

**Sarakon**

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                           |   |
|---------------------------------------------------------------------------|---|
| Das Seepferdchen,Die Maske,Die Blume,Der Zauberer,Der Schmetterling ..... | 3 |
| Der Joker .....                                                           | 3 |
| Der Drache .....                                                          | 3 |
| Die Bonuslevel .....                                                      | 3 |
| Besonderheiten .....                                                      | 3 |

Nachdem SARAKON in Ihren Rechner eingeladen ist, haben Sie die Wahl zwischen zwei Spielen, welche unterschiedlich schwierig sind. Entscheiden Sie sich für eines der Spiele. Vor sich sehen Sie das Spielfeld mit vielen Steinpärchen in der Mitte des Bildschirms. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie Ihre Punktzahl, den absoluten Highscore sowie in der Mitte eine Informations-Leiste. Oben rechts wird die noch verbleibende Zeit angezeigt.

Ihre Aufgabe besteht nun darin Steinpärchen vom Feld zu nehmen. Dabei müssen die Steine direkt nebeneinander liegen oder mit einer gedachten Linie über höchstens zwei Ecken verbunden werden müssen. Um ein Paar wegzunehmen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechenden Steinchen, welche daraufhin verschwinden. Da in manchen Leveln bis zu drei Ebenen mit Steinpärchen vorhanden sind, kann es sein, daß unter entfernten Steinen neue auftauchen. Diese dürfen im Spiel A nur mit Steinen derselben Ebene verbunden werden, im Spiel B können auch Steine verschiedener Ebenen miteinander verbunden werden. Um die Aufgabe trotz hilfreichen Extras auf hohem Niveau zu halten, muß jeder Level innerhalb eines bestimmten Zeitlimits absolviert werden. Während des Spiels tauchen bestimmte animierte Symbole auf, die Ihnen entweder Zeit gutschreiben oder Joker bringen.

Folgende animierte Symbole werden Ihnen bei SARAKON begegnen:

#### **Das Seepferdchen, Die Maske, Die Blume, Der Zauberer, Der Schmetterling**

Diese Extras halten die Zeit jeweils für 15 Sekunden an.

#### **Der Joker**

Mit Hilfe der Joker („Yin und Yang“) können Sie zwei beliebige Steine Ihrer Wahl wegklicken.

#### **Der Drache**

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

#### **Die Bonuslevel**

Es gibt drei verschiedene Arten von Bonusleveln:

Der erste Bonuslevel: nach Wegklicken eines Pärchens zwei neue Pärchen. Sie müssen möglichst viele Steinpärchen auf dem Bildschirm zu sammeln.

Im zweiten Bonuslevel müssen Sie aus verdeckten Steinen Pärchen auswählen. Sie können pro Zug zwei Steine umdrehen.

Im dritten Bonuslevel, erscheint ein Steinpärchen irgendwo auf dem Spielfeld. Ihre Aufgabe ist es, die Stellen anzuklicken, wo die beiden Steinchen zuletzt dargestellt wurden.

#### **Besonderheiten**

Hin und wieder blinken beliebige Steine auf dem Spielfeld. Gelingt es Ihnen, ein solches mitsamt dem zweiten Stein wegzuklicken, so bekommen Sie einen Zeitbonus von 10 Sekunden.