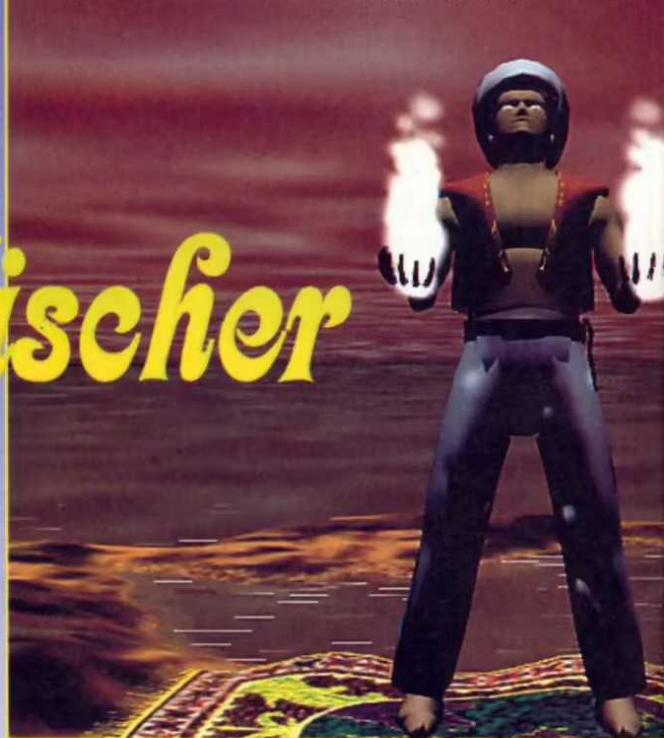




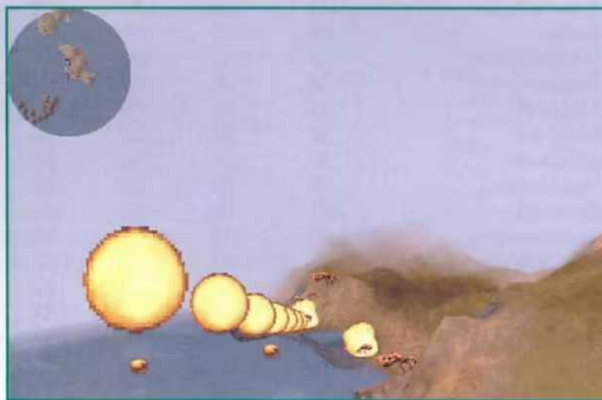
Orientalischer

Da gefit Ali Baba doch glatt der Turban hoch: Bloß wegen etwas magischen Manas sprengt ein trödeliger Hexer fast die ganze Welt in die Luft. Jetzt schwirrt der Himmel von Drachen, Riesenskorpionen und Zauberlehrlingen auf fliegenden Teppichen, und man ist seines Lebens nicht mehr sicher. Zum Seier mit den Bullfrog-Jungs!



MAGIC CARPET

PC (386/33, SVGA, 4 MB RAM), 130 DM, geplant für: **Mac-CD**, Hersteller: **Bullfrog**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ **Wer schießt da auf mich?**

▼ **Luftschiffe in luftiger Höhe**

▼ **Fliegende Krebse?**

Tornado, Falcon, Spitfire, Euro 2000, MiG – derartiges Zeugs hat ausgedient. Heutzutage fliegt man Teppich, und zwar mit einem Affenzahn. Was Bullfrog

hier mit **Magic Carpet** abgeliefert hat, ist einfach absolute Sahne. Warum? Weil Du nicht nur mit total abgefahrener Flug-Action samt reichlich Strategie verwöhnt wirst, sondern auch noch in einem Cremebad aus phantastischer Grafik und tollem Sound versinkst.

Das Szenario wirkt wie aus einem Märchen aus 1001 Nacht importiert, die obligatorische Geschichte dazu liest sich entsprechend exotisch. Auf einer Welt, in der die magische Substanz Mana als natürliches Element vorkommt, ist dieser Rohstoff nach jahrhundertlangem Abbau rar geworden. Die letzten Mana-Reserven wurden deshalb von den dortigen Zauberern für den Bau von Monstern aller Art verbraucht, um ihre jeweiligen Konkurrenten außer Gefecht zu setzen. Leider waren die Geschöpfe von den Magiern nicht zu lenken und wandten sich gegen die eigenen Zauberherren.

Einer der Magier hat von diesen Viechern die Nase gestrichen voll und bastelt zusammen mit seinem Lehrling (rate mal, wer von den beiden wohl Dein Held ist) einen starken Zauber zusammen. Damit will er diese unnatür-

lichen Wesen entsorgen und wieder in die goldene Zauber-Ursubstanz zurückverwandeln. Irgendwas in seinem Rezept scheint jedoch nicht zu stimmen, denn er sprengt damit nicht nur sich selbst, sondern fast die ganze Welt in die Luft.

Du als sein Lehrling überlebst die Katastrophe und darfst jetzt den Scherbenhaufen wieder aufräumen. Deine Aufgabe: In jeder der 50 Regionen = Levels sind die Monster zu zerstören und deren Mana-Vorräte zwecks Restaurierung der Welt einzusammeln.

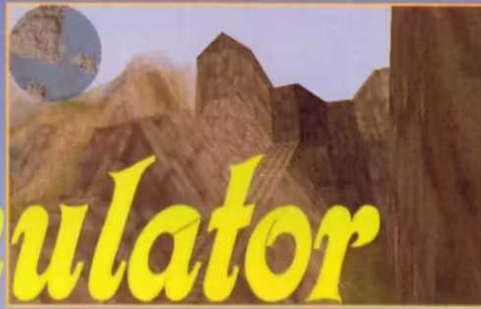
Einfach, was? Schwing Dich also auf Deinen Teppich (abstürzen kannst Du nicht, selbst wenn Du es versuchst),



CD-ROM



Flugsimulator



und los geht's: Mit der Maus bewegst Du den Teppich nach rechts, links, oben und unten. Über die Cursorstasten wird beschleunigt und gebremst. Mit den beiden Maustasten kannst Du je einen Zauberspruch aktivieren. Drückst Du beide Tasten gleichzeitig, gelangst Du ins Zauber-Auswahlmenü. Falls Du lieber über die Tastatur spielst, kannst Du das natürlich auch.

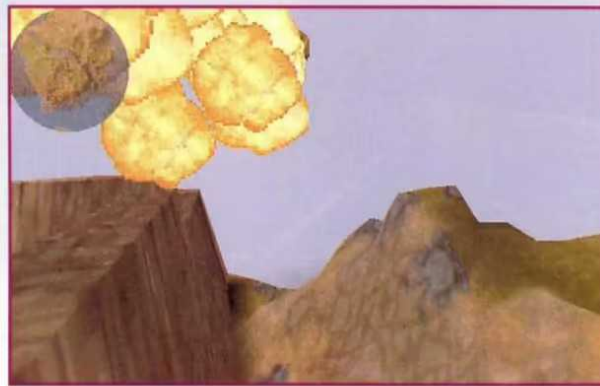
Das wichtigste in jedem Level ist zunächst der Bau eines Palastes per Zauberspruch. Der Stützpunkt ist am Anfang zwar nicht sehr imposant, kann im Laufe des Spiels jedoch weiter ausgebaut und verstärkt werden. Zusammen mit dem Schloß bekommst Du auch einen hübschen Ballon, der automatisch ausfliegt, sobald Du ein Monster erlegt und dessen Mana-Kugel mit Deiner Farbe markiert hast. Auf diese Weise ist der problemlose Rücktransport des kostbaren Guts zum Sammelort gewährleistet. Außerdem wirst Du in der Burg wiederbelebt, sollte Dir auf Deinen Jagd- und Sammelzügen etwas zustoßen.

So ganz ungefährlich ist das Unterfangen trotzdem nicht, obwohl bei Bullfrog ausdrücklich Wert darauf gelegt wurde, ein möglichst frustfreies Game zu machen, in dem man nicht ständig ins Gras bzw. die Teppichfransen beißt.

Die Monstermana-Jagd entpuppt sich als actiongeladene Ballerei mit vielen Strategieelementen. Eine kleine

Übersichtskarte (das allsehende Auge) in der linken oberen Bildschirmecke zeigt alle wichtigen Gegenstände wie Burgen, Gegner oder Mana, aber auch normale Leute an. Du mußt eigentlich nur noch zu einem Gegner hinfliegen, ihm kräftig Feuerbälle, Blitze, Felsen, Meteore u.ä. um die Ohren zaubern (die "Geschosse" suchen sich in gewissem Rahmen automatisch ihr Ziel) und das Mana markieren, das dahingehende Gegner übriglassen.

Gute Planung ist jedoch vonnöten, um bei der großen Anzahl von Sprites, die sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln können (manchmal mehr als 200, und die Spiel-



▲ Ein Paradies für Reinhold Messner

▼ My home is my castle

geschwindigkeit zeigt sich davon nicht im geringsten beeindruckt), nicht den Überblick zu verlieren. Und noch eins: Paß auf, daß Du nicht Deine eigenen Leute erwischst. Denn wenn Du ein freundlich gesinntes Dorf angreiffst, kannst Du erstens nicht mehr auf dessen Mana-Vorräte zurückgreifen, zweitens sitzen Dir ein paar gute Bogenschützen mehr im Nacken. Je größer



Angriff der Killerbienen

ein Dorf nämlich wird, desto größer wird auch seine Armee. Obwohl das Spiel so benutzerfreundlich designt ist, daß man nicht ständig mit der frustrierenden Meldung "Game Over" konfrontiert wird, wimmelt die sehr detailreiche, mit Texturen überzogene Welt nur so von Gefahren. Neben diversen Monstern wie Drachen, Skeletten, Riesenbienen, Trollen, Kobolden oder Kraken sind auch ständig weitere (computergesteuerte) Zauberer manamäßig unterwegs, die das Inferno Deines Herrn und Meisters überlebt haben.

Hier kommt jetzt eine weitere geniale Idee der Gamedesigner ins Spiel: Die Gegner lernen durch Deine Aktionen. Zu Beginn sind alle 'Mitspieler' gleich stark und kennen die gleichen Sprüche. Im gleichen Maße jedoch, in dem Du neue Taktiken entwickelst, werden auch die Gegner 'intelligenter', indem sie Deine Finten und Angriffspläne übernehmen. Auf diese Weise wächst der Schwierigkeitsgrad perfekt mit Deinen Fähigkeiten.

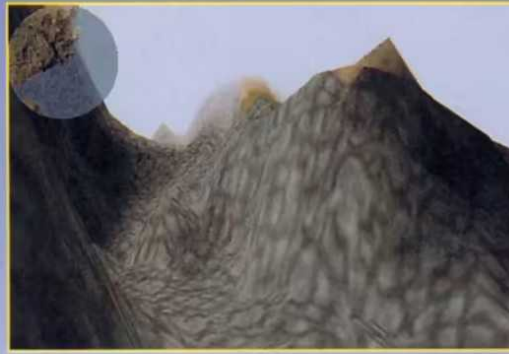
Schick ist auch die Netzwerkoption, falls Du lieber gegen menschliche Zauberer antreten möchtest. Bis zu acht Spieler dürfen hier versuchen, mit wilden Flugmanövern und explosiven Zaubersprüchen die Mana-Suche für sich zu entscheiden. In diesem Falle kannst Du jedes Level einzeln anwählen und mußt nicht wie im Normalfall die Welten chronologisch abarbeiten.

Hab ich vorhin schon mal 'genial' gesagt? Dann schau Dir an, was das Programm in puncto Spielareal aufzuweisen hat: Neben 50 vorgegebenen Campaign-Levels kannst Du Dir zusätzlich eine zufällig generierte Welt von einfach unglaublichen Dimensionen entwerfen lassen, in der man nach Aussage des Herstellers jahrelang herumfliegen kann, bevor sich mal ein Teil wiederholt. Die witzigste Option allerdings ist die Möglichkeit, beliebige eigene Landkarten einzuscannen und als Spielwelten zu benutzen. Wenn Du also Sylt, den Schwarzwald oder Deine Dorfstraße mit wehendem Teppich zur Monsterjagd zweckentfremden möchtest – nur zu!

Mit der Menge des gesammelten Manas wachsen auch die Zauberkräfte, und bald kannst Du die in jedem Level versteckten neuen Zaubersprüche aufnehmen und benutzen. Steinkreise erweisen sich in dieser Hinsicht als sehr empfehlenswerte Anflugziele, und wenn Du nicht sofort eine Zaubernurne herumliegen siehst, überfliege den Kreis trotzdem: Vielleicht ist sie ja noch

durch eine Unsichtbarkeits-Sphäre verdeckt... Sobald Du 75% des im Level verfügbaren Manas gesammelt hast (wenn Du zu diesem Zweck den Palast eines Mitzauberers zerstören mußt, dann versuch's halt mal, hihi!), ist der Weg in den nächsten Bereich frei. Du kannst, mußt aber nicht, sofort hinfliegen. Falls Du statt dessen das restliche Mana des Levels auch noch einsammeln möch-

► **Land-schaften mit schönen Texturen**



mals so was Abgefahrenes gesehen wie dieses Game? Nein! Hast Du mich schon mal wegen eines Flugis so aus dem Häuschen gesehen? Noch neiner als nein! Ist das ein Grund für den ersten Mega-Hit meines Lebens? Ja, ja und nochmals JAAAAAAA! Ich bin sicher, Du stimmst mir da zu. Spätestens nach der ersten Teppichflugstunde



▲ **Selbst Palmen gib't hier**

test (oder vielleicht einen Zauberspruch übersehen hast), darfst Du ruhig noch ein bißchen weitersuchen.

Magic Carpet begeistert nicht nur durch das rasante Gameplay, sondern auch durch die vielen Details und Ideen. In den Dörfern hörst Du die Leute reden und lachen, über feindlichen Burgen das Zischen der Pfeile. Das Wasser wirkt mit seinen phantastischen Effekten optisch wie akustisch täuschend echt. Bäume bewegen sich im Wind, und die Schatten wandern mit zunehmender Tageszeit um die Stämme herum. Spiegel-, Dunst- und Tempoeffekte bieten optischen Hochgenuß. Neben VGA- und SVGA-Grafik bietet Magic Carpet denjenigen unter Euch, die auf total abgefahrene Sachen stehen, auch noch einen farbigen (!) 3D-Modus (der mit einer zweifarbigem Brille zu genießen ist) und sogar einen Stereogramm-Modus (Schielen auf eigene Gefahr!).

Atemberaubendes Scrolling in bester ruckelfreier Qualität, super Grafik bei den Flugsequenzen, dazu ein ungewöhnlich abwechslungsreiches Gameplay und ein Bildschirm, dessen Größe sich den Fähigkeiten des jeweiligen Rechners anpaßt – Magic Carpet macht rundum Spaß und zeigt, daß in puncto Gamedesign und Technik die Grenzen noch lange nicht erreicht sind. So, und jetzt die große Preisfrage: Hast Du je-



Bin ich in der Steinzeit gelandet?

wirst Du meine Begeisterung teilen und mit wehenden Pluderhosen ebenfalls auf die Jagd nach magischem Mana gehen. Bis dann also, ciao, muß noch ein paar Drachen zeigen, wer hier der Herr der Lüfte ist.



Wir fliegen eine Kurvee!



Urteil: 11

EINFACH ABGEHOSEN

	Grafik:	11
	Sound:	11
	Ablauf:	11
	Atmosphäre:	11
	Idee:	11

Ein Hammerprogramm, wie mir schon lange keins mehr in die Finger gekommen ist!