

LOADING INSTRUCTIONS

464: Hold down CTRL key and tap the small enter key.

664/6128: Type 'I (shifted @) tape (ENTER)' then type 'RUN ' (ENTER)

CONTROLS:

A=up

Z=down

/= left

\ =right

JUMP=shift

or Joystick

INSTRUCTIONS

Barney is the circus clown, and he must perform in four death-defying acts to win the applause of the crowd. The acts range from easy to difficult, and the player may choose any one at the start of a game.

SELECTION SCREEN

There are four small pictures in boxes, depicting the four acts available. Using left and right, move Barney into the appropriate box and press "Fire". The act will now start.

Act 1 - easy

Barney must walk 100 metres along a tightrope. Use the fire-button to make Barney somersault over the chimps. He must also jump through blazing hoops of fire - one slip and Barney fries.

Barney can also jump up and collect the occasional money bag for bonus points.

On higher difficulty levels, the money bag is replaced by a golden egg. This is worth more points, but if the bird hatches out, it can knock Barney off the tightrope and there's no safety net!

The number of points awarded depends on how spectacularly Barney jumps.

Act 2 - Okay

Barney must collect ten balloons arranged on a network of platforms, but the circus strongman 'OTTO' does his best to foil Barney. Barney can run left and right, and falls a maximum of one level. He can also go upstairs by standing in front of them, and pressing "Up".

He can also jump straight up onto the next level, but this uses up a lot of stamina and watch out for those spikes!

(Jump up by pressing "Down" and then releasing the joystick).

Barney can also run at double speed if you keep the fire-button pressed down, but again this uses up more stamina. Be careful to avoid the beach-ball used by the mischievous seals.

There is also one special balloon, and if this is collected, you earn double points each time. The sixth special balloon collected would score 1500 points! (Special balloon flashes).

Act 3 - Hard

Barney rides a unicycle over a 1000 metre long assault course of wooden platforms. If Barney hits the front of a platform, he falls off. He also loses a life if he jumps, and fails to bounce on a platform. The more bounces per jump, the more points scored. Barney can go underneath the tallest platforms, but watch out for the retracting platforms.

Barney bounces on platforms by landing on top of them. The finishing platform is preceded by a large "Home" sign. Do not miss the platform, as you get only one chance.

Act 4 - Hardest

Barney's acrobatic skills are stretched to the limit as he bounces from trampoline to trampoline, making sure to avoid the fiery produce of the fireeaters.

One of the platforms, CHESTER the lion-cub is locked in a cage. Barney must collect six keys, one after the other, and go to the cage to free CHESTER.

Barney can use the vertical conveyor belts at the sides of the screen, and step off onto a platform. Above the top platforms, two trapezes swing to and fro. These can be mounted only at the precise moment by moving onto a trapeze and pressing the fire-button. Fall off the trapeze by moving the joystick in the correct direction and pressing the fire-button.

The keys can either be stationary or on one of the conveyor belts.

The number of keys already collected is shown by a large key forming at the top right-hand corner of the screen. This flashes when you should go to the cage.

Barney dies if he touches fire, falls to the ground off a conveyor belt or hits the spikes at the top of the screen.

DEUTSCH

AUFLADE - INSTRUKTIONEN

464: Drücken Sie die Taste CTRL, halten Sie diese fest und schlagen Sie die kleine Taste ENTER an.

664/6128: Tippen Sie 'I (Umschaltung von @) tape (ENTER)', dann "RUN" (ENTER).

STEUERUNG

A - nach oben

Z - nach unten

/ - links

- nach rechts

SPRINGEN - Taste SHIFT

oder Steuerknüppel

INSTRUKTIONEN

Barney ist der Zirkus-Clown. Er muss vier todesmutige Kunststücke aufführen, um den Beifall der Menge zu gewinnen. Die Kunststücke reichen von leicht bis schwierig und der Spieler kann zu Beginn des Spieles jedes beliebige wählen.

AUSWAHL-BILDSCHIRM

Sie sehen dort vier kleine Bilder in jeweils einem Kästchen, welche die vier möglichen Kunststücke darstellen. Bringen Sie Barney unter Verwendung der Tasten für Bewegungen nach rechts und links in das gewünschte Kästchen und drücken Sie dann "Fire" und das Kunststück beginnt.

Kunststück 1 - leicht

Barney muss 100 Meter auf einem Seil gehen. Verwenden Sie die Taste "Fire", um Barney über die Schimpansen Purzelbäume schlagen zu lassen. Er muss ausserdem durch brennende Reifen springen - ein Ausrutscher und Barney fängt Feuer. Barney kann ebenfalls in die Höhe springen und gelegentlich einen Geldsack für Bonuspunkte erhalten. Bei schwierigeren Kunststücken tritt ein goldenes Ei an die Stelle des Geldsackes. Das gibt mehr Punkte, wenn der Vogel jedoch ausschlüpft, kann er Barney vom Seil stossen - und er hat kein Sicherheitsnetz!

Die Zahl der punkte, die gewährt wird, hängt davon ab, wie sensationell Barneys Sprünge sind.

Kunststück 2 - Okay (mittelschwierig)

Barney muss zehn Luftballone einsammeln, die auf einem Plattform-Gefüge angebracht sind, der starke Mann im Zirkus, 'OTTO' tut alles was er kann, um Barneys Versuche zunichte zu machen. Barney kann nach rechts und links rennen und fällt höchstens eine Ebene tiefer. Er kann ebenfalls, wenn er sich vor sie hinstellt und durch Drücken der Taste "UP" nach oben gehen.

Er kann auch geradewegs auf die nächste Ebene springen. Dafür braucht er aber viel Ausdauer und Kraft - und passen Sie auf wegen der Dorne! (Lassen Sie ihn durch Drücken "nach unten" springen und lassen Sie dann den Steuerknüppel los). Barney kann ebenfalls in doppelter Geschwindigkeit springen, wenn Sie die Taste Feuertaste nach unten gedrückt halten. Dies erfordert jedoch wiederum viel Ausdauer und Kraft. Passen Sie auf den Ball auf, den diese boshaften Robben verwenden. Es ist auch ein besonderer Ballon vorhanden. Wenn Sie diesen einsammeln, erhalten Sie jedes Mal die doppelte Anzahl von Punkten. Beim Einsammeln des sechsten dieser besonderen Ballone haben Sie 1500 Punkte erreicht (Der besondere Ballon blitzt auf).

Kunststück 3 - Schwierig

Barney fährt auf einem Einrad über eine 1000 Meter lange Hindernisstrecke aus hölzernen Plattformen. Wenn Barney vorne an eine Plattform anstösst, fällt er herunter. Er verliert ausserdem sein Leben, wenn er springt und nicht auf einer Plattform landet. Je höher er bei jedem Sprung geschleudert wird, umso mehr Punkte gewinnt er. Barney kann unter den grössten Plattformen

durch - passent Sie jedoch auf die sich zurückziehenden Plattformen auf. Barney wird in die Höhe geschleudert, wenn er auf die Plattformen springt. Vor der letzten Plattform ist das Zeichen "Home" zu sehen. Verfehlen sie diese Plattform nicht, da Sie nur eine Chance haben.

Kunststück 4 - Sehr schwierig

Barney muss seine akrobatischen Fähigkeiten bis zur äussersten Grenze beweisen, wenn er von einem Trampoline zum anderen geschleudert wird - und dabei noch die brennenden Erzeugnisse der Feuerschlucker vermeiden will. Auf einer der Plattformen ist CHESTER, das Löwenbaby in einem Käfig eingeschlossen. Barney muss sechs Schlüssel einsammeln, einen nach dem anderen, zum Käfig gehen und CHESTER freilassen. Barney kann die vertikalen Fließbänder an der Seite des Bildschirms verwenden und so auf die Plattform gelangen. Oberhalb der Plattform schwingen zwei Trapeze hin und her. Auf diese kann man nur an einem ganz genauen Moment steigen, indem man sich zum Trapez begibt und auf die Feuertaste drückt. Lassen Sie ihn vom Trapez herunterfallen, indem Sie den Steuerknüppel in die korrekte Richtung steuern und die Feuertaste drücken.

Die Schlüssel können entweder unbeweglich sein oder auf einem der Fließbänder liegen. Die Zahl der bereits eingesammelten Schlüssel, wird durch ein grosses Schlüsselzeichen an der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt; dieses blitzt auf, wenn es an der Zeit ist, dass Sie zum Käfig gehen.

Barney stirbt, wenn er mit Feuer in Berührung kommt, von einem Fließband herunter auf den Boden fällt oder an den Dornen oben am Bildschirm anstösst.

FRANÇAIS

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

464: Abaissez la touche CTRL et appuyez sur la petite touche ENTER

664/6128: Tapez 'l(en position shift @) tape (ENTER)' puis tapez "RUN" (ENTER)

COMMANDES

A - vers le haut

Z - vers le bas

/ - gauche

- droite

JUMP (saut) - déplace ou levier de commande

INSTRUCTIONS

Barney, le clown du cirque, doit présenter quatre numéros dans lesquels il affronte la mort pour obtenir les applaudissements du public. Les numéros vont de facile à difficile et le joueur peut choisir le numéro qu'il veut lorsqu'il commence à jouer.

ECRAN DES SELECTIONS

Quatre petites représentations apparaissent dans des encarts, montrant les quatre numéros disponibles. Placez Barney dans l'encart approprié à l'aide des commandes droite et gauche et appuyez sur la commande "Tir". Le numéro va maintenant commencer.

Numéro 1 - Facile

Barney doit marcher sur une corde raide de 100 mètres. Utilisez la commande de tir pour lui faire faire des bonds périlleux au-dessus des chimpanzés. Il doit aussi sauter à travers des cercles de feu - un faux mouvement et Barney va brûler. Barney peut aussi sauter vers le haut pour prendre le sac d'argent qui apparaît de temps en temps et remporter des points supplémentaires. Le sac d'argent est remplacé par un oeuf d'or pour les niveaux plus difficiles. Il vaut plus de points mais si l'oeuf éclôt, l'oiseau peut faire tomber Barney de la corde raide et il n'y a pas de filet de sécurité! Le nombre de points marqués dépend du spectacle qu'offrent les sauts qu'il effectue.

Numéro 2 - Moyen

Barney doit ramasser dix ballons qui sont disposés sur un échafaudage de plateformes. Mais l'hercule du cirque, OTTO, s'emploie à le faire échouer. Barney peut courir vers la gauche et vers la droite et peut tomber d'un niveau maximum. Il peut aussi monter vers le haut en se plaçant en face des plateformes et en appuyant sur la commande "Up" (vers le haut). Il peut aussi sauter directement au niveau supérieur mais cela fait appel à une plus grande vigueur et il faut faire attention à ces points de fer! (Pour bondir vers le haut, appuyez sur la commande "vers le bas" et relâchez ensuite le levier de commande).

Barney peut aussi courir deux fois plus vite lorsque vous maintenez le bouton de tir en position appuyée, mais cela demande à nouveau une plus grande force vitale. Faites attention à éviter le ballon qu'envoient les phoques

malicieux. Il existe aussi un ballon spécial, vous marquerez le double de points chaque fois que vous le ramasserez! Vous obtiendrez 1500 points au sixième ballon spécial ramassé (ce ballon spécial brille).

Numéro 3 - Difficile

Barney doit parcourir 1000 mètres sur piste d'assaut faite de plateformes de bois alors qu'il conduit un monocycle. Il tombe chaque fois qu'il touche l'avant d'une plateforme. Il perd une vie chaque fois qu'il ne retombe pas sur une plateforme après un saut. Plus il fait de bonds par saut, plus il marque de points. Barney peut passer au-dessous des plateformes les plus hautes mais faites attention aux plateformes escamotables. Barney rebondit sur les plateformes en atterrissant sur elles. La dernière plateforme est précédée d'un grand signe "Home" (Arrivée). Ne la manquez pas car vous n'avez qu'une chance.

Numéro 4 - Très difficile

Les compétences acrobatiques de Barney sont poussées à leur extrême limite alors qu'il rebondit de tremplin en tremplin, tout en s'assurant qu'il évite le produit brûlant de cracheurs de feu. CHESTER, le lionceau du cirque, est enfermé dans une cage sur l'une des plateformes. Barney doit recueillir six clés, l'une après l'autre, et aller à la cage de CHESTER pour le libérer. Barney peut utiliser les transporteurs à bande verticale qui se trouvent sur les côtés de l'écran et sauter sur une plateforme. Les trapèzes se balancent au-

dessus des plateformes les plus hautes. Barney peut uniquement monter sur ces trapèzes au moment précis où il se déplace vers le trapèze et en appuyant sur le bouton de tir. Il se laissera tomber du trapèze en déplaçant le levier de commande dans la direction correcte et en appuyant sur le bouton de tir. Les clés peuvent être stationnaires ou se trouver sur l'un des transporteurs à bande. Le nombre de clés peuvent déjà recueillies est indiqué par une large clé qui se forme en haut, à droite de l'écran. Elle se met à briller lorsque vous devez aller à la cage. Barney meurt lorsqu'il touche le feu, tombe d'un transporteur à bande sur le sol ou touche les piques qui se trouvent en haut de l'écran.

PLAYERS - Mercury House, Calleva Park,
Aldermaston, Berks. RG7 4QW