

Hall of Fame

Magic Carpet

Was für ein Bomben-Teppich! 1994 kombiniert Peter Molyneux ein Actionspiel mit taktischen Elementen, Terraforming, einer Prise Populous und ganz viel Magie. Ach ja, in 3D ist das alles auch. Kurzum: Ich bin verzaubert. Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

So, jetzt ist es passiert. Nach all den Jahren. Mir ist schlecht, richtig schlecht. Von einem Spiel. Immer wieder habe ich sie belächelt, meine Freunde und Kollegen, die nach zwei Matches **Quake**, **Doom** oder **Battlefield** aufgeben mussten, weil ihnen übel wurde. »Sorry, Motion Sickness!«, haben sie dann gemurmelt. »Pah, Ausrede!«, habe ich gedacht. Sogar der id-Software-Gründer John Carmack hat mal zugegeben, dass die Spieler bei den langen Energietrampolin-Sprüngen in **Quake 3** ursprünglich automatisch einen Salto machen sollten – doch ihm wurde dabei selber so übel, dass das Purzelbaum-Feature ganz schnell wieder rausflog.

Dagegen ist der Grund für meine Motion Sickness fast schon peinlich. Denn mich erwischt es bei **Magic Carpet**, fast 20 Jahre nach seinem Erscheinen. Damals habe ich Bullfrogs Teppichklopfer stundenlang am Stück gespielt. Heute macht mich die Kombination aus Briefmarken-Auflösung (320 mal 200!), Highspeed-Flügen, rasantem Geschoss-Ausweichen und Wasserreflexio-

nen nach ein paar Minuten betüddelt in der Birne. Aber: Es ist mir völlig egal! Weil mich das Spiel nämlich auch nach zwei Jahrzehnten noch unglaublich fesselt. Denn schon damals hat Peter Molyneux mit seinen Ochsenfröschen genau meine Lieblingsgenres kombiniert: Action, Flugsimulation, Strategie, eingetütet in eine 3D-Welt voll fieser Fantasy-Viecher.

Technisch gesehen hätte ich mich vermutlich schon in **Magic Carpet** verguckt, wenn ich einfach nur darin rumfliegen und ballern könnte: Im Tiefflug rase ich über Sand- und Wasserwüsten, durch Oasen und Schluchten. Aus einem Arsenal mit 24 Zaubersprüchen kann ich zwei auf die Maustasten legen – etwa Feuerbälle oder einen dicken Meteoreinschlag. Und schon fühlt sich der fliegende Teppich wie eine fliegende Festung auf Speed an, wie die damals schwer angesagten Flugsimulationen und Flieger-Actionspiele – schließlich ist 1994 auch das Jahr von Origins **Pacific Strike** und Microproses **Fleet Defender**. Klar, der fliegende Teppich steuert sich auch ohne Handbuchstudium und bildschirmfüllende Cockpit-Anzeigen, einfach per Maus und Richtungstasten, mit dem Gamepad oder, viel cooler, per Joystick. Dabei ist der eigene Teppich nicht mal zu sehen, ich schwebe

Deswegen legendär

- ✦ einzigartiger Genre-Mix
- ✦ technisch top
- ✦ unzählige Taktiken
- ✦ rasanter Spielablauf

quasi wie im Beobachtungsmodus eines heutigen Multiplayer-Shooters einfach in der Ego-Ansicht über der Landschaft.

Doch das rasant-simple Rumfliegen und Feuerballballern bildet eben nur einen Teil des Gesamtpakets. Denn **Magic Carpet** ist auch verflixt taktisch. Um eine der 50 Spielwelten (sprich: Levels) zu knacken, muss ich genug Mana sammeln. Das liegt in Kugelform am Boden rum, und je größer die Kugel, desto mehr Mana enthält sie. Also einfach drüberfliegen, fertig? Von wegen! Erstens: Mana muss ich per Fesselballon aufsammeln lassen, der automatisch über die Karte fährt und die Kugeln aufsaugt. Zweitens: Ein Ballon sammelt nur diejenigen Kugeln, die ich vorher per Zauber weiß eingefärbt habe – herrenloses Mana hingegen ist golden und wird vom Ballon schnöde ignoriert. Drittens: Ein Ballon braucht eine Burg als Stützpunkt, um



Unser **Vulkan-Zauber** verformt nicht nur das Gelände – seine Lavabrocken zünden auch den Wald an.



Wettrennen ums Mana: Wir beharken den feindlichen Zauberer, während unsere **Bal-lons** die eingefärbten Kugeln aufsaugen.



Mana abzuladen – und in vielen Levels muss ich die erstmal herbeizaubern. Später kann ich die Burg sogar mehrfach vergrößern, dann fasst sie nicht nur mehr Ballons, sondern auch Bogenschützen, die Angreifer mit Pfeilen spicken. Viertens: Manabollen liegen nicht einfach rum und warten, bis ich mit dem Anpinsel-Zauber vorbeifliege. Nein, ich muss Gegner erlegen, die dann die begehrten Kugeln plumpsen lassen: Das Bestiarium besteht unter anderem aus einzeln harmlosen, im Schwarm aber schnell tödlichen Geiern und Riesenbienen, aus Greifen und **Dune**-artigen Würmern, bis hin zu Feuerdrachen und Felsen-schleuder-Trollen. Fünftens: Schon nach wenigen Levels gesellt sich der erste Magier-Konkurrent zu mir, er bringt gleich Burg und Ballon mit. Und jetzt wird's endgültig hektisch: Weil der böse Berufskollege ebenfalls Mana braucht, stürzen wir uns auf jede goldene Kugel, die wir einfärben können. Wir schießen uns gegenseitig vom Teppich, blitzen unsere Ballons vom Himmel (die dann ihre bisherige Beute fallen lassen), bombardieren todesmutig die feindliche Burg. **Magic Carpet** hat jetzt schon ungefähr so viel Leerlauf wie ein Amazon-Versandlager zwei Tage vor Weihnachten. Und dabei habe ich die Multiplayer-Matches mit acht (!) menschlichen Teppichreitern noch nicht mal erwähnt ...

Fliegende Festung auf Speed

Noch kniffliger wird das Ganze, weil beim Solo-Teppichfliegen nicht alle 24 Zauber sofort verfügbar sind, sondern erst nach und nach mit Levelfortschritt hinzukommen. Anfangs liegen die begehrten Zauberspruch-Amphoren noch gut erreichbar in Steinkreisen à la Stonehenge, später auch mal mitten in einem Monstergebiet, in das ich unvermittelt per Teleporter-Tor platze. Ab Welt 27 stoßen Hobbymagier fieserweise auf Mana-Vampire, die bereits gelernte Sprüche einfach aufsaugen. Und was das für Sprüche sind! Zu dem popeligen Anfänger-Feuerbällchen, mit dem ich schon bei der Abwehr eines einfachen Geier-Angriffs mehrere Schüsse brauche, gesellen sich später Meteoreinschläge, Feuerwände, Blitze und Schnellfeuerfeuerbälle. Ich kann meinen Teppich mit einem Vorwärts- und Rückwärtsturbo beschleunigen, mich unsichtbar machen, Mana in der Umgebung zu einer einzigen Riesenkugel formen, die mein Ballon mit einem Happs aufsaugt. Apropos formen: Am eindrucksvollsten sind Terraforming-Zauber. Feindburgen schimpfen zum Beispiel über meinen Vulkanausbruch, der das 3D-Gelände aufplustert, die Festung demoliert und dann feurige Brocken ausspuckt, die weite Schaden anrichten. Gegnermassen ziehe ich per Erdbeben-Hexerei buchstäblich den Boden unter den Füßen weg, der Qua-

ke-Zauber erzeugt einen riesigen Riss im Boden. Beide Sprüche gab's bei Peter Molyneux zwar schon fünf Jahre zuvor im Götter-Aufbauspiel **Populous**. Aber wie unfassbar viel imposanter sehen die 3D-Zauber jetzt im Vergleich zum isometrischen Pixelhaufen von 1989 aus! Teppich-Feuerbälle reißen sogar kleine Krater ins Gelände!

Ja, auch technisch ist **Magic Carpet** ein Meilenstein. Das Spiel unterstützt nicht nur die im Vorjahr auf der CeBit vorgestellten Pentium-Prozessoren, sondern auch 3D-Brillen. Leider hatte ich damals weder den Prozessor noch so eine ulkige Brille, musste also auf sagenhafte 640 mal 480 Pixel und die dritte Dimension verzichten. Meine Güte, sogar einen Virtual-Reality-Helm hätte ich mir zur besseren Teppich-Immersion über den Kopf stülpen können. Natürlich hatte damals kein Mensch so ein Ding, Molyneux unterstützt es trotzdem – weil er's kann! Aber auch ohne diesen neomodischen Firlefanz zieht mich **Magic Carpet** magisch an. Allein schon die Physik ist toll: Da kullern und hüpfen Manakugeln haufenweise bergab in Kühlen oder platschen ins Wasser, meine Feuerbälle lösen Waldbrände aus, die um sich greifen, oder erzeugen Fontänen im Wasser. Es gibt Reflexionen, Schatten, Verwisch-Effekte – also eigentlich alles, was mir damals schon eine übelste Motion Sickness hätte verpassen müssen. Aber da habe ich ja auch noch mehr Bier vertragen. Martin Deppel / GR



Magic Carpet Actionspiel

PUBLISHER Electronic Arts
ENTWICKLER Bullfrog Productions
QUELLE Download
SPRACHE Deutsch
MINIMUM 486er mit 4 MB RAM

SO LÄUFT'S Das Hauptprogramm gibt's unter anderem bei Goodoldgames.com zum Download (Magic Carpet Plus, enthält auch die Erweiterung Hidden Worlds). Das Spiel funktioniert mit dem Tool DOS-Box problemlos, Good Old Games liefert die korrekten Einstellungen gleich mit. Im optionalen Pentium-Modus (640 mal 480 Bildpunkte statt 320 mal 200) ruckelt es allerdings bis heute heftigst.

Fazit Spielerisch top, kommerziell Flop: Die Teppich-Simulation ist eines der meistunterschätzten Spiele der Geschichte.