

Arcade Lines Help Topics



Arcade Lines Help

[How to Play](#)

[Special Game Pieces](#)

[Scoring](#)

[Game Modes](#)

[Highscores](#)

[Statistics](#)

[Buying the full version](#)

Miscellaneous Info

[Support/Contacting the Author](#)

[Get more games from Lobstersoft](#)

[Credits](#)

[Arcade Lines Copyright](#)

Rules of the game

Basic Rules



Arcade Lines is played on a 9x9-squared board, which is filled with colored game pieces. Your goal is to align five or more pieces of the same color into a row by moving the pieces on the board.

To move a piece, click on it - a visual effect will show that the game piece is selected. Then click on the destination field or, even easier, simply keep the mouse button pressed and drag the mouse pointer to this destination field. If the move is legal, the game piece will now move to its new position. Game pieces can be moved for unlimited distances vertically and horizontally, but not diagonally, and there must be a free path from their origin to their destination.

Aligning five or more of the game pieces of the same color in vertical, horizontal or diagonal lines, will make them disappear and you will [score](#) points.

New game pieces will appear after every move that does not complete a row. When the board is completely filled with pieces, the game ends.

Combo Bonus

Build several lines in consecutive turns to get the Combo bonus! The first line scores as usual, the second is doubled, the third is tripled and so on.

Additional Information

In addition to the regular game pieces, several [Special Game Pieces](#) can appear on the board.

The [scoring rules](#) explain in detail how many points you get for each row.

There are several different [game modes](#) to choose from.

Check out the [Internet Highscores Feature](#) to see how you can compete with people from all over the world.

Detailed [statistics](#) will help you to analyze how good you are playing

[All help topics](#)

Special Game Pieces

Multi-Colored Pieces



These game pieces fit in every row which contains one of its two colors, e.g. the green and yellow colored stone will fit in green rows as well as in yellow rows. These game pieces count to your score just as normal pieces would.

Joker



The joker fits into every row just as if it had the same color as the other pieces in the row. It counts to your score just as normal pieces would. You cannot build a row of jokers only.

Fan



The fan is the only game piece that cannot be moved. You can combine it with any other color, but beware: since the fan will blow other balls away, it is not easy to get rid of. This piece is available in the full version of Arcade Lines only.

Dynamite Bar



Just like the Joker, it can be used as any color to build a row. However, when it is dissolved, it blows up all balls on the board that have the same color as the last dissolved row! You only get the score for the row you dissolved, but the dynamite bar is still great when the board gets stuffed.

Paint Bucket



Dissolving a row which contains a paint bucket will give all adjacent game pieces a same - randomly chosen - color. Usually this is a great tool for scoring lots of combos. This piece is available in the full version of Arcade Lines only.

Multipliers



Dissolving Multipliers will multiply the score for this move by the factor displayed. For example, if you

remove a line with 5 game pieces and one of them is a '6x'-Multiplier you will score $6 \times 3 = 18$ points! Don't waste more than one Multiplier for one row though - It will not increase your score any further. This piece is available in the full version of Arcade Lines only.

Hourglass



The Hourglass occurs in the [time-based mode](#) only. It behaves exactly like a regular joker except that it extends your time by 15 seconds when being dissolved. This piece is available in the full version of Arcade Lines only.

[All help topics](#)

Scoring

Standard Scoring Scheme

The score you get for dissolving a row depends on its length. Build longer rows to get more points. As you can see below, it is much better to build one 9-piece row than two 5-piece rows.

Balls in a row:	5	6	7	8	9
Points:	3	5	8	12	17

Diagonal Rows

A diagonal line is more difficult to build, so it counts as if it is longer by one ball. Therefore, a 6-ball diagonal row gets 8 instead of 5 points. A 9-ball diagonal row scores 23 points.

Combos

Build several lines in consecutive turns to get the Combo bonus! The first line scores as usual, the second is doubled, the third is tripled and so on.

Multiplicators



Dissolving Multiplicators will multiply the score for this move by the factor displayed. For example, if you remove a line with 5 game pieces and one of them is a '6x'-Multiplier you will score $6 \times 3 = 18$ points! Don't waste more than one Multiplier for one row though - It will not increase your score any further.

[All help topics](#)

Highscores

Game > Highscores

Arcade Lines can download the world's Top Ten highscores for each game mode from the game's website and compare them with your own scores. If your highscore is among the world's Top Ten, it will be automatically submitted to the website.

Make sure you are connected to the Internet and click on the 'Download Highscores from the Website' button.

Arcade Lines will then download the newest highscores from the Internet. You can see your own scores in the table on the left of the highscore window while the right table shows the Internet Highscores. If your score is good enough you will be able to add your own score.

Select the game mode and the time period which you would like to see the highscores for by clicking on the appropriate buttons on the bottom of the form.

You can delete the local highscores by clicking on 'Reset Highscores' in the game menu. Be careful, though: All highscores on your computer will be irreparably deleted if after doing this!

If you cannot download the highscores:

1. Make sure that an internet connection is established
2. Be sure not to block the game's Internet access with a personal firewall.
3. If your Internet provider requires you to use a Proxy server, please configure it by clicking on "Game" > "Proxy Server Configuration"
4. If all else fails, you can still view the Arcade Lines Internet highscores at <http://www.lobstersoft.com/alines/highscores.php>. However, please note that you will not be able to post your highscore to the website.

[All help topics](#)

Game Modes

Standard Game Modes

The standard game modes differ by the following characteristics:

- The number of new game pieces that appear after every move
- The number of differently colored game pieces
- The frequency of occurrence of the Special [Game Pieces](#)
- The frequency of occurrence of the [Additional Pieces](#)
- The amount of balls that are already on the board when the game is started.

Regular Light Edition: This is the only level available in the trial version of Arcade Lines. It features slightly filled board, 7 colors for the regular game pieces, few additional pieces, no Color Buckets, Fans or Multipliers

Kids: This game mode is very simple and therefore well-suited for small children. Very slightly filled board, few new game pieces after every move, lots of Jokers and two-colored game pieces, 7 colors for the regular game pieces, no Dynamite Bars, Fans or Multipliers

Easy: slightly filled board, few new game pieces after every move, lots of special game pieces, 7 colors for the regular game pieces

Regular: slightly filled board, 8 colors for the regular game pieces, few additional pieces

Difficult: heavily filled board, many new game pieces after every move, 8 colors for the regular game pieces, few positive special game pieces, a lot of additional pieces

Pro: board stuffed with pieces, lots of new game pieces after every move, 9 colors for the regular game pieces, few positive special game pieces, a lot of additional pieces

Custom Game Mode

This game mode provides unlimited variation in game play. By customizing the minimum row size, the number of colors and the number of new game pieces per round as well as the frequency of the special game pieces, you can create a game mode just as you like it.

There's a [detailed description](#) of the available custom game mode settings.

Time Based

The time-based game mode adds more excitement to Arcade Lines.

As usual, you are trying to get the highest possible score. However, in the time-based mode the game will not only end if the board fills up, but also when your time runs out. The remaining time is displayed on the left side of the board (obviously there is no time display in the other game modes).

You can extend the time by scoring combos and building rows that are bigger than 5 balls

Time bonus for resolving a row

No of game pieces	Bonus in seconds
5	0
6	4
7	9
8	15

9

22

Time bonus for forming combos

Combo	Bonus in seconds
2x	4
3x	9
4x	16
5x	25
6x	36
7x and higher	49

[All help topics](#)

Adjust the custom game mode

Game Mode > Adjust Custom Game Mode

By adjusting these settings, you can create your own game mode and adjust the difficulty of the game to your own preferences.

General Settings

These settings control the general behavior of the custom game level:

No. of Balls at the beginning of the Game - Should be pretty self-explanatory. You can choose from 3 to up to 70 game pieces. A high value makes the game harder.

Minimum Row Size - Specifies how many same colored game pieces must be in a row so that it disappears, ranges from 3 to 9 game pieces. A high value makes the game harder.

No. of New Balls Per Round - Indicates the number of new game pieces that appear every round at the beginning of the game. Ranges from 2 to 6. A high value makes the game harder. See also next paragraph.

No. of moves until the first additional ball - Specifies the number of moves you can make until the first [additional game piece](#) will appear on the board, if you select 0 as a value, there will never be any additional game pieces; 0 or a very high value makes the game easier.

Regular Ball Colors - The number of different ball colors that appear during the game. Ranges from 6 to 9. A high value makes the game harder.

Ball Probabilities

These settings affect the each [ball type's](#) probability to appear in the custom game level. A point value of 0 means that the ball type will never appear while a value of 10 means that it will appear relatively often.

[All help topics](#)

Additional pieces

While you are playing, the amount of new pieces per turn will slowly increase to make the game more exciting.

Note: This rule does not apply to the Kid's and Easy game mode and it can be switched off in the custom game mode.

Example:

Let's suppose you adjust the value of the additional game pieces in the custom game mode to '25'. After the first 25 moves of the game the first additional game piece will appear on the board. The next piece will appear after 24 moves, another one will appear after 23 more moves and so on. When reaching the point where it would appear every round, you actually will get one additional game piece every round and the whole process will start anew.

Sound and Music

Sound Volume

Here you can adjust the loudness or turn off the music and sound effects.

Sound Volume > Music lets you adjust or turn off the music of the game.

Special FX > Special FX lets you adjust or turn off the sound effects of the game.

[All help topics](#)

Statistics

Game > Statistics

Here you can find numerous information about your past games and the current game.

Single Statistics - Total Statistics

Please choose at the bottom of the window if you would like to see only information about the current game or a compiled statistic of all previous games.

Statistical Information

General Statistics

Longest Row Length - Shows the length of the longest row you have built.

Highest-Scoring Move - Shows how many points you scored with your best move.

Biggest Combo Scored - The largest combo which you ever achieved.

Average Row Length - The average length of all rows that have been dissolved.

Average Points Per Row - The average amount of points you got for all rows that have been dissolved.

Average Points Per Move - The average amount of points you got for each move you made. Tends to be higher the better you are playing. See [Scoring](#) for more information how to increase this value.

Total Moves Made - You have made this amount of moves

Total Rows Built - Total amount of rows that have been dissolved

Total Balls Dissolved - Total amount of game pieces that have been dissolved

Total Points Scored - The sum of all points you ever scored. Note that this shows the scoring for the last game only if you have selected the "Single Statistics" option.

Lengths of dissolved rows

Shows graphically of how long the rows have been that you have dissolved.

Combos

Shows graphically the combos that you have scored. Please note that only the highest of a combo series will appear in the graph. For example if you score a 3x combo, it will only count for the statistics as a 3x combo and not as 2x plus a 3x combo.

Reset Statistics

You can delete all the information about previous games by pressing the button 'Reset All-Time Statistics'.

[All help topics](#)

Graphics

Graphics Settings

Here you can make various adjustments for the displayed graphics

Graphics-Size

Select at which graphics size you would like to play the game. The maximum size you can choose from depends on your display's resolution (see the link below to change your display settings).

Style

If you have installed additional graphic sets, you can completely change the appearance of the game with this setting. Just select the new set and the game will automatically switch to the new graphic theme.

You need to [adjust your Display Settings](#) if the graphics in Arcade Lines are looking crippled.

[All help topics](#)

Change your Display Settings

Your computer must be able display a minimum of roughly 32000 colors in order for Arcade Lines to run smoothly. Luckily, this should be no problem for all computers running Windows 95 or higher. However, it may be set to 256 colors, in which case you must to adjust this value to play Arcade Lines.

In order to enable a higher amount of available colors and a better resolution, do the following:

To change your display properties:

1. Right click on your desktop.
2. Select **Properties**.
3. Click on the **Settings** tab.
4. Change the Color to at least High Color (16 bit) - True Color (32 bit) is even better but not absolutely necessary
5. Change the Screen Area to a higher value if you would like to see more detailed graphics. Be careful that the amount of Colors is not automatically decreased again though.
6. Click OK. You may need to restart your computer so that the settings take place.
7. If you have not restarted your computer, you must **restart Arcade Lines** for the settings to take effect!

Buy the full version

Thank you very much for evaluating Arcade Lines!

If you like the game, you should purchase the full version now to take advantage of the many benefits the full version is offering.

Please use the order wizard which comes with the game to order Arcade Lines.

How to start the order wizard

Just click on 'Order Full Version' in the 'Help' menu of the game.

You can always find the newest information regarding the registration of the game on the order page of the game

<http://www.lobstersoft.com/registration.html>

[Business Offer](#)

Business Offer

Arcade Lines is highly customizable. So why not use it as a present for your customers, maybe to attract people to your website or to make your company's presentation CD-ROM more interesting.

Your own game version may include:

- your company's logo beside the board
- a logo instead of the balls
- completely redesigned graphics
- a link to your website
- new name of the game
- anything else you request

Please contact us for further information:

Lobstersoft
Am Rasen 31
36041 Fulda
Germany

sales@lobstersoft.com

Technical Support

Frequently Asked Questions

Having a problem? There is a very good chance that other users have encountered the same problem before, so please check our website for answers to frequently asked questions (FAQ) first.

<http://www.lobstersoft.com/alines/support.html>

Help

You've read the FAQ and still have a question? - We would be glad to assist you, just send us an e-mail! Please be sure to be as specific as possible as this helps us very much understanding the problem. A step-by-step instruction how to reproduce the problem is even better. Also, it is very important to let us know about any error messages that you might have encountered.

If you are submitting a bug, the best way to contact us is to click on "Help" > "Report a Bug" since this will give us the some information about your computer system that we can use to track the problem.

You can also contact us by directly by e-mail:

arcadelines@lobstersoft.com

You can as well contact us by postal mail:

Lobstersoft
Am Rasen 31
36041 Fulda
Germany

[All help topics](#)

More Games by Lobstersoft

All of our games are running under Windows 95, 98, 2000, NT, ME, XP or higher.



3D Morris - Checkers meets Tic Tac Toe

3D Morris is the award-winning combination of an over three thousand year old strategy game from the ancient Egypt with beautiful 3D-rendered graphics. Play the game against the computer, make a fast match with a friend on one computer or use the Internet or any other network to play from computer to computer or to have your highscores automatically posted to the Internet.

[More information on our homepage](#)

[Order now with our 60-Days Money-Back Guarantee!](#)



Five+ - Align colored balls in a brain teasing game!

Five+ is a single player puzzle/strategy game which features the same addictive highly concept as Arcade Lines.

Despite it's colorful and good looking graphics the game will also run on slow computers.

[More information on our homepage](#)

[Order now with our 60-Days Money-Back Guarantee!](#)

Alles Murmel - Inhaltsverzeichnis



Alles Murmel

[Spielregeln](#)

[Sondersteine](#)

[Punktevergabe](#)

[Highscores](#)

[Spielmodi](#)

[Soundeffekte und Musik](#)

[Statistiken](#)

Vollversion

[Vollversion kaufen](#)

[Angebot für Geschäftskunden](#)

Sonstiges

[Technische Unterstützung](#)

[Weitere Spiele von Lobstersoft](#)

[Credits](#)

[Copyright](#)

Spielregeln

Grundlegende Regeln

Auf einem 9x9 Kästchen großen Spielfeld befinden sich verschiedenfarbige Spielsteine. Ihr Ziel ist es, diese Spielsteine aufzulösen, indem Sie gleichfarbige Steine zu Reihen zusammensetzen.

Um einen Spielstein zu bewegen, wählen Sie ihn zunächst mit einem linken Mausklick an. Ein kleiner visueller Effekt zeigt an, dass der Stein angewählt wurde. Nun Sie einfach auf das Zielfeld oder ziehen den Ball bei Gedrücktem Mausknopf dort hin und lassen dann den Mausknopf los. Falls der Zug möglich ist, so wird der Spielstein nun zu seinem neuen Platz wandern.

Spielsteine können beliebig weit horizontal und vertikal bewegt werden, diagonale Züge sind nicht möglich. Zudem muss ein freier Weg vom ursprünglichen Feld zum Zielfeld bestehen.

Sind mindestens fünf Steine der gleichen Farbe aneinandergereiht, so lösen sie sich auf und Sie erhalten [Punkte](#).

Nach jedem Zug, indem Sie es nicht schaffen, eine Reihe aufzulösen, erscheinen neue Spielsteine auf dem Feld.

Combos

Wenn Sie es schaffen, mit aufeinanderfolgenden Zügen vollständige reihen zu bilden, so erhalten Sie einen Combo-Bonus. Für die zweite Reihe erhalten Sie doppelt so viele Punkte, wie eigentlich vorgesehen, für die dritte Reihe verdreifachen sich die Punkte usw.

Vorschaufenster

Die Vorschau auf der rechten Seite des Spielfeldes zeigt die im nächsten Zug auftauchenden Steine an.

Weiterführende Informationen

Zusätzlich zu den normalen einfarbigen Spielsteinen, können [Sondersteine](#) auf dem Spielfeld erscheinen.

Die genauen Einzelheiten der [Punktevergabe](#) erfahren Sie hier.

Sie können den Spielmodus des Spiels Ihren Wünschen anpassen.

Konkurrieren Sie mit Spielern der ganzen Welt um die besten Punktestände. mittels der [Internet Highscores](#).

Detaillierte [Statistiken](#) ermöglichen Ihnen die Analyse Ihrer Spiele

[Inhaltsverzeichnis der Hilfe](#)

Sondersteine

In Alles Marmor gibt es folgende Sonderbälle

Mehrfarbige Steine



Diese gekachelten Steine passen jeweils in gleichfarbige Reihen der Farben, die sie enthalten. Der grün-gelbe Stein etwa kann in gelben und in grünen Linien aufgelöst werden. Zweifarbige Steine zählen bei der Punktevergabe wie ganz normale Steine.

Joker



Der Joker kann in jede Reihe gesetzt werden, er zählt bei der Punktevergabe wie ein ganz normaler Spielstein.

Propeller



Als einziger Sonderstein kann der Propeller nicht bewegt werden. Beim Auflösen kann er wie der Joker mit Reihen jeder Farbe kombiniert werden, aber Achtung, da er Spielsteine wegblasen kann, ist er sehr schwer wieder vom Brett zu entfernen.

Dynamitstange



Wird die Dynamitstange aufgelöst, so lösen sich alle Steine der gleichen Farbe auf dem gesamten Spielbrett auf. Jedoch werden nur die Punkte der Reihe dem Punktestand gutgeschrieben, die sonstigen aufgelösten Steine bringen keine Punkte.

Die Dynamitstange kann ein Spiel retten, falls das Spielbrett sehr voll ist und man es dringend leeren muss. Dennoch sollte man beim Einsatz der Dynamitstange vorsichtig sein, denn eventuell verliert man hierdurch andere fast fertige Reihen.

Farbeimer



Beim Auflösen des Farbeimers werden die umliegenden Steine in einer zufälligen Farbe gefärbt.

Multiplikatoren



Wird ein Multiplikator in einer Reihe aufgelöst, so werden die Punkte, die man für diese Reihe bekommt, mit dem entsprechenden Faktor multipliziert. Löst man z.B. eine Reihe mit 6 Steinen auf, von denen einer ein 6x Multiplikator ist, so erhält man statt 5 Punkten 30 Punkte. Sind mehrere Multiplikatoren in einer Reihe vertreten, so gilt der höchste Multiplikator. Ein 3x und ein 9x Stein ergeben also nicht den Faktor 27, sondern lediglich den Faktor 9.

Sanduhr



Dieser Spielstein kommt in [Zeitbasierten Spielmodus](#) zum Einsatz. Sie erhöht die vorhandene Zeit um 15 Sekunden, wenn Sie in einer Reihe aufgelöst wird. Ansonsten verhält sie sich wie ein gewöhnlicher Joker.

[Inhaltsverzeichnis der Hilfe](#)

Punktevergabe

Standard-Punktevergabe

Für jede vollständige Reihe, die Sie vom Spielbrett entfernen, erhalten Sie Punkte, die Ihren Gesamtpunktestand vergrößern.

Die nachfolgende Tabelle zeigt Ihnen die Punkteverteilung für verschiedene Reihenlängen an.

Steine in Reihe:	5	6	7	8	9	10
Punkte:	3	5	8	12	17	23

Diagonale Reihen

Diagonale Reihen sind schwerer zu bilden, deswegen zählen sie, als hätten sie einen Ball mehr. So bekommt etwa eine diagonale Reihe mit sechs Bällen nicht fünf sondern acht Punkte.

Combos

Wenn Sie es schaffen, mit aufeinanderfolgenden Zügen vollständige reihen zu bilden, so erhalten Sie einen Combo-Bonus. Für die zweite Reihe erhalten Sie doppelt so viele Punkte, wie eigentlich vorgesehen, für die dritte Reihe verdreifachen sich die Punkte usw.

Multiplikatoren



Wird ein Multiplikator in einer Reihe aufgelöst, so werden die Punkte, die man für diese Reihe bekommt, mit dem entsprechenden Faktor multipliziert. Löst man z.B. eine Reihe mit 6 Steinen auf, von denen einer ein 6x Multiplikator ist, so erhält man statt 5 Punkten 30 Punkte. Sind mehrere Multiplikatoren in einer Reihe vertreten, so gilt der höchste Multiplikator. Ein 3x und ein 9x Stein ergeben also nicht den Faktor 27, sondern lediglich den Faktor 9.

[Inhaltsverzeichnis der Hilfe](#)

Highscores

Spiel > Highscores

Alles Murrel kann die Top Ten Highscores von der Lobstersoft Webseite downloaden und mit Ihren Highscores vergleichen. Falls Ihr Punktestand unter den 10 besten Highscores ist, wird er automatisch in die weltweiten Top Ten auf der Webseite eingefügt. Messen Sie sich mit Kollegen, Freunden oder Familienmitgliedern - oder einfach mit dem Rest der Welt.

Im Highscore-Fenster gibt einen Überblick über die im Spiel erzielten Punkte. Die Punktestände, die auf Ihrem Computer entstanden sind, stehen in der linken Tabelle. Die rechte Tabelle ist für die Internet Highscores vorgesehen. Stellen Sie sicher, dass Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist und drücken Sie auf den Knopf "Highscores von der Webseite downloaden". Das Spiel holt sich nun die neuesten Highscores aus dem Internet. Falls einer Ihrer eigenen Highscores gut genug für die Internet Highscores ist, so können Sie ihn übermitteln.

Im unteren Teil des Fensters können Sie auswählen, für welchen Schwierigkeitsgrad und welchen Zeitraum Sie die Highscores sehen möchten.

Um die Highscores auf Ihrem eigenen Computer wieder in den ursprünglichen Zustand zu setzen, wählen Sie einfach den Befehl: "Highscores zurücksetzen" aus dem Spiel-Menü. Achtung: Alle eigenen Highscores sind dann unwiederbringlich verloren!

Falls Sie die Internet Highscores nicht downloaden können:

1. Stellen Sie bitte sicher, daß Ihre Internetverbindung aktiviert ist und Sie generell auf unsere Webseite www.lobstersoft.de mit einem Webbrowser zugreifen können
2. Prüfen Sie bitte, ob das Spiel eventuell mit einem personal firewall am Internetzugang gehindert wird.
3. Falls Ihr Internetprovider die Nutzung eines Proxyserver vorschreibt, konfigurieren Sie diesen bitte mit einem klick auf "Spiel" > "Proxy Server Einstellungen"
4. Falls alles anderen fehlschlägt, können Sie auch die highscoreseite direkt in Ihrem webbrowser betrachten: <http://www.lobstersoft.de/german/alines/highscores.php>. Allerdings können Sie auf diese Art keine Highscores zur Webseite senden.

[Inhaltsverzeichnis der Hilfe](#)

Spielmodi

Standard-Schwierigkeitslevel

Die Standardspielmodi unterscheiden sich durch folgende Eigenschaften:

- den Füllgrad des Spielbrettes am Anfang des Spiels
- die Anzahl neuer Steine pro Runde
- Zahl der Spielfarben
- Häufigkeit von [Sondersteinen](#)
- Häufigkeit der [Zusatzsteine](#)

Normal Light Edition: gering angefülltes Spielbrett, 7 verschiedenfarbige Spielsteine, eine geringe Anzahl von Zusatzsteinen, fehlende Steine Farbeimer, Multiplikator und Propeller

Kinderleicht: sehr gering angefülltes Spielbrett, wenige neue Steine pro Runde, viele Joker und zweifarbige Steine, 7 verschiedenfarbige Spielsteine, fehlende Steine Dynamit, Propeller, Multiplikatoren

Leicht: gering angefülltes Spielbrett, wenige neue Steine pro Runde, viele Sondersteine, 7 verschiedenfarbige Spielsteine

Normal: gering angefülltes Spielbrett, 8 verschiedenfarbige Spielsteine, eine geringe Anzahl von Zusatzsteinen

Schwer: stark angefülltes Spielbrett, viele neue Steine pro Runde, 8 verschiedenfarbige Spielsteine, weniger postive Sondersteine, viele Zusatzsteine

Profi: sehr stark angefülltes Spielbrett, viele neue Steine pro Runde, 9 verschiedenfarbige Spielsteine, wenig postive Sondersteine, viele Zusatzsteine

Variabler Spielmodus

Dieser Spielmodus bietet Ihnen die Möglichkeit eine eigene Variation des Spieles zu erstellen. Eine detaillierte Anleitung zur Erstellung eines eingenen Spielmodus finden Sie [hier](#).

Zeitbasierter Spielmodus

Wer es spannend und aufregend mag, wird den zeitbasierten Modus des Spiels lieben. Wie üblich versucht man Punkte zu erspielen, indem man Reihen auflöst. Nur endet das Spiel jetzt nicht nur, wenn das Spielbrett überfüllt ist, sondern auch, wenn die Spielzeit abgelaufen ist. Diese Zeit wird neben Spielbrett unterhalb der Punkteanzeige angezeigt und verringert sich von Sekunde zu Sekunde. Mittels Reihenbildung und dem Erreichen von Combos kann man jedoch neue Zeit hinzuerhalten.

Zeitbonus für das Auflösen einer Reihe

Länge der Reihe	Bonus in Sekunden
5	0
6	4
7	9
8	15
9	22

Zeitbonus für das Bilden von Combos

Combo	Bonus in Sekunden
2x	4
3x	9
4x	16
5x	25
6x	36
7x	49

[Inhaltsverzeichnis der Hilfe](#)

Variablen Spielmodus richtig einstellen

Spielmodus > Variablen Spielmodus einstellen

Hier können Sie Ihre einen eigenen Spielmodus erstellen und Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels Ihren individuellen Wünschen anpassen.

Allgemeine Einstellungen

Hier können Sie das allgemeine Verhalten der variablen Spielstufe einstellen.

Anzahl der Bälle am Beginn des Spiels - gibt an, wie viele Spielsteine bei Beginn des Spiels bereits auf dem Brett liegen, Mindestwert sind 3 Spielsteine, der Höchstwert sind 70 Spielsteine; ein hoher Wert erschwert das Spiel

Mindestreihenlänge - hier können Sie einstellen, wie viele gleichfarbige Spielsteine nebeneinander liegen müssen, damit sich die Reihe auflöst, Mindestwert sind 3 Spielsteine, Höchstwert sind 9 Spielsteine; ein hoher Wert erschwert das Spiel

Neue Bälle pro Runde - so viele neue Bälle erscheinen bei einem relativ leeren Feld nach jedem Spielzug, der nicht mit dem Auflösen einer Reihe beendet wurde, mindestens 2 Spielsteine müssen jede Runde erscheinen, als Höchstwert können 6 Spielsteine eingestellt werden; ein hoher Wert erschwert das Spiel

Züge bis zum ersten zusätzlichen Ball - nach dieser Anzahl von Zügen streut das Spiel den ersten [zusätzlichen Spielstein](#) ein, bei einem eingestellten Wert von 0 gibt es keine Zusatzsteine; 0 oder sehr hohe Werte erleichtern das Spiel

Anzahl verschiedener Ballfarben - so viele verschiedenfarbige Spielsteine werden auf dem Spielfeld erscheinen, der Mindestwert ist 6 und der Höchstwert ist 9; ein hoher Wert erschwert das Spiel

Ballhäufigkeiten

Diese Einstellungen entscheiden darüber, welche [Spielsteine](#) wie oft auf dem Spielfeld aufploppen. Ein Wert von 0 bedeutet, daß der Ball nie auftaucht, während der Wert 10 den Ball recht häufig auftauchen lässt.

Spielen des eigenen Spielmodus

Bestätigen Sie die ausgewählten Einstellungen durch einen Klick auf den OK-Knopf. Sie werden nun gefragt, ob Sie ein neues Spiel mit den gewählten Einstellungen starten wollen. Wählen Sie "Ja", um den neuen Modus gleich zu testen.

Später können Sie den selbst eingestellten Schwierigkeitsmodus immer spielen, indem Sie im Spielmodus-Menü "Variabel" auswählen

[Inhaltsverzeichnis der Hilfe](#)

Zusätzliche Spielsteine

In manchen Spielstufen erscheinen von Zeit zu Zeit zusätzliche Spielsteine auf dem Spielbrett. Je mehr Züge Sie in einem Spiel schon gespielt haben, desto öfter ploppen diese Steine auf; so bleibt das Spiel auch für gute Spieler interessant.

Beispiel:

Im variablen Spielmodus wurde für als Wert für die zusätzlichen Spielsteine "25" eingestellt. Nach den ersten 25 Zügen im Spiel erscheint ein zusätzlicher Spielstein auf dem Feld, danach kann der Spieler 24 Züge machen, bevor der nächste Zusatzstein erscheint. Bis zum dritten Stein, den er extra erhält, bleiben ihm nur noch 23 Züge usw.

Soundeffekte und Musik

Lautstärke

In diesem Menü des Spiels können Sie einstellen, wie laut Musik und Geräusche abgespielt werden sollen.

Lautstärke > Musik erlaubt Ihnen die Lautstärke der Musik zu regeln oder ganz abzustellen.

Lautstärke > Geräusche erlaubt Ihnen die Lautstärke der Geräusche im Spiel zu regeln oder ganz abzustellen.

[Inhaltsverzeichnis der Hilfe](#)

Statistiken

Spiel > Statistiken

In den Spielstatistiken können Sie zahlreiche Informationen und Fakten sowohl zum aktuellen Spiel wie auch zu den bisherigen Spielen finden.

Einzelstatistik - Gesamtstatistik

Am unteren Rand des Fenster können Sie zunächst auswählen, worauf sich die Daten der Statistik beziehen sollen. Es kann eine Übersicht über das jetzige Spiel gezeigt werden oder eine Gesamtstatistik aller Spiele.

Allgemeine Statistiken

Hier erhalten Sie eine allgemeine Übersicht

Längste Reihe - gibt an, wieviele Spielsteine in der längsten Reihe waren, die Sie aufgelöst haben

Bester Zug - gibt die höchste Punktzahl an, die Sie in einem Zug erhalten haben

Beste Combo - die größte Combo, die im Spiel erreicht wurde

Durchschnittliche Reihenzahl - eine aufgelöste Reihe enthielt im Durchschnitt diese Anzahl an Spielsteinen

Durchschnittliche Punkte pro Reihe - eine aufgelöste Reihe brachte Ihnen im Durchschnitt diese Anzahl an Punkten

Durchschnittliche Punkte pro Zug - pro gespieltem Zug erhielten Sie durchschnittlich diese Anzahl an Punkte; je höher dieser Wert ist, umso besser spielen Sie

Gesamtanzahl an Zügen - so viele Spielzüge gab es bereits

Insgesamt gebildete Reihen - so viele Reihen wurden bereits aufgelöst

Insgesamt aufgelöste Bälle - so viele Spielsteine waren in den aufgelösten Reihen enthalten

Gesamtpunktestand - so viele Punkte haben Sie insgesamt erspielt

Reihenlängen

Diese Statistik zeigt an, wie lang die aufgelösten Reihen waren. Für jede aufgelöste Reihenzahl (also von 3 Bälle bis 9 Bälle - je nach Spielmodus), gibt es einen Balken. Auf der rechten Achse kann die absolute Häufigkeit abgelesen werden, wie oft Reihen mit dieser Länge aufgelöst wurden. Über den einzelnen Balken steht diese Zahl nochmal in einen Prozentwert umgerechnet.

Combos

Dieses Balkendiagramm zeigt in einer grafischen Übersicht, wie viele Combos in welcher Höhe Sie erreicht haben. Für jede Combo, also für 2x Combos, 3x Combos usw. gibt es einen Balken. Auf der rechten Achse kann abgelesen werden, wie oft jede dieser Combos erspielt wurde. Zusätzlich steht über jedem Balken noch ein Prozentwert, der angibt, wie oft diese Combo erreicht wurde.

Statistiken löschen

Sie können die Statistiken früherer Spiele löschen, indem Sie auf den Knopf "Statistiken löschen" drücken.

[Inhaltsverzeichnis der Hilfe](#)

Grafikeinstellungen

Hier können Sie verschiedene Einstellungen zur Grafik des Spieles treffen

Größe

Wählen Sie einfach durch Anklicken aus, in welcher Größe das Spiel dargestellt werden soll. Je nach eingestellter Auflösung sind hier verschieden viele Optionen vorhanden.

Aussehen

Falls Sie zusätzlich zur Standardgrafik weitere Grafiksets installiert haben, so können Sie hier das Aussehen des Spieles verändern. Wählen Sie einfach ein neues Grafikthema aus, das Spiel schaltet dann automatisch um

[Auflösung und Farbanzahl erhöhen](#), damit die Grafik besser dargestellt wird

[Inhaltsverzeichnis der Hilfe](#)

Bessere Grafikeinstellungen

Falls Sie eine niedrige Auflösung und eine geringe Farbanzahl unter Windows eingestellt haben, so können Sie diese Einstellungen verändern, damit das Spiel besser aussieht.

So ändern Sie Ihre Bildschirmeinstellungen:

1. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf einer freien Fläche auf dem Windows-Desktop.
2. Wählen Sie im Kontextmenü den Punkt **Eigenschaften**.
3. Klicken Sie dann auf den Reiter **Einstellungen**.
4. Jetzt können Sie eine Farbpalette (65536 Farben bzw. 16-Bit) und Bildschirm-Auflösung (800x600 oder höher) auswählen. Je nach Grafikkarte, werden die Einstellungen sofort übernommen oder erst nach einem Neustart.
5. Nun müssen Sie nur noch Arcade Lines neu starten, falls Sie nicht schon Windows neu starten mussten.

Vollversion kaufen

Vielen Dank, dass Sie Alles Murrel ausprobieren.

Falls Sie das Spiel mögen, so sollten Sie die Vollversion kaufen, um viele weitere Vorteile zu genießen.

Bitte nutzen Sie den Bestell-Agenten des Spieles zum Kaufen.

So starten Sie den Agenten:

Klicken Sie im Menü des Spiels auf "Hilfe".

Wählen Sie den Menüpunkt "Vollversion bestellen".

Nun können Sie einfach den Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen, folgen, um das Spiel zu kaufen.

Die neusten Informationen zur Bestellung finden Sie im Internet:

<http://www.lobstersoft.com/german/registration.html>

[Angebot für Geschäftskunden](#)

Angebot für Geschäftskunden

Alles Murmel eignet sich ausgezeichnet als Werbegeschenk, da es ausgezeichnet nach Ihren Wünschen angepaßt werden kann. Schenken Sie Ihren Kunden das Spiel als Weihnachtsgeschenk, oder benutzen Sie es, um eine Promo-CD etwas interessanter zu machen.

Ihre eigene Alles Murmel Version könnte enthalten:

- Ihr Firmenlogo neben dem Spielbrett
- ein spezielles Logo als Spielstein
- komplett neue Graphiken
- ein Link zu Ihrer Webseite
- neuer Spielname
- alles, was Ihnen sonst noch einfällt

Bitte kontaktieren Sie uns für weitere Informationen:

Lobstersoft
Am Rasen 31
D-36041 Fulda

sales@lobstersoft.com

Technische Unterstützung

Häufig gestellte Fragen

Die Antworten auf viele häufig gestellte Fragen finden Sie in der Hilfe-Sektion unserer Webseite:

<http://www.lobstersoft.com/german/alines/support.html>

Hilfe

Sie haben die Hilfesektion ausmerksam gelesen, aber keine Antwort gefunden? Sie haben Anregungen, Fragen oder Kommentare? - Wir helfen Ihnen gerne, kontaktieren Sie uns einfach. Bitte beschreiben Sie mögliche Probleme und Fehler sehr genau, damit wir Ihnen schnell helfen können.

Falls Sie ein technisches Problem mit Alles Murmel haben, klicken Sie bitte auf "Hilfe" -> "Programmfehler Melden" um uns zu kontaktieren.

Bei sonstigen Probleme schreiben Sie bitte eine Email:

allesmurmel@lobstersoft.com

Unsere Postadresse:

Lobstersoft
Adrian Grigore
Am Rasen 31
D-36041 Fulda

[Inhaltsverzeichnis der Hilfe](#)

Weitere Spiele von Lobstersoft

Alle Spiele sind lauffähig unter Windows 95, 98, 2000, NT, ME und XP



3D Mühle - Bewährter Strategiespaß in neuem Gewand

Hier wird die fesselnde Strategie des über 3000 Jahre alten Spiels Mühle mit den modernen Möglichkeiten eines Computerspiels kombiniert. Sie können versuchen gegen den Computer zu gewinnen oder gegen einen menschlichen Gegner (direkt gegeneinander oder über ein Netzwerk/das Internet) spielen. Zudem ist ein neuartiger Spielhallenmodus eingebaut.

[Weitere Informationen im Internet](#)

[Kaufen mit 60-Tage Geld-Zurück Garantie](#)



Five+ - Vorsicht, Suchtgefahr!

Dieses Spiel ist ein leicht erlernbares, gewaltfreies Denkspiel für Jung und Alt mit ungemein hohem Suchteffekt. Five+ hat schöne Grafiken und läuft trotzdem auch auf langsamen Computern ohne Probleme. Bilden Sie Reihen auf dem Spielfeld, indem Sie Kugeln verschieben.

[Weitere Informationen im Internet](#)

[Kaufen mit 60-Tage Geld-Zurück Garantie](#)

Copyright



Arcade Lines copyright 2002

by Lobstersoft - Adrian Grigore

Lobstersoft - Adrian Grigore
Am Rasen 31
36041 Fulda
Germany

adrian@lobstersoft.com
<http://www.lobstersoft.com>

[Credits](#)

Arcade Lines Credits

Coding and Graphics: Adrian Grigore
Quality Assurance: Alan Poulton, Adrian Grigore
Music: Jacek "Falcon" Dojwa
SFX: Adrian Grigore

Our Special thanks go to the following beta testers for helping us fix very signification problems. Without them, the game wouldn't be as enjoyable as it is today!

Alan Poulton
Chris Paris
Ronny
Guido Laevaert
Leif Larsson
Sherri Hope

[Arcade Lines Copyright 2002 Adrian Grigore, Lobstersoft](#)

