



MAGIC CARPET

Aus der 3D-Action-Flut ragt das neue Bullfrog-Glanzstück weit heraus. Der »Teppich-Simulator« sieht nicht nur unverschämte gut aus, sondern bietet auch erfreuliche strategische Feinheiten.

Seit über zehn Jahren denken sich viele Programmierer immer neue Ideen für Computerspiele aus. Deswegen kommt es nur noch höchst selten vor, daß sich angesichts einer Neuheit die Worte »Warum hat da vorher noch keiner dran gedacht?« aufdrängen. Genau diesen Satz darf man berechtigterweise bei Bullfrogs »Magic Carpet« wohligh seufzen. Einen fliegenden Teppich zu simulieren, ist gar nicht mal abwegig; insbesondere, weil das arabische Ambiente aus 1001 Nacht in vielen Computerspielen auftauchte – trotzdem hat es bisher niemand gemacht.

Magic Carpet verlegt die Handlung in eine völlig fremde Welt, die mit Shehezade nur wenig zu tun hat. Hier gibt es »Mana«, gebündelte magische Energie, die ähnlich begehrt ist wie bei uns das Erdöl. Mana kann man mittels Minen aus dem Boden holen und damit Maschinen antreiben oder Licht und Wärme erzeugen. Kein Wunder, daß es ständig Krach um dieses Wundermittelchen gibt. Er eskaliert zu einem Krieg, als die



Ein Lindwurm wirft mit Feuerbällen, ein Vulkan verwüstet das Land – und alles wegen ein paar Kugeln Mana...



Ihr Ballon sammelt das wertvolle Mana ein, um es zum Schloß zu transportieren

Bodenschätze fast aufgebraucht sind. Durch Magie erzeugte Monster ziehen als Mana-Diebe durch das Land, Zauberer haben dank des harten Konkurrenzkampfs nur noch eine geringe Lebenserwartung. Ein besonders abgefeimter Magier will all seine

Gegner mit einem einzigen Super-Zauber für immer besiegen. Leider sind die Konsequenzen des Spruchs viel schlimmer: Die Welt zerfällt in 50 isolierte Teile und auch diese werden bald zerstört, wenn sie nicht durch genügend Mana in ein Gleichgewicht gebracht werden. Der Zauberer selbst überlebt seinen eigenen, tragischen Spruch nicht, so daß es an seinem Gehilfen hängen bleibt, die Welt wieder zu kitten.

Somit schwingen Sie sich auf einen fliegenden Teppich, um möglichst viel Mana aufzusammeln. Leider liegt es nicht mehr frei herum und kann auch nicht aus dem erschöpften Erdboden gefördert werden. Es bleibt Ihnen also nur der Kampf gegen magische Kreaturen, in denen Mana gespeichert ist. Zerstören Sie diese Monster, wird der begehrte Stoff in golden schimmernden Kugeln frei-



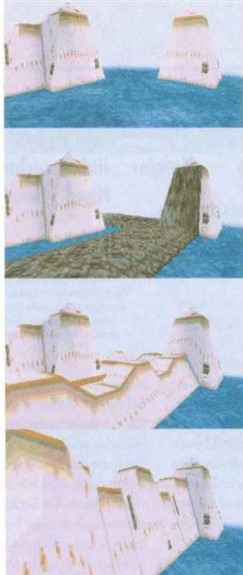
Knapp vorbei ist auch daneben – der generische Zauberer entwischt dieser Attacke



gesetzt. Dieses freie Mana müssen Sie mit einem Zauberspruch in Besitz nehmen; es erhält dann eine silberne Farbe und wird Ihrem Konto gutgeschrieben.

Auch wenn es Ihnen gehört, können Sie mit dem herumliegenden Mana zunächst nichts anfangen. Mit einem weiteren Zauberspruch erschaffen Sie deswegen ein Schloß, das in eindrucksvoller Grafik aus dem Boden wächst. Zu jedem Schloß gehört mindestens ein Heißluft-Ballon, der Ihr Mana einsammelt und zum Einkellern nach Hause bringt. Erst wenn es dort abgeladen wurde, ist es sicher untergebracht und wird zur Rettung der Welt verwendet. Lagert genug Mana im Schloß, haben Sie diese Welt gerettet und können sich der nächsten widmen.

Diese Ausgangssituation allein klingt schon nach einem verlockenden Spiel, doch bei Magic Carpet kommen zahlreiche strategische Details hinzu. Denn viele der Mini-Welten, die Sie besuchen, waren im Besitz von anderen Zauberern. Die haben nicht nur Monster, sondern auch zahlreiche Fallensysteme hinterlassen, welche durch Schalter ausgelöst werden. Diese Schalter sind meistens Kreise aus Steinen – wenn Sie in das Zentrum fliegen, wird eine magische Aktion ausgelöst. Da es aber auch positive Effekte geben kann, sollten Sie diese Schalter nicht grundsätzlich meiden. Manchmal hat ein Zauberer sogar einen Köder, wie beispielsweise einen neuen Zauberspruch, im Steinkreis ausgelegt. Je nach Level sollten Sie sich auf völlig unterschiedliche Effekte einstellen. Mal wird durch den Schalter einfach nur ein Schwarm Killerbienen auf Sie gehetzt, ein anderes Mal hingegen verwandelt sich der komplette Level von einer einfachen Berg-Landschaft in ein Labyrinth mit unüberfliegar hohen Mauern.



Das Meer mutiert: Die grafischen Effekte bei der Schloßvergrößerung sind atemberaubend

Außerdem sind Sie nicht der einzige Zauberlehrling. Diverse andere Teppichflieger wollen natürlich auch den Weltenretter-Ruhm einstreichen. Sie versuchen deswegen, vor Ihnen an das Mana heranzukommen. Hier gelangen dann diverse taktische Überlegungen ins Spiel, denn offen herumliegendes Mana kann schlicht und einfach gestohlen werden. »Fremdes« Mana sehen Sie als rote Kugeln, die Sie mit Ihrem Besitz-Spruch einfach in eigenes Mana verwandeln. Natürlich versuchen die Gegner genau das Gleiche. Sie können auch probieren, den Ballon eines Gegners abzuschießen und so an alles Mana zu gelangen, welches dieser schon eingesammelt hatte.

In Levels, in denen mehr als ein Computergegner gegen Sie arbeitet, wird sogar der Aufbau des eigenen Schlosses an der richtigen Stelle zur strategischen Komponente. Stellen Sie es möglichst weit weg auf, um vor Angriffen sicher zu sein? Oder vielleicht doch lieber ganz nah an den gegnerischen Standort, um ihm bei Schloßweiterungen wichtiges Land abzutrotzen und möglichst schnell geklautes Mana sicher unterzubringen?

Nach einigen Levels verlagert sich Magic Carpet vom reinen Action-Monster-Abballern zum gewitzten Strategiespiel um das Mana. Dann beginnt auch die »Bevölkerung« der Welten an Bedeutung zu gewinnen. Wenn Sie im Eifer des Gefechts aus Versehen daneben schießen und einen unschuldigen Passanten in einen Feuerball verwandeln, richtet sich das Gemüt der Bewohner gegen Sie. Sind diese erstmal richtig sauer, werden nicht nur Sie angegriffen; die Einwohner stellen ihr Mana sogar Ihren Gegnern zur Verfügung.

Steht ein Schloß erstmal in Brand, hilft keine Feuerwehr



Gemeine Taktiken: Wir warten ab, wer von den beiden den Kampf überlebt und holen uns dann das Mana.



magic carpet

Die rasante Berg- und Talfahrt von Magic Carpet ist noch am ehesten mit dem Hubschrauber-Actionsspiel «Comanche» zu vergleichen, welches aber keinesfalls einen solchen strategischen Tiefgang bietet. »Inferno« erreicht zwar nicht das Carpet-Niveau, ist aber für Spieler mit kleineren PCs die bessere Alternative. »Doom 2« bietet trotz Netzwerk-Modus nicht die Spieltiefe des fliegenden Teppichs und ganz abgeschlossen bleibt das wirre Cyberpunk-Geräse »Delta V« auf der Strecke.

MAGIC CARPET	92
Comanche	86
Doom 2 – Hell on Earth	83
Inferno	79
Delta V	46

