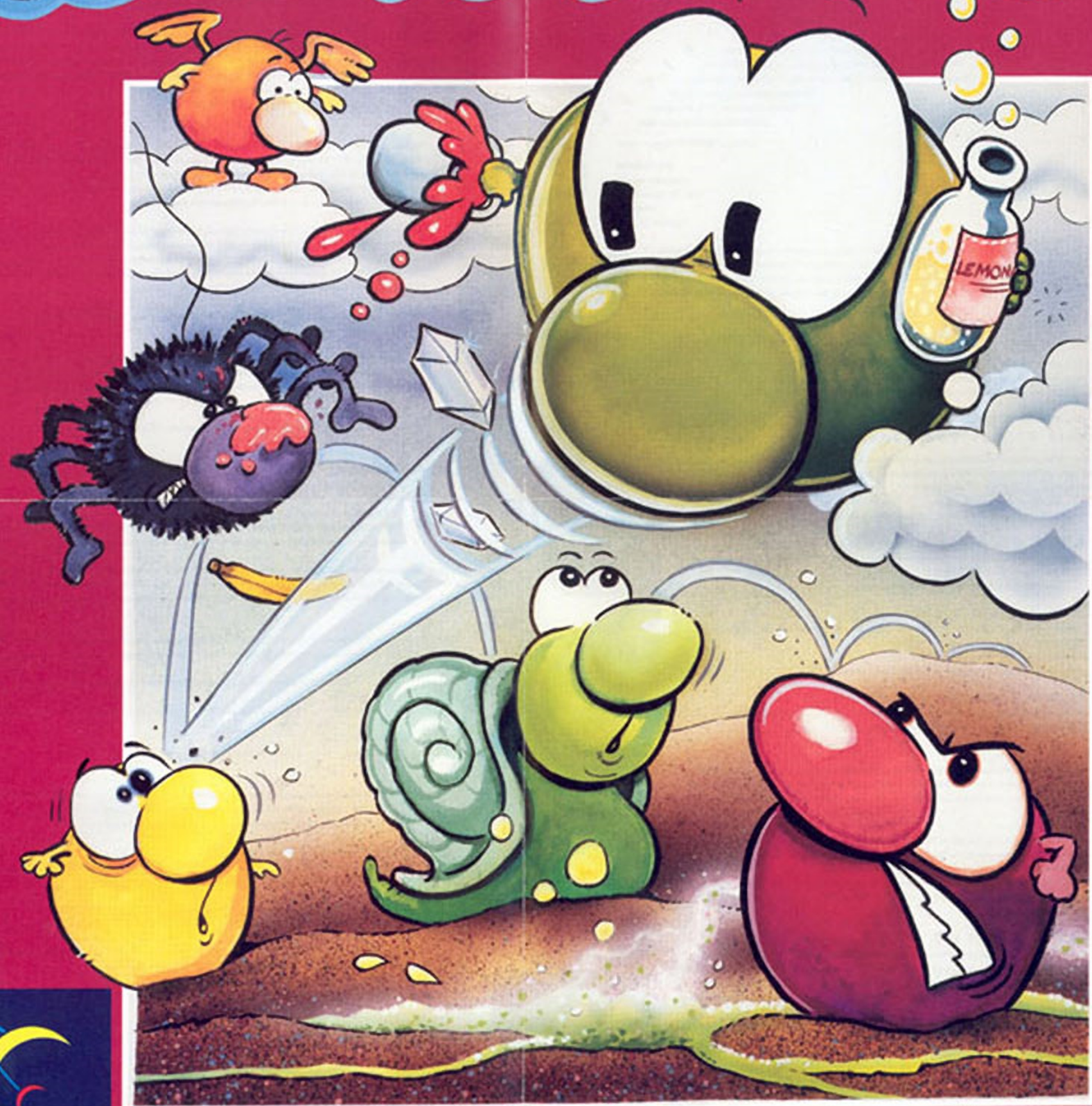


CLOUD KINGDOMS



MILLENNIUM

Light Years Ahead

CLOUD kingdoms

A game for the Atari ST, Commodore Amiga, Commodore 64 and IBM PC and compatibles from Millennium.

Game Design by Dene Carter of Electralyte.

CBM 64 programming by Dene Carter.

ST and Amiga programming by John Gibbons and Wing Lai of Trigram.

PC programming by Stephen Grand of Brainware.

CBM 64 graphics by Dene Carter.

ST, Amiga and PC graphics by Paul Docherty.

CBM 64 music and sound effects by Dene Carter.

ST and Amiga music and sound effects by David Whittaker.

Package and instruction design by Simon Smith at Dancing Bear.

Package artwork by John Smyth.

Documentation by Tony Beckwith.

Published by Millennium label.

© MILLENNIUM/Electralyte 1990.

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

© Copyright subsists with MILLENNIUM and Electralyte in all software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent 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 in case a virus has installed itself into your computer's memory. This will kill a virus if one is present.
2. Insert the Cloud Kingdoms disk 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 clouds 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 disk into your CBM disk drive.
2. Type LOAD """,8,1 and press RETURN. The game will now begin to load.

Terry was a small, green, eight-way rolling, rubber bottomed ball. In his hands was a note. It read "Ha Terry! I have all of your magic crystals and I have taken them to the land of the Cloud Kingdoms so that I can use their magic powers to enslave the Cloud Fairies. Goodbye Terry. You shall never see your crystals again! Signed the really very nasty Baron von Bonsal."

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 skycopter and flew way up into the Clouds to the once happy land of the Cloud Kingdoms. But the evil Baron von Bonsal had used the magic of Terry's crystals to turn all of the Happy Cloud Fairies into Bad Insect Monsters and Giant Rolling Blackballs. The Baron had known that Terry would try to get his Magic Crystals back and had laid many traps to stop him. Can you defeat the evil Barons' 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 fifteen Kingdoms in the CBM 64 version and thirty-two Kingdoms in the ST, Amiga and PC versions. To select a Kingdom, press fire whilst 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.

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 repositioned at that Kingdom as if you had just completed it. Using this method it is possible to backtrack through the Kingdoms and change your route through them.

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

On the CBM 64, the two digit number between the CLOUD KINGDOMS text is the clock 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. If 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 text 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. If this 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 Manukas (a time unit 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 rematerialise 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 -providing you have a key - pressing fire.

Insects and Blackballs (these vary between 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 levels 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:

Fizzy Pop Bottles

that recharge your energy bar to maximum.

Paint Pots

that 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 white on the CBM 64 version or covered with magic dust on the ST, Amiga and PC versions.

Wings

enable you to fly above the ground for a split Manuka. 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 have to reset the level (see Controls). Don't run out of Wings as 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's effect wears off after about four Manukas, so be quick!

Fruit

(not available on all computer versions) can be collected for bonus points.

XX Beer Bottle

(not available on all computer versions) will make you 'Super Drunk', so don't pick it up or you will wander out of control

The Secret Door

(not available on all computer versions) must be found if you wish to enter the magic crystal chambers for more bonus points.

There are various other landscape features that will affect you in each Kingdom, including floors that fall out from beneath you (you will just have to find out where these are), slippery icy floors, repelling pinball bumpers, directional thruster tiles, magnetic suction tiles and more to discover.

The Controls

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

Pause game	CBM 64	ST/Amiga	PC & Compatibles
Press	RUN/STOP	P	P

When in Pause mode, use the R key to reset 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 Q.

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

Ein Spiel für den Atari ST, Commodore Amiga, Commodore 64 und IBM PC und Kompatibile — 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 teilweise vergeben wird.

T ALENTE GESUCHT - BITTE MELDEN

Wenn Sie das eine oder andere Programm geschrieben haben, von dem Sie meinen, es könnte uns interessieren, dann senden Sie es unverzüglich 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 Kompatibile

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 Kasette in das CBM-Kassettengerät einlegen. Das Band ganz zurückschulen.
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 " ",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 Wolkenfeen zu verzaubern und zu versklaven. Deine Kristalle wirst Du nie und nimmer wiedersehen. Unterzeichnet: Der schreckliche Baron von Bonsai."

Für Terry gab es nur eines. 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 Wolkenfeen 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 Atari 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 Countdown-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 KINGDOMS 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 mauertot! 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 Prämiendpunkte ein.

"XX" Bier

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

Geheime Tür

(nicht auf allen Computerversionen vorhanden) muß gefunden werden, wenn Du in die magischen Kristallkammern eindringen willst, um mehr Prämiendpunkte 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 Kompatibile
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 Nottfällen 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.

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

1. Éteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Nous vous recommandons 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.
2. 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

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

CBM 64 sur cassette

1. Mettez votre ordinateur en route et insérez la cassette "Cloud Kingdoms" dans le lecteur de cassette. Réembobinez-la jusqu'au début.
2. Maintenez la 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 la 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 "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 skycapote 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 cœur 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. À 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). À gauche de votre score se trouvent les nombres de clés transportées (toujours remis à zéro au début de chaque Royaume). À 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 texte CLOUD KINGDOMS correspond au chronomètre. Au-dessous, se trouve votre score (nombre à huit chiffres). À droite du score se trouve le nombre de cristaux qu'il reste à ramasser dans ce Royaume. Au bas du 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 ayez aucune au début de chaque Royaume).

Le chronomètre commence sur 99 Manukas (unité de temps d'environ quatre secondes terrestres) et complètera à rebours. Si le chrono atteint zéro, le jeu se termine. À chaque fois que vous complétez un Royaume, vous obtenez 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 informatiques) 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 succion 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.

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

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 la touche Commodore en mode pause.