

# IMPOSSAMOLE™

## LOADING INSTRUCTIONS

### CBM 64/128 Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

### CBM 64/128 Disk

Insert disk into drive. Type **LOAD"">A.1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

### SPECTRUM disk

Type **LOAD"">A.1** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

### SPECTRUM 128K+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

### AMSTRAD Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** key simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

### AMSTRAD Disk

Insert disk into the drive, label side up. Type **CFM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

### COMMODORE AMIGA

1. Switch on your TV/monitor and then your computer.
2. Insert the game disk into drive D/F or the built in disk drive.
3. Ensure the joystick is connected to joystick port #2.
4. The game will now load automatically.

### ATARI ST

1. Insert disk into the disk drive.
2. Ensure the joystick is connected to joystick port #1.
3. Switch on your TV/monitor and then your computer.
4. The game will now load automatically.

## INSTRUCTIONS FOR IMPOSSAMOLE

### SPECTRUM

- Keyboard Controls
- |                  |                |
|------------------|----------------|
| Z - Move Left    | X - Move Right |
| Q - Move Up/Jump | M - Move Down  |
| W - Fire         | N - Pause      |
| Q - Quit         |                |

**SPACE BAR** - Super Weapon or use Kempston, Cursor or Interface 2 joysticks.

### AMSTRAD

Keyboard controls are the same as the Spectrum version or use the joystick.

### COMMODORE 64

All movement is controlled by the joystick in port 2.

### P-SPACE

**RUN/STOP** - Quit (only when the game is paused).

Select between music and sound fx on the title screen using the joystick.

**ATARI ST AND COMMODORE AMIGA**

All movement is controlled by the joystick.

### CTRL - Pause

**ESC - QUIT**

### SPACE BAR

Select between music and sound fx on the title screen using the joystick.

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.**

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S10 4FS.

© 1990. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

# IMPOSSAMOLE™

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### CBM 64/128 Cassette

Insérer la cassette dans la magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### CBM 64/128 Disquette

Insérer la cassette dans la magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### SPECTRUM disk

Typez **LOAD"">A.1** et appuyez sur **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### SPECTRUM 128K+2

Utilisez le chargeur comme d'habitude.

### AMSTRAD Cassette

Insérer la cassette dans la magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### COMMODORE AMIGA

Insérer la disquette. Appuyer sur la touche **SPACE** et appuyer sur **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### ATARI ST

1. Allumer votre moniteur et ensuite votre ordinateur.
2. Introduire la disquette dans le lecteur de disquettes.
3. Vérifier qu'il n'y a pas de bande sur le port #2 du manche à balai.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

### ATARI ST

1. Introduire la disquette dans le lecteur de disquettes.
2. Vérifier qu'il n'y a pas de bande sur le port #1 du manche à balai.
3. Allumer votre moniteur et ensuite votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

### COMMODORE AMIGA

Insérer la disquette dans le lecteur de disquettes.

1. Allumer votre moniteur et ensuite votre ordinateur.
2. Vérifier qu'il n'y a pas de bande sur le port #2 du manche à balai.
3. Allumer votre moniteur et ensuite votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

### ATARI ST

1. Introduire la disquette dans le lecteur de disquettes.
2. Vérifier qu'il n'y a pas de bande sur le port #1 du manche à balai.
3. Allumer votre moniteur et ensuite votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

### COMMODORE AMIGA

Insérer la disquette dans le lecteur de disquettes.

1. Allumer votre moniteur et ensuite votre ordinateur.
2. Vérifier qu'il n'y a pas de bande sur le port #2 du manche à balai.
3. Allumer votre moniteur et ensuite votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

Monty se renversa sur sa chaise longue et se mit à réfléchir à sa situation. Ses aventures précédentes lui avaient permis de financer ces quelques années de bonheur absolu. Il avait tout ce qu'on a toujours pu désirer. Sa propre île au soleil, plus d'argent qu'il n'en fallait pour acheter le paradis! En jouissant de la mer bleue et transparents à glapoter contre ses parties vives, il embrassa du regard les alentours, et tout ce qu'il n'était que beauté intacte. Ses derniers jours, des pensées lui avaient traversé l'esprit - d'une certaine façon, il regrettait le temps de ses aventures.

Monty ferma les yeux et décida de régler ses quatre quarante huit. Soudain, il lui sembla que le soleil se chauffait plus aussi fort sur ses paupières. "Ajoute un nuage ou quatre", pensa-t-il. Mais en quelques secondes, il le trouva encore et plongea dans l'obscurité. En ouvrant les yeux, il vit que l'île était recouverte par un énorme nuage. De ce nuage, deux raps de lumière se détachèrent, s'élevèrent et tourbillonnèrent au-dessus du sol, comme à la recherche de quelque chose. Il vit un rayon de lumière à s'élever vers lui et il fut pris d'un trac fantomatique. La lumière enveloppa son corps tremblant, lui brûlant les yeux de son éclat intense. Puis la voix s'éleva...

"Monty Mole."

Monty avait été téléporté dans un vaisseau spatial extra-terrestre et se retrouvait en présence de deux silhouettes indistinctes.

"Qui êtes vous?" demanda Monty.

La réponse se fit entendre:

"Il est inutile que tu saches. C'est toi qui a été choisi."

"Pour quoi faire?" demanda Monty.

"Tu es au jeu vidéo en cinq Gardiens."

"Quels Cinq Gardiens?" demanda Monty.

"Ceux qui ont volé nos manuscrits sacrés de vie éternelle, sans lesquels notre planète ne peut survivre."

"Et la raison?" demanda Monty.

"Mais comment puis-je vaincre ces Gardiens?"

"Tu pourras te servir de nos super pouvoirs sacrés. Utilise les au mieux, petite taupette!"

L'aventure commença...

## COMMENT JOUER

Le jeu se joue sur cinq niveaux. Le choix de l'ordre vous est laissé pour les niveaux de 1 à 4, mais pour le niveau 5, vous devez avoir terminé les quatre niveaux précédents.

Chaque niveau renferme de la nourriture et des réserves dont le but est de vous venir en aide durant vos voyages. Il se peut que vous tombiez sur un commerçant sympathique. Dépensez votre argent avec sagesse.

Des armes peuvent être commandées et leur puissance améliore lors certains articles sont ramassés. Chaque arme a un temps limite d'utilisation. Des sautes riches ont été placées sur chaque niveau. Il faut éviter pour vos coins et reculer.

Super Armes: Une seule par niveau. À utiliser en cas de dernier recours.

Bonne chance pour cette première aventure de l'Impossible. Les conseils de jeu ont été limités au minimum. Les surprises sont nombreuses et c'est à vous d'en faire l'expérience. Retrouvez notre sympathique Super Hero dans ses prochaines aventures.



## INSTRUCTIONS DE JEU IMPOSSAMOLE

### SPECTRUM

#### Commandes de clavier

- |                                   |                                |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| Z - déplacement vers la gauche    | X - déplacement vers la droite |
| Q - déplacement vers le haut/Saut | M - déplacement vers le bas    |
| W - Fire                          | N - Pause                      |
| Q - Quitter                       |                                |

**SPACE BAR** - Super Arme vous pouvez aussi utiliser les joysticks (Kempston / Cursor or Interface 2).

### AMSTRAD

Les commandes de clavier sont les mêmes que dans la version Spectrum. Vous pouvez aussi utiliser le joystick.

### COMMODORE 64

Tous les déplacements sont commandés par le joystick branche sur l'entrée 2.

### P-SPACE

**RUN/STOP** - Quitter (seulement quand le jeu est en pause).

**ATARI ST AND COMMODORE AMIGA**

Tous les déplacements sont commandés par le joystick.

### CTRL - Pause

**ESC - QUITTER**

**SPACE BAR** - Super Arme

Faites la sélection entre musique et effets sonores sur l'écran des titres en utilisant le joystick.

### GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S10 4FS.

© 1990. Tous droits réservés. Toute copie ou réimpression ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

## HOW TO PLAY THE GAME

The game is played over five levels. You are able to select levels 1 - 4 at random, but to play level 5, you must have completed the previous four levels.

Each level contains food and supplies to help you on your travels. You may find a friendly shop keeper. Spend your money wisely.

Weapons can be collected and their strength upgraded when certain items are purchased. Spend your money wisely.

Super Weapons: Only one per level. Use only as a last resort.

Good luck in this, the first of Impossible's adventures. The playing tips have been kept to a minimum. The surprises are numerous and need to be experienced. Look out for our friendly Super Hero in his further adventures.



Monty lay back on his sun lounger and contemplated his situation. His previous adventures had financed these last few years of utter bliss. He was everything that a man could want. His own island in the sun, more money than a mole could ever spend - paradise! Listening to the cool blue sea lapping at his furry feet, he surveyed his surroundings and saw nothing but unspoiled beauty. In the last few days, thoughts had appeared in his mind - he somehow missed the days of his adventuring.

Monty closed his eyes and decided to take forty winks. Then the sun seemed to dim on his eyelids. "I am seeing clouds", he thought. But within seconds, the whole island was shrouded in darkness. Opening his eyes he saw that the island was covered by one large cloud. From the cloud, rays of light beamed out which spiraled and darted over the terrain as though they were looking for something. He saw a ray of light advancing towards him and felt butterflies erupting into a frenzy in his stomach.

The light settled on his shivering body, smarting his eyes with its searing brightness. Then the voice came -

"Monty Mole."

Monty had been teleported into an alien spacecraft and found himself in the presence of two shadowy figures.

"Who are you?" asked Monty.

The reply came:

"You need not know - you are the chosen one."

"What for?" replied Monty.

"You have been selected to vanquish the Five Guardians."

"What Five Guardians?" Monty replied.

"The ones who stole our sacred scrolls of eternal life, without which our planet will not survive."

"Sounds exciting!" thought Monty.

"But how can I defeat these Guardians?"

"We will give you the use of our sacred super powers. Use them wisely little mole!"

The adventure begins...



# IMPOSSAMOLE™

## LADENANWEISUNGEN

**CBM 64-128 Kassette**  
**SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig drücken. Dann die **PLAY**-Taste der Kassetteneinheit drücken.

**CBM 64-128 Diskette**  
**LOAD/FF** -> **A1** einlegen und **RETURN** drücken.

**SPECTRUM 48K Kassette**  
**LOAD/FF** einlegen und **ENTER** drücken. Nach Laden des Titeldisckettes irgendeine Taste drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

**CBM 64-128 Diskette**  
**LOAD/FF** -> **A1** einlegen und **RETURN** drücken.

**SPECTRUM 48K Kassette**  
**LOAD/FF** einlegen und **ENTER** drücken. Nach Laden des Titeldisckettes irgendeine Taste drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

**SCHNEIDER CPC Diskette**  
 Gleichzeitig die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste der Kassetteneinheit drücken.

**SCHNEIDER CPC Diskette**  
**RUN/DIRK** einlegen und **ENTER** drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

**COMMODORE AMIG**  
 1. Fernseher/Monitor einschalten und danach den Computer.  
 2. Die Spielkassette in das Laufwerk DFD oder in das eingebaute Laufwerk einlegen.

3. Der Joystick muß an den Anschluß #2 angeschlossen sein.  
 4. Das Spiel lädt sich automatisch.

**ATARI ST**  
 1. Diskette in das Laufwerk einlegen.  
 2. Der Joystick muß an den Anschluß #1 angeschlossen sein.  
 3. Fernseher/Monitor einschalten und dann den Computer.  
 4. Das Spiel lädt sich automatisch.



Monty streckte sich auf seinem Sonnenbett und überlegte seine Situation. Die Verlobte seiner Entzweierten Abenteuer hatte das herrliche Leben der letzten paar wundersamen Jahre fast vergessen. Er beschloß also, was sich ein Malwurf nur wünschen konnte - seine eigene Insel in der Sonne und Meer geht als er ja nicht würde - ein wahrhaftes Paradies! Als er dem Meer zu seinen kleinen hahnenfüßigen Fäden zuhinaus, betrachtete er seine Umgebung und sah wie schön und wunderbar alles war! Doch hatten ihn seitlich noch andere Gedanken heimgeschick - irgendwie vermehrte er die Abenteuer seine früheren Leben. Monty schloß die Augen, denn er wollte nach diesem anstrengenden Denken abschalten. Schließlich schloß sich die Sonne auf seinen Lidern zu verdukkeln. "Nur eine Wunde", dachte Monty. Doch in wenigen Sekunden war die ganze Luft um Dunkelheit erfüllt. Schnell öffnete er die Augen und sah, daß eine große Wunde die Insel bedeckte. Lichtstrahlen schienen von der Wunde herab und schwebten über den Boden, als ob sie nach etwas suchten. Ein Strahl kam ihm entgegen und er bekam ein unangenehmes Gefühl im Magen. Das Licht schimmerte seinem Körper, und der Glanz erblindete seine Augen. Dann ertönte eine Stimme...  
 "Monty Mole"  
 Monty befand sich in einem außerirdischen Raumschiff in Gegenwart von zwei dunklen Gestalten.  
 "Wer seid ihr?" fragte Monty.  
 Die Antwort ertönte: "Das brauchst du nicht zu wissen - du bist gewählt worden."  
 "Wofür?" wollte Monty wissen.  
 "Du bist gewählt worden, um die fünf Huter zu vernichten."  
 "Welche fünf Huter?" erwiderte Monty.  
 "Jedemigen, die die heilige Schriftrollen des ewigen Lebens gestohlen haben, ohne die unser Planet nicht überleben kann."  
 "Scheiß sagen mir denn!" überlegte sich Monty. - aber wie kann ich diese Huter vernichten?  
 "Was werden dir unsere Supergewalten verhelfen. Verwende sie aber mit Vernunft. Kleiner Malwurf!"  
 Und so begann das Abenteuer...



**DAS SPIEL**  
 Das Abenteuer wird auf fünf Level gespielt. Sie dürfen unter das Level 1 - 4 ausweichen, aber alle vier müssen vollständig werden, bevor Sie Level 5 erreichen. In jedem Level befinden sich Vorräte und Essen, die Sie während der Reise benötigen. Vielleicht begegnen Sie auch einem freundlichen Kaufmann, aber seien Sie wachsam mit Ihren Geld.  
 Waffen können aufgesammelt werden, und durch sammeln gewisser Gegenstände wird Ihre Wirkung vergrößert. Jede Waffe funktioniert nur über eine beschrankte Zeit. In jedem Level gibt es auch verdeckte Zimmern, und alles muß untersucht werden. Superwaffen: deren gibt es nur eine pro Level. Nur im äußersten Notfall verwenden!  
 Viel Glück bei diesem imposamole Abenteuer. Die Spielgötter werden auf ein Minimum beschränkt, damit es gibt eine Menge Überraschungen, die ein reines Abenteuer sind. Achten Sie auf unseren freundlichen Malwurf, ein jedes Level hat einen Abenteuer.



## SPIELANLEITUNG ZU IMPOSSAMOLE

**Tastatursteuerung**  
 X - Nach rechts  
 N - Nach hinten  
 K - Nach oben/links  
 O - Feuer  
 Q - Abbrechen

**LEERTASTE** - Superwaffe als Alternative können Kompass-, Cursor- oder Interface 2-Joystick-Buttons werden.

**SCNKIDER**  
 Die Tastatursteuerung ist wie bei der Spectrum-Version, oder benutzen Sie das Laufwerk.

**COMMODORE 64**  
 Alle Bewegungen werden, um JoyStick in Port 2 gelenkt.  
**P** - Feuer  
**LEERTASTE** - Superwaffe  
 Den Joystick verwenden, um während des Titeldisckettes zwischen Musik und Soundeffekten zu schalten.

**ATARI ST und COMMODORE AMIGA**  
 Alle Bewegungen werden mit dem Joystick gelenkt.  
**CTRL** - Superwaffe  
**ESC** - Abbrechen

**LEERTASTE** - Superwaffe  
 Den Joystick verwenden, um während des Titeldisckettes zwischen Musik und Soundeffekten zu schalten.

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**  
**Alpha House, 10 Carter Street, Sheffield S10 4PS.**  
 © 1990. Alle Rechte vorbehalten. Unautorisierte Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.



# IMPOSSAMOLE™

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

**CBM 64-128 Cassette**  
 Premi **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore.

**CBM 64-128 Diskette**  
 Premi **LOAD/FF** -> **A1** e premi **RETURN**.

**SPECTRUM 48K Cassette**  
**LOAD/FF** e premi **ENTER**. Quando appare il titolo sullo schermo, premi un **qualsiasi** tasto.

**SPECTRUM 48K Cassette**  
**LOAD/FF** -> **A1** e premi **ENTER**. Il programma si carica e gira automaticamente.

**AMSTRAD CPC Cassette**  
 Premi contemporaneamente **CTRL** e **ENTER** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore.

**AMSTRAD CPC Diskette**  
 Premi **RUN/DIRK** e premi **ENTER**. Il programma si carica e gira automaticamente.

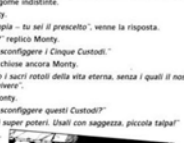
**COMMODORE AMIGA**  
 1. Accendi il televisore/Monitor e poi il computer.  
 2. Inserisci il dischetto nel drive DFD o nel drive incorporato.  
 3. Assicurati che il joystick sia allacciato alla porta joystick #2.  
 4. Il gioco si carica automaticamente.

**ATARI ST**  
 1. Inserisci il dischetto nel drive.  
 2. Assicurati che il joystick sia allacciato alla porta joystick #1.  
 3. Accendi il televisore/Monitor e poi il computer.  
 4. Il gioco si carica automaticamente.



Monty si è adagiato sulla sdraia al sole e contemplava la situazione. Le sue avventure precedenti gli avevano fruttato questi ultimi anni di meraviglia serena. Aveva tutto quello che una talpa poteva desiderare. Era l'isola ai tropici, tutto denaro che una talpa come lui non sarebbe mai riuscito a spendere, un giardino! Accanto al sciacquo delle onde amare sulle tampe piene, egli si sparlava attorno ad abbracciare tutta quella intatta bellezza. Negli ultimi giorni alcuni pensieri si erano affacciati alla mente - cominciare ad avere nostalgia dei giorni avventurosi.

Monty gli occhi e decise di farsi un piolino, quando il sole sembrò affievolirsi sulle sue palpebre. "Una novità passeggera" pensò. Ma in pochi secondi, l'intera isola era giombata nell'oscurità. Splendidi gli occhi, vide che l'isola era stata coperta da una enorme nuvola dalla quale raggi di luce scesero sul terreno come in caso di qualcosa. Un raggio avanzava verso di lui e "fallite" cominciarono ad agitarsi nello stomaco. La luce poi si colò sul corpo tremante, fendendogli gli occhi con la sua luminosa accensione. Poi si udì una voce...  
 "Monty Mole"  
 Monty era stato trasportato a bordo di una nave spaziale aliena, e si trovava adesso davanti a due sagome indistinte.  
 "Chi siete?" chiese Monty.  
 "Non importa che sia laggiù - tu sei il prescelto", venne la risposta.  
 "Prescelto per che cosa?" replicò Monty.  
 "Sei stato prescelto per sconfiggere i Cinque Custodi."  
 "Quali Cinque Custodi?" chiese ancora Monty.  
 "Quelli che hanno rubato i sacri rotoli della vita eterna, senza i quali il nostro pianeta non può sopravvivere".  
 "In che modo?" pensò Monty.  
 "Ma in che modo posso sconfiggere questi Custodi?"  
 "Ti daranno i nostri sacri super poteri. Usali con saggezza, piccola talpa!"  
 E l'avventura cominciò...



## COME GIOCARRE

Il gioco si avvia su cinque livelli. Da 1 a 4, puoi selezionare un livello a caso, ma per eseguire il livello 5 devi aver completato i quattro precedenti. Ogni livello contiene cinque o rifiniture per il tuo viaggio. Puoi anche trovare un negoziante ben disposto. Sai a tempo a spendere bene il tuo denaro. Le armi possono essere raccolte e potenziate solo quando i raccogli certi oggetti. Ogni arma può essere usata entro un tempo massimo. In ogni livello sono presenti due stanze nascoste. Ogni cosa deve essere esplorata.  
 Super Armi: Ce n'è solo una per livello. Usala solo in casi estremi.  
 Buona fortuna. In questa prima avventura della Talpa Impossibile i suggerimenti sono stati tenuti al minimo. Le sorprese da vivere sono numerose. Ci saranno altre avventure del nostro simpatico Super Mole.



## ISTRUZIONI

**SPECTRUM**  
 Controlli Tastiera  
 Z - Muove a Sinistra  
 X - Muove a Destra  
 N - Muove Giu'  
 O - Fuoco  
 Q - Abbandona

**AMSTRAD CPC**  
 Controlli Tastiera e gli stessi della versione Spectrum, oppure usa il joystick.  
**COMMODORE 64**  
 Tutti i movimenti si controllano con il joystick nella porta Z.

**P** - Fuoco  
**RUN/STOP** - Abbandona (solo quando in gioco)

Per selezionare tra musica ed effetti sonori, usa il joystick sulla videata titolo.

**ATARI ST e COMMODORE AMIGA**  
 Tutti i movimenti si controllano con il joystick.

**CTRL** - Fuoco  
**ESC** - Abbandona

Per selezionare tra musica ed effetti sonori, usa il joystick sulla videata titolo.

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**  
 Alpha House, 10 Carter Street, Sheffield S10 4PS.  
 © 1990. Tutti i diritti riservati. Il programma è coperto da copyright. Copiature, affitti o rivendita in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

