

Willkommen in der Manege

# Kiss: Psycho Circus

Vier dick geschminkte Musiker und blutrünstige Killer-Clowns sollen ebenso ungewöhnlichen wie morbiden Ballerspaß bringen.



**G**ibt es eine blödere Grundlage für ein 3D-Actionspiel als die einer uralten Rockband? Auf den ersten Blick wohl kaum: Vier bejahrte Herren, die albern geschminkt ihre Oldies von sich geben, sind normalerweise nichts, was Freunde des Genres mit makabrem Ballerspaß in Zusammenhang bringen. Dem Ego-Shooter **Kiss: Psycho Circus** könnte es trotzdem gelingen, selbst unter hartgesottene **Quake**-Freaks für Furore zu sorgen. In dem Programm, das derzeit von einem Trupp ehemaliger **Daikatana**-Entwickler produziert wird, schießen Sie sich durch eine dunkel-düstere Zirkuswelt irgendwo in einer fremden Parallelwelt. Genaugenommen basiert das Programm auch nicht auf der Glamrock-Kombo Kiss, sondern auf einer Comicserie um die Musiker. Und die stammt immerhin von Todd McFarlane, der unter Insidern vor allem durch



Statt eines freundlichen Blickes glüht pure Mordlust in den Äuglein des spinnenbeinigen **Spaßmachers**.

seine Comics, Filme und Figuren zu **Spawn** bekannt ist.

## Wasser marsch

In **Kiss: Psycho Circus** sollen Sie das sprichwörtlich Böse davon abhalten, sein Kind auf Erden zu schicken. Dazu müssen vier sogenannte Elder befreit werden. Hinter diesen geheimnisvollen Weisen stecken natürlich die Herren Musiker, die jeweils stellvertretend für ein Element stehen, Sänger und Gitarrist Paul Stanley beispielsweise für Wasser. Zum Dank schenkt er Ihnen einen Teil seiner Kräfte. Damit planen die Entwickler einige ungewöhnlichere Situationen. Etwa, wenn Sie mit einer frisch

erbeuteten Wasserpistole gegen pyromanisch veranlagte Clowns auf Einrädern antreten. Damit deren brennender Haarschopf nicht eine alles zerstörende Mega-Bombe entzündet, müssen Sie das Feuer rechtzeitig löschen.

Insgesamt sollen die Kiss-Tonkünstler allerdings keine größere Rolle spielen. Die Monsterschaft besteht aus

psychopathischen Spaßmachern, schrägen Zirkusartisten und einigen eher konventionellen Bestien. Dabei setzen die Designer ganz auf Masse: Wir konnten bereits miterleben, wie sich ein Schwarm von mehreren Dutzend Mini-Monstern aus einem Fenster ergoß und wütend angriff – ohne, daß das Spiel ins Ruckeln kam. **PS**



Größeren **Monsterhorden** begegnen Sie öfters.

## Kiss: Psycho Circus

**Genre:** 3D-Action **Hersteller:** Take 2  
**Termin:** 2. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Gut

**Peter Steinlechner:** »Psycho Circus ist eines der ungewöhnlichsten 3D-Actionprojekte. Derzeit sieht es so aus, als hätten die Entwickler genau den richtigen Ansatz gefunden: schrägen Horror statt singender Altstars.«