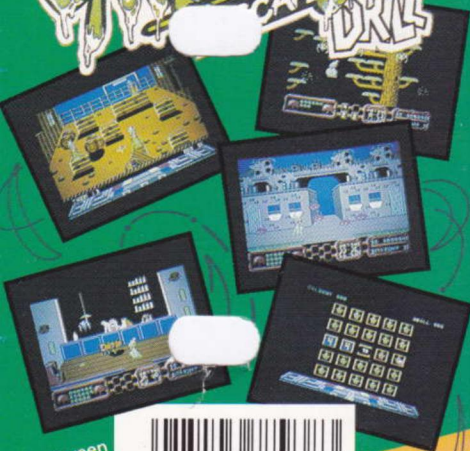


Gilbert

ESCAPE FROM DRILL



Screen pictures may be a different version



5 015103 779383

ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED UNITS 3-6 BAILEYGATE INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC T WEST YORKSHIRE WF8 2LN TELEX 557994 RR DIST G

Gilbert
ESCAPE FROM
DRILL



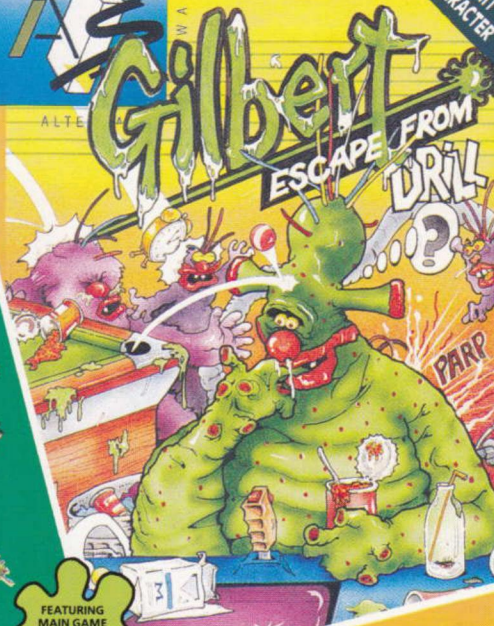
AMSTRAD

AS 791



ALTE

WARE



FEATURING
MAIN GAME
AND 4 EXCITING
SUB GAMES

Bigger Than The
Deepest
Hind. Gilbert

AMSTRAD



BASED
ON THE HIT
TV CHARACTER

Gilbert

ESCAPE FROM DRILL

Gilbert is feeling very pleased with himself. A jolly spiffing summer zipping about all over the Earth has left him feeling like a Super Hero. Unfortunately, the rest of his fellow Drillians are not quite as happy. In fact, they are green (and slimy) with envy.

Talk, talk, talk. Rabbit, rabbit, rabbit. Will Gilbert ever shut up about his time on Earth?

Luckily, even Gilbert has to stop for breath and just as things are getting back to normal a telly-gram (!) arrives from earth to invite Gilbert back to do a new series. That's done it. The Drillians can take no more. They decide that the only way to avoid another winter of Gilbert's bragging is to stop him from getting to the Tyne Tees Television Studios and signing his contract.

The Millenium Dustbin has certain important parts removed (well wouldn't you class the toilet as important?) and spread about the planet of Drill. The Drillians remain tight lipped about it (not easy when you have a mouth the size of Gilbert's!) but being jolly sporting types, they give him a chance of finding some clues to the whereabouts of the missing pieces. All Drillians love a good video game so they decide that if Gilbert can beat them at their favourite arcade game they will give him a clue.

It all sounds very easy to a being with a brainbox the size of Gilbert's until he realises that he must reach Earth within 24 hours otherwise the contract will be given to another "Superstar."

PLAYING THE GAME

You are in control of Gilbert (most unusual, you had better make the most of it!)

He can walk, jump, float and swim around Drill (but not all at the same time, I hasten to add) and can protect himself from the various weirdo creatures that will try to stop him by "snotting" at them (YUK!).

(NOTE: snotting has no effect underwater).

If he snots away enough creatures on one screen he will see the **HOVERJELLY** which may drop an item of food when snotted which can be picked up by running Gilbert over it. These food items are:

TINS OF BEANS – used by Gilbert to give himself a bad attack of wind so that he can float over the landscape.

PIECE OF CAKE – eating this while floating will cancel the effect of the floating (how, we will leave to your imagination).

He can carry up to 4 items and use them by pressing keys 1-4.

Gilberts supply of snot is limited but can be replenished by entering a Milk Bar in the city.

In the corner of every Milk Bar you will find one of the video machines which he can play by walking over to it. Once he has attempted a game he must find and play another before returning to the previous game.

THE GAMES ARE:

BRAIN DRAIN – play against a Drillian opponent in a test of memory. Select two tiles with the cursor and try to match them.

SPROUT WARS – save the sweet, innocent little sprouts against the big bad buggy boo that has attacked them. Shoot him with your leek!

GREED – collect the bags of dosh in the correct order but don't cross your path.

SNOT FIGHT AT THE OK CORRAL – snot them varmits, partner old bean.

EARTH INVADERS – the aliens revenge.

Winning an arcade game will give a clue to where Gilbert can find the missing piece of Millenium Dustbin.

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD – Insert tape into player. Hold down CONTROL key and press small ENTER key. Start tape.Ⓐ

GAME CONTROLS

SPECTRUM/AMSTRAD/MSX

- Q –UP
- A –DOWN
- O –LEFT
- P –RIGHT
- SPACE –FIRE
- K –ABORT
- S –PAUSE

(SNOT FIGHT AT THE OK CORRAL is not on the SPECTRUM/AMSTRAD versions due to limitation of memory).

GILBERT INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD CASSETTE: Introduisez la cassette. Maintenez abaissée la touche CONTROL et appuyez sur petit ENTER. Faites démarrer la cassette.

LE JEU

Gilbert est très content de lui: ayant passé un été vraiment sensationnel à parcourir la Terre il se voit réellement héroïque. Malheureusement, les autres Drilliens, ses compatriotes, en sont moins contents; à vrai dire, ils sont verts (et visqueux) de jalousie.

Qu'est qu'il est bavard, ce Gilbert! Ce qu'il a vu, ce qu'il a fait... et patatit et patata! Comme cela pendant des heures sur son séjour chez les Terriens.

Dieu merci, même Gilbert doit reprendre haleine. Et c'est au moment où les choses redevennent normales que Gilbert recoit un télé-gramme de la Terre: on veut y réaliser une novelle série à la télé avec Gilbert. Et ça, c'est le comble! Les Drilliens en ont ras le boi. En effet, ils estiment que le seul moyen d'éviter pendant encour un hiver les vantardises de Gilbert est de l'empêcher de gagner les télé-studios où il doit signer le contrat.

On a enlevé certains organes importants de la Poubelle Millénaire (y compris les W.-C., élément non indispensable, dirait-on) et on les a distribués un peu partout sur la planète de Drill. Les Drilliens ne desserrent pas les lèvres à ce sujet (pas facile avec une bouche aussi grande que celle de Gilbert...) mais pour jouer le fair-play ils accordent à ce dernier la possibilité de trouver des indices permettant de récupérer les éléments manquants. Tous les Drilliens adorent les jeux vidéo, assis ils ont décidé que si Gilbert se montre capable de les battre à leur jeux préférés d'arcade, ils lui fourniront les indices dont il a besoin.

Alors Gilbert, qui enfin est un type assez doué, n'y voit pas de problème – jusqu'au moment où il réalise qu'il lui faut parvenir à la Terre dans les 24 heures, sinon le contrat passera à une autre "superstar."

LES REGLES DU JEU

Vous vous faites obéir par Gilbert (à titre exceptionnel...profitez-en bien!).

Celui-ci peut marcher, sauter, flotter et nager pour parcourir drill (pas simultanément, bien entendu) et peut également se protéger contre les différents créatures un peu bizarres qui cherchent à lui faire obstacle en leur balancant de sa morve (Dégueu!).

(NOTA: la morve est inefficace sous l'eau.).

S'il arrive à abattre un certain nombre de ces créatures sur un écran, il verra l'AÉROGELEE: une fois abattue, celle-ci peut lacher des vivres que vous pouvez ramasser en dirigeant Gilbert dessus. Ces vivres sont comme suit:

BOITES DE HARICOTS: Gilbert s'en sert pour provoquer des vents lui permettant de flotter au-dessus du paysage.

TRANCHES DE GATEAU: si Gilbert manage celles-ci tout en flottant, les effets de la mise en l'air seront annulés (le processus, on vous laisse le soin de l'imaginer...).

Gilbert peut porter jusqu'à 4 objets. Pour les utiliser, appuyez sur les touches 1-4.

La quantité de morve dont dispose le brave Gilbert est limitée, mais il peut se réapprovisionner en entrant dans un milk-bar en ville.

Au coin de chaque milk-bar vous trouverez un des vidéojoues qu'il peut jouer en s'approchant de la machine. Une fois un jeu raté, il lui faut trouver un autre jeu qu'il doit jouer avant de revenir sur le jeu précédent.

LES JEUX SONT COMME SUIV:

BRAIN DRAIN (Drainage des cerveaux): Vous mesurez votre mémoire contre celle d'un Drillien. Sélectionnez deux carreaux avec le curseur et tâchez de trouver les paires.

SPROUT WARS (Guerres des choux de Bruxelles): Sauvez ces petites plantes si douces et innocentes de la méchante bestiole qui les menace. Abattez-la avec votre poireau!

GREED (Convoitise): Ramassez les sacs d'argent dans le bon ordre, mais ne vous écartez pas de votre chemin. Pas de raccourcis...

EARTH INVADERS (Envahisseurs de la Terre): La revanche des Extraterrestres.

A chaque fois que vous gagnez un jeu d'arcade, vous obtiendrez un indice permettant de repérer un des éléments manquants de la Poubelle Millénaire.

COMMANDES

SPECTRUM/AMSTRAD/MSX

- Q –Vers le haut.
- A –Vers le bas.
- O –À gauche.
- P –À droite.
- Barre d'espacement –Feu.
- K –Abandonner le jeu.
- S –Pause.

GILBERT INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE AMSTRAD: Mételo en su macanismo. Mantén pulsada la tecla CONTROL y pulsa la pequeña tecla ENTER. Echa a andar el cassette.

EL JUEGO

Gilbert se siente muy satisfecho. Un magnifico verano, viajando por toda la Tierra, le ha dejado sintiéndose como un superhéroe. Desafortunadamente sus compañeros drillianos no están nada contentos; de hecho están verdes (y rastros) de envidia.

Dale que dale que dale... Dejará Gilbert de hablar de sus aventuras en la Tierra?

Memos mal que aun Gilbert tiene que parar algún momento y en el momento en que las cosas vuelven a la normalidad llega un telegrama de la Tierra invitándole a Gilbert a hacer una nueva serie. Lo que faltaba! Los drillianos no aguantan más. Deciden que la única forma de evitar otro invierno aguantando las las fanfarronadas de Gilbert es impedir que llegue a los estudios de televisión y firmar el contrato.

Le quitan algunas partes importantes (el retrete es importante nó?) a la nave espacial – Millenium Dustbin – y las esparcen por el planeta Drill. Los drillianos mantienen la boca cerrada (i cosa nada fácil si eres un bocazas como Gilbert!) pero, siendo caballerosos, le dan una oportunidad de acertar con algunas pistas sobre el parader de las partes que faitan. A todos los drillianos les encanta un buen video-juego por lo que deciden que si, Gilbert puede ganarles en su juego preferido del ellos, le darán una pista.

Todo le parece muy sencillo a un ser de la inteligencia de Gilbert hasta que se percata de que debe ilegal hasta la Tierra en 24 horas, de lo contrario le darán el contrato a algun otro 'superastro'.

COMO JUGAR

Tu le controlas a Gilbert (cosa muy rara, así que saca el máximo partido!).

Puede caminar, saltar, flotar y nadar (pero no todo al mismo tiempo) en Drill, y puede protegerse de los varios bichos raros que tatarán de pararle lanzándole una chorretada de mocarros (PÚAJ!).

(Notarás que los mocarros no surgen efecto bajo agua).

Si rechaza a suficiente número de bichos en un cuadro verá el HOVERJELLY que tal vez deje caer algo de comer, si le da un mocarrazo, y se puede recoger haciendo que Gilbert ruede sobre él. Las cosas de comer son:

LATAS DE ALUBIAS: Gilbert las usa que le produzcan tal pedorrera que pueda flotar sobre el terreno.

TROZO DE PASTEL: Comiéndolo se cancela la flotación (el cómo ocurre lo dejamos a tu imaginación).

Puede ilevar hasta 4 cosas y usarias pulsando las teclas 1-4.

Las reservas de mocarros de Gilbert son limitadas pero puede reabastecerse en alguna cafeteria, en la iludad.

En un rincón de cada cafeteria hay una máquina para videos in la que puede jugar yendo hacia ella. Una vez que haya intentado un juego y fallado tiene que encontrar y jugar otro antes de volver al anterior.

LOS JUEGOS SON:

BRAIN DRAIN (Fuga de cerebros): Juego contra un oponente drilliano en una prueba de memoria. Escoge con el cursor dos cuadros parejos.

SPROUT WARS: (Guerra de coles): Protege a las pobres, inocentes, pequeñas coles contra el insecto que las ha atacado. Dispara con tu puerro contra él!

GREED (Codicia): Recoge los sacos de pasta en el orden correcto pero no cruces tu camino.

EARTH INVADERS (Invasores de la Tierra): La venganza de los aliens.

Ganando un video-juego se consigue una pista sobre dónde puede encontrar Gilbert la pieza perdida de la nave Millenium Dustbin.

MANDOS DEL JUEGO

SPECTRUM/AMSTRAD/MSX

- Q –Arriba.
- A –Abajo.
- O –Izda.
- P –Decha.
- Espaciador –'Fuego.'
- K –Abandono.
- S –Pausa.

Gilbert character © Tyne Tees TV Plc.
Gilbert—Escape from Drill.
Published by Enigma Varia



© Alternative Software Limited 1990

PROGRAMMERS—if you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!!
SEND TO: The Evaluation Department, ALTERNATIVE SOFTWARE
Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire.
We will acknowledge receipt of your programme same day.