

Spielablauf

Bei Hollywood Poker PRO haben Sie die Möglichkeit, gegen eines von 4 verschiedenen Mädchen zu pokern. Die Auswahl des Mädchens bzw. die gesamte Bedienung des Spieles erfolgt, je nach Computersystem, entweder über Maus, Joystick oder Tastatur.

Nach erfolgter Auswahl erscheint rechts auf dem Bildschirm eine Bedienleiste, die sowohl die 'Kontostände' der Mitspieler (YOU=Spieler, ME=Mädchen) als auch Ihre Karten anzeigt. Dann werden die Karten gemischt ('SHUFFLING'). Bevor die Karten ausgeteilt werden, werden Ihnen und dem Mädchen noch 5 DM Spieleinsatz (sog. ANTE) abgezogen. Dann erscheinen Ihre 5 Karten ('YOUR CARDS').

Danach beginnt das Wetten (wie bereits erklärt). Möchte ein Spieler den Wetteinsatz nicht weiter erhöhen (CALL), können Sie die Karten, die Sie nicht benötigen, weglegen. Die Auswahl der Karten erfolgt wiederum entweder über Maus, Joystick oder Tastatur. Wählen Sie die OK-Box an, erhalten Sie für die weggelegten Karten neue.

Daraufhin wird Ihnen mitgeteilt, wieviel Karten das Mädchen gezogen hat ('I TAKE X CARDS'). Danach können Sie wieder wetten. Übrigens: möchten Sie nichts wetten, können Sie auch STAY auswählen.

Erfolgt das zweite CALL, zeigt Ihnen das Mädchen ihre Karten ('MY CARDS'). Dann wird aufgeführt, wer welche Kombination hat ('YOU HAVE ...', 'I HAVE ...') und der Sieger erhält den Inhalt des Pots (YOU WIN POT/I WIN POT).

Wenn das Mädchen kein Geld mehr hat, gibt es ein Kleidungsstück als Pfand ab und erhält dafür 100 DM. Verliert sie, muß sie das Kleidungsstück ausziehen, gewinnt sie jedoch, passiert nichts. Kommt sie über 100 DM, kann sie abgelegte Kleidungsstücke wieder zurückkaufen.

Das Spiel ist beendet, wenn entweder das Mädchen vollständig 'entblättert' ist oder Sie kein Geld mehr haben.

Jedes Mädchen hat 4 Kleidungsstücke zum Ablegen, daraus folgt, daß das Spiel gewonnen ist, wenn Sie über 500 DM haben.

Spezielle Funktionen

Bei der Kartenauswahl haben Sie die Möglichkeit, den Computer zu befragen, welche Karten er weglegen würde. Klicken Sie hierzu auf die '?'-Box. Die entsprechenden Karten werden dann automatisch umgedreht.

Die Amiga und die C64er-Version ist mit einer Zoom-Funktion ausgestattet. Sie ist aufrufbar, wenn Sie sich in einem Auswahlmü befinden. Beim Amiga bewegen Sie Ihren Mauspointer auf das Bild des Mädchens und drücken die linke Maustaste. Drücken Sie die rechte Maustaste, ist die Zoom-Funktion wieder deaktiviert. Beim C-64 erfolgt der Zoom über die Z-Taste und mit den Cursortasten.

Zur Spiel-Strategie

Jedes der vier Mädchen pokert unterschiedlich. Ein Mädchen blufft gern, ein anderes spielt mehr auf Sicherheit.

Im Gegensatz zum Vorgänger-Programm 'Hollywood Poker' (1987 erschienen) stellen sich die Mädchen auf Ihren Spielstil ein, je länger Sie mit ihnen spielen. Wundern Sie sich also nicht, wenn es Ihnen nach der Zeit immer schwerer fällt, sie zu besiegen. Ist jedoch ein Spiel beendet, werden Ihre 'Spieldaten' wieder gelöscht.

Es empfiehlt sich, von Zeit zu Zeit zu bluffen, um damit den 'Spieldaten'-Speicher zu täuschen.

Spezielles

Atari ST

Wegen eines Hardwarefehlers des Atari ST können in dem Grafikbild kleine Farbpunkte auftauchen. Betätigt man dann die ESC-Taste, wird zwischen 50 und 60 Hz. Bildwiederholfrequenz umgeschaltet. Hierdurch ist der Fehler meist behoben. Eine andere Möglichkeit besteht darin, den Rechner für ca. 10 Sekunden abzuschalten und dann das Programm erneut zu booten. Mit der Taste DEL kann zwischen schmaler und breiter Schriftdarstellung umgeschaltet werden. Besitzer eines Atari ST mit mehr als 512 KB ersparen sich die ansonsten recht langen Ladezeiten während des Spielverlaufes, da die einzelnen Daten am Anfang vollständig eingeladen werden.

Amiga

Durch die Interlace-Darstellung kann es zu Flackererscheinungen bei der Bilddarstellung kommen. Mit der Taste ESC können Sie den Interlace-Modus jedoch abschalten, bei nochmaliger Betätigung wird er wieder aktiviert. Auf Druck der DELETE-Taste schalten Sie zwischen breiter und schmaler Schrift um. Ist eine Speichererweiterung angeschlossen, werden die einzelnen Datenblöcke vollständig eingeladen. Hierdurch werden die ansonsten durch Nachladen entstehenden Wartezeiten verhindert.

Loading

On the C 64 (Disk only): Type **L O A D " * " . 8 . 1** and press
RETURN

Atari ST, Amiga

Insert the disk into the disk drive and turn on the computer.

For all other computers complete loading instructions can be found on the disk label.

Poker Instructions

There are many different ways to play Poker. We have decided to use Five-Card-Draw Poker which is very easy to learn. It uses a deck of 52 cards; each player receives a starting capital of \$ 100. The lowest amount you can bet is \$5 which will be automatically deducted at each new round. Each player receives five cards. With these cards, several combinations are possible which are listed here in ascending value:

1. Pair: Two cards of a kind, for example, two Jacks or two eights.
2. Two Pairs: Two sets of two cards of a kind, for example, two Jacks and two eights.
3. Three of a kind: Three of a kind, for example, three Queens.
4. Straight: Five cards in direct ascending order, for example 8, 9, 10, Jack, Queen.
5. Flush: Five cards of one colour, for example Heart 5, 9, 2, King and 4.
6. Full House: One Pair and one Three of a kind together for example two sevens and three Jacks.
7. Four of a Kind: Well, four of a kind, for example four Queens.
8. Straight Flush: five cards in direct ascending order with the same colour, for example Clubs 3, 4, 5, 6 and 7.

The player with the best combination wins. The least valuable combination is a Pair, the most valuable the Straight Flush. If two players have the same combination, the combination with the highest value wins. If both players have three of a kind, one player with eights, the other with Kings, the Kings will win. If no players have combinations, the highest card will simply win.

With his set of five cards the player can estimate his chances of winning this round. Depending on this estimation he can place a sum of between \$5 and \$25 in the pot (BET). The other player must put the same amount into the pot to stay in the game, but can also even RAISE this amount. Now the other player has to match the bet of his opponent again and, if he wants to, can raise once more. This goes on until no further raises are made or one of the players wants to drop out.

After the raising has been finished (CALL) each player can exchange some or all of his cards once. He will receive as many new cards as he discards. Normally these new cards will enhance his combination.

After the exchange a second round of betting and raising begins. When this is finished, both players show their cards to discover who will be the winner of this round.

The Computer Game

In Hollywood Poker Pro you have the chance to play against one of four different women. The game is controlled either by mouse, joystick or keyboard, depending on your computer.

After choosing your opponent you will see the control panel on the right side of the screen which displays the amount of money each player has (You = player, Me = opponent), and your five cards. Sometimes the deck of cards will be shuffled. Before the first five cards are given out, the basic bet (ANTE) of \$5 will be deducted from both players.

After receiving your five cards the betting will begin as described above. When you want to discard some of your cards, simply click on them with either the joystick or the mouse. Click on the 'OK'-box to exchange the

chosen cards. You will then see how many cards your opponent has taken. Now betting begins again. If you don't wish to start another round of betting, choose 'STAY'.

If your opponent has no money left, she will use an article of clothing as security against another \$100. If she loses some of this money, she must remove this article. If she manages to win more than \$100, she may buy back any discarded clothing.

Each opponent has four different articles of clothing with which to bet. The game is over when all four articles of clothing have been discarded, or if you lose your \$100.

Special Features

When you exchange your cards you may ask the computer for advice. Just press the '?'-key to discover which cards the computer would discard in your place.

There is a special zoom-function which allows any part of the digitised picture to be enlarged. On the Amiga and Atari ST place the mouse-pointer on the area you wish to enlarge and press the left button. With the right button you can return to the normal graphic mode. On the C 64, use the 'Z'-Key to toggle the zoom-mode on and off and the cursor keys to move the enlarged picture.

The Strategy

Each of the four opponents plays very differently. One will often bluff, the other will play defensively. The opponents learn from former games and will try to adapt to your style of play. They will become harder to beat the longer you play. To return them to their normal playing strength, just boot the game again.

Keyboard-Commands (only on systems WITHOUT a mouse)

Cursor up/down: Q/A(or joystick up/down)
Fire: RETURN or SPACE (or button)
Exchange cards: RETURN (or joystick right and button)
Toggle zoom: Z (or joystick left and button)
Scroll zoom: Cursor keys

Important features

On the Atari ST the picture may sometimes be blurred. Use of the ESC-key, that switches between 50 and 60 Hz screen speed, should normally erase this problem. If this does not help, switch the computer off for approximately ten seconds and reboot the game. With the 'DEL'-key you can switch between small and large letters. If you have more than 512 KByte of memory, the game will be much faster because it does not have to access the disk between pictures.

On the Amiga Interlace-mode is normally used. If this causes too much flicker on your screen you can switch to normal mode with the 'ESC'-key. The 'DELETE'-key switches between small and large letters. If you have more than 512 KByte of memory, the game will be much faster because it does not have to access the disk between pictures.

Laden des Programms

C 64              eingeben und RETURN drücken

Atari ST, Amiga
andere Rechner Diskette einlegen und Rechner rücksetzen (RESET)
Eine vollständige Ladeanleitung befindet sich auf dem Diskettenaufkleber.

Tastatur- und Joystickbedienung

Parameter auswählen : Q, A bzw. Joystick hoch/runter
Parameter aktivieren : RETURN oder SPACE bzw. Joystickknopf
Kartenauswahl beenden : RETURN bzw. Joystick rechts + Joystickknopf
Zoom de-/aktivieren : Z bzw. Joystick links + Joystickknopf
Zoomfeld ändern : Cursortasten

Auf Rechnersystemen, die mit Maus arbeiten, läßt sich Hollywood Poker PRO nur über die Maus steuern.

Zum Spiel

Bisherige Strip-Poker Spiele fielen meist durch schlechte Grafik, mangelnde Spielstärke oder schlechte Aufmachung auf. Wir meinen, mit Hollywood Poker PRO ein Produkt geschaffen zu haben, daß das jeweilige Computersystem voll ausnutzt.

Poker-Anleitung

Es gibt sehr viele verschiedene Poker-Arten. Wir haben uns für Five-Card Draw-Poker entschieden. Es ist einfach zu erlernen. Gespielt wird mit 52 Karten. Je der Spieler erhält ein Grundkapital von 100 DM. Der Anfangseinsatz beträgt 5 DM, der automatisch 'abgebucht' wird. Nun erhält man 5 Karten. Es gibt verschiedene Kartenkombinationen, die verschiedenen Wert haben:

1. PAIR: Zwei Karten eines Typs, z.B. zwei Buben
2. TWO PAIRS: 2x zwei Karten eines Typs, z.B. zwei 4en und zwei 8en
3. THREE OF A KIND: Drei Karten eines Typs, z.B. drei Damen
4. STRAIGHT: 5 aufeinanderfolgende Karten, z.B. 8, 9, 10, Bube, Dame
5. FLUSH: 5 Karten von einer Farbe (die Typen sind egal), z.B. Herz 5, Herz 9, Herz 2, Herz König, Herz 4
6. FULL HOUSE: zwei Karten eines Typs und dazu drei Karten eines anderen Typs, sozusagen PAIR und THREE OF A KIND zusammen, z.B. zwei 7en und 3 Buben
7. FOUR OF A KIND: vier Karten eines Typs, z.B. 4 10'en
8. STRAIGHT FLUSH: 5 aufeinanderfolgende Karten, die auch alle die gleiche Farbe haben müssen, also z.B. Karo 3, Karo 4, Karo 5, Karo 6, Karo 7

In welcher Reihenfolge die Karten liegen, ist unwichtig. Der Spieler muß versuchen, eine möglichst hochwertige Kombination zu bekommen, da derjenige gewinnt, der die wertvolleren Kombinationen hat. Die wertloseste Kombination ist PAIR, da sie sehr häufig auftritt. Die wertvollste Kombination dagegen ist der STRAIGHT FLUSH.

Anhand seiner 5 Karten kann der Spieler abschätzen, ob die Chance, daß er gewinnt, hoch oder niedrig ist. Glaubt er, daß er gewinnt, kann er Summen zwischen 5 und 25 DM einsetzen (sog. BET). Dieses Geld kommt in die Kasse (POT). Der andere Mitspieler muß nun den gleichen Betrag in den POT legen und hat zusätzlich die Möglichkeit, die Wette zu erhöhen (RAISE). Diese Summe muß er wiederum in den POT legen. Dann kann der erste Mitspieler wiederum erhöhen usw.

Möchte ein Spieler nicht weiter erhöhen (CALL), kann er die Karten, die er nicht mehr behalten möchte, weil sie nicht in die Kombination passen, weglegen. Anstelle dieser erhält er neue Karten, die womöglich seine Kombination noch verbessern (Beispiel: Der Spieler hat zuerst ein PAIR 8en, gibt dann die anderen 3 Karten weg, die nicht zum PAIR gehören und erhält eine weitere 8. Er hat somit THREE OF A KIND und seine Chancen auf den Gewinn erhöhen sich).

Dann wiederholt sich die Prozedur des Wetteinsatzes. Möchte dann ein Spieler nicht weiter erhöhen (CALL), werden die Karten aufgedeckt und es wird verglichen, wer die bessere Kombination hat. Haben nun beide Spieler die gleiche Kombination (z.B. THREE OF A KIND), gewinnt der Spieler, dessen Kartentypen höher sind.

Hat jedoch kein Spieler eine Kombination (NOTHING), gewinnt derjenige, der die höchste Karte hat.

Während des Wettens besteht immer die Möglichkeit, aufzugeben (DROP), z.B. wenn der andere Spieler einen Wetteinsatz tätigt, den man nicht riskieren möchte. Dann jedoch fällt der Gewinn (der Inhalt des POTs) dem jeweils anderen Spieler zu.