

VEGAS JACKPOT

The Aim of the Game

CONTROLS:

Keys 1, 2, 3, 4—hold respective reels. ← (left arrow) to cancel hold. F1—Gamble cash/nudges. F3—Collect cash/or autonudge. F5—Insert coin. F7—Start reels. Run/Stop—To re-start game after all your money is gone, or after you have reached the Jackpot of £250.

The object of the game is to try to reach £250. You start with £100, and each spin costs £1. When the hold lights flash, you may hold the position of any of the four reels with the keys 1 to 4. If you make a mistake you may cancel the hold by pressing ← (left arrow).

GAMBLE FEATURE:

When you win, the bottom lights will ascend to the value of your win. **To collect:** Press F3. **To gamble:** Press F1. The two flashing lights tell you how much you could win, or how much you win if you lose the gamble. You may continue to gamble, or collect, at any stage till you reach the maximum win of £100.

NUDGE FEATURE AND SHUFFLE:

The numbers to the right of the fruit on the reels are added, and the total number of each spin is shown on the top row of lights, i.e. if your total on the reels is 5, five lights will show. If the total is equal to 7, you have a shuffle win, which will cause the reels to spin to a random win of £3 or £5. If the total is above 7, you will have as many nudges shown by the steady blue light.

To collect nudges: Press F3 and the computer will automatically nudge the reels to the best available win with the number of nudges available.

To gamble your nudges: Press F1. If you lose you will be awarded a shuffle win. If you win you will increase the number of nudges available to you, until you reach the maximum win of £100.

Unauthorised Copying, Lending or Hiring
is prohibited

fast loader
Commodore 64



1C 0002

traduction à l'intérieur



la traduction est à l'intérieur



VEGAS JACKPOT

LOADING INSTRUCTIONS

To load: press SHIFT and RUN/STOP
The program code, graphic representation and artwork are
the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored,
hired or broadcast in any form whatsoever without the written
permission of Mastertronic. All rights reserved.

COMMODORE 64

traduzione alla interno



la traduzione è all'interno



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Rembobinez la cassette tout en maintenant enfoncée la touche **SHIFT**. Enfoncez puis relâchez la touche **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche **PLAY** de la platine.

Commandes: Touches 1, 2, 3 et 4: pour bloquer les bobines 1, 2, 3 et 4 — (flèche vers la gauche): pour annuler le blocage — F1: mise en jeu pièces/nudge — F3: pour toucher les gains/ou nudge automatique — F5: insérer la pièce — F7: pour démarrer les bobines — Run/Stop: pour relancer le jeu quand vous n'avez plus d'argent, ou quand vous avez atteint le jackpot de £250.

Le but du jeu est de gagner £250. Vous partez avec £100 et chaque rotation de bobine vous coûte £1. Quand les touches "hold" clignotent, vous pouvez bloquer la position de chacune des 4 bobines avec les touches 1 à 4. En cas d'erreur, vous pouvez annuler le blocage en appuyant sur la touche — (flèche vers la gauche).

GAMBLE FEATURE: (Remise en jeu): Quand vous gagnez, les lumières du bas se déplacent vers le haut jusqu'au montant de vos gains. Pour les toucher, appuyez sur F3. Pour les remettre en jeu, appuyez sur F1. Les deux lumières clignotantes vous indiquent combien vous pouvez gagner, ou combien vous toucherez si vous perdez la remise en jeu. Vous pouvez continuer à remettre en jeu ou toucher vos gains jusqu'à un maximum de £100.

NUDGE FEATURE et SHUFFLE (Relance et roue libre): Les chiffres à droite du jeu sur les bobines s'ajoutent et le nombre total pour chaque bobine apparaît sur le rang de lumières du haut. Par exemple, si votre total pour les bobines est de 5, cinq lumières s'allument. Si votre total est de 7, vous avez droit à un "shuffle win" qui déclenche la rotation en roue libre des bobines et vous rapporte au hasard £3 ou £5. Si le total dépasse 7, vous avez droit à autant de "nudges" (relances) que l'indique la lumière bleue fixe.

Pour toucher les nudges: appuyez sur F3 et l'ordinateur relance automatiquement les bobines pour déclencher le meilleur gain possible en fonction du nombre des nudges disponibles.

Pour remettre en jeu (gamble) vos nudges: appuyez sur F1. Si vous perdez, vous avez droit à un "shuffle win". Si vous gagnez, vous augmentez le nombre de vos nudges, jusqu'à un gain maximum de £100.

Manche à balai ou clavier de commande

Tous droits de reproduction, prêt ou location strictement réservés.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Riavvolgere la cassetta tenendo premuto **SHIFT**. Premere e rilasciare **RUN-STOP**. Premere **PLAY** sul registratore.

I tasti 1, 2, 3, 4 comandano le rispettive fasce rotanti. — (freccia a sinistra) annulla la posizione. F1: Puntata/nudges (lett. colpettini, spintarelle per far avanzare la fascia rotante) — F3: Incassa la vincita/ou nudge automatico. F5: Inserisci la moneta. F7: Aziona le fasce rotanti Run/Stop — per ricominciare il gioco dopo che i soldi sono finiti, o dopo che hai vinto il monte premi di 250 sterline.

Il gioco consiste nel cercare di vincere 250 sterline. Cominci con 100 sterline, e ogni giocata costa 1 sterlina. Quando le "luci di posizione" lampeggiano, puoi bloccare la posizione di una fascia qualsiasi, usando i tasti da 1 a 4. Se hai fatto un errore, puoi annullare la posizione premendo — (freccia a sinistra).

Le puntate: Quando vinci, le luci in basso indicheranno l'ammontare della vincita. Per ritirare la vincita: premi F3. Se invece vuoi continuare a puntare, premi F1. Le due luci lampeggianti ti diranno quanto puoi vincere, o quanto vinci se perdi la puntata. Puoi continuare a puntare, oppure incassare in qualsiasi momento, finché hai raggiunto la vincita massima di 100 sterline.

"Nudge" e "Shuffle": I numeri a destra del frutto sulle fasce rotanti vengono addizionati ed il numero complessivo di ciascuna giocata compare sulle luci in alto. Per esempio, se il totale è 7, hai una vincita "shuffle"; cioè le fasce gireranno e ti daranno una vincita "a sorpresa" di 3 o 5 sterline. Se il totale è superiore a 7, avrai diritto al numero di "nudges" indicato dalla luce blu fissa.

Per usare i nudges: premi F3 e il computer automaticamente muoverà le fasce fino ad arrivare alla migliore combinazione possibile col numero di nudges disponibili.

Per puntare i nudges: premi F1. Se perdi, ti spetterà una vincita "shuffle". Se vinci, accrescerai il numero di nudges disponibili, fino ad arrivare ad un massimo di 100 sterline.

Joystick o tastiera.

Son vietati la riproduzione, il prestito o il noleggio non autorizzati.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Rebobina la cinta mientras mantiene apretado la tecla **SHIFT**. Apreta y suelta la tecla **RUN-STOP**. Apreta **PLAY** en el magnetofón.

Los mandos: las teclas 1, 2, 3, 4, tienen las carretes respectivas.

— (flecha de izquierda) para suprimir la tecla de agarro. F1 — Jugar dinero/empujo ligeros. F3 — Recogida de dinero/o empujo ligero automatico. F5 — Introduce la moneda. F7 — Empieza las carretes. Pone en movimiento/para. Para re-empezar el juego cuando el dinero está terminado o después de llegar a tener el premio gordo de £250. El objeto del juego es intentar a llegar a £250. Empieza con £100, y cada vuelta vale £1. Cuando las luces de agarro despiden, puede mantener la posición de cualquier de las cuatras carretes con las teclas 1 a 4. Si hace un error puede suprimir la tecla de agarro al apretar — (flecha de izquierda).

El rasgo distintivo de la jugada: Cuando usted gana, las luces inferiores subirán indicando el valor de su victoria. Para cobrar. Apreta F3. Para jugar: Apreta F1. Las dos luces que despiden le dirán cuanto podría ganar, o cuanto ha ganado si pierde la jugada. Puede seguir jugando, o puede cobrar a cualquier nivel hasta llegar a una victoria de £100 como máximo.

El rasgo distintivo del empujo ligero y de la mezcla: Los números a la derecha de la fruta en las carretes están sumados y el número total de cada vuelta está demostrado en la fila de luces superiores, por ejemplo; si usted tiene un total de 5 en las carretes, cinco luces brillarán. Si el total vale 7, tiene una victoria de mezcla, que hará girar las carretes al azar para una victoria de £3 o £5. Si suma más que 7 en total, la constante luz azul indicará cuantos empujos ligeros tiene.

Para cobrar los empujos: Apreta F3 y el computador empujará las carretes automáticamente hasta la mejor victoria posible con el número de empujos valiables.

Para jugar los empujos: Apreta F1. Si pierde estará dado una victoria de mezcla. Si gana aumentará el número de empujos valiables, hasta llegar a una victoria de £100 como máximo.

Palanca de gobierno o teclado.

El copiar, el prestar o el alquilar desautorizados está prohibido.

ZUM EINSPEICHERN

Alle Patronen aus dem C.64 nehmen. Kassette zurückspulen. **SHIFT**-Taste niederhalten und dabei die **RUN/STOP**-Taste drücken und dann loslassen. **Abspieltaste** auf dem Bandgerät drücken.

Bedienung: Taste 1, 2, 3, 4 zum Anhalten der entsprechenden Räder.

— Taste: zum Weiterlaufenlassen der Räder. Taste F1: Geld stehenlassen/Einzeltakt. Taste F3: Kassieren/automatischer Einzeltakt.

Taste F5: Münze einwerfen. Taste F7: Räder anlaufen lassen.

Run/Stop: zum Beginn des nächsten Spiels, wenn der ganze Einsatz verspielt ist, oder wenn man den Lotteriepries von £250 gewonnen hat.

Der Zweck des Spiels besteht darin, £250 zu gewinnen. Man fängt mit einem Einsatz von £100 an. Jeder Durchlauf kostet £1. Wenn die Halte-Lichter blinken, kann man mit Taste 1 — 4 das entsprechende Rad beliebig anhalten. Wenn man aus Versehen das falsche Bild anhält, kann man mit Druck auf die — Taste das entsprechende Rad weiterlaufen lassen.

Einsatz stehenlassen: Wenn man gewinnt, zeigen die unteren Lichter die Summe an, die man gewonnen hat. Zum Kassieren Taste F3 drücken. Zum Stehenlassen F1 drücken. Die beiden Blinklichter zeigen die Gewinnchancen an bzw. zeigen an, wieviel noch vom Gewinn übrig ist, wenn man diesen Einsatz verliert. Man kann den Einsatz und Gewinn jederzeit stehenlassen oder kassieren, bis man den Höchstpreis von £100 gewonnen hat.

Einzeltakt und Mischen: Die Zahlen rechts neben den Fruchtensymbolen auf den Rädern werden addiert und die Gesamtzahl nach jedem Durchlauf erscheint in der oberen Lichtreihe, d.h. wenn die Gesamtanzahl aller Räder 5 beträgt, leuchten 5 Lichter auf. Wenn die Gesamtzahl 7 beträgt, gewinnt man einen gemischten Lauf, wobei die Räder laufen, bis sie einen Zufallsgewinn von £3 oder £5 ergeben. Bei einer Gesamtanzahl von über 7 bekommt man so viele Einzeltakte, wie das blaue Licht anzeigt.

Einzeltakte kassieren: F3 drücken, dann dreht der Computer die Räder automatisch im Einzeltakt bis zur Position mit der besten Gewinnchance innerhalb der verfügbaren Taktzahl.

Einzeltakte stehenlassen: F1 drücken. Wenn man verliert, bekommt man einen Mischgang mit entsprechendem Gewinn. Wenn man gewinnt, steigt die Zahl der verfügbaren Einzeltakte, bis man den Höchstpreis von £100 gewonnen hat.

Für Knüppel oder Tastatur.

Vervielfältigung, Verleih, Vermietung ohne ausdrückliche Genehmigung nicht gestattet.