

Ein Spiel für den Atari ST, Commodore Amiga, Commodore 64 und IBM PC und Kompatible — von Millennium.

Spieldesign von Dene Carter von Electralyte
CBM 64 Programmierung von Programmierung von Dene Carter
ST und Amiga Programmierung von John Gibbons und Wing Lai, Trigram
PC-Programmierung von Stephen Grand of Brainware
CBM 64 Grafik von Dene Carter
ST, Amiga und PC Grafik von Paul Docherty
CBM 64 Musik und Soundeffekte von Dene Carter
ST und Amiga Musik und Soundeffekte von David Whittaker
Verpackungsdesign von Simon Smith, Dancing Bear
Verpackungs-Artwork von John Smyth
Originaldokumentation Tony Beckwith
Herausgegeben von Millennium.

© MILLENNIUM/Electralyte 1990

MILLENNIUM
Chancery House
107, St Pauls Road
Islington
LONDON
N1 2NA

Alle Software, Dokumentation und Artwork 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 ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von MILLENNIUM leihweise vergeben wird.

T A L E N T E G E S U C H T - B I T T E M E L D E N

Wenn Sie das eine oder andere Programm geschrieben haben, von dem Sie meinen, es könnte uns interessieren, dann senden Sie es unverbindlich an unsere Anschrift in London, attn.: Tony Beckwith. Sie gehen damit keine Verpflichtung einer Veröffentlichung durch Logotron ein. Alle Einsendungen werden höchst vertraulich behandelt.

Ladeanleitungen
Atari ST und Commodore Amiga

- 1. Computer ausschalten und alle unnötigen Zusatzgeräte vom System trennen. Wir empfehlen, den Computer 30 Sekunden lang ausgeschaltet zu lassen, um auf diese Weise einen Virus, der sich möglicherweise im Arbeitsspeicher eingenistet hat, unschädlich zu machen.
- 2. Cloud Kingdoms Diskette ins Laufwerk legen und den Computer einschalten. Das Spiel wird nun geladen. Belassen Sie die Diskette während des ganzen Spiels im Laufwerk.

IBM PC und Kompatible

- 1. Cloud Kingdoms Start-Diskette in das Laufwerk legen und nach dem MS-DOS-Prompt den Kennbuchstaben des Laufwerks eingeben.
- 2. clouds eingeben und RETURN drücken. Dadurch beginnt das Spiel zu laden.

CBM 64 — Kassettenversion

- 1. Computer einschalten und die Cloud Kingdoms Kassette in das CBM-Kassettengerät einlegen. Das Band ganz zurückspulen.
- 2. SHIFT-Taste festhalten und RUN/STOP drücken.
- 3. Die PLAY-Taste des Kassettengeräts betätigen. Dadurch wird die Ladeprozedur gestartet.

CBM 64 — Diskettenversion

- 1. Computer einschalten und Cloud Kingdoms Diskette in das Laufwerk einlegen.
- 2. LOAD "4",8,1 eingeben und RETURN drücken. Das Spiel wird geladen.

Terry war ein kleiner, grüner, rollender Ball mit Gummiboden. In seinen Händen hielt er einen Zettel, auf dem stand: "Ha Terry! Ich besitze alle Deine magischen Kristalle und ich habe sie ins Land von Cloud Kingdoms gebracht, um dort mit ihrer Energie die Wolkenfee zu verzaubern und zu versklaven. Deine Kristalle wirst Du nie und nimmer wiedersehen. Unterzeichnet: Der schreckliche Baron von Bonsai."

Für Terry gab es nureines. Er mußte hingehen und sich die Kristalle eigenhändig zurückholen. Also kletterte er in seinen grünen Superhubschrauber und flog hoch hinauf in die Wolken in das einst glückliche Land der Cloud Kingdoms. Doch der schreckliche Baron von Bonsai hatte die Zauberkraft von Terrys Kristallen dazu benutzt, um die glücklichen Wolkenfee in garstige Insektenmonster und riesige rollende schwarze Bälle zu verwandeln. Der Baron hatte gewußt, daß Terry versuchen würde, seine Kristalle zurückzuholen, und hatte deshalb zahlreiche Fallen für ihn aufgestellt. Wird es Dir gelingen, Terry zu helfen, dem schrecklichen Baron den Meister zu zeigen? Wirst Du als Sieger aus der Geschichte hervorgehen?

Helden Gesucht!
Bitte Melden

Du mußt Terry helfen, alle Kristalle zu finden, die in den verschiedenen Königreichen versteckt sind. Bei Spielstart kannst Du wählen, welches Reich Du zuerst besuchen willst. Die CBM 64 Version enthält deren 15, die Artari ST, die Amiga und die PC-Versionen je 32. Das gewünschte Königreich markieren und den Feuerknopf drücken. Zu Anfang bist Du von vier Königreichen umgeben. Anfänger sollten zunächst das Cloud Kingdom durchqueren, um sich mit den Verhältnissen vertraut zu machen.

Wenn Sie ein Königreich abgeschlossen haben, kehren Sie in diesen Teil des Spiels zurück, um ein neues Reich auszuwählen. Bereits absolvierte Königreiche werden mit einer Flagge markiert, die je nach Version etwas unterschiedlich aussieht. Auf Wunsch kann auch ein solches, bereits durchquertes Königreich nochmal gewählt werden. Man beginnt dann am Schluß und kann seinen Weg zurückver-

folgen und andere Entscheidungen treffen.
Wenn Du ein neues Königreich in Angriff nimmst, erscheint Terry vor Dir auf dem Bildschirm. Mit dem Feuerknopf kannst Du ihn zum Hüpfen bringen. Jeder Computer hat ein etwas anderes Statusfeld:

Auf dem CBM64 ist die zweistellige Zahl zwischen dem CLOUD KINGDOMS Titel die Uhr, die den Countdown zählt. Darunter befindet sich Dein Punktestand (die 8-stellige Ziffer). Links daneben sind die Anzahl der mitgetragenen Schlüssel (jeweils Null bei Anfang eines neuen Königreiches). Rechts neben dem Punktestand sind die Anzahl der Kristalle, die in diesem Königreich noch zu sammeln sind. Und schließlich, am unteren Rand der Kontrolltafel, ist der Energiebalken. Falls dieser auf einen niedrigen Wert abfällt, beginnt Terry verzweifelt zu blinken, und wehe, wenn die Energie ganz zur Neige geht — dann ist es um ihn geschehen (und um Dich auch!).

Auf den ST, Amiga und PC. Bildschirmen ist die zweistellige Zahl über dem CLOUD KINGSDOMS Titel die Countdown-Uhr. Darunter befindet sich der Punktestand (8-stellige Zahl). Rechts neben dem Punktestand ist die Anzahl der Kristalle, die im Königreich noch einzusammeln sind. Ganz unten schließlich ist der Energiebalken. Wenn dieser auf Null sinkt, bist Du mausetot! Beim Einsammeln der Schlüssel werden diese in der unteren rechten Ecke des Statusfeldes angezeigt (die Ziffer wird jeweils zurückgesetzt, d.h. zu Anfang jedes Königreiches hast Du keine Schlüssel).

Die Uhr beginnt mit 99 Manukas (eine Zeiteinheit von etwa 4 Erdensekunden) und zählt nach unten gegen Null. Bei Erreichen von Null endet das Spiel. Jedesmal, wenn Du ein Königreich hinter Dich bringst, erhältst Du 20 Manukas zugesprochen. Außerdem hast Du die Möglichkeit, Deine Zeit durch Sammeln von Uhren aufzustocken. Eine Uhr bringt jeweils 5 Manukas. Jedesmal, wenn Du stirbst, entweder als Folge eines Sturzes durch ein abgrundtiefes Loch oder durch Verlust aller Energie, verlierst Du 10 Manukas auf der Uhr, materialisierst Dich jedoch wieder am Anfang des Königreiches.

Überall verstreut kannst Du Schlüssel finden. Wenn Du einen Schlüssel in der Hand hast und eine zugesperrte Tür scharf anblickst, wird sie geöffnet, sobald Du den Feuerknopf drückst.

Der Kontakt mit Insekten und Billiardbällen (je nach Computer etwas unterschiedlich dargestellt) reduziert Deine Energie und sollte daher um jeden Preis vermieden werden, am besten durch Überspringen. Manche Ebenen haben auch saure Tümpel, die ebenfalls Deine Energie reduzieren. Versuche, in hohem Bogen darüberzuspringen.

Ferner gibt es eine Reihe von Objekten, die auf den verschiedenen Ebenen herumliegen, und die Dir nützlich sein können, nämlich:

Flaschen mit kohlesäurehaltigen Getränken

Zum Auffüllen des Energiebalkens.

Farbtöpfe

mit denen Du magische Brücken über Kluften und Löcher im Boden malen kannst. Solche Brücken kannst Du immer nur in der Blickrichtung erbauen, und außerdem nur in der Zeit, in der Terry auf dem CBM 64 Bildschirm in weiß erscheint bzw. auf ST, Amiga und PC mit magischem Staub bedeckt ist.

Flügel

erlauben Dir, Dich für einen Sekundenbruchteil in die Lüfte zu erheben, was sehr nützlich sein kann, um Mauern und große Löcher zu überfliegen. Aber aufgepaßt, daß Du Dich nicht in ein Gemach ohne Ausgang verirrst. Von dort kommst Du nur durch Rücksetzen der Ebene wieder heraus (siehe Steuerung). Vermeide auch die Landung auf einer Mauer, denn dies würde dich ein Leben kosten. Dies ist das einzige Objekt, das auch nach Gebrauch nicht verloren geht.

Schilde

bewirken, daß Deine Augenlider sich schließen und Du unempfindlich wirst gegen die Angriffe der Monster, die die verschiedenen Ebenen unsicher machen. In diesem Zustand kannst Du jedoch keine Türen öffnen. Die Wirkung der Schilde klingt nach etwa 15 Sekunden ab — also bitte hurtig!

Früchte

(nicht auf allen Computerversionen vorhanden) bringen Prämienpunkte ein.

“XX” Bier

(nicht auf allen Computerversionen vorhanden) macht “superbetrunken” und darf nicht aufgenommen werden, weil Du sonst nur noch herumtorkelst und jede Kontrolle verlierst.

Geheime Tür

(nicht auf allen Computerversionen vorhanden) muß gefunden werden, wenn Du in die magischen Kristallkammern eindringen willst, um mehr Prämienpunkte zu sammeln.

Daneben gibt es eine Reihe von Objekten in der Landschaft, z.B. Böden, die sich plötzlich unter Dir öffnen, glitschig-eisige Flächen, abstoßende Pinball-Stoßmechanismen, Schubkacheln, magnetische Saugkacheln und vieles andere mehr.

Steuerung

Für die Richtungssteuerung verwendest Du den Joystick, zum Springen den FEUERKNOPF. CBM 64 Spieler sollten den Joystick über Steckplatz 1 anschließen. PC-Spieler können, wenn Sie keinen Joystick haben, auch die Tastatur verwenden.

	CBM64	ST/AMIGA	PC und Kompatible
Pause einlegen	RUN/STOP	P	P

Im Pausenmodus kann man mit der R-Taste veranlassen, daß die Ebene in den Anfangszustand zurückversetzt wird. Diese Funktion kostet allerdings 5 Manukas, und man sollte sie nur in Notfällen verwenden.

Zum Beenden des Spiels aus dem Pausenmodus dient die Q-Taste.

Auf dem CBM 64 gibt es eine zusätzliche Option, mit der man Terrys Farbe wechseln kann: Commodore-Taste im Pausenmodus betätigen.