

LAS VEGAS

LOADING

Ensure that the LAS VEGAS disc is WRITE PROTECTED. Please dis-connect any extra disc drives. Insert the disc in the drive when the computer asks for the WORK BENCH. AMIGA 1000 owners need KICK START 1.2.

INSTRUCTIONS

Your aim is to break the bank at LAS VEGAS. This is only possible if you play the BLACK JACK table. There are three games on the disc. The SLOT MACHINE has only 10 cents stake. If you are lucky enough to light up LAS VEGAS sign on the screen and have at least \$2 in the bank, you move to HIGH AND LOW table. Here you will play for higher stakes. If you can amass at least \$100 in the bank, you can play BLACK JACK.

You start with \$5 in your pocket as you hit the STRIP. Be LUCKY.

SLOT MACHINE

The machine is full of the latest features. All the buttons are activated by pressing the Left Mouse Button. The reels are nudged DOWN by the Left Mouse Button and UP by the Right Mouse Button.

Press the START button to start the reels. If you win you will see some of the letters in LAS VEGAS sign light up. The numbers of letters lighting up is equal to the sum of the little numbers beside the fruit sign on the winning line. If the HELD sign lights up then the letters remain lit and if you win again, you have a very good chance of lighting up all the letters and move to the next stage. You will occasionally see three HOLD buttons flashing. By pressing the Left mouse button hold any of the reels. To cancel the HOLD, press the Right mouse button.

When you win, you will see SELECT, CASH and NUDGES signs flashing. Press SELECT and either CASH or NUDGE will light up. You will also see GAMBLE, WIN, LOSE and two of the coins flashing. You can now collect your winnings of Cash or Nudges by pressing the COLLECT button or take a chance of increasing your winnings by pressing the GAMBLE button. If you lose, you will have to start again by pressing the START button. If you win, the next two coins will flash. Press GAMBLE button again and so on. You can collect your winnings by pressing the COLLECT button. If it is cash, you will get a pay out. If it is nudges, all the three HOLD buttons will flash. Use the no. of nudges UP or DOWN to get a winning line. If you get a winning line before all the nudges are used up, you will get paid and lose the rest of the nudges, so try to get the best winning line.

HIGH OR LOW

You will be dealt 5 cards. Place your bet and press the DEAL button. You are allowed to change the first card but only once by pressing the CHANGE button. Guess if the next card is going to be higher or lower by pressing the appropriate button. If you are wrong, you will be returned to the SLOT MACHINES. If you predict all the cards correctly, GAMBLE and COLLECT WILL LIGHT UP. You can collect your winnings and return to the SLOT MACHINE or GAMBLE. If you GAMBLE, number buttons will light up in a random fashion. Press STOP. If it is ZERO, you lose your bet and return to the SLOT MACHINE.

If one of the numbers light up, you get that number of chances to win. When your bank has reached \$100 or more, you can play BLACK JACK and be on your way to break the bank.

BLACK JACK

Place your bet and hit the DEAL button. The dealer will deal two cards. Press HIT to deal another card or STAND to stay put. If you press DOUBLE when the dealer has dealt two cards, your bet will be doubled. If at the start, you get two cards which are identical, you can press SPLIT and play two hands.

If the dealer deals himself an Ace as first card, you can press INSURANCE. If the computer gets a TEN, you will get your money back. The insurance costs a quarter of your stake.

The dealer can STAND at 17 or Over. If both points are the same, Dealer wins.

WARNING — This program, source code, graphics, sound effects and artwork are copyright of ANCO SOFTWARE LTD. and may not be reproduced in any form or format, lent or hired without prior written permission of ANCO SOFTWARE LTD. All rights reserved.

LAS VEGAS

LADEN

Achten Sie bitte darauf, dass die Diskette schreibgeschützt ist. Stöpseln Sie bitte alle zusätzlichen Laufwerke aus. Legen Sie die Diskette ein, wenn der Computer um die Workbench bittet. Amiga 1000-Besitzer müssen KICK START 1.2 benutzen.

SPIELREGELN

Ziel des Spiels ist es, in Las Vegas die Bank zu sprengen, was jedoch nur am Black Jack-Tisch möglich ist. Die Diskette enthält drei Spiele:

SLOT MACHINE, HIGH AND LOW und BLACK JACK. Sie fangen mit der SLOT MACHINE an. Der Einsatz beträgt hier nur 10 Cent. Wenn Sie genug Glück haben, das LAS VEGAS-Schild auf dem Bildschirm aufleuchten zu lassen und außerdem noch im Besitz von mindestens 2 Dollar sind, können Sie am HIGH AND LOW-Tisch weitermachen, wo die Einsätze schon etwas höher sind. Hier müssen Sie mindestens 100 Dollar auf Ihrem Konto haben, um schließlich am BLACK JACK-Tisch Ihr Glück versuchen. Ihr Startkapital beträgt 5 Dollar. Viel Glück!

SLOT MACHINE

Alle Knöpfe werden durch Drücken der linken Maustaste aktiviert. Die Walzen können mit der linken Maustaste herunter-, und mit der rechten Taste heraufbewegt werden. Drücken Sie den START-Knopf, um die Walzen in Bewegung zu setzen. Wenn Sie gewinnen, leuchten einige Buchstaben des LAS VEGAS-Zeichens auf. Die Anzahl der aufleuchtenden Buchstaben ist gleich der Anzahl der kleinen Zahlen neben dem Früchtesymbol auf der Gewinnlinie. Wenn das HELD-Zeichen aufleuchtet, bleiben alle Buchstaben, die bereits erleuchtet sind, weiterhin "an", so daß Sie die Möglichkeit haben, durch weiteres Gewinnen zusätzlich noch die restlichen Buchstaben aufleuchten zu lassen, und so eine Spielstufe weiter zu kommen. Immer wenn Sie gewinnen, blinken die Zeichen SELECT, CASH und NUDGES. Falls Sie Ihren Gewinn kassieren möchten, drücken Sie den COLLECT-Knopf. Sie können aber auch Ihren Gewinn vervielfachen, indem Sie den SELECT-Knopf drücken. Sie sehen dann GAMBLE, WIN, LOSE und zwei der Münzen blinken. Falls Sie verlieren, müssen Sie wieder mit START anfangen. Falls Sie gewinnen, blinken die nächsten beiden Münzen. Drücken Sie dann wieder den GAMBLE-Knopf u.s.w. Ihren Gewinn können Sie durch Drücken des COLLECT-Knopfs einstreichen. Besteht der Gewinn aus Bargeld, werden Sie ausgezahlt, besteht er jedoch aus "Nudges", blinken alle drei HOLD-Knöpfe. Sie können nun die Anzahl der "Nudges" dazu verwenden, die Walzen so herauf- oder herunter zu bewegen, daß Sie doch noch gewinnen. Nicht benutzte "Nudges" verfallen.

HIGH OR LOW

Sie bekommen fünf Karten. Plazieren Sie Ihre Wette und drücken Sie dann den DEAL-Knopf. Sie können die erste Karte (aber nur einmal) ändern, indem Sie den CHANCE-Knopf drücken. Raten Sie nun, ob die nächste Karte höher oder niedriger sein wird und drücken Sie dann den entsprechenden Knopf. Wenn Sie falsch liegen, müssen Sie wieder bei SLOT MACHINE anfangen. Wenn Sie alle Karten richtig geraten haben, leuchten GAMBLE und COLLECT auf. Sie können nun Ihren Gewinn kassieren und zu SLOT MACHINE zurückkehren oder GAMBLE drücken. Wenn Sie GAMBLE wählen, leuchten zufallsgesteuert Nummern auf. Drücken Sie STOP. Wenn der Wert gleich Null (ZERO) ist, haben Sie verloren und müssen wieder bei SLOT MACHINE anfangen. Wenn jedoch eine der anderen Zahlen aufleuchtet, bekommen Sie so viele Chancen, wie die Zahl hoch ist. Wenn Sie 100 Dollar (oder mehr) gewonnen haben, können Sie bei BLACK JACK weitermachen.

BLACK JACK

Plazieren Sie Ihre Wette und drücken Sie dann den DEAL-Knopf. Sie bekommen dann zwei Karten. Sie können dann HIT drücken, um eine weitere Karte zu bekommen, oder STAND, um keine weitere Karte zu nehmen. Wenn Sie DOUBLE drücken, nachdem Sie die Karten bekommen haben, wird Ihre Wette verdoppelt. Wenn Sie anfangs zwei identische Karten bekommen, können Sie zwei Spiele spielen, indem Sie SPLIT drücken. Wenn der Kartengeber (Computer) sich selber ein As gibt, können Sie INSURANCE drücken, und wenn die nächste Karte des Kartengebers eine 10 ist, bekommen Sie Ihr Geld zurück. Die INSURANCE kostet Sie ein Viertel Ihres Einsatzes. Wenn der Computer 17 oder mehr hat, kann er aufhören. Falls Sie und der Computer die selbe Punktzahl haben, gewinnt der Computer.

CHARGEMENT

AMIGA

Vérifiez que la disquette LAS VEGAS est protégée d'écriture. Débranchez tous les autres lecteurs. Insérez la disquette dans le lecteur quand l'ordinateur demande WORK BENCH. Les utilisateurs d'AMIGA 1000 ont besoin de KICK START 1.2.

ATARI ST - Insérez la disquette LAS VEGAS dans le lecteur et mettez l'ordinateur en marche. Utilisez la souris pour charger le programme.

INSTRUCTIONS

Votre but est de faire sauter la banque à LAS VEGAS. Vous ne pouvez le faire que si vous jouez au BLACK JACK. Il y a trois jeux sur la disquette. La SLOT MACHINE (LA MACHINE A SOUS) a un enjeu de 10 cents seulement. Si vous avez assez de chance pour réussir à allumer l'enseigne LAS VEGAS sur l'écran et à avoir au moins 2\$ en banque, vous passez à la table de HIGH AND LOW (SUPERIEURE ET INFERIEURE). Là, vos enjeux seront plus élevés. Si vous réussissez à amasser au moins 100\$, vous pourrez jouer au BLACK JACK.

Vous commencez avec 5\$ en poche quand vous appuyez sur STRIP. BONNE CHANCE.

SLOT MACHINE (MACHINE A SOUS)

La machine comprend les toutes dernières caractéristiques. Vous contrôlez tous les rouleaux en appuyant sur le Bouton Gauche de la Souris. Les rouleaux bougent d'un cran vers le BAS avec le Bouton Gauche de la Souris et d'un cran vers le HAUT avec le Bouton Droit de la Souris.

Appuyez sur START pour faire tourner les rouleaux. Si vous gagnez, vous verrez certaines lettres de l'enseigne LAS VEGAS s'allumer. Le nombre de lettres allumées est égal à la somme des petits nombres figurant à côté du symbole "fruit" sur la ligne gagnante. Si HELD s'allume, les lettres restent allumées et si vous gagnez à nouveau, vous avez de grandes chances d'allumer toutes les lettres et d'accéder au niveau supérieur. Vous verrez parfois trois boutons HOLD clignoter. En appuyant sur le bouton Gauche de la souris, arrêtez n'importe quel rouleau. Pour faire repartir le rouleau (HOLD), appuyez sur le bouton Droit de la souris.

Quand vous gagnerez, vous verrez les signes SELECT, CASH et NUDGES clignoter. Appuyez sur SELECT, et soit CASH soit NUDGE s'allumera. GAMBLE (JOUER), WIN (GAGNER), LOSE (PERDRE) et deux de \$ pièces de monnaie se mettront à clignoter. Vous pouvez maintenant ramasser vos gains de Cash ou de Nudges en appuyant sur le bouton COLLECT ou tenter à nouveau d'augmenter vos gains en appuyant sur GAMBLE. Si vous perdez, vous devrez recommencer en appuyant sur le bouton START. Si vous gagnez, deux autres pièces de monnaie se mettront à clignoter. Appuyez à nouveau sur GAMBLE etc. Vous pouvez ramasser vos gains en appuyant sur COLLECT. Si s'agit de cash, vous recevrez du liquide. Si ce sont des "nudges", les trois boutons HOLD clignoteront. Utilisez le nombre de "nudges" UP (HAUT) ou DOWN (BAS) pour obtenir une ligne gagnante. Si vous obtenez une ligne gagnante avant que tous les "nudges" ne soient utilisés, vous serez payé et vous perdrez le reste des "nudges". Essayez donc de gagner la ligne la plus intéressante.

SUPERIEURE ET INFERIEURE

On vous distribuera 5 cartes. Faites votre pari, et appuyez sur le bouton DEAL. Vous avez le droit de changer la première carte mais une fois seulement, en appuyant sur CHANGE. Devinez si la carte suivante sera inférieure ou supérieure en appuyant sur le bouton approprié. Si vous vous trompez, vous retournerez à la machine à sous. Si vous devinez toutes les cartes correctement, GAMBLE et COLLECT s'allumeront. Vous pouvez ramasser vos gains et retourner à la machine à sous ou appuyer sur GAMBLE. Si vous choisissez GAMBLE, les nombres s'allumeront au hasard. Appuyez sur STOP. Si ZERO s'affiche, vous perdez votre pari et retournez à la machine à sous.

Si l'un des nombres s'allume, vous avez ce nombre de chances de gagner. Quand votre banque a atteint 100\$ ou plus, vous pouvez jouer au BLACK JACK et vous apprêter à faire sauter la banque.

BLACK JACK

Faites votre pari et appuyez sur le bouton DEAL. Le donneur vous distribue deux cartes. Appuyez sur HIT pour que le donneur vous distribue une autre carte ou sur STAND pour ne rien changer. Si vous appuyez sur DOUBLE après que le donneur vous ait distribué deux cartes, votre pari aura doublé. Si au départ, vous recevez deux cartes identiques, vous pouvez appuyer sur SPLIT et jouer avec deux mains.

Si le donneur reçoit lui-même un As en première carte, vous pouvez appuyer sur INSURANCE (ASSURANCE). Si l'ordinateur obtient un DIX, on vous rendra votre argent. L'assurance vous coûte un quart de votre enjeu. Le donneur peut choisir STAND à 17 ou plus. Si vous avez le même nombre de points, c'est le donneur qui gagne.

ATTENTION - Ce programme, le code source, les graphismes, les effets sonores et la présentation artistique sont la propriété de ANCO SOFTWARE LTD et protégés par les lois sur les droits d'auteurs. Ce programme ne peut être ni reproduit sous n'importe quelle forme ou format, ni prêté, ni loué sans la permission d'ANCO SOFTWARE LTD. Tous droits réservés.