

Par Electralyte

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

- Conception du jeu par Dene Carter d'Electralyte
- Programmation pour CBM 64 par Dene Carter
- Programmation pour ST et Amiga par John Gibbons et Wing Lai de Trigram
- Programmation pour PC par Stephen Grand de Brainware
- Graphismes pour CBM 64 par Dene Carter
- Graphismes pour ST, Amiga et PC par Paul Docherty
- Musique et effets sonores pour CBM 64 par Dene Carter
- Musique et effets sonores pour ST et Amiga par David Whittaker
- Conception de l'emballage par Simon Smith de Dancing Bear
- Couverture de l'emballage par John Smyth
- Documentation par Tony Beckwith
- Publié par Millennium.

© MILLENNIUM/Electralyte 1990

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

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

On recherche talent! Intéressé?  
Contactez-nous!

Si 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 soumissions seront traitées dans la plus stricte confidentialité. Envoyez vos soumissions à l'attention de Tony Beckwith à notre adresse de Londres.

Instructions de chargement  
Atari ST et Commodore Amiga

- Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Nous vous recom mandons de laisser votre ordinateur éteint pendant trente secondes dans le cas où un virus s'était installé dans la mémoire de votre ordinateur. Cette action tuera le virus s'il y en a un.
- Insérez la disquette "Cloud Kingdoms" dans l'unité et mettez votre ordinateur en route. Le jeu commence à se charger. Ne retirez pas la disquette de l'unité pendant que vous jouez.

IBM PC et compatibles

- Insérez la disquette de lancement "Cloud Kingdoms" dans l'unité et au message du MS-DOS, sélectionnez l'identificateur de l'unité correcte.
- Tapez clouds et appuyez sur RETURN. Le jeu commence à se charger.

CBM 64 sur cassette

- Mettez votre ordinateur en route et insérez la cassette 'Cloud Kingdoms' dans le lecteur de cassette. Réembobinez-là jusqu'au début.
- Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.
- Mettez le lecteur en marche. Le jeu commence à se charger.

CBM 64 sur disquette

- Mettez votre ordinateur en route et insérez la disquette "Cloud Kingdoms" dans votre unité.
- Tapez LOAD""",8,1 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 "Ha Terry! J'ai tous tes cristaux magiques et je les ai amenés sur la terre des Cloud Kingdoms (Royaumes nuageux) pour utiliser leur pouvoir magique et faire des Fées mes esclaves. Au revoir, Terry. Tu ne verras jamais plus tes cristaux! Signé, le très très méchant Baron Von Bonsai".

Il ne restait plus qu'une seule chose à faire pour Terry. Il lui fallait partir à leur recherche pour les récupérer. Il grimpa dans son skycoptère super-géant et s'envola vers les Nuages en direction d'un Royaume jadis heureux. Mais le diabolique Baron von Bonsai avait utilisé les cristaux magiques de Terry pour transformer les Fées Heureuses des Nuages en Mauvais Insectes Monstrueux et en Ballons Noirs Géants. Le Baron savait que Terry essaierait de récupérer les cristaux magiques et il avait donc posé de nombreux pièges pour le stopper. Pouvez-vous vaincre les pièges du diabolique Baron? Serez-vous le gagnant?

On demande héros. Intéressé?  
Contactez-nous!

Vous devez aider Terry à ramasser tous les cristaux cachés dans chaque Royaume. Au début du jeu, vous pourrez choisir vers quel Royaume vous rendre pour commencer. Il y a quinze Royaumes dans la version CBM 64 et trente-deux dans les versions ST, Amiga et PC. Pour sélectionner un Royaume, appuyez sur le bouton feu tout en pointant sur le Royaume désiré. Quatre Royaumes vous entourent pour commencer. Nous recommandons aux débutants de commencer sur Cloud Kingdom pour se retrouver en plein coeur du jeu.

Notez que lorsque vous avez fini un Royaume, vous serez ramené à la partie du jeu vous permettant de sélectionner un nouveau Royaume. Les Royaumes qui ont déjà été complétés seront indiqués par un drapeau ou une croix selon la version avec laquelle vous jouez. Il est possible de sélectionner l'un de ces Royaumes et vous serez replacé dessus comme si vous veniez de le compléter. A l'aide de cette méthode, il est possible de revenir vers tous les Royaumes et de modifier votre chemin au travers d'eux.

Lorsque vous commencez un Royaume, Terry se matérialise sur l'écran devant vous. En appuyant sur feu, vous pouvez le faire rebondir. Chaque version informatique a un tableau de statut différent:

Sur le CBM 64, le nombre à deux chiffres entre le texte de CLOUD KINGDOMS correspond au chronomètre. Au-dessous se trouve votre score (nombre à huit chiffres). A gauche de votre score se trouvent les nombres de clés transportées (toujours remis à zéro au début de chaque Royaume). A droite de votre score se trouvent le nombre de cristaux 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 clignoter et si elle s'arrête, cela veut dire que vous êtes mort!

Sur le ST, l'Amiga et le PC, le nombre à deux chiffres au-dessus du text CLOUD KINGDOMS correspond au chronomètre. Au-dessous, se trouve votre score (nombre à huit chiffres). A droite du score se trouve le nombre de cristaux qu'il reste à ramasser dans ce Royaume. Au bas dut tableau se trouve votre barre de niveau d'énergie. Si elle s'arrête, cela veut dire que vous êtes mort! Au fur et à mesure que vous ramassez les clés, elles seront indiquées dans le coin inférieur droit du tableau de statut (toujours remis à zéro pour que vous n'en ayiez aucune au début de chaque Royaume).

Le chronomètre commence sur 99 Manukas (unité de temps d'environ quatre secondes terrestres) et comptera à rebours. Si le chrono atteint zéro, le jeu se termine. A chaque fois que vous complétez un Royaume, vous obtiendrez vingt Manukas. Vous pouvez aussi augmenter votre limite de temps en ramassant des horloges, ce qui vous donnera cinq Manukas supplémentaires. Si vous mourez soit en tombant dans un trou ou parce que vous n'avez plus d'énergie, vous perdrez dix Manukas et vous serez rematérialisé au début du Royaume.

Les clés sont répandues dans le Royaume. Elles peuvent être utilisées pour ouvrir une porte simplement en regardant par la serrure d'une porte verrouillée et si vous avez une clé, en appuyant sur feu.

Les insectes et les balles de table de billard (selon les formats informa-tiques) feront descendre votre énergie si vous entrez en contact avec eux et ils doivent être évités à tout prix. Pour cela, sautez pardessus. Certains niveaux possèdent des billards acides au sol qui vous videront de votre énergie si vous les touchez. Il vaut mieux sauter pardessus aussi!

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

Fizzy pop bottles (bouteilles de boisson gazeuse)  
qui rechargent votre barre d'énergie au maximum.

Paint pots (pots de peinture)  
qui vous permettent de dessiner des ponts magiques entre les fossés et les trous du sol. Vous ne pouvez faire des ponts que dans la direction vers laquelle vous regardez et cela ne dure que pendant que Terry est blanc sur la version CBM 64 ou recouvert de poussière magique sur les versions ST, Amiga et PC.

Wings (ailes)  
vous permettent de voler au-dessus du sol pendant un éclair de seconde. Cette option est très utile car elle vous permet de voler pardessus les murs et les grands trous du sol. Veillez à ne pas être attrapé dans une pièce sans sortie sinon il vous faudra remettre le niveau à zéro (voir Contrôles). N'atterrissez pas non plus sur un mur sinon vous perdrez la vie. Wings est le seul objet saisissable qui ne disparaît pas lorsque vous l'utilisez.

Shields (boucliers)  
vous fera fermer les yeux et vous deviendrez imperméable aux attaques des monstres qui habitent les niveaux. Cependant, vous ne pourrez pas ouvrir les portes lorsque vous serez dans cet état. L'effet des boucliers cesse au bout de quinze secondes. Aussi, dépêchez-vous!

Fruits (disponible seulement 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 ivre. Ne la ramassez donc pas sinon vous vous retrouverez à errer sans contrôle.  
The Secret door (porte secrète) (disponible seulement dans certaines versions) doit être trouvée si vous voulez pénétrer dans les chambres de cristaux magiques pour plus de points de bonus.

Il existe diverses caractéristiques de paysage qui vous affecteront dans chaque Royaume y compris les planchers qui s'écroulent au-dessous de vous (il vous faut découvrir où ils sont), les sols verglacés et glissants, les rebondisseurs de flipper, les tuiles de poussée directionnelle, les tuiles de suction magnétique et bien d'autres à découvrir.

Les contrôles

Utilisez un joystick pour le mouvement et appuyez sur FEU pour sauter. Utilisateurs de CBM 64, utilisez un joystick en port 1. Utilisateurs de PC, vous pouvez aussi redéfinir les commandes au clavier si vous ne possédez pas de joystick.

En mode pause, utilisez la touche R pour remettre un niveau tel qu'il se trouvait au début. Cela vous coûte cinq Manukas et il vaut mieux utiliser cette fonction lorsque vous n'avez pas le choix.  
Vous pouvez sortir le jeu du mode pause en appuyant sur Q.  
Sur le CBM64, il existe une option supplémentaire permettant de changer la couleur de Terry en appuyant sur le touche Commodore en mode pause.

	CBM64	ST/AMIGA	PC ET COMPATIBLES
Interrompre jeu	RUN/STOP	P	P