

# IMPOSSAMOLE™

---

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

---

### **CBM 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 e démarrer automatiquement.

### **CBM 64/128 Disquette**

Introduire la disquette. Tapez **LOAD""**,**8,1** et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### **SPECTRUM 48K**

Tapez **LOAD""** et frapper **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 sur 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.



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'une taupe pouvait désirer. Sa propre île au soleil, plus d'argent qu'une taupe puisse jamais dépenser: le paradis! En écoutant la mer bleue et transparente clapoter contre ses pattes velues, il embrassa du regard les alentours, et tout ce qu'il vit n'était que beauté intacte. Ces 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 cligner des yeux quarante fois. Soudain, il lui sembla que le soleil ne chauffait plus aussi fort sur ses paupières. *"Juste un nuage qui passe"*, pensa-t-il. Mais en quelques secondes, l'île toute entière était plongée dans l'obscurité. En ouvrant les yeux, il vit que l'île était recouverte par un énorme nuage. De ce nuage, des rayons de lumière se dégageaient, s'élançant et tourbillonnant au-dessus du sol, comme à la recherche de quelque chose. Il vit un rayon de lumière s'avancer vers lui et il fut pris d'un trac frénétique. 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 le saches. C'est toi qui as été choisi."*

*"Pour quoi faire?"* demanda Monty.

*"Tu as été élu pour vaincre les Cinq Gardiens."*

*"Quels Cinq Gardiens?"* demanda Monty.

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

*"Ça a l'air passionnant!" pensa Monty.*

*"Mais comment puis-je vaincre ces Gardiens?"*

*"Tu pourras te servir de nos super pouvoirs sacrés. Utilise les avec sagesse, petite taupe!"*

L'aventure commence....



## **COMMENT JOUER**

---

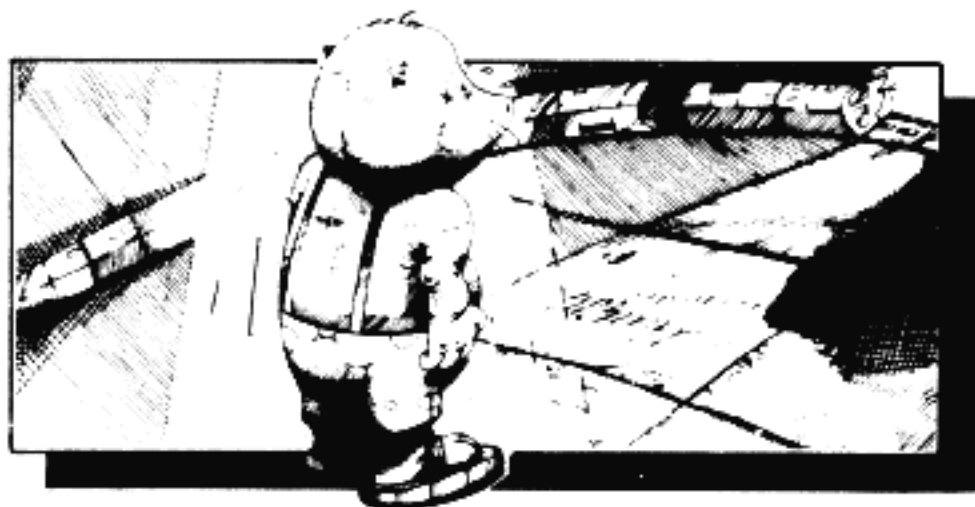
Le jeu se joue sur cinq niveaux. Le choix de l'ordre vous est laissé pour les niveaux de 1 à 4, mais pour le niveau 5, vous devez avoir terminé les quatre niveaux précédents.

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 ramassées et leur puissance améliorée lorsque certains articles sont ramassés. Chaque arme a un temps limite d'utilisation. Des salles secrètes ont été placées sur chaque niveau. Il faut explorer tous les coins et recoins.

**Super Armes:** Une seule par niveau. A n'utiliser qu'en dernier recours.

Bonne chance pour cette première aventure de l'Impossamole. 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 Héro dans ses prochaines aventures.



## INSTRUCTIONS DE JEU IMPOSSAMOLE

---

### SPECTRUM

#### Commandes de clavier

**Z** – déplacement vers la gauche

**O** – déplacement vers le haut/Saut

**Ø** – Feu

**Q** – Quitter

**X** – déplacement vers la droite

**K** – déplacement vers le bas

**H** – Pause

**BARRE 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 branché sur l'entrée 2.

**P** – Pause.

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

**BARRE 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

**BARRE D'ESPACEMENT** – 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 revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

