

A M S T R A D

IMPOSSAMOLE



IMPOSSAMOLE

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE, ATARI, AMIGA

Monty está tumbado tranquilamente en su hamaca mientras piensa en su situación. Sus últimas aventuras le han permitido vivir felizmente y sin problemas financieros durante estos últimos años. Monty tiene todo lo que un topo puede desear: su propia isla soleada, más dinero del que puede gastar, ¡el paraíso! Mientras escucha las olas del mar y remoja sus peludos pies mira a su alrededor y sólo ve belleza.

Monty cierra sus ojos y cuando los abre decide guiñarlos 40 veces. Cuando termina, el sol aparece sobre sus párpados como algo borroso. "Una nube pasajera", piensa... pero en pocos segundos la isla se ve inmersa en la oscuridad. Monty abre los ojos y queda sorprendido al ver una gran nube de la que salen rayos de luz que se precipitan y arremolinan como si buscaran algo. Finalmente, ve cómo el rayo de luz avanzaba hacia él y asustado se pone de pie.

La luz acaba colocándose sobre su tembloroso cuerpo, cegando sus ojos con su brillo marchito y escucha una voz...

Monty ha sido transportado a una nave alienígena y se encuentra en presencia de dos sombrías figuras.

"¿Quiénes sois vosotros?", pregunta Monty.

"No es necesario que lo sepas; tú eres el elegido"

"¿Para qué?", responde Monty.

"Has sido elegido para vencer a los cinco guardianes."

"¿Qué cinco guardianes?", pregunta Monty.

"Los que han robado nuestros sagrados tesoros de la vida eterna sin los que nuestro planeta no puede sobrevivir."

AMSTRAD
AM 573

IMPOSSAMOLE



Monty está tumbado mientras piensa en sus antiguas aventuras... Cierra los ojos y cuando los abre... se ve en medio de una nave. Sus aventuras han comenzado de nuevo... 1, 2, 3, la acción empieza. Monty ha vuelto.



"¡Suenan emocionante!", piensa Monty.
"Pero ¿cómo puedo vencer a esos guardianes?"
"Te permitiremos usar nuestros sagrados superpoderes. ¡Utilízalos sabiamente pequeño topo!"
La aventura empieza...

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 recoger armas y aumentar su potencia recogiendo ciertos objetos. Cada arma sólo puede ser utilizada durante un cierto período de 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 Imposamole. Las sugerencias del juego son mínimas y hay muchas sorpresas. Sigue a nuestro amigable Superhéroe en sus posteriores aventuras.

INSTRUCCIONES

Spectrum

Controles del teclado:
Z: Mover a izquierda.
O: Mover arriba/saltar.
Q: Disparo.
Q: Terminar partida.
X: Mover a derecha.
K: Mover abajo.
H: Pausa.

Space Bar: Superarma o utilizar joystick Kempston, cursor o Interface 2.

Amstrad

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

Commodore 64

Todos los movimientos son controlados vía joystick conectado a la puerta 2.

P: Pausa.

RUN/STOP: Terminar partida (sólo cuando el juego está en pausa).

Space bar: Superarma.

Cuando estés sobre la pantalla de título selecciona entre música y sonido fx utilizando el joystick.

Atari ST y Commodore Amiga

Todos los movimientos son controlados vía joystick.

CTRL: Pausa.

ESC: Terminar.

Space bar: Superarma.

Cuando estés sobre la pantalla de título selecciona entre música y sonido fx utilizando el joystick.

© Gremlin Graphics.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240 - 28016 Madrid