

## Willkommen zu »Æsthetica«



Mit »Æsthetica« präsentiere ich Ihnen ein erotisches Knobelspiel, das vor allem für die Ungeduldigen unter Ihnen geeignet ist. Wie der Begriff »Knobelspiel« schon vermuten läßt, sind hier Ihre grauen Zellen gefragt. Dennoch wurde das Spiel so gestaltet, daß es sehr schnell zu lösen ist. Werfen Sie einfach mal einen Blick in die nachfolgenden Themen. Dort wird alles erklärt - natürlich auch die Spielregeln. Und die sind wirklich sehr einfach...

### 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

Grundlage für dieses Spiel ist eine Fotoserie des bekannten Fotografen Hubertus Blume. Ich habe alles drangesetzt, um der sehr hohen Qualität dieser Bilder gerecht zu werden. Verpackt ist alles in einem Knobelspiel, das bewußt auf Geschwindigkeit ausgelegt ist. Mit ganz wenigen Zügen ist die Aufgabe bereits geknackt. Folglich stehen auch nur ganz wenige Spielzüge zur Verfügung...

Gefällt Ihnen dieses Spiel? Wenn ja, würde es mich freuen. Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen haben, können Sie sich jederzeit mit mir in Verbindung setzen.

## **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:**

## **Copyright**

Dieses Programm sowie seine Bestandteile sind urheberrechtlich geschützt, und dürfen -sofern nicht anders angegeben- nur zur direkten Ausführung dieser Software genutzt werden. Das Programm darf, sofern es sich im Shareware-Modus befindet, beliebig oft kopiert und weitergegeben, auf Medien jeglicher Art verbreitet und veröffentlicht werden. Zu diesem Zweck dürfen allerdings keine der anhängigen Dateien entfernt oder modifiziert werden.

## **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.

## **Nutzungshinweise**

Diese Software wurde zwar ausgiebig getestet und aufgetretene Fehler wurden beseitigt, aber es kann nie für eine hundertprozentige Fehlerfreiheit garantiert werden. Sie nutzen daher dieses Programm auf eigene Gefahr. Der Autor haftet nicht für eventuelle Schäden oder Datenverluste, die aus der Nutzung dieser Software resultieren. Mit der Installation und Nutzung dieser Software erkennen Sie diese Bedingungen an.

# Spielregeln

Sie werden erstaunt sein, wie einfach dieses Spiel zu lösen ist.  
Wenn da nicht so ein kleiner Haken wäre...

Dieses Spiel wurde bewusst darauf ausgelegt, daß Sie schnell an das gewünschte Ziel gelangen.  
Dieses Ziel ist zum einen, die Knobelaufgabe zu lösen, um so mächtig Punkte für den Highscore zu sammeln und zum anderen sind da dreissig aufregende Bilder, die mit jeder gemeisterten Spielrunde nach und nach auf die Oberfläche gezaubert werden.

Doch nun der Reihe nach:

Das Programmfenster enthält zwei wesentliche Elemente. Zum einen wäre da das Spielfeld auf der linken Seite, sowie die rechte Hälfte, die der Darstellung der Bilder dient:



Wenn Sie den Menüeintrag »Spiel|Neu« anwählen, werden auf dem Spielfeld insgesamt 12 Kugeln verteilt:



Ihre Aufgabe besteht nun darin, die Kugeln zu sortieren. Es gibt vier verschiedene Farben. Das Programm erwartet nun von Ihnen, daß diese Farben reihenweise sortiert werden. Das ist auch schon alles. Also in jede Reihe genau eine Farbe.

Und nun wollen Sie sicherlich auch noch wissen, wie man die Kugeln sortiert. Das ist eigentlich auch ganz einfach:

Hierzu teilen wir das Raster in horizontaler Line in zwei Hälften auf.



Für die Rotationsaktionen ist das Spielfeld in zwei Hälften aufgeteilt.

Innerhalb der oberen und unteren Hälfte können nun die Kugeln rotiert werden, wenn Sie eine beliebige Kugel mit der rechten Maustaste anklicken.

Und noch was:

Kugeln entlang der horizontalen Mittellinie können in vertikaler Richtung untereinander vertauscht werden.



Diese Kugeln (und wirklich nur die) können in vertikaler Richtung untereinander getauscht werden.

Das Spiel stellt Ihnen in der einfachsten Spielstufe 15 Züge zur Verfügung. Mit jeder Rotation und mit jedem Tausch wird ein Zug abgezogen. Ist das Kontingent der verfügbaren Spielzüge auf null geschrumpft, gilt die aktuelle Spielrunde als verloren und Sie verlieren eines der fünf Leben. Wenn alle Leben aufgebraucht sind, ist das Spiel beendet. Wenn Sie genug Punkte gesammelt haben, können Sie sich anschließend im Highscore verewigen.

Mit jeder gewonnenen Spielrunde erscheint das nächste Bild der Sammlung auf der Oberfläche.

Um die Bilder in die Oberfläche einbetten zu können wurden diese zunächst mal ordentlich verkleinert. Das ist allerdings nicht so dramatisch, denn das Programm verfügt über ein kleines Feature:

Wenn Sie die verkleinerte Darstellung anklicken, wird das aktuell geladene Bild in einem Extra-Fenster nochmals deutlich vergrößert dargestellt. Dieses Fenster kann durch einen einfachen Mausklick wieder geschlossen werden.

Wenn Sie sich erst einmal in das Spiel einüben möchten, haben Sie außerdem noch die Möglichkeit, das Programm in den Üben-Modus zu versetzen. Daraufhin fällt die Zugbegrenzung weg. Dafür gibt es auch keine Punkte. Lediglich die Bilder werden auch hier weiterschaltet.

Bei regulärem Programmende wird das zuletzt geladene Bild vermerkt. Dieses wird bei einem erneuten Programmstart wieder gezeigt. Damit kann sichergestellt werden, daß Ihnen keines der Bilder verloren geht, wenn Sie das Programm schnell beenden müssen, weil Ihr Chef in Ihr Büro gestürzt kommt...

Damit sollten die Regeln eigentlich klar sein. Also, viel Spaß mit »Æsthetica«.

# 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 erzielten Punkte an.

Zeigt an, wieviel Leben Ihnen noch zur Verfügung stehen.

Hier erkennen Sie wieviel Zuege Ihnen noch zur Verfügung stehen.

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

Neu

Highscore anzeigen

Beenden

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

Zeigt den Highscore an

Beendet das Programm.

- ✓ Soundeffekte
- Schwierigkeitsgrad ▶

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

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

Um dieses Bild vergrößert zu sehen, klicken Sie es einfach an. Dann wird es in einem gesonderten Fenster drastisch vergrößert geladen.

Hier müssen die Kugeln so sortiert werden, daß in jeder Reihe nur eine Farbe ist.

## **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 »Æsthetica« 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

E-Mail: [md-soft@derbort.de](mailto:md-soft@derbort.de)

Homepage mit vielen weiteren Knobelspielen zum Download: [www.derbort.de](http://www.derbort.de)



