

## 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 Impossamole. 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.

O: 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.

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