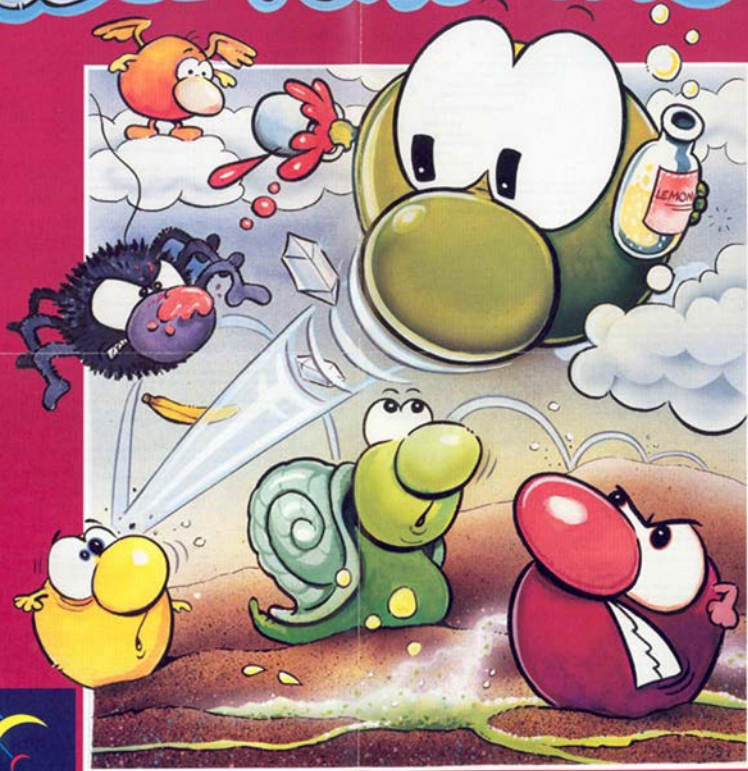


CLOUD KINGDOMS



MILLENNIUM

Light Years Ahead

EmuMovies

CLOUD kingdoms

A game for the Atari ST, Commodore Amiga, Commodore 64 and IBM PC and compatibles (see elsewhere)

Game Design by Dave Carter of ElectraByte
IBM 64 programming by Dave Carter
ST and Amiga programming by John Gibbons and Wing Lee of Trigram
PC programming by Stephen Grand of Brownbox
IBM 64 graphics by Dave Carter

ST, Amiga and PC graphics by Paul Docherty
IBM 64 music and sound effects by Dave Carter
ST and Amiga music and sound effects by David Whitaker
Package and instruction design by Simon Smith at Dancing Bear
Package artwork by John Bayth
Documentation by Tony Beckwith
Published by Millennium Label

© MILLENNIUM Electronic 1985

MILLENNIUM
Chantry House
107, St Pauls Road
Mileington
LONDON N1 2NA

© Copyright holders with MILLENNIUM and ElectraByte in all software, documentation and artwork.
All rights reserved. No part of this software may be copied or reproduced in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be loaned out or rent without the express written permission of MILLENNIUM.

Talent wanted - Apply within!

If you have some software that you feel we may be interested in, then why not send it to us. You'll be under no obligation to publish with us and all submissions will be treated in the strictest of confidence. Please mark all submissions for the attention of Tony Beckwith at our London address.

Loading Instructions Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you have your computer switched off for thirty seconds since a virus has installed itself into your computer's memory. This will kill a virus if you're in luck.
2. Insert the Cloud Kingdoms disc into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

IBM PC and compatibles

1. Insert the Cloud Kingdoms boot disk into the drive and from the MS-DOS prompt, select the correct drive specifier.
2. Type **CLS** and press **RETURN**. The game will now begin to load.

CBM 64 on tape

1. Switch your computer on and insert the Cloud Kingdoms tape into your CBM cassette player. Rewind the tape to the beginning.
2. Hold down the **SHIFT** key and press **RUN/STOP**.
3. Press **PLAY** on your cassette player. The game will now begin to load.

CBM 64 on disk

1. Switch your computer on and insert the Cloud Kingdoms disc into your CBM disk drive.
2. Type **LOAD ""A:** and press **RETURN**. The game will now begin to load.

Terry was a small, green, eight-way walking, rubber ball-shaped ball. In his hands was a rope. It read "The Terry" (have all of your magic crystals and (have taken them to the end of the Cloud Kingdoms so that I can use their magic powers to explore the Cloud Fairies. You shall never see your crystal again) signed the really very nasty Baron von Banaaz."

There was only one thing for Terry to do. He would have to go and get them back himself. He climbed into his super-giant green sky-scraper and New way up into the Clouds to the once happy land of the Cloud Kingdoms. But the evil Baron von Banaaz had used the magic of Terry's crystals to turn all of the Happy Cloud Fairies into Bad Insect Wurmholes and Giant Rolling Blackballs. The Baron had known that Terry would try to get his Magic Crystals back and had laid traps to stop him. Can you defeat the Baron's traps? Will you be the winner?

Hero wanted - apply here!

You must help Terry to collect all of the crystals hidden in each Kingdom. As you start the game you will be given a choice of which Kingdom to go for first. There are eleven Kingdoms in the CBM 64 version and thirty-five Kingdoms in the ST, Amiga and PC versions. To select a Kingdom, press the white pointing of a Kingdom. Four Kingdoms surround you at the start. We recommend that beginners start on the Cloud Kingdom to get into the swing of the game.

ns

STANDARD

Note that when you have completed a Kingdom, you will return to this part of the game to select a new Kingdom. Kingdoms that have already been completed by you will be marked with a flag or a cross depending on which version you are playing. It is possible to select one of these Kingdoms and you will be transported to that Kingdom as if you had just completed it. Using this method it is possible to back-track through the Kingdoms and change your route through them.

When you start each Kingdom, Terry will materialise on a screen in front of you. By pressing the key you can make him bounce. Each computer version has a different status panel:

On the CBM 64, the two digit number above the CLOUD KINGDOMS test is the count which counts down. Below this is your score (the eight digit number). To the left of your score are the number of Keys earned. This is always ready to zero at the beginning of each Kingdom. To the right of your score are the number of crystals that are left to collect in this Kingdom. Finally, at the bottom of the panel is your energy level bar. This ever runs low, Terry will start to twitch and if it ever runs out, you're dead!

On the ST, Amiga and PC, the two digit number above the CLOUD KINGDOMS test is the clock which counts down. Below this is your score (the eight digit number). To the right of your score are the number of crystals that are left to collect in the Kingdom. At the bottom of the panel is your energy level bar. It also ever runs out, you're dead! As you collect keys, these will be shown in the bottom right hand corner of the status panel (this is always ready to zero at the beginning of each Kingdom).

The clock will start on ninety-nine Minutes in time until of about four Earth seconds and will count down. If the clock reaches zero, the game will end. Every time you complete a Kingdom you will gain twenty Manukas. You can also top-up your time limit by collecting clocks - each one of these will add five Manukas to the clock. Every time you die, from either falling down a hole or having your energy drained, you will lose ten Manukas on the clock and you will start at the beginning of the Kingdom.

Scattered around the Kingdoms you will find keys. These may be used to open a door by simply looking at a locked door and spreading your key - pressing the key.

Insects and Blackballs (these very common computer formats) will drain your energy if you come into contact with them and they should be avoided at all costs. This can be done by jumping over them. Some birds have acid pools on the floor which also drain your energy if you touch them. It is best to jump over these as well - if you can!

There are various other objects lying around each Kingdom which can be collected to help you. These are:

Flazy Pop Bottles

Just recharge your energy bar to maximum.

Paint Pots

Just enable you to draw magic bridges across huge gaps and holes in the ground. You can only make bridges in the direction that you are looking and this ability only lasts whilst Terry is within on the CBM 64 version or covered with magic dust on the ST, Amiga and PC version.

Wings

enable you to fly above the ground for a split Minute. This is very useful as it enables you to fly over walls and large holes in the ground. Be careful that you don't get caught in a room without an exit or you will only be dead (see Controls). Don't run out of things that you pass over a wall either, or you will lose a life. Wings are the only collectables which don't disappear when you use them.

Shields

will make your eyes close and you will be impervious to attack from monsters that inhabit the Kingdoms. However, you will not be able to open doors in this state. The shield is affected when off your head Manukas, so be quick!

Food

Just enable on all computer versions can be collected for bonus points.

XX Beer Bottle

Just enable on all computer versions will make you "Super Drunk", so don't pick it up if you will wonder out of control!

The Secret Door

Just enable on all computer versions must be found if you wish to enter the magic crystal chambers for bonus bonus points.

There are various other landscape features that will affect you in each Kingdom, including Barons that fall out from beneath you (you will just have to find out where these are), slippery lily faces, repeating giraffe bumpers, directional Shriner flies, magnetic suction lines and more to discover.

The Controls

Use a joystick for movement and press FIRE to jump. CBM 64 players should use a joystick in Part One. PC Players can also define the keyboard controls if they do not own a joystick.

Press	CBM 64	ST/Amiga	PC & Compatibles
Press	ON/STOP	F	F

When in Pause mode, use the Way key to reach a Kingdom back to how it was when you first started it. It will cost you five Manukas to use this function and is best used only when you are totally stuck.

You can also quit from the game in Pause mode by pressing G.

On the CBM 64 there is a further option to change Terry Ball's colour by pressing the Commodore sign key whilst in Pause mode.

By ElectraLyte

Ein Spiel für den Acer ST, Commodore Amiga, Commodore 64 und IBM PC und Kompatibles – von Millennium.

- Spielrinne von Dave Carter von ElectraLyte
- IBM 51-Programmierung von Programmierung von Dave Carter
- ST und Amiga Programmierung von John Gibbons und Wang Lu. Nigpen
- PC-Programmierung von Stephen Grant von Bitwave
- IBM 51 Musik von Dave Carter
- IBM 51 Amiga und PC Sound von Paul Dunbarby
- IBM 64 Musik und Soundeffekte von Dave Carter
- ST und Amiga Musik und Soundeffekte von David Whitby
- Vertikale Programmierung von Simon Smith, Duncan Blair
- Vertikale Grafik-Arbeit von John Smith
- Originaldokumentation Tony Beckett
- Herausgeber von Millennium

© MILLENNIUM/ElectraLyte 1980

MILLENNIUM
Charity House
107, St Pauls Road
Wington
LONDON
W1 2NA

Alle Software, Dokumentation und Artikel ist urheberrechtlich geschützt. © Copyright MILLENNIUM und ElectraLyte. Alle Rechte vorbehalten. Diese Software darf weder ganz noch auszugsweise in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder verbreitet werden. Die Software wird unter der Bedingung verkauft, daß sie nicht über die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von MILLENNIUM weiterverkauft wird.

TALENTE GESUCHT - BITTE MELDEN

Wenn Sie das eine oder andere Programm geschrieben haben, das Sie zum Verkauf, zu Mieten, zu kleinen oder interessanten, dann senden Sie es unverzüglich an unsere Anschrift in London, etc.: Tony Beckett, Sie geben damit keine Verpflichtung einer Veröffentlichung durch Legendas an. Alle Einreichungen werden höchst respektvoll behandelt.

Ladeeinleitungen

- 1. Computer anschalten und alle wichtigen Bestandteile vom System (Monitor, Keyboard, etc.) den Computer 10 Sekunden lang zugefächelt zu lassen, um auf diese Weise einen Virus, der sich möglicherweise in den Arbeitsspeicher eingeschleppt hat, unschädlich zu machen.
- 2. Cloud Kingdoms Diskette ins Laufwerk legen und den Computer einschalten. Das Spiel wird nun geladen. Passen Sie die Diskette während des gesamten Spiels ins Laufwerk.

IBM PC und Kompatibles

- 1. Cloud Kingdoms Start Diskette in das Laufwerk legen und nach dem MS-DOS-Prompten Keyboardbetätigung des Laufwerks eingeben.
- 2. Bildschirm eingeben und RETURN drücken. Dadurch beginnt das Spiel zu laden.

CBM 64 — Kassettversion

- 1. Computer anschalten und die Cloud Kingdoms Kassette in das CBM-Kassettgerät einlegen. Das Band gere zurechtlegen.
- 2. IBM-Taste betätigen und RETURN drücken.
- 3. Die FLAT-Taste des Kassettgeräts betätigen. Dadurch wird die Ladeeinleitung gestartet.

CBM 64 — Diskettversion

- 1. Computer einschalten und Cloud Kingdoms Diskette in das Laufwerk einlegen.
- 2. LOAD "1" eingeben und RETURN drücken. Das Spiel wird geladen.

Tony war ein kleiner, grüner, kleiner Ball mit Gummihaut. In seinen Händen hielt er einen Zettel, auf dem stand: "Hi Tony! Ich brauche alle Deine magischen Kräfte und ich habe sie ins Land von Cloud Kingdoms gebracht, um dort mit der Energie der Wälder zu versetzen und zu erneuern. Deine Kräfte werden Du nie und nimmer erschöpfen. Umgebracht! Der schwarze Baron von Bornea."

Tony gab es nur eines. Er wollte tingeln und sich die Kräfte eigenhändig zurückholen. Als Kräfte in riesigen Größen Superhochenergie und tief hoch hinauf in die Wälder in das magische Land der Cloud Kingdoms. Doch der schwarze Baron von Bornea hatte die Zwickeln von Tony Kräfte abgeholt, um sie in die glücklichen Wälder von Tony Kräfte zu bringen. Tony Kräfte und seine kleine schwarze Ball zu versetzen. Der Baron hatte gesagt, daß Tony versuchen würde, seine Kräfte zurückzubekommen, und hatte deutlich angedeutet, daß er aufpassen, Wälder es zu gehen. Tony zu helfen, dem schwarzen Baron den Wälder zu zeigen? Wird Du als Sieger aus der Geschichte hervorgehen?

Helden Gesucht!

Bitte Melden
Durch Tony helfen, die Kräfte zurück zu bekommen, die in den verschiedenen Königreichen verschont sind. Der Spielzeit kann Du wählen, wann Du es machst. Du wirst versuchen, die CBM 64 Version, entweder 10, die Acer ST, die Amiga und die PC-Versionen zu 10. Das glückliche Königreich markieren und der Feuerkraft drücken. Zu Anfang wird Du von vier Königreichen umgeben. Anfänger werden zunächst die Cloud Kingdoms durchqueren, um sich den Weltkronen entfernt zu machen.
Wenn Sie ein Königreich abgeschlossen haben, kehren Sie in dieses Teil des Spiels zurück, um ein neues Reich auszuwählen. Bereits abgeschlossene Königreiche werden mit einer Flagge markiert, die nach vorne weist unterhalb des Markers. Auf Wunsch kann auch ein solches, bereits durchgeführtes Königreich neu gestartet werden. Man beginnt dann am Anfang und kann fortsetzen. Wie zurückzu-

gehen und andere Entscheidungen treffen.
Wenn Du ein neues Königreich in Angriff nimmst, erscheint Tony vor Dir auf dem Bildschirm. Mit dem Feuerkraft kannst Du die zum Höhlen bringen. Jeder Computer hat ein etwas anderes Startbild.

Auf dem CBM 64 ist die zweiseitige Zettl zwischen dem CLOUD KINGDOMS Teil die Uhr, die den Countdown zeigt. Darüber befindet sich das Punktzahlensystem (0-99999) (Zwei). Links daneben sind die Anzahl der erlegten Monster (zwei). Nach der Anzahl eines neuen Königreiches. Rechts neben dem Punktzahlensystem sind die Anzahl der Kräfte. Die 10 Punkte können nach zu sammeln eine Uhr abschließen, um einen Band der Kräfte, Licht, Energie, Kraft, diese auf einen anderen Wert drückt, beginnt Tony versetzt zu können, und weiß, wenn die Energie ganz zur Neige geht, — dann ist es an der geschäftlichen um Dich wech.

Auf den ST, Amiga und PC Bildschirmen ist die zweiseitige Zettl über dem CLOUD KINGDOMS Teil die Countdown Uhr. Darüber befindet sich der Punktzahlensystem (zwei Zettl). Rechts neben dem Punktzahlensystem ist die Anzahl der Kräfte. Die 10 Punkte können nach zu sammeln eine Uhr abschließen, um einen Band der Kräfte, Licht, Energie, Kraft, diese auf einen anderen Wert drückt, beginnt Tony versetzt zu können, und weiß, wenn die Energie ganz zur Neige geht, — dann ist es an der geschäftlichen um Dich wech.

Die Uhr beginnt mit 99 Minuten (eine Zeitanheit von etwa 4 Endenkonten) und läuft nach unten gegen Null. Bei Erschließen von Null endet das Spiel. Jedem, wenn Du ein Königreich lösen Dich bringst, erhöht Du 10 Minuten (zwei Konten). Außerdem hast Du die Möglichkeit, Deine Zeit durch Sammeln von Obst aufzubringen. Eine Uhr zeigt jeweils 3 Minuten. Jedem, wenn Du ein Obst, entweder als ein neues Stücken durch ein abgetragenes Licht oder durch Verlust der Energie, verlorst Du 10 Minuten auf der Uhr, mehrerhalb Dich jetzt wieder am Anfang des Königreiches.

Überall verstreut kann Du Schätze finden. Wenn Du einen Schatz in der Hand hast und eine zugehörige Karte schaut, wird sie gefüllt, sobald Du den Feuerkraft drückt.

Der Kontakt mit Wäldern und Wäldern (in nach Computer etwas unterschiedlich dargestellt) induziert Deine Energie und erhöht daher um jeden Punkt vermindert werden, an Seiten durch Übergang. Manche Elemente haben auch keine Tonart, die ebenfalls Deine Energie regeneriert. Versuche, in hohen Berg durchzubringen.

Feuer gibt alle seine in Optionen, die auf den verschiedenen Ebenen herunter, und die 10 nicht sein können, nämlich:

Flaschen mit kohlenwasserhaltigen Getränken

Zu Auffüllen des Energieglases.

Farbtöpfe

Mit ihnen Du magische Brücken über Klüften und Lücken im Boden setzen können. Solche Brücken können Du immer nur in die Blickrichtung erheben, und außerdem nur im Ziel, in dem Tony auf dem King-Kingdoms in weiß erscheint, bis auf ST, Amiga und PC mit magischen Ball bedeckt ist.

Fligel

erhalten Du, dich für einen Selbstmordrisiko in die Luft zu heben, was sehr nützlich sein kann, um Wasser und große Lücken zu überbrücken. Aber aufgepaßt, daß Du Dich nicht am Gabel ohne Ausgang verlorst. Von dort kommt Du nur durch Rückwärts in die Ebene wieder heraus (siehe Steuerung). Versuche sich die Landung auf einer Welle. Wenn dies wieder dich überleben können. Das ist der einzige Trick, der auch nach Gebrauch nicht wirksam geht.

Schilde

Sammeln, auf diese Angewöhnt sich verlieren und Du unempfindlich einer gegen die Angriffe der Wälder, die die verschiedenen Ebenen unsterblich machen. In diesem Zustand kannst Du jedoch keine Taten thun. Die Wirkung der Schilde string nicht etwa 10 Sekunden ab — also bitte flücht!

Früchte

NIEMAL auf allen Computer-Versionen vorhanden) bringen Pflanzensäfte.

"XX" Bier

DURCH auf allen Computer-Versionen vorhanden) macht "superkräften" und darf nicht aufgenommen werden, weil Du sonst nur nach herannahende und jede Kräfte verlieren.

Gehölzer

NIEMAL auf allen Computer-Versionen vorhanden) nicht gefunden werden, weil Du in die magischen Kräfte-Bäume einbringen müßte, um mehr Pflanzensäfte zu sammeln.

Darüber gibt es eine Reihe von Optionen in der Landschaft, die sind, die sich erheben und so einen, glückselige Plätze, einschließlich: Schatz, Infrarotstrahlung, Schuttkäse, magnetische Zugkraften und viele andere mehr.

Steuerung

Für die Navigationierung verwendet Du den Joystick, zum Springen den FEUERKRAFT. CBM 64 Spieler sollen dem Joystick über Steuertaste 1 (einzelne PC-Spieler können, wenn Sie keine Joystick haben, eine 1-Taste) verwenden.

Pause einlegen	CBM 64	ST/AMIGA	PC und Kompatibles
	ESC/STOP	F	

Im Pausenmodus kann man mit der F-Taste veranlassen, daß die Ebene in der Anfangszustand zurückverkehrt wird. Diese Funktion besteht 5 Minuten, und man sollte sie auch in Notfällen verwenden.

Zum Beenden des Spiels aus dem Pausenmodus drück die F-Taste.

Auf dem CBM 64 gibt es eine zusätzliche Option, mit der man Tony Feuer wecheln kann. Commodore-Taste im Pausenmodus betätigen.



Par Electrolyte

Un jeu pour ordinateurs Atari ST, Commodore Amiga, Commodore 64 et IBM PC et compatibles présentés par Millennium.

Concepteur du jeu: par Steve Carter
 Programmation pour IBM PC par Denis Carter
 Programmation pour ST et Amiga par John Siddons et Wang Lai de Ingram
 Graphismes pour IBM PC par Denis Carter
 Graphismes pour ST, Amiga et PC par Paul Docherty
 Musique et effets sonores pour IBM PC par Denis Carter
 Musique et effets sonores pour ST et Amiga par David Whitaker
 Conception de l'emballage par Simon Smith de Danching Box
 Coordinateur de l'emballage par John Smyth
 Documentation par Terry Beckett
 Publié par Millennium.

© MILLENNIUM Electrolyte 1990

MILLENNIUM
 Chantry House
 107 St Pauls Road
 Kingston
 LONDON
 N1 1NA

© Droits de reproduction pour logiciel, documentation et travail d'art pour MILLENNIUM et Electrolyte. Tous droits réservés. Il est interdit de copier ou de transmettre tout ou partie de ce logiciel sans quelque forme ou moyen que ce soit. Ce logiciel est vendu entendant qu'il ne sera ni loué ni prêté dans l'autorisation écrite préalable de MILLENNIUM.

On recherche talent intéressé ?
 Contactez-nous!

© Vous possédez un logiciel qui pourrait être d'intérêt pour nous, pourquoi ne pas nous l'envoyer? Vous ne serez sous aucune obligation de le publier avec nous et toutes les autorisations seront faites dans la plus stricte confidentialité. Envoyez nos adresses à l'attention de Terry Beckett à notre adresse de Londres.

Instructions de chargement
 Atari ST et Commodore Amiga

1. Sélectionnez l'ordinateur et le système de chargement. Nous vous remercions de laisser votre ordinateur éteint pendant toute la durée de ce jeu et d'être sûr que votre disque est inséré dans le lecteur de votre ordinateur. Cette action sauve le virus et y a mis.
2. Insérez le disque "Cloud Kingdoms" dans l'unité et mettez votre ordinateur en route. Le jeu commence à se charger. Ne retirez pas le disque de l'unité pendant que vous jouez.

IBM PC et compatibles

1. Insérez le disque de lancement "Cloud Kingdoms" dans l'unité et le message du BIOS, sélectionnez l'identification de l'unité correcte.
2. Tapez CHARG et appuyez sur RETURN. Le jeu commence à se charger.

CBM 64 sur cassette

1. Mettez votre ordinateur en route et insérez le cassette "Cloud Kingdoms" dans le lecteur de cassette. Reconnectez le jumper au début.
2. Maintenez le touche Shift enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.
3. Mettez le lecteur en marche. Le jeu commence à se charger.

CBM 64 sur disquette

1. Mettez votre ordinateur en route et insérez le disquette "Cloud Kingdoms" dans votre unité.
2. Tapez LOAD "*" et appuyez sur RETURN. Le jeu commence à se charger.

Terry était un petit ballon en caoutchouc de couleur verte. Dans ses mains, il tenait une note qui disait "Hi Terry". Un virus très contagieux magique et il les a amenés sur le terre des Cloud Kingdoms (Requies Magique) pour utiliser leur pouvoir magique et faire des Virus très infectieux. Au revoir, Terry. Tu n'as jamais joué plus tôt en contact? Signe, les Virus me réalisent Baron Von Besser".

Il ne restait plus qu'une seule chose à faire pour Terry. Il lui fallait passer à leur recherche pour les récupérer. Il grappa dans son ordinateur super-giant et y connecta avec les logiciels en direction d'un Royaume plus heureux. Mais le diabolique Baron Von Besser avait utilisé les créatures magiques de Terry pour transformer les Virus Heureux dans l'orage en Mauvais Insectes Monstrueux et en Barons Morts-Ouverts. La Baronne savait que Terry essaierait de récupérer les créatures magiques et il avait donc prévu de nombreux pièges pour le piéger. Pourquoi vouloir vaincre les pièges du diabolique Baron? Serez-vous le gagnant?

On demande héros. Intéressé ?
 Contactez-nous!

Vous devez aller Terry à traverser tous les crépuscules cachés dans chaque Royaume. Au début du jeu, vous pouvez choisir quel Royaume vous voulez jouer commencer. Il y a quatre Royaumes dans le version CBM 64 et huit-dix dans les versions ST, Amiga et PC. Pour sélectionner un Royaume, appuyez sur le bouton les tout en gardant sur le Royaume sélection. Cliquez Répétez-vous vous intéressent pour commencer? Nous recommandons aux débutants de commencer sur Cloud Kingdoms pour le retrouver en plus plaisir du jeu.

Note que lorsque vous allez sur un Royaume, vous serez ramené à la partie du jeu vous permettant d'actualiser un Royaume. Les Royaumes qui ont déjà été complétés sont indiqués par un drapeau ou une croix dans le version avec laquelle vous jouez. Il est possible de sélectionner l'un de ces Royaumes et vous serez repris dessus quand il vous sera de la compagnie. À l'aide de votre ordinateur, il est possible de revenir vers tous les Royaumes et de modifier votre chemin au long de l'arc.

Lorsque vous commencez un Royaume, Terry se matérialise sur l'écran devant vous. En appuyant sur les, vous pouvez le faire retourner. Chaque voyage informatique a un temps de délai suivant:

Sur le CBM 64, la norme à deux chiffres entre le début de CLOUD KINGDOMS correspond au chronomètre. Au-dessus de chaque ville sera marqué à huit chiffres. À gauche de votre écran se trouvent les indicateurs de vitesse théorétique. Chaque vitesse a été un début de chaque Royaume. À droite de votre écran se trouvent le nombre de créatures qu'il reste à ramasser dans ce Royaume. Enfin, au bas du tableau se trouve votre barre de niveau d'énergie. Si elle est basse, Terry commence à s'épuiser et à être à court, cela veut dire que vous êtes plus mort!

Sur le ST, l'Amiga et le PC, le nombre à deux chiffres au-dessus du titre CLOUD KINGDOMS correspond au chronomètre. Au-dessus, se trouve votre écran numérique à huit chiffres. À droite de votre écran se trouvent le nombre de créatures qu'il reste à ramasser dans ce Royaume. Au bas du tableau se trouve votre barre de niveau d'énergie. Si elle est basse, cela veut dire que vous êtes plus mort! Au sur à mesure que vous ramassez les villes, elles sont indiquées dans le coin inférieur droit du tableau de votre (pourquoi tenir à être pour que vous n'ait après à court au début de chaque Royaume).

Le chronomètre commence sur 99 Minutes (cette de temps d'attente chaque seconde terminerait le compte à rebours). Si le chrono atteint zéro, le jeu se termine. À chaque fois que vous complétez un Royaume, vous obtenez un drapeau. Vous pouvez aussi enregistrer votre limite de temps en ramassant des horloges, ce qui vous donne cinq Minutes supplémentaires. Les virus meurent au fur et à mesure d'un jeu à partir de ce virus et plus d'énergie, vous ramène des Minutes et vous serez ramené au début de chaque Royaume.

Les villes sont réparties dans le Royaume. Elles peuvent être utilisées pour ouvrir une partie complètement en regardant par le menu d'une carte virtuelle et à vous avec une ville, en appuyant sur les.

Les insectes et les bulles de table de début (dans les formes invisibles) feront descendre votre énergie et vous entrera en contact avec eux et ils donneront des points à tout prix. Pour cela, vous pouvez ramasser. Certains virus peuvent être infectés au cas où que vous obtenez de votre énergie et vous les possédez. Il vous sera possible de ramasser au cas où.

Il y a dix autres objets sur chaque niveau qui peuvent être saisis pour vous aider. Il s'agit de:

Fuzzy pop bottles (bouteilles de bonbons gazeux) qui recharge votre barre de niveau maximum.

Point pots (pots de peinture) qui vous permettent de dessiner des points magiques entre les bases et les trous de sol. Vous ne pouvez faire des points que dans la direction vers laquelle vous regardez et cela le fait de pendant que Terry est blanc sur le version CBM 64 ou recouvert de points magiques sur les versions ST, Amiga et PC.

Wings jets vous permettent de voler au-dessus de tout pendant un certain de temps. Cette option sera utilisable si vous avez permis de voler pendant les jours et les grands trous de sol. Toutes n'en pas être étrange. Cette option sera utilisable si vous avez permis de voler à l'arrière-plan. Il n'est possible pas non plus sur un virus à moins vous perdez le vie. Wings est le seul objet existant qui ne disparaît pas lorsque vous l'utilisez.

Shields (boucliers) vous les faire le plus et vous deviendrez invulnérables aux attaques des monstres qui habitent les niveaux. Cependant, vous ne pouvez pas ouvrir les portes lorsque vous avez des shields. 1. effect des boucliers ouvre au bout de quatre secondes. Aussi, déclenchez-vous.

'XX' Bear bottle (bouteille de miel XX) (bouteille) seulement dans certaines versions. Vous recevra trois fois. Ne la consommez dans plus d'un virus vous ramènera à être sans X's.

Le Secret door (porte secrète) (obligatoire seulement dans certaines versions) doit être trouvée et vous pouvez pénétrer dans les chambres de création magique pour plus de points de bonus.

Existe diverses caractéristiques de paysage qui vous affectent dans chaque Royaume à compter les éléments qui à l'intérieur d'un niveau de virus (il vous fait découvrir ce qui sont, les montagnes et glaciers, les rochers, les rochers, les vallées de grottes, les montagnes, les lacs de soutien magnétique et les autres à découvrir.

Les contrôles

Utilisez un joystick pour le mouvement et appuyez sur F20 pour sauter. Utilisateurs de CBM 64, utilisez un joystick en part 1. Utilisateurs de PC, vous pouvez aussi utiliser les commandes au clavier si vous ne préférez pas de joystick.

	CBM64	ST/AMIGA	PC ET COMPATIBLES
Mouvement	joystick	joystick	joystick

En mode plein écran, il faut remettre un niveau 10 à 10 le bouton au début. Cela vous colle cinq Minutes et il peut être utilisé cette fonction lorsque vous n'avez pas de points. Vous pouvez ouvrir le jeu du mode plein écran sur le écran. Sur le CBM64, il existe une option supplémentaire permettant de charger le fichier de Terry en appuyant sur la touche Commande au mode plein.