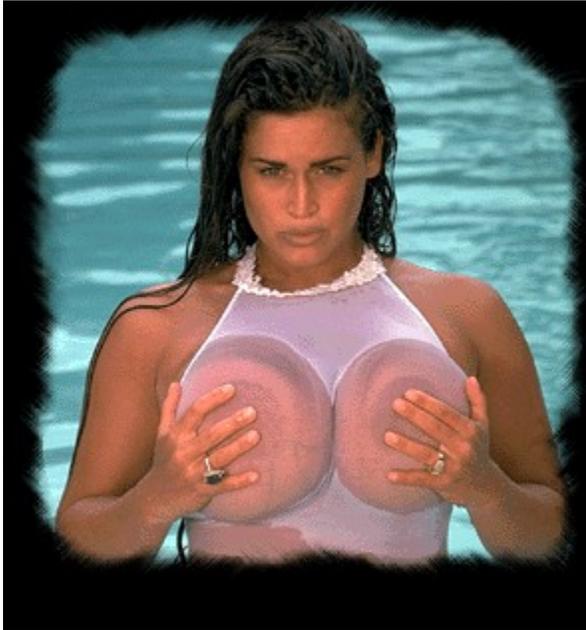


Willkommen zu »Balls And More«



Wenn Sie noch mehr als diese Dame sehen möchten, kein Problem. Sie müssen eigentlich nur die Bilder aufdecken...

Dieses Spiel enthält 100 hochauflösende Fotos von recht üppig bestückten Damen, die alles zeigen, was sie so anzubieten haben. Und glauben Sie mir: Es ist nicht wenig...

Wenn Sie jetzt allerdings glauben, Sie müssen nur das Programm starten und schon kriegen Sie alle 100 Bilder der Reihe nach präsentiert, kann ich nur sagen: Irrtum! Dies ist ein Knobelspiel. Wenn Sie die Bilder freischaufeln möchten, müssen Sie zuvor erst mal die Knobelaufgabe lösen. Viel Spaß.

In dieser Hilfe-Datei stehen die nachfolgenden Themen zur Verfügung:

Vorbemerkungen

Alles Ergänzende zu diesem Spiel, wozu die anderen Themen nicht vorgesehen sind.

Rechtliche Hinweise

Bitte auch lesen. Das erspart unnötige Komplikationen.

Spielregeln

So wird dieses Spiel gespielt.

Die Programmoberfläche im Überblick

Sämtliche Programmfunktionen als Kurzreferenz zum schnellen Anklicken.

Technische Hinweise

Alles zu den Systemeinschränkungen und wie man dieses Programm wieder von der Festplatte fegt.

Meine Adresse

Wenn Sie noch weitere Fragen oder Hinweise loswerden möchten, erfahren Sie hier, wie Sie mich erreichen können.

Vorbemerkungen

Mögen Sie Knobelspiele? Wenn ja, prima. »Balls And More« ist ein Knobelspiel. Hinzu kommt hier allerdings noch ein kleines Bonbon: Von Runde zu Runde kobeln Sie ein heißes Foto frei. 100 davon stehen zur Verfügung. Die Fotos werden dabei nicht etwa der Reihe nach angezeigt, sondern zufällig ausgewählt.

Ich hoffe, dieses Spiel gefällt Ihnen und würde mich freuen, wenn Sie Ihre Meinung dazu kundtun würden. Weitere Erotik-Spiele, sowie Knobelspiele sind geplant und nicht trägt mehr dazu bei, Ihren Wünschen gerecht zu werden, als Ihre Meinung und Ihre Verbesserungsvorschläge.

Auch (konstruktive!!!) Kritiken werden gerne entgegengenommen. Wenn Sie also mit mir Verbindung aufnehmen möchten, hier der Link zu meiner [Adresse](#)

Danksagungen:

Im Rahmen meiner Arbeit bin ich einigen Leuten zu Dank verpflichtet. Es ist daher nur fair, wenn diese an geeigneter Stelle kurz erwähnt werden (Reihenfolge beliebig):

Carsten Scheibe (Redaktionsbüro Typemania):

Danke für's Promoten meiner Spiele, für die coole Zusammenarbeit, für all die wertvollen Tips und Hinweise und vor allem auch für die Bereitstellung des Bildmaterials für dieses Spiel.

Willy Dombrink:

Danke für das Testen meiner Programme (aber nicht für das Herummeckern wegen den Holztexturen), für die wertvollen Tips und Ideen und für's herumsurfen im Internet, wenn ich wieder mal eine bestimmte Programmroutine suche.

Sabine Scheffer:

Okay, Sabine. Ich weiß, daß Du mir dieses Programm rechts und links um die Ohren hauen wirst. Trotzdem: Danke für die moralische Unterstützung und für das komödiantische Talent.

Helge Hoffmann (HSL Musik- und Computertechnik Aschaffenburg):

Danke für all die technische und moralische Unterstützung. Danke für Spielideen und schräge Witze und danke für's Promoten meiner Programme.

Jürgen F. Reinke:

Danke für die moralische Unterstützung und für die Hilfestellung beim Aufbau meiner Homepage (Der Mensch kann das nämlich. Und wie!).

Alle Anwender, die sich bei mir registrieren ließen:

Danke für das Vertrauen und die Fairness. Danke auch, daß Sie mit Ihrer Registrierung das Shareware-Prinzip unterstützen. Ebenfalls vielen Dank für Vorschläge, Hinweise und Spielideen. Mein besonderer Dank gilt auch allen Stammkunden, die immer wieder Spiele von mir registrieren lassen.

Meine Familie:

Danke für die moralische Unterstützung.

Alle, die ich bisher vergessen habe:

Sorry Leute, ist keine Absicht. Was immer es war, es ist irgendwo vermerkt.

Sonja:

Für alles (Du weißt schon wofür...)

Rechtliche Hinweise:

Bei diesem Spiel handelt es sich bereits um eine lizenzierte Vollversion. Dementsprechend gelten die folgenden Bestimmungen:

Diese Software darf nicht kopiert und weitergegeben werden, sei es gegen Gebühr oder kostenfrei.

Diese Software wurde vor deren Veröffentlichung ausgiebig getestet und von allen Fehlern, die bekannt wurden bereinigt. Dennoch kann keine hundertprozentige Fehlerfreiheit garantiert werden. Ebenso wenig kann gewährleistet werden, daß diese Software auf allen erdenklichen Systemen gleichermaßen läuft.

Sie nutzen daher dieses Programm auf eigene Gefahr. Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für eventuelle Schäden oder Datenverluste, die aus der Nutzung dieser Software resultieren.

Zusätzlicher Hinweis:

Das Bildmaterial, welches diesem Programm beigelegt wurde, ist außerdem durch Rechte Dritter geschützt. Der Erwerb dieser Software berechtigt daher keineswegs zur freien Weiternutzung der vorhandenen Bilder. Hierzu ist das ausdrückliche Einverständnis der jeweiligen Rechtsinhaber einzuholen. Informationen hierzu können beim Programmautor erfragt werden.

Spielregeln

Ist ganz einfach:

Sie haben ein Raster von 10 mal 10 Feldern. Beginnen Sie mit einem beliebigen Feld und legen Sie dort eine Kugel ab, indem Sie dieses Feld einfach anklicken.

Ihr Computer merkt sich dieses Feld und besteht drauf, daß die nächste Kugel in ein horizontal oder vertikal direkt benachbartes Feld abgelegt wird. Auch die jeweils nächsten Kugeln sind so abzulegen. Also immer in eines der Nachbarfelder. Und das geht so lange weiter, bis alle Felder belegt sind oder bis Sie sich in eine Sackgasse manövriert haben. Noch ist das Ganze ja recht simpel. Sie bräuchten dann ja nur in einem Eckfeld zu beginnen und das ganze Raster dann mäanderförmig abzuklappern. Wenn da nicht dieser Ätsch-Effekt wäre:

Das Programm belegt nämlich schon von sich aus einige Felder (je nach Schwierigkeitsgrad 5, 10 oder 20 Felder). Um diese Felder müssen Sie sich herummogeln. Und das kann ganz schön knifflig werden.

Die Felder werden willkürlich belegt. Dabei kann es auch schon mal passieren, daß das Rätsel gar nicht lösbar ist. Daher gibt es bereits für jedes aufgedeckte Feld Punkte. Aber richtig Bonuspunkte hagelt es erst, wenn das Rätsel komplett gelöst wurde. Dann wird auch das dahinter verborgene Bild vollständig freigegeben.

Und damit es nicht zu schwer wird und ich nicht mit den Honorarrechnungen Ihres Nervenarztes bombardiert werde, gibt es noch ein kleines Bonbon: Konkret handelt es sich um die drei fröhlichen Herren rechts unten im Programmfenster:



Das sind Ihre Joker. Pro Spielrunde stehen drei von denen zur Verfügung. Wenn Sie sich in eine Sackgasse manövriert haben, helfen Ihnen diese Jungs da wieder heraus. Klicken Sie einfach einen von denen an und anschließend können Sie an einem beliebigen Feld fortfahren. Nicht verbrauchte Joker werden Ihnen nach gewonnener Spielrunde übrigens mit jeweils 1000 Extrapunkten honoriert.

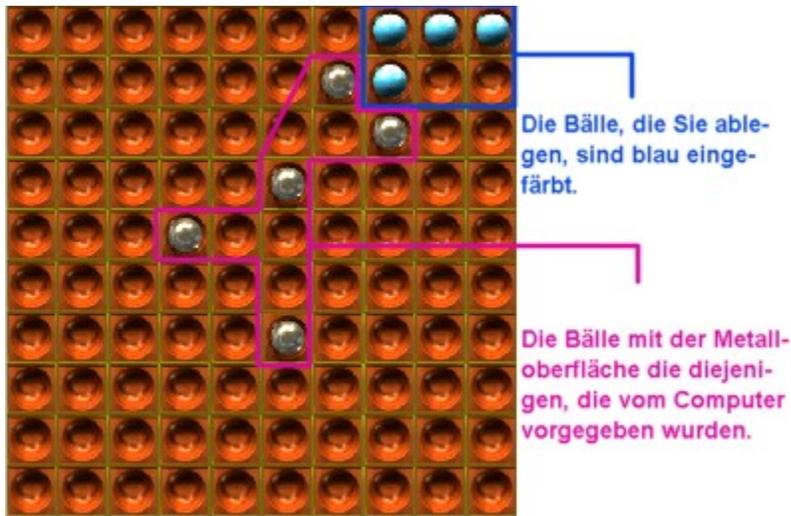
Doch nun zu den weiteren Details:

Ein neues Spiel beginnen Sie, indem Sie den Menüeintrag »Spiel|Neu« anwählen. Daraufhin passiert folgendes:

1. Der Computer sucht sich ein Bild aus dem Pool aus und versteckt es hinter das Spielfeld.
2. Um Ihnen einen kleinen Vorgeschmack zu geben, wird ein Thumbnail des versteckten Bildes im rechten Teil des Programmfensters angezeigt.



3. Die voreingestellte Anzahl an Bällen wird auf dem Raster verteilt. Dabei sind die vom Computer verteilten Bälle mit einer Metalloberfläche versehen, während die von Ihnen verteilten Bälle blau eingefärbt sind.



Nun liegt es an Ihnen:

Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten, wie das dahinter liegende Bild aufgedeckt wird.

Entsprechend macht es sich auch auf die Punktevergabe bemerkbar. 1. Möglichkeit: Nach jedem Zug

Das zuletzt belegte Feld bleibt zunächst noch verschlossen und zeigt sich mit dem abgelegten blauen Ball. Somit sehen Sie sofort, welches Feld Sie sich zuletzt vorgenommen haben. Alle anderen Felder werden dann sofort aufgedeckt. Also die Stufe für die ganz eiligen. Diese wird dann auch nicht mit Extrapunkten honoriert.

2. Möglichkeit: Nach jedem 5. Zug (voreingestellt):

Das Programm wartet so lange, bis fünf Felder belegt sind. Erst danach werden alle belegten und noch verdeckten Felder aufgedeckt. Lediglich der zuletzt abgelegte Ball bleibt Ihnen erhalten, damit Sie wissen, wo's weitergeht. Dafür gibt's dann schon mal ein paar Pünktchen extra. 3. Möglichkeit: Nach jedem 10. Zug:

Funktioniert analog zu der 2. Möglichkeit, jedoch mit dem Unterschied, daß erst alle 10 Züge die belegten Felder weggeräumt werden.

4. Möglichkeit: Nach gelöstem Rätsel:

Die ganz spannende Variante, aber auch diejenige, bei der Ihnen so einige der Damen durch die Lappen gehen werden. Erst wenn das Rätsel komplett gelöst wurde (und nur dann!!!) werden alle Felder entfernt und das dahinterliegende Bild entfaltet sich in seiner vollen Schönheit. Und: Es hagelt schlappe 10.000 Bonuspunkte.

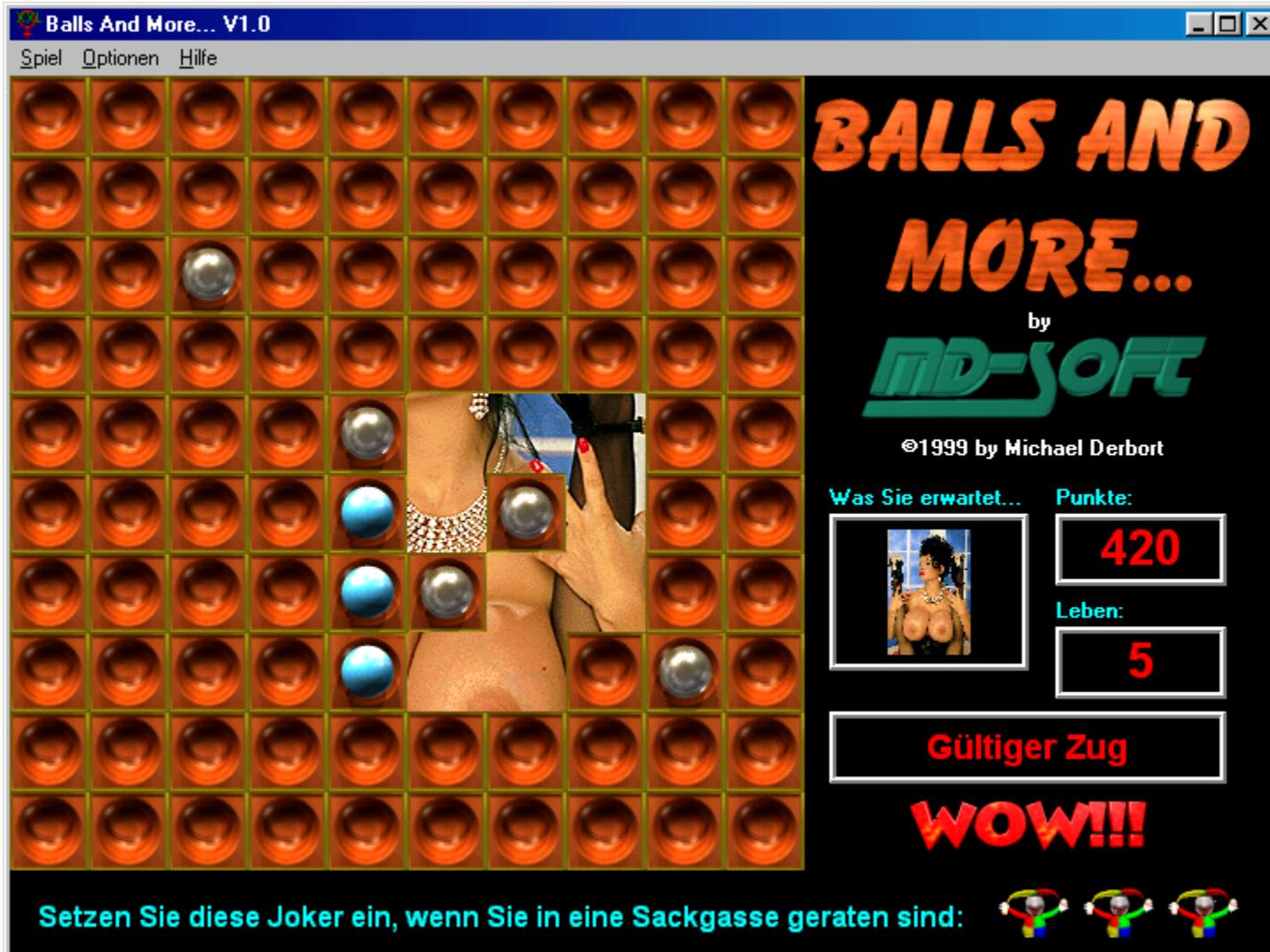
Die Bonuspunkte werden übrigens erst bei gelöstem Rätsel verteilt.

Wenn Sie ein Rätsel gelöst haben, erscheint im rechten Teil des Programmfensters eine Schaltfläche mit der Aufschrift »Wow!!!«. Das Programm wartet so lange, wie Sie das Bild betrachten möchten. Erst, wenn Sie diese Schaltfläche betätigen, verschwindet diese wieder und ein neues Rätsel wird generiert.

Wenn Sie es nicht schaffen, die Rätsel komplett zu lösen, d. h. wenn Sie in eine Sackgasse geraten sind und keine weiteren Joker mehr zur Verfügung stehen, verlieren Sie eines von fünf Leben. Haben Sie alle Leben aufgebraucht, ist auch das Spiel zu ende. Wenn Sie genug Punkte gesammelt haben, können Sie sich selbstverständlich in dem begehrten Highscore verewigen.

Die Programmoberfläche im Überblick

Die nachfolgende Abbildung ist mit sogenannten Hotspots versehen. Das sind maussensitive Bereiche (erkennbar an dem Hand-Cursor). Wenn Sie diese Bereiche anklicken, erhalten Sie eine Kurzbeschreibung zu der Bedeutung des betreffenden Programmelements.



Zeigt die erspielten Punkte an.

Zeigt an, wieviel Leben Ihnen noch zur Verfügung stehen.

Hier können Sie den aktuellen Spielstatus ablesen (Gültiger oder ungültiger Zug etc...)

Hier bekommen Sie einen (im wahrsten Sinnes des Wortes) kleinen Vergeschmack auf den Lohn Ihrer Bemühungen.

Diese Schaltfläche taucht nur dann auf, wenn Sie ein Rätsel komplett gelöst haben. Wenn Sie sich nämlich an dem Bild sattgesehen haben, können Sie diese Schaltfläche betätigen. Diese verschwindet daraufhin wieder und ein neues Rätsel wird generiert.

Das sind die vom Programm vorgegebenen Bälle.

So sind die von Ihnen abgelegten Bälle eingefärbt.

Hier können Sie diese Online-Hilfe sowie das Programminfo-Fenster aufrufen.

Neu

Neues Rätsel

Highscore anzeigen

Beenden

Beginnt ein neues Spiel. Ein eventuell laufendes Spiel wird nach einer Sicherheitsrückfrage abgebrochen.

Generiert nach einer Sicherheitsrückfrage unter Verlust eines Lebens ein neues Rätsel.

Zeigt den Highscore an (und nicht nur den...)

Beendet das Programm.

- Schwierigkeitsgrad ▶
- Aufdecken ▶
- ✓ Sound und Musik

Hier können Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Die Einträge des anhängigen Untermenüs sollten selbsterklärend sein.

Hier können Sie einstellen, in welchem Intervall die belegten Felder aufgedeckt werden sollen.

Wenn Sie die Soundeffekte nicht mögen, können Sie diese hier abstellen.

Diese Joker können Sie einsetzen, wenn Sie in eine Sackgasse geraten sind. Danach können Sie an einer beliebigen Stelle fortfahren.

Technische Hinweise:

Dieses Programm verlangt zwar keine Höchstleistungen von Ihrem System, aber einige Punkte sollten Sie beachten:

1. Bildschirmauflösung:

Dieses Spiel benötigt eine Bildschirmauflösung von mindestens 800 x 600 Pixeln. Bei niedrigerer Auflösung erhalten Sie eine Fehlermeldung und das Spiel startet nicht.

2. Farbtiefe:

Ihr System sollte mindestens auf High-Color eingestellt sein. Bei einer niedrigeren Einstellung kann das Spiel zwar gestartet werden, aber Farbverfälschungen sorgen für eine sehr undeutliche Darstellung.

3. Schriftgrad:

Bevor Sie dieses Spiel starten, achten Sie bitte darauf, daß der Schriftgrad Ihres Systems auf »Kleine Schriftarten« eingestellt ist. Eine abweichende Einstellung kann zu einer verzerrten Darstellung des Programmfensters führen.

4. Sound:

Es ist nicht unbedingt notwendig, eine Soundkarte zu besitzen, um dieses Spiel starten zu können. Im Zweifelsfall schalten Sie einfach die entsprechende Option ab.

5. Deinstallation:

Um das Spiel zu deinstallieren, wählen Sie bitte in der Systemsteuerung den Eintrag »Software«. In dem daraufhin erscheinenden Fenster wählen Sie den Eintrag »Balls« aus und bestätigen Sie diese Auswahl. Das Spiel wird daraufhin deinstalliert.

Meine Adresse:

Michael Derbort
Wilhelmshöher Allee 250
34119 Kassel
Tel.:0172/6 16 67 75

