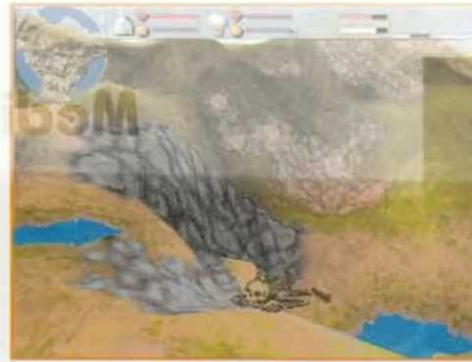




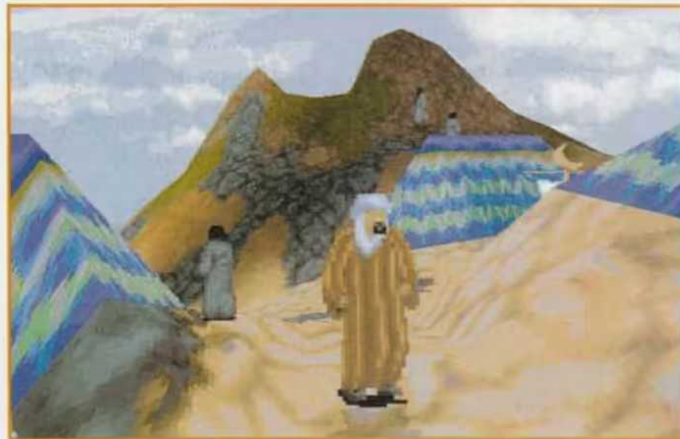
Keiner knüpft besser

# Magic Carpet



Bye, Bye:  
Einer unser  
Kontrahenten hat  
ins Gras gebissen  
– bestrahlen wir  
das Skelett, gehört  
uns sein Mana

**B**ullfrogs Designer lieben einfache Ideen. So ist auch das Grundprinzip des neusten Bullfrog-Programmes *Magic Carpet* denkbar einfach: Ihr flitzt – am besten per Maus – auf einem fliegenden Teppich durch 50 Levels, um dort für Ruhe und Ordnung zu sorgen und einen Planeten zu retten. Dies funktioniert nur, wenn Ihr eine bestimmte Menge Mana – eine Art magische Energie – gesammelt habt. Mana zu finden, ist ziemlich simpel: Die Energie liegt oftmals in Form goldener Kugeln lose herum oder taucht auf, wenn Ihr eines der Monster, die sich in den Levels tummeln, vernichtet habt oder eine bestimmte Aktion erledigt. Der Haken an der Sache: In der Rohform – als goldene Kugel also – ist das Zeug zu nichts



Der feine Unterschied: Im Tiefflug zischen wir über eine Nomadensiedlung und schauen uns die Leute an (SVGA)

nütze, und Ihr selbst könnt das Mana nicht sammeln sowie aufbewahren. Um es nun in eine verwertbare Variante zu wandeln, müssen die goldenen

Kugeln umgefärbt werden – dazu gibt es einen speziellen Zauberspruch, mit dem Ihr die Kugeln in Eurer Farbe "ein-färbt". Dies ist wichtig, da Ihr in

späteren Szenarien nicht allein auf Manajagd geht, sondern bis zu sieben Gegner dasselbe tun und ihrerseits die Kugeln mit ihrer jeweiligen Farbe markieren. Spielt Ihr alleine, werden die Magierkontrahenten vom Computer übernommen. Ist das entsprechende Equipment vorhanden, lassen sich acht Rechner per Netz verbinden, und Ihr tretet gegen menschliche Opponenten an.

Fremde Manabälle lassen sich wieder per Beschuß umwandeln – Euer Vorrat ist erst dann (halbwegs) sicher, wenn das Mana eingesammelt und verstaut ist. Das Sammeln der Manakugeln übernehmen Ballons – für jeden Magier gibt's wieder eine Farbe. Diese Ballons schweben automatisch zu den Manakugeln, die Ihr umgefärbt habt und saugen



Zauberzeit: Hier die Wirkung des Meteors...



...hier plätten wir eine Burg per Beben...



...oder lassen einen Krater entstehen



Meinen tiefsten Respekt an Peter Molineux und das komplette Bullfrog-Team. Wieder einmal haben es die pfiffigen Briten geschafft, aus einer innovativen Idee, gepaart mit technischer Brillanz, ein Spiel zu schaffen, das den Weg in eine hellere Spielezukunft weist. "Magic Carpet" ist weit mehr als eine Art *Populous* in 3D, wie man zuerst vermuten könnte. Dazu ist einfach zuviel Action gefordert. Die schlichte Aufgabe, Mana zu sammeln – am Anfang noch recht einfach – bekommt später

durch gewieft Computergegner oder menschliche Opponenten eine komplett neue Dimension. Besonders zu bemerken sind die Computerfeinde, die im Laufe des Spiels dazulernen und die eigenen Aktionen imitieren – ohne strategische Überlegungen kommt die eigene Figur beim Manahamstern ins Hintertreffen. Alleine hat der Spieler schon alle Hände voll zu tun und kann sich über mangelnde Abwechslung wahrlich nicht beklagen. Im Verbund mit bis zu sieben Kollegen schlägt "Magic Carpet" unseren bisherigen Netzfavoriten (indiziertes Spiel) um Längen. Das Sahnehäubchen auf diesem Software-Geniestreich sind die technischen Feinessen und Gimmiks. Die Grafik rauscht in einer atemberaubenden Geschwindigkeit über den Monitor – so müssen 3D-Spiele aussehen.



Destruktiv gehört zu unseren Lieblingswörtern: Via Feuerball fackeln wir die Wälder



Der ultimative Zauber: Der Vulkan sorgt für gepflegte Zerstörung und Panik

## Zauberzeit

24 Zaubersprüche sind in *Magic Carpet* vertreten. Nicht alle stehen von vornherein zur Verfügung, viele müssen erst durch das Aufpicken roter Vasen eingesammelt werden. Hier seht Ihr die komplette Spruchsammlung vereint. Wir erklären Euch die wichtigsten Zauberformeln, die man kennen sollte.

**1** Der Feuerball: Der schwächste Angriffszauber. Mit Feuerbällen könnt Ihr andere Spieler, die meisten Monster und Burgen attackieren. Obacht: Einige Gegner – vor allem die Monster – sind immun gegen diesen Zauber. Um ein kleines Wäldchen abzufackeln, reicht dieser allemal.

**2** Mein Mana: Wohl einer der wichtigsten Sprüche im ganzen Spiel. Mit diesem "färbt" Ihr die goldenen Manakugeln um. Nur umgefärbte Kugeln werden von Euren Ballons eingesammelt und zum eigenen Schloß transportiert. Wird auch benötigt, um Hütten zu konfiszieren.

**3** Bauboom: Nur wenn Ihr eine eigene Burg habt, könnt Ihr Mana sammeln lassen. Das heimliche Schloß läßt sich auf sieben Stufen ausrüsten: Am Anfang steht nur ein kleines Türmchen, später eine riesige Burg mit Wänden und Wachen.



**4** Lust auf Leben: Damit frisst Ihr Eure Lebensenergie wieder auf.

**5** Schildbürger: Schützt Euch beispielsweise vor Angriffen feindlicher Bogenschützen. Achtung: Dieser Zauber ist nur temporär.

**6** Antifeuerball: Mit diesem Spruch schützt Ihr Euch für eine kurze Zeit gegen fremde Feuerbälle.

**7** Der Mini-Blitz: ein etwas kräftigerer Kampfzauber. Hier schleudert Ihr Blitze. Einige Monstertypen lassen sich nur durch Blitze erledigen.

**8** Der Maxi-Blitz: eine stärkerer Variante des Mini-Blitzes. Eine Kugel wird abgeschossen, schwebt über dem Zielgebiet und schleudert eine ganze Menge Blitze gegen auftauchende Feinde.

**9** Das Loch: Ihr wollt eine Siedlung verschwinden lassen? Kein Problem mit dem Kraterzauber. Einmal ausgelöst, sackt der Boden um ein paar Meter ab und hinterläßt ein dickes Loch.

**10** Das Beben: einer der ultimativen Zaubersprüche. Hier wird eine Bodenspalte aufgerissen, die sich so-

lange weiterbewegt, bis sie auf das Meer trifft. Besonders gut, um einen Kontinent in zwei Hälften zu zerlegen.

**11** Der Vulkan: Unser Liebling – einmal ausgelöst, wächst aus dem Zielgebiet ein riesiger, feuerspeiender Vulkan. Die Lava sorgt zusätzlich für geflegte Feuersbrünste und Panik.

**12** Knochenkunst: Hiermit erschafft Ihr eine Armee von Skeletten, die alles angreifen, was sich in ihren Weg stellt – also auch Euch!

**13** Der Meteor: Genau das richtige, um großflächige Zerstörungen anzurichten, Bienenschwärme zu erledigen oder Skelettarmeen zu eliminieren.

**14** Gib Gumm! Ein gegnerischer Zauberer versucht immer zu flüchten und Ihr seid des Jagens müde? Mit dieser Formel "bindet" Ihr den anderen Spieler mit einem imaginären Gummiband an Euch fest und könnt diesen nun genüßlich mit Feuerbällen oder Blitzen beharken – Flucht ist zwecklos.

**15** Turboteppich: Diesen Spruch gibt's gleich zweimal – je nach Wahl flitzt Ihr schneller über die Landschaft. Besonders praktisch, um einem Angriff zu entgehen.

**16** Home sweet Home: Mit diesem Zauber teleportiert Ihr Euch sofort zum heimlichen Schloß zurück.

diese ein. Ist der Ballon voll oder kein Mana in Eurer Farbe mehr vorhanden, fliegt er zurück zum Sammelpunkt. Als Lagerraum dient ein Schloß (gleiches Farbprinzip – eine farbige Standarte markiert die jeweilige Burg). Jedoch seid Ihr am Anfang eines Szenarios noch 'schloßlos'. Erst mit einem Zauberspruch wird Eure Heimstatt errichtet. In einigen Levels habt Ihr diese Zauberformel bereits, in anderen Stufen muß der Spruch, neben vielem anderen, erst gefunden werden. Frische Zauberformeln – es gibt insgesamt 24 (siehe Kasten) – befinden sich in einer Art Amphoren, die in den Levels zu finden sind. Um Eurem Repertoire einen Spruch hinzuzufügen, fliegt Ihr einfach über diesen Krug.

Zurück zum Schloß: Habt Ihr den passenden Zauberspruch das erste Mal benutzt, gibt es nur einen einfachen Turm mit Eurer Fahne obendrauf. Der Turm kann nur eine bestimmte Menge Mana aufnehmen, und nur ein Ballon folgt Euren Manaspuren. Um die Burg zu vergrößern, müßt Ihr den Bauzauber wieder anwenden – insgesamt läßt sich das eigene Schloß so siebenmal aufrüsten. Später ziehen sich Wände um die Türme herum, und Wachen mit Pfeil und Bogen bevölkern die Zinnen, um eventuelle Angreifer (Monster oder feindliche Magier) abzuwimmeln und mehr Ballons (bis zu drei) fliegen für Euch los. Die Verteidigung der Burg ist notwendig, denn ein guter Weg, einen Mitspieler

oder einen Computergegner auf die Palme zu bringen, ist, seine Burg anzugreifen. Zwar läßt sich das Schloß nicht auf Dauer vernichten, aber wenn Ihr es schafft, das Gebäude um ein paar Stufen zu reduzieren, wird das nicht mehr gelagerte Mana freigesetzt, das Ihr nun beanspruchen könnt. Feindliche Magier lassen sich auch direkt angreifen. Vernichtet Ihr einen, bleibt ein Skelett übrig – beschießt Ihr dieses nun mit dem Färbezauber, geht alles Mana, das der Opponent eingesammelt hat, in Euren Besitz über. Ein Bildschirmtod ist jedoch nicht von Dauer – erwischt es einen Kollegen oder Euch, reicht ein Tastendruck, um wieder einzusteigen – mit reduziertem Manaufkommen versteht

sich. Eine weitere Gefahr droht von der Fauna: So bevölkern Monstergrüppchen wie Killerbienen, Drachen, Mörderraben und anderes Getier die *Magic Carpet*-Welten. Meistens hinterlassen diese – wenn Ihr es schafft, die Monster zu erledigen – wertvolles Mana. Zudem laufen auch noch "normale" Bewohner herum, die in Dörfern oder Städten leben. Die Dörfer könnt Ihr ebenfalls für Euch beanspruchen, wenn Ihr die Hütten mit dem "Färbe"-Spruch beschießt. Zu guter Letzt: Es gibt oftmals versteckte Mana-Lager oder Zaubersprüche, die Ihr erst entdecken müßt. So tauchen ab und an mal kleine silberne Kugeln oder Steinkreise auf, die als Schalter dienen – berührt Ihr einen solchen "Schalter", gibt's



Kein Witz: der kleinste mögliche Bildschirmausschnitt



3D dank Brille: Per Tastendruck schalten wir um



Das magische Auge in *Magic Carpet*: nur für Fans



Durchblick dank Übersicht: Auf der Karte findet Ihr Euch zurecht



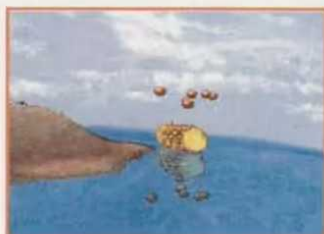
In VGA ist *Magic Carpet* auch auf normalen PCs spielbar



Feuer frei: Ein Gegner versucht unsere Burg anzugreifen



Vorher: Die Skelette formieren sich zum Angriff...



Nachher: Die Skelette verpuffen und lassen Mana liegen



Unser Ballon bei der Arbeit: Mana wird eingesammelt



Keine Flucht dank Gummiband: Der entkommt uns nicht

entweder eine Belohnung oder eine Falle wird ausgelöst (z.B. tauchen dann plötzlich jede Menge Monster auf!).

So zahlreich die spielerischen Elemente sind, so umfangreich sind die technischen Kniffe, die Bullfrog in das Spiel eingebaut hat. *Magic*

*Carpet* läuft nicht nur in der normalen VGA-Auflösung, sondern auch in SuperVGA. Normalerweise fliegt Ihr durch die 3D-Landschaft. Auf einer (abschaltbaren) Bildschirmleiste sind Statusanzeigen über Eure Energie, den Zustand von Burg und Ballons, der Mana-Level,

## Vogelkäfige & Küchenkunst

Klarer Fall: Peter Moulineux hatte nicht nur das Testmuster von *Magic Carpet* in der Tasche, als er unsere Redaktion besuchte, sondern auch den dringenden Wunsch, auf das Oktoberfest zu gehen. Zwischen bajuwarischen Bierseligen, wohlproportionierten Kellnerinnen und beschwipsten Touristen, plauderte Peter munter drauflos und verriet einige heitere Episoden aus seinem Leben. Solche Infos wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten. So ist beispielsweise Peter Moulineux' Haushälterin dafür berüchtigt, das schlechteste Essen im ganzen Landkreis zu kochen. Peter: "Die Kochkünste dieser Frau sind über die Grenzen meines Heimatortes hinaus berühmt. Bekannte kommen mich nur besuchen, um das mieseste

Essen in ganz Südengland zu kosten ..."

Ebenfalls interessant: Peters erste Firma ging pleite, weil er – statt sich ums aktuelle Tagesgeschäft zu kümmern – lieber das Rollenspiel *Wizardry 1* auf einem Apple II zockte. Peter dazu: "Ich war damals völlig von diesem Spiel besessen. Ich bin eines Tages sogar über 80 Meilen gefahren, um mir eine neue



Peter Moulineux hat Probleme mit der Haushälterin und liebt *Wizardry*

Programmdiskette zu kaufen, weil die alte hinüber war." Ein extrem gespaltenes Verhältnis hat Peter Moulineux hat zu dem 3D-Renderwahn, der die Spieleindustrie mittlerweile befallen hat. Hier ein Originalzitat: "Dieser Mist mit den 3D-Studio-Introsequenzen geht mir fürchterlich auf die Nerven – so ein Intro hat nichts mit der Qualität des Spiels zu tun, kostet aber einen Haufen Zeit, Manpower und Geld. Schau dir mal das Intro von *Magic Carpet* an: Da haben einige Leute fast genauso lange dran gesessen, wie an dem Spiel selbst. Ein Beispiel ist der Vogelkäfig, den man in einer Szene im Hintergrund kaum sieht: Der Grafiker hat zwei Tage gebraucht – und das Ding wird wahrscheinlich niemals jemandem auffallen."

## Productplacement

Schlummert ein Pentium in Eurem Rechnergehäuse, läutet ein Jingle die frohe Werbepotschaft ein: Das Intel Inside-Emblem taucht auf, und der Spieler wird darüber informiert, daß dank der Pentium-Power das Spiel für optimale Geschwindigkeit konfiguriert ist. Trotz Pentium-Werbung läßt sich *Magic Carpet* auch auf schwächeren Rechnern problemlos spielen: Bullfrogs Programmierer legten Wert darauf,

daß *Magic Carpet* beispielsweise auf 486ern mit 33 MHz in einer vernünftigen Geschwindigkeit läuft. Selbst auf 386ern mit 33 MHz funktioniert das Spiel.



Pentium-Werbung im Spiel

eine Minikarte sowie bis zu zwei aktive Zaubersprüche zu sehen. Per Knopfdruck wird eine größere Übersichtskarte angewählt. Hier sind auch alle eingesammelten Zauber zu sehen und können einer Maustaste zugewiesen werden. Je nach Rechenpower lassen sich verschiedene Details ein- oder ausschalten. Beispielsweise spiegeln sich Objekte im Wasser. Schatten lassen sich deshalb ebenso ausschalten wie der Himmel und die Reflexionen. Zusätzlich kann der Bildausschnitt verkleinert oder vergrößert werden. Als besonderer Gag dient die "F10"-Taste: In der *Magic Carpet*-Schachtel liegt nämlich eine 3D-Brille. Mit F-10 wird das normale Bild in ein 3D-brillentaugliches umgewandelt. Ein weiterer Druck auf diese Taste ruft eine Stereogramm-Version

auf. Ebenfalls dabei: ein zweistufiger "Wischereffekt". Hiermit läßt sich Geschwindigkeit "vortäuschen" – fliegt Ihr bei eingeschaltetem Effekt in eine Kurve, verwischen die Grafikumrisse leicht. Noch ein paar andere Feinheiten gefällig? In *Magic Carpet* gibt es Gezeiten. – Wer lange genug darauf achtet, kann sehen wie Ebbe und Flut sich abwechseln. Eine künstliche Sonne fehlt ebenso wenig, was sich bei der Schattenbewegung bemerkbar macht. Zum Schluß: Wer die 50 Levels durchgespielt hat, kann sich eigene basteln. Peter Moulineux verriet der *POWER PLAY*, daß sich Landkarten einscannen und in *Magic Carpet* weiterverwenden lassen. mh

## MS-DOS CD-ROM

Hersteller:

Bullfrog

Testmuster:

Bullfrog

Besonderheiten:

Netzwerksfunktion (8 Spieler)  
3D-Brille liegt bei

Zirka-Preis:

120 DM

Grafik: VGA, Super VGA  
Sound: Roland, GMidi  
Soundblaster (Pro)  
Speicher: 2 MByte  
Prozessor: 386er 33 MHz  
Min. Speicher: 4 MByte  
Steuerung:  
Tastatur; Maus

Grafik: 88 %  
Sound: 79 %

90%