

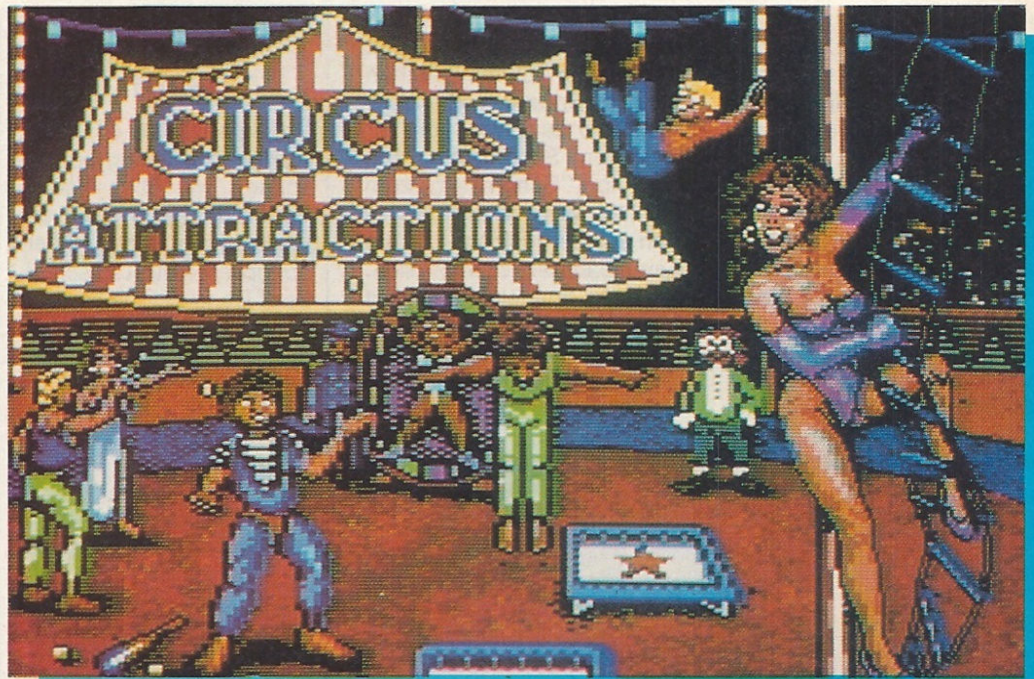
**64'er
TEST**

Manege frei für das große Turnier der Artisten. Bei »Circus Attractions« sind viel Konzentration und Fingerspitzengefühl nötig, um Punkte zu sammeln.

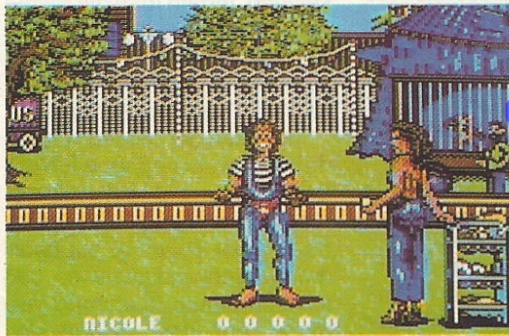
Mit einem Zirkusmarsch wird der Wettkampf fahrender Künstler eröffnet. Sie wollen sich für die Europatournee des Zirkus Morrelli qualifizieren.

»Circus Attractions« setzt sich aus fünf verschiedenen Spielen zusammen, in denen man mittels der Artisten möglichst viele Punkte sammeln muß.

Artisten leben gefährlich, das zeigt schon die erste Nummer. Unter dem Beifall des Publikums fliegt der Trampolin-



Clowns und Helden



Der Trampolinspringer muß mit seiner Kunst die Aufmerksamkeit der Zuschauer fesseln

springer bis unter die Zeltkuppel, sammelt Bonusbälle ein und schlägt Salti. Wehe, er gerät aus dem Takt: Die Gunst der Zuschauer sinkt rapide, seine Vorstellung ist zu Ende. Wenn ein Vor- oder Rückwärtssalto danebengeht, landet der eben noch »Hochfliegende« neben seinem Gerät oder rammt sich gar schwungvoll kopfüber in den Boden.

Ähnlich ergeht es der Seiltänzerin, die mittels Druck auf den Feuerknopf Strecksprünge absolviert und Bonus-symbole sammelt. Wer sie nicht durch Joystickdrehungen nach links oder rechts ausbalanciert, muß zusehen, wie sie in die Manege abstürzt.

Draußen übt der Jongleur mit seiner Assistentin. Ungeduldig pocht sie mit dem Fuß auf den Boden, wenn er die zu- geworfenen Bälle nicht schnell



Wer die Clowns im richtigen Winkel springen und fliegen läßt, kann gut Punkte machen

genug annimmt. Ab und zu wirft sie statt der Bälle eine Dynamitstange und grinst hämisch, wenn der Künstler nach der Explosion nur noch Fetzen am Leibe trägt.

Beim Messerwerfen muß der Artist konzentriert und schnell arbeiten. Nimmt er seiner Assistentin nicht schnell genug die Messer ab, wirft sie sie ins Publikum. Das gibt Punktabzug. Oder sie mischt eine Dynamitstange zwischen das Wurfmaterial, die bei der Annahme explodiert. Würfe neben die Scheibe haben auch Konsequenzen: Dem angekratzten Direktor zieht's die Hose aus, und ein Clown verliert mit deutlichem »Pffftt« die Luft.

Zum Schluß der Vorstellung gibt's das Bonbon: springende Clowns. Drei kleine bunte Männchen katapultieren sich gegenseitig in die Luft und

sammeln Bonusbälle. Beim Sprung von einer Wippe zur gegenüberliegenden muß man mit dem Joystick den richtigen Flugwinkel steuern, sonst fliegt der Clown in die Arme des Partners oder über das Brett hinaus. Ein weißes Ge-

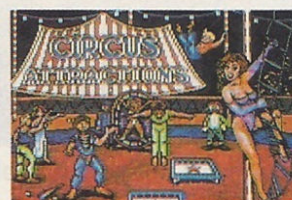
spenst im Zuschauerraum versucht, den Spaßmachern in die Quere zu kommen. Berührt es die Clowns in der Luft, fallen sie wie Steine zu Boden.

»Circus Attractions« zeichnet sich durch liebevoll gemachte Effekte und tolle Grafik aus. So scrollt beim Trampolinspringer der Vordergrund schneller als der Hintergrund, die Seiltänzerin fällt tatsächlich »dreidimensional« in die Tiefe, das heißt, ihr Körper wird kleiner mit jedem Meter, den sie fällt. Der Sound wechselt bei den einzelnen Nummern und ist entweder durchgehend oder muß vom Spieler durch gesammelte Bonussymbole hervorgerufen werden.

(Nicole Jansen/ad)

Hersteller: Golden Goblins, Bezugsquelle: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

Circus Attraction



	0	2	4	6	8	10
Spielidee	█	█	█	█	█	█
Grafik	█	█	█	█	█	█
Sound	█	█	█	█	█	█
Schwierigkeit	█	█	█	█	█	█
Motivation	█	█	█	█	█	█
64'er-Faktor	█	█	█	█	█	█

Die Simulation von Zirkusattraktionen bietet fünf typische Zirkusnummern, die sich durch liebevolle Details und tolle Grafik mit 3D-Effekt auszeichnen. So scrollt beim Trampolinspringen der Vordergrund schneller als der Hintergrund, und eine vom Seil stürzende Tänzerin wird tatsächlich kleiner, je tiefer sie fällt. Einziger Wermutstropfen ist jedoch die lange Ladezeit zwischen den einzelnen Attraktionen.