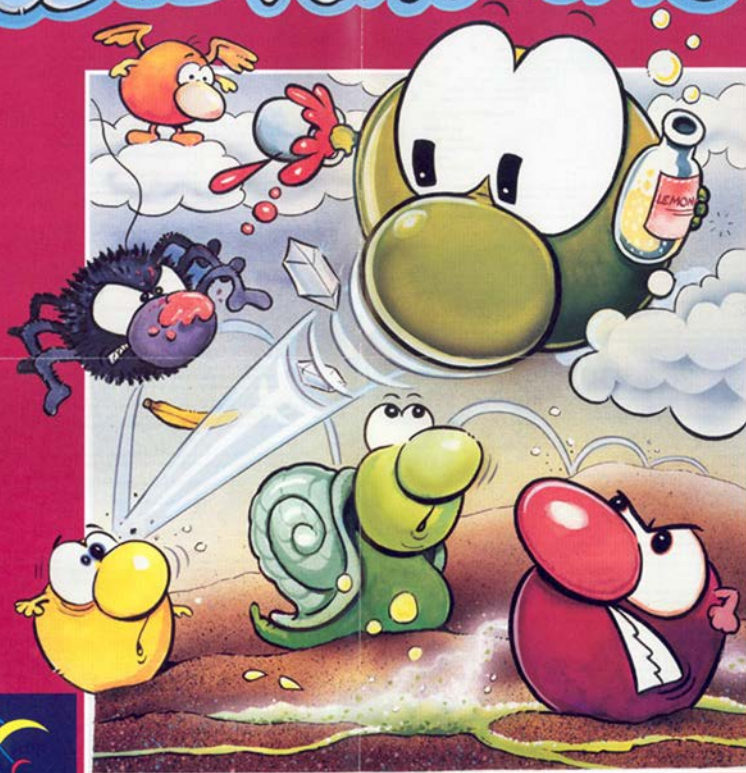


CLOUD KINGDOMS



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 Trigran,
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 leave your computer switched off for thirty seconds as this causes a crash has installed itself into your computer's memory. This will kill a virus if you're in one.
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.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Hold down the **SHIFT** key and press **RUN/STOP**.
4. 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" to him. He had a magic crystal and he used to take them to the land of the Cloud Kingdoms so that he can use his magic powers to explore the Cloud Fairies. Today, Terry, 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 flew 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 crystal 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 Crystal 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 at 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 carried. This is always reset 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 flash 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 reset 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 locking at a locked door and spreading you have a key - pressing in.

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.

Paired Poles

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!

Flies

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 flies 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 W key to read 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.

- Spielregeln von Dore Carter von ElectraLyte
- IBM 51-Programmierung von Programmierung von Dore Carter
- ST und Amiga Programmierung von John Oldham und Wang Lu, Tigran
- PC-Programmierung von Stephen Grant, Brianware
- IBM 51-Source von Dore Carter
- ST, Amiga und PC Source von Paul Dunbarby
- IBM 64 Musik und Soundeffekte von Dore Carter
- IBM 64 Musik und Soundeffekte von Dore Carter
- ST und Amiga Musik und Soundeffekte von David Whitby
- Vertikale Programmierung von Simon Smith, Duncan Beer
- Vertikale Programmierung von John Smith
- Originaldokumentation Tony Booth
- Herausgeberin 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 alte oder andere Programm geschrieben haben, das Sie nennen, sei kleinste um interessanter, dann senden Sie es unverzüglich an unsere Anschrift in London, etc.: Tony Booth, die geben damit keine Verpflichtung einer Veröffentlichung durch Legation an. Alle Einreichungen werden nicht veröffentlicht.

Ladeanleitungen

A1615T und C01898 von Amiga

1. Computer einschalten und alle unnötigen Zusatzgeräte vom System trennen, wie Monitor, der Computer 10 Sekunden lang ausgeschaltet zu lassen, um auf diese Weise einen Virus, der sich möglicherweise in den Arbeitsspeicher eingeschrieben 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 Rechnerbetrieb ins Laufwerk einlegen.
2. 4000 eingeben und RETURN drücken. Dadurch beginnt das Spiel zu laden.

CBM 64 — Kassettversion

1. Computer einschalten und die Cloud Kingdoms Kassette in das CBM-Kassettgerät einlegen. Das Band gere zurückspulen.
2. 0001-Taste betätigen und RETURN drücken.
3. Die FLAT-Taste des Kassettgeräts betätigen. Dadurch wird die Ladespindel gestartet.

CBM 64 — Diskettversion

1. Computer einschalten und Cloud Kingdoms Diskette in das Laufwerk einlegen.
2. LOAD "01" 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 mit dir meine Energie als Wirtschaft zu verwenden und zu verbessern. Deine Kräfte werden Du nie wieder ausschöpfen. Umgebracht! Der schwarze Baron von Bornea."

Tony gab es nur eines. Er wollte tingeln und sich die Kräfte eigenständig zurückholen. Als Wirtschaft in seinem großen Superkühlschrank und fing hoch hinauf in die Wälder in das erste glückliche Land der Cloud Kingdoms. Doch der schwarze Baron von Bornea hatte die Zwickel von Tony's Kräfte abgeholt, um sie in das glückliche Wäldchen zu bringen. Insektenmarter und reisse farbige schwarze Bälle zu verwenden. Der Baron hatte gewollt, daß Tony versuchen würde, seine Kräfte zurückzubekommen, und hatte deutlich anzuzeigen, daß er aufpassen. Wird es Dir gelingen, Tony? Du hast, dem schwarzen Baron den Messer zu zeigen? Wird Du als Sieger aus der Geschichte hervorgehen?

Helden Gesucht!

Bitte Melden

Du bist Tony helfen, die Kräfte zurück zu bekommen, die in den verschiedenen Königreichern verschont sind. Der Spielzeit kann Du wählen, wann es Reich Du zuerst besuchen willst. Die CBM 64 Version erlaubt 15, die Acer ST, die Amiga und die PC-Versionen 30. Das glückliche Königreich markieren und der Feuerknopf drücken. Zu Anfang wird Du von vier Königreichen umgeben. Anfänger sollten zunächst die Cloud Kingdoms durchqueren, um sich den Weltklima vertraut zu machen.

Wenn Sie ein Königreich abgeschlossen haben, kehren Sie in dieses Teil des Spiels zurück, um ein neues Reich auszuprobieren. Bereits absolvierte Königreiche werden mit einer Flagge markiert, die ein neues Versteck unterhalb enthält. Auf Wunsch kann auch ein solches, bereits durchgeführtes Königreich neu entdeckt werden. Man beginnt dann am Spielhof und kann weiter. Sie zurück-

bringen und andere Entscheidungen treffen.

Wenn Du ein neues Königreich in Angriff nimmst, erscheint Tony vor Dir auf dem Bildschirm. Mit dem Feuerknopf kannst Du ihn zum Höhlen bringen. Jeder Computer hat ein etwas anderes Statistiken:

Auf dem CBM64 ist die zweiseitige Zahl zwischen dem CLOUD KINGDOMS Teil die Uhr, alle den Countdown 30. Darüber befindet sich das Punktzahlensystem (0-9999) (Zwei). Links daneben sind die Anzahl der erlangtenen Schatzkisten, jeweils fünf bis Anfang eines neuen Königreichs. Rechts neben dem Punktzahlensystem sind die Anzahl der Kräfte, die 10 Schätze können auch zu sammeln eine Uhr abschließen, um einen Rand der Kasse zu öffnen, jeder Erprobung. Falls diese auf einen anderen Wert abfällt, beginnt Tony automatisch zu klingeln 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 Zahl über dem CLOUD KINGDOMS Teil die Countdown-Uhr. Darüber befindet sich der Punktzahlensystem (abstrakte Zahl). Rechts neben dem Punktzahlensystem ist die Anzahl der Kräfte, die im Königreich nach eingeschrieben. Falls diese auf einen anderen Wert abfällt, beginnt Tony automatisch zu klingeln. Man kann die Schatzkisten öffnen, indem man über den linken rechten Rand des Statistiken angezeigt (die Uhr wird jeweils zurückgesetzt, EA je Anfang jedes Königreiches hat Du keine Schätze).

Die Uhr beginnt mit 99 Minuten (eine Zeitanheit von etwa 4 Erdensekunden) und läuft nach unten gegen Null. Bei Erschöpfung von Null endet das Spiel. Jedem, wenn Du ein Königreich bevor Du Zeit bringst, erhöht Du 30 Minuten eingeschrieben. Außerdem hast Du die Möglichkeit, Deine Zeit durch Sammeln von Schätzen aufzubringen. Eine Uhr zeigt jeweils 3 Minuten, jedoch, wenn Du klingel, entweder die Uhr zeigt 30 Minuten durch ein abgeblendetes Licht oder durch verlorene Energie, verläßt Du 10 Minuten auf der Uhr, mehrerhalb Dich jeweils wieder am Anfang des Königreiches.

Überall verstreut kann die Schätze finden. Wenn Du einen Schatz in der Hand hast und eine Gegenpart für sich aufnimmt, wird sie geteilt, sobald Du den Feuerknopf drückt.

Der Kontakt mit Insekten und Bläulichen (je nach Computer etwas unterschiedlich dargestellt) reduziert Deine Energie und erhöht daher um jeden Punkt verbleiben werden, ein Seitenband Übergang. Manche Elemente haben auch keine Tonart, die ebenfalls Deine Energie reduzieren. Versuche, in jedem Schritt durchzugehen.

Feiner gibt alle Rechte um Optionen, die auf den verschiedenen Ebenen herunter, und die 30 nicht sein können, nämlich:

Flaschen mit kohlenwasserhaltigen Getränken

Zu Ausfällen als Energiequellen.

Farbige

Mit diesen Du magische Brücken über Klüften und Lücken im Boden werden können. Solche Brücken können Du immer nur in die Blickrichtung einbauen, und außerdem nur in der Zeit, in der Tony auf dem King in die Blickrichtung in weiß erscheint. Nur auf ST, Amiga und PC mit magischen Ball bedeckt ist.

Fligel

plakieren Du, Dich für einen Selbstmordrisiko in die Luft zu schweben, was sehr nützlich sein kann, um Wasser und große Lücken zu überbrücken. Aber aufgepaßt, daß Du Dich nicht im Gernah ohne Ausgang verirrst, von dem kommt Du nur durch Rückwärts in die Ebene wieder heraus (siehe Steuerung). Versuche auch die Landung auf einer Welle. Wenn dies wieder dich Leben kostet. Dies ist der einzige Trick, der auch nach Gebrauch nicht wirksam geht.

Schilde

Schützen, auf diese Angreifer nicht verlassen und Du unempfindlich einer gegen die Angriffe der Würmer, die die verschiedenen Ebenen unsicher machen. In einem Zustand kann Du jedoch keine Taten tätigen. Die Wirkung der Schilde steigt nicht etwa 10 Sekunden ab — also bitte fertig!

Früchte

NIEMAL auf allen Computerversionen vorhanden) bringen Platanenpunkte.

"XX" Bier

NIEMAL auf allen Computerversionen vorhanden) macht "superkräften" und darf nicht aufgenommen werden, weil Du sonst nur noch karantänierte und jede Kräfte verlieren.

Gehölzer

NIEMAL auf allen Computerversionen vorhanden) nicht gefunden werden, weil Du in die magischen Kräfte/Insekten einbringen willst, um mehr Platanenpunkte zu sammeln.

Darüber gibt es eine Reihe von Optionen in der Landkarte, die sind, die sich erheben und so etwas, glückselig einige Flächen, einschließlich Natur, Insekten, Schatzkisten, magische Begleiter und vieles an mehr.

Steuerung

Für die Navigationierung verwendet Du den Joystick, zum Springen den FEUERKNOPF. CBM 64 Spieler müssen den Joystick über Steuertaste 1 einschalten. PC-Spieler können, wenn Sie keine Joystick haben, auch 1 Tastatur verwenden.

Fliese schlage	CBM64	ST/AMIGA	PC und Kompatibles
WIRL/STOP	↵	↵	↵

Im Powerscreen kann man mit der 3-Taste veranlassen, daß die Ebene in der Anfangszustand zurückverkehrt wird. Diese Funktion besteht 30 Minuten, und man sollte sie auch in Notfällen verwenden.

Zum Beenden des Spiels aus dem Powerscreen drück die 0-Taste.

Auf dem CBM64 gibt es eine zusätzliche Option, die dir den Tony Fertig wechseln kann. Commodore-Taste im Powerscreen 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 d'Electrolyte
 Programmation pour IBM 64 par Steve Carter
 Programmation pour ST et Amiga par John Siddons et Wang Lai de Ingram
 Graphismes pour IBM 64 par Steve Carter
 Graphismes pour ST, Amiga et PC par Paul Docherty
 Musique et effets sonores pour IBM 64 par Steve Carter
 Musique et effets sonores pour ST et Amiga par David Whitaker
 Conception de l'emballage par Simon Smith de Danbury Bay
 Coordinateur de l'emballage par John Smyth
 Documentation par Tony Beckwith
 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 entendé 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'offrir? 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 Tony Beckwith à notre adresse de Londres.

Instructions de chargement
 Atari ST et Commodore Amiga

1. Sélectionnez l'ordinateur et choisissez tous les périphériques voulus. Nous vous remercions de laisser votre ordinateur éteint pendant toute la durée de la mise en jeu d'un jeu et d'être connecté à votre ordinateur. Cette action coupe le virus et il n'y a rien.
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.

IBM 64 sur cassette

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

IBM 64 sur disquette

1. Mettez votre ordinateur en route et insérez le disquette "Cloud Kingdoms" dans votre unité.
2. Tapez LOAD "0" 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 robe qui disait "Hi Terry". Un virus très contagieux magique et il se fit amener sur le bord des Cloud Kingdoms (paysages magiques) pour utiliser leur pouvoir magique et faire des fêtes très éclatantes. Au revoir, Terry. Tu n'as jamais joué plus tôt en contact! Signe, les Virus nos meilleurs amis. Vive Bazaar!

Il ne restait plus qu'une seule chose à faire pour Terry. Il lui fallait passer à leur recherche pour les récupérer. Il grappa donc son ordinateur super-géant et s'embarqua vers les Régions au-delà de l'Horizon pour les trouver. Mais le diabolique Baron von Bazaar avait utilisé les créatures magiques de Terry pour transformer les Flacs Rouges dans les Régions en Mauvais Insectes Monstrueux et en Barons Morts-Grains. Le Baron 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 IBM 64 et huit-dans dans les versions ST, Amiga et PC. Pour sélectionner un Royaume, appuyez sur le bouton de jeu en maintenant sur le Royaume sélection. Cliquez Répétez-vous jusqu'à rencontrer un Royaume. Nous recommandons aux débutants de commencer sur Cloud Kingdoms pour le retrouver plus facilement du jeu.



Notre que lorsque vous allez sur un Royaume, vous serez ramené à la partie du jeu qui vous permettra d'accomplir un nouveau 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 restera de le compléter. À l'aide de votre ordinateur, il est possible de revenir vers tous les Royaumes et de modifier votre chemin au fur et à mesure.

Lorsque vous commencez un Royaume, Terry se matérialise sur l'écran devant vous. En appuyant sur les boutons vous pouvez le faire avancer. Chaque mouvement informatique a un temps de délai défini.

Sur le **IBM 64**, la nombre à deux chiffres entre le bouton de CLOUD KINGDOMS correspond au chronomètre. Au-dessus de chaque ville vous pouvez à huit chiffres. Il gausse de votre score et trace les horaires de ville. Chronomètre et horaire sont à zéro au début de chaque Royaume. À droite de votre score 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 attristé, cela veut dire que vous êtes mal!

Sur le **ST, l'Amiga et le PC**, le nombre à deux chiffres au-dessus du bouton de CLOUD KINGDOMS correspond au chronomètre. Au-dessus, se trouve votre score jusqu'à huit chiffres. À droite de votre score se trouve 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 mal! Au fur à mesure que vous ramassez les villes, votre score augmente dans le coin inférieur droit du tableau de votre (pourrait tomber à zéro pour que vous n'ait plus aucune au début de chaque Royaume).

Le chronomètre commence sur 99 Minutes (un peu de temps d'attente chaque seconde) lorsqu'il commence à tourner. Si le chrono atteint deux ou plus secondes, à chaque fois que vous complétez un Royaume, vous obtenez un bonus. Vous pouvez aussi augmenter 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 partie que vous n'avez plus d'énergie. Vous pouvez des Minutes et vous serez réinitialisé 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 dessus d'une carte virtuelle et à vous avec une ville, en appuyant sur les.

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

Fizzy pop bottles (bouteilles de boissons gazeuses)
 qui recharge votre barre d'énergie au maximum.

Paint 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 IBM 64 ou recouvert de points magiques sur les versions ST, Amiga et PC.

Wings (ailes)
 vous permettent de voler au-dessus de tout pendant un certain de temps. Cette option est utile si vous voulez partir de votre personnage les murs et les grands trous de sol. Vous n'en avez qu'une seule fois dans le jeu si vous laissez tomber le niveau à zéro (Control). Il n'utilisez pas non plus sur un mur sinon vous perdrez le vie. Wings est le seul objet existant qui ne disparaît pas lorsque vous l'utilisez.

Shields (boucliers)
 vous les font le plus et vous déclenchent l'explosion après quelques secondes si habilités les niveaux. Cependant, vous ne pouvez pas ouvrir les portes lorsque vous avez des shields. L'effet des boucliers cesse au bout de quatre secondes. Aussi, déclenchez-vous.

Fruits (objets alimentaires dans certaines versions)
 Ramassez les fruits pour points de bonus.

'XX' Beer bottle (bouteille de bière XX)
 (disponible seulement dans certaines versions) vous rendra très fort. Mais la consommation de plus d'une vous ralentira à zéro sans raison.

Le Secret door (porte secrète) (disponible 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 (© vous leur découvrez ou ne sont), les villes magiques et géométriques, les remembrements de l'histoire, les villes de puissance destructrice, les lieux de soutien magique et bien d'autres à découvrir.

Les contrôles

Utilisez un joystick pour le mouvement et appuyez sur F20 pour sauter. Utilisateurs de IBM 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.

	IBM 64	ST/AMIGA	PC ET COMPATIBLES
Mouvement	JOY	STICK/DPAD	JOY/PAUSE

En mode plein écran, il faut remettre un niveau 0 si l'on s'est trompé au début. Cela vous coûte cinq Minutes et il faut mieux utiliser cette fonction lorsque vous n'avez pas de points. Vous pouvez aussi sur le jeu de mode plein écran sur un G. Sur le IBM 64, il existe une option supplémentaire permettant de charger le niveau de Terry en appuyant sur la touche Control/Shift au mode plein.