

CheatMania

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CheatMania	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		August 23, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	CheatMania	1
1.1	Anleitung zu CheatMania	1
1.2	info	3
1.3	hardware-tests	3
1.4	installieren	4
1.5	start	4
1.6	spielziel	5
1.7	automat	5
1.8	symbole	6
1.9	first-luck	6
1.10	biest-hunt	6
1.11	scull-hunt	7
1.12	cash-hunt	7
1.13	jackpot	7
1.14	stone	8
1.15	halloween	8
1.16	bugs-hunt	8
1.17	demons	9
1.18	risiko	9
1.19	acid-rain	10
1.20	dark-night	10
1.21	score-666	10
1.22	extra-jack	10
1.23	trainer	11
1.24	nightmare	11
1.25	chance	11
1.26	snake	11
1.27	loser	12
1.28	tastenbelegung	12
1.29	tips	12
1.30	kontakt	12
1.31	thanx	13

Chapter 1

CheatMania

1.1 Anleitung zu CheatMania

```
*****
*
* C H E A T   M A N I A   I S T   F R E E W A R E   *
*
*      (Copyright by Oskar 'Twystor' Kohler 1999)   *
*
*      (Yeah! ... another cool Game by Stylon Crew) *
*
*
*
*****
```

Sie können dieses Game nach Herzenslust verteilen.
Verbreitung durch diverse HeftCd's und Aminet erwünscht.

Es ist nicht erlaubt irgendwelche Änderungen an dem Programm
oder den Daten zu machen.

Allgemeines

=====

Was ist CheatMania

Hardware

Wo läuft CheatMania

HD-Install

Zum Spiel selbst

=====

Start

Spielziel

Der Automat
Grundeinstellungen

===== Sondergames =====

Symbole

First-Luck
Erstes Glück

Biest-Hunt
Biesterjagt

Scull-Hunt
Totenkopfjagt

Cash-Hunt
Geldjagt

Jackpot
Geldtopf

Find the Stone
Finde den Diamanten

Halloween
Geisternacht

Bugs-Hunt
Zerquetsche die Wanzen

Demons
Erschieße die Dämonen

Risiko
Risikoleiter

Acid-Rain
Schieße auf die Regentropfen

Dark-Night
Gewitter

----- Extra Bonus -----

Score-666
Gewinne 222 Punkte

Extra-Jackpot
Jackpoterhöhung

Trainer-Bonus
Trainings-game

Nightmare
Geisterstunde

Extra-Chance
Drehe noch einmal eine Rolle

Snake
Drehe noch dreimal die Rollen

Loser-Bonus
Verlierer-Bonus

=====

Tastaturbelegung

Tips
Copyright ect..

=====

Stylon Crew

THANX !!!!!

1.2 info

Mit CheatMania V 1.0 können Sie vor allem drei Dinge tun:

- 1.) Eine Menge schöner Bilder herausspielen, die auch dauerhaft auf Ihre Festplatte gespeichert werden.
- 2.) Sie können diverse Cheats zu verschiedenen "StylonCrew" Games herausspielen.
- 3.) Eine Menge Spass haben....

Natürlich haften wir NICHT für Schäden, welche direkt oder indirekt durch das Spiel angerichtet wurden / werden !
(Wie z.B.: Zerstörte HD's, Daten, Psychosomatische Traumas ...)

! BENUTZE DIESES PROGRAMM AUF EIGENES RISIKO !

1.3 hardware-tests

CheatMania sollte auf jedem AGA Amiga laufen.

Es wurde bereits auf folgenden Rechnern getestet:

Amiga 1200	68030	14 MHZ	6 MB Ram	
Amiga 1200	68030	42 MHZ	6 MB Ram	(MTek)
Amiga 4000	68040	25 MHZ	12 MB Ram	
Amiga 4000	68040	40 MHZ	34 MB Ram	(Cyberstorm)
Amiga 4000	68060	50 MHZ	38 MB Ram	(Cyberstorm)
Amiga 4000	68060	50 MHZ	40 MB Ram	(Apollo)

CheatMania benötigt mindestens 1.6 MB Chipram und 2.7 MB Fastram.
(Zusätzlich ca. 300 KB Object-Code des Games.)
Ist dieser Speicher nicht zu allokkieren, bricht das Programm
gleich bei der Konfig ab.

1.4 installieren

Wenn man CheatMania auf die Festplatte kopieren will,
einfach die ganze Schublade verschieben. Es werden
keine Assigns benötigt. Daher kann die Schublade
auch nachträglich auf der Platte verschoben werden.
Es muß nur immer alles mitkopiert werden.

1.5 start

Bevor das Spiel das erste mal gestartet wird, ist es unbedingt
nötig, das Einstellprogramm SetPath.exe zu starten. Hier kann
man festlegen, wohin die Bilder, die gekauft werden gespeichert
werden sollen. Das ist vor allem dann wichtig, wenn der Automat
von CD gespielt wird.

Es werden 6MB freier Platz benötigt, um alle Bilder zu speichern.

<<< OHNE KORREKT GESETZTEN PFAD WIRD CHEAT_MANIA NICHT STARTEN >>>

Nachdem der Pfad gesetzt wurde kann CheatMania gestartet werden.
Nach einer kurzen Story, kommt man auf den Auswahlbildschirm.
Hier gibt es 3 Möglichkeiten.

- 1.) Show : Hier kann man die Bilder betrachten, die man bereits
gekauft hat. Zuerst muss man also mal Spielen, bevor
hier etwas läuft.
Einfach mit der linken Maustaste das Bild ansehen und
mit der rechten Maustaste kann Show verlassen werden.
- 2.) Play : Hier kommt man zum Spiel... wer hätte das gedacht :)
Lesen Sie unter Spielregeln wie das genau abläuft.
- 3.) Quit : Ein total unnötige Option, die in einer späteren
Version entfernt wird... ;)))

1.6 spielziel

Pro Spiel werden eine Anzahl Bilder geladen, die mit dem Gewinn aus dem Automaten gekauft werden können. Ein Bild kostet 150.-

Welche Bilder geladen werden, ist rein zufällig. Es werden also hin und wieder welche dabei sein, die man schon mal gekauft hat. Unter diesen Bildern sind auch einige Cheats zu verschiedenen StylonCrew Games versteckt.

Versuchen Sie alle Bilder zu kaufen, und alle Cheats zu erfahren.

Gekaufte Bilder werden in ein Verzeichnis ihrer Wahl gespeichert, wo sie nach Belieben weiterverwendet werden können.

1.7 automat

Hier einige Grundsätzliche Angaben zum Automaten.

1.) Cash (rechts oben)

Hier sieht man wieviel Geld man noch zur Verfügung hat.
Mit jedem Klick auf Cash wird der Einsatz um 1 erhöht.
Man kann mit bis zu 10 Geldeinheiten spielen.

Mit einem Klick auf den Stop-Knopf wird der Einsatz wieder auf 1 gesetzt.

Höhere Gewinne sind eigentlich nur möglich, wenn auch etwas mehr Geld eingesetzt wird. Die nachfolgenden Zahlen bezeichnen die Höhe des Geldeinsatzes.

1-2 Die nachfolgenden Sonderspiele sind dann nicht möglich.

3 Biest-Hunt wird eingeschaltet. (Ein Trollkopf leuchtet auf)

5 Scull-Hunt wird eingeschaltet. (Ein Totenkopf leuchtet auf)

7 Cash-Hunt wird eingeschaltet. (3 Goldstücke leuchten auf)

10 Jackpot wird eingeschaltet. (Eine Schatztruhe leuchtet auf)

Die einzelnen Möglichkeiten und Gewinnchancen werden anschließend der Reihe nach bei den Sondergames aufgezählt.

2.) Win (rechts oben)

Hier steht der Gewinn, den man schon gemacht hat.
Bei einem Mausklick auf Win werden folgende Dinge angeboten.

- a.) Man kann in die Gallerie wechseln, wo für je 150.- ein weiteres Bild gekauft werden kann, oder die bereits gekauften Bilder angeschaut werden können.
 - b.) Für 50.- können einige der schon erreichten Sondergames
-

geübt werden.

3.) Play (links unten)

Durch einen Klick auf diesen Knopf werden die Rollen gestartet.
Befindet man sich im Risiko-Game, kann mit Play raufgehängt werden.

4.) Stop (links unten)

Durch einen Klick auf diesen Knopf wird der Einsatz wieder auf
1.- gesetzt. (Natürlich werden die Extra-Games wieder gelöscht.)
Auch kann das Risiko-Game mit der Stoptaste abgelehnt werden.

1.8 symbole

Es gibt 7 verschiedene Symbole

- 1.) Kürbis (Pumpkin) Wert 1
- 2.) Dämon (Demon) Wert 1
- 3.) Spinne (Spider) Wert 1
- 4.) Biest (Biest) Wert 2
- 5.) Totenkopf (Scull) Wert 2
- 6.) Hexagramm (Cygle) Wert 3
- 7.) Joker (Joker) Wert 4

Der Joker (Das Fragezeichen) kann mit den anderen kombiniert werden.
Ab 3 gleichen Symbolen gibt es einen Gewinn, wobei eines der Symbole
durch einen Joker ersetzt werden kann.

Allerdings ergeben 2 Joker und 2 verschiedene Bilder doppelten Einsatz.

1.9 first-luck

Stop den Cash Run

Das erste Spielchen bei Programmstart.
Rechts oben auf dem Bildschirm erscheint ein Auge und das Geld wechselt
blitzschnell seinen Wert.

Klicke auf das Auge um den Cash-Run zu stoppen. Mit etwas Glück und einem
gutem Auge, kannst Du mit einem hohen Kapital starten.

1.10 biest-hunt

Gewinne 4 Biests

Ab 3 Biests (ein Joker erlaubt) bekommt man einen Biesthunt. (Biesterjagt)
Die Rollen setzen sich selbstständig in Bewegung, und es bleiben immer

4 gleiche Symbole stehen.
Bleiben 4 Biester stehen gewinnt man seinen Einsatz * 3.

Dabei erhält man folgende Chancen:

- a.) 2 Biests und ein Joker : 3 Chancen
- b.) 3 Biests ohne Joker : 6 Chancen
- c.) 3 Biests und ein Joker : 9 Chancen
- d.) 4 Biests : 12 Chancen

1.11 scull-hunt

Gewinne 4 Sculls

Ab 3 Sculls (ein Joker erlaubt) bekommt man einen Scullhunt. (Totenkopfjagt)
Die Rollen setzen sich selbstständig in Bewegung, und es bleiben immer
4 gleiche Symbole stehen.
Bleiben 4 Sculls stehen gewinnt man seinen Einsatz * 4.

Dabei erhält man folgende Chancen:

- a.) 2 Sculls und ein Joker : 3 Chancen
- b.) 3 Sculls ohne Joker : 6 Chancen
- c.) 3 Sculls und ein Joker : 9 Chancen
- d.) 4 Sculls : 12 Chancen

Zusätzlich erhält man einen Bonus, den man auf der Risikoleiter erhöhen
(oder alles verlieren) kann, oder einfach kassieren.

Die Risikoleiter wird etwas später beschrieben.

1.12 cash-hunt

Stop den Cash-Run

Mit 3 Joker erreicht man den Cash-hunt.

Identisch mit First Luck.

Das Geld wechselt schnell seinen Wert. Versuche einen möglichst hohen
Wert zu erwischen, indem Du den Geldwert anklickst. Mit etwas Glück und
einem guten Auge kannst Du einen hohen Gewinn einfahren.

1.13 jackpot

Knacke den Jackpot

Mit 4 Joker erhält man den Jackpot.
Der Jackpot wird mit jedem Spiel erhöht.

1.14 stone

Finde den Diamanten

Mit 4 Cycles (Hexagramm oder Druidenfuß) kommt man zu den kreisenden Totenköpfen. (1 Joker erlaubt)

Hier kommt es auf ein gutes Auge an. Ein Totenkopf hat einen Diamanten im Mund, den er kurz einmal zeigt. Danach drehen sich die Totenköpfe erst langsam und dann immer schneller, einmal mit und einmal gegen den Uhrzeigersinn, mehrere male im Kreis.

Wenn das Horrorkarussell endlich zum stehen kommt, versuche den Diamanten zu erraten, indem Du auf den entsprechenden Totenkopf klickst. Es wird dir einiges Geld einbringen.

Solltest Du sogar 4 Cycles haben, bringt das mehr Geld als 3 Cycles und ein Joker.

1.15 halloween

Geisternacht

Mit 4 Pumpkins (Kürbisse) kommt man zu Halloween. Aus einem grossen Kürbis werden kleine Kugelblitze geschleudert. Hier kommt es auf Deine Reaktion an ... Versuche soviele Kugelblitze abzuschliessen wie nur möglich.

Das wird Dein Geldkonto kräftig erhöhen.

Solltest Du sogar 4 Pumpkins haben, erhältst Du natürlich mehr Geld als mit 3 Pumpkins und 1 Joker.

1.16 bugs-hunt

Zerquetsche die Wanzen

Mit vier Spiders (1 Joker erlaubt) kommt man zu der Wanzenjagt.

Versuche mit dem Finger soviele Wanzen wie nur möglich zu zerquetschen.

Solltest Du sogar 4 Spiders haben, erhältst du mehr Zeit, als mit 3 Spiders und einem Joker.
Und das kann natürlich mehr Geld bedeuten, wenn du schnell und geschickt bist.

1.17 demons

Erschieße die Dämonen

Mit vier Demons (1 Joker erlaubt) kommt man zur Dämonenjagt. Versuche soviele Dämonen wie nur möglich zu treffen. Aber du solltest etwas sparsam mit deiner Munition umgehen, denn sie ist nicht unbegrenzt.

Hast Du 4 Demons, bekommst du mehr Munition und mehr Dämonen die Du anschießen kannst, als mit 3 Demons und 1 Joker.

1.18 risiko

Risikoleiter

Hin und wieder erhältst Du (zufällig) zusätzlich zu einem Gewinn noch einen Bonus.
Bei 4 gleichen oder einem Scullhunt erhaellst Du immer einen Bonus.

Dieser kann auf der Risikoleiter hochgespielt, oder einkassiert werden.

a.) Kassieren:

Einfach auf Stop klicken, und der entsprechende Gewinn wird kassiert.

b.) Spielen :

Ein leuchtenter Punkt beginnt, zwischen der Basis und einer Säule der Risikoleiter hin und herzuhüpfen. Wenn der Punkt auf der Leiter aufleuchtet muß auf Play geklickt werden, und der Punkt springt eine Stufe höher. Mit jeder Stufe wird der Punkt schneller.

Solltest Du zu spät oder zu früh klicken, ist leider alles verloren.

Erreichtst Du allerdings die 6 und damit höchste Stufe, kommst Du zum Acid-Rain der als nächstes beschrieben wird.

Natürlich erhältst Du für deine Leistung eine ganze

Menge Geld.

Fällst Du bei 5 oder 6 von der Risikoleiter, erhältst Du den Nightmare-Bonus.

1.19 acid-rain

Saurer Regen

Solltest Du auf der Risikoleiter die 6 und damit höchste Stufe erreichen, kommst du zum Acid Rain.

Es fallen jede Menge Tropfen vom Himmel. Versuche soviele wie nur möglich aufzufangen, und es wird dir viel Geld einbringen.

1.20 dark-night

Dunkle Nacht

Hin und wieder kommt ein Gewitter, und ein Blitz kann in deinen Automaten einschlagen. Wie bei einem richtigen Gewitter kannst Du dies, da es ein Naturereignis ist, nicht beeinflussen.

Dieser Blitzeinschlag kann dich ein Viertel deines Geldstandes kosten. Oder aber mit etwas Glück kommt ein Viertel dazu.

1.21 score-666

Dämonen Bonus

Sollte es Dir mit etwas Geschick gelingen, einen Geldstand von genau 666 erreichen, erhältst Du 222 Geldeinheiten zu Deinem aktuellen Stand dazu.

1.22 extra-jack

Jackpoterhöhung

Sollte hin und wieder die Schatztruhe zu blinken anfangen, so wurde der Jackpot gerade erhöht. Dies geschieht manchmal zufällig.

1.23 trainer

Trainigs-Game

Manchmal erhältst Du zufällig die Freischaltung eines Sondergames, in dem Du dann gegen Einsatz von 50 Einheiten üben kannst. Wenn Du dieses Sondergame vorher schon erreicht hast - Pech gehabt.

Auf der Scoreanzeige blinkt kurz TGB auf.

1.24 nightmare

Alptraum Bonus

Solltest du ab 6 Chancen bei einem Biesthunt oder einem Scullhunt tatsächlich keinen einzigen Gewinn erzielen, erhältst Du als Trostpreis den Nightmare-Bonus.

Fällst Du bei 5 oder 6 von der Risikoleiter, bekommst du ebenfalls den Nightmare-Bonus.

1.25 chance

Letzte Chance

Manchmal erhältst Du die Chance eine Rolle nochmals zu drehen, um ein gültiges Gewinnbild zu erhalten.

Ein Auge beginnt von einer Rolle zur anderen zu hüpfen. Klicke auf die Rolle die Du nochmals drehen willst.

Das Drehen der Rolle kostet aber nochmals den Einsatz.

Sollte der Fall eintreten, das Du keine der Rollen nochmals drehen willst, klicke einfach irgendwo ausserhalb der Rollen auf den Automaten.

1.26 snake

3 Chancen

Solltest Du das Glück haben, das eine Schlange neben den Rollen auftaucht, erhältst Du 3 Chancen die Rollen nochmals gratis zu drehen.

Du kannst selbst entscheiden ob du eine Rolle mehrmals, oder verschiedene Rollen einmal neu starten willst.

1.27 loser

Verlierer Bonus

Nach jeder Niete, leuchtet ein Buchstabe des CheatMania Schriftzuges auf.
Nach je 10 verlorenen Games erhältst du den Verliererbonus.

Der Loser-Bonus beträgt einen durchschnittlichen Einsatz.

1.28 tastenbelegung

Die Tastaturbelegung:
=====

ESC : Spiel beenden und Rückkehr ins Options-Menu.

1.29 tips

- 1) Cheats können einfach während des Spieles blind eingegeben werden.
- 2) Überlege ob sich die Chance wirklich rentiert eine Rolle nochmals zu drehen. Vielleicht ist der Einsatz höher als der mögliche Gewinn.
- 3) Spielst Du auf der Risikoleiter, so klicke möglichst kurz vor erlöschen des Lämpchens.
- 4) Bitte spiele die Risikoleiter nicht im alkoholisierten Zustand :)
- 5) Bist Du es leid nur wegen den Bildern bzw. Cheats zu spielen, so kannst Du diese auch von Hand decodieren. Die Decodier-Routine liegt etwa bei Zeile 35322. (Findest Du diese Routine wirklich, so sende sie uns zu und wir verleihen dir den Ehrentitel Dr. Hacky) :)

1.30 kontakt

Stylon Crew ist der Zusammenschluss mehrere AmigaFreaks, mit dem Ziel, auch etwas für das Überleben des Amigas beizutragen.

Möchtest Du uns kontaktieren, so schreibe eine e-mail an:

stylon.crew@gmx.at	...	for joining
o.m.kohler@gmx.at	...	friendship and bug-reports
fjanisch@amiga.vol.at	...	friendship
Stylon Crew Homepage	...	In Arbeit ...

1.31 thanx

Franz Janisch

Für den Support (vor allem Moralsupport) ohne 'Zebulon' wäre dieses hässliche Game wahrscheinlich nie fertig geworden.
(Bedankt Euch also bei ihm :)

Ebenfalls für das Scannen und Bearbeiten vieler Galleriebilder, sowie für das Erstellen dieser Anleitung und der Icons.

Additional GFX:

Menu-Hintergrundbild ... Kefrens
Game-Hintergrundbild ... Hotshot
Skulls ... Trsi / Made
Biest ... Scoopex

Musik:

Cheat-Mania Musik ... XTD
Info-Musik ... Odie

Galleriebilder:

Danke an alle Künstler

Danke auch an alle Supporter die ich hier vergessen habe und natürlich an alle aktiven Amiga-Freaks.

Sollte jemand Lust und Laune haben diese Anleitung in eine andere Sprache zu übersetzen, würden wir uns über eine Kopie per e-mail freuen ...
