt in zwei Reihen und durchschlägt Gegner bei
Aufladung." + slowSpeed[3],
"L'arme principale est orientée vers la direction du mouvement, tire en deux faisceaux et traverse les ennemis
lors d'un tir chargé." + slowSpeed[4]];

public static var anna:Array = [
"Anna"];
public static var annaDesc:Array = [
"Main weapon automatically locks onto the nearest foe, and spreads a bit when charged." + averageSpeed[0] ,
"Su arma principal se centra automáticamente en el enemigo más cercano, y se esparce un poco cuando está
cargada." + averageSpeed[1],
"Arma principal mira automáticamente no inimigo mais próximo, e se espalha um pouco quando carregada." +
averageSpeed[2],
"Hauptwaffe zielt automatisch auf den nächstgelegenen Feind und streut ein wenig bei Aufladung." +
averageSpeed[3],
"L'arme principale vise automatiquement l'ennemi le plus proche, et se disperse un peu lors d'un tir chargé." +
averageSpeed[4]];

public static var nolegs:Array = [
"NoLegs", "SinPatatas", "SemPés", "NoLegs", "Nolegs"];
public static var nolegsDesc:Array = [
"Main weapon shoots forward while scattering slightly, and shoots faster when charged." + fastSpeed[0],
"Su arma principal dispara hacia adelante ligeramente dispersada, y dispara más rápido cuando está cargada." +
fastSpeed[1],
"Arma principal atira em linha reta e se espalha um pouco, atira mais rápido quando esta carregada." +
fastSpeed[2],
"Hauptwaffe schießt nach vorne und verteilt sich ein wenig, schießt schneller bei Aufladung." + fastSpeed[3],
"L'arme principale s'éparpille légèrement en avant, et plus rapidement lors d'un tir chargé." + fastSpeed[4]];

public static var drynolegs:Array = [
"Dry NoLegs", "SinPatatas Seco", "SemPés Morto", "Knochen-NoLegs", " Nolegs Skelet"];
public static var drynolegsDesc:Array = [
"Main weapon automatically locks onto the nearest foe, and spreads when charged." + fastSpeed[0],
"Su arma principal se centra automáticamente en el enemigo más cercano, y se esparce cuando está cargada." +
fastSpeed[1],
"Arma principal automáticamente mira no inimigo mais próximo, e se espalha quando esta carregada." +
fastSpeed[2],
"Hauptwaffe zielt automatsch auf den nächstgelegenen Feind und streut bei Aufladung." + fastSpeed[3],
"L'arme principale vise automatiquement l'ennemi le plus proche, et se disperse lors d'un tir chargé." +
fastSpeed[4]];

public static var slimebunny:Array = [

```

```
"Slime Bunny", "Conejo de Baba", "Coelho de Gosma", "Schleimhäschen", "Lapin Gluant"];
public static var slimebunnyDesc:Array = [
"Main weapon shoots forward in three streams, and shoots faster when charged." + slowSpeed[0],
"Su arma principal dispara hacia adelante formando tres líneas, y dispara más rápido cuando está cargada." +
slowSpeed[1],
"Arma principal atira à frente em três direções, além de atirar mais rápido quando carregada." + slowSpeed[2],
"Hauptwaffe schießt vorwärts in drei Reihen und schießt schneller bei Aufladung." + slowSpeed[3],
"L'arme principale tire trois faisceaux vers l'avant, et plus rapidement lors d'un tir chargé." + slowSpeed[4]];

public static var phyrnna:Array = [
"Phyrnna"];
public static var phyrnnaDesc:Array = [
"Main weapon shoots straight ahead in a focused line, and shoots in five streams when charged." +
averageSpeed[0],
"Su arma principal dispara en línea recta, y forma cinco líneas cuando está cargada." + averageSpeed[1],
"Arma principal atira em uma linha reta e focada, e atira em cinco direções quando carregada." + averageSpeed[2],
"Hauptwaffe schießt in einer geraden Linie und schießt in fünf Reihen bei Aufladung." + averageSpeed[3],
"L'arme principale tire droit devant en une ligne concentrée, en cinq faisceaux lors d'un tir chargé." +
averageSpeed[4]];

}
```

//WEAPONS////////////////////////////////////
////////////////////////////////////

```
{

public static var mattwep1:Array = [
"Holy Swords", "Espadas Sagradas", "Espadas Santas", "Heilige Schwerter", "Épées Sacrées"];
public static var mattwep1Desc:Array = [
"Shoots two streams of swords while the button is held. Basically strengthens your main weapon.",
"Dispara dos líneas de espadas mientras presionas el botón. Básicamente fortalece tu arma principal.",
"Atira dois raios de espadas enquanto o botão é pressionado. Basicamente fortalece sua arma principal.",
"Schießt zwei Reihen von Schwertern, während der Knopf gedrückt wird. Verstärkt im Grunde deine Hauptwaffe.",
"Tire des épées sur deux faisceaux tant que le bouton est maintenu. Renforce ton arme principale, en gros."];

public static var mattwep2:Array = [
"Titan Blade", "Hoja Titánica", "Lâmina Titã", "Titanenklinge", "Lame Titanesque"];
public static var mattwep2Desc:Array = [
"Unleashes a huge sword that pierces through everything within its very short range. Uses 25% of your sub weapon
charge.",
"Desata una enorme espada que perfora a través de todo en un alcance muy corto. Usa un 25% de la carga de arma
secundaria.",
"Solta uma gigantesca espada que atravessa tudo dentro de seu curto alcance. Usa 25% da sua carga de arma
auxiliar.",
"Entfesselt ein gigantisches Schwert, das alles in einer kurzen Reichweite durchschlägt. Braucht 25% deiner
Zweitwaffenladung auf.",
"Libère une épée géante perçant à travers tout sur une très courte distance. Consomme 25% de la jauge d'arme
secondaire."];

public static var mattwep3:Array = [
"Swift Sabre", "Sable Rápido", "Sabre Veloz", "Schnelles Säbel", "Sabre Rapide"];
public static var mattwep3Desc:Array = [
"Shoots a single stream of swords while the button is held, and locks onto the nearest foe.",
"Dispara una línea de espadas mientras presionas el botón, y se centra en el enemigo más cercano.",
"Atira um raio único de espadas enquanto o botão é pressionado, e mira no inimigo mais próximo.",
"Schießt einen einzelnen Strahl an Schwertern, während der Knopf gedrückt wird, die den nächstgelegenen Feind
automatisch anvisieren.",
"Tire des épées sur un seul faisceau tant que le bouton est maintenu, tout en ciblant les cibles les plus
proches."];

public static var nataliewep1:Array = [
"Raging Firestorm", "Tempestad Ígnea", "Tempesfúria de Fogo", "Tosender Feuersturm", "Torrent Fulminant"];
public static var nataliewep1Desc:Array = [
"When activated, two magic balls follow the player and shoot forward. Uses all sub weapon charge unless
deactivated or destroyed.",
"Al activarse, dos bolas mágicas siguen al jugador y disparan hacia adelante. Usa toda tu carga de arma
secundaria a menos que sea desactivada o destruida.",
"Quando ativada, duas bolas mágicas vão seguir o jogador e atirar em frente. Usa toda a carga de arma auxiliar à
menos que seja desativada ou destruída.",
"Wenn aktiviert, folgen dem Spieler zwei Feuerbälle und schießen vorwärts. Braucht bis zur Deaktivierung oder
Zerstörung die gesamte Zweitwaffenladung auf.",
"Génère deux orbes magiques qui suivent le joueur et tirent en avant à l'activation. Consomme toute la jauge
d'arme secondaire à moins d'être désactivé ou détruit."];

public static var nataliewep2:Array = [
```

```

"Homing Fireballs", "Fuego Rastreador", "Bolas de Fogo Guiadas", "Zielsuchende Feuerbälle", "Flammes
Intelligentes"];
public static var nataliewep2Desc:Array = [
"Shoots four balls that chase the nearest foes. Uses 33% of your sub weapon charge.",
"Dispara cuatro bolas que persiguen a los enemigos más cercanos. Usa un 33% de tu carga de arma secundaria.",
"Atira quatro bolas que perseguem os inimigos mais próximos. Usa 33% da carga da sua arma auxiliar.",
"Schießt vier Bälle, die den nächstgelegenen Gegner verfolgen. Braucht 33% deiner Zweitwaffenladung auf.",
"Quatre boules de feu partent à la poursuite des ennemis les plus proches. Consomme 33% de la jauge d'arme
secondaire."];

public static var nataliewep3:Array = [
"Blessed Ball", "Bola Bendecida", "Bola Abençoada", "Gesegneter Ball", "Orbe Béni"];
public static var nataliewep3Desc:Array = [
"Leaves behind a huge stationary ball that shoots forward. Uses all sub weapon charge unless deactivated or
destroyed.",
"Deja una enorme bola estacionaria que dispara hacia adelante. Usa toda tu carga de arma secundaria a menos que
sea desactivada o destruida.",
"Deixa para trás uma bola gigantesca que atira para frente. Usa toda a carga de arma auxiliar à menos que seja
desativada ou destruída.",
"Platziert einen großen, stationären Ball, der nach vorne schießt. Braucht bis zur Deaktivierung oder Zerstörung
die gesamte Zweitwaffenladung auf.",
"Pose une énorme sphère immobile qui tire en avant. Consomme toute la jauge d'arme secondaire à moins d'être
désactivé ou détruit."];

public static var lancewep1:Array = [
"Cluster Bomb", "Bomba de Racimo", "Aglomerado de Bombas", "Clusterbombe", "Bombe à fragmentation"];
public static var lancewep1Desc:Array = [
"Shoots a bomb that explodes into many bullets. Most powerful at point blank range. Uses 25% of your sub weapon
charge.",
"Dispara una bomba que explota en varias balas. Es más poderosa a quemarropa. Usa un 25% de tu carga de arma
secundaria.",
"Atira uma bomba que explode em vários tiros. Mais poderosa à queima-roupa. Usa 25% da carga de sua arma
auxiliar.",
"Schießt eine Bombe, die in viele Geschosse explodiert. Am effektivsten auf kurzer Distanz. Braucht 25% deiner
Zweitwaffenladung auf.",
"Tire une bombe qui explose en une multitude de balles. Plus puissante à courte portée. Consomme 25% de la jauge
d'arme secondaire."];

public static var lancewep2:Array = [
"Cannon Blast", "Cañonazo", "Tiro de Canhão", "Kanonenschuss", "Tir de Mortier"];
public static var lancewep2Desc:Array = [
"Hold the button to increase the range, and release for a powerful blast. Uses 33% of your sub weapon charge.",
"Mantén presionado el botón para incrementar el alcance, y suéltalo para un poderoso estallido. Usa un 33% de tu
carga de arma secundaria.",
"Segure o botão para aumentar o alcance, e solte para lançar uma poderosa explosão. Usa 33% da carga de sua arma
auxiliar.",
"Halte den Knopf gedrückt, um die Reichweite zu erhöhen. Lass ihn dann los, um einen gewaltigen Schuss
abzufeuern. Braucht 33% deiner Zweitwaffenladung auf.",
"Maintiens le bouton pour augmenter la portée, et relâche-le pour une puissante explosion. Consomme 33% de la
jauge d'arme secondaire."];

public static var lancewep3:Array = [
"Plasma Beam", "Rayo de Plasma", "Feixe de Plama", "Plasmastrahl", "Rayon Plasma"];
public static var lancewep3Desc:Array = [
"Shoots a concentrated beam while the button is held, and is angled towards your movement direction.",
"Dispara un rayo concentrado mientras presionas el botón, y se curva según tu dirección de movimiento.",
"Atira um feixe concentrado enquanto o botão é segurado, que é direcionado de acordo com seu movimento.",
"Schießt einen konzentrierten Strahl, während der Knopf gedrückt wird. Richtet sich nach der Bewegung des
Spielers.",
"Tire un rayon concentré tant que le bouton est maintenu, l'angle suit la direction de ton mouvement. "];

public static var annawep1:Array = [
"Nature Shield", "Escudo Natural", "Escudo da Natureza", "Naturschild", "Bouclier de la Nature"];
public static var annawep1Desc:Array = [
"When activated, four big leaves orbit the player and shoot forward. Uses all sub weapon charge unless
deactivated or destroyed.",
"Al activarse, cuatro hojas grandes orbitan alrededor del jugador y disparan hacia adelante. Usa toda tu carga de
arma secundaria a menos que sea desactivada o destruida.",
"Quando ativado, quatro folhas enormes vão orbitar o jogador e atirar em frente. Usa toda a carga de arma
auxiliar a menos que seja desativado ou destruído.",
"Wenn aktiviert, folgen dem Spieler vier große Blätter und schießen vorwärts. Braucht bis zur Deaktivierung oder
Zerstörung die gesamte Zweitwaffenladung auf.",
"Génère quatre feuilles en orbite autour du joueur qui tirent vers l'avant à l'activation. Consomme toute la
jauge d'arme secondaire à moins d'être désactivé ou détruit."];

public static var annawep2:Array = [
"Razor Leaf", "Hoja Navaja", "Folha de Navalha", "Rasierblatt", "Tranch'Herbe"];
public static var annawep2Desc:Array = [

```

"Shoots waves of leaves forward while the button is held.",
"Dispara rondas de hojas hacia adelante mientras presionas el botón.",
"Atira ondas de folhas em frente enquanto o botão é segurado.",
"Schießt Wellen von Blättern vorwärts, während der Knopf gedrückt wird.",
"Tire plusieurs vagues de feuilles en avant tant que le bouton est maintenu."];

```
public static var annawep3:Array = [  
"Gaia Blossom", "Flor de Gaia", "Flor de Gaia", "Gaias Segen", "Fleur de Gaia"];  
public static var annawep3Desc:Array = [  
"Hold the button to increase the range, and release for a blast of leaves. Uses 20% of your sub weapon charge.",  
"Mantén presionado el botón para incrementar el alcance, y suéltalo para un estallido de hojas. Usa un 20% de tu carga de arma secundaria.",  
"Segura o botão para aumentar o alcance, e lançar uma poderosa explosão de folhas. Usa 20% da carga da sua arma auxiliar.",  
"Halte den Knopf gedrückt, um die Reichweite zu erhöhen. Lass ihn dann los, um einen Schuss Blätter abzufeuern. Braucht 20% deiner Zweitwaffenladung auf.",  
"Maintiens le bouton pour augmenter la portée, et relâche-le pour une explosion de feuilles. Consomme 20% de la jauge d'arme secondaire."];
```

```
public static var nolegswep1:Array = [  
"Star Torpedo", "Torpedo Estrella", "Torpedo Estrela", "Sternentorpedo", "Torpilles Étoilées"];  
public static var nolegswep1Desc:Array = [  
"Shoots two big stars forward, which explode on contact into smaller stars. Uses 33% of your sub weapon charge.",  
"Dispara dos estrellas grandes hacia adelante, que explotan al contacto en pequeñas estrellas. Usa un 33% de tu carga de arma secundaria.",  
"Atira duas grandes estrelas em frente, que ao contato explodem em estrelas menores. Usa 33% da sua carga de arma auxiliar.",  
"Schießt zwei große Sterne vorwärts, die bei Berührung in kleinere Sterne explodieren. Braucht 33% deiner Zweitwaffenladung auf.",  
"Tire deux grosses étoiles vers l'avant, qui au contact, explosent en d'autres étoiles plus petites. Consomme 33% de la jauge d'arme secondaire."];
```

```
public static var nolegswep2:Array = [  
"Star Shower", "Lluvia de Estrellas", "Chuva de Estrelas", "Sternenschauer", "Pluie d'étoiles"];  
public static var nolegswep2Desc:Array = [  
"Shoots four big stars to your sides which then go forward. Uses 25% of your sub weapon charge.",  
"Dispara cuatro grandes estrellas hacia tus costados, que después siguen hacia adelante. Usa un 25% de tu carga de arma secundaria.",  
"Atira quatro estrelas grandes que vão pros lados e em seguida seguem para frente. Usa 25% da sua carga de arma auxiliar.",  
"Schießt vier große Sterne seitwärts, die dann nach vorne fliegen. Braucht 25% deiner Zweitwaffenladung auf.",  
"Tire quatre grandes étoiles sur tes côtés qui partent ensuite vers l'avant. Consomme 25% de la jauge d'arme secondaire."];
```

```
public static var nolegswep3:Array = [  
"Shooting Star", "Estrella Fugaz", "Estrela Cadente", "Sternschnuppe", "Étoile filante"];  
public static var nolegswep3Desc:Array = [  
"Leaves behind a huge stationary star that shoots forward for a while. Uses 25% of your sub weapon charge.",  
"Deja una gran estrella estacionaria que dispara hacia adelante por un momento. Usa un 25% de tu carga de arma secundaria.",  
"Deixa uma gigantesca estrela para trás que atira para frente por um tempo. Usa 25% da sua carga da arma auxiliar.",  
"Platziert einen großen, stationären Stern, der eine Weile lang nach vorne schießt. Braucht 25% deiner Zweitwaffenladung auf.",  
"Pose une énorme étoile immobile qui tire en avant. Consomme 25% de la jauge d'arme secondaire."];
```

```
public static var drynolegswep1:Array = [  
"Dark Knives", "Cuchillos Oscuros", "Facas das Trevas", "Dunkle Klängen", "Couteaux Obscurs"];  
public static var drynolegswep1Desc:Array = [  
"Shoots three streams of knives forward while the button is held.",  
"Dispara tres líneas de cuchillos hacia adelante mientras presionas el botón.",  
"Atira três raios de facas em frente enquanto o botão é segurado.",  
"Schießt drei Reihen von Messern vorwärts, während der Knopf gedrückt wird.",  
"Tire trois faisceaux de couteaux en avant tant que le bouton est maintenu."];
```

```
public static var drynolegswep2:Array = [  
"Bullet Hell", "Infierno de Balas", "Bullet Hell", "Bullet Hell", "Bullet Hell"];  
public static var drynolegswep2Desc:Array = [  
"Shoots lots of flames while the button is held. Spreads out greatly, and is strongest at close range.",  
"Dispara un montón de llamas mientras presionas el botón. Se esparce de gran manera, y es más poderoso a quemarropa.",  
"Atira muitas chamas enquanto o botão é segurado. Espalha bastante, e é mais forte à queima-roupa.",  
"Schießt sehr viele Flammen, während der Knopf gedrückt wird. Streut sehr stark und ist auf kurze Distanz am effektivsten.",  
"Tire beaucoup de flammes lorsque le bouton est maintenu. Diverge beaucoup, et est plus fort à courte portée."];
```

```
public static var drynolegswep3:Array = [  
"Blade Wall", "Muro de Espadas", "Parede de Lâminas", "Klingenwall", "Mur de lames"];
```



```

public static var drynolegswep3Desc:Array = [
"Shoots very slow moving swords while the button is held.",
"Dispara espadas ralentizadas mientras presiones el botón.",
"Atira espadas bem lentas enquanto o botão é segurado.",
"Schießt sehr langsame Schwerter, während der Knopf gedrückt wird.",
"Tire de très lentes épées lorsque le bouton est maintenu."];

public static var slimebunnywep1:Array = [
"Angel Lights", "Luces de Ángeles", "Luzes dos Anjos", "Engelslichter", "Lumières célestes"];
public static var slimebunnywep1Desc:Array = [
"Shoots out two balls that chase the nearest foes and explode into bullets on contact. Uses 25% of your sub
weapon charge.",
"Dispara dos bolas que persiguen a los enemigos más cercanos, y explotan en contacto liberando más balas. Usa un
25% de tu carga de arma secundaria.",
"Atira duas bolas que seguem os inimigos mais próximos e ao contato explodem em tiros. Usa 25% da sua carga de
arma auxiliar.",
"Schießt zwei Bälle, die den nächstgelegenen Feind verfolgen und bei Berührung in Geschosse explodieren. Braucht
25% deiner Zweitwaffenladung auf.",
"Tire deux boules qui poursuivent l'ennemi le plus proche et explosent en plusieurs tirs au contact. Consomme 25%
de la jauge d'arme secondaire."];

public static var slimebunnywep2:Array = [
"Mystic Wave", "Ola Mística", "Onda Mística", "Mystische Welle", "Vague Mystique"];
public static var slimebunnywep2Desc:Array = [
"Shoots four streams of holy flames forward while the button is held. Basically strengthens your main weapon.",
"Dispara cuatro líneas de llamas sagradas hacia adelante mientras presiones el botón. Básicamente fortalece tu
arma principal.",
"Atira quatro raios de chamas sagradas enquanto o botão é segurado. Basicamente fortalece sua arma principal.",
"Schießt vier Reihen heiliger Flammen vorwärts, während der Knopf gedrückt wird. Verstärkt im Grunde deine
Hauptwaffe.",
"Tire quatre faisceaux de flammes sacrées en avant lorsque le bouton est maintenu. Renforce ton arme principale,
en gros."];

public static var slimebunnywep3:Array = [
"Judgement Flame", "Llama del Juicio", "Chamas do Julgamento", "Urteilsflamme", "Flamme du jugement."];
public static var slimebunnywep3Desc:Array = [
"Shoots a single stream of flames while the button is held, and locks onto the nearest foe.",
"Dispara una línea de llamas mientras presionas el botón, y se centra en el enemigo más cercano.",
"Atira um único raio de chamas enquanto o botão é segurado, e mira nos inimigos mais próximos.",
"Schießt eine einzelne Reihe Flammen, während der Knopf gedrückt wird, und zielt auf den nächstgelegenen Feind.",
"Tire un unique faisceau de flammes lorsque le bouton est maintenu, en visant l'ennemi le plus proche."];

public static var phyrnnawep1:Array = [
"Soothing Song", "Canción Relajante", "Canção Calmante", "Beruhigendes Lied", "Chanson Apaisante"];
public static var phyrnnawep1Desc:Array = [
"Shoots very slow moving musical notes while the button is held.",
"Dispara notas musicales ralentizadas mientras presionas el botón.",
"Atira notas musicais bem lentas enquanto o botão é segurado.",
"Schießt sehr langsame Musiknoten, während der Knopf gedrückt wird.",
"Tire de très lentes notes de musique lorsque le bouton est maintenu."];

public static var phyrnnawep2:Array = [
"Sonic Boom", "Explosión Sónica", "Explosão Sônica", "Überschallknall", "Bang sonique"];
public static var phyrnnawep2Desc:Array = [
"Hold the button to increase the range, and release for a blast of musical notes. Uses 33% of your sub weapon
charge.",
"Mantén presionado el botón para incrementar el alcance, y suéltalo para un estallido de notas musicales. Usa un
33% de tu carga de arma secundaria.",
"Segure o botão para aumentar o alcance, e lançar uma explosão de notas musicais. Usa 33% da sua carga de arma
auxiliar.",
"Halte den Knopf gedrückt, um die Reichweite zu erhöhen. Lass ihn dann los, um einen Schuss Musiknoten
abzufeuern. Braucht 33% deiner Zweitwaffenladung auf.",
"Maintiens le bouton pour augmenter la portée, et relâche pour une explosion de notes. Consomme 33% de la jauge
d'arme secondaire."];

public static var phyrnnawep3:Array = [
"Tragic Tune", "Melodía Trágica", "Harmonia Trágica", "Tragische Melodie", "Mélodie tragique"];
public static var phyrnnawep3Desc:Array = [
"Shoots two streams of musical notes forward while the button is held. Basically strengthens your main weapon.",
"Dispara dos líneas de notas musicales hacia adelante mientras presionas el botón. Básicamente fortalece tu
arma principal.",
"Atira dois raios de notas musicais para frente enquanto o botão é segurado. Basicamente fortalece sua arma
principal.",
"Schießt zwei Reihen Musiknoten vorwärts, während der Knopf gedrückt wird. Verstärkt im Grunde deine
Hauptwaffe.",
"Tire deux faisceaux de notes en avant lorsque le bouton est maintenu. Renforce ton arme principale, en gros."];
}

```

//COSTUMES//////////////////////////////////// ////////////////////////////////////

```
{  
  
public static var mattcostume1:Array = [  
"Heaven's Gate", "Puerta del Cielo", "Portão do Céu", "Himmelspforte", "Porte céleste"];  
public static var mattcostume1Desc:Array = [  
"Matt's trademark sword and pirate costume.",  
"La espada y el traje pirata icónicos de Matt.",  
"Espada icônica do Matt, e seu traje pirata.",  
"Matts klassisches Schwert-und-Pirat-Kostüm.",  
"L'épée et costume de pirate classiques de Matt"];  
  
public static var mattcostume2:Array = [  
"Chili Pepper", "Chile Picante", "Pimentão", "Chillischote", "Piment"];  
public static var mattcostume2Desc:Array = [  
"A spicy pepper that can also fly. Makes Matt red.",  
"Un pimiento picante que también vuela. Torna rojo a Matt.",  
"Uma pimenta picante que também pode voar. Deixa o Matt vermelho.",  
"Eine scharfe Schote, die fliegen kann. Macht Matt rot.",  
"Un piment qui peut voler. Rend Matt rouge."];  
  
public static var mattcostume3:Array = [  
"Pink Flower", "Flor Rosa", "Flor Rosa", "Pinke Blume", "Fleur rose"];  
public static var mattcostume3Desc:Array = [  
"Turns Matt into a fabulous hippy dude.",  
"Convierte a Matt en un fabuloso hippy.",  
"Transforma o Matt em um hippie fabuloso.",  
"Verwandelt Matt in einen fantastischen Hippie.",  
"Transforme Matt en fabuleux hippie."];  
  
public static var mattcostume4:Array = [  
"Cactus Slice", "Rodaja de Cactus", "Rodela de Cacto", "Kaktusscheibe", "Tranche de cactus"];  
public static var mattcostume4Desc:Array = [  
"Dyes Matt's clothes green with cactus juice.",  
"Tiñe de verde la ropa de Matt con jugo de cactus.",  
"Tinge de verde as roupas do Matt usando suco de cacto.",  
"Färbt Matts Kleidung grün mit Kaktussaft.",  
"Le jus de cactus teint les habits de Matt en vert."];  
  
public static var nataliecostume1:Array = [  
"Light Wings", "Alas de Luz", "Asas de Luz", "Lichtflügel", "Ailes de lumière"];  
public static var nataliecostume1Desc:Array = [  
"Natalie's trademark angel wings and white-mage dress.",  
"Las alas angelicales y el vestido de maga blanca icónicos de Natalie.",  
"Asas de anjo e vestido de maga-branca icônicas da Natalie.",  
"Natalies klassische Engelsflügel und Weißmagierkleid",  
"Les ailes d'ange et la tenue de mage blanc classique de Natalie."];  
  
public static var nataliecostume2:Array = [  
"Red Wings", "Alas Rojas", "Asas Vermelhas", "Rote Flügel", "Ailes rouges"];  
public static var nataliecostume2Desc:Array = [  
"Sharp wings that come with Natalie's red dress.",  
"Alas afiladas que vienen con el traje rojo de Natalie.",  
"Asas afiadas que vem com o vestido vermelho da Natalie.",  
"Scharfe Flügel und Natalies rotes Kleid.",  
"Des ailes aiguisées fournies avec la robe rouge de Natalie."];  
  
public static var nataliecostume4:Array = [  
"Green Wings", "Alas Verdes", "Asas Verdes", "Grüne Flügel", "Ailes vertes"];  
public static var nataliecostume4Desc:Array = [  
"Turns Natalie into some sort of garden fairy or something.",  
"Transforma a Natalie en una especie de hada de jardín o algo parecido.",  
"Transforma Natalie em uma espécie de fada de jardim, ou algo assim.",  
"Verwandelt Natalie in eine Gartenfee oder sowas in der Art.",  
"Transforme Natalie en une espèce de fée des jardins."];  
  
public static var nataliecostume3:Array = [  
"Dark Wings", "Alas Oscuras", "Asas Negras", "Dunkle Flügel", "Ailes noires"];  
public static var nataliecostume3Desc:Array = [  
"Natalie becomes a goth. Or maybe even an emo.",  
"Natalie se convierte en gótica. O hasta quizás en emo.",  
"Natalie vira uma gótica. Ou talvez até emo.",  
"Natalie wird zum Goth. Oder vielleicht sogar zum Emo.";
```

"Natalie devient gothique. Ou peut-être même émo."];

```
public static var lancecostume1:Array = [
"Iron Wings", "Alas de Hierro", "Asas de Ferro", "Eisenflügel", "Ailes de fer"];
public static var lancecostume1Desc:Array = [
"Lance's new flying machine and trademark uniform.",
"El icónico uniforme de Lance y su nueva máquina voladora.",
"Nova máquina voadora de Lance e seu uniforme icônico.",
"Lances neue Flugmaschine und klassische Uniform.",
"La nouvelle machine volante de Lance et son uniforme classique."];

public static var lancecostume2:Array = [
"Copper Wings", "Alas de Cobre", "Asas de Cobre", "Kupferflügel", "Ailes cuivrées"];
public static var lancecostume2Desc:Array = [
"Lance gets a brown uniform and matching wings.",
"Lance consigue un uniforme marrón y alas a juego.",
"Lance ganha um uniforme marrom e asas que combinam.",
"Lance kriegt eine braune Uniform und passende Flügel.",
"Lance reçoit un uniforme marron ainsi que des ailes."];

public static var lancecostume3:Array = [
"Mythril Wings", "Alas de Mithril", "Asas de Mithril", "Mithrilflügel", "Ailes de mithril"];
public static var lancecostume3Desc:Array = [
"Lance gets a new set of wings, with a blue-ish hue.",
"Lance consigue un nuevo par de alas, con un matiz azulado.",
"Lance ganha um novo par de asas, com um tom meio azulado.",
"Lance kriegt ein neues Paar Flügel im Blauton.",
"Lance reçoit une nouvelle paire d'ailes bleutées."];
```

```
public static var lancecostume4:Array = [
"Titanium Wings", "Alas de Titanio", "Asas de Titânio", "Titanflügel", "Ailes de titane"];
public static var lancecostume4Desc:Array = [
"Lance wonders how these chunky things even fly.",
"Lance se pregunta cómo pueden volar estas cosas.",
"Lance pondera como essas asas tão pesadas conseguem voar.",
"Lance fragt sich, wie diese fetten Teile überhaupt fliegen können.",
"Lance se demande comment ces grosses ailes font pour voler."];
```

```
public static var annacostume1:Array = [
"Big Leaf", "Gran Hoja", "Folha Grande", "Großes Blatt", "Grosse feuille"];
public static var annacostume1Desc:Array = [
"Anna rides on a leaf and wears her trademark ranger clothes.",
"Anna monta una hoja y viste su icónico traje de guardabosques.",
"Anna passeia numa folha e usa seu uniforme icônico de guarda florestal.",
"Anna reitet auf einem Blatt und trägt ihre klassische Rangerkleidung.",
"Anna chevauche une feuille et porte ses habits de ranger classiques."];
```

```
public static var annacostume2:Array = [
"Log Slice", "Rodaja de Tronco", "Lasca de Tronco", "Holzscheibe", "Rondelle de bois"];
public static var annacostume2Desc:Array = [
"A slice of wood that can somehow fly with Anna on top. Maybe it's a frisbee.",
"Una rodaja de madera, sobre la que Anna vuela de alguna manera. Tal vez es un frisbee.",
"Um pedaço de tronco que voa de alguma forma com Anna em cima. Talvez seja um frisbee.",
"Eine Scheibe Holz, auf der Anna irgendwie fliegen kann. Vielleicht ist es ein Frisbee.",
"Une rondelle de bois qui arrive à voler avec Anna. C'est peut-être un frisbee."];
```

```
public static var annacostume4:Array = [
"Orange Slice", "Rodaja de Naranja", "Naco de Laranja", "Orangenscheibe", "Rondelle d'orange"];
public static var annacostume4Desc:Array = [
"Anna makes orange juice while shooting stuff up.",
"Anna exprime jugo de naranja mientras le dispara a todo.",
"Anna faz um suco de laranja enquanto atira nas coisas. Aahh que delícia cara.",
"Anna macht Orangensaft, während sie Dinge abschießt.",
"Anna fait du jus d'orange tout en tirant sur tout ce qui bouge."];
```

```
public static var annacostume3:Array = [
"A Banana", "Una Banana", "Uma Banana", "Eine Banane.", "Une banane"];
public static var annacostume3Desc:Array = [
"Anna's favourite banana.",
"La banana favorita de Anna.",
"A banana favorita da Anna.",
"Annas Lieblingsbanane.",
"La banane préférée d'Anna."];
```

```
public static var nolegscostume1:Array = [
"Yellow Star", "Estrella Amarilla", "Estrela Amarela", "Gelber Stern", "Étoile jaune"];
public static var nolegscostume1Desc:Array = [
```

```

"NoLegs' favourite method of transport.",
"El método de transporte favorito de SinPatatas.",
"Meio de transporte favorito do SemPés.",
"NoLegs' Lieblingsfortbewegungsart.",
"Le moyen de transport préféré de Nolegs."];

public static var nolegscostume2:Array = [
"Blue Star", "Estrella Azul", "Estrela Azul", "Blauer Stern", "Étoile bleue"];
public static var nolegscostume2Desc:Array = [
"Turns NoLegs into a gray rat-like cat.",
"Transforma a SinPatatas en una especie de roedor minino",
"Transforma SemPés em um gato cinza meio rato.",
"Verwandelt NoLegs in eine graue, rattenähnliche Katze.",
"Transforme Nolegs en chat gris qui ressemble à un rat."];

public static var nolegscostume3:Array = [
"Orange Pillow", "Almohada Naranja", "Assento Laranja", "Oranges Kissen", "Coussin orange"];
public static var nolegscostume3Desc:Array = [
"Turns NoLegs into a brown and messy farm cat.",
"Transforma a SinPatatas en un gato de granja desarreglado.",
"Transforma SemPés em um gato de fazenda marrom e bagunçado.",
"Verwandelt NoLegs in eine braune und dreckige Farmkatze.",
"Transforme Nolegs en chat de ferme brun et hirsute."];

public static var nolegscostume4:Array = [
"Pink Pillow", "Almohada Rosa", "Almofada Rosa", "Pinkes Kissen", "Coussin rose"];
public static var nolegscostume4Desc:Array = [
"Turns NoLegs into a black cat with cute white patches.",
"Transforma a SinPatatas en un gato negro con lindos parches blancos.",
"Transforma SemPés em um gato preto com fofas manchas brancas.",
"Verwandelt NoLegs in eine schwarze Katze mit süßen weißen Flecken.",
"Transforme Nolegs en chat noir avec de mignonnes taches blanches."];

public static var drynolegscostume1:Array = [
"Dry Leaf", "Hoja Seca", "Folha Seca", "Trockenes Blatt", "Feuille morte"];
public static var drynolegscostume1Desc:Array = [
"Dry NoLegs' trademark leaf.",
"La icónica hoja de SinPatatas Seco.",
"Folha icônica do SemPés Morto.",
"Knochen-NoLegs' klassisches Blatt.",
"La feuille classique de Nolegs Skelet."];

public static var drynolegscostume2:Array = [
"Prickly Leaf", "Hoja Espinosa", "Folha Espinhosa", "Stacheliges Blatt", "Feuille piquante"];
public static var drynolegscostume2Desc:Array = [
"Dry NoLegs rides a leaf. It's a leaf. Wow.",
"SinPatatas Seco monta una hoja. Es una hoja. Guau.",
"SemPés Morto monta uma folha. É uma folha. Wow.",
"Knochen-NoLegs reitet auf einem Blatt. Es ist ein Blatt. Wow.",
"Nolegs Skelet chevauche une feuille. C'est une feuille. Wow."];

public static var drynolegscostume4:Array = [
"Spiky Platform", "Base Puntiaguda", "Base Espetada", "Gestachelte Plattform", "Plateforme épineuse"];
public static var drynolegscostume4Desc:Array = [
"Turns Dry NoLegs into an evil gargoyle or something.",
"Transforma a SinPatatas Seco en una gárgola maligna, o algo.",
"Transforma SemPés Morto em uma gárgula maligna, ou algo assim.",
"Verwandelt Knochen-NoLegs in einen bösen Gargoyle oder so.",
"Transforme Nolegs Skelet en une espèce de gargouille maléfique."];

public static var drynolegscostume3:Array = [
"Cursed Rock", "Roca Maldita", "Pedra Maldita", "Verfluchter Stein", "Pierre maudite"];
public static var drynolegscostume3Desc:Array = [
"Turns Dry NoLegs into a red devil of hell.",
"Transforma a SinPatatas Seco en un infernal demonio.",
"Transforma SemPés Morto em um diabo vermelho do inferno.",
"Verwandelt Knochen-NoLegs in einen roten Teufel der Hölle.",
"Transforme Nolegs Skelet en démon infernal."];

public static var slimebunnycostume1:Array = [
"Magic Carrot", "Zanahoria Mágica", "Cenoura Mágica", "Magische Karotte", "Carotte magique"];
public static var slimebunnycostume1Desc:Array = [
"Slime Bunny's favourite hat.",
"El sombrero favorito de Conejo de Baba.",
"Chapéu favorito da Coelho de Gosma.",
"Schleimhäschens Lieblingshut.",
"Le chapeau préféré du Lapin Gluant."];

```

```
public static var slimebunnycostume2:Array = [
"Magic Apple", "Manzana Mágica", "Maçã Mágica", "Magischer Apfel", "Pomme magique"];
public static var slimebunnycostume2Desc:Array = [
"Slime Bunny wears this apple on her head, and foes try to shoot her in the face.",
"Conejo de Baba lleva esta manzana sobre su cabeza mientras intentan dispararle en la cara.",
"Coelho de Gosma usa essa maçã na sua cabeça, e inimigos tentam atirar na cara dela.",
"Schleimhäschen trägt diesen Apfel auf dem Kopf und Feinde wollen ihr ins Gesicht schießen.",
"Lapin Gluant porte cette pomme sur sa tête, et les ennemis essaient de lui tirer en plein visage."];
```

```
public static var slimebunnycostume3:Array = [
"Magic Sweet", "Dulce Mágico", "Doce Mágico", "Magische Süßigkeit", "Bonbon magique"];
public static var slimebunnycostume3Desc:Array = [
"A sticky sweet that gets stuck to Slime Bunny's blobby head.",
"Un dulce pegajoso que se pega en la cabeza de Conejo de Baba.",
"Um doce pegajoso que fica preso na cabeça balançante da Coelho de Gosma.",
"Eine klebrige Süßigkeit, die an Schleimhäschens wabbeligem Kopf hängen geblieben ist.",
"Un bonbon qui est resté collé à la tête de blob du Lapin Gluant."];
```

```
public static var slimebunnycostume4:Array = [
"Magic Heart", "Corazón Mágico", "Coração Mágico", "Magisches Herz", "Cœur magique"];
public static var slimebunnycostume4Desc:Array = [
"Slime Bunny wears her heart on her head. Sounds like a medical emergency.",
"Conejo de Baba lleva su corazón sobre su cabeza. Parece una emergencia médica.",
"Coelho de Gosma fica com seu coração na cabeça. Parece uma emergência médica.",
"Schleimhäschen trägt ihr Herz auf dem Kopf. Klingt nach einem medizinischen Notfall.",
"Lapin Gluant porte son propre cœur sur la tête. On dirait une urgence médicale."];
```

```
public static var phyrnnacostume1:Array = [
"Angel Wings", "Alas de Ángel", "Asas de Anjo", "Engelsflügel", "Ailes d'ange"];
public static var phyrnnacostume1Desc:Array = [
"Phyrnna becomes an angel with beautiful wings.",
"Phyrnna se convierte en un ángel con hermosas alas.",
"Phyrnna se transforma num anjo com asas belíssimas.",
"Phyrnna wird zu einem Engel mit wunderschönen Flügeln.",
"Phyrnna devient un ange avec de magnifiques ailes."];
```

```
public static var phyrnnacostume2:Array = [
"Fairy Wings", "Alas de Hada", "Asas de Fada", "Feenflügel", "Ailes de fée"];
public static var phyrnnacostume2Desc:Array = [
"Phyrnna becomes a fairy with butterfly-like wings.",
"Phyrnna se convierte en un hada con alas de mariposa.",
"Phyrnna se transforma numa fada com asas de borboleta.",
"Phyrnna wird zu einer Fee mit Schmetterlings-ähnlichen Flügeln.",
"Phyrnna devient une fée avec des ailes de papillon."];
```

```
public static var phyrnnacostume3:Array = [
"Bug Wings", "Alas de Insecto", "Asas de Inseto", "Käferflügel", "Ailes d'insecte"];
public static var phyrnnacostume3Desc:Array = [
"Phyrnna becomes a bug. Not sure exactly what kind of bug though.",
"Phyrnna se convierte en un insecto. No se sabe de qué tipo.",
"Phyrnna vira um inseto. Mas não sei ao certo que tipo de inseto.",
"Phyrnna wird zum Käfer. Keine Ahnung was für ein Käfer.",
"Phyrnna devient un insecte. Aucune idée de quelle sorte, cela dit."];
```

```
public static var phyrnnacostume4:Array = [
"Bat Wings", "Alas de Murciélago", "Asas de Morcego", "Fledermausflügel", "Ailes de chauve-souris"];
public static var phyrnnacostume4Desc:Array = [
"Phyrnna becomes a bat... or just dresses up in black.",
"Phyrnna se convierte en murciélago... o solo se viste de negro.",
"Phyrnna vira um morcego... ou só se veste de preto.",
"Phyrnna wird zu einer Fledermaus... oder zieht sich einfach was Schwarzes an",
"Phyrnna devient une chauve-souris... ou s'habille juste en noir."];
```

```
}
```

//ACHIEVEMENTS////////////////////////////////////
////////////////////////////////////

```
public static var ranksl:Array = [
"Super Star", "Superestrella", "Super Estrela", "Superstar", "Superstar"];
public static var rankslDesc:Array = [
"Get a star rank in all 50 standard levels, on any difficulty.",
"Consigue un rango de estrella en los 50 niveles estándar, en cualquier dificultad.",
"Consiga um rank de estrela em todos os 50 níveis comuns, em qualquer dificuldade.",
"Erhalte einen Sternengrang in allen 50 Standardleveln, egal auf welcher Schwierigkeitsstufe.",
"Reçois le rang une étoile dans les 50 niveaux standard dans n'importe quelle difficulté."];
```

```

public static var ranks2:Array = [
"Hyper Star", "Hiperestrella", "Hiper Estrela", "Hyperstar", "Hyperstar"];
public static var ranks2Desc:Array = [
"Get a star rank in all 50 standard levels, on Hard difficulty or higher.",
"Consigue un rango de estrella en los 50 niveles estándar, en dificultad Difícil o mayor.",
"Consiga um rank de estrela em todos os 50 níveis comuns, na dificuldade Difícil ou maior.",
"Erhalte einen Sternengrang in allen 50 Standardleveln auf der Schwierigkeitsstufe Schwer oder höher.",
"Reçois le rang une étoile dans les 50 niveaux standard en difficulté Difficile ou plus.];

public static var ranks3:Array = [
"Ultra Star", "Ultraestrella", "Ultra Estrela", "Ultrastar", "Ultrastar"];
public static var ranks3Desc:Array = [
"Get a star rank in all 50 standard levels, on Heavenly difficulty.",
"Consigue un rango de estrella en los 50 niveles estándar, en dificultad Celestial.",
"Consiga um rank de estrela em todos os 50 níveis comuns, na dificuldade Celestial.",
"Erhalte einen Sternengrang in allen 50 Standardleveln auf der Schwierigkeitsstufe Himmlisch.",
"Reçois le rang une étoile dans les 50 niveaux standard en difficulté Divine.];

public static var ranks4:Array = [
"Super Star Deluxe", "Superestrella de Lujo", "Super Estrela de Luxo", "Superstar Deluxe", "Superstar deluxe"];
public static var ranks4Desc:Array = [
"Get a star rank in all 20 bonus levels, on any difficulty.",
"Consigue un rango de estrella en los 20 niveles extra, en cualquier dificultad.",
"Consiga um rank de estrela em todos os 20 níveis bonus, em qualquer dificuldade.",
"Erhalte einen Sternengrang in allen 20 Bonusleveln, egal auf welcher Schwierigkeitsstufe.",
"Reçois le rang une étoile dans les 20 niveaux bonus dans n'importe quelle difficulté];

public static var ranks5:Array = [
"Hyper Star Deluxe", "Hiperestrella de Lujo", "Hiper Estrela de Luxo", "Hyperstar Deluxe", "Hyperstar deluxe"];
public static var ranks5Desc:Array = [
"Get a star rank in all 20 bonus levels, on Hard difficulty or higher.",
"Consigue un rango de estrella en los 20 niveles extra, en dificultad Difícil o mayor.",
"Consiga um rank de estrela em todos os 20 níveis bonus, na dificuldade Difícil ou maior.",
"Erhalte einen Sternengrang in allen 20 Bonusleveln auf der Schwierigkeitsstufe Schwer oder höher.",
"Reçois le rang une étoile dans les 20 niveaux bonus en niveau difficile ou plus.];

public static var ranks6:Array = [
"Ultra Star Deluxe", "Ultraestrella de Lujo", "Ultra Estrela de Luxo", "Ultrastar Deluxe", "Ultrastar deluxe"];
public static var ranks6Desc:Array = [
"Get a star rank in all 20 bonus levels, on Heavenly difficulty.",
"Consigue un rango de estrella en los 20 niveles extra, en dificultad Celestial.",
"Consiga um rank de estrela em todos os 20 níveis bonus, na dificuldade Celestial.",
"Erhalte einen Sternengrang in allen 20 Bonusleveln auf der Schwierigkeitsstufe Himmlisch.",
"Reçois le rang une étoile dans les 20 niveaux bonus en difficulté Divine.];

public static var diamonds:Array = [
"Perfect Run", "Partida Perfecta", "Jornada Perfeita", "Perfekter Durchlauf", "Sans faute"];
public static var diamondsDesc:Array = [
"Collect all 13 diamonds in any level in one run.",
"Consigue los 13 diamantes en cualquier nivel en un intento.",
"Colete todos os 13 diamantes de qualquer nível, em uma jornada.",
"Sammele alle 13 Diamanten in einem Level in einem Durchgang.",
"Ramasse les 13 diamants de n'importe quel niveau en un coup.];

public static var bombRed:Array = [
"Counter Bomb", "Contrabomba", "Contra Bomba", "Konterbombe", "Contre-attaque"];
public static var bombRedDesc:Array = [
"Use a bomb right after getting hit, and avoid the damage. Harder with less bombs and more health!",
"Usa una bomba justo después de recibir un golpe, y evita el daño. ¡Con menos bombas y más vida es más difícil!",
"Use uma bomba logo após ser acertado, e evite o dano. Mais difícil com menos bombas e mais vida!",
"Benutze eine Bombe direkt nachdem du getroffen wurdest und verhindere so den Schaden. Schwerer mit weniger Bomben und mehr Leben!",
"Utilise une bombe juste après t'être fait toucher, et évite les dégâts. Plus difficile avec moins de bombes et plus de vie!];

public static var die999:Array = [
"Bullet Hell", "Infierno de Balas", "Inferno de Tiros", "Bullet Hell", "Enfer de balles"];
public static var die999Desc:Array = [
"Die with over 999 bullets on screen. Your failure is forgiven this time.",
"Muere con más de 999 balas en la pantalla. Tu fracaso será perdonado esta vez.",
"Morra com mais de 999 tiros na tela. Seu fracasso será perdoado dessa vez.",
"Sterbe mit mehr als 999 Geschossen auf dem Bildschirm. Dein Versagen wird dir dieses Mal vergeben.",
"Meurs avec plus de 999 tirs à l'écran. Ton échec est pardonné, cette fois.];

public static var graze100:Array = [
"Grazing Gazelle", "Roces Rozadores", "Raspas de Raposa", "Streifendes Hörnchen", "Frelon frôleur"];
public static var graze100Desc:Array = [
"Graze 100 bullets or more in a single level. Get into the habit of grazing for points!",

```

```
"Roza 100 o más balas en un solo nivel. ¡Que rozar balas por puntos sea un hábito!",
"Raspe 100 tiros ou mais em um único nível. Fique no hábito de raspar em tiros para ganhar pontos!",
"Streife 100 Geschosse oder mehr in einem einzigen Level. Übe das Streifen für Punkte!",
"Frôle 100 tirs ou plus en un niveau. Prends l'habitude de frôler les tirs pour gagner des points supplémentaires!";
```

```
public static var graze1000:Array = [
"Binging Bear", "Roce y Goce", "É uma cilada Bino!", "Reh im Rausch", "Écureil excessif"];
public static var graze1000Desc:Array = [
"Graze 1000 bullets or more in a single level. Should try this on a higher difficulty setting!",
"Roza 1000 o más balas en un solo nivel. ¡Inténtalo en una dificultad avanzada!",
"Raspe 1000 tiros ou mais em um único nível. Você deve tentar isso em uma dificuldade maior!",
"Streife 1000 Geschosse oder mehr in einem einzigen Level. Versuch es doch mal auf einer höheren Schwierigkeitsstufe!",
"Frôle 1000 tirs ou plus en un niveau. Essaie d'obtenir celui-ci en augmentant la difficulté!"];
```

```
public static var shield:Array = [
"Reflector Field", "Campo Reflector", "Campo Refletor", "Reflektorfeld", "Champ réflecteur"];
public static var shieldDesc:Array = [
"Bounce back 100 bullets or more with a single shield item. Fly into those enemy bullets!",
"Haz rebotar 100 o más balas con un solo objeto escudo. ¡Vuela hacia sus disparos!",
"Devolva 100 tiros ou mais com um único item de escudo. Vêe nos tiros inimigos!",
"Lass 100 oder mehr Geschosse mit einem einzigen Schild-Item an dir abprallen. Flieg mitten in die Geschosse!",
"Renvoie 100 tirs ou plus avec un bouclier. Fonce dans les tirs ennemis!"];
```

```
public static var star:Array = [
"Star Power", "Poder Estrella", "Poder Estelar", "Sternenkraft", "Pouvoir stellaire"];
public static var starDesc:Array = [
"Blow away 300 bullets or more with a single star item. Clear the screen when you need it most!",
"Haz desaparecer 300 o más balas con un solo objeto estrella. ¡Despeja la pantalla cuando más lo necesitas!",
"Assopre 300 tiros ou mais com um único item de estrela. Limpe a tela quando você mais precisar!",
"Blase 300 oder mehr Geschosse mit einem einzigen Stern-Item vom Bildschirm. Mach den Weg frei, wenn du es am meisten brauchst!",
"Nettoie 300 tirs ou plus avec une étoile. Nettoie l'écran quand tu en as le plus besoin!"];
```

```
public static var bomb:Array = [
"Self Destruction", "Autodestrucción", "Auto-destruição", "Selbstzerstörung", "Auto-destruction"];
public static var bombDesc:Array = [
"Destroy a big bomb and knock out at least 3 enemies with it. Keep a look out for bombs in enemy formations!",
"Destruye una gran bomba y noquea al menos 3 enemigos con ella. ¡Estate atento a las bombas en sus formaciones!",
"Destrua uma grande bomba e derrube no mínimo 3 inimigos com ela. Fique de olho em bombas perto de formações inimigas!",
"Zerstöre eine große Bombe und mit ihr mindestens 3 Gegner. Halte Ausschau nach Bomben in den feindlichen Reihen!",
"Descends au moins 3 ennemis en détruisant une grosse bombe. Repère bien la position des bombes dans les formations ennemies!"];
```

```
public static var spikeball:Array = [
"Don't Do That!", "¡No hagas eso!", "Não Faça Isso!", "Mach das nicht!", "Ne fais pas ça!"];
public static var spikeballDesc:Array = [
"Destroy a steel or copper spike ball. Hopefully you'll learn your lesson and try not to do it again!",
"Destruye una bola espinada de acero o de cobre. Ojalá aprendas la lección, ¡y no lo intentes de nuevo!",
"Destrua uma bomba espinhosa de bronze ou de aço. Espero que aprenda sua lição e não faça isso de novo!",
"Zerstöre einen Stahl- oder Kupferball. Hoffentlich hast du deine Lektion gelernt und machst das nicht nochmal!",
"Détruis une boule de pics d'acier ou de cuivre. J'espère que tu a retenu ta leçon et que tu ne réessaieras pas!"];
```

```
public static var eyes:Array = [
"Burst Eyeballs", "Explosión Ocular", "Explosão Ocular", "Augenschmerzen", "Explosion oculaire"];
public static var eyesDesc:Array = [
"Take out 60 of the eyeball boss's small eyes, during a single battle with it. Poke 'em out!",
"Elimina 60 ojos pequeños del jefe globo ocular en una sola pelea. ¡Sácaselos!",
"Elimine 60 dos olhos pequenos do Chefão Globo Ocular, durante uma única batalha contra ele. Cutuque eles! ",
"Besiege 60 kleine Augen in einem einzigen Kampf mit dem Augenboss. Stech sie aus!",
"Élimine 60 des petits yeux du boss oculaire en un seul combat. Les doigts dans l'oeil!"];
```

```
public static var characters:Array = [
"Retail Therapy", "Terapia de Mercado", "Terapia de Varejo", "Sammelwut", "Thérapie par le shopping"];
public static var charactersDesc:Array = [
"Unlock all characters, costumes, and weapons. Maybe even try some of them out!",
"Desbloquea todos los personajes, trajes, y armas. ¡Quizás hasta puedas probar algunos!",
"Desbloqueie todos os personagens, trajes e armas. Talvez até testar alguns deles!",
"Schalte alle Charaktere, Kostüme und Waffen frei. Probier sie auch mal aus!",
"Débloque tous les personnages, costumes et armes. Tu peux même les essayer!"];
```

```
public static var cheats:Array = [
"Cheat Codes", "Trucos Tramposos", "Códigos de Trapaça", "Cheat Codes", "Cheat codes"];
public static var cheatsDesc:Array = [
```

```

"Unlock all cheats and handicaps. Some of them are really expensive!",
"Desbloquea todos los trucos y desventajas. ¡Algunos son realmente caros!",
"Desbloqueie todos as trapaças e desvantagens. Alguns deles são bem caros!",
"Schalte alle Cheats und Handicaps frei. Manche sind wirklich teuer!",
"Débloquez tous les cheats et handicaps. Certains d'entre eux sont vraiment chers!"];

public static var noDamage1:Array = [
"Untouchable", "Intocable", "Intocável", "Unfassbar", "Intouchable"];
public static var noDamage1Desc:Array = [
"Beat any standard level without getting hit at all. Simply try not to get shot.",
"Vence cualquier nivel estándar sin recibir daño. Intenta que no te disparen.",
"Vença qualquer nível sem ser acertado. Simplesmente tente não ser acertado.",
"Schaffe ein Standardlevel, ohne getroffen zu werden. Weiche einfach allem aus.",
"Bats n'importe quel niveau standard sans te faire toucher une seule fois. Essaie juste de ne pas te faire tirer dessus."];

public static var noDamage2:Array = [
"Imperishable", "Imperecedero", "Imperecível", "Unverwundbar", "Impérissable"];
public static var noDamage2Desc:Array = [
"Beat any boss without getting hit at all. The best way to do this is to not get hit.",
"Vence cualquier jefe sin recibir daño. La mejor manera de lograr esto es no recibir impactos. ",
"Vença qualquer chefe sem ser acertado. A melhor maneira de fazer isso é não ser acertado.",
"Besiege einen Boss, ohne getroffen zu werden. Am einfachsten ist es, wenn du nicht getroffen wirst.",
"Bats n'importe quel boss sans te faire toucher une seule fois. La meilleure façon d'y arriver est de ne pas se faire toucher."];

public static var pacifist1:Array = [
"Don't Shoot!", "¡No dispires!", "Não Atire!", "Nicht schießen!", "Ne tirez pas!"];
public static var pacifist1Desc:Array = [
"Beat any standard level with the Pacifist handicap turned on. You have to time-out every wave!",
"Vence cualquier nivel estándar con la desventaja Pacifista activada. ¡Debes esperar a que el tiempo se acabe en todas las rondas!",
"Vença qualquer nível normal com a desvantagem Pacifista ligada. Você tem que esperar todas as levadas desaparecerem!",
"Schaffe ein Standardlevel mit dem Pazifisten-Handicap. Du musst jede Welle aussitzen!",
"Bats n'importe quel niveau avec le handicap Pacifiste activé. Tu dois attendre la fin de toutes les vagues!"];

public static var pacifist2:Array = [
"Reverse Psychology", "Psicología Inversa", "Psicologia Reversa", "Umgekehrte Psychologie", "Psychologie inversée"];
public static var pacifist2Desc:Array = [
"Beat any boss with the Pacifist handicap turned on. The boss won't show you the same mercy!",
"Vence a cualquier jefe con la desventaja Pacifista activada. ¡El jefe no te tendrá la misma piedad!",
"Vença qualquer chefe com a desvantagem Pacifista ligada. O chefe não vai te mostrar a mesma misericórdia! ",
"Schaffe ein Bosslevel mit dem Pazifisten-Handicap. Der Boss kennt jedoch keine Gnade!",
"Bats n'importe quel boss avec le handicap Pacifiste activé. Le boss ne te fera pas la même faveur!"];

public static var pacifist3:Array = [
"Pacifist", "Pacifista", "Pacifista", "Pazifist", "Pacifiste"];
public static var pacifist3Desc:Array = [
"Beat any 5 levels with the Pacifist handicap turned on. Violence isn't always the answer!",
"Vence 5 niveles con la desventaja Pacifista activada. ¡La violencia no es siempre la respuesta!",
"Vença 5 níveis com a desvantagem Pacifista ligada. Violência nem sempre é a resposta!",
"Schaffe 5 Level mit dem Pazifisten-Handicap. Gewalt ist nicht immer eine Lösung!",
"Termine 5 niveaux avec le handicap Pacifiste activé. La violence n'est pas toujours la solution!"];

public static var survivalScore:Array = [
"Score Big", "Gran Puntuación", "Grande Pontuação", "High Score", "High Score"];
public static var survivalScoreDesc:Array = [
"Score at least 5,000,000 points in every survival level. Go for the diamonds!",
"Consigue al menos 5.000.000 de puntos en cada nivel de supervivencia. ¡Vé por los diamantes!",
"Pontue pelo menos 5.000.000 em todo nível de sobrevivência. Mire nos diamantes!",
"Erreiche mindestens 5.000.000 Punkte in jedem Survivallevel. Schnapp dir die Diamanten!",
"Gagne au moins 5 000 000 de points dans chaque niveau de survie. Attrape les diamants!"];

public static var survivalKills:Array = [
"Hold The Fort", "Defender el Fuerte", "Defenda o Forte", "", "Défends le fort!"];
public static var survivalKillsDesc:Array = [
"Defeat at least 100 foes in any survival level, on Heavenly difficulty.",
"Derrota al menos a 100 enemigos en cada nivel de supervivencia, en dificultad Celestial.",
"Derrote pelo menos 100 inimigos em qualquer jogo de sobrevivência, na dificuldade Celestial.",
"Besiege mindestens 100 Gegner in einem Survivallevel auf der Schwierigkeitsstufe Himmlisch.",
"Bats au moins 100 ennemis dans chaque niveau de survie, en difficulté Divine."];

public static var score1:Array = [
"1M Points", "1M Puntos", "1M Pontos", "1M Punkte", "1M de points"];
public static var score1Desc:Array = [
"Score a mediocre 1 000 000 points or more in any level.",

```



```

"Consigne unos mediocres 1.000.000 o más puntos en cualquier nivel.",
"Pontue mediocres 1.000.000 ou mais em qualquer nível.",
"Erreiche lächerliche 1.000.000 Punkte in einem Level.",
"Gagne un médiocre 1 000 000 de points ou plus en un niveau.>";

public static var score2:Array = [
"3M Points", "3M Puntos", "3M Pontos", "3M Punkte", "3M de points"];
public static var score2Desc:Array = [
"Score a decent 3,000,000 points or more in any level.",
"Consigne unos decentes 3.000.000 o más puntos en cualquier nivel.",
"Pontue decentes 3.000.000 ou mais em qualquer nível.",
"Erreiche beachtliche 3.000.000 Punkte in einem Level.",
"Gagne un décent 3 000 000 de points en un niveau.>";

public static var score3:Array = [
"5M Points", "5M Puntos", "5M Pontos", "5M Punkte", "5M de points"];
public static var score3Desc:Array = [
"Score an impressive 5,000,000 points or more in any level. ",
"Consigne unos impresionantes 5.000.000 o más puntos en cualquier nivel.",
"Pontue impresionantes 5.000.000 ou mais em qualquer nível.",
"Erreiche erstaunliche 5.000.000 Punkte in einem Level.",
"Gagne un impressionnant 5 000 000 de points en un niveau.>";

public static var score4:Array = [
"10M Points", "10M Puntos", "10M Pontos", "10M Punkte", "10M de points"];
public static var score4Desc:Array = [
"Score an amazing 10,000,000 points or more in any level.",
"Consigne unos asombrosos 10.000.000 o más puntos en cualquier nivel.",
"Pontue incríveis 10.000.000 ou mais em qualquer nível.",
"Erreiche ungläubliche 10.000.000 Punkte in einem Level.",
"Gagne un incroyable 10 000 000 de points en un niveau.>";

public static var time1:Array = [
"Forest Time Trial", "Bosque Contrarreloj", "Contra o Relógio: Floresta", "Wald-Zeitrennen", "Contre-la-montre: forêt"];
public static var time1Desc:Array = [
"Beat level 1-3, including all bonus waves, in 2:00 or less.",
"Vence el nivel 1-3, incluyendo todas las rondas extra, en 2:00 o menos.",
"Derrote o nível 1-3, incluindo todas as levas extras, em menos de 2:00 minutos.",
"Schaffe das Level 1-3 mit allen Bonuswellen innerhalb von 2:00 Minuten oder weniger.",
"Bats le niveau 1-3 et toutes ses vagues bonus en 2:00 minutes ou moins.>";

public static var time2:Array = [
"Glacier Time Trial", "Glaciar Contrarreloj", "Contra o Relógio: Geleira", "Gletscher-Zeitrennen", "Contre-la-montre: Glacier"];
public static var time2Desc:Array = [
"Beat level 4-2, including all bonus waves, in 3:00 or less.",
"Vence el nivel 4-2, incluyendo todas las rondas extra, en 3:00 o menos.",
"Derrote o nível 4-2, incluindo todas as levas extras, em menos de 3:00 minutos.",
"Schaffe das Level 4-2 mit allen Bonuswellen innerhalb von 3:00 Minuten oder weniger.",
"Bats le niveau 4-2 et toutes ses vagues bonus en 3:00 minutes ou moins.>";

public static var time3:Array = [
"Jungle Time Trial", "Jungla Contrarreloj", "Contra o Relógio: Selva", "Dschungel-Zeitrennen", "Contre-la-montre: Jungle"];
public static var time3Desc:Array = [
"Beat level 5-2, including all bonus waves, in 2:30 or less.",
"Vence el nivel 5-2, incluyendo todas las rondas extra, en 2:30 o menos.",
"Derrote o nível 5-2, incluindo todas as levas extras, em menos de 2:30 minutos.",
"Schaffe das Level 5-2 mit allen Bonuswellen in 2:30 Minuten oder weniger.",
"Bats le niveau 5-2 et toutes ses vagues bonus en 2:30 minutes ou moins.>";

public static var time4:Array = [
"Volcano Time Trial", "Volcán Contrarreloj", "Contra o Relógio: Vulcão", "Vulkan-Zeitrennen", "Contre-la-montre: Volcan"];
public static var time4Desc:Array = [
"Beat level 6-3, including all bonus waves, in 2:30 or less.",
"Vence el nivel 6-3, incluyendo todas las rondas extra, en 2:30 o menos.",
"Derrote o nível 6-3, incluindo todas as levas extras, em menos de 2:30 minutos.",
"Schaffe das Level 6-3 mit allen Bonuswellen in 2:30 Minuten oder weniger.",
"Bats le niveau 6-3 et toutes ses vagues bonus en 2:30 minutes ou moins.>";

public static var time5:Array = [
"Sky Time Trial", "Cielo Contrarreloj", "Contra o Relógio: Céu", "Himmlisches Zeitrennen", "Contre-la-montre: Cieux"];
public static var time5Desc:Array = [
"Beat level 9-4, including all bonus waves, in 3:00 or less.",
"Vence el nivel 9-4, incluyendo todas las rondas extra, en 3:00 o menos.",

```

```

"Derrote o nível 9-4, incluindo todas as levadas extras, em menos de 3:00 minutos.",
"Schaffe das Level 9-4 mit allen Bonuswellen in 3:00 Minuten oder weniger.",
"Bats le niveau 9-4 et toutes ses vagues bonus en 3:00 minutes ou moins.>";

public static var time6:Array = [
"Space Time Trial", "Espacio Contrarreloj", "Contra o Relógio: Espaço", "Weltall-Zeitrennen", "Contre-la-montre:
Espace"];
public static var time6Desc:Array = [
"Beat level 10-1, including all bonus waves, in 2:30 or less.",
"Vence el nivel 10-1, incluyendo todas las rondas extra, en 2:30 o menos.",
"Derrote o nível 10-1, incluindo todas as levadas extras, em menos de 2:30 minutos.",
"Schaffe das Level 10-1 mit allen Bonuswellen in 2:30 Minuten oder weniger.",
"Bats le niveau 10-1 et toutes ses vagues bonus en 2:30 minutes ou moins.>";

public static var wavel:Array = [
"Razorleaf Storm", "Tormenta de Hojas Navaja", "Tempestade de Folhas", "Rasierblatt-Sturm", "Tempête de
Tranch'Herbe"];
public static var wavelDesc:Array = [
"Get a \"Perfect\" in the 13th wave of level 1-4.",
"Consigue un \"Perfecto\" en la 13.ª ronda del nivel 1-4.",
"Consiga um \"Perfeito\" na 13ª leva do nível 1-4.",
"Erreiche ein \"Perfekt\" in der 13ten Welle im Level 1-4.",
"Reçois un \"Parfait\" lors de la 13è vague du niveau 1-4.>";

public static var wave2:Array = [
"Bubble Blast", "Estallido de Burbujas", "Explosão Bolha", "Blubbstrahl", "Bulles d'O"];
public static var wave2Desc:Array = [
"Get a \"Perfect\" in the 13th wave of level 2-3.",
"Consigue un \"Perfecto\" en la 13.ª ronda del nivel 2-3.",
"Consiga um \"Perfeito\" na 13ª leva do nível 2-3.",
"Erreiche ein \"Perfekt\" in der 13ten Welle im Level 2-3.",
"Reçois un \"Parfait\" lors de la 13è vague du niveau 2-3.>";

public static var wave3:Array = [
"Ruby Rain", "Lluvia Rubí", "Chuva Rubi", "Rubinregen", "Pluie de rubis"];
public static var wave3Desc:Array = [
"Get a \"Perfect\" in the 13th wave of level 3-4.",
"Consigue un \"Perfecto\" en la 13.ª ronda del nivel 3-4.",
"Consiga um \"Perfeito\" na 13ª leva do nível 3-4.",
"Erreiche ein \"Perfekt\" in der 13ten Welle im Level 3-4.",
"Reçois un \"Parfait\" lors de la 13è vague du niveau 3-4.>";

public static var wave4:Array = [
"Diamond Dust", "Polvo de Diamante", "Pó de Diamante", "Diamantenstaub", "Poussière de diamant"];
public static var wave4Desc:Array = [
"Get a \"Perfect\" in the 13th wave of level 4-4.",
"Consigue un \"Perfecto\" en la 13.ª ronda del nivel 4-4.",
"Consiga um \"Perfeito\" na 13ª leva do nível 4-4.",
"Erreiche ein \"Perfekt\" in der 13ten Welle im Level 4-4.",
"Reçois un \"Parfait\" lors de la 13è vague du niveau 4-4.>";

public static var wave5:Array = [
"Lilypad Spin", "Giro de Lirios", "Giro de Lírios", "Seerosenstrudel", "Tour de nénuphar"];
public static var wave5Desc:Array = [
"Get a \"Perfect\" in the 13th wave of level 5-1.",
"Consigue un \"Perfecto\" en la 13.ª ronda del nivel 5-1.",
"Consiga um \"Perfeito\" na 13ª leva do nível 5-1.",
"Erreiche ein \"Perfekt\" in der 13ten Welle im Level 5-1.",
"Reçois un \"Parfait\" lors de la 13è vague du niveau 5-1.>";

public static var wave6:Array = [
"Monoliths Of Power", "Monolitos de Poder", "Monolitos do Poder", "Monolithe der Macht", "Monolithes de
puissance"];
public static var wave6Desc:Array = [
"Get a \"Perfect\" in the 13th wave of level 6-4.",
"Consigue un \"Perfecto\" en la 13ª ronda del nivel 6-4.",
"Consiga um \"Perfeito\" na 13ª leva do nível 6-4.",
"Erreiche ein \"Perfekt\" in der 13ten Welle im Level 6-4.",
"Reçois un \"Parfait\" lors de la 13è vague du niveau 6-4.>";

public static var wave7:Array = [
"Destroying Drones", "Drones Destructores", "Destruindo Drones", "Drohnenmassaker", "Destructeurs de drones"];
public static var wave7Desc:Array = [
"Get a \"Perfect\" in the 13th wave of level 7-1.",
"Consigue un \"Perfecto\" en la 13.ª ronda del nivel 7-1.",
"Consiga um \"Perfeito\" na 13ª leva do nível 7-1.",
"Erreiche ein \"Perfekt\" in der 13ten Welle im Level 7-1.",
"Reçois un \"Parfait\" lors de la 13è vague du niveau 7-1.>";

```

```

public static var wave8:Array = [
"Autumn Breeze", "Brisa Otoñal", "Briza de Outono", "Herbstbrise", "Brise d'automne"];
public static var wave8Desc:Array = [
"Get a \"Perfect\" in the 13th wave of level 8-1.",
"Consigne un \"Perfecto\" en la 13.ª ronda del nivel 8-1.",
"Consiga um \"Perfeito\" na 13ª leva do nível 8-1.",
"Erreiche ein \"Perfekt\" in der 13ten Welle im Level 8-1.",
"Reçois un \"Parfait\" lors de la 13è vague du niveau 8-1.];

public static var wave9:Array = [
"Golden Golem", "Golem Dorado", "Golem Dourado", "Goldener Golem", "Golem doré"];
public static var wave9Desc:Array = [
"Get a \"Perfect\" in the 13th wave of level 9-4.",
"Consigne un \"Perfecto\" en la 13.ª ronda del nivel 9-4.",
"Consiga um \"Perfeito\" na 13ª leva do nível 9-4.",
"Erreiche ein \"Perfekt\" in der 13ten Welle im Level 9-4.",
"Reçois un \"Parfait\" lors de la 13è vague du niveau 9-4.];

public static var wave10:Array = [
"Splitting Asteroids", "Multiasteroides", "Partindo Asteróides", "Asteroidenspalter", "Astéroïdes
multiplicateurs"];
public static var wave10Desc:Array = [
"Get a \"Perfect\" in the 13th wave of level 10-2.",
"Consigne un \"Perfecto\" en la 13.ª ronda del nivel 10-2.",
"Consiga um \"Perfeito\" na 13ª leva do nível 10-2.",
"Erreiche ein \"Perfekt\" in der 13ten Welle im Level 10-2.",
"Reçois un \"Parfait\" lors de la 13è vague du niveau 10-2.];

public static var mattM:Array = [
"The Pirate Knight", "El Caballero Pirata", "O Cavaleiro Pirata", "Der Piratenritter", "Le chevalier pirate"];
public static var mattMDesc:Array = [
"Pick up £7,000 in total with Matt.",
"Obtén con Matt un total de £7.000.",
"Pegue £7.000 no total com Matt.",
"Samme als Matt insgesamt £7.000.",
"Ramasse 7 000£ au total avec Matt.];

public static var natalieM:Array = [
"The Magical Girl", "La Chica Mágica", "A Garota Mágica", "Das magische Mädchen", "La fille magique"];
public static var natalieMDesc:Array = [
"Graze 2,000 enemy bullets in total with Natalie.",
"Roza con Natalie un total de 2.000 balas enemigas.",
" Raspe em 2.000 tiros inimigos com Natalie.",
"Streife als Natalie insgesamt 2.000 Geschosse.",
"Frôle 2 000 tirs ennemis au total avec Natalie.];

public static var lanceM:Array = [
"The Ace Pilot", "El Piloto As", "O Piloto Ventura", "Das Pilotenass", "L'as"];
public static var lanceMDesc:Array = [
"Defeat 1,337 enemies in total with Lance.",
"Derrota con Lance a un total de 1.337 enemigos.",
"Derrote 1,337 inimigos no total com Lance.",
"Besiege als Lance insgesamt 1.337 Gegner.",
"Bats 1 337 ennemis au total avec Lance.];

public static var annaM:Array = [
"The Nature Girl", "La Chica Naturaleza", "A Garota da Natureza", "Das Naturkind", "L'amie de la nature"];
public static var annaMDesc:Array = [
"Collect 77 diamonds in total with Anna.",
"Consigne con Anna un total de 77 diamantes.",
"Colete 77 diamantes no total com Anna.",
"Samme als Anna insgesamt 77 Diamanten.",
"Ramasse 77 diamants au total avec Anna"];

public static var nolegsM:Array = [
"The Cat", "El Gato", "O Gato", "Die Katze", "Le chat"];
public static var nolegsMDesc:Array = [
"Get a triple-star rank 3 times with NoLegs.",
"Consigne tres veces un rango triple estrella con SinPatas.",
"Consiga um rank de 3 estrelas 3 vezes com SemPés.",
"Erhalte drei Mal einen Drei-Stern-Rang als NoLegs.",
"Reçois un rang trois étoiles 3 fois avec Nolegs.];

public static var slimebunnyM:Array = [
"The Slime Bunny", "El Conejo de Baba", "A Coelho de Gosma", "Das Schleimhäschen", "Le Lapin Gluant"];
public static var slimebunnyMDesc:Array = [
"Beat any 8 levels with Slime Bunny.",

```

```

"Vence 8 niveles con Conejo de Baba.",
"Complete 8 níveis com o Coelho de Gosma.",
"SchlieÙe 8 Level als Schleimhäschen ab.",
"Bats 8 niveaux avec Lapin Gluant."];

public static var drynolegsM:Array = [
"The Dead Cat", "El Gato Muerto", "O Gato Morto", "Die tote Katze", "Le chat mort"];
public static var drynolegsMDesc:Array = [
"Get a score of at least 6,666,666 points in any level with Dry NoLegs.",
"Consigue una puntuación de al menos 6.666.666 en cualquier nivel con SinPatas Seco.",
"Consiga uma pontuação de pelo menos 6,666,666 pontos em qualquer nível com SemPés Morto.",
"Erreiche 6.666.666 Punkte in einem Level als Knochen-NoLegs.",
"Gagne au moins 6 666 666 points en un niveau avec Nolegs Skelet."];

public static var phyrnnaM:Array = [
"The Musical Girl", "La Chica Musical", "A Garota Musical", "Das musikalische Mädchen", "La musicienne"];
public static var phyrnnaMDesc:Array = [
"Defeat any 3 bosses with Phyrnna.",
"Derrota a 3 jefes con Phyrnna.",
"Derrote 3 chefões com Phyrnna.",
"Besiege drei Bosse als Phyrnna.",
"Bats 3 boss avec Phyrnna."];

public static var kill10k:Array = [
"Mass Extinction", "Extinción en Masa", "Extinção em Massa", "Massensterben", "Extinction massive"];
public static var kill10kDesc:Array = [
"Defeat 10,000 foes in total.",
"Derrota a un total de 10.000 enemigos.",
"Derrote 10.000 inimigos no total.",
"Besiege insgesamt 10.000 Feinde.",
"Bats 10 000 ennemis au total."];

public static var coinslm:Array = [
"Raining Coins", "Lluvia de Monedas", "Chovendo Moedas", "Geldregen", "Pluie d'argent"];
public static var coinslmDesc:Array = [
"Collect £100,000 from enemies in total.",
"Consigue un total de £100.000 de tus enemigos.",
"Colete um total de £100.000 de inimigos.",
"Sammlle von Gegnern insgesamt £100.000.",
"Ramasse 100 000£ venant d'ennemis au total."];

public static var friends1:Array = [
"Strength In Numbers", "Fuerza en Números", "Força em Números", "Stärke durch Menge", "L'union fait la force"];
public static var friends1Desc:Array = [
"Beat any boss with 2 or more players. Should be a breeze, right?",
"Vence a cualquier jefe con 2 o más jugadores. Debería ser un paseo, ¿verdad?",
"Vença qualquer chefão com 2 ou mais jogadores. Deve ser moleza, certo?",
"Besiege einen Boss mit zwei oder mehr Spielern. Sollte ein Kinderspiel sein, oder?",
"Bats un boss avec 2 joueurs ou plus. Ça devrait être facile, n'est-ce pas?"];

public static var friends2:Array = [
"Best Buds", "Mejores Amigos", "Melhores Amigos", "Beste Kumpel", "Meilleurs potes"];
public static var friends2Desc:Array = [
"Beat any 5 levels with 2 or more players. Friends are the best!",
"Vence 5 niveles con 2 o más jugadores. ¡Los amigos son lo mejor!",
"Vença 5 níveis com 2 ou mais jogadores. Amigos são os melhores!",
"Schaffe 5 Level mit zwei oder mehr Spielern. Freunde sind das Beste!",
"Bats 5 niveaux avec 2 joueurs ou plus. Rien ne vaut des amis!"];

public static var slimes:Array = [
"Easily Distracted", "Distraído Fácilmente", "Facilmente Distraído", "Leicht ablenkbar", "Facilement distrait"];
public static var slimesDesc:Array = [
"Squish 100 slimes on the starting screen.",
"Aplasta 100 babas en la pantalla de inicio.",
"Aperte 100 gosmas na tela inicial.",
"Zermatsche 100 Schleime im Startbildschirm.",
"Écrase 100 gluants sur l'écran de départ."];

public static var bosses1:Array = [
"Boss Slayer", "Asesino de Jefes", "Mata-Chefões", "Bossjäger", "Pourfendeur de Boss"];
public static var bosses1Desc:Array = [
"Defeat all 10 world bosses on Hard difficulty, with at least a B rank for each.",
"Derrota a los 10 jefes de mundo en dificultad Difícil, con al menos rango B en cada uno.",
"Derrote todos os 10 chefões do mundo na dificuldade Difícil, com pelo menos rank B em cada um.",
"Besiege alle 10 Weltbosse auf der Schwierigkeitsstufe Schwer und erhalte bei jedem mindestens einen B-Rang.",
"Bats les 10 boss de monde en difficulté Difficile, en recevant au moins le rang B pour chacun."];

public static var bosses2:Array = [

```

```

"Heavenly Hero", "Héroce Celestial", "Herói Celestial", "Himmlischer Held", "Héros Divin"];
public static var bosses2Desc:Array = [
"Defeat all 10 world bosses on Heavenly difficulty, with at least a B rank for each.",
"Derrota a los 10 jefes de mundo en dificultad Celestial, con al menos rango B en cada uno.",
"Derrote todos os 10 chefões do mundo na dificuldade Celestial, com pelo menos rank B em cada um.",
"Besiege alle 10 Weltbosse auf der Schwierigkeitsstufe Himmlisch und erhalte bei jedem mindestens einen B-Rang.",
"Bats les 10 boss de monde en difficulté Divine, en recevant au moins le rang B pour chacun."];

public static var bosses3:Array = [
"Boss Slayer Deluxe", "Asesino de Jefes de Lujo", "Mata-Chefões de Luxo", "Bossjäger Deluxe", "Pourfendeur de boss deluxe"];
public static var bosses3Desc:Array = [
"Defeat all 9 bonus bosses on Hard difficulty, with at least a B rank for each.",
"Derrota a los 9 jefes extra en dificultad Difícil, con al menos rango B en cada uno.",
"Derrote todos os 9 chefões extras na dificuldade Difícil, com pelo menos rank B em cada um.",
"Besiege alle 9 Bonusbosse auf der Schwierigkeitsstufe Schwer und erhalte bei jedem mindestens einen B-Rang.",
"Bats les 9 boss bonus en difficulté Difficile, en recevant au moins le rang B pour chacun."];

public static var bosses4:Array = [
"Heavenly Hero Deluxe", "Héroce Celestial de Lujo", "Herói Celestial de Luxo", "Himmlischer Held Deluxe", "Héros Divin Deluxe"];
public static var bosses4Desc:Array = [
"Defeat all 9 bonus bosses on Heavenly difficulty, with at least a B rank for each.",
"Derrota a los 9 jefes extra en dificultad Celestial, con al menos rango B en cada uno.",
"Derrote todos os 9 chefões extras na dificuldade Celestial, com pelo menos rank B em cada um.",
"Besiege alle 9 Bonusbosse auf der Schwierigkeitsstufe Himmlisch und erhalte bei jedem mindestens einen B-Rang.",
"Bats les 10 boss bonus en difficulté Divine, en recevant au moins le rang B pour chacun."];

public static var noScore:Array = [
"Overpowered Player", "Jugador Sobrepotenciado", "Jogador Roubado", "Überstarker Spieler", "Joueur OP"];
public static var noScoreDesc:Array = [
"Go mad with cheats and reduce your final score multiplier to zero.",
"Vuélvete loco con los trucos y reduce tu multiplicador de puntuación final a cero.",
"Fique louco com as trapaças e reduza seu multiplicador de placar final para zero.",
"Lass die Sau raus und reduziere deinen finalen Punktemultiplikator durch Cheats auf Null.",
"Deviens fou de cheats et réduis ton multiplicateur de score final à zéro."];

public static var handicaps1:Array = [
"Fast Foes", "Enemigos Rápidos", "Inimigos Rápidos", "Schnelle Feinde", "Ennemis rapides"];
public static var handicaps1Desc:Array = [
"Beat any level with the game sped up by 30%. Use handicaps!",
"Vence cualquier nivel con el juego acelerado en un 30%. ¡Usa desventajas!",
"Termine qualquer nível com o jogo acelerado em 30%. Use desvantagens!",
"Schaffe irgendein Level, während deine Feinde 30% schneller sind. Benutze Handicaps!",
"Termine un niveau accéléré de 30%. Utilise des handicaps!"];

public static var handicaps2:Array = [
"Weak Players", "Jugadores Débiles", "Jogadores Fracos", "Schwache Spieler", "Joueurs faibles"];
public static var handicaps2Desc:Array = [
"Beat any level with your attack reduced by 30%, and with bullet clearing disabled. Use handicaps!",
"Vence cualquier nivel con tu ataque reducido en un 30%, y sin despejo de balas activado. ¡Usa desventajas!",
"Termine qualquer nível com seu ataque reduzido em 30%, e com despacho de balas desativado. Use desvantagens!",
"Schaffe irgendein Level, während deine Angriffe 30% schwächer sind und Kugelräumung deaktiviert ist. Benutze Handicaps!",
"Termine un niveau avec ton attaque diminuée de 30%, et en désactivant l'élimination des tirs. Utilise des handicaps!"];

public static var world1M:Array = [
"Forest Clear", "Bosque Despejado", "Floresta Limpa", "Wald Erledigt", "Forêt terminée"];
public static var world1MDesc:Array = [
"Tear down the bushy fortress and complete world 1.",
"Desmantela la tupida fortaleza y completa el mundo 1.",
"Destrua a fortaleza de arbustos e complete o mundo 1.",
"Reiße die buschige Festung nieder und schließe Welt 1 ab.",
"Démolis la forteresse de buissons et termine le monde 1."];

public static var world2M:Array = [
"Beach Clear", "Playa Despejada", "Praia Limpa", "Strand Erledigt", "Plage terminée"];
public static var world2MDesc:Array = [
"Rescue the beached sea creature and complete world 2.",
"Rescata la criatura de mar encallada y completa el mundo 2.",
"Resgate a criatura do mar encalhada e complete o mundo 2.",
"Rette die gestrandete Seekreatur und schließe Welt 2 ab.",
"Sauve la créature marine échouée et termine le monde 2."];

public static var world3M:Array = [
"Desert Clear", "Desierto Despejado", "Deserto Limpo", "Wüste Erledigt", "Désert terminé"];
public static var world3MDesc:Array = [

```

"Vandalize an ancient machine and complete world 3.",
"Vandaliza una máquina antigua y completa el mundo 3.",
"Vandalize uma máquina antiga e complete o mundo 3.",
"Verwüste eine uralte Maschine und schließe Welt 3 ab.",
"Vandalise une machine antique et termine le monde 3."];

```
public static var world4M:Array = [  
"Glacier Clear", "Glaciar Despejado", "Geleira Limpa", "Gletscher Erledigt", "Glacier terminé"];  
public static var world4MDesc:Array = [  
"Smash the warrior of ice and complete world 4.",  
"Aplasta al guerrero de hielo y completa el mundo 4.",  
"Esmague o guerreiro de gelo e complete o mundo 4.",  
"Zerschmettere den Eiskrieger und schließe Welt 4 ab.",  
"Détruis le guerrier de glace et termine le monde 4."];
```

```
public static var world5M:Array = [  
"Jungle Clear", "Jungla Despejada", "Selva Limpa", "Dschungel Erledigt", "Jungle terminée"];  
public static var world5MDesc:Array = [  
"Eradicate the queen of pests and complete world 5.",  
"Destruye a la reina de las plagas y completa el mundo 5.",  
"Erradique a rainha das pragas e complete o mundo 5.",  
"Lösche die Königin der Ungeziefer aus und schließe Welt 5 ab.",  
"Éradique la reine des insectes et termine le monde 5."];
```

```
public static var world6M:Array = [  
"Volcano Clear", "Volcán Despejado", "Vulcão Limpo", "Vulkan Erledigt", "Volcan terminé"];  
public static var world6MDesc:Array = [  
"Burst the giant eyeball and complete world 6.",  
"Estalla el globo ocular gigante y completa el mundo 6.",  
"Exploda o gigante globo ocular e complete o mundo 6.",  
"Lass das riesige Auge zerplatzen und schließe Welt 6 ab.",  
"Explose l'oeil géant et termine le monde 6."];
```

```
public static var world7M:Array = [  
"Armory Clear", "Armería Despejada", "Arsenal Limpo", "Rüstkammer Erledigt", "Arsenal terminé"];  
public static var world7MDesc:Array = [  
"Nuke the iron behemoth and complete world 7.",  
"Destruye al gigante de hierro y completa el mundo 7.",  
"Desintegre o gigante de ferro e complete o mundo 7.",  
"Atomisiere den eisernen Giganten und schließe Welt 7 ab.",  
"Atomise le béhémoth de métal et termine le monde 7."];
```

```
public static var world8M:Array = [  
"Graveyard Clear", "Cementerio Despejado", "Cemitério Limpo", "Friedhof Erledigt", "Cimetière terminé"];  
public static var world8MDesc:Array = [  
"Vanquish the beast of nightmares and complete world 8.",  
"Vence a la bestia de las pesadillas y completa el mundo 8.",  
"Vença a besta dos pesadelos e complete o mundo 8.",  
"Vernichte das albtraumhafte Biest und schließe Welt 8 ab.",  
"Vaincs la bête cauchemardesque et termine le monde 8."];
```

```
public static var world9M:Array = [  
"Sky Clear", "Cielo Despejado", "Céu Limpo", "Himmel Erledigt", "Cieux terminés"];  
public static var world9MDesc:Array = [  
"Shoot down the guardian of heaven and complete world 9.",  
"Derriba al guardián del cielo y completa el mundo 9.",  
"Derrube o guardião do Céu e complete o mundo 9.",  
"Schieße den Wächter des Himmels ab und schließe Welt 9 ab.",  
"Descends le gardien céleste et termine le monde 9."];
```

```
public static var world10M:Array = [  
"Space Clear", "Espacio Despejado", "Espaço Limpo", "Weltraum Erledigt", "Espace terminé"];  
public static var world10MDesc:Array = [  
"Destroy the ultimate monstrosity and complete world 10.",  
"Destruye a la monstruosidad final y completa el mundo 10.",  
"Destrua a monstruosidade final e complete o mundo 10.",  
"Zerstöre die ultimative Monstrosität und schließe Welt 10 ab.",  
"Détruis l'ultime monstruosité et termine le monde 10."];
```

//CONTROL OPTIONS////////////////////////////////////
////////////////////////////////////

```
public static var mouseControls:Array = [  
"Mouse Controls", "Controles de Ratón", "Contrôle de Mouse", "Maussteuerung", "Contrôles souris"];  
public static var mouseControlsDesc:Array = [  
"Control your character with the mouse, or a mix of the mouse and keyboard.",
```

```
"Controla a tu personaje con el ratón, o una combinación de ratón y teclado.",  
"Controle seu personagem com o mouse, ou com uma combinação de mouse e teclado.",  
"Steuere deine Figur mit der Maus oder mit Maus und Tastatur.",  
"Contrôle ton personnage avec la souris, ou une combinaison de la souris et du clavier."];
```

```
public static var keyboardControls:Array = [  
"Keyboard Controls", "Controles de Teclado", "Controles de Teclado", "Tastatursteuerung", "Contrôles clavier"];  
public static var keyboardControlsDesc:Array = [  
"Control your character with the keyboard.",  
"Controla a tu personaje con el teclado.",  
"Controle seu personagem com o teclado.",  
"Steuere deine Figur mit der Tastatur.",  
"Contrôle ton personnage avec le clavier."];
```

```
public static var controllerControls:Array = [  
"Controller Controls", "Controles de Controlador", "Controles de Joystick", "Controllersteuerung", "Contrôles manette"];
```

```
public static var controllerControlsDesc:Array = [  
"Control your character with an Xbox controller or other type of controller.",  
"Controla a tu personaje con un controlador de Xbox, o de algún otro tipo.",  
"Controle seu personagem com um controle de Xbox ou com algum outro tipo de controle.",  
"Steuere deine Figur mit einem Xbox-Controller oder einer anderen Art von Controller.",  
"Contrôle ton personnage avec une manette Xbox ou un autre type de manette."];
```