



## GILBERT INSTRUCCIONES DE CARGA

CASSETTE SPECTRUM: Con el 128K hay que encender el aparato, pulsar ENTER y empezar entonces el cassette. Con el 48K se debe escribir LOAD"" (enter) y empezar 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 rastreros) de envidia.

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

Menos 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 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 - Millennium Dustbin - y las esparcen por el planeta Drill. Los drillianos mantienen la boca cerrada (¡ cosa nada fácil si eres un bocazas como Gilbert!) pero, siendo caballerosos, le dan una oportunidad de acertar con algunas pistas sobre el paradero de las partes que faltan. 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 percató de que debe llegar hasta la Tierra en 24 horas, de lo contrario le darán el contrato a algún 'superastro'.

## **COMO JUGAR**

Tú 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 (PUAJ!).

(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 llevar hasta 4 cosas y usuarias pulsando las teclas 1-4.

Las reservas de mocarros de Gilbert son limitadas pero puede reabastecerse en alguna cafetería, en la ciudad.

En un rincón de cada cafetería hay una máquina para videos en 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 Millennium Dustbin.

## **MANDOS DEL JUEGO**

SPECTRUM/AMSTRAD/MSX

Q -Arriba.

A -Abajo.

O -Izda.

P -Decha.

Espaciador -'Fuego.'

K -Abandono.

S -Pausa.