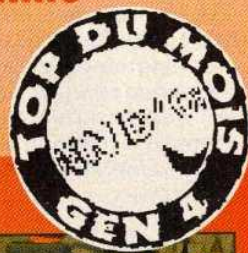


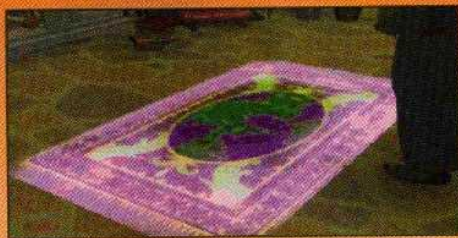
# MAGIC CARPET

## On déroule le tapis rouge !

Merveilleux comme le conte, impressionnant comme les chutes du Niagara, Magic Carpet prend à son compte la magie des Mille et une nuits et innove tout azimut avec une réalisation exceptionnelle et un intérêt de jeu breveté Peter Molyneux !



### INTRO





Pouvoir suivre la ligne de fracture tectonique provoquée par le sort tremblement de terre est un des moments forts du jeu. Fini les petits slaloms au milieu des canyons et vive les slaloms dans les canyons en formation ! Un autre sort aussi spectaculaire vous permet de creuser la terre, celle-ci s'affaisse alors sous vos yeux ébahis !



On parle souvent de l'influence du prénom sur la personnalité d'un enfant. Pour Peter Molyneux, il ne fait aucun doute qu'il a hérité des traits de caractère du plus célèbre des Peter. Car comme l'autre, celui de James Barrie (l'écrivain), de Disney (l'animateur) et de Loisel (le dessinateur), le jeune Molyneux nourrissait le secret espoir de pouvoir un jour voler. Juché au sommet des marches de la demeure de sa grand-mère, il tenta à maintes reprises l'expérience, sans récolter autre chose que l'habitude de déconifurer et de multiples bleus. Son autre rêve : devenir un puissant magicien comme ceux des romans de Tolkien et plus particulièrement du Seigneur des Anneaux. Mais contrairement à la plupart des adultes, Peter Molyneux n'oublia ja-

mais ses rêves d'enfant. Il les rangea soigneusement dans un coin de sa mémoire en se promettant de les concrétiser un jour. Et il y parvint fort bien par le biais du jeu vidéo. Ses rêves de puissance et de magie, on les retrouve magnifiés dans Populous, qui vous permettait de devenir Dieu par intérim, le temps d'une partie. Mais aussi dans Powermonger et Syndicate, où vous étiez respectivement Seigneur de guerre et Chef de clan. Dans chacun de ces jeux, on pouvait contrôler le destin des plus faibles et avoir droit de vie et de mort sur eux. Même dans Theme Park, on retrouve un peu de ce cynisme propre aux jeux Bullfrog et donc à Peter Molyneux. Puisque l'intérêt de Theme Park n'est pas de construire le plus beau parc d'attractions mais bien le plus rentable. Il faut jouer sur les quantités de sel



▲ Évitez de vous baigner n'importe où. Les lacs sont souvent très mal fréquentés et une noyade est si vite provoquée.

dans les frites pour faire boire les visiteurs, puis rajouter des glaçons dans le coca pour les amuser un peu plus. Bref avec Theme Park, on s'amuse à pigeonner le touriste et à lui jouer les plus mauvais tours possibles (on peut s'amuser à les faire vomir en accélérant les manèges !). En quelques mots, cynisme et mégalomanie semblent être les deux mamelles des jeux signés Molyneux. Je pensais qu'avec Magic Carpet, il allait casser cette image de marque en offrant aux joueurs un véritable jeu d'action sans arrière-pensée mégalomane. Pas du tout ! Il fallait voir le même Peter nous présenter avec une joie sadique l'incroyable potentiel ludique de son bébé.

Le monde ravagé par le gigantesque tremblement de terre déclenché par votre défunt maître consiste maintenant en un archipel de petites îles. Sur chacune de ces îles, vous devrez détruire un grand nombre de monstres tels des griffons, des Krakens (monstres marins des légendes grecques), des abeilles géantes, des trolls, des wyrmes (chenilles géantes), etc. Pour



▲ Rien ne vous oblige à être un gentil mage dans Magic Carpet, vous pouvez être méchant. C'est-à-dire : destructeur de villages, dévastateur de terres, massacreur de paisibles nomades et pyromane.



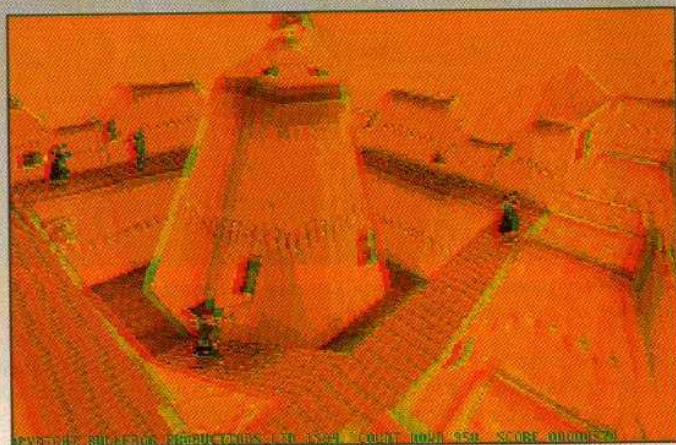
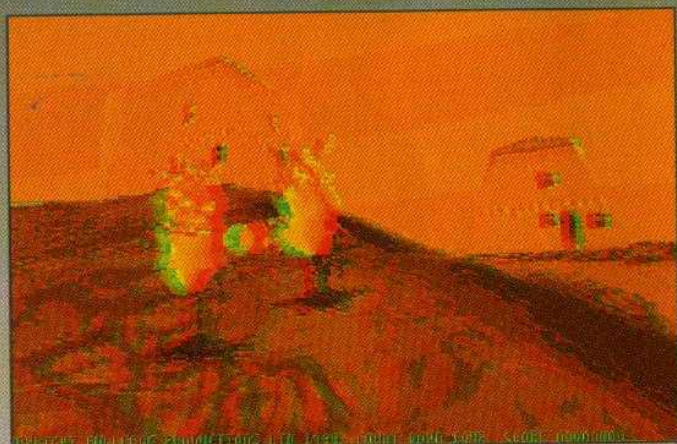
▲ Surtout protégez-la ! C'est votre passeport pour l'obtention du statut de mage tout puissant et sans votre montgolfière, pas de mana.

#### L'apprenti sorcier

Vous dirigez un apprenti sorcier chargé de restaurer l'équilibre sur Terre et de collecter un maximum de mana pour devenir plus puissant et ainsi affronter d'autres mages moins bien intentionnés que vous.



Vous avez des lunettes 3D ? Alors mettez-les et jetez un œil sur les trois photos d'écran suivantes. Pas mal, hein ?



détruire ces monstres, vous disposez d'un certain nombre de sorts que vous découvrez à l'intérieur de jarres magiques. Malheureusement celles-ci ne sont pas toujours visibles. Vous les trouvez la plupart du temps en violant l'espace sacré d'un pentacle. Ceci entraîne, aussi souvent qu'involontairement, l'invocation de puissances occultes, auquel cas une dizaine de wyrmes furieux peuvent surgir simultanément. Mais quelques fois ce sont des téléporteurs qui apparaissent et servent alors de raccourcis magiques. Certaines configurations de pentacles nécessitent une action particulière pour libérer la jarre recherchée et l'apparition de cette dernière peut s'accompagner de phénomènes

spectaculaires comme la formation éclair d'un volcan en éruption ! En fait, chaque pentacle vous dissimule une surprise de taille et certains vont même jusqu'à faire apparaître des villages complets.

### Abracadabra

Les premières jarres dissimulent les trois sorts principaux : création de palais, boule de feu et possession de mana. Le premier est essentiel et doit être utilisé en priorité au début de chaque nouveau monde. Car votre palais est non seulement le symbole de votre puissance, mais aussi le sanctuaire de votre énergie. Chaque boule de mana est acheminée par ballon dirigeable jusqu'à lui et votre ni-



▲ Les gens de Bullfrog sont particulièrement convaincants, ils ont ainsi réussi à faire descendre King Kong de l'Empire State Building pour l'intégrer à Magic Carpet. En guest star !



▲ La touche <entrée> fait apparaître la carte et la liste des sorts. Vous pouvez en sélectionner un pour chaque bouton de la souris.

veau de mana est identique à celui de votre palais. Bref un véritable cordon ombilical magique vous lie puisqu'en plus vous ne pouvez mourir qu'une fois votre palace détruit. Si vous parvenez à collecter suffisamment de mana, vous pouvez apporter quelques modifications à votre palais. D'une simple tour esseulée (niv1), vous passez à une tour centrale entourée de quatre autres (niv2), puis des murs se créent pour relier les tours entre elles et

vite vous en trouverez d'autres plus performants et beaucoup (mais alors beaucoup) plus spectaculaires. On y revient... Enfin pour conclure sur le trio magique de base, le sort de possession de mana est le seul moyen à votre disposition pour identifier les boules de mana neutre. Si vous jouez seul, votre drapeau est de couleur blanche et chaque boule touchée prend alors votre couleur. Mais bien sûr vous n'êtes pas seul, et l'ordinateur peut très bien passer derrière vous pour teindre la mana en rouge (la couleur de votre unique adversaire lors des premiers niveaux, ensuite ils sont plus nombreux !). Comme l'ordinateur, vous avez alors la possibilité de rechanger la couleur des boules qui furent les siennes durant trois secondes, s'ensuit alors en général un ré-

## Un grand moment du jeu vidéo

des archers apparaissent pour protéger votre petite forteresse (niv3) ; ainsi de suite jusqu'à un niveau de protection 7 où votre palais prend des allures de Babylone ! Le sort de boule de feu, le premier pouvoir offensif, vous permet de manifester votre agressivité. Sachez que vous ne pouvez épuiser votre feu intérieur, mais qu'il s'avère de temps en temps nécessaire de faire une pause pour que votre mana se recharge. Vous pouvez ainsi tirer à cadence élevée plus ou moins longtemps en fonction de votre niveau de mana et par conséquent de la taille de votre palais. Ce sort de combat est le seul à votre disposition durant les premiers niveaux, mais très



▲ Ces pics sont artificiels, je les ai créés à l'aide de tremblements de terre. À partir d'un certain niveau, vous pouvez en effet devenir un sculpteur de mondes !



▲ Ce Kraken est un adversaire particulièrement puissant, qui résiste fort bien aux boules de feu.

glements de compte sans pitié à coups de salves de boules de feu ! Mais pourquoi tant de rage pour changer la couleur de petites boules de mana ? Tout simplement parce vos montgolfières, qui surplombent votre palais et se chargent de collecter la mana et de la ramener à la maison, ne peuvent prendre que les boules à votre couleur. Comme quoi tout s'explique.

### C'est les boules...

Les montgolfières et le transport de la mana se révèlent essentiels à votre victoire et doivent faire l'objet d'une attention de tous les instants. Dans Magic Carpet, chaque monstre libère des boules de mana. Votre impératif immédiat consiste en l'identification de toutes les boules, puis leur surveillance pour que l'autre envoi... s'écroule, pour que notre valeureux adversaire ne vienne pas nous les voler. La seule solution est alors de le bombarder de boules de feu et l'obliger à se replier, le



▲ Rien de tel qu'un petit volcan au centre du palais ennemi pour imposer sa loi.

tapis entre les jambes, vers son palais ou mieux de le tuer. Après cette phase, vous surveillez la collecte des boules et leur transport, car l'ordinateur blessé dans son orgueil informatique revient sans coup férir pour tenter de saborder votre montgolfière. À vous de lui réserver la réception qu'il mérite et de le renvoyer vite fait bien fait à la niche. Vous pouvez en effet détruire les ballons dirigeables des mages concurrents afin de vous emparer de la boule de mana qu'elle transporte. Cette dernière est plus ou moins grosse en fonction de la quantité de mana en transit. Sachez aussi que les dirigeables perdent énormément de temps à collecter les

échantillons dispersée en petites unités (car en plus, les boules de mana sont rondes... logique ! Et par conséquent, étant rondes, elles roulent et peuvent se perdre au creux d'une vallée ou en bas d'une falaise). Il existe donc un sort spécial, Mana Magnet, qui permet de regrouper les petites boules magiques en une seule imposante. En tout, le jeu comporte vingt-quatre sorts différents. Je me contenterais d'en citer quelques uns parmi mes préférés, comme Earthquake, Volcano et Thunder Storm. Ces derniers ne sont pas inconnus aux habitués des jeux Bullfrog, puisqu'on les retrouve dans le vieux Populous. On peut en effet déclen-



▲ Il est beau, grand, majestueux, luxueux, symbole de puissance et de pouvoir, sa taille étant proportionnelle à celle de son créateur, et c'est mon palais. Le mien ! À moi ! Thierry Le Magnifique !

cher d'impressionnantes catastrophes naturelles comme des tremblements de terre, des éruptions volcaniques ou des éclairs. Chacun de ces sorts possède un visuel propre. Les éclairs déchirent l'écran avant de foudroyer l'ennemi d'un gigantesque rayon argenté. Le volcan apparaît

## Fabuleux sur 486DX2-66Mhz

sous la forme d'une subite excoissance terrestre qui explose d'une fureur magmatique. Sur ses flancs, des morceaux de lave solidifiée roulent en ravageant villages et forêts (ou palais... gloops !) ayant le malheur de se trouver sur leur passage. Mais le plus époustoufflant reste



▲ Un tir qui échoue dans l'eau s'accompagne d'une gerbe d'un saisissant réalisme.



▲ Les pentacles sont les sources officielles de vos sorts et ils dissimulent autant les jarres magiques qu'ils provoquent de spectaculaires incantations.

# GÉNÉRATION MICRO

-10% SUR LES SOFTS EN PRÉSENTANT GEN4

43 20 76 91

53, RUE DE L'OUEST 75014 PARIS MÉTRO GAITÉ OU PERNETY

Ouvert le lundi de 14h à 19h et du mardi au samedi 10h à 19h

**LA SOLUTION OCCASION !  
VENDEZ ! - ACHETEZ !**

Jusqu'à  
**50%**  
Moins cher que le neuf

**PC MULTIMÉDIA NEUF  
PRIX : NOUS CONSULTER**

Vente par correspondance / Occasions garanties  
Logiciels, Matériels, Accessoires toutes marques  
Neuf et Occasion / SAV assuré par nos soins



▲ Surtout ne laissez pas les autres mages agrandir leur palais, car vous ne parviendriez plus à le détruire par la suite.

le tremblement de terre qui ouvre les montagnes devant vous comme les eaux du Nil devant Moïse. On se demande après comment ne pas piquer des délires mystiques avec des jeux pareils ! Vous pouvez même suivre la ligne de fracture tecto-

nique en slalomant au centre du canyon en formation... Spectaculaire ! D'autres sorts vous permettent de créer des armées de démons qui attaquent les palais des aladins concurrents, ou encore une nuée de flammes ou un mur de feu.



▲ Rien de plus impressionnant qu'un essaim d'abeilles qui se précipite sur vous à votre arrivée dans le niveau ! De quoi se piquer au jeu...



▲ Au sommet de son palais, un mage est presque invincible, alors ne tentez pas les attaques au cœur du camp ennemi.

### À plusieurs, c'est meilleur.

Certaines incantations sont plus particulièrement destinées au jeu à plusieurs joueurs. Jeu à plusieurs ? Qu'est-ce qu'il y a de mieux ? Il a pété les plombs ? On peut jouer en réseau, en serial link et sans doute en via modem ? Jusqu'à huit en réseau ? Oui à toutes les questions. Tous les jeux Bullfrog sont en effet jouables en réseau (on parle d'un add-on pour Theme Park) et Magic Carpet ne trahit pas cette étiquette de qualité. Comme dans Doom, un joueur peut devenir invisible un certain temps, il peut aussi lancer un sort qui le "scotche" à un joueur concurrent. L'astuce est alors de créer un volcan ou de mettre le feu à une forêt avant de l'entraîner (malgré lui) au sommet de la bouche éruptive ou au milieu des arbres en feu. Ce dernier se prend alors un maximum de dégâts mais pas vous, puisque vous êtes l'initiateur de la catastrophe ! En créant un tremblement de terre, vous pouvez aussi détruire son palais à distance grâce aux lignes de fracture aléatoires. Ou plus radical, on remarque qu'un volcan au beau milieu d'un palais est un excellent moyen

pour le rayer définitivement de la carte. En plus de l'option multijoueurs, Magic Carpet fourmille de surprises agréables. On peut jouer en SVGA, le jeu ne tourne alors que sur Pentium 90 de façon correcte. Pour vous donner une petite idée, sa vitesse est alors comparable à celle d'un 486DX2-66 en mode VGA (avec les détails au maximum). Pour adapter le jeu à votre configuration matérielle, vous pouvez réduire la taille de la fenêtre selon votre bon vouloir et supprimer quelques "bonus" visuels

### Il peut se jouer à huit en réseau

comme l'ombrage sur le sol, les nuages dans le ciel ou le reflet des terres sur l'eau (superbe !). Autant préciser tout de suite que les options précitées une fois étouffées n'enlèvent rien à la qualité graphique de Magic Carpet, il parvient toujours à faire pleurer les possesseurs de 286.

### Un jeu plein de reliefs...

Le dernier Bullfrog peut se jouer avec des lunettes 3D (si vous avez de bonnes lunettes, l'effet est surprenant), avec un casque virtuel comme les deux plus connus et abordables : le Cybermaxx, ainsi que le VFX1 de Forte. On peut jouer en stéréovision (c'est-à-dire deux images légèrement décalées, constituées de points que l'œil peut recaler avec, quand même, une bonne concentration) pour les fans ou les fous uniquement, et enfin avec l'option anti-aliasing (affinement des contours) qui ralentit un peu le jeu mais dont l'effet est détonnant. Dernière option qui devrait faire

L'introduction comme les scènes intermédiaires usent et abusent de 3DStudio pour notre plus grand plaisir. Mais personnellement je trouve le jeu cent fois plus impressionnant que ces scènes cinématiques !



▲ Le logo Bullfrog apparaît à l'écran à grand renfort d'effets spéciaux (comme celui de Gaumont dans les cinés), mégalo comme il se doit.

# TEST Magic Carpet



▲ Les villages changent de camp en fonction de l'impression que vous leur faite. Alors n'hésitez pas à raser quelques maisons pour leur faire voir qui est le Maître !

l'objet d'un data disk, vous pourrez normalement scanner une carte et l'intégrer dans Magic Carpet et ainsi parcourir les Alpes, la cordillère des Andes ou l'Himalaya en chantant à tue-tête l'hymne national du pays (optionnel). Ouf, si avec ça les joueurs les plus exigeants ne sont pas comblés... (que demande le peuple ?) Le joueur normal se contentera de pleurer des larmes de bonheur en se demandant : mais comment ont-ils fait ? Réponse instinctive : ce sont tous des génies chez Bullfrog ! Réponse réfléchie : trois ans de travail et les centaines d'heures de test avouées par Peter Molyneux. Résultat : plus de cinquante niveaux de bonheur à l'état pur avec une difficulté progressive et des sorts de plus en plus puissants vous donnent l'impression d'être réellement le plus puis-

## En relief avec des lunettes !

sant des mages. Sans parler de sa mania-bilité exceptionnelle et de sa divine jouabilité (je sais. Que de superlatifs, mais de toute manière Magic Carpet est un superlatif à lui seul). Un jeu de cette trempe ne s'invente pas, il se pense et seuls les meilleurs développeurs peuvent se permettre de le créer. Car la réalisation est au dessus de tout ce qui a jamais été fait sur micros et consoles (32 bits comprises). Et même si la machine idéale reste un Pentium, le jeu est fabuleux sur un 486DX2-66Mhz, ce que personne n'aurait voulu croire en découvrant la démo du jeu au dernier ECTS. Que dire de plus, sinon de foncer vous acheter Magic Carpet, quitte à investir dans un PC plus puissant. De toute manière, il est clair que dans les mois à venir, cet investissement se justifiera amplement. ■

Thierry Falcoz



▲ Une petite armée de démons en renfort est utile pour occuper un mage ennemi. Ces derniers bombardent alors de flèches le palais adverse.



▲ Ces grosses chenilles sont de véritables réservoirs à mana, alors n'hésitez pas à en foudroyer quelques unes. En plus, ce sont des monstres mineurs, alors pourquoi se priver d'un massacre facile ?

## Bullfrog, histoire d'une réussite

**B**ullfrog est aujourd'hui plus qu'un simple éditeur parmi d'autres et a atteint depuis longtemps le statut de référence dans le milieu de la micro ludique. En 1983, Les Edgar et Peter Molyneux fondent Bullfrog après quelques produits sans importance, histoire de s'échauffer, ils décident ensuite de créer un jeu unique. Ce jeu : Populous. Avec lui, l'Amiga s'afficha comme une machine de jeu au potentiel longtemps ignoré. Sorti en 1989, le premier des jeux divins devint une institution et fait aujourd'hui partie des classiques immortels dans une vingtaine de formats différents. Il a même fait l'objet d'un tournoi sur la TV japonaise. Continuant sur leur lancée, Powermonger, Populous 2, puis Syndicate virent le jour. Tous avec un visuel impressionnant, une qualité technique irréprochable et une jouabilité inouïe. La société a grandi au fil des succès et de deux, ils sont passés à une quarantaine d'employés. Pour



▲ Peter Molyneux.

assurer à tous leurs produits une qualité identique, l'argent gagné par Bullfrog est immédiatement réinvesti dans leurs futures productions. Pour préserver leur image de marque, chaque produit fait l'objet d'un travail énorme au niveau du design et du concept, et sont

absolument libres de toutes contraintes commerciales liées à une date de sortie. Après Theme Park et Syndicate, Magic Carpet prouve que Bullfrog possède le potentiel technique suffisant pour développer sur les machines d'au-

jourd'hui et sait s'adapter aux besoins du marché sans transiger avec l'intérêt de jeu, Magic Carpet répond à un besoin d'évasion et de produits moins complexes et plus orientés action.

L'après Magic Carpet s'annonce avec huit produits en cours de développement dont Syndicate 2, Creation, Biosphère et Dungeon Keeper (le premier jeu de rôle de Bullfrog ! Au concept, paraît-il totalement innovateur !). ■

# 96%

Graphisme	18
Son	18
Animation	17
Durée de vie	18



- 3D (superbe) calculée en temps réel.
- Jusqu'à huit joueurs en réseau.
- Effets graphiques spectaculaires.
- Pas suffisamment de décors.
- Adieu les 486DX33, dieu ait leur âme.
- Peu rapide en SVGA sur Pentium 90.

## Action/stratégie

Environ 450 francs.  
Support : CD. ➔



Technique : PC 486DX-50 avec 8 Mo de Ram et CD-Rom double vitesse minimum, 486DX2-66 conseillé.

Versions : Peut-être Floppy.

Testé sur : Pentium 90 et sur 486DX2 66 Mhz, lecteur CD double vitesse

## L'avis de Thierry

Depuis que la terre existe, le génie ne s'est jamais perdu. Moi, Peter Molyneux et quelques autres en sommes les preuves vivantes. Aussi la mégalomanie n'a jamais cessé de se propager. Les jeux Bullfrog sont conçus pour satisfaire les mégalos en mal de pouvoir et le dernier en date ne faillit pas à la règle. L'exquise sensation de puissance est une nouvelle fois au rendez-vous, et pouvoir chevaucher son tapis en blastant les monstres à coups de volcan est un grand moment du jeu vidéo !



## L'avis de Didi !

Hallucinant ! C'est beau, rapide, original et carrément prenant. Ce jeu est un véritable bijou sur lequel on reste véritablement « scotché ». Au début, on a tendance à penser que c'est un gentil petit simulateur pas trop compliqué et puis on entre dans le jeu... On trouve des techniques pour venir à bout des autres sorciers, on devient machiavélique puis sadique en atomisant tout ce qui bouge. On a un sentiment de puissance totale. Le seul problème : on en perd le boire et le manger. Le pied !

