

STARBYTE

STARBYTE SOFTWARE
Nordring 71
4630 Bochum 1
West-Germany
TEL: 0234-680460
FAX: 0234-680497

Software, manual and package design
(C) 1989 Starbyte Software, all rights reserved



LEONARDO ANLEITUNG DEUTSCH



EINLEITUNG

Leonardo ist ein kleiner Dieb, der so ziemlich alles klaut, was er in die Finger kriegt. Begleiten Sie Leonardo wenn er seine Dinger dreht. Helfen Sie Leonardo den zahlreichen Alarmanlagen, Wächtern und Gespenstern auszuweichen. Folgen Sie Leonardos Weg durch 50 verschiedene Banken, Museen und Lagerhallen. Von Ihrer Geschicklichkeit und taktischer Überlegenheit hängt die Existenz unseres kleinen Einbrechers ab. Ein neuer Job beginnt, kommen Sie doch einfach mit!



1.0 KONFIGURATION FÜR DAS SPIEL

Commodore Amiga 512K

2.0 LADEN DES SPIELS

Legen Sie die Programmdiskette Leonardo in Ihr internes Laufwerk ein.



3.0 DER SPIELVORSPANN

Nach einem kurzen Ladevorgang erscheint auf dem Bildschirm ein Spielvorspann. Mit Hilfe des Joystick-Knopfes verlassen Sie diesen Modus.

4.0 DAS SPIELMENÜ

- | | |
|----------------|---|
| Start Game | - Spielstart |
| Show Highscore | - Höchstpunktzahl |
| What is what | - Erklärungen zu den verschiedenen Objekten |
| Password | - Nähere Erklärung unter 5.0 |

5.0 PASSWORD

Nach Level 10, 20 und 30 erhalten Sie ein Passwort. Durch die Eingabe des entsprechenden Passwortes können Sie (mit START GAME) direkt im jeweiligen Level starten. Level 40 und 50 haben kein Passwort mehr. Sie müssen die restlichen Level mit fünf Leos durchspielen können (das war Leos eigene Idee, die wir ihm einfach nicht ausreden konnten). Nach erfolgreichem Bestehen aller Level werden Sie dafür mit einer Photographie aus Leos privatem Album belohnt.



6.0 SPIELGESCHEHEN

Sie steuern Leonardo mit dem Joystick durch die jeweiligen Gebäude. Durch drücken des Feuerknopfes schiebt Leonardo alles, ausser dem Mauerwerk des Gebäudes weg, was ihm in die Quere kommt.



Der geschobene Gegenstand stoppt erst, wenn er auf ein Hinderniss oder einen anderen Gegenstand trifft. Die Wachmänner und Gespenster werden bei einer Kollision mit geschobenen Gegenständen ausser Gefecht gesetzt und finden sich im Wachhäuschen wieder.

Sollten Sie einmal die Übersicht verlieren, so können Sie sich auf dem Radar im unteren Bildschirmabschnitt orientieren.



Darauf werden Wächter und Gespenster als weisse, Ihre drei Beutestücke als rote und Leonardo als gelber Punkt dargestellt.

Achtung! Leonardo hat diesen Radar selbst konstruiert, weshalb Betriebsstörungen keine Seltenheit sind. Sie haben für einen Einbruch nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Die Anzahl von Sekunden werden am unteren Bildschirmrand bei TIME abgezählt.

Ab und an finden Sie einen Bonusschlüssel, der Ihnen erlaubt einen mit Perlen gefüllten Raum zu betreten.

Sie haben dann eine gewisse Zeit zur Verfügung, um möglichst viele Perlen aufzusammeln.

Falls Sie aufgegriffen werden (Leo wird es Ihnen nur schwer verzeihen) sehen Sie auf der Gefängnismauer eingeritzt, wieviele von Ihren fünf Leos noch in Freiheit sind.



7.0 DIE OBJEKTE

Bobby Guard
Boohoooh
Watchman Lodge
Boulders
Paralysing Rock

Thief Trap
Severage Entrance
Severage Exit
Antiguard Dynamite

Bundle of 1000 Points
Enter Bonuslevel
Bonus Pearl

- Nachtwächter, nicht berühren
- Gespenst, nicht berühren
- Wachhäuschen
- verschiebbare und zerstörbare Hindernisse
- wird er zertrümmert, so werden Wächter und Gespenst für kurze Zeit lahmgelegt
- Diebesfalle, schnappt bei Berührung zu
- Eingang zur Kanalisation
- Ausgang aus Kanalisation
- setzt bei Explosion Wächter und Gespenst ins Wachhäuschen zurück
- 1000 Bonuspunkte zum Aufammeln
- Schlüssel zum Betreten des Bonuslevels
- Bonusperle zum Aufammeln im Bonuslevel



8.0 TASTENFUNKTIONEN

- S - Spielgeräusche ein/aus
M - Musik ein/aus
P - Spielpause ein/aus
ESC - bricht angefangenen Level mit Verlust eines Leos ab
SPACE oder FEUER - bricht Menü und Szenen vorzeitig ab



Achtung: Das kopieren dieser Diskette
ist gesetzlich verboten.



Viel Spaß mit Leonardo wünscht Ihnen das Starbyte Software Team!

LEONARDO

INSTRUCTIONS ENGLISH

INTRODUCTION

Leonardo is a little thief who steals nearly everything he can get. Accompany Leonardo on his criminal trips. Help Leonardo to avoid the numerous alarm systems, guards and ghosts. Follow Leonardo's way through 50 different banks, museums and warehouses. The existence of our little burglar depends on your skill and your tactical superiority. A new job begins. Come with us!



1.0 CONFIGURATION

Commodore Amiga 512K

2.0 LOADING THE GAME

Put the program-disk in your internal drive

3.0 THE TITLE SEQUENCE

After a short loading process, a little title sequence appears on the screen. Press joystickbutton to leave this mode.

4.0 THE MENU

- Start Game - enter the world of Leonardo
Show Highscore - see the charts
What is what - explanations of various objects
Password - see 5.0



5.0 PASSWORD

After level 10, 20 and 30 you will receive a password. By entering the password you can start the game (with Start Game) directly on the current level. Level 40 and 50 do not have any more passwords. You will have to be able to play the remaining levels with 5 Leos (this was Leo's idea, and we were not able to dissuade it from him).

After having successfully passed all the levels you will be rewarded with a photograph from Leo's private album.

6.0 THE GAME

With your joystick you lead Leonardo through the several buildings. By pressing the firebutton you can make leonardo push everything which comes in his way aside. Everything expect for the walls of the building he is in.

The pushed objects do not stop moving until they collide with hindrances or with other objects.

The guards and the ghosts are stopped by a collision with pushed objects and then find themselves in the Watchman Lodge.

If you should lose the survey, you can orientate yourself by watching the radar in the lower half of the screen. On this radar, the guards and the ghosts are shown as white points, the loot as three red points and Leonardo as a yellow point.

Attention! This time Leonardo has constructed the radar himself. Disturbances are highly possible!

You only have limited time for a burglary. The number of seconds is

shown at the bottom of the screen, next to the word "TIME".

From time to time you will find a bonus key which allows you to enter a room filled with pearls. Then you have a certain amount of time to collect as many pearls as possible.

If you get arrested (Leo will hardly be happy about that), you will see the number of your free Leos carved into the wall of the prison.



7.0 THE OBJECTS

Bobbyguard

Boohoooh

Watchman Lodge

Boulders

Paralysing Rock

Thief Trap

Severage Entrance

Severage Exit

Antiguard Dynamite

Bundle of 1000 points

Enter bonus level

Bonus pearl

- the watchman, don't touch him
- a ghost, don't touch him
- ...
- removeable and destroyable hindrances
- when he gets destroyed, guard and ghost are paralysed for a short time
- snaps when it is touched



- ...
- when it explodes, guard and ghost are set back into the watchman lodge
- 1000 bonus points to collect
- key to enter the bonus levels
- bonus pearl to collect in the bonus level

8.0 KEY FUNCTIONS

S

- turn sound on/off

M

- turn music on/off

P

- pausing mode on/off

ESC

- breaks off a started level with the loss of one Leo

SPACE or FIRE

- breaks off menu and sequences



NOTE: It's not legal to copy this game and give any copy to another person.



Have fun with Leonardo!