

Ahora puede cargar los programas directamente desde la microunidad tecleando:

LOAD "m"; 1 ; "Pontoon" o

LOAD "m"; 1 ; "Roulette", según el juego que desee.

CONCLUSION

Gracias por haber adquirido CASINO ROYAL. Esperamos que le proporcionará muchas horas de placer y diversión. La calidad de éstos y otros juegos OCP no sólo depende de su diseño original y del trabajo de desarrollo, sino también de las valiosas sugerencias que recibimos de algunos de nuestros muchos miles de usuarios en todo el mundo.

A pesar de las pruebas más exigentes, siempre existe la posibilidad de que algún error elusivo permanezca latente en un programa y sólo aparezca cuando se dé una determinada combinación o secuencia.

Si Vd. encontrase alguno de esos problemas con CASINO ROYAL, o desea hacer algún comentario sobre los programas mismos, nos agradecerá tener noticias suyas. Siempre intentamos contestar esa correspondencia.

Finalmente, debemos recordar a los usuarios que los programas de CASINO ROYAL, el folleto de instrucciones y la funda son material propiedad registrada y que no pueden copiarse, prestarse o alquilarse a otras partes sin el conocimiento previo y consentimiento por escrito de OCP LTD. y S ON S. Hay comprobaciones de identidad incorporadas en los programas para detectar su uso fraudulento y el castigo por esos delitos puede llegar a ser de multas o prisión.

OTROS JUEGOS EN S. ON S. SOFTWARE

ROCKY HORROR SHOW

EL PRIMER MUSICAL EN VIDEO JUEGO

SIENTE LA EMOCION DE LO DESCONOCIDO

¡¡NO LO SUEÑES, JUÉGALO!!

HANDICAP GOLF

UN AUTENTICO RECORRIDO DE
18 HOYOS A TU ALCANCE

DOMINO

UN CLASICO ENTRE LOS CLASICOS
EN TRES DIMENSIONES Y TODO COLOR

ATAQUE A LA FLOTA

ESTRATEGIA NAVAL EN TU ZX SPECTRUM

Fabricado en España por IBEROFON, S.A.
Permiso 5854. - Avda. Fuentemar, 35
Polígono Industrial de Coslada (Madrid)



CASINO ROYAL

UNA CASSETTE DE DOS JUEGOS PARA EL ZX SPECTRUM (48 K)
CON LA RULETA Y EL VEINTIUNO.

ACCESORIOS RECOMENDADOS

ECC LTD Joystick
De OCP Ltd.

Currah Microspeech
De Currah.

INDICE

1. BIENVENIDO AL CASINO ROYAL

2. INSTALACION DEL EQUIPO

3. EL VEINTIUNO

3.1 INTRODUCCION

3.2 INSTRUCCIONES PARA JUGAR

3.2.1 COMO CARGAR EL PROGRAMA

3.2.2 CAPITAL, APUESTAS Y GANANCIAS

4. LA RULETA

4.1 INTRODUCCION

4.2 INSTRUCCIONES PARA JUGAR

4.2.1 COMO CARGAR EL PROGRAMA

4.2.2 COMO UNIRSE AL JUEGO

4.2.3 APUESTAS Y GANANCIAS

4.2.4 COMO REALIZAR LAS APUESTAS

4.2.5 LA RUEDA DE LA RULETA

4.2.6 COMO DEJAR LA MESA

4.2.7 MENU DE OPCIONES

5. COPIAS CON LA MICRODRIVE

1. BIENVENIDO AL CASINO ROYAL

Bienvenido al mundo de la diversión de las mesas de juego de OCP. Con esta cassette de dos juegos: el Veintiuno y la Ruleta, disfrutará de muchas horas de diversión jugando sólo o en grupo.

El Veintiuno está pensado para un solo jugador y con un capital de 100 £, Vd. puede probar su ingenio y habilidad para las apuestas contra la Banca (ZX Spectrum). ¿Podrá convertir sus 100 £ en una fortuna o será la Banca la que le gane?

La Ruleta se ha diseñado para jugar en grupo y pueden participar hasta 6 personas en cualquier momento. Se incluyen características especiales para colocar las apuestas en la mesa con las teclas normales de control del cursor, cualquier joystick que active esas teclas mecánicamente o con otros joysticks que usen la Interfase Kempston o la Interfase 2 de Sinclair. Además, puede usarse la unidad Currah Microspeech para dar más vida al juego con el sonido de la voz del crupie.

Para más comodidad, la cassette de los programas está grabada por las dos caras. En la cara A está el Veintiuno en primer lugar y a continuación la Ruleta. En la cara B el orden es el opuesto, primeramente la Ruleta seguida del Veintiuno. Por esto, se puede acceder a cualquier programa con tiempos de carga mínimos.

2. INSTALACION DEL EQUIPO

El Veintiuno y la Ruleta funcionan en un ZX Spectrum de 48 K equipado con el mínimo de periféricos: una pantalla de televisión y un magnetofón. Es posible utilizar un monitor de blanco y negro, pero es esencial que sea uno de color para obtener las máximas posibilidades de los juegos. La interconexión de estas unidades básicas del equipo se hace como se explica en el capítulo 1 del manual del ZX Spectrum de Sinclair.

La Ruleta y el Veintiuno pueden funcionar, opcionalmente, con la unidad Currah Microspeech y un joystick (como el económico joystick EEC) y la Interfase Kempston o la Interfase 2 de Sinclair. Se debe leer con atención los detalles que se proporcionan con estas unidades para su conexión.

Nota: Cuando se desconecta la unidad Currah Microspeech, es necesario desconectar temporalmente la entrada de la toma EAR del ZX Spectrum para cargar el programa. Después de que el programa se ha cargado, puede volver a conectar la toma EAR.

3. EL VEINTIUNO

3.1 INTRODUCCION AL VEINTIUNO

El Veintiuno rivaliza con el póker en popularidad y es uno de los juegos de cartas preferidos en hogares y clubs.

En este programa, el ZX Sinclair es la Banca y Vd. juega sólo contra el ordenador. Cualquier as vale 1 ó 11 puntos, como prefiera, las figuras 10 puntos y las demás cartas su valor; el objetivo del juego es lograr 21 puntos o tan cerca como sea posible de 21, pero sin sobrepasarlos.

El juego comienza con la Banca barajando las cartas y a continuación reparte una carta para Vd. y otra, que Vd. no ve, para la Banca misma. Después de ver su primera carta, Vd. hace su apuesta, entonces la Banca reparte una segunda carta para Vd. y otra para ella, ambas boca arriba. Si la Banca tiene un Veintiuno Real, lo descubre inmediatamente, gana, y empieza un nuevo juego.

Después de esto, Vd. puede aumentar su número de cartas, incrementando así su apuesta inicial; pedir Carta, que significa que Vd. recibe una carta sin pagar; o Plantarse si desea seguir con las cartas que tiene actualmente.

Al retirar una carta de la Banca, debe comprobar su posible total o totales, y si suma 15 puntos o más, pero menos de 21, decidir si se planta o pide más cartas. Si retira una carta y el total excede los 21 puntos, Vd. pierde su apuesta y comienza un nuevo juego.

Cuando se planta o ya ha retirado 5 cartas, lo que ocurra antes, la Banca enseña su carta que está boca abajo y reparte más cartas para ella misma como si fuera un jugador. La Banca no "ve" su mano y tiene que decidir si pide carta o se planta.

Si la Banca sobrepasa los 21 puntos, se arruina y Vd. gana. En otro caso, se compara su mano con la de la Banca y si la suya es más alta, Vd. gana. Si la Banca tiene los mismos puntos que Vd. o más, la Banca gana.

Reglas especiales a aplicar en algunas situaciones:

1. Si sus dos primeras cartas suman 13 ó 14, Vd. puede desecharlas. Entonces, la Banca le dará una nueva carta y Vd. debe volver a apostar antes de que se reparta una segunda carta. Después, el juego continúa como antes.
2. Algunas manos cuentan como "Veintiuno real", la baza más alta (un as y una figura); después una baza de cinco cartas de 21, 20 . . . hasta 15 la más baja.

3.2 INSTRUCCIONES PARA JUGAR

3.2.1 COMO CARGAR EL PROGRAMA

Si la cassette está al comienzo de la cara A o ha cargado la Ruleta de la cara B, pero no la ha rebobinado todavía, simplemente teclee LOAD "" y ENTER. Si la cinta está al comienzo del Veintiuno, puede teclear "PONTOON" y ENTER. El tiempo de carga del Veintiuno es de 2 minutos aproximadamente.

3.2.2 CAPITAL, APUESTAS Y GANANCIAS

Al empezar a jugar, Vd. tendrá un capital de 100 £, con el que hará todas sus apuestas. Después de recibir su primera carta en una partida determinada, debe apostar una cantidad de su capital. Después, durante el juego, puede pedir cartas adicionales por cualquier cantidad que no exceda su apuesta inicial, claro está, siempre que disponga de suficiente capital. Pero no puede comprar la 5ª carta, es decir, la que le puede dar una baza de 5 cartas. Después de plantarse, no puede comprar más cartas en ese juego.

El programa contiene numerosas ayudas que le guían en el juego. Si viola alguna de las reglas, aparece en la pantalla el mensaje correspondiente.

Una partida termina automáticamente cuando ha perdido todo su dinero. Entonces, la Banca le invita a otra partida. Si Vd. vence a la Banca y desea abandonar mientras tiene dinero, desenchufe el cable de alimentación del ZX Spectrum, o puede continuar apostando temerariamente para que el ordenador recupere la fé en sí mismo.

La Banca nunca devuelve las apuestas hechas. Sólo si Vd. gana recibirá dinero de la Banca y la cantidad dependerá del tipo de victoria. Su capital se visualiza después de cada juego reflejando sus pérdidas y ganancias.

En la mayoría de los casos, si Vd. gana, se le devolverá el dinero que apostó junto con una cantidad equivalente de ganancias. Recibirá ganancias extra iguales a la apuesta si su mano totaliza 21 puntos, y el doble de su apuesta si gana con una baza de 5 cartas o con un "Veintiuno real". Pero tendrá pérdidas iguales si la Banca tiene manos similares.

4. LA RULETA

4.1 INTRODUCCION

Los atractivos de la ruleta son bien conocidos. Es un juego de azar rápido y excitante en el que pueden ganarse grandes sumas con pequeñas apuestas. Además, es un juego relativamente fácil de aprender y jugar.

Las maravillas de la tecnología de los modernos microordenadores y el talento del autor, Andrew Parish, se han unido aquí para reproducir en su hogar muchas características de los casinos auténticos.

Pueden participar hasta 6 jugadores en cualquier momento. Alternativamente, Vd. puede jugar solo para practicar durante algunas horas si desea intentar descubrir el "sistema" que ha eludido a tantos apostantes esperanzados. También puede descubrir, esperamos que de una forma no demasiado deprimente, lo que hubiera ocurrido si Vd. hubiera usado su nuevo sistema, todavía sin probar, en una situación real.

Con el ordenador existe la limitación de que Vd. no puede ver su apuesta en la mesa como lo haría en el casino. Sin embargo, con la opción del joystick, puede simular la colocación de las apuestas individuales sobre la mesa. Así puede aprender a colocar sus apuestas correctamente en una mesa real (Vea la sección 4.2.3 Apuestas y Ganancias) y le ayudará a desarrollar su habilidad en un entorno doméstico antes de aventurarse en un casino real.

Después de cada vuelta de la rueda de la ruleta, verá en la pantalla su pila de fichas aumentar o disminuir, según sea el caso. Si tuviera la mala suerte de quedarse sin fichas rápidamente por apostar imprudentemente o simplemente por mala suerte, no se preocupe, con el acuerdo de los otros jugadores siempre puede volver a entrar en el juego para otro intento.

Algunos jugadores lamentarán que con Casino Royal no puedan hacer las ganancias que parece que hacen algunos jugadores y los operadores de casinos. El propietario tendrá exactamente las mismas posibilidades que los demás jugadores. Quizá deberíamos añadir aquí una nota de precaución. Si ha invitado a algunos amigos y van a apostar dinero real, tanto si se trata de 500 pts. como de 5.000, siempre existe la posibilidad de que en un momento determinado las ganancias excedan el dinero de la apuesta. En tales circunstancias es importante que al terminar el juego Vd. no tenga que hacer efectivas esas ganancias.

El ordenador también tiene un límite de dinero disponible, igual que la Banca de Montecarlo, por lo que si se excede una ganancia de 100.000.000 £, el programa se deshará en lágrimas.

4.2 INSTRUCCIONES PARA JUGAR

4.2.1 COMO CARGAR EL PROGRAMA

Si la cassette está al comienzo de la cara B o ha cargado el Veintiuno desde la cara A, pero todavía no ha rebobinado la cinta, teclee LOAD " " y ENTER. Si la cassette está al comienzo de la Ruleta, puede teclear LOAD "ROULETTE" y ENTER. El tiempo de carga de la Ruleta es de 3 minutos 20 segundos aproximadamente.

4.2.2 COMO UNIRSE AL JUEGO

Después de que el programa se ha cargado pueden introducirse los nombres de hasta 6 jugadores, y cada nombre puede tener hasta 9 caracteres de longitud. Los mensajes visualizados en la pantalla son explícitos y le preguntarán por el nombre y otra información necesaria relativa a la forma en que Vd. desea participar en el juego. Después de que se ha introducido la información para todos los jugadores, el programa le conduce directamente a la fase de las apuestas (Vea las secciones 4.2.3 Apuestas y Ganancias y la 4.2.4 Cómo realizar las apuestas).

Como verá más adelante, también es posible unirse a la mesa durante el juego, siempre que haya menos de 6 jugadores en ese momento. Esta opción se selecciona en el menú de la pantalla que se puede visualizar en cualquier momento del juego. Después de unirse al juego de esta forma, se vuelve al menú y no directamente a la mesa.

4.2.3 APUESTAS Y GANANCIAS

Al unirse a la mesa, cada jugador recibe 500 £ en fichas para jugar, y debe hacer todas sus apuestas con éstas. Conocer las ganancias de cada apuesta puede parecer algo complicado al principio, pero le ayudará la ilustración de la tabla de ganancias:

0	1	2	3	4	5	6						
●	30	6	12	15	18	21	24	27	30	33	36	●
0	2	5	9	11	14	17	20	23	26	29	32	35
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34
7	● 1st Dozen			2nd Dozen				3rd Dozen				
	● 1-18	● Even	● Red	● Black	● Odd	● 19-36						

REF.	DESCRIPCION DE LA APUESTA	GANANCIAS	NOS. CUBIERTOS EN EL EJEMPLO
0	Cero	35-1	Vea Nota más abajo
1	1 número-pleno	35-1	3
2	2 números-caballo	17-1	8, 9
3	3 números-transversal	11-1	10, 11, 12
4	4 números-cuadro	8-1	14, 15, 17, 18
5	6 números-seisena	5-1	25, 26, 27, 28, 29, 30
6	12 números-columna	2-1	3, 6, 9 . . . 30, 33, 36
7	1 docena (1º/2º/3º)	2-1	1-12
8	1-18/19-36/Rojo/Negro/Impar/Par	1-1	1-18/19-36 o como se indica.

Nota: Cuando sale el cero, todas las apuestas pierden, excepto las que estén colocadas sobre el cero o asociadas a cero. Todas las apuestas en pares pierden la mitad de su valor.

4.2.4 COMO REALIZAR LAS APUESTAS

Cada jugador habrá especificado el método que desea seguir para colocar las apuestas en la mesa. Lo puede hacer contestando simples preguntas o manipulando el cursor con las teclas de control y un joystick. Para mayor facilidad, se recomienda adoptar un solo método y es preferible el joystick. No obstante, el programa funciona igualmente bien con uno u otro, o una combinación de ambos.

Nota: Si la unidad Kempston está conectada al ZX Spectrum antes de cargar el programa, sólo se puede seleccionar el joystick Kempston con la opción de la Interfase 2.

Cuando se usa el joystick, las apuestas se colocan situando el cursor en el lugar en que pondría las fichas sobre una mesa real. Consulte la ilustración para acordarse de las posiciones. Cuando esté conforme con la colocación de su apuesta, pulse el botón del joystick (tecla 0). Si el cursor está en el lugar correcto, se le pedirá que especifique la cantidad de dinero que desea apostar a esa opción; en otro caso, el ordenador le indicará la no validez de la posición del cursor.

Para volver al menú usando el joystick, coloque el cursor en cualquiera de los dos recuadros marcados con MENU y pulse el botón del joystick (tecla 0).

Si prefiere colocar su apuesta contestando a las sencillas preguntas que aparecen en la pantalla, puede omitir la sección 4.2.5.

En primer lugar, se le preguntará si desea apostar sobre números o sobre un grupo de números definidos. (También aquí tendrá la opción de seleccionar el Menú pulsando M).

APUESTAS PARA NUMEROS: Para apostar sobre un bloque de 1, 2, 3, 4 ó 6 números, pulse N. Entonces, se le pedirá que introduzca el primer número (el más bajo) del bloque. Si son dos números, se le pedirá el segundo número, ya que no es necesario que estén en orden. Si ha hecho una selección válida, se le indicará que introduzca la cantidad de dinero que desea apostar a su opción. Si no hace una selección válida, el ordenador se lo indica y vuelve a comenzar el ciclo de apostar para que Vd. pueda introducir el número correctamente.

APUESTAS DEFINIDAS: Las apuestas definidas aparecen como las unidades 6, 7 y 8 de la ilustración y todas son apuestas sobre más de 6 números. Pulsando B, aparece una lista de posibles apuestas, cada opción precedida de un carácter intermitente. Para seleccionar la apuesta deseada, simplemente pulse el carácter correspondiente en el teclado cuando se le pida que especifique la cantidad de dinero que apuesta.

Después de que se han aceptado NUMEROS o A. DEFINIDA, tendrá la oportunidad de colocar más apuestas, siempre sujetas a la disponibilidad de sus fondos.

APUESTA MAXIMA: El límite de la Casa es de 1000 £ para una sola apuesta, siempre sujeta a los fondos personales disponibles.

4.2.5 LA RUEDA DE LA RULETA

La rueda de la ruleta gira durante unos 20 segundos y produce números aleatorios con toda la incertidumbre de una rueda auténtica, pero con incluso menos posibilidades de influencias "sucias" o interferencias. Habrá vueltas largas y cortas, igual que en el juego de un casino y las tendencias repetitivas pueden aparecer de forma pseudoaleatoria.

4.2.6 COMO DEJAR LA MESA

Un jugador puede abandonar la mesa de una de estas formas: completamente arruinado o con dinero.

En el primer caso, el ordenador se despedirá con una breve melodía y unas palabras de ánimo. La opción de abandonar la mesa está hecha para Vd.

En el otro caso, la opción de dejar la mesa es suya. Cuando se les invite a colocar sus apuestas, seleccione el Menú de Opciones (Vea la sección 4.2.7 Menú de Opciones) y finalice con la opción 2.

Si desea volver a unirse a la mesa posteriormente, con el acuerdo de los demás jugadores, puede hacerlo. En el momento en que un jugador vaya a colocar una apuesta, se llama al Menú y se escoge la opción 4. Después de que el nuevo jugador se ha registrado, se vuelve al menú y no directamente a la mesa.

4.2.7 MENU DE OPCIONES

Cualquier jugador puede solicitar el menú de opciones siempre que aparezca en la pantalla la mesa de la ruleta y sea su turno para hacer una apuesta.

Si está usando el método de "pregunta-respuesta" para colocar las apuestas, simplemente pulse M para seleccionar el menú. Si, por el contrario, lo hace colocando el cursor (con el joystick o con las teclas de control), entonces debe situarlo en cualquiera de los dos recuadros señalados con MENU y pulsar el botón del joystick (tecla 0). A continuación, aparecerá el siguiente menú:

Pulse	Para:
1	Volver a la ruleta
2	Dejar la mesa
3	Recibir un cursillo sobre apuestas
4	Encontrar un amigo en la mesa

La opción será distinta según haya colocado o no alguna apuesta en la mesa para esta vuelta de la rueda.

Para seleccionar una opción determinada, pulse la tecla correspondiente. La acción/pantallas son evidentes y no es necesario describirlas aquí.

5. COPIAS CON LA MICRODRIVE

Los programas pueden transferirse de la cassette al cartucho de la microdrive siguiendo las instrucciones que explicamos a continuación. Después, podrán cargarse directamente desde la unidad en pocos segundos.

— Coloque en el magnetofón la cassette por la cara A (Con el Veintiuno en primer lugar) con la cinta completamente rebobinada, y un cartucho con formato en la Unidad 1.

— Teclee LOAD " ", pulse PLAY en el magnetofón, y ENTER. Espere hasta que aparezca en la pantalla "CASINO ROYAL" y a continuación pare el magnetofón inmediatamente.

— Teclee BREAK, seguido de NEW y ENTER. Después teclee el siguiente programa asegurándose de que escribe las mayúsculas y las minúsculas como se especifica:

```
10 LOAD * "m"; 1 ; "ponton" CODE
20 LOAD * "m"; 1 ; "PONTOON"
```

— Teclee SAVE * "m"; 1 ; "Pontoon" LINE 10 y ENTER. Espere que aparezca el mensaje OK antes de continuar.

— Teclee LOAD " " CODE, ponga en funcionamiento el magnetofón y teclee ENTER. Espere hasta que aparezca el mensaje OK y pare el magnetofón inmediatamente.

— Teclee SAVE * "M"; 1 ; "ponton" CODE 30524, 2700 y ENTER. Espere hasta que aparezca el mensaje OK.

— Teclee NEW y ENTER, seguido de MERGE " ", ponga el magnetofón en funcionamiento y teclee ENTER. Espere hasta que aparezca el mensaje OK y pare el magnetofón inmediatamente.

— Teclee SAVE "m"; 1 ; "PONTOON" LINE 15 y ENTER. Espere hasta que aparezca el mensaje OK.

— Teclee NEW y ENTER, seguido de MERGE " ", ponga el magnetofón en funcionamiento y teclee ENTER. Espere hasta que aparezca el mensaje OK, después pare el magnetofón inmediatamente.

— Teclee 40 LOAD * "m"; 1 ; "roulette" CODE: LOAD "m"; 1 ; "ROULETTE" y ENTER.

— Teclee SAVE * "m"; 1 ; "Roulette" LINE 10 y ENTER. Espere hasta que aparezca el mensaje OK.

— Teclee NEW y ENTER, seguido de LOAD " " CODE, ponga el magnetofón en funcionamiento y ENTER. Espere hasta que aparezca el mensaje OK y detenga el magnetofón inmediatamente.

— Teclee SAVE * "m"; 1 ; "roulette" CODE 49152, 15100 y ENTER. Espere hasta que aparezca el mensaje OK.

— Teclee NEW y ENTER, seguido de MERGE " ", ponga el magnetofón en funcionamiento y pulse ENTER. Cuando aparezca el mensaje OK, detenga el magnetofón inmediatamente.

— Teclee SAVE * "m"; 1 ; "ROULETTE" LINE 2000 y ENTER. Espere a que aparezca el mensaje final OK que indica que la copia ha terminado.