



©Starbyte Software 1991  
©Virgin Mastertronic Ltd. 1991  
16 Portland Road  
London W11 4LA

STARBYTE

SARAKON



STARBYTE

THE MANUAL



# SARAKON MANUAL

## INTRODUCTION

The ancient Chinese game of Mah Jong is one that has been emulated time and time again in card, board and computer game formats, and yet still never seems to lose its addictive flavour. That's probably because, unlike most other games, winning at Mah Jong and its offsprings has nothing to do with luck. All you need for success is a keen eye, a logical mind and lightning reactions. Sarakon is no exception to that rule, and we think it's the best yet. Why not see for yourself and spend some time before freeing yourself of Sarakon, if ever!

## LOADING INSTRUCTIONS

### **Commodore Amiga**

Switch off machine, place the disk in the internal drive and switch machine on. The game will boot and run automatically. You require a mouse in port 1 to play to play.

### **Atari ST/STE**

Switch off machine and insert the disk in the internal drive. Switch machine on and the game will boot and run automatically. You require a mouse in port 1 to play.



## IBM PC and compatibles.

### Floppy Disk

To run Sarakon you will need a number of blank disks. Check the list below for the number most appropriate to your system.

	5.25" (360K)	5.25" (360K)	5.25" (1.2MB)	3.5" (1.44MB)
VGA	2	1	1	1
EGA	3	2	1	1
Hercules	2	1	1	1
Tandy	1	1	1	1

Boot your computer in the normal way and format your disks using the DOS FORMAT command (FORMAT A: or FORMAT B:). Once your disks are prepared, insert your SARAKON DISK 1 and log on to it. Type INSTALL and follow the on screen instructions. Once you have created your version of Sarakon you can run it from YOUR DISK 1 by entering SARAKON(return). The game can be played with mouse or cursor keys.

### Hard Disk

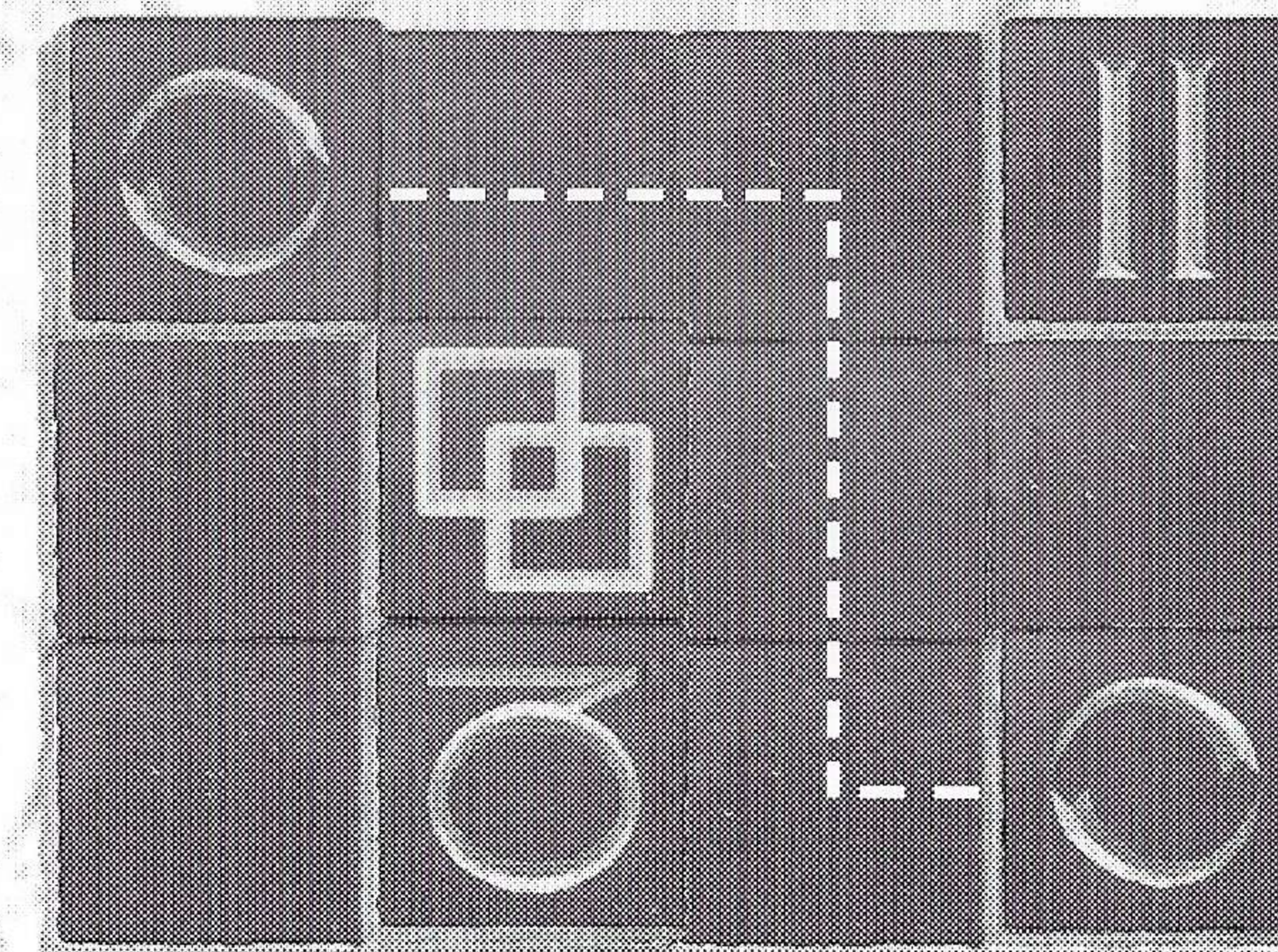
Boot your computer in the normal way and insert your SARAKON DISK 1. Log on to it (A: or B:) and type INSTALL(return). Follow the on screen prompts to install Sarakon onto your hard disk. Once installed you can run the program by entering the Sarakon sub-directory and typing SARAKON(return). The game can be played with a mouse or cursor keys.



## PLAYING SARAKON

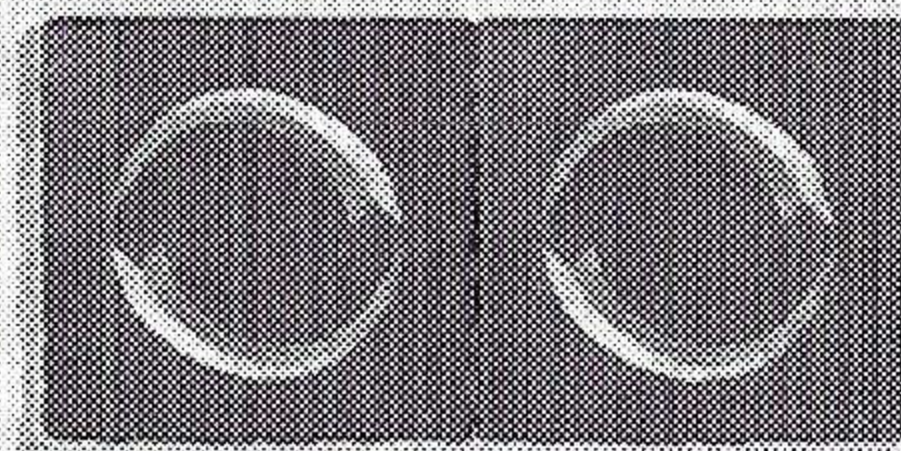
A gridded board is laid in front of you with a selection of jumbled stones placed face up. The objective is to remove pairs of stones from the board until all are gone. When removing stones, there are two rules to play by. The stones have to either be adjacent vertically or horizontally or joined by an imaginary line with a clear path and no more than two corners. For example:

**Stones joined by an imaginary line**





### Adjacent stones



As you progress through the 40 levels, the stone layouts become more complex, and the stones can often be piled up to three high. Lower stones don't come into play until the stones above is removed. This is only true where stones on a lower level are covered by the higher level of stones.

There are two game types within Sarakon. The first, and more difficult of the two, only allows you to remove stones of the same strata, whereas the second allows you to pair off stones of any strata, provided that they adhere to the rules.

To remove stones, simply click on the first to highlight it, and then click on the second to remove it. They will then vanish, revealing the stones below if applicable.

You are also granted two jokers to help you in times of extreme trouble. When selected, these allow you to remove all stones of a particular type from the current level. To use, simply activate the joker and then click on any stones of the type you wish to remove.

To add more of a challenge to the game, each level has a strict time limit. You will be warned if you are running low as the computer chimes out the last 20 seconds. Should you fail to complete a level within the given time limit, your current game is abandoned and you are asked to enter your name on the high score table, should your score be higher than the lowest on the table.

### BONUSES

At various points, a stones will begin to flash for a short space of time. Should you manage to remove the stone while it is flashing, you are rewarded with ten extra seconds.

During the game, extra stones will appear. When selected and removed they will supply you with either extra time or a joker. The following symbols grant you fifteen extra seconds.

**The Sea horse • The Mask • The Magician • The Butterfly**

The Yin/Yang symbol is a 'free' joker. Selecting a pair of these has exactly the same effect as activating a Joker. On the final level, a dragon will appear and scatter Jokers randomly over the playing area.



## BONUS LEVELS

There are three types of bonus level in the game. They are:

### 1: MULTIPLE

On this level you begin with two pairs of stones. For every pair you remove, some more appear. The aim is to remove as many pairs as possible before the time expires. Be warned, the screen soon becomes cluttered.

### 2: MEMORY

A field of stones is laid face down in front of you. The aim here is to find all the pairs and remove them as quickly as possible by turning over two stones at a time momentarily. The key is remembering where the stones are.

### 3: WHERE ARE

A pair of stones will appear randomly on the game board. You have to click at the precise point where they last appeared.

## PASSWORDS

After every five levels, you are given a password which you can enter on the contents screen, allowing you to begin your next go at that particular level (5,10,15 etc)

## KEY GUIDE

	Commodore AMIGA Atari ST/STE	IBM PC and Compatibles
<b>On the Options Screen.</b>		
Game One	F1	F1
Game Two	F2	F2
High Score Table	F3	F3
Instructions	F4	F4
Password Mode	F5	F6
Sound on/off		ALT+S
Exit to DOS		ALT+X
Trainer Mode	F6	F5
(Allows you to play through the early stages of the game without a time limit)		
<b>During the game:</b>		
Quit current game	F10	F10
Pause	Space	P
Sound on/off		ALT=S
Exit to DOS		ALT=X
Select stone	Left mouse	Space
Activate Joker	Right mouse	Backspace
<b>On the High Score Table:</b>		
Save High Scores	S	S



**Virgin Art & Development Manager - Nige Webb**  
**Design and Layout - Khartomb**  
**Illustration - Dermot Power**  
**Game Program - Starbyte Software**  
**Production Manageress - "Woolly Back" Dalton**  
**Software Director - Ian Matha**

VIII

# MANUEL DE SARAKON

## INTRODUCTION

De nombreux jeux ont été tirés du Mah Jong, jeu antique chinois, que se soit sous forme de jeux de cartes, de jeux de société ou de jeux ordinateur, il semble cependant ne jamais rien perdre de son intérêt. C'est probablement parce que contrairement à la plupart des autres jeux, Mah Jong et ses descendants ne laissent aucune part à la chance. Ce qu'il vous faut pour gagner c'est un oeil exercé, un esprit logique et des réactions éclair. Sarakon ne fait pas exception à cette règle, et nous pensons qu'il est le meilleur de tous. Pourquoi ne pas décider par vous-même, essayez de vous libérer de Sarakon, vous y parviendrez peut-être un jour!

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Commodore Amiga

Eteignez votre machine, placez la disquette dans le lecteur interne et allumez votre machine. Le jeu se boote et se met en route automatiquement. Pour jouer, Vous avez besoin de la souris sur le port 1.

### Atari ST/STE

Eteignez votre machine, placez la disquette dans le lecteur interne puis rallumez votre machine. Le jeu se boote et se met en route automatiquement. Pour jouer, Vous avez besoin de la souris sur le port 1.

IX



## IBM et compatibles

### Disque Floppy

Pour utiliser Sarakon, vous avez besoin de plusieurs disquettes vierges. Reportez-vous à la liste ci-dessous pour savoir ce qui correspond le mieux à votre système.

	5.25" (360K)	5.25" (360K)	5.25" (1.2MB)	3.5" (1.44MB)
VGA	2	1	1	1
EGA	3	2	1	1
Hercules	2	1	1	1
Tandy	1	1	1	1

Bootez votre ordinateur normalement et formatez vos disquettes au moyen de la commande FORMAT DOS (FORMAT A: ou FORMAT B:). Une fois que vos disquettes sont prêtes, insérez votre DISQUETTE 1 de SARA KON et démarrez le jeu. Tapez INSTALL et suivez les instructions à l'écran. Une fois que vous avez créé votre version de SARA KON, vous pouvez la dérouler à partir de VOTRE DISQUETTE 1 en inscrivant SARA KON (return). Le jeu peut se jouer avec une souris ou avec les touches directionnelles.

### Disque Dur

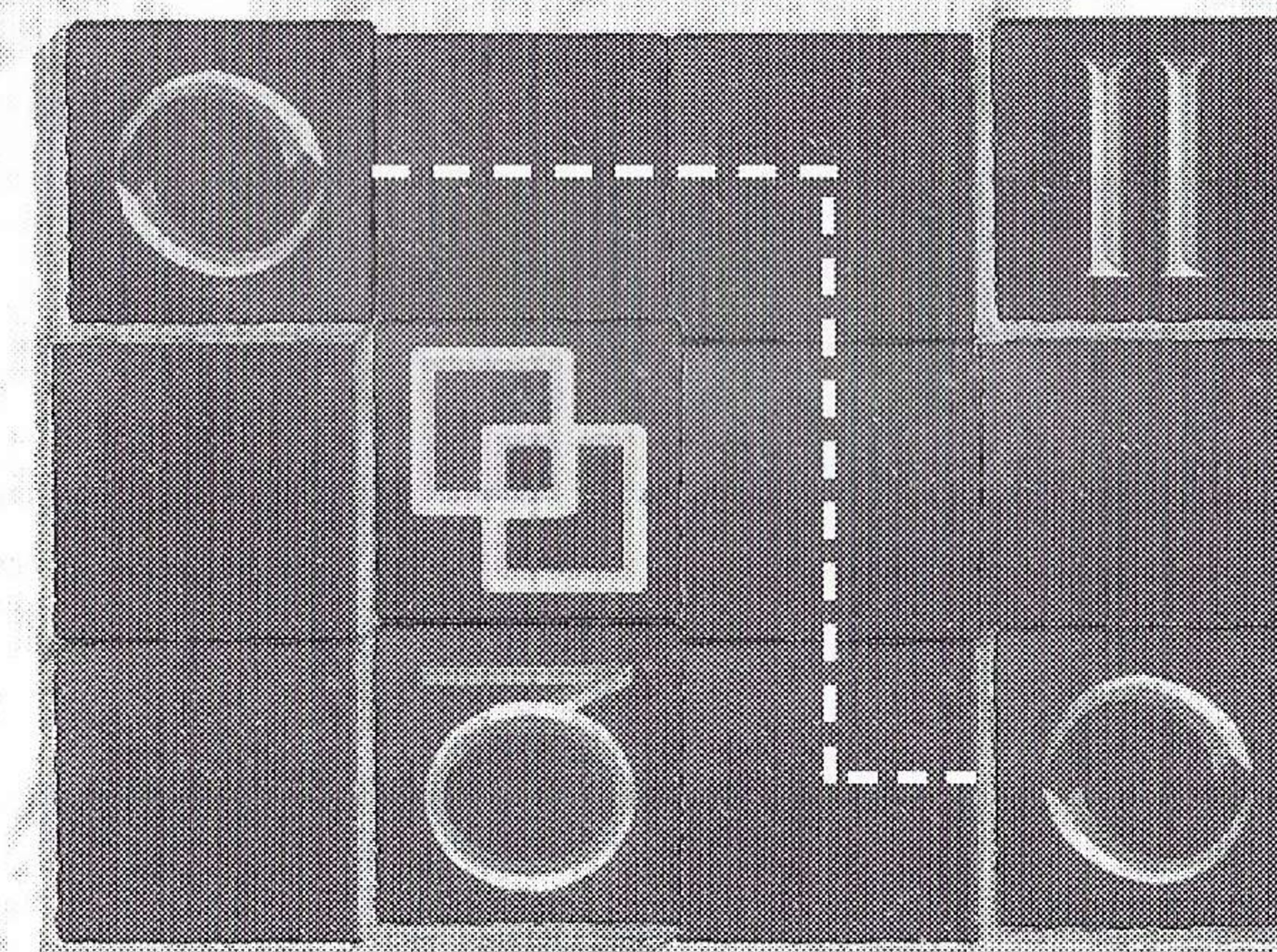
Bootez votre ordinateur normalement et insérez votre DISQUETTE 1 de SARA KON. Démarrez-la (A: ou B:) et tapez INSTALL (return). Suivez les indications à l'écran pour installer Sarakon sur votre disque dur. Une fois qu'il est installé, vous pouvez dérouler votre programme en ouvrant le sous-répertoire Sarakon et en tapant SARA KON (return). Le jeu peut se jouer avec une souris ou avec les touches directionnelles.

X

## JOUER A SARA KON

Une grille est installée devant vous, elle comporte une sélection de pierres mélangées, tournées vers vous. Votre objectif consiste à supprimer les paires de pierres jusqu'à ce qu'il n'en reste plus une seule. Lorsque vous supprimez des pierres, il y a deux règles à suivre. Les pierres doivent être soit adjacentes d'un point de vue vertical ou horizontal, soit liées par une ligne imaginaire comportant une trajectoire claire et pas plus de deux coins. Par exemple:

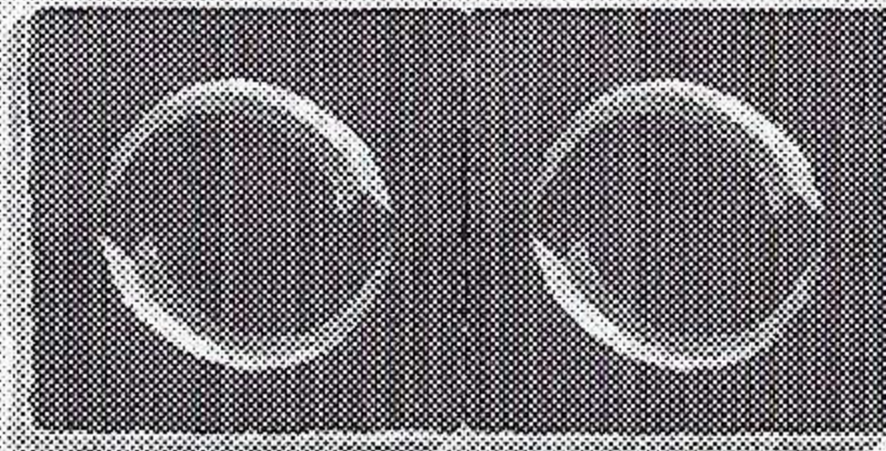
### Pierres liées par une ligne imaginaire



XI



## Pierres adjacentes



Tandis que vous progressez sur les 40 niveaux, la disposition des pierres devient de plus en plus complexe, et les pierres sont souvent en piles de trois. Les pierres inférieures n'entrent dans le jeu que lorsque celles de dessus ont été enlevées. Ceci n'est vrai que lorsque les pierres d'un niveau inférieur sont couvertes par les pierres d'un niveau supérieur.

Sarakon comporte deux types de jeux. Le premier, le plus difficile des deux, ne vous autorise à supprimer des pierres que si elles appartiennent à une même couche, alors que le second vous permet de rassembler des pierres de n'importe quelle couche, à condition qu'elles correspondent aux règles.

Pour supprimer une pierre, il vous suffit de cliquer sur la première pour la mettre en évidence, puis de cliquer sur la seconde pour la supprimer. Elles disparaîtront et laisseront voir les pierres de dessous (s'il y a plusieurs couches).

XII

Vous avez aussi droit à deux jokers pour vous aider en cas de difficulté extrême. Lorsque vous les sélectionnez, ils vous permettent de supprimer toutes les pierres d'un type particulier sur le niveau en cours. Pour l'utiliser, vous n'avez qu'à activer le joker et cliquez sur n'importe quelle tuile correspondant au type que vous désirez supprimer.

Pour rendre le jeu plus difficile, chaque niveau comporte une limite de temps stricte. On vous avertit lorsque vous devez vous dépêcher, les vingt dernières secondes sont signalées au moyen du système sonore de l'ordinateur. Si vous ne parvenez pas à terminer un niveau en temps voulu, le jeu en cours est abandonné et on vous demande d'inscrire votre nom au tableau des meilleurs résultats, à condition que votre score soit supérieur au résultat le plus bas du tableau.

## BONUS

Il arrive parfois qu'une Pierres se mette à clignoter pendant quelques instants. Si vous parvenez à supprimer une pierre qui clignote, vous êtes récompensé par dix secondes supplémentaires.

Pendant le jeu, des Pierres supplémentaires s'affichent. Lorsqu'elles sont sélectionnées et supprimées, elles vous fournissent soit du temps supplémentaire, soit un joker. Les symboles suivants vous donnent quinze secondes supplémentaires.

**L'Hippocampe • Le Masque • Le Magicien • Le Papillon**

XIII



Le symbole Yin/Yang est un joker 'gratuit'. Si vous en sélectionnez une paire, l'effet est le même que si vous activez un Joker. Au dernier niveau, un dragon apparaît et éparpille des Jokers au hasard sur la zone de jeu.

## NIVEAU DE BONUS

Il existe trois types de niveaux de bonus dans ce jeu:

### 1: MULTIPLE

A ce niveau, vous commencez avec deux paires de pierres. Pour chaque paire que vous supprimez, d'autres apparaissent. Le jeu consiste à en supprimer le plus possible avant que le temps soit écoulé. Attention, l'écran devient vite encombré.

### 2: MEMOIRE

Les pierres sont installées devant vous, vous n'en voyez que le dos. Ici, le but est de trouver toutes les paires et de les supprimer aussi vite que possible en retournant deux pierres à la fois pendant quelques instants. L'important est de se souvenir d'où se trouvent les pierres.

### 3: OU SONT

Une paire de pierres tirée au hasard apparaît à l'écran. Vous devez cliquer à l'endroit précis où elles sont apparues pour la dernière fois.

## MOTS DE PASSE

Tous les cinq niveaux, on vous donne un mot de passe que vous pouvez inscrire sur l'écran de la table des matières, il vous permet de commencer directement au niveau en question (5, 10, 15 etc)

## GUIDE DES TOUCHE

	Commodore AMIGA Atari ST/STE	IBM PC et Compatibles
<b>Sur l'Ecran des Option</b>		
Jeu No 1	F1	F1
Jeu No 2	F2	F2
Tableau des Meilleurs Résultats	F3	F3
Instructions	F4	F4
Mode Mot de Passe	F5	F6
Avec/Sans Son		ALT+S
Sortir en DOS		ALT+X
Mode Entraînement	F6	F5
(Vous permet de jouer les premières étapes du jeu sans limite de temps)		
<b>Pendant le jeu:</b>		
Quitter le jeu en cours	F10	F10
Pause	Espacement	P
Avec/Sans Son		ALT+S
Sortir en DOS		ALT+X
Sélectionner pierres	Bouton Gauche	Espacement
Activer le Joker	Bouton Droit	Retour arrière
<b>Sur le Tableau des Meilleurs Résultats:</b>		
Sauvegarder les Meilleurs Résultats	S	S



**Virgin Art & Directeur d'Exploitation - Nige Webb**  
**Conception et Présentation - Khartomb**  
**Illustration - Dermot Power**  
**Programation du Jeu - Starbyte Software**  
**Directrice de Production - "Woolly Back" Dalton**  
**Réalisateur du Logiciel - Ian Mathais**

XVII

# MANUALE SARAKON

## INTRODUZIONE

L'antico gioco cinese del Mah Jong è uno di quelli che sono stati emulati continuamente nei vari formati su cartone, su scacchiera e su video giochi, e ciononostante non ha ancora perso il suo potere d'attrazione. Probabilmente, questo accade perché a differenza di tanti altri giochi, vincere al Mah Jong e nei suoi derivati non ha niente a che vedere con l'elemento fortuna. Tutto quello che serve per vincere è un occhio attento, una mente logica e reazioni fulminee. Sarakon non fa eccezione a questa regola, e noi riteniamo che sia la versione migliore finora. Perché non lo scopri da te, passando un po' di tempo prima di liberarti di Sarakon, se mai ce la farai!

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### Commodore Amiga

Spegni la macchina, metti il dischetto nell'unità disco interna e poi accendi la macchina. Il gioco si carica e e gira automaticamente. Per giocare occorre un mouse nella porta 1.

### Atari ST/STE

Spegni la macchina, metti il dischetto nell'unità disco interna e poi accendi la macchina. Il gioco si carica e e gira automaticamente. Per giocare occorre un mouse nella porta 1.

XVII



## IBM PC e compatibili

### Dischetto

Per eseguire Sarakon, ti occorrono diversi dischetti vergini. Controlla la lista qui sotto per il numero più appropriato al tuo sistema.

	5.25" (360K)	5.25" (360K)	5.25" (1.2MB)	3.5" (1.44MB)
VGA	2	1	1	1
EGA	3	2	1	1
Hercules	2	1	1	1
Tandy	1	1	1	1

Carica il computer come al solito e formatta i dischetti mediante il comando DOS **FORMATTA** (**FORMATTA A:** o **FORMATTA B:**). Preparati i dischetti, inserisci il **DISCO 1** di **SARAKON** e registrati su questo. Digita **INSTALL** e segui le istruzioni sullo schermo. Una volta creata la tua versione di Sarakon, puoi eseguirla dal **TUO DISCO 1** digitando **SARAKON** (Ritorno). Il gioco può essere eseguito con il mouse o con i tasti cursore.

### Disco Rigido

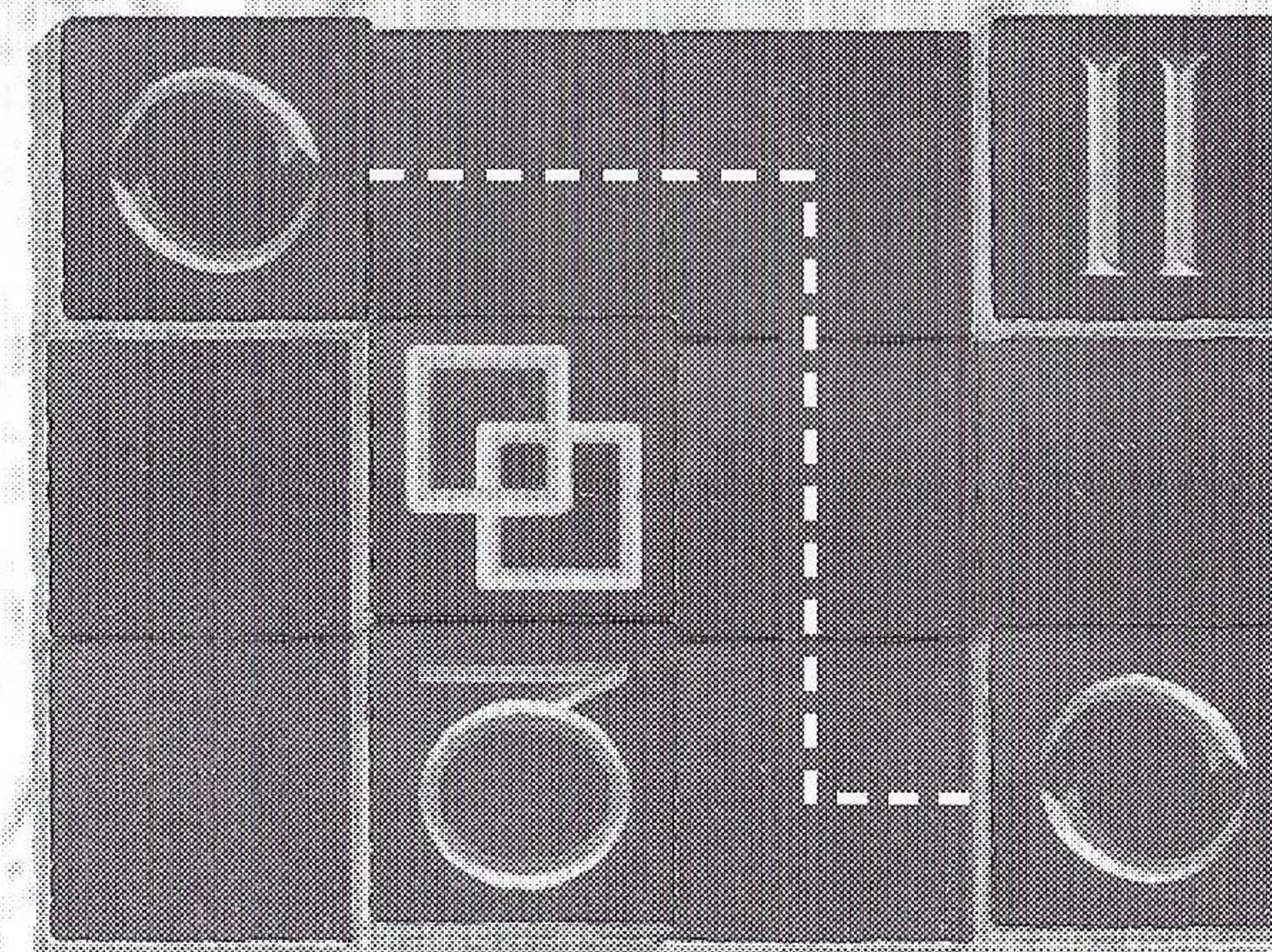
Carica il computer come al solito e inserisci il **DISCO 1** di **SARAKON**. Registrati su questi (A: o B:) e digita **INSTALL** (Ritorno). Segui le istruzioni sullo schermo per installare Sarakon sul disco rigido. Una volta installato, puoi eseguire il programma inserendo la sottodirectory Sarakon e digitando **SARAKON** (ritorno). Il gioco può essere eseguito con il mouse o con i tasti curose.

XVIII

## ESEGUIRE SARAKON

Davanti a te c'è una tavola a griglia con un mucchio di piastrelle alla rinfusa messe a faccia in su. L'obiettivo è di rimuovere coppie di piastrelle dalla tavola fino a che non sono state tutte tolte. Quando rimuovi le pietre, ci sono due regole da osservare. Le pietre devono essere o adiacenti verticalmente o orizzontalmente, oppure collegate da una linea immaginaria con un percorso sgombro e non più di due spigoli. Per esempio:

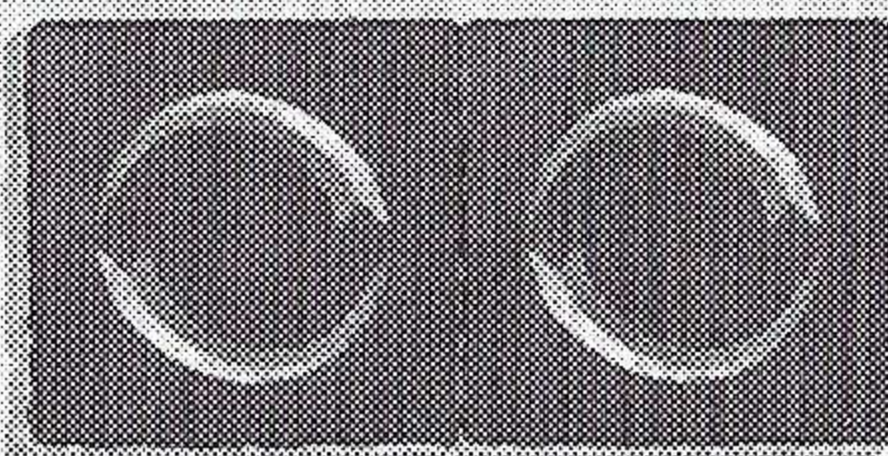
**Pietre collegate da una linea immaginaria.**



XIX



### Pietre adiacenti



Col procedere attraverso i 40 livelli, le disposizioni delle pietre diventano sempre più complesse e le piastrelle possono essere spesso in pile di tre. Le pietre più basse non entrano in gioco fino a che non viene rimosso lo strato subito sopra. Questo si verifica solo dove le piastrelle sul livello più basso sono coperte dal livello più alto di pietre.

All'interno di Sarakon, vi sono due tipi di gioco. Il primo e più difficile dei due, ti permette solo di togliere le pietre dal medesimo strato, mentre il secondo ti permette di abbinare pietre di qualunque strato, a patto che si conformino alle regole.

Per togliere le pietre, basta fare clic sulla prima per evidenziarla e poi fare clic sulla seconda per toglierla. Entrambe scompariranno rivelando le piastrelle sotto se applicabile.

Inoltre, ti vengono assegnati due jolly per aiutarti nei momenti più difficili.

Quando vengono selezionati, questi ti permettono di rimuovere tutte le piastrelle di un certo tipo dal livello in corso. Per usarli, basta semplicemente attivare il jolly e fare clic su qualunque piastrella che vuoi togliere.

Per aggiungere un pizzico in più di sfida al gioco, ogni livello ha un tempo massimo rigoroso. Verrai avvertito quando ti rimane poco dal computer che scandisce gli ultimi 20 secondi. Se non riesci a completare un livello entro il tempo massimo, il gioco in corso viene abbandonato e ti viene chiesto di inserire il tuo nome sulla tabella di punteggio elevato, se il tuo punteggio è maggiore del più basso presente sulla tabella.

### PREMI

In vari punti, una piastrella comincerà a lampeggiare per un breve periodo. se riesci a togliere la pietra mentre ancora lampeggia, vieni premiato con altri dieci secondi di tempo.

Durante il gioco, appariranno altre piastrelle. Quando vengono selezionate e rimosse, queste ti forniscono altro tempo supplementare oppure un jolly. I simboli seguenti sono quelli che ti procurano quindici secondi in più.

**Il Cavalluccio Marino • La Mashera • Il Mago • La Farfalla.**

Il simbolo Yin/Yang è un jolly "libero". Selezionando un paio di questi, ha esattamente lo stesso effetto che attivare un Jolly. Sull'ultimo livello, apparirà un drago che sparpaglia Jolly alla rinfusa sull'area di gioco.



## LIVELLI PREMIO

Nel gioco vi sono tre tipi di livelli premio. Essi sono:

### 1: MULTIPLO

Su questo livello inizi con due paia di pietre. Per ogni paio che togli, ne appare un'altro. Lo scopo è di togliere più paia possibile prima dello scadere del tempo. Stai attento, però, perché lo schermo si affolla molto presto.

### 2: MEMORIA

Un campo di pietre a faccia in giù ti sta davanti. Qui lo scopo è di trovare tutte le paia e rimuoverle più rapidamente possibile, rivoltando temporaneamente due pietre alla volta. La chiave sta nel ricordare quali pietre erano.

### 3: DOVE SONO

Un paio di pietre apparirà a caso sulla tavola di gioco. Tu dovrai fare clic sul punto preciso dove sono apparse l'ultima volta.

## PAROLE D'ORDINE

Dopo ogni cinque livelli, ti viene data una parola d'ordine che puoi inserire sulla videata, permettendoti di incominciare la tua prossima mandata da quel particolare livello (5, 10, 15, ecc.)

XXII

## GUIDA AI TASTI

	Commodore AMIGA Atari ST/STE	IBM PC e Compatibili
<b>Sulla Videata Opzioni:</b>		
Gioco 1	F1	F1
Gioco 2	F2	F2
Tabella Punteggio Elevato	F3	F3
Istruzioni	F4	F4
Modalità Parola d'Ordine	F5	F6
Sonoro Acceso/Spento		ALT+S
Esci su DOS		ALT+X
Modalità Allenamento	F6	F5
(Ti permette di giocare i primi stadi del gioco senza limite di tempo)		
<b>Nel corso del gioco:</b>		
Esci dal gioco in corso	F10	F10
Pausa	Barra	P
Sonoro Acceso/Spento		ALT+S
Esci su DOS		ALT+X
Selezioni piastrella	Sinistro del Mouse	Barra
Attivi il Jolly.	Destro del Mouse	Spazio Indietro
<b>Sulla Tabella Punteggio Elevato:</b>		
Salva Punteggio Elevato.	S	S

XXIII



Virgin Art & Direttore allo Sviluppo - Nige Webb  
Disegno e Formato - Khartomb  
Illustrazioni - Dermot Power  
Programma di Produzione - Starbyte Software  
Direttore di Produzione - "Woolly Back" Dalton  
Direttore del Software - Ian Mathais