

Screen Shots: from
various formats.



*Impossamole is called upon to save
the aliens planet from disaster as he
fights his way through over 200
screens of classical platform gameplay.*

*Impossamole a pour mission de
sauver la planète extra-terrestre de
la catastrophe en se frayant un
chemin sur 200 écrans de jeux de
plate-formes classiques.*

*Para salvar del desastre al planeta
alienígena se ha pedido la ayuda de
Impossamole, que acude abriéndose paso
a través de más de 200 pantallas
en un juego de plataforma clásico.*

*Impossamole wird eingesetzt, um den
Planeten der Aliens vor einer Katastrophe
zu schützen, wobei er sich durch mehr als 200
atemberaubende Screens schlagen muß.
Ein Spiel mit klassischer Platform-Action.*

*Impossamole è chiamata a salvare
il pianeta degli alieni dal disastro,
lottando per 200 videate di
classico giochi a piattaforma.*

Amiga	Amiga
Amstrad	464/6128/+ Cass/K7
Amstrad	464/6128/+ Disk
Atari	Atari STFM/STE
Spectrum	48/128/+ Cassette
Commodore	64/128 Cassette
Commodore	64/128 Disk

IMPOSSAMOLE

Title Code
722



IMPOSSAMOLE



ED05



IMPOSSAMOLE

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore 64/128 Cass
Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press PLAY on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Commodore 64/128 Disk
Insert disk into drive. Type LOAD***,8,1 and press RETURN. The program will load and run automatically.

Spectrum 48K Cass
Type LOAD* 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 Cass
Insert cassette into cassette unit. Press CTRL and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Amstrad Disk
Insert disk into drive, label side up. Type: CPM 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 DF0 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.

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 which spends your money wisely.
Weapons can be collected and their strength upgraded when certain items are collected. Each weapon has a time limit for usage. Hidden weapons have been positioned on each level. Every area must be explored.
Super Weapons: Only one per level. Use only as a last resort.
Good luck in this, the first Impossamole'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.

INSTRUCTIONS FOR IMPOSSAMOLE

SPECTRUM	
Keyboard Controls	Q QUIT
Z MOVE LEFT	X MOVE RIGHT
0 MOVE UP/JUMP	K MOVE DOWN
B FIRE	H PAUSE

SPACE BAR - SUPER WEAPONS 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 - Pause RUN/STOP - Quit (only when game is paused)
SPACE BAR- Super Weapon
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 - Super Weapon
Select between music and sound fx on the title screen using the joystick.

IMPOSSAMOLE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore 64/128 Cassette
Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur SHIFT et RUN/STOP puis la touche PLAY. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Commodore 64/128 Disquette
Introduire la disquette. Tapez LOAD***,8,1 et frappez RETURN. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 48K Cassette
Tapez LOAD* et frappez ENTER puis la touche PLAY au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/+2
Utiliser le chargeur comme d'habitude.

Amstrad Cassette
Introduire la cassette dans le 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.

Amstrad Disquette
Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez: CPM et frappez ENTER. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Commodore Amiga
1. Allumez votre moniteur et ensuite votre ordinateur.
2. Introduisez la disquette de jeu dans le lecteur DF0 ou le lecteur de disquettes incorporé.
3. Vérifiez qu'il balai soit branchée sue le Port # 2 du manche à balai.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

Atari ST

1. Introduisez la disquette dans le lecteur de disquettes.
2. Vérifiez qu'il balai soit branchée sur le port # 1 du manche à balai.
3. Allumez votre moniteur et ensuite votre ordinateur.
4. Le jeu se chargera automatiquement.

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 est peut que vous tombiez sur un commerçant sympathique. Dépensez votre argent avec sagesse.
Des armes peuvent être ramassées et leur puissant amélioré lorsque certains articles sont ramassés. Chaque arme a un temps limité d'utilisation. Des salles secrètes ont été placées sur chaque niveau. Il faut explorer tous les coins et recoins.
Good luck in this, the first Impossamole's adventures. Le premier tips ont été réduits au minimum. Les surprises sont nombreuses et ont été conçues pour en faire l'expérience. Retrouvez notre sympathique Super Héro dans ses prochaines aventures.

INSTRUCTIONS DE JEU IMPOSSAMOLE

SPECTRUM	
Commandes de clavier	Q - Quitter
Z - déplacement vers la gauche	X - déplacement vers la droite
0 - déplacement vers le haut/Saut	K - déplacement vers le bas
B - Feu	H - Pause

BARRÉ D'ESPACEMENT - Super Arme vous pouvez aussi utiliser les joysticks Kempston, Cursor ou 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 branchée sur l'entrée 2
P - Pause RUN/STOP - Quitter (seulement quand le jeu est en mode pause)
BARRÉ D'ESPACEMENT - Super Arme
Faites la sélection entre musique et effets sonores sur l'écran des titres en utilisant le joystick

ATARI ST ET COMMODORE AMIGA
Tous les déplacements sont contrôlés par le joystick.
CTRL - Pause ESC - Quitter
BARRÉ D'ESPACEMENT - Super Arme
Faites la sélection entre musique et effets sonores sur l'écran des titres en utilisant le joystick

IMPOSSAMOLE

LADENANWEISUNGEN

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken. Dann die PLAY-Taste der Kassettenrecorders drücken.

Commodore 64/128 Diskette
LOAD ***"8,1 eintippen und RETURN drücken.

Spectrum 48K Kassetle
LOAD* eintippen und ENTER drücken. Nach Laden des Titelbildschirms irgendeine Taste drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

Spectrum +2/+3
ENTER drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

AMSTRAD/SCHNEIDER Kassetle
Gleichzeitig die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste des Kassettenrecorders drücken.

AMSTRAD/SCHNEIDER Diskette
RUN/DISK eintippen und ENTER drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

COMMODORE AMIGA
1. Fernseher/Monitor einschalten und danach den Computer.
2. Die Spieldiskette in das Laufwerk DF0 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 Speils lädt sich automatisch.

DAS SPIEL

Das Abenteuer wird auf fünf Level gespielt. Sie dürfen unter den level 1-4 auswählen, aber alle vier müssen vollständig werden, bevor Sie in level 5 geraten.
In jedem Level befinden sich Vorräte und Essen, die Sie während der Reise versorgen. Vielleicht begegnen Sie auch einem freundlichen Kaufmann, aber seien Sie vorsichtig mit Ihrem Geld.
Waffen können aufgesammelt werden, und durch sammeln gewisser Gegenstände wird ihre Wirkung verstärkt. Jede Waffe funktioniert nur eine beschränkte Zeit. In jedem Level gibt es auch versteckte Zimmer, und alles muß untersucht werden.
Superwaffen: deren gibt es nur eine pro Level. Nur im äußersten Notfall verwenden!
Viel Glück bei diesem ersten Impossamole-Abenteuer. Die Spielforts werden auf ein Minimum gehalten, denn es gibt eine Menge Überraschungen, die ein reines Erlebnis sind. Achten Sie auf unseren freundlichen Superhelden in seinen weiteren Abenteuer.

SPIELANLEITUNG ZU IMPOSSAMOLE

Spectrum	
Tastatursteuerung	X - Nach rechts
Z - Nach links	O - Nach oben/springen
0 - Nach oben/springen	K - Nach unten
B - Feuer	H - Pause
Q - Abbrechen	

LEERTASTE - Superwaffe Als Alternative können Kempston-, Cursor- oder Interface 2-Joysticks benuteten werden.

Amstrad/Schneider
Die Tastatursteuerung ist wie bei der Spectrum-Version, oder benutzen Sie den Joystick.

Commodore 64
Alle Bewegungen werden mit dem Joystick in Port 2 gelenkt.
P - Pause RUN/STOP - Abbrechen (aber nur im Pausenmodus)
LEERTASTE - Superwaffe
Den Joystick verwenden, um während des Titelbildschirms zwischen Musik und Soundeffekten zu schalten.

ATARI ST UND COMMODORE AMIGA
Alle Bewegungen werden mit dem Joystick in Port 2 gelenkt.
CTRL - Pause ESC - Abbrechen
LEERTASTE - Superwaffe
Den Joystick verwenden, um während des Titelbildschirms zwischen Musik und Soundeffekten zu schalten.

IMPOSSAMOLE

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore 64/128 Casseta
Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore.

Commodore 64/128 Dischetto
Batti LOAD***,8,1 e premi RETURN.

Spectrum 48K Casseta
Batti LOAD* e premi ENTER. Quando appare il titolo sullo schermo, premi un tasto qualunque

Spectrum +2/+3
Premi ENTER. Il programma si carica e gira automaticamente.

Amstrad Cassetta
Premi contemporaneamente CTRL e ENTER piccolo. Premi PLAY sul registratore.

Amstrad Dischetto
Batti RUN/DISK e premi ENTER. Il programma si carica e gira automaticamente.

Commodore Amiga
1. Ascendi il Televisore/Monitor e poi il computer.
2. Inserisci il dischetto nel drive DF0 e 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. Ascendi il Televisore/Monitor e poi il computer.
4. Il gioco si carica automaticamente.

COME GIOCARE

Il gioco si svolge su cinque livelli. Da 1-4, puoi selezionare un livello a caso, ma per eseguire il livello 5 devi aver completato i quattro precedenti.
Ogni livello contiene cibo e rifornimenti per il tuo viaggio. Puoi anche trovare un negoziante ben disposto. Stai attento a spendere bene il tuo denaro.
Le armi possono essere raccolte e potenziate solo quando raccogli certi oggetti. Ogni arma può essere usata entro un tempo massimo. In ogni livello sono state ubicate delle stanze nascoste. Ogni zona 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 Eroe.

ISTRUZIONI

SPECTRUM
Controlli Tastiera
Z - Muove a Sinistra X- Muove a Destra
0 - Muove Su/Salta K - Muove Giù
B - Fuoco H - Pause
Q - Abbandona
BARRA SPAZIATRICE - Super Arma oppure usa joystick Kempston, Cursor o Interface 2
AMSTRAD
I controlli tastiera sono gli stessi della versione Spectrum, oppure usa il joystick.

COMMODORE 64

Tutti i movimenti si controllano con il joystick nella porta 2.
P - Pausa. RUN/STOP - Abbandona (solo quando in pausa)
BARRA SPAZIATRICE - Super Arma

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 - Pausa ESC - Abbandona
BARRA SPAZIATRICE - Super Armo

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

IMPOSSAMOLE

ISTRUCCIONES

Commodore 64

Todos los movimientos son controlados via joystick conectado a la puerta 2.
P: Pausa RUN/STOP: Terminar partida (sólo cuando del juego está en pausa)
Space bar: Superarma
Cuando estés sobre la pantalla de título selecciona entre música y sonido fx utilizando el joystick.

Spectrum

Controles del teclado
Z: Mover a izquierda X: Mover a derecha
O: Mover arriba/saltar K: Mover abajo
Ø: Disparo H: Pausa
Q: Terminar partida
Space Bar: Superarma o utilizar joystick Kempston, Cursor o Interface 2.

Amstrad Cassette

Los controles del teclado son los mismos que en la versión Spectrum. También puedes controlar el juego via joystick.

Atari St y Commodore Amiga

Todos los movimientos son controlados via joystick.
CTRL: Pausa
ESC: Terminar
Space Bar: Superarma
Cuando estés sobre la pantalla de título selecciona entre música y sonido fx utilizando el joystick.

EL JUEGO

El juego se divide en cinco niveles. Puedes seleccionar los niveles del 1 al 4, pero para jugar en el nivel 5 deberás completar primero los cuatro niveles anteriores.
Cada nivel contiene comida y suministros que te ayudarán en tu aventura. Encontrarás a un amistoso tendero. (No malgastes tu dinero.)
Puedes reconocer armas y aumentar su potencia recogiendo ciertos objetos. Cada arma sólo puede ser utilizada durante un cierto periodo tiempo. En cada nivel hay habitaciones escondidas. Explora cada una de sus zonas.
Superarmas: Sólo una por nivel. Utilízala solamente cuando estés en apuros.
Buena suerte en la primera de estas aventuras de Impossamole. Las sugerencias del juego son mínimas y hay muchas sorpresas. Sigue a nuestro amigable Superhéroe en sus posteriores aventuras.