

# Glitterballshooting Hilfe

Der Spieler hat 90 Sekunden Zeit alle Kugeln abzuschießen. Jede Kugelfarbe steht für einen bestimmten Punktwert. Sinnvoll ist es Kugeln gleicher Farbe in Folge abzuballern. Acht Eventkugeln geben dem Spiel die strategische Note. Manche sollte man treffen, andere nicht. Die einen vermehren den Punktestand magisch, die anderen bringen Punktabzug, erleichtern oder erschweren das Schießen. Nur wer hier, in einer sinnvollen Weise den „Abzug“ betätigt, hat später Anspruch auf eine Spitzenposition im Highscore. Tja und dann gibt es noch einige lohnenswerte Ziele um ans Ziel zu gelangen. Viel Spass!

	Rote Kugel	5 Punkte
	Blaue Kugel	10 Punkte
	Grüne Kugel	15 Punkte
	Gelbe Kugel	20 Punkte
	Orange Kugel	25 Punkte
	Violette Kugel	30 Punkte
	Alle Kugeln werden kleiner	
	Die nächstliegenden 3 Kugeln werden zerstört ohne Punktgewinn	
	In den nächsten Sekunden werden die Kugelwerte verdoppelt	
	Die letzten 3 abgeschossenen Bälle werden wieder generiert	
	- 10 Punkte	
	Schutzschild für einige Sekunden sind die im Schild befindlichen Kugeln nicht zu treffen	
	Die nächstliegenden 5 Kugeln werden zerstört mit Punktgewinn und Events	
	Alle Kugeln werden größer	
	Munitionsanzeige, mit Mauseklick darauf wird es geladen	

	<p>Punktstand in Tabellenform M = Tausender; C= Hunderter; X= Zehner; I= Einer</p>
	<p>Uhr tickt 90 Sekunden – eine Umkreisung des roten Zeigers</p>
	<p>Ein Kissen</p>
	<p>Ein Tastschalter</p>
	<p>Eine Vase</p>
	<p>Einige Geschenke</p>