
Installationsanweisungen:

IBM PC:

Legen Sie die Diskette ins Diskettenlaufwerk und wechseln Sie auf dieses, indem Sie A: oder B: eingeben. Danach müssen Sie durch Eingabe von INSTALL das Installationsprogramm starten. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Amiga:

Fertigen Sie zunächst eine Kopie der Originaldiskette an, und bewahren Sie das Original an einem sicheren Ort auf. SPIELEN SIE NUR MIT DER KOPIE! Sollte auf dieser Kopie einmal ein Diskettenfehler auftreten, so brauchen Sie nur eine weitere Kopie des Originals anzufertigen.

Zum Starten des Spiels brauchen Sie die Diskette nur ins interne Diskettenlaufwerk zu legen, wenn der Computer nach der Workbench fragt. Das Spiel wird dann automatisch geladen.

Das Spiel:

Nachdem Sarakon in Ihren Rechner eingeladen ist, haben Sie die Wahl zwischen zwei Spielen, welche unterschiedlich schwierig sind. Als Anfänger sollten Sie Spiel B vorziehen; später können Sie sich immer noch an die anspruchsvollere Variante wagen. Haben Sie sich für ein Spiel entschieden, geht's los.

Vor sich sehen Sie das Spielfeld mit vielen Steinpärchen in der Mitte des Bildschirms. Am unteren Bildrand sehen Sie Ihre Punktzahl, den absoluten Highscore sowie in der Mitte eine Informationsleiste. Oben rechts wird die noch verbleibende Zeit für den jeweiligen Level angezeigt.

Ihre Aufgabe besteht nun darin, Steinpärchen - ähnlich wie bei dem Spiel Memory - vom Feld zu nehmen. Dies hat allerdings den Haken, daß die Steine direkt nebeneinander liegen oder mit einer gedachten Linie über höchstens zwei Ecken verbunden sein müssen. Um ein Paar wegzunehmen, klicken Sie einfach nacheinander mit der linken Maustaste auf die entsprechenden Steinchen, welche daraufhin - unter Berücksichtigung der Regeln - verschwinden. Da in manchen Leveln bis zu drei Ebenen mit Steinpärchen vorhanden sind, kann es sein, daß unter entfernten Steinen neue auftauchen. Diese dürfen nur mit Steinen derselben Ebene verbunden werden. Dies gilt jedoch nur für Spiel A.

In Spiel B haben Sie die Möglichkeit, Ihre Pärchen auch aus verschiedenen Ebenen zusammenzustellen. In jeder Ebene gelten die gleichen Spielregeln! Hin und wieder finden Sie bestimmte Symbolpärchen, die einen bestimmten Bonus geben. Ihre Bedeutung ist wie folgt:

- Seepferdchen
- Maske
- Blume
- Zauberer
- Schmetterling

Diese Extras halten jeweils die Zeit für 15 Sekunden an.

- Joker

Mit Hilfe der Joker - dargestellt durch das Symbol der beiden chinesischen Weltprinzipien "Yin und Yang" - können Sie zwei Steine nach Wahl wegklicken. Diese müssen weder Pärchen, noch freiliegende Symbole sein! Zu Beginn des Spiels sind Sie im Besitz zweier Joker, die Sie mit der rechten Maustaste zum Einsatz bringen können. Der Einsatz der Joker ist vor allem dann von hohem Wert, wenn Sie sich den weiteren Weg versperrt haben und kein Pärchen mehr finden können.

- Drache

Im Endlevel taucht zusätzlich ein Drache auf, der eine Vielzahl von Jokern um sich wirft.

- Die Bonuslevel

Es gibt drei verschiedene Arten von Bonusleveln. Der erste Bonuslevel nennt sich 'Multiple'. In diesem Level erscheinen nach Wegklicken eines Pärchens zwei neue Pärchen. Sinn dieses Bonuslevels ist es, möglichst viele Steinpärchen auf dem Bildschirm zu sammeln. Mit zunehmender Anzahl der Pärchen wird das Vorhaben erschwert, da es immer weniger Zugmöglichkeiten gibt.

Im zweiten Bonuslevel, 'Memory' genannt, müssen Sie aus verdeckten Steinen Pärchen auswählen. Sie können pro Zug zwei Steine umdrehen. In 'Where are', dem dritten Bonuslevel, erscheint ein Steinpärchen irgendwo auf dem Spielfeld. Ihre Aufgabe ist es, die Stellen anzuklicken, wo die beiden Steinchen zuletzt dargestellt wurden.

Hin und wieder blinken beliebige Steine auf dem Spielfeld auf. Gelingt es Ihnen, ein blinkendes Paar wegzuklicken, so erhalten Sie einen Zeitbonus von 10 Sekunden.

Um die Aufgabe trotz der zahlreichen hilfreichen Extras auf einem hohen Niveau zu halten, muß ein jeder Level innerhalb einer gewissen Zeitvorgabe gelöst werden. Die letzten 20 Sekunden "warnt" Sie der Rechner durch Signalgebung. Schaffen Sie es nicht, vor Ablauf der vorgegebenen Zeit den Level zu lösen, so ist das Spiel für Sie beendet.

Tastaturbelegung:

AMIGA

Im Menü:

- F1 - Spiel A
- F2 - Spiel B
- F3 - Highscores zeigen
- F4 - Erläuterungen zum Spiel
- F5 - Trainingsmodus aktivieren

Im Spiel:

- F10 - Zurück zum Hauptmenü
- Leertaste - Pause

In der Highscoreliste:

- S - Highscores speichern.

IBM PC

Im Menü:

- F1 - Spiel A
- F2 - Spiel B
- F3 - Highscores zeigen
- F4 - Erläuterungen zum Spiel
- F5 - Trainingsmodus aktivieren
- F10 - Zurück zur DOS-Ebene
- Alt & S - Sound ein/ aus

Im Spiel:

- F10 - Zurück zum Hauptmenü
- P - Pause
- Backspace - Joker aktivieren
- Leertaste - Stein markieren
- Alt & S - Sound ein/ aus

In der Highscoreliste:

- S - Highscores speichern
-