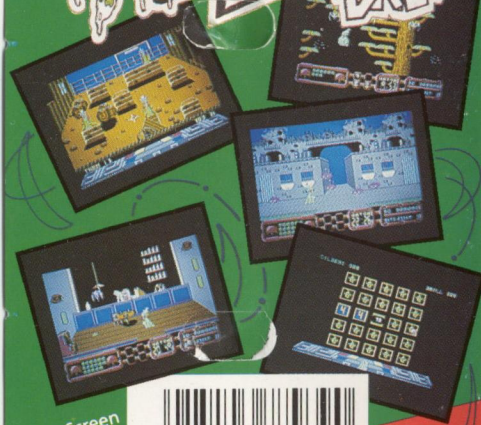


Gilbert FROM ESCAPE FROM DRILL



Screen pictures may be a different version

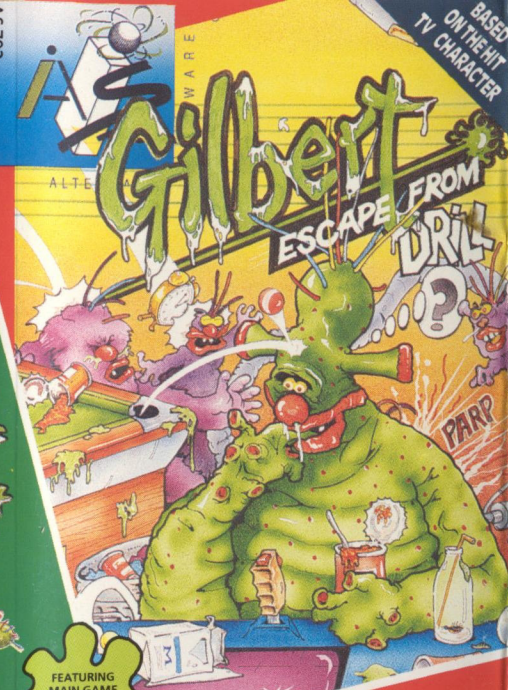


5 015103 779390

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

CBM64/128

AS 792



FEATURING
MAIN GAME
AND 5 EXCITING
SUB GAMES

BIGGER than the
happier
thing. Gilbert

CBM64/128



Gilbert FROM 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 never 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.

Gilbert's 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 varmints, 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

CBM 64 – Insert rewind tape into tape player. Hold down SHIFT and press RUN/STOP. Start tape player.

GAME CONTROLS

CBM 64
Control is by joystick.
RUN/STOP –PAUSE
A –ABORT

GILBERT LADEANWEISUNGEN

CBM 64 KASSETTE – Zurückgespulte Kassette in Recorder einführen. SHIFT niederhalten und RUN/STOP drücken. Kassette spielen.

DAS SPIEL

Gilbert ist mit sich und DER Welt zufrieden. Kein Wunder – den ganzen Sommer ist er auf der Erde unhergesaut und fühlt sich jetzt als Super-Held. Die anderen Drillier (Bewohner des Planeten Drill) sind aber langst nicht so froh, sonder grün und gelb (und schleimig) vor Neid.

Laber, laber, laber. Rhabarber, Rhabarber, Rhabarber... Wird Gilbert nie aufhören, über seinen Erdbesuch zu reden?

Zum Glück muß selbst Gilbert ab und zu Luft holen! In dem Moment, da die Dinge sich einigermaßen zu normalisieren scheinen, kommt ein Telegramm von der Erde, in dem ihm eine neue Fernsehserie angeboten wird. Jetzt ist's mit der Geduld der Drillier aus! Noch einen Winter dieser Angeberei können sie nicht ertragen und kommen zu dem Schluß, daß sich dies nur vermeiden läßt, indem sie ihn am Erreichen des Fernsehstudios und Unterzeichnen seines Vertrags hindern.

An Gilberts Raumschiff 'Mülleimer des Jahrtausends' fehlen gewisse wichtige Teile (Hmmm... die toilette, zum Beispiel), die überall auf dem Planeten Drill verstreut sind. Der Mund der Drillier bleibt verschlossen (nicht so leicht, wenn man einen Mund wie Gilbert hat!); da sie jedoch faire Typen sind, geben sie ihm die Chance, Hinweise auf den Verbleib der fehlenden Teile zu finden. Die Drillier mögen alle gern ein gutes Videospiel, und sie beschließen, ihm jedesmal, wenn er sie in einem ihrer Lieblings-Arkadenspiele schlägt, einen Hinweis zu geben.

Einem Wesen mit Gilberts Gehirnkapazität klingt das alles wie ein Kinderspiel, bis er erfährt, daß er die Erde innerhalb 24 Stunden erreichen muß, da der Vertrag sonst einem anderen 'Superstar' gegeben wird.

SO WIRD GESPIELT

Du hast Gilbert unter Kontrolle (äusserst ungewöhnlich – mach das meiste daraus!).

Er kann auf dem Planeten Drill umhergehen, springen, schweben und schwimmen (doch nicht alles gleichzeitig!). Vor den verschiedenen seitsamen Wesen, die ihm in den Weg kommen, kann er sich schützen, indem er sie 'anschneuzt' (Pfui!). (HINWEIS: Unter Wasser ist Schneuzen nicht wirksam).

Wenn er auf einem Bildschirm genug Wesen wegschneuzt, erscheint ein geleeartiger Flugkörper, der auf Anschneuzen hin eventuell Lebensmittel abwirft, die aufgehoben werden können, indem man Gilbert darüberbewegt. Die Lebensmittel sind:

GEBACKENE BOHNEN IN DOSEN – diese führen zu großer Gasbildung, wodurch Gilbert die Fähigkeit verliert, über die Landschaft zu schweben.

STÜCK KUCHEN – wenn er dies während des Schwebens verzehrt, wird die Wirkung der Bohnen aufgehoben (wie, überlassen wir ihrer Phantasie).

Er kann höchstens 4 Teller tragen, die er durch Drücken der Tasten 1-4 verwenden kann.

Gilberts Schneuzvorrat ist begrenzt, doch kann er ihn auffüllen, indem er in eine Milchbar in der Stadt geht.

In jeder Milchbar steht in der Ecke ein Videogerät, auf dem er spielen kann, indem er darauf zugeht. Wenn er sein Spiel ohne Erfolg abbricht, muß er ein weiteres Spiel finden und spielen, bevor er zu dem ursprünglichen Spiel zurückkehrt.

DIE SPIELE SIND:

BRAIN DRAIN – Teste Dein Gedächtnis in diesem Spiel gegen einen Gegner vom Planeten Drill, mit Hilfe der Schreibmarke sind zwei übereinstimmende Quadrate zu finden.

SPROUT WARS (ROSENKOHL-KRIEG) – Schütze die unschuldigen, kleinen rosenkohlknospen vor dem bösen Knospenfresser, der sie angegriffen hat. Mit Porree erschießen!

GREED (GIER) – Du mußt die Geldsäcke in der richtigen Reihenfolge einsammeln aber darfst deinen Weg nicht kreuzen.

SNOTFIGHT AT THE OK CORRAL (SCHNEUZKAMPF AUF DEM OK KORRAL) – Schneuz auf die Halunken, alter Junge!

EARTH INVADERS (ERD-ANGREIFER) – Rache der Feinde.

Durch Gewinnen eines Arkadenspiels bekommt Gilbert einen Hinweis, wo er eines der fehlenden Teile der 'Mülltonne des Jahrhunderts' finden kann.

STEUERUNG

CBM 64
Steuerung mit Joystick.
RUN/STOP –Pause.
A –Spiel abbrechen.

GILBERT ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64 CASSETTA – inserisci la cassetta riavvolta nei registratori. Tieni schiacciato SHIFT e premi RUN/STOP. Quindi avvia il registratore.

IL GIOCO

Gilbert è molto contento di sé stesso. Una splendida estate passata girando per tutta la Terra, gli ha dato la sensazione di essere diventato un Super Eroe. Purtroppo, gli altri Drilliani non sono altrettanto compiaciuti. Anzi, abavano di invidia verde.

Bla, bla, bla. Ma Sto' Gilbert non se la pianta più di raccontare dei suoi giri sulla Terra?

Per fortuna, perfino Gilbert si deve fermare ogni tanto per respirare, man proprio quando le cose sembrano tornare alla normalità, ecco che arriva un vido-gramma dalla Terra che invita Gilbert a tornare per girare una nuova serie. Questo è troppo. I Drilliani non ne possono più, e per non passare un altro inverno a sentire le spaconate di Gilbert, decidono di impedirgli di andare agli Studi Televisivi a firmare il contratto.

Per cui, gli smontano alcuni pezzi vitali dal suo Bidone Millennium (beh, non è vitale il gabinetto?) e li sparpagliano per il pianeta Drill. I Drilliani tengono la bocca chiusa sui fatti (non è facile, con bocche larghe come quella di Gilbert!), ma essendo tipi sportivi, gli danno la possibilità di trovare degli indizi sull'ubicazione dei pezzi mancanti. A tutti i Drilliani piacciono i video giochi, per cui stabiliscono che se Gilbert li batte nel loro gioco arcade preferito, in cambio ottiene un indizio.

Niente di più facile per un cervellone come Gilbert, fino a che egli non si rende conto che deve arrivare sulla Terra entro 24 ore, altrimenti il contratto verrà dato ad un'altra "Superstar."

PER GIOCARE

Tue controlli Gilbert (fatto insolito, per cui fai del tuo meglio!).

Egli può camminare, saltare, fluttuare e nuotare su tutto Drill (non tutto insieme, però), e può difendersi dalle strane creature che cercheranno di fermarlo, "smocciolandogli" addosso (PUAH!).

(NOTA: questo non funziona sottacqua).

Smocciolando abbastanza creature in una videata, appare una GELATINA VOLANTE che se colpita, fa cadere delle cibarie che puoi raccogliere facendoci passare sopra Gilbert. Queste cibarie sono:

SCATOLA DI FAGIOLI – che Gilbert usa per farsi venire delle scariche d'aria con cui volare sul panorama.

FETTA DI TORTA – mangiando questa mentre vola, si cancella l'effetto di volare (come, lo lasciamo alla tua fantasia).

Gilbert può portare fino a 4 oggetti e usarli premendo i tasti 1-4.

La scorta di moccio è limitata, ma può essere rifornita entrando in una Latteria della città.

Nell'angolo di ogni Latteria, trovi un video con cui Gilbert può fiocare. Basta solo farcelo andare sopra. Se non ce la fa a finire un gioco iniziato, deve trovarne ed eseguire un altro, prima di tornare al gioco precedente.

I GIOCHI SONO:

BRAIN DRAIN (FUGA DEI CERVELLI) – gareggi contro un Drilliano in una prova di memoria. Scegli due riquadri con il cursore, e cerca di farli combaciare.

SPROUT WARS (GUERRE DEL CAVOLO) – salva i piccoli innocenti cavoletti dal brutto babau cattivo che li attacca. Sparagli con il porro!

GREED (INGORDIGIA) – raccogli i sacchi di soldi nell'ordine giusto, ma non attraversare il tuo sentiero.

SNOT FIGHT AT THE OK CORRAL (SFIDA ALL'OK CORRAL) – smocciola quei vermi, socio.

EARTH INVADERS (GLI INVASORI DELLA TERRA) – la vendetta degli alieni.



Vincendo un gioco arcade, ottieni un indizio su dove Gilbert può trovare i pezzi mancanti del Bidone Millennium.

CONTROLLI

CBM 64
I controlli sono effettuati mediante joystick.
RUN/STOP –PAUSA.
A –ABORTIRE.

Gilbert character © Tyne Tees TV PIC.
Gilbert—Escape from Drill.
Published by Enigma Variations Ltd.

ENIGMA VARIATIONS

© 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.