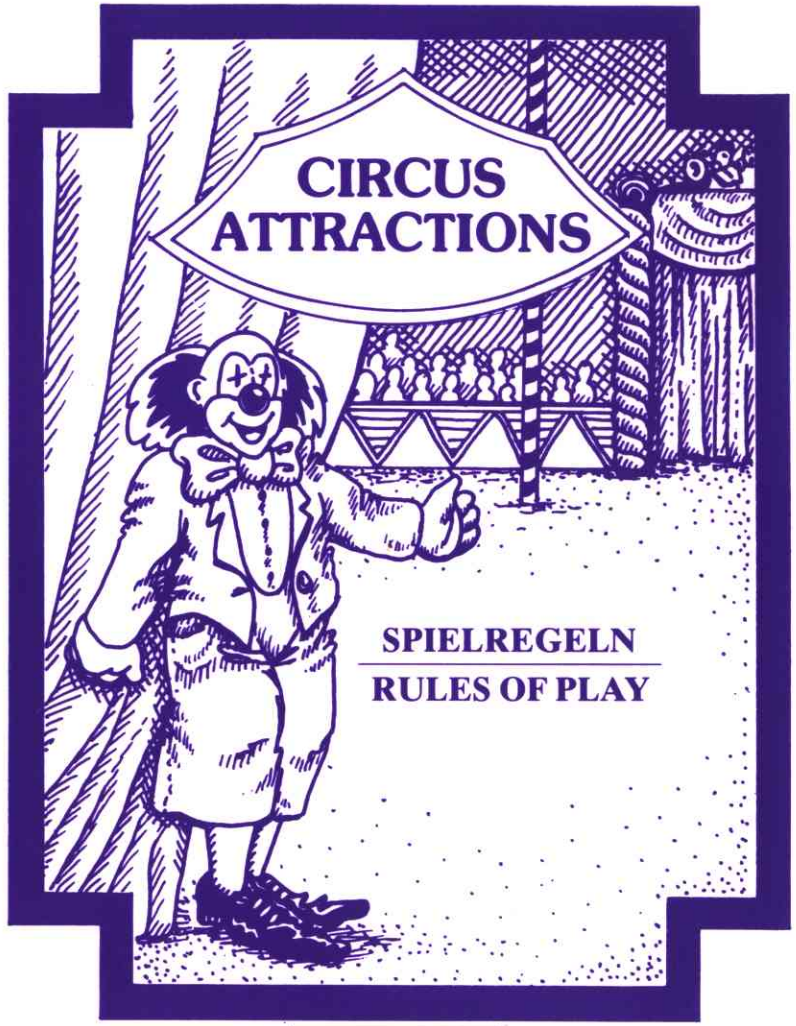


SPIELREGELN
RULES OF PLAY

GOLDEN GOBLINS

Ladeanweisungen
Loading Instructions

Amiga

Computer aus- und dann wieder einschalten (möglichen Virus entfernen!). Wenn die Workbench verlangt wird, Diskette 1/2 in Laufwerk df0 einlegen. Das Programm startet automatisch. Im weiteren Verlauf wird Diskette 2/2 vom Programm angefordert. Diese ist dann gegen Diskette 1/2 auszutauschen.

Turn your computer off and on (get rid of any viruses!). When the "workbench" screen appears, insert disk 1/2 into disk drive df0. The program will start automatically. You will be told by the program when you should exchange disks.

PC

Bitte geben Sie von der DOS-Ebene aus **readme (ENTER)** ein, um die vollständige Ladeanweisung zu erhalten.

*Start your computer with your current version of DOS. When you are at the command prompt, type **readme (ENTER)** to get full loading instructions.*

C 64 Diskette / Disk

Legen Sie die Diskette ein, geben Sie **LOAD":*",8,1** ein und drücken Sie danach **RETURN.** Das Programm startet nun automatisch.

*Insert the disk into the disk drive and type **LOAD":*",8,1** and press **RETURN.** The program will start automatically.*

C 64 Kassette / Cassette

Legen Sie die Kassette mit der Seite 1 ein und spulen Sie das Band vollständig zurück. Betätigen Sie die Tasten **SHIFT** und **RUN-STOP** gleichzeitig. Danach drücken Sie die **PLAY-Taste** des Datenrecorders. Das Programm startet automatisch.

Die Disziplinen sind in folgender Reihenfolge abgespeichert: Trampolinspringen, Seiltanzen, Jonglieren, Messerwerfen, Clownspringen. Um eine Disziplin zu spielen, die vor der zuletzt gespielten liegt, muß die Kassette zurückgespult werden.

*Insert the cassette on side 1 and rewind the tape to the beginning. Press the **SHIFT** and **RUN-STOP** keys simultaneously. Then press **PLAY** on your tape recorder. The program starts automatically.*

The disciplines are stored in the following order: Trampoline jumping, tightrope walking, juggling, knife throwing, clown jumping. To take part in a discipline which lies before the discipline in which you have most-recently taken part in, please rewind the tape to the beginning.

Atari ST

Diskette 1 in Laufwerk A: einlegen und den RESET-Knopf drücken. Das Programm startet automatisch.

Ansonsten gilt die Ladeanweisung für den Amiga.

Insert disk 1 into disk drive A: and press RESET. The program will start automatically. For more information read the Amiga loading instructions.

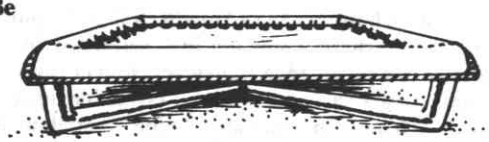
GOLDEN GOBLINS

GOLDEN GOBLINS

TRAMPOLINSPRINGEN

Der Wunsch des Menschen, sich fliegend wie ein Vogel zu bewegen, trieb schon im 18. Jahrhundert sehr seltsame Blüten. Der englische Fregattenadmiral Arnold Frederik erfand das Tramp-O-Lin, ein gespanntes Segeltuch, das Matrosen auf hoher See helfen sollte, die hohen Masten zu erreichen. Mangelnde Zielsicherheit der Matrosen führte allerdings in 92 Prozent aller Anwendungen zum inbrünstigen „Mann über Bord!".

Lange Zeit geriet das Trampolin in Vergessenheit, bis es 1913 vom französischen Artisten Philip Concorde für eine Varieténummer wiederentdeckt wurde. Er wettete, daß er über jeden Besucher des Varietés springen könne und holte dann das Trampolin hervor. Leider verstarb Concorde nur vier Monate später, als in einer Vorstellung ein Mann von zwei Metern und zwölf Zentimetern Größe auf die Bühne kam. Concorde nahm offensichtlich zuviel Schwung und knallte mit voller Wucht gegen die Decke des Etablissements. Sein Sohn, Auguste Concorde, führte die Nummer vier Jahre lang weiter, trat aber aus Sicherheitsgründen nur noch in Zirkuszelten auf.



Seitdem hat das Trampolin einen festen Platz in jeder richtigen Zirkusvorstellung. Die Trampolinnummer, die heute im Zirkus Morelli gezeigt wird, zieht ihren Reiz aus der großen Höhe, die die Springer erreichen. Ein spezielles Trampolin aus dem Kunststoff Duralex ermöglicht Sprunghöhen von über zehn Metern. Um während des Sprunges an Höhe zu gewinnen, müssen Sie mit dem Joystick den Sprung unterstützen, also beim Landen den Joystick nach unten und beim Abfedern den Joystick nach oben drücken. In der Luft können Sie durch Joystick nach oben auch die Beine anziehen, was bei einem Salto nützlich sein kann.

TRAMPOLINSPRINGEN

Joystick oben/unten:
auf Trampolin federn oder in der Luft anhocken und wieder strecken

Nur auf Höhe zu springen langweilt aber die Zuschauer. Deren Aufmerksamkeit wird mit einer Säule angezeigt. Sinkt das Interesse der Zuschauer auf Null, ist die Attraktion beendet. Um die Zuschauer lange bei der Stange zu halten (und so mehr Punkte zu machen), empfiehlt es sich, ein paar Kunststücke in die Sprünge einzubauen.
Drückt man während des Sprunges den Joystick nach links, wird ein Salto vorwärts gestartet. Mit dem Feuerknopf kann man die Drehung im Salto wieder bremsen. Man sollte möglchst so bremsen, daß man mit den Füßen nach unten auf das Trampolin fällt.

Joystick links:
Salto vorwärts einleiten

Feuerknopf drücken:
Drehbewegung beim Salto abbremsen

Der Salto rückwärts wird automatisch nach einer Umdrehung abgebremst und wird langsamer ausgeführt als die Vorwärtsdrehungen: also genau aufpassen.

Joystick rechts:
Salto rückwärts einleiten

DER ZWEI-SPIELER-MODUS

Auf dem Bildschirm sind zwei Trampolinspringer zu sehen, die jeweils von einem Spieler gesteuert werden. Die Sprungbewegungen werden unabhängig ausgeführt, doch wenn der eine Spieler einen Salto einleitet, fängt auch der andere Spieler einen Salto an! Deswegen sollten Kunststücke immer untereinander abgesprochen werden, damit beide Spieler in der richtigen Position für das Kunststück sind.

SEILTANZEN

Wie alle anderen Artistenfamilien sind auch die Seiltänzer eine eingeschworene Gemein- (und Gewerk)schaft, in der gilt: Einer für Alle, Alle für einen. Als zum Beispiel die schwergewichtige russische Seiltänzerin Olga Tschernobyla (Werbespruch: 250 Kilo auf einem Seil) 1978 von einem 20 Meter hohen Seil in die Manege stürzte, in der gerade eine Löwendressur ablief, gab die Gewerkschaft der Seiltänzer innerhalb weniger Stunden die beruhigende Meldung heraus, daß zu keiner Zeit irgendeine Gefahr für die Löwen bestanden hätte. Nur einmal verlor die Gewerkschaft die Kontrolle: Im Sommer 1983 zerbrach der großangelegte Seiltänzerstreik (gegen Plastik- und für Stahlseile), weil eine Gruppe von schwindelfreien Hochhausgerüstbauarbeitern in einer Eilaktion zu doch recht plumpen Streikbrechern umgeschult wurde.

Heute abend tritt allerdings eine besonders liebreizende Seiltänzerin auf, die mit halsbrecherischen Kunststücken Bonusgegenstände sammelt. Die junge Dame bewegt sich vollautomatisch auf dem Seil vorwärts. Sie müssen ihr aber helfen, das Gleichgewicht zu bewahren.
Es gibt mehrere Bewegungen zum Ausbalancieren, zum Beispiel das einfache Auf und Ab der Arme.

⇦○⇨ *Joystick links/rechts:*
Ausbalancieren mit den Armen.

Zusätzlich können Sie in gefährlichen Situationen auch mit den Armen extrem ausgleichen, was sich jedoch in der Punktewertung nicht so gut macht.

↖↗ *Joystick links/rechts oben:*
extremes Ausgleichen mit den Armen

Die Bonusgegenstände können Sie mit folgenden Kunststücken holen:

Der Schersprung
Durch Druck auf den Feuerknopf springt die Dame in die Höhe. Während

SEILTANZEN

des Sprunges ist sie nicht zu steuern. Landet sie wieder auf dem Seil, müssen Sie sehr genau ausbalancieren.

● *Feuerknopf drücken:*
Schersprung einleiten

Der Salto rückwärts
Durch Joystick oben und Feuer wird der Salto rückwärts eingeleitet. Auch hier kann die Dame nicht gesteuert werden, also muß man nach dem Salto gut ausbalancieren.

⇧ ● *Feuerknopf, Joystick oben:*
Salto rückwärts einleiten

Der Handstand
Das ist das schwierigste Kunststück und kann pro Nummer nur einmal eingeleitet werden. Während des Handstandes ist die links/rechts-Steuerung vertauscht. Der Handstand kann jederzeit durch Drücken des Feuerknopfes abgebrochen werden.

● ⇩ *Feuerknopf, Joystick unten:*
Handstand einleiten

● *Feuerknopf drücken:*
Handstand abbrechen

⇦○⇨ *Joystick links/rechts:*
Ausbalancieren mit den Beinen

↖↗ *Joystick links/rechts oben:*
extremes Ausgleichen mit den Beinen

DER ZWEI-SPIELER-MODUS
Eine Tänzerin steht auf den Schultern der anderen; beide müssen sorgfältig das Gleichgewicht halten, aber nur die obere Tänzerin kann Kunststücke ausführen.

JONGLIEREN

Jonglieren ist eines der vielseitigsten Kunststücke, das auch durchaus einen praktischen Nutzen hat. Als Beispiel seien nur die zahllosen Politiker erwähnt, die tagein, tagaus mit Wählerstimmen, Sachzwängen und großen Lobbys jonglieren müssen.

Viele Jongliernummern der heutigen Zeit versuchen durch besonders dramatische Gegenstände Aufsehen zu erregen.

In Las Vegas jongliert der „Große Hogan" zweimal am Abend im Rahmen einer eher langweiligen Revue mit drei laufenden Kettensägen. Das Jonglieren mit brennenden Fackeln erscheint da geradezu harmlos. Aber nur wenige Leute bemerken, daß die Schwierigkeit nicht darin liegt, möglichst gefährliche Gegenstände durch die Luft zu wirbeln, sondern möglichst viele, und die auch noch sehr kunstvoll. Genau hier setzt nun die Jongliernummer an, die heute abend im Circus Morelli vorgeführt wird, und sich „nur" mit Standardjongliergegenständen wie Tennisbällen und Keulen begnügt.

Da Sie aber nicht nur mit drei, sondern mit bis zu sechs Bällen jonglieren, ist wesentlich mehr Konzentration gefragt, als bei drei Kettensägen (obwohl das Fallenlassen bei den Sägen etwas schmerzhafter ist).

Neben dem Jongleur steht eine bezaubernde Assistentin, die Ihnen verschiedene Gegenstände in einer bestimmten Reihenfolge anbietet.

Feuerknopf drücken:
Gegenstand von der Assistentin annehmen

Sollten Sie keinen Gegenstand aus dieser Reihenfolge annehmen, so wirft Ihnen die Assistentin den Tennisball zu.

Der Tennisball wird mit der linken Hand aufgenommen und in die rechte Hand geworfen. Um den Ball wieder in die linke Hand zu werfen, drükken Sie den Joystick nach links. Sie können maximal sechs Bälle jonglieren.

Joystick links drücken:
Ball aus rechter Hand loswerfen

Der Balanceball wird nach dem ersten Tennisball angeboten. Er wird mit

dem Fuß aufgenommen und ruht dort so lange, bis er mit Joystick unten hochgeschleudert wird. Er wird dann automatisch aufgefangen und kann wieder hochgeschleudert werden. Man kann natürlich nur einen Balanceball annehmen, da man ein Bein zum Stehen braucht.

Joystick unten drücken:
Balanceball mit dem linken Fuß hochschleudern

Der Clown rollert, wenn angewählt, mit seinem Motorrad unter Ihren Füßen durch. Sie müssen rechtzeitig springen, um nicht aus dem Gleichgewicht zu kommen, denn der Clown überfährt mit Vorliebe Jonglierkünstler. Der Clown hat nur für drei Fahrten Benzin im Tank. Tip: Das Überspringen des Clowns ist zwar schwierig, hat jedoch den Vorteil, daß man aus dieser Bonusreihe keine weiteren Gegenstände annehmen muß.

Joystick oben drücken:
Springen

Die Keule wird nur einmal angeboten und kann nur mit der linken Hand gefangen und losgeworfen werden. Dieses setzt allerhöchste Feinmotorik des Spielers voraus, da Tennisbälle und Keulen sich niemals in der gleichen Hand befinden dürfen.

Joystick rechts drücken:
Keule mit linker Hand loswerfen

Obwohl schon das Jonglieren alleine höchste Konzentration erfordert, sollte man darauf achten, mit dem Balanceball und der Keule möglichst viele Bonusgegenstände einzusammeln.

DER ZWEI-SPIELER-MODUS

Beide Spieler werfen sich gegenseitig die Tennisbälle zu. Jeder der beiden Spieler kann einen Gegenstand annehmen, allerdings sollten sich die beiden Spieler abstimmen, um nicht aus dem Takt zu geraten.

MESSERWERFEN

Chicago 1930: Die Prohibition ist in ihrer Blütezeit. Alfredo Cortanigi, genannt „Stiletto“ oder „Der leise Killer“, ist einer der meistgesuchten Männer der Stadt. Die Polizei möchte gerne ein paar Worte mit ihm reden, da sie noch 34 Mitglieder mehrerer Mafiafamilien mit Messern im Rücken im Keller liegen hat. Dummerweise waren alle Messer mit einem Aufkleber versehen: „Dieses Messer gehört Alfredo Cortanigi, 32 Kerner Boulevard, Chicago. Ehrliche Finder erhalten Finderlohn“. Da entschließt sich Alfredo, seinen Namen zu wechseln und einem ehrlichen Beruf nachzugehen. Anstatt zielgenau jedes Opfer zu treffen, wirft er ab sofort zielgenau daneben; die erste Messerwerfernummer ist geboren. Ein gerade in der Stadt befindlicher Zirkus nimmt ihn gerne mit auf in die Amerika-Tournee.

Auch Sie sollten beim Messerwerfen möglichst nicht Ihre liebreizende Partnerin treffen, die sich mehr oder weniger freiwillig auf eine rotierende Scheibe festschnallen ließ. Sollte trotzdem mal etwas schiefgehen: Keine Panik. Wir verraten Ihnen jetzt ein kleines Geheimnis: Der Circus Morelli verwendet für diese Nummer keine echten Messer, sondern spezielle stumpfe, magnetische Messer. Diese haften auf der magnetischen Drehscheibe, prallen aber von Ihrer Partnerin ab. Trotzdem gibt es einen gewaltigen Punktabzug für jeden „Treffer“, denn die Arme kommt nicht ohne blaue Flecken davon und kann daher in den nächsten Tagen mit Sicherheit nicht auftreten!
Mit dem Joystick steuern Sie ein Fadenkreuz, das den genauen Punkt anzeigt, auf dem das Messer auftreffen wird.

Joystick in alle Richtungen:
Fadenkreuz steuern

Ihre Assistentin gibt Ihnen die Messer an. Um ein Messer anzunehmen, drücken Sie den Feuerknopf, um es zu werfen, lassen Sie den Knopf wieder los.

● ***Feuerknopf drücken:***
Messer annehmen

MESSERWERFEN

○ ***Feuerknopf loslassen:***
Messer werfen

Sie müssen die Messer schnell annehmen, sonst wirft die ungeduldige Assistentin das Messer nach hinten in das Publikum. Haben Sie alle Messer geworfen, wird die Scheibe angehalten und das Ergebnis bekanntgegeben.

Um das Ganze noch etwas spannender zu machen, versucht die Assistentin zwischendurch Ihnen eine Dynamitstange zu geben. Wenn Sie diese annehmen, explodieren Sie, ihre Konzentration ist dahin und die Nummer zu Ende. Nehmen Sie das Dynamit nicht an, so werden die nächsten Messer von einer leicht angesengten Assistentin gereicht.
Neben der Drehscheibe gibt es noch einige andere Ziele, die Ihnen Punkte oder andere Vergünstigungen bringen, zum Beispiel die Bonusgegenstände oder der Cowboy. Probieren Sie aus, was passiert, aber Vorsicht: Wenn Sie Direktor Morelli treffen, wird der ziemlich verärgert und Ihre Nervosität steigt!

DER ZWEI-SPIELER-MODUS
Im Zwei-Spieler-Modus werfen beide Spieler gleichzeitig auf dieselbe Drehscheibe.

SPRINGENDE CLOWNS

Der hohe Unterhaltungswert dieser Nummer wurde 1978 mehr durch Zufall entdeckt, als „Die fliegenden Pirellis“ (eine tolle Trapeznummer) bei einem dreifachen Salto das Gleichgewicht verloren, in die Manege stürzten und einen Clown, der gerade eine Wippe für die Seehund-Dressurnummer in die Manege trug, in die Luft schleuderten. Der Clown landete auf einer anderen Wippe, die von einem weiteren Clown gerade aus der Manege herausgetragen wurde, weil die Pudeldressurnummer ja schon vorbei war (Pudel und Seehunde mögen sich nicht besonders und weigern sich standhaft, dieselbe Wippe zu benutzen). Für den zweiten Clown gab es aber keine weitere Wippe, auf die er fallen konnte. Stattdessen stürzte er relativ sanft auf den Bauchladen eines Zuckerwatteverkäufers, der gerade einer Dame in der dritten Reihe ihre siebte Zuckerwatte verkaufte.

Das Publikum, nichts Böses ahnend, applaudierte über diese atemberaubende Akrobatik derart, daß selbst die große Zaubernummer von Zirkusdirektor Morelli (der sich selbst zersägende Junggeselle) blaß aussah. Morelli wandelte diesen triumphalen Erfolg schnell in eine reguläre, zugegebenermaßen nicht ganz so spektakuläre Nummer um, damit das Publikum wieder den wahren Wert seiner Zauberei erkennen konnte.

Bei der aktuellen Version der „Springenden Clowns“ treten drei Clowns und zwei handelsübliche Wippen auf. Die beiden Wippen stehen links und rechts in der Manege, auf jeder Wippe steht ein Clown bereit. Der dritte Clown springt von einem erhöhten Punkt auf eine der beiden Wippen und schleudert so seinen Partner durch die Luft, der wiederum auf der zweiten Wippe landet, um den zweiten Clown auf die erste Wippe zu katapultieren. Dann wiederholt sich das Spielchen, bis einem der Clowns die Luft, das Gleichgewicht oder der Spaß ausgeht. Um das Publikum besser zu unterhalten (und um damit Morelli zu ärgern), sammeln die Clowns in der Luft Bonusgegenstände ein. Dabei sollte man beachten, daß nicht alle Bonusgegenstände genießbar sind: In der Mitte halten sich noch ein paar Geister aus Morellis Zaubernummer auf, die nicht berührt werden dürfen.

SPRINGENDE CLOWNS

Die Joysticksteuerung für die Clowns sieht folgendermaßen aus:
Beim Absprung muß die Richtung und die Höhe der Flugbahn angegeben werden.

Joystick links/rechts oben:
Clown springt in hoher Flugbahn zur Zielwippe

Joystick links/rechts:
Clown springt in mittlerer Flugbahn zur Zielwippe

Joystick links/rechts unten:
Clown springt in flacher Flugbahn zur Zielwippe

Wird der Joystick nicht betätigt, so springt der Clown geradeaus in die Luft und landet wieder an seinem Absprungpunkt.

Während des Fluges kann die Flugbahn leicht korrigiert werden. Das ist wichtig, um die Zielwippe zu treffen.

Joystick links/rechts:
Flugbahn während des Sprunges korrigieren

Der Feuerknopf hat in dieser Attraktion nur eine Bedeutung: Er veranlaßt den Clown auf der Zielwippe die Seite zu wechseln (nur möglich, wenn der andere Clown auch wirklich zur anderen Wippe springt)

Feuerknopf drücken:
Der wartende Clown auf der Zielwippe wechselt die Wippenseite

DER ZWEI-SPIELER-MODUS

Spielt man zu zweit, so steuert jeder Spieler abwechselnd einen fliegenden Clown, während der andere Spieler unter obengenannten Bedingungen die Wippenseite wechseln kann.

ENTWICKLERANMERKUNGEN

HOLGER AHRENS, PC-Programmierer

Hereinspaziert, meine Damen und Herren, hereinspaziert.
Lassen Sie sich überraschen durch die Welt der langsamen EGA-Karten, der Kompatibilitätsprobleme, der Farbvielfalt der CGA Karten und Analogjoysticks. Erleben Sie die atemberaubende Geschwindigkeit eines 4.77 MHz XT mit angeschlossener EGA-Karte. Ein Vergnügen ohne Ende . . .
Der Umgang mit einem PC verlangt den Wagemut eines Dompteurs, die Gelassenheit eines Zirkusdirektors, das Geschick eines Artisten und den Humor eines Clowns. Was lag näher, als ein Zirkusspiel zu programmieren.
Nichts leichter als das? Weit gefehlt! Als die Spiele geplant wurden, kristallisierte sich heraus, daß z.B. Scrolling erforderlich wurde, und der PC anstelle dessen nur den Bildschirm umschalten sollte.
Nein, sagte ich mir, so etwas kann man dem verwöhnten PC-Besitzer nicht zumuten. Also hielt ich mich lieber an die Amigaversion, und tat mein Bestes den PC auszureizen. Ich hoffe, daß dieses Spiel vergessen läßt, daß der PC eigentlich als ernsthafter Anwendungscomputer gedacht ist, und man einmal mehr davon überzeugt ist, daß der PC einfach alles kann. Weiterhin können die CGA Karten Besitzer, so denke ich, endlich einmal erfahren, was die Bezeichung Graphics-Card wirklich beinhaltet.
Kurz, mit ein paar Kniffen und Tricks sind obengenannte Hindernisse ohne Belang für die Qualität des fertigen Programms.
Genug der langweiligen Fakten: PC an, Diskette rein und los.

JÖRG PRENZING, C64 Programmierer

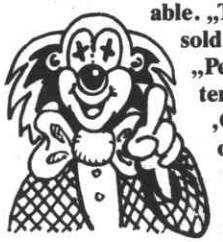
In den letzten Tagen fiel immer eine Person in den Büroräumen der Golden Goblins auf, die immerzu von Taktzyklen, Bytes und zu wenig von alledem murmelte. Diese Person war ich und der Grund zu all diesen Flüchen war der von mir über alles geliebte und verhaßte C64. Da hatte man schließlich eine Maschine mit einigermaßen guter Hardwareunterstützung und doch fehlte immer noch ein Quentchen Geschwindigkeit und Speicher. In solchen Momenten hat man zwei Möglichkeiten zur Auswahl:
1. Man öffnet das Fenster, schmeißt den C64 heraus, schwört dem Programmiererberuf ab und geht in ein Kloster, oder
2. Man legt sich ca. 100 Blatt Papier zurecht, jede Menge Zeit, zählt Taktzyklen, lotet die letzten Bytes des Speichers aus und programmiert so lange, bis alles nach Wunsch läuft.
Ich entschied mich (mal wieder) für die letzte Möglichkeit, was man daran erkennt, daß Sie hier diesen Text lesen können.
Sollten Sie mal zufällig in Gütersloh sein und jemand hören, der etwas von Taktzyklen und Bytes murmelt – dann wissen Sie, daß ich gerade das nächste Golden Goblins-Spiel programmiere . . .

BETTINA WIEDNER, Grafikerin

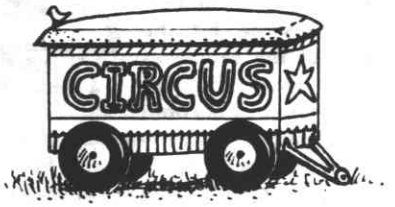
Was macht eine Frau in der Computerwelt, wird mancher sich immer noch fragen. Nun, ich entwerfe schon seit ca. 4 Jahren Computerspielgrafiken mehr oder weniger hauptberuflich und CIRCUS ATTRACTIONS ist das erste Produkt von mir das unter dem Label GOLDEN GOBLINS erscheint.
Wir hatten viel Spaß bei der Entwicklung, vor allen Dingen bei den Bewegungsstudien der aktrobatischen Übungen. Mein Dank deshalb an Hartwig und Rolf, die vor meinen Augen und Zeichenblock sich im Salto rückwärts und Mineralwasserflaschen-Jonglieren versuchten. Nur die hübschen Hochglanzgymnastikanzüge wollten sie nie dazu anziehen . . .
Im Großen und Ganzen wollte ich möglichst realistisch wohlproportionierte Artisten zeichnen, und habe mich so manches Mal in Anatomiebüchern versenkt und war fasziniert von den vielen Muskeln z.B. an Beinen und Rücken, welches sich in der einen oder anderen Disziplin wohl auch bemerkbar macht.
Ich hoffe Ihr werdet ganauso viel Spaß mit diesem Spiel haben, wie wir es hatten.

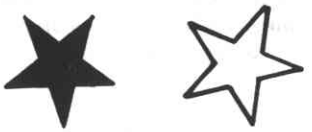
CIRCUS ATTRACTIONS

Circus Director Morelli leant back in his chair and made himself comfortable. „The idea was just fantastic", said the clown. „We've sold out alle tickets and we haven't even got the tent up." „Perhaps we should get a move on with putting up the tent. I don't like the idea of having to present the ‚Greatest Show on Earth' in the fresh air." „O.k., o.k. take it easy huh? The ‚Tent up Plan' says that we'll be ready by three o'clock, and who can disagree with that?" Everyone was in a good mood Circus Morelli. The new European tour was going to be started with a big bang, with a ‚Tournament of Artists'. Over 100 artists had arrived to prove their dexterity , skill and prowess in all acts. Knifethrowers, clowns, and even two pretty ladies in a balancing act, had made their way to be included in this circus event of the decade.



In the Grand Gala Show, the artists will all present their skills. After which the crowd will decide which of the acts were the best. The best, and only the best will then be included in the European Tour.
Shortly after three-thirty Morelli impatiently inspects the newly built up tent. The press masses around him, wanting interviews and interesting pictures. With a glint in his eye he tells the reporters that nearly every artist of rank and name had arrived on his invitation.
„This evening we will present a show that no one in the world has yet seen."
As Morelli explains to the reporters of the difficulties of organizing a show like this, some of the artists are warming up in the great tent...

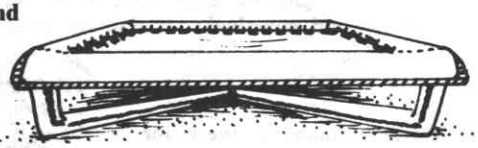




TRAMPOLINING

The idea of flying and moving through the air as graciously as birds, was the wish of mankind for a long time. In the 18-hundreds, this wish produced some very interesting inventions. The British Admiral, Arnold Frederik invented the Tramp-O-Line, – a sail under tension that was (by jumping) supposed to help the sailors reach the very topmost masts. The inadequate accuracy of most of the sailors led to the very frequent use of „Man over board!". Well, in 92 % of all attempted jumps.

For a long time, the trampoline was then forgotten, until 1913, when a circus artist (Phillip Concorde) decided to use it in a varieté act. He was convinced, and bet that he could jump over any one visiting the varieté. He died four month later by attempting to jump to jump over a man measuring two metres and twelve centimetres. Whereby he hit the roof of the varieté at full power. His sun, Auguste Concorde continued the act for four years, but only presented it in high circus tents.



Since then, a trampoline act is to found in every good circus repertoire. The trampoline act that will be shown today in the Circus Morelli is a great attraction – the heights reached by the artists measure over ten metres. These being enabled by the use of special material, – the plastic Duralex. In order to gain height you have to use the joystick, landing – joystick down, jump – joystick up. Once in the air you may pull your legs up by joystick up, – very useful at attempting somersaults.

Joystick up/down:
Bouncing on trampoline, or in the air legs pulled up or stretched.

TRAMPOLINING

The circus visitors however, get bored by watching trampoline artists just jumping higher and higher. The visitor's interest is shown by column logo. Should their interest sink to nill, the act will then be ended. In order to entertain them, it's important to build in a few somersaults etc. in your jump.
A somersault left is started by joystick/left, in the air, fire-button pressed slows the somersault momento.
Obviously, one should slow the somersault so, that one lands with feet down on the trampoline.

Joystick/left:
Forward somersault start.

Fire-button::
Slow somersault momento.

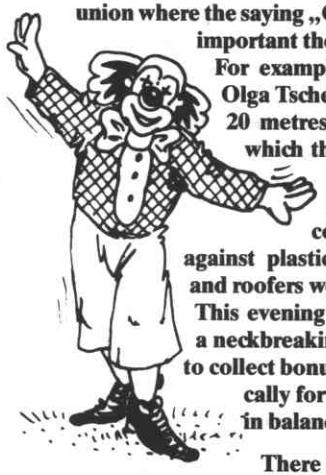
The backward somersault is slowed automatically after one cycle and is slower in momento as a forward somersault, – so watch out!

Joystick/right:
Backward somersault start.

THE TWO PLAYER MODUS
Two trampoline artists are to be seen on the screen, each controlled by one player. The jump movements are individually controlled, i.e. not synchronous, but if one player starts a somersault, the second artist follows!
Therefore all artistic jumps should be announced in order to let the second player get in position for it.

TIGHTROPE WALKING

Like all circus artist families, the balancing artists are a trained unit and union where the saying „One for all, and all for one" is still the most important thought.



For example: As the heavyweight russian balancer Olga Tschernobyla („250 Kilograms on a rope") fell 20 metres into a lion taming act in 1978. – After which the press was given the report that no one lion was atany time in danger. Only once, in the summer of 1983 did the Union lose control when during the „Balancers strike against plastic ropes and steel ropes in!" scaffolders and roofers were trained and put into use as blacklegs.

This evening however, an attractive lady will perform a neckbreaking balancing act in which she will attempt to collect bonus points. The young lady moves automatically forward on the rope, but she needs your help in balancing.

There are several ways to help her balance, e.g. the simple up and down movement of the arms.

Joystick left/right:
Balance using the arms.

In addition to this you may use the arms to achieve extreme balance in dangerous situations, but this does not result in gathering many points.

Joystick up/left/right:
Extreme balance using arms.

The bonus objects may be collected by the following artistic acts:

The scissorkick
When fire-button pressed, the young lady will jump up. During the jump she cannot be controlled. Should she land on the rope, she will need your help in balancing out.

Fire-button pressed:
Scissorkick start

TIGHTROPE WALKING

The backward somersault
With joystick up and fire a backward somersault will be attempted. During the attempt she cannot be controlled, but needs your help again to balance out on landing.

Fire-button, Joystick up:
Backward somersault start.

The handstand
This is the most difficult attraction and may only be attempted once in her act. During the handstand attempt the joystick left/right control is swapped. The handstand may be aborted at any time by pressing the fire-button.

Joystick down/fire-button:
Handstand start.

Fire-button pressed:
Handstand abort.

Joystick left/right:
Balance out using arms.

Joystick up/left/right:
Extreme balance out using arms.

THE TWO PLAYER MODUS
Onc balancing woman stands on the shoulders of the other. Both must keep their balance accurately. Only the lady artist on top may attempt the artistic acts.

JUGGLING

Juggling is one of the most variable artistic performances, even having its practical use. Just think of the innumerable politicians juggling day-in, day-out with votes, the force of facts and big lobbies. A great many jugglers' numbers of our time try to achieve attention by use of items of a particular thrill. In Las Vegas for example, the „Great Hogan" juggles twice each evening in the course of a rather dull revue with three running chainsaws, thus making juggling with burning torches look very harmless. Few people though, realise that the thing with juggling does not consist in hurling dangerous items through the air, but in juggling with as many things as possible in the most artistic way. It is this very point which is characteristic for the juggling-performance you will see tonight in the Circus Morelli, and because you are not going to juggle with three, but with up to six balls at the same time, you will need a lot more concentration than with three chainsaws – even if those may cause more damage when they fall to the ground.

Near the juggler a lovely female assistant stands, handing you the various items in a certain sequence.

● ***Press fire:***
Accept item from assistant

If you don't accept any item out of this sequence, the assistant will toss you a tennis ball.
The tennis ball is to be caught with the left hand and then thrown into the right one. In order to throw it back to the left hand, push joystick to the left. You can juggle with a maximum of six balls.

⇦○ ***Joystick left:***
Throw ball with right hand.

The balance ball is offered after the first tennis ball. It is taken up with the foot and remains lying there until it is kicked up by moving joystick down. The balance ball is caught automatically and can be kicked up again.

JUGGLING

Of course, you can only take up one balance ball, as you need one leg to remain standing (as you will most certainly remember!),

○⇩ ***Joystick down:***
Kick up balance ball with left foot.

When having been selected, the clown will pass by under your feet on his motor-bike. You have to jump up at the right moment in order not to lose balance, because the clown has a preference for knocking down jugglers. The clown has enough gas for only three runs. Hint: Although it is difficult to jump over the clown, this gives you the advantage that you don't have to accept any more items out of the current bonus sequence.

⇧○ ***Joystick up:***
Jump.

The club is offered only once and can only be caught and thrown with the left hand. In this case you will need real precision motor activity, because tennis balls and clubs may never be held or caught with the same hand.

○⇨ ***Joystick right:***
Throw club with left hand.

Although the action of juggling alone demands uttermost mental concentration, you should also try to collect as many bonus items as possible with balance ball and club.

THE TWO PLAYER MODE
Both players throw the tennis balls at each other. Each of the players may take one of the items, but should agree on which item, in order to lose their rhythm.

KNIFE THROWING

Chicago: 1930. Prohibition is at high level. Alfredo Cortanigi, called „Stiletto“ or the „Soft Killer“, is one of the most wanted people in town. The police would like to have a little chat with him, because of 34 members of several Mafia-families lying around in the police cellar with knife sticking out of them. Unfortunately, all of these knives have a nice label, reading „This knife is the property of Alfredo Cortanigi, 32 Kerner Boulevard, Chicago. Honest finders will receive a reward.“ Considering this, Alfredo decides to change his name and take up an honest job. Instead of precisely hitting his victims, he starts precisely missing them. The first knife-throwing-performance is born. A circus in town just at that time, accepts Alfredo as a staff member and takes him on an American tour.

Following Alfredo's good example, you should try as well not to hit your lovely girl partner, who has tolerated more or less voluntarily being strapped onto a rotating disc. In case something should go wrong, in spite of all your care, don't panic! We will let you in on a little secret: The Circus Morelli doesn't uses real knives for this number, but rather blunt, magnetic knives which stick to the magnetic disc, but will refuse to pierce the girl. In spite of this, every „hit“ on the girl will result in a considerable reduction in score: „Hits“ on the girl result in her being bruised, thus preventing her performance on stage for the next few days.

With the joystick, you direct a crosshair showing you the point were the knife is going to hit.

Joystick in all directions:
Direct crosshair.

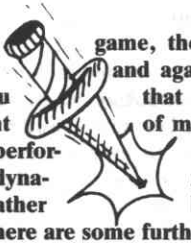
Your assistant gives you the knives. In order to take a knife, press fire; in order to throw it, let go fire button,

Press fire:
Take knife

KNIFE THROWING

Let go fire button:
Throw knife.

Your should hasten to take the knives, because in case you don't the impatient assistant throws them backward into the audience. After your having thrown all knives, disc rotation is stopped and the score announced.



In order to add thrill to this game, the assistant tries to hand you a stick of dynamite now and again. If you take that, we regret having to inform you that you will then explode, lose a considerable amount of mental concentration, and be forced to cancel your performance. In case you luckily don't accept the dynamite, the next knives will be handed to you by a rather blackened assistant.

Besides the rotating disc, there are some further targets, giving you the opportunity to increase your score, for example: the bonus items or the cowboy. Try your luck and watch what happens, but do be careful not to hit Director Morelli! If you do, he will become rather angry, and you will become rather nervous!

THE TWO PLAYER MODE

In this mode, both players throw at the same disc at the same time.

JUMPING CLOWNS

The high entertainment value of this performance was discovered in 1978 rather incidentally, when the „Flying Pirellis" (a smashing trapeze performance) lost balance during a triple somersault, fell down into the arena and catapulted a clown high into the air, who at that very moment was carrying a seesaw into the arena in order to use it for the seal-dressage performance. The clown landed on a second seesaw, which was beeing carried out of the arena by another clown, who had just used it for the poodle-dressage performance (poodles and seals don't like each other very much, and therefore don't like using the same seesaw). The second clown couldn't find another seesaw to fall on, regardless of all effort. Instead, he landed rather smoothly on the vendor's tray of a candy-floss-seller, who was just selling a lady in the third row her seventh candy floss.
The audience, not aware of any problem, raged in delight thus exceeding its reaction to the magic performance of the circus Director, a bachelor who used to saw himself into pieces. The Director, Morelli, changed the acrobatic number of the clowns into a regular performance, which – as we regretfully admit – was slightly less spectacular than the original performance, thus enabling the audience to recognise the true value of Director's own wizardry.

The current version of the „Jumping Clowns" features three clowns and two seesaws of a rather everyday sort. The two seesaws stand at the left and the right of the arena, and on each a clown stands ready for action. The third clown then jumps down from a platform onto one of the seesaws, hurling his partner up into the air, who then tries to fall onto the second seesaw in order to catapult the clown waiting there back to the first seesaw. This little game is repeated until one of the clowns loses breath, balance, or enthusiasm. In order to increase the audience's delight (and to annoy the Director), the clowns collect bonus items during flight. When doing this, be very careful about the fact that not all items are good for the clowns; in the middle of this scene there linger however, some spirits left over from Morelli's wizardry, who should not be touched!

JUMPING CLOWNS

The clowns are joystick-controlled in the following fashion:
Launch:
For the launch, you have to determine direction and trajectory:

Joystick left/up right:
Clowns jumps high into the air, in order to reach a high trajectory to the target seesaw.

Joystick left/right:
Trajectory of a medium-high flight.

Joystick left/down right:
Clown jumps to target seesaw in low flight

If the joystick is not used, the clown jumps staight up in the air and lands again on his launching pad.
During flight, the trajectory may be slightly adjusted, a process that is very important for locking the clown onto the target.

Joystick left/right:
Adjust trajectory during flight.

The fire button serves only one purpose in this attraction: It makes the clown waiting on the target seesaw change sides (only possible, when the other clown is actually jumping to the other seesaw.

Press fire:
The clown waiting on the target seesaw changes sides on the seesaw.

THE TWO PLAYER MODE
If two players play the game, they control a jumping clown each in turns, during the other player may change sides on the seesaw under the above-mentioned conditions.

DESIGNER NOTES

HOLGER AHRENS, PC-Programmer

Come right in, ladies and gentlemen, come right in!

Experience surprise, when confronted with the world of slow EGA-cards, of compatibility problems, of the CGA-card-colour-variety, and analog joysticks. Experience the breath-taking swiftness of an XT-computer with 4.77 MHz and EGA-card. A pleasure without end . . .

T deal with a PC demands the braveness of a tamer, the coolness of a circus direktor, the skillfulness of an artiste, and a clown's sense of humour. What else could we then do but program a circus game?

Very easy job, you might think! But far to the contrary, because when designing the games, it soon became clear that scrolling would prove necessary, but that a PC would only switch screens instead. No, I said to myself, one just cannot discriminate PC-users with that. Instead, I remained as close as possible to the Amiga-version und tried my very best to make full use of the PC. I hope, that when playing this game you will forget that the PC is meant to be a computer for serious business purposes, and will see that it can do simply everything. Furthermore, the proud owners of CGA-cards may experience once more what the term ‚graphics-card' really is all about.

In short, the problems mentioned above have been skillfully dealt with and do not affect the quality of this end product.

Enough of boring facts: Insert disc, and action!

JÖRG PRENZING, C64 programmer

During the last few days people could make out a certain person in the office of Golden Goblins, a person, who was constantly mumbling about CPU frequency and bytes, and that there wasn't enough of both. This person was me, and my reason for swearing was the C64 computer, a machine which I love and hate above all. I had a machine with reasonable hardware support, but that certain amount of speed and memory capacity was always missing! Under circumstances like that one is left two choices:

1. You open the window, throw out the C64, resign from the job of a programmer and enter a monastery; or
2. You grab about 100 sheets of paper, loads of time, count CPU frequency, make use of even the last few bytes of memory capacity, and program and program and program, until everything is neat and sweet.

Once again, I made the second choice, clearly recognisable for you by this text that you are now reading.

In case you should indicidentally visit Gütersloh some time, and hear somebody mumble about frequency cycles and bytes – then you will know that is me, busy programming the next Golden-Goblins-game!

BETTINA WIEDNER, graphic designer

What does a woman do in the computer world, some people still ask today. For about 4 years I have been designing graphics for computer games on a more or less professional level, and CIRCUS ATTRACTIONS is my very first own game being produced under the label GOLDEN GOBLINS.

Designing it was lots of fun, especially when making movement studies of the acrobatic exercises. I have to thank Hartwig and Rolf, who readily tried somersaults backward and juggling with mineral water bottles in front of my eyes and sketch pad. What a pity, that they were not willing to put on the nice highgloss gymnastics suits . . .

My main ambition was to produce artistes of the most realistic fashion and neat proportions, and more often than not, I delved into anatomy books, fascinated by the numerous muscles in legs and back, for example – something you will take note of when locking at one or the other performances in the game.

I hope, that you will have the same fun with this game, like we had!

PUNKTESYSTEM

Die Punkteverteilung erfolgt nach der letzten Disziplin.

Allerdings werden nicht einfach alle Punkte aufaddiert, sondern es wird als Endergebnis die durchschnittliche Punktezahl der in den 5 Disziplinen erreichten Punkte errechnet.

Um gute Wertungen zu erlangen, muß man also alle Disziplinen gut beherrschen!

Wenn mal etwas schiefgeht und Sie ein Kunststück nochmal probieren möchten, dann können Sie insgesamt dreimal eine Disziplin wiederholen. Aber Vorsicht: Wenn Sie schon beim ersten Kunststück zwei Wiederholungen einlegen, bleibt Ihnen nur noch eine für die vier Disziplinen. Denken Sie voraus und nutzen Sie die Wiederholungen nur, wenn Sie sie wirklich brauchen.

SCORING

The final score will be calculated after the final event. But don't add up all your points of all five events – the final score will be the average from all events. So you have to be good in every event to get a high score.

If something goes wrong and you want to have another try at one trick, you have three chances to repeat any event. But be carful: if you already use two chances to repeat at the first event, you have just one left for the other four. So think ahead and use your chances only when you really need them.

CIRCUS ATTRACTIONS was developed by:

Rolf Lakämper:	**Responsible for the project and game design**
Holger Ahrens/ Volker Marohn:	**PC-programming**
Gisbert Siegmund:	**Atari-ST-, Amiga-programming**
Jörg Prenzing:	**C64-programming**
Bettina Wiedner:	**Original Amiga-graphics, Atari-ST, PC (EGA), PC (CGA), C64, responsible for the package and manual**
Andreas Görtz/ Olaf v. Rauchhaupt:	**Graphics-conversion C64, PC (EGA)**
Hartwig Nieder-Gassel:	**Artwork, game design**

Thanks to:
Uwe Schaffmeister, Kristin Dodt, Rachel Gauntlett, Bernard(o) Morell(i), Boris Schneider, Thomas Schichtel, Philip Ridgeway-LeGresley, Adalbert A. Elefant, Marc A. Ulrich and the people who pack up the Goblins.

Music: Chris Hülsbeck
Setting: Fotosatz Lorenz
The lead miniatures are manufactured by Hobby Products GmbH

GOLDEN GOBLINS is a trademark of Rainbow Arts.
CIRCUS ATTRACTIONS – © by Rainbow Arts GmbH

GOLDEN GOBLINS

Golden Goblins presents:

Grand Monster Slam

Have you kicked your Belom today?

A Belom is a small, furry animal with an obsession: It wants to take part in the "Grand Monster Slam", the biggest sporting event ever in the phantasy worlds of GhoulD. And the Beloms really got their leading role: they are used as the balls and get kicked around the court and even into the spectators. But don't worry, the rules have been changed to protect the Beloms: The players are not allowed to eat them. Besides of the rather unlucky beloms, "Grand Monster Slam" features over 20 different beings (they don't like being described as "monsters") all with different abilities and strategies, spectacular graphics and animation and even a bonus round where the Beloms finally can get their revenge! But still, Belom-kicking is so much fun that Ace Magazine gave this game 900 points!

Grand Monster Slam from Golden Goblins is available now for the Amiga, Atari ST, C 64 and MS-DOS-PCs.

GOLDEN GOBLINS