

~ HANDBUCH ~

MAGIC CARPET™



Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiele Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiele eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.





INHALTSVERZEICHNIS

Bevor Sie spielen.....	4
System-Voraussetzungen.....	4
Magic Carpet laden.....	4
MapHack benutzen.....	5
Zusammenfassung der Tastaturkommandos.....	6
Die Geschichte der Magier-Kämpfe.....	7
Das Gleichgewicht wiederherstellen.....	7
Magic Carpet spielen.....	8
Im Zauberzimmer.....	8
Im Netzwerk spielen.....	9
Der Spiel-Bildschirm.....	10
Das allsehende Auge.....	10
Die Steine des Wissens.....	11
Den Teppich steuern.....	12
Mana sammeln.....	13
Leute.....	13
Zaubern.....	14
Überwältigte Magier.....	15
Den Level vollenden.....	15
Der Zauberbildschirm.....	16
Weltkarte.....	16
Das Netzwerk.....	16
Das Zauberspruch-Menü.....	16
Zauberspruch-Mana.....	19
Zaubersprüche zuweisen.....	19
Anhang I: Das Magic-Carpet-Bestiarium.....	19
Anhang II: Bemerkungen zu den einzelnen Inselwelten.....	21
Probleme mit dem Spiel.....	25
Credits.....	30

BEVOR SIE SPIELEN

SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN

(IBM PC ODER 100% KOMPATIBLE)



CD-ROM

ERFORDERLICH: MS-DOS 5 oder höher, 4 MByte RAM (ungefähr 3,600 KByte frei - sehen Sie nach unter *Eine Boot-Diskette für Magic Carpet erstellen*, um den benötigten Speicherplatz bereitzustellen), 486 CPU oder höher, VGA, 2 MByte freien Platz auf der Festplatte, Maus & 100% Microsoft-kompatibler Treiber.

EMPFOHLEN: 486/50 Mhz oder schneller, (optimiert für Pentium), 8 MByte RAM, Doublespeed CD-ROM-Laufwerk.

OPTIONAL: 8 MByte RAM und mehr werden benötigt für erweiterten Sound & erweiterte Grafik. Der Hi-Res-Modus benötigt Pentium 16 MByte RAM, VESA-kompatiblen Treiber, SVGA-Karte & -Monitor.

UNTERSTÜTZT: Sound Blaster und 100% kompatible, AWE32, Wave Blaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, Roland MT32, General MIDI. Joystick, Forte VFX-1 HMD, 3D-Stereo-Brille.

MEHR-SPIELER-MODUS: Für 2-8 Spieler über Netzwerk wird NETBIOS benötigt & 8 MByte RAM oder mehr. Leistungsstarke Systeme werden empfohlen.

TECHNISCHE EINSCHRÄNKUNGEN

Magic Carpet wurde für Maschinen mit hoch entwickelter Technik entworfen. Das bedeutet in diesem Fall Intel 486 (oder Äquivalent) und höher, mit 8 MByte Speicher. Magic Carpet läuft jedoch auch auf Maschinen mit 4 MByte oder sogar 3,6 MByte verfügbarem Speicher. Um dies zu ermöglichen, mußten wir hier jedoch leider auf die Darstellung des Himmels, der 3D-Effekte und einiger Soundeffekte wie das Pfeifen des Windes oder das Plätschern der Wellen verzichten.

Magic Carpet wurde für die Zukunft entwickelt. Der Hi-Res-Modus funktioniert nur auf sehr großen Maschinen, Sie benötigen dafür einen Pentium mit einer PCI-Videokarte und 16 MByte+ RAM.

MAGIC CARPET LADEN


1. Vergewissern Sie sich, daß die CD im CD-ROM-Laufwerk liegt.
2. Geben Sie D: ein, und drücken Sie **Enter**. (Wenn das Spiel nicht in das D:-Laufwerk gelegt wurde, geben Sie den entsprechenden Laufwerksbuchstaben ein.)
3. Geben Sie **CARPET**, ein und drücken Sie **Enter**.

Hinweis: Wenn Sie Magic Carpet für ein Netzwerk-Spiel laden, geben Sie am DOS-Prompt **CARPET -NETWORK** ein.

4. Der Sprachauswahl-Bildschirm erscheint. Der

Magic Carpet
4





ganze Bildschirmtext ist später in der Sprache zu lesen, die Sie hier einstellen. Heben Sie eine Option hervor, und klicken Sie mit der linken Maustaste; nun sehen Sie die Optionen für Sound und Steuerung.

5. 'Kein Sound' ist die voreingestellte Sound-Option. Wählen Sie zunächst die Einstellungen Ihrer Soundkarte für Musik und Sound-Effekte. Dann wählen Sie die I/O-Adresse (input/output) für Ihre Sound-Hardware, gefolgt von den Werten für IRQ und DMA (falls zutreffend). Benutzen Sie die Maus, um den Zeiger über eine Option zu bewegen, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste.

6. Bestätigen Sie die Einstellungen mit Ja oder Nein durch einen Linksklick.

7. Wählen Sie nun die Steuermethode genauso aus, wie Sie es mit den Sound-Einstellungen gemacht haben.

Hinweis: Wenn Sie den Joystick für die Steuerung auswählen, werden Sie automatisch aufgefordert, den Stick zu kalibrieren. Drücken Sie den Griff zuerst nach schräg nach links-oben und drücken Sie Feuer. Drücken Sie dann den Griff in die entgegengesetzte Richtung (unten-rechts), und drücken Sie nochmals auf Feuer. Jetzt bewegen Sie den Griff in die Mitte und drücken zum dritten Mal auf Feuer. Das Spiel wird nun geladen.

8. Nachdem Sie die Einstellungen für Ihre Soundkarte und die Steuerung bestätigt haben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Lesezeichen, um mit dem Spiel zu beginnen.

VFX 1 VIRTUAL HEADSET BENUTZEN

Falls Sie das VFX 1 als Steuermethode wählen, folgen Sie für seine Installation diesen Anweisungen:

1. Installieren Sie die VFX Diskette auf ihrer Festplatte.
2. Verbinden Sie den CYBERPUCK mit einer seriellen Schnittstelle und der Tastatur.
3. Schreiben Sie die Zeile SET VIPPORT=300 (300 ist die voreingestellte Adresse) in die AUTOEXEC.BAT.
4. Rufen Sie in Ihrem installierten VFX-Verzeichnis das Programm VFX1 auf und tragen Sie die Nummer der seriellen CYBERPUCK-Schnittstelle ein. Falls der Cyperpuck z.B. an COM 2 angeschlossen wurde, geben Sie **VFX1 -2 ein**.
5. Stellen Sie Ihren Monitor mit dem entsprechenden Programm auf 60 Hz ein.
6. Bevor Sie spielen, müssen Sie mit dem Zeraset-Programm des installierten VFX-Verzeichnisses das Headset kalibrieren.
7. Sobald alles wie vorgeschrieben installiert ist, setzen Sie das VFX-Headset auf. Um Ihren Teppich zu steuern, schauen Sie nach oben und unten und bewegen Ihren Kopf von links nach rechts. Benutzen Sie den Joystick, um vorwärts, rückwärts und seitwärts zu fliegen und Zaubersprüche abzufeuern.

Hinweis: Fast alles, was gerade beschrieben wurde, gehört zur Standardprozedur, wenn ein VFX eingerichtet wird.

MAPHACK BENUTZEN

Mit MapHack kann jede PBM-Datei (das ist eine komprimierte LBM-Datei) von Ihrem Computer



als Grundlage für eine Landkarte in einem Magic-Carpet-Level verwendet werden. Jede PBM-Datei mit 256 Farben ist verwendbar, sie wird automatisch auf die Größe von 256x256 Pixeln gebracht.

Benutzung von MapHack:

Im Verzeichnis Carpet CD geben Sie **MAPHACK** ein, gefolgt vom Namen der PBM-Datei. Drücken Sie dann **Enter** (denken Sie daran, den Pfad anzugeben).

Beispiel: **MAPHACK C:\CARPET.CD\EXAMPLE.LBM**

Wenn Sie Magic Carpet starten, wird dieses Bild als Landkarte des ersten Levels verwendet.

Magic Carpet wieder in den Originalzustand versetzen:

Wählen Sie Ihre Fesplatte an (C:) und gegen Sie folgendes ein: **DEL C:\CARPET.CD\SAVE\SCANNED.RMD**. Drücken Sie dann **Enter**. Die Spiel-Karte kehrt in den alten Zustand zurück, und die LBM-Datei wird entfernt.

ZUSAMMENFASSUNG DER TASTATURKOMMANDOS

Teppich VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS bewegen: Die Pfeiltasten AUFWÄRTS/ABWÄRTS drücken.

Teppich nach LINKS/RECHTS bewegen: Die Pfeiltasten LINKS/RECHTS drücken.

Zaubern: Die linke oder rechte Maustaste drücken.

Den links zugewiesenen Spruch auswählen: Auf der Tastatur die Zahlen 1-0 drücken.

Den rechts zugewiesenen Spruch auswählen: Control + die Zahlen 1-0 auf der Tastatur drücken.

Das Zauberspruch-Menü öffnen: **Enter** oder **beide** Maustasten gleichzeitig drücken.

Umschalten zwischen Normal- und Hi-Res-Modus: Drücken Sie **R** (nur bei Computern mit 16 Mbyte oder mehr).

Eigene Burg zerstören: Drücken Sie **Shift-L**.

Zurück zum Hauptmenü: Drücken Sie **Esc**.

Zurück zu DOS: Drücken Sie **Shift-Q**

Aktuelles Level neu starten: Drücken Sie **Shift-R**.

Spielpause: Drücken Sie **P**.

F1: Sound-Effekte AN/AUS

F2: Musik AN/AUS

F3: Spiel beschleunigen

F4: Weichzeichner AN/AUS

F5: Spiegelungen AN/AUS

F6: Himmel AN/AUS (nur 8 Mbyte oder mehr)


F7: Schatten AN/AUS

F8: Icons AN/AUS



Magic Carpet





F9: Tempo-Effekte AN/AUS (nur 8 Mbyte oder mehr)

F10: Umschalten zwischen 3D-, Stereogramm- und Normal-Modi. Drücken Sie einmal, um in den rot-blauen 3D-Modus zu gelangen (Brille wird mitgeliefert); drücken Sie nochmals für den Stereogramm-Modus; drücken Sie ein drittes Mal, um zur normalen Darstellungsweise zurückzukehren (nur 8 MByte+).

DIE GESCHICHTE DER MAGIER-KÄMPFE

Zwischen den Deckeln dieses ledergebundenen Bandes, bedeckt mit dem Staub vergangener Zeiten, verbirgt sich die Geschichte der Magier-Kämpfe. Dem großen Historiker Molenubar, der diese vielen Fragmente aus Mythos und Legende sammelte, ist es zu verdanken, daß die Geschichte der Nachwelt in diesem gewichtigen Band erhalten blieb. Die Arbeit eines ganzen Lebens steckt in diesen Seiten. Molenubar arbeitete Tag und Nacht daran, um das Werk mit Tintenfischsud auf Papyrus zu vollenden. Aber die Alten Götter neideten ihm die Unsterblichkeit, die das vollendete Werk Molenubar schenken würde, und sie nahmen ihn zu sich, bevor er die Geschichte beenden konnte.

So blieb die Geschichte der Magier-Kämpfe 5000 Jahre lang unvollendet, und niemand weiß, was zum Ende hin geschah. Nur soviel ist von den historischen Begebenheiten bekannt:

Als die Alten Götter die Welt erschufen, beschenkten sie alle lebenden Dinge mit einer mächtigen Energie - Mana. Es dauerte lange, bis den Menschen die Existenz des Mana bewußt wurde. Einige von ihnen, die geschickt genug waren, diese Energie zu zähmen, entwickelten sich damit zu mächtigen Zauberern. Es war ein Zeitalter der Magie. Zauberer beeindruckten die Bevölkerung mit ihren Taten und arbeiteten rastlos daran, immer mehr des kostbaren Mana zu erlangen. Die gesunde Konkurrenz verwandelte sich jedoch bald in bittere Rivalität, und die mächtigsten dieser Hexenmeister erlernten die Schwarzen Künste, um ihre Konkurrenten zu überwältigen. Und dann wurde die Welt durch das Ungeschick eines einzigen Magiers aus ihren Angeln gehoben ...

Von dem Zauberlehrling, der damit betraut wurde, die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen, erzählt uns Molenubar leider nichts. Es ist nur bekannt, daß dieser Nachwuchsmagier ein unerreichter Meister auf dem Fliegenden Teppich war. Nun ist es an Ihnen, die Geschichte zu vollenden, die Macht der Zauberer in sich zu vereinen und mit dem magischen Teppich zu Ruhm und Ehre zu fliegen.

DAS GLEICHGEWICHT WIEDERHERSTELLEN

Ihre Aufgabe ist es, in 50 durcheinandergewirbelten Inselreichen das Gleichgewicht wieder herzustellen. Sammeln Sie das Mana ein, egal, ob es frei herumliegt, in einer schrecklichen dämonischen Bestie verborgen oder im Besitz eines bösen rivalisierenden Zauberers ist. Haben Sie das Mana in Besitz genommen, wird es durch einen Heißluftballon in Ihr heimatliches Schloß gebracht.

Die Aufgabe ist gefährlich, denn nicht nur in den Lüften lauert das Böse. Vögel und Tiere



unterliegen dem schwarzen Zauber und greifen Sie von allen Seiten an. Ihr Schloß ist Angriffsziel für alle, die Ihr Mana für ihre eigenen düsteren Zwecke einsetzen wollen. Verlieren Sie die Macht darüber, werden Sie bald in den tiefen blauen Gewässern, die jede Inselwelt umgeben, ein schreckliches Ende finden. Glücklicherweise sind in jeder Welt Zaubersprüche verborgen, die Ihnen helfen werden. Es ist für Sie lebensnotwendig, daß Sie diese Sprüche finden und sinnvoll einsetzen. Lassen Sie Vorsicht walten, fliegen Sie umsichtig, und vertreiben Sie für immer das Böse von der Welt.



MAGIC CARPET SPIELEN

Falls Sie zu den Glücklichen gehören, die Magic Carpet mit einem Pentium™-Prozessor spielen, sagt Ihnen ein spezieller Bildschirm, daß das Spiel für optimale Leistung konfiguriert wird. Drücken Sie die Leertaste, um in den Titel-Bildschirm zu gelangen.

Im Bild mit dem Bullfrog-Logo drücken Sie die Leertaste, und die Stimme von Molenubar kommt zu Ihnen durch die Zeiten, um Ihnen die Geschichte der Magier-Kämpfe zu erzählen.

Die Intro können Sie jederzeit verlassen, indem Sie einfach die Leertaste drücken; der Titel-Bildschirm von Magic Carpet erscheint. Wenn Sie Magic Carpet allerdings zum ersten Mal spielen, können Sie die Intro nicht überspringen. Drücken Sie nochmals die Leertaste, und schon befinden Sie sich im Zauberzimmer. (s. *Im Zauberzimmer*).

IM ZAUBERZIMMER

WEITERSPIELEN

NEUES SPIEL
STARTEN

NAMEN EINGEBEN



SPIEL LADEN

SPIEL SPEICHERN

NETZWERK-SPIEL

ZURÜCK ZU DOS

Hier finden Sie Bücher voller Weisheit und mystische Dinge, die Ihnen das Tor zur Welt von Magic Carpet öffnen. Um einen magischen Gegenstand hervorzuheben, bewegen Sie den Zeiger mit der Maus auf das gewünschte Objekt. Benutzer von Joysticks bestätigen ihre Wahl durch Drücken von **ENTER**.





NEUES SPIEL STARTEN

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die rotierende Kugel, und sofort werden Sie in die Welt von Magic Carpet transportiert. Ihr Teppich wartet dort bereits auf Sie.

WEITERSPIELEN

Nachdem Sie eine Welt wieder ins Gleichgewicht gebracht haben, kehren Sie ins Zauberzimmer zurück, wo ein Stundenglas auf der Fensterbank die ablaufende Zeit anzeigt. Mit einem Linksklick auf das Stundenglas nehmen Sie den Kampf wieder auf.

NAMEN EINGEBEN

Klicken Sie links auf das Portrait, um Ihren Namen in die Schriftrolle einzutragen. Benutzen Sie die RECHTS/LINKS-Pfeiltasten, um die Charaktere hervorzuheben, und drücken Sie DELETE, um sie zu löschen. Tippen Sie mit der Tastatur Ihren Namen ein, und drücken Sie ENTER, wenn Sie damit fertig sind.

Ein zweite Schriftrolle öffnet sich, in die Sie Ihr 'Rufzeichen' auf dieselbe Weise eintragen wie zuvor Ihren Namen.

ZURÜCK ZU DOS

Der Goldbarren führt Sie hinaus aus Magic Carpet und zurück zur realen Welt. Mit einem Linksklick öffnen Sie die Schriftrolle; bestätigen Sie dann Ihre Wahl mit einem Linksklick auf das Häkchen. Möchten Sie das Spiel doch nicht verlassen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das X.

SPIEL LADEN

Die sechs übereinandergestapelten Bände enthalten die Geschichte Ihrer verschiedenen Abenteuer. Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das 'Spiel laden'-Icon, um den gewünschten Band benutzen zu können. Wählen Sie mit einem Linksklick eines der sechs Bücher an, und bestätigen Sie Ihre Entscheidung (Ja/Nein) durch einen Klick auf das Häkchen oder das X-Icon in der Schriftrolle.

SPIEL SPEICHERN

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das 'Spiel speichern'-Icon. Wählen Sie nun mit einem Linksklick den Band aus, in dem Ihre Abenteuer verewigt werden sollen. Leere Bücher werden durch zwei Gedankenstriche angezeigt. Hat sich die Rolle dann geöffnet, können Sie einen neuen Namen eintippen und mit **Enter** abschließen. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Linksklick auf das Häkchen.

Hinweis: Wenn Sie in ein bereits beschriebenes Buch speichern, müssen Sie zuerst mit der linken Maustaste auf den bestehenden Namen klicken, bevor Sie den Namen des neuen Spiels eingeben.

NETZWERK-SPIEL

In einem Netzwerk-Spiel benötigen alle Teilnehmer ein eigenes Exemplar von Magic Carpet und wählen unabhängig voneinander die Netzwerk-Option auf ihrem eigenen PC an. Das Netz sollte NETBIOS© unterstützen, das geladen werden muß, bevor Sie das Spiel starten. Jeder Spieler muß



alle benötigten Netzwerktreiber laden und braucht 520 KB freien Hauptspeicher, um eine Netz-Partie zu spielen. Benutzer von MS-DOS 5 können möglicherweise nur mit Hilfe eines Speicher-Managers wie QEMM genügend Hauptspeicher freistellen. Zum Laden geben Sie **NETBIOS** in dem Verzeichnis ein, in dem sich das Utility befindet (Festplatte, Netzwerk usw.). Weiterführende Informationen, wie Ihr System für Netzwerk-Spiel konfiguriert werden muß, finden Sie in Ihrer Dokumentation für NETBIOS© oder den Netzwerk-Manager. Sie starten ein Spiel im Netzwerk-Modus, indem Sie **CARPET-NETWORK** eingeben.



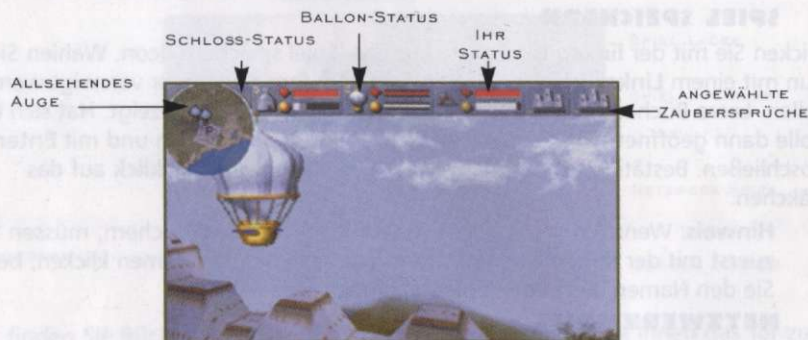
Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf das Netzwerk-Icon, und der Zauberer wendet sich seinem Buch mit rivalisierenden Magiern zu. Hier können Sie die Anzahl der Magic-Carpet-Mitspieler auswählen, gegen die Sie in den Kampf ziehen möchten. Bis zu acht Spieler können Sie aktivieren, indem Sie mit der **linken** Maustaste auf die leeren Magier-Icons klicken. Wählen Sie nun mit einem **Linksklick** auf die rechte Buchseite die Welt für Ihren Wettkampf aus. Klicken Sie auf den Pfeil, um abwärts zu scrollen und zu den höheren Levels zu gelangen.

Hinweis: Bei Netzwerk-Partien werden einzelne Welten (Levels) angewählt, anstatt der Geschichte von Magic Carpet zu folgen, und die Welten in ihrer logischen Reihenfolge zu spielen.

Möchten Sie mehr als ein Netzwerk-Spiel im selben Netz spielen, klicken Sie auf Teppich 0. Nun können Sie den gewünschten Level aussuchen.

Sie möchten anderen Teilnehmern in einem Netzwerk-Spiel Nachrichten schicken? Kein Problem. Drücken Sie **I**, und ein roter Cursor erscheint auf dem Spiel-Bildschirm. Tippen Sie mit der Tastatur eine Nachricht, und drücken Sie **Enter**, um sie abzuschicken.

DER SPIEL-BILDSCHIRM



Wenn Sie das Zauberzimmer verlassen, erscheint die nächste Welt. Ihre Aufgabe ist es, in jeder Welt das Gleichgewicht wieder herzustellen. Dies kann nur geschehen, indem Sie Mana in Besitz nehmen und in Ihrer Heimatburg sammeln.



Magic
Carpet
10

DAS ALLESEHENDE AUGE



Mit diesem Auge sehen Sie alles, was in der Magic-Carpet-Welt passiert. Ihr Teppich, und damit Sie, ist das Zentrum dieses Auges, wo Ihre Position mit einem Kreuz markiert ist. Andere Objekte sind mit den unten angeführten Farben gekennzeichnet, so daß Sie sehr schnell feststellen können, wo Gefahren lauern, und wo Mana eingesammelt werden kann:

Freies Mana – goldene Punkte

Ihr Mana – weiße Punkte

Feindliches Mana – feindliche Farbe

Zaubersprüche – rote Punkte

Leute – blaue Punkte

Monster – schwarze Punkte

Ihr Schloß – weiße Fahne

Feindliches Schloß – Fahne mit feindlicher Farbe

Die gepunktete Linie markiert die Route von Ihrer gegenwärtigen Position zurück zum Schloß.

Heißluftballons sammeln Mana ein (s. *Mana*) und werden auf dem Auge durch Ballon-Icons markiert. Ihre Ballons sind weiß, und feindliche Ballons werden mit denselben Farben markiert wie das feindliche Mana.

Teleporter sind Fenster zu anderen Teilen der aktuellen Welt; sie werden im allsehenden Auge als lila Punkte markiert. Fliegen Sie einfach durch einen solchen Teleporter, und Sie werden umgehend an einen neuen Ort transportiert.

DIE STEINE DES WISSENS



Am oberen Rand des Spiel-Bildschirms finden Sie drei Steine des Wissens, die mit mystischen Runen markiert sind und damit Ihren Status zeigen. Die weißen Markierungen an den Mana-Leisten der Burg- und Magiersteine zeigen, wie hoch Ihre Mana-Kraft sein muß, um das Gleichgewicht der Welt wieder herzustellen. Alle drei Steine blinken rot, wenn Ihr Mana in Gefahr ist:

Der Stein des Magiers

Dieser Stein zeigt Ihren Status an. Die rote Leiste repräsentiert Ihre Gesundheit, die weiße Leiste darunter Ihr Mana. Die weiße Linie auf der Mana-Leiste zeigt, wieviel Mana-Kraft Sie benötigen, um das Gleichgewicht der Welt wieder herzustellen.

Der Burgstein

Die rote Gesundheitsleiste zeigt Ihnen, ob Ihre Burg gefährdet ist. Auf der Mana-Leiste zeigt der graue Bereich, wieviel Mana Ihre Burg maximal lagern kann, und der weiße Bereich, wieviel davon bereits belegt ist.

Der Ballonstein

Verlieren Sie nie den Zustand Ihres Ballons aus dem Auge. Falls der Ballon platzt, ist alles Mana verloren, das er an Bord hat; vom Schloß steigt dann sofort ein weiterer Ballon auf. Die dünne weiße Linie in der Mana-Leiste zeigt an, wieviel kostbares Mana Ihr Ballon gerade transportiert.

Hinweis: Die Burg- und Ballonsteine (ich weiß, daß dies ziemlich offensichtlich ist, aber ich weise trotzdem darauf hin) bleiben leer, bis Sie den Burgbauzauber aktivieren (s. *Zaubersprüche*).

Die Zauberspruchsteine

Diese beiden kleineren Steine zeigen die beiden aktuell angewählten Zaubersprüche an. Die Mana-Leiste zeigt, ob Sie die Power besitzen, diese Sprüche zu aktivieren, und wie oft Sie dies tun können (s. *Zaubersprüche*).

DEN TEPPICH STEUERN



Damit Sie lange überleben, ist es absolut notwendig, daß Sie Ihren phantastischen Teppich mit schlafwandlerischer Sicherheit beherrschen. Sie steuern den Teppich mit einer Kombination aus Tastendruck und Mausbewegung.

Die Maus steuert Höhe und Ausrichtung Ihres magischen Fluggeräts; bewegen Sie die Maus nach vorne, gehen Sie in Sinkflug über, bewegen Sie die Maus nach hinten, eilen Sie aufwärts der Sonne entgegen.

Geschwindigkeit und Richtung werden mit den Pfeiltasten der Tastatur gesteuert. Drücken Sie den Aufwärtspfeil, um vorwärtszufliegen; wiederholtes Drücken erhöht die Geschwindigkeit. Drücken Sie den Abwärtspfeil,



legen Sie quasi den Rückwärtsgang ein; durch mehrmaliges Drücken bewegen Sie sich noch schneller aus einer Gefahrenzone weg.

Wenn Sie mit dem Joystick spielen, steuern Sie Geschwindigkeit und seitliche Bewegung mit den Pfeiltasten, während der Joystick Höhe und Ausrichtung steuert. Benutzen Sie die LINKS/RECHTS-Tasten, um anfliegenden Zaubersprüchen aus dem Wege zu gehen, indem Sie den Teppich schnell zu den Seiten wegbewegen.

Hinweis: Glücklicherweise ist ein Absturz unmöglich, ganz egal wie sehr Sie es darauf anlegen, oder wie schlecht Sie fliegen.

MANA SAMMELN



MANA-KUGELN

In jeder Welt gibt es eine bestimmte Menge an Mana, die genau wie die diversen Zaubersprüche versteckt ist. Ihre Gegner benutzen es dazu, Leute, Tiere und dämonische Kreaturen zu verhexten. Werden solche Angreifer zerstört, bleibt ihr Mana übrig, das Sie nun für sich beanspruchen können. Mana selbst kann nicht zerstört werden, versuchen Sie es am besten gar nicht erst.

Mana existiert in drei Zuständen: Ihr eigenes Mana (weiß), feindliches Mana (feindliche Farbe) und neutrales Mana (golden).

Den Zustand des Mana ändern Sie, indem Sie einen Besitz-Zauberspruch losschicken (s. *Zaubersprüche*). Mana erhöht Ihre Kraft, sobald Sie es markiert haben. Allerdings wird es erst dann zu der Mana-Menge gezählt, die zur Vervollständigung eines Levels benötigt wird, wenn es im Schloß angekommen ist.

LEUTE



Wenn Sie ein Haus oder ein Zelt besitzen, steht das Mana des Besitzers zu Ihrer Verfügung (obwohl Sie es nicht in Ihr Schloß transportieren können). Es gibt drei Arten von Leuten in den Siedlungen: Städter, Händler und

Handwerker. Die Städter bleiben, wo sie sind, die Handwerker bauen neue Unterkünfte für die wachsende Bevölkerung, während die Händler von Ort zu Ort ziehen und ihre Waren verkaufen. Sobald eine Stadt eine gewisse Größe erreicht hat, stellt sie zum Schutz eine eigene Armee aus Bogenschützen auf. Falls diese Stadt in Ihrem Besitz ist, werden Sie von den Einwohnern nach Kräften unterstützt.

Diese potentielle Hilfe sollten Sie allerdings nicht dadurch ruinieren, indem Sie auf wehrlose Stadtbewohner feuern. Die Bewohner werden dann verständlicherweise Sie angreifen, was Mana verbraucht, statt Ihre Zauberkraft zu stärken. Es mag zwar verlockend erscheinen, einfach so zum Spaß mal ein paar Zaubersprüche abzufeuern, dieser Versuchung sollten Sie jedoch wirklich nicht nachgeben – es würde Sie teuer zu stehen kommen.



ZAUBERN



Da es Sie fast Ihre ganze Kraft gekostet hat, Ihren Teppich zu starten, steht Ihnen zu Beginn des Spiels kein einziger Zauberspruch zur Verfügung. Zum Glück können Sie in jeder Welt diverse Sprüche einsammeln. Normalerweise findet man Zaubersprüche in der Mitte eines Steinkreises; so ein Spruch zeigt sich jedoch erst dann, wenn Sie daran vorbeigeflogen sind und so die Unsichtbarkeitssphäre aufgebrochen haben, die den Spruch verbirgt.

Hinweis: Zusammen mit dem Zauberspruch ist oft auch ein Mana-Schatz versteckt, häufig bewacht allerdings von einem bösen Dämon – immer hübsch vorsichtig, heißt hier die Devise, und halten Sie sich den Rücken frei.



Zaubersprüche befinden sich im Inneren von Urnen und erscheinen erst dann, wenn die Unsichtbarkeitssphären zerstört wurden. Fliegen Sie einfach auf den Zauberspruch drauf, schon erscheint der neue Spruch in Ihrem Inventory. Zaubersprüche in blauen Urnen haben eine besondere Funktion. Sie können nur im aktuellen Level benutzt werden, eine Mitnahme in die nächste Welt ist nicht möglich. Zur Aktivierung müssen Sie dafür nicht auf Mana im Schloß zurückgreifen, sondern können Ihr eigenes Mana benutzen. Zaubersprüche aktivieren Sie mit der rechten und der linken Maustaste. Sie können jeder Maustaste einen Spruch aus Ihrem Inventory zuweisen, für schnellen Zugriff die Sprüche aber auch auf die Zahlen-Tasten der Tastatur legen (s. *Zaubersprüche zuweisen*).

Hinweis: Die Wirkung einiger Sprüche hält nur eine gewisse Zeit vor, dann muß ein solcher Spruch neu gezaubert werden.

Magic Carpet
14



ÜBERWÄLTIGTE MAGIER

Wenn Sie unglücklicherweise überwältigt werden, bevor Sie eine Welt wieder ins Gleichgewicht gebracht haben, können Sie diese Welt erneut spielen (und haben dann hoffentlich mehr Erfolg). Mit einem Druck auf die Leertaste kehren Sie ins Zauberzimmer zurück; klicken Sie dort auf das Icon für 'Spiel fortsetzen'. Da jedoch das im Schloß gehortete Mana Ihre persönliche Energie wieder herstellt, sobald Ihr Gesundheitszustand zu schlecht wird, sollten Sie sich im Notfall einfach schleunigst in Sicherheit bringen, damit Sie erfrischt in diesem Level weiterspielen können.

Falls Sie einen rivalisierenden Magier in die ewigen Zaubergründe schicken, können Sie einen Besitz-Zauber auf dessen irdische Überreste abfeuern. Sein ganzes Mana gehört dann Ihnen.

VOLLENDUNG DES LEVELS



Wenn Sie Ihren Auftrag erfüllt haben und eine Welt wieder im Gleichgewicht ist, erscheint auf dem Bildschirm die Nachricht 'Welt wieder hergestellt'. Drücken Sie die Leertaste, um diese Welt zu verlassen. Sie finden sich moch der Zwischenanimation (ohne Untertitel) im Erfolgs-Bildschirm wieder. Natürlich können Sie auch noch weiter Mana und Zaubersprüche sammeln, die Sie vielleicht übersehen hatten. Wenn Sie die nächste Welt beginnen, stehen Ihnen alle Zauber, die Sie bis dahin gefunden haben, weiterhin zur Verfügung.

1. Zazzi-Fran	
Creatures Killed	29%
Accuracy	25%
Spells Found	28%
Mana	20%
Overall Performance	59%
Time Taken	1h 8m 20s

Im Erfolgs-Bildschirm sehen Sie den Namen und die Nummer der Welt . Außerdem wird Ihre Leistung in Prozentangaben für folgende Kategorien gewertet: zerstörte Kreaturen, Genauigkeit, gefundene Zaubersprüche, Mana und allgemeine Leistung.

Wen Sie sich daran sattgesehen haben, drücken Sie die **Leertaste** und kehren zum Zauberzimmer zurück.

DER ZAUBERBILDSCHIRM



Hier können Sie sich eine Welt im Ganzen ansehen, aber auch Zaubersprüche den Maustasten und der Tastatur zuweisen.

Sie kommen in den Zauberbildschirm, indem Sie entweder beide Maustasten gleichzeitig oder die ENTER-Taste drücken.

WELTKARTE

Im Gegensatz zu dem kleinen Ausschnitt, den das allsehende Auge zeigt, bekommen Sie auf dieser Karte einen Überblick über die ganze Welt, in der Sie sich gerade befinden. Ihre Position wird wieder als Kreuz in der Mitte der Karte angezeigt, und die Farbcodierung entspricht dem System, das Sie bereits vom allsehenden Auge her kennen.

DIE NETZWERK-MATRIX



Bewegen Sie in einem Netzwerk-Spiel den Zeiger vom unteren Rand des Zauberspruch-Menüs weg, sehen Sie die Netzwerk-Matrix. In ihr finden Sie die Namen aller im Netz befindlichen Mitspieler, die in dieser Welt spielen, und eine Zahl, die anzeigt, wie oft ein Spieler seine(n) Gegner bereits besiegt hat. Jeder Spieler hat auch eine Wertung für seine Mana-Kraft. Falls dieser Wert über Ihrem eigenen liegt, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß Sie bei einem Zusammenstoß den kürzeren ziehen – halten Sie Ihren Teppich besser von ihm fern!

DAS ZAUBERSPRUCH-MENU

Für jeden der 24 Zaubersprüche, die Sie in Magic Carpet finden können, gibt es ein Feld. Ein aktivierter Zauber bewegt sich automatisch auf das nächste aggressive Ziel zu, so daß es nicht darum geht, gut zu zielen, sondern den richtigen Spruch für die jeweilige Situation zu wählen.

Dies sind die 24 Zaubersprüche:



Feuerball - Jagen Sie Ihren Gegnern einen heißen Feuerball entgegen.

Besitz - Übernehmen Sie die Kontrolle über ein Gebäude oder Mana.

Schloßbau - Bauen Sie mit diesem Spruch eine Festung, um Ihr Mana zu schützen. Wenn der Spruch aktiviert wurde, erhebt sich ein Heißluftballon in die Lüfte, der Ihr Mana einsammelt. Werden zusätzliche Schloßbau-Sprüche an derselben Stelle aktiviert, vergrößert sich das Schloß, und es stehen mehr Ballons zu Ihrer Verfügung.

Hinweis: Sie können auf jeder Welt nur dann ein zweites Schloß bauen, wenn Ihr erstes völlig zerstört wurde. Falls Sie Ihr Schloß an einer Stelle gebaut haben, wo Sie es nicht erweitern können (z.B. an einem Felsabhang), zerstören Sie es selbst, indem Sie **Shift-L** drücken. Wiederholen Sie dann den Schloßbauzauber an einer besseren Stelle.

Beschleunigung (vorwärts) - Bringen Sie sich mit halsbrecherischem Tempo in Sicherheit. Halten Sie die Maustaste gedrückt, um maximale Geschwindigkeit zu erreichen. Ein Druck auf die **Abwärts**-Pfeiltaste hebt den Zauber wieder auf.

Heilung - Falls Ihnen genügend Mana zur Verfügung steht, wird damit Ihre Gesundheitsleiste wieder bis zum Maximum aufgefüllt, wann immer sie durch einen feindlichen Angriff geleert wurde.

Schild - Nimmt drei Viertel der Energie eines Zauberspruchs auf, der Ihnen von Ihrer Nemesis entgegengeschleudert wird.

Feuerballsalve - Dagegen sieht der einfache Feuerball-Spruch echt alt aus. Feuern Sie viele Feuerbälle in schneller Folge ab, durchschlagender Erfolg ist Ihnen sicher.

Beschleunigung (rückwärts) - Ziehen Sie sich in atemberaubenden Tempo (weise) zurück.

Superblick - Verleiht dem allsehenden Auge mehr Kraft, um die Position aller anderen Spieler zu zeigen.

Mana-Magnet - Vereinigt alles Mana der direkten Umgebung in einer einzigen großen Kugel und erleichtert dadurch Ihrem Ballon das Einsammeln.

Blitz - Dieser Zauber elektrisiert, Energieblitze schießen von Ihren Fingern. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und Sie verschleudern einen ununterbrochenen Strom von Blitzen, der sich unausweichlich an ein Ziel hängt und Shishkebab daraus macht.

Meteor - Rufen Sie mächtige Felsen herbei und schleudern Sie sie auf Gegner, die so unvorsichtig waren, Ihnen in den Weg zu kommen.

Unsichtbarkeit - Hüllt Sie für eine gewisse Zeit in einen Mantel aus Unsichtbarkeit. Sobald Sie jedoch einen weiteren Zauber aktivieren, werden Sie für Spieler und Monster sichtbar.

Abprall - Läßt ankommende Zauber so abprallen, daß sie dahin zurückkehren, wo sie hergekommen waren. Ihnen selbst geschieht nichts, aber Ihr Gegner setzt sich damit möglicherweise selbst außer Gefecht.

Mana-Klau - Erleichtern Sie böse Zauberer mit diesem Spruch um ihr hart erarbeitetes Mana.

Duell - Verbindet Spieler mit einem fast unzerstörbaren Band. Haben Sie einen Gegner im Visier, aktivieren Sie diesen Spruch, und er kann Ihnen nur noch durch einen Beschleunigungs-Zauber entkommen.

Feuerwand - Muß ich das wirklich noch erklären? Zaubern Sie eine undurchdringliche Feuerwand herbei, um Ihre Gegner zu verwirren.

Teleport - Dieser Spruch versetzt Sie umgehend in Ihr Schloß. Sehr praktisch zur Verteidigung oder zum Auftanken von Mana-Kraft. Aktivieren Sie den Spruch ein zweites Mal, werden Sie wieder an den Ausgangspunkt zurückversetzt.

Krater - Nicht so effektiv wie Erdbeben, aber mit diesem Spruch zaubern Sie einen großen Krater in die Landschaft.

Knochenarmee - Stellen Sie damit eine Armee rotgewandeter Skelette auf die Beine, um rivalisierende Zauberer, deren Burgen und Ballons anzugreifen.

Erdbeben - Aktivieren Sie diesen Spruch, um Land-Monster zu verwirren, indem sich ein riesiger Abgrund unter deren Füßen öffnet. Auf Wasser angewendet wäre dieser Zauber allerdings vergeudete Energie.

Gewittersturm - Entfesseln Sie einen Sturm von weißglühender Elektrizität, der in alle Richtungen tobt und alles in seiner Reichweite zerstört.

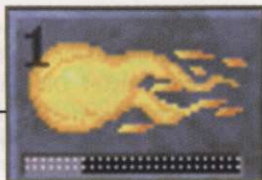
Vulkan - Mit einer gigantischen Eruption schießt glühende flüssige Lava aus den Tiefen der Erde und zerstört alles, was in ihrer Nähe ist. Ein zusätzlicher Vorteil dieses Zaubers sind die in gewissen Abständen immer wieder auftretenden folgenden Ausbrüche, die weiteren Schaden anrichten.

Inferno - Damit lösen Sie eine Schockwelle aus, die unheilbringend für alles ist, was sich in ihrem Einflußgebiet aufhält.



ZAUBER-MANA

ZAUBER-MANA-LEISTE



Wenn ein gefülltes Zauberspruchfeld hervorgehoben wird, erscheint auch eine Mana-Leiste. Je mehr kleine weiße Punkte die Leiste enthält, desto öfter kann der Spruch aktiviert werden (1 Punkt = 1x zaubern); bevor ein Punkt hinzugefügt wird, muß die ganze Leiste grau gefüllt sein. Einige der höheren Zaubersprüche bleiben inaktiv im Menü, bis Sie in Ihrem Schloß eine sehr große Menge an Mana gehortet haben.

ZAUBERSPRÜCHE ZUWEISEN

Um einen Spruch einer Maustaste zuzuweisen, heben Sie den Zauberspruch hervor, und drücken Sie entweder die linke oder die rechte Maustaste.

Belegte Zauberspruchfelder enthalten ein Spruch-Icon und eine Zahl; möchten Sie eine andere Zahl zuweisen, heben Sie den Spruch mit dem Mauszeiger hervor und drücken die von Ihnen präferierte Zahl auf der Tastatur. Im Spiel-Bildschirm können Sie diese Zauber aktivieren, indem Sie die Zahlentaste gedrückt halten und entweder die linke oder die rechte Maustaste drücken.

ANHANG I: DAS MAGIC-CARPET-BESTIARIUM

Molenubar erzählt uns, daß jedes einzelne zerstörte Inselreich von Magic Carpet monströse Wesen besitzt, die von einem unersättlichen Hunger nach Mana getrieben werden. Diese hirnlosen Kreaturen haben kein Gewissen und keinen Verstand; Ihre einzige Chance liegt in der Zerstörung dieser Wesen.

Das Magic-Carpet-Bestiarium enthält:



Affen

Doppelt so groß wie Trolle, aber mit ähnlichem Verhalten; ebenfalls mit Felsen bewaffnet, die sie so mühelos wie Konfetti gegen Sie und Ihr Schloß schleudern.



Bienen

Sie schwärmen zusammen aus und greifen Sie und Ihr Schloß an. Bienen sind mit Stacheln bewaffnet, können also nur aus nächster Nähe Schaden anrichten. Sie sind gefährlicher als Geier und schwerer zu zerstören.



Krabben

Sogar wenn eine Krabbe aus dem Ei schlüpft, ist dieses kleine Krustentier bereits mit Feuerball-Zaubern ausgerüstet. Da Krabben unersättliche Fresser sind, werden sie mit wachsendem Mana-Konsum immer größer und stärker. Eine Krabbe von mittlerer Größe greift Sie mit Blitzen an, und ausgewachsene Exemplare verschleudern sogar Meteore. Im Erwachsenenstadium legen Krabben Eier und sorgen für noch mehr scherenbewaffneten Ungeheuernachschub.



Drachen

Die fliegende Version des Wurms, ebenfalls mit Feuerbällen bewaffnet, aber viel schneller und beweglicher, daher sehr viel schwieriger zu zerstören.



Emu-Reiter

Diese flugunfähigen Vögel tragen mit unglaublichem Tempo Bogenschützen über das Gelände. Bevor sie mit ihren Reitern wieder in der Ferne verschwinden, regnet Salve auf Salve von Pfeilen auf Sie herab.



Dschinnies

Sie sind weniger als Gefahr, sondern eher als gewaltige Nervensägen zu bezeichnen. Dschinnies schleudern Feuerbälle und stehlen Ihr Mana. Diese Geister fügen Ihnen zwar meistens keinen fatalen Schaden zu, haben aber die ärgerliche Angewohnheit, während eines Kampfes einfach wegzuteleportieren und später mit neuen Kräften wiederzukehren.



Greife

Der Greif ist auf zwei Arten einmalig: Er kann den Mantel Ihres Unsichtbarkeitszaubers durchdringen und greift nur an, wenn Sie so unvorsichtig waren, zuerst zu feuern. Da Greife mit Blitzen bewaffnet sind, entpuppen sie sich als ernstzunehmende Gegner, wenn sie wütend sind.



Kraken

Wenn der Krake erwacht, erscheint dieses Monster der eisigen Tiefe blitzeschleudernd an der Oberfläche. Der Krake ist zudem mit dem Duell-Spruch bewaffnet – wenn Sie einmal in seinem unerbittlichen Zauber gefangen sind, können Sie von Glück sagen, wenn Sie mit heilem Teppich davonkommen.



Skelette

Solange sie nicht gestoppt werden, lassen diese klappernden Knochengerüste Salve um Salve von tödlichen Pfeilen auf Sie und Ihr Schloß niederregnen. Skelette hassen die menschlichen Bogenschützen, die die Dörfer und Städte verteidigen, und tun alles, um mit ihnen die Reihen ihrer untoten Armee zu verstärken.



Trolle

Trolle sind langsam und dumm, aber sehr stark und mit Felsen bewaffnet. Sie haben die beneidenswerte Eigenschaft, sich von einer Verletzung wieder zu erholen, und so ist ein bißchen Overkill anzuraten, um sicher zu gehen, daß ein Troll sich auch wirklich in die ewigen Jagdgründe trollt.



Geier

Diese Vögel greifen Sie und Ihr Schloß in Schwärmen an. Sie benutzen ihre Krallen als Waffen, müssen also sehr nahe herankommen, um Schaden anzurichten.



Würmer

An die Erde gebunden, aber mit Feuerbällen bewaffnet, die Sie und Ihren Teppich in Rekordzeit vom Himmel holen können.



Flügeldrachen

Im Vergleich zu diesem fliegenden Alptraum wirkt ein normaler Drache harmlos wie ein neugeborenes Lamm. Ein Flügeldrache ist mit schnellen Feuerbällen ausgerüstet und zu allem Überfluß immun gegen den Abprall-Zauber. Er greift Schlösser an, frißt Mana und kann selbst dann noch seine Kräfte in extrem kurzer Zeit wieder regenerieren, wenn er schon fast komplett am Ende ist.

ANHANG II: BEMERKUNGEN ZU DEN EINZELNEN INSELWELTEN

In seiner Geschichte der Magier-Kämpfe weist Molenubar auf die Art der Herausforderung hin, die jede Welt enthält. Damit Sie nicht völlig unvorbereitet in Ihr Abenteuer stolpern, sollen Ihnen hier einige Fakten helfen, Ihren Teppich nicht zu sehr auszufransen.

1. Al Jahan

Die friedlichen Inselbewohner von Al Jahan brauchen dringend Ihre Hilfe.

2. Khallabad

Händler aus Khallabad erzählen von

wirbelndem Grauen, das Verderben vom Himmel speit.

3. Sulghir

Uralte Krieger sind in Sulghir ihren Gräbern entstieg.

4. Akrir

Der böse Zauberer Vodor hat Chaos im Land Akrir entfesselt.

5. Cessecca

Siedler auf der Insel Cessecca werden von Schwärmen riesiger Bienen geplagt.

6. Qazziel

Der Seher von Qazziel hat die Zerstörung seiner Stadt durch untote Horden und andere grauenvolle Wesen vorhergesagt.

7. Ar Ulnan

Der Hafen von Ar Ulnan wird von Luft und Wasser aus belagert.

8. Gillah

Böse Trollstämme haben zum ersten Mal in tausend Jahren Gillah überfallen.

9. Kutoor

Im Wald von Kutoor brodeln es wieder einmal mit abscheulichen bösen Kreaturen; die Menschen müssen in die Katakomben unter der Zitadelle flüchten.

10. Rannaxior

Greife sind in die heiligen Mana-Gründe von Rannaxior eingefallen.

11. Zanzandria

Möchtegern-Zauberer wurden von Gerüchten über große Magie nach Zanzandria gelockt.

12. Mehkhel

Magische Spiegel bilden einen Weg durch Mehkhel - Land des Exils. Suchet und Ihr werdet finden.

13. Dullighir

Das Labyrinth von Dullighir hütet seine Geheimnisse gar wohl.

14. Nazzajahn

Folgen Sie dem endlosen Weg der Steine von Nazzajahn, um große Kräfte zu entfesseln.

15. Al Saumam

Lassen Sie Vorsicht walten, die Ufer von Al Saumam beherbergen krabbelnde Alptraumkreaturen.

16. Aflahkstahn

Der Schlüssel liegt darin, die vier Wege zur Festung zu öffnen.

17. Jan Tabar

Ein großer Flugdrache wurde in der Nähe der Berge von Jan Tabar gesichtet.

18. Kireemir

In der Welt von Kireemir wird das Innerste zu äußerst gekehrt.


19. Ar Vilim

Teuflische Fallen schnappen in jeder Ecke dieser Welt zu.

20. Jondd Warr

Die Insel Jondd Warr ist verseucht mit Drachen





... und anderen Dingen.

21. Khaghabal

Das in den Türmen von Khaghabad bewachte Mana hat viele heimlich herumhuschende Wesen in diese Welt gelockt.

22. Ul Ramin

Vertreiben Sie das Böse aus Ul Ramin, aber sehen Sie sich vor, denn die Kräfte Ihrer Gegner steigern sich von Tag zu Tag.

23. Naqual

Die Seelen der gefallenen Helden von Naqual sind in die Hand eines Geisterbeschwörers gefallen.

24. Quaddimar

Nur wenige jener Abenteurer, die sich über die Grenzen von Quaddimar hinausgewagt haben, sind je zurückgekehrt.

25. Ottommia

Zimbaliza, der größte der alten Hexenmeister, ist hier gefallen, doch seine Magie lebt noch immer, so erzählt man sich.

26. Xikhpyt

Bringen Sie diesem Land wieder Frieden und Ordnung, und Sie werden wohl gerüstet sein für die weiteren Welten.

WARNUNG: DIE WELTEN, IN DIE SIE NUN REISEN, WERDEN VON MANA-VAMPIREN BEWACHT, DIE VIELE IHRER ZAUBERSPRÜCHE STEHLEN.

27. Shebbahn

Finden Sie den heiligen Wald von Shebbahn, um Ihre gestohlenen Zaubersprüche wiederzuholen - aber hüten Sie sich vor den Folgen.

28. Hazzanjahn

Die Inseln von Hazzanjahn sind durch magische Spiegel miteinander verbunden, aber nicht alle bringen Sie, wohin Sie wollen.

29. Zakhazaran

Retten Sie die verbliebenen Bewohner vor dem anderenfalls unausweichlichen Verderben.

30. Banahstur

Ihre Gegner konnten diese Welt niemals erobern. Schaffen Sie es?

31. Idirya

Reizen Sie die Greife des Meeres von Idirya erst, wenn Sie den Zauber kennen, der sie besiegt.

32. Thammon

Die undurchdringlichen Mauern von Thammon bergen große Macht und große Gefahren.

33. Jahrrid

Man sagt, daß ein Zauberer, der das Labyrinth von Jahrrid überleben will, Augen am Hinterkopf haben muß.

34. Khatoud

Gigantische Schwärme von Riesenbienen haben das einst blühende Land in eine öde Wüste verwandelt.

35. Shai Yulim

Die Stadt Shai Yulim wird angegriffen, aber um sie zu retten, müssen Sie zuerst den Dschinn am Stadttor besiegen.

36. Moorrok

Ihre Feinde erwarten Sie in den Hügeln von Moorrok.

37. Quahahn

Alle, die den magischen Künsten nachgehen, müssen sich der Prüfung in den alten Übungsplätzen von Quahahn unterziehen.

38. Yoggohr

Die Teiche von Yoggohr sind ein Rätsel, das nur die Würdigsten lösen werden.

39. Ar Zaljan

Händler, die aus Ar Zaljan zurückkehren, sagen, daß alles verloren sei, aber man die Hoffnung nie aufgeben dürfe.

40. Arrimir

Niemand hat jemals den Ausgang von Arrimirs Labyrinth gefunden. Dennoch müssen Sie es betreten.

41. Ooramesa

Viele schrecken zurück beim Anblick der Mauern von Ooramesa, doch Sie müssen durchhalten.

42. Ghabbaladan

Viel Böses lauert im und am See Ghabbaladan.

43. Tekumir

Um die Ordnung in dieser Welt wieder herzustellen, muß man erst einmal eine Ordnung finden, die man wiederherstellen kann.

44. Zantor

Zantor wurde bereits völlig zerstört, aber die verbleibenden Kreaturen müssen für immer vertrieben werden.

45. Dubbahn

Dubbahn, die Insel der Vertriebenen, wird angegriffen, und die übermütigen Kobolde stehlen viele Ihrer Kräfte.

46. Ephieria

Ephieria darf den bösen Mächten nicht in die Hände fallen - Sie sind die einzige Hoffnung.

47. Inixxia

Inixxia war einst ein fruchtbares Land. Nun wird nur noch Tod geerntet.

48. Meebir

Meebir sehen und sterben.

49. Shal Kazan

Eine Warnung: Zahlreiche Hexenmeister beanspruchen dieses Territorium für sich.

50. Volcania

Steuern Sie einen vorsichtigen Kurs, denn hier speit das Land selbst Verderben in den Himmel.





PROBLEME MIT DEM SPIEL!

LESEN SIE DIES, BEVOR SIE ZUM TELEFON GREIFEN!

Falls Sie Probleme bei Installation oder Benutzung des Spiels haben, möchten wir helfen. Vergewissern Sie sich zunächst, daß Sie die Installationsanleitung gründlich gelesen haben. Wenn Sie die Anweisungen der Dokumentation genau befolgt haben und es immer noch Probleme gibt, die Software zu installieren oder zu benutzen, helfen Ihnen vielleicht die folgenden Tips.

HINWEIS: Bevor Sie irgendeinen der folgenden Vorschläge ausprobieren, vergewissern Sie sich bitte, daß Sie alle benutzten DOS-Kommandos genau kennen. Schlagen Sie in Ihrem DOS-Handbuch nach, wenn Sie ausführlichere Informationen benötigen.

EINE BOOT-DISKETTE FÜR MAGIC CARPET ERSTELLEN

Wenn Sie Probleme haben, diese Software zu installieren oder zu benutzen, wenn Ihr Computer hängenbleibt oder ähnliches passiert, schlagen wir vor, daß Sie Ihr System mit einer DOS-Boot-Diskette starten. Dadurch wird sichergestellt, daß Sie die nötige Menge an Speicher zur Verfügung haben. Außerdem wird die System-Umgebung erstellt, für die das Spiel geschrieben wurde.

Hier sind die Schritte zur Erstellung einer DOS-Boot-Disk. Bitte folgen Sie ihnen ganz genau.

WICHTIG: Für die Erstellung einer DOS-Boot-Disk benötigen Sie eine leere Diskette mit demselben Format wie Ihr A:-Laufwerk.

1. Geben Sie **C:** ein, und drücken Sie **Enter**.
2. Legen Sie eine leere Diskette in Laufwerk A:.
3. Geben Sie **FORMAT A:/S** ein, und drücken Sie **Enter**.
4. Sie werden aufgefordert, eine leere Diskette in Laufwerk A: zu legen. Tun Sie das jetzt, falls es noch nicht geschehen ist, und drücken Sie **Enter**.
5. Wenn die Diskette fertig formatiert ist, werden Sie aufgefordert, der Diskette einen Namen zu geben. Tippen Sie einen Namen ein oder drücken Sie **Enter**, wenn Sie keinen Namen vergeben wollen.
6. Nun werden Sie gefragt, ob Sie eine weitere Diskette formatieren möchten. Geben Sie **N** ein, und drücken Sie **Enter**.
7. Nun müssen Sie eine CONFIG.SYS-Datei auf Ihrer Boot-Diskette erstellen, indem Sie am C:-Prompt folgendes eingeben:
EDIT A:\CONFIG.SYS, und drücken Sie **Enter**

Magic Carpet
25



Wenn der blaue Editor-Bildschirm erscheint, geben Sie ein:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

FILES=50

BUFFERS=30

DEVICE=C:\(PFAD ZU IHREM CD-ROM-GERÄTE-TREIBER)

Fügen Sie Ihren CD-ROM-Geräte-Treiber der vorigen Zeile genauso an, wie er in der CONFIG.SYS-Datei im Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte erscheint. Um diese Datei anzusehen, geben Sie folgendes am DOS-Prompt ein:

TYPE C:\CONFIG.SYS, drücken Sie dann **ENTER**.

Wenn die Datei erscheint, suchen Sie die Zeile, die sich auf Ihr CD-ROM-Laufwerk bezieht und schreiben sie auf ein Blatt Papier. Die normale Zeile für ein Panasonic CD-Laufwerk, das mit einem Sound Blaster 16 verbunden ist, sieht beispielsweise folgendermaßen aus:

```
device=c:\sb16\drv\sbcd.sys /d:mscd001 /p:220
```

8. Verlassen Sie die Datei, und speichern Sie ab, in dem Sie folgende Tasten drücken:

ALT-D

B

J

9. Sie müssen auf Ihrer Boot-Diskette auch eine AUTOEXEC.BAT-Datei erstellen. Zu diesem Zweck tippen Sie:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT, drücken Sie dann **Enter**.

Wenn der neue Bildschirm erscheint, tippen Sie:

PROMPT \$P\$G

PATH=C:\DOS

C:\(Pfad)\MSCDEX (alle Parameter, wie sie in der AUTOEXEC.BAT auf Laufwerk C: erscheinen)

Fügen Sie Ihr MSCDEX an die vorige Zeile genauso an, wie es in der AUTOEXEC.BAT-Datei im Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte erscheint. Um die Datei im Hauptverzeichnis anzusehen, geben Sie folgendes am DOS-Prompt ein:


TYPE C:\AUTOEXEC.BAT, drücken Sie dann **Enter**.

Wenn die Datei erscheint, suchen Sie die Zeile, in der MSCDEX erscheint und schreiben sie auf ein Blatt Papier. Die normale Zeile für ein Panasonic CD-Laufwerk, das mit einem Sound Blaster 16 verbunden ist, sieht beispielsweise folgendermaßen aus:

```
device=c:\dos\MSCDEX /d:mscd001 /v /m:15
```

HINWEIS: Falls Ihr System die MS-DOS-Version 6.2 (oder höher) und 8 MByte RAM besitzt, können Sie das Disk-Caching-Programm Smartdrive benutzen, um die Leistung Ihres CD-Laufwerks zu verbessern und Magic Carpet so





gut wie nur möglich laufen zu lassen. Fügen Sie die folgende Zeile *unter* der MSCDEX-Zeile in der AUTOEXEC.BAT ein:

C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048

10. Verlassen und speichern Sie diese Datei, indem Sie folgende Tasten drücken:

ALT-D

B

J

WICHTIG: Denken Sie daran, Ihren PC mit der DOS-Boot-Disk zu starten, wann immer Sie das Spiel installieren, und wann immer Sie Magic Carpet spielen (s. *unten*).

COMPUTER MIT DER DOS-BOOT-DISKETTE STARTEN:

1. Legen Sie die DOS-Boot-Disk in Laufwerk A:. Starten Sie Ihren Computer neu. Der Computer bootet nun zum A:>-Prompt.
2. Geben Sie C: ein, und drücken Sie **Enter**, um zu Ihrer Festplatte zurückzukehren.

Weiterführende Informationen finden Sie in Ihrem DOS-Benutzer-Handbuch.

VIDEOKARTEN-KOMPATIBILITÄT (NUR BEI 16 MBYTE RAM)

Für Magic Carpets High-Resolution-Grafik muß sowohl eine VESA-kompatible SVGA-Videokarte als auch eine VESA-SuperVGA-BIOS-Extension installiert werden, bevor Sie das Spiel starten. VESA bedeutet 'Video Electronics Standards Association'. Dieser Standard ermöglicht es, die Grafik auf jeder Videokarte darzustellen, die VESA-kompatibel ist, ohne daß die Programmierer des Spiels wissen müssen, wie jede einzelne Karte funktioniert.

Falls Sie einen leeren Bildschirm oder verworrene Grafik sehen, wenn Sie versuchen, das Spiel im HiRes-Modus zu benutzen, müssen Sie vor dem Spielen wahrscheinlich erst einmal einen VESA-Treiber für Ihre Grafikkarte laden. Schauen Sie in Dokumentation und der Software nach, die mit Ihrer Grafikkarte kam, um sich über das Laden eines solchen Treibers zu informieren, oder setzen Sie sich mit dem Hersteller Ihrer Videokarte in Verbindung.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Falls Sie immer noch Probleme mit der Software haben, nachdem Sie die GANZE Dokumentation studiert haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

Bei Electronic Arts gibt es eine Abteilung mit Spezialisten für technische Hilfeleistung, die Ihnen bei allen im Spiel möglicherweise auftretenden Problemen gerne zur Seite stehen. Der Electronic Arts-Kundendienst steht Ihnen Montags, Mittwochs und Freitags zwischen 14 und 17 Uhr unter der Telefonnummer (05241) 26024 zur Verfügung.

PCs laufen heutzutage mit einer Unzahl von verschiedenen Hard- und Software-



Kombinationen. Aus diesem Grund müssen Sie sich eventuell mit Ihrem Computer-Händler oder Hardware-Hersteller in Verbindung setzen, um deren Produkt richtig zu konfigurieren, so daß es mit unserem Spiel zusammenarbeitet. Wenn Sie anrufen, sollten Sie sich möglichst in der Nähe des Computers aufhalten. Falls dies nicht möglich ist, halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- Die ausgegebene Fehlermeldung, als das Problem auftrat (falls eine Meldung erschien).
- Eine Liste mit dem Typ der Maschine und den Hardware-Komponenten inklusive der CPU, desweiteren Details zu den Sound- und Videokarten.
- Die Nummer der DOS-Version, die Sie augenblicklich benutzen.
- Maus-Typ und Treiber.
- Inhalt Ihrer CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien.
- Typ Ihres CD-ROM-Laufwerks und Version der CD-ROM-Extensions.
- Den Inhalt einer CHKDSK- und MEM/C-Meldung.

Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben angegebenen Informationen mitschicken.

Electronic Arts GmbH

Customer Service

Postfach 1553

33245 Gütersloh



Magic Carpet
28

ÜBER BULLFROG

Falls Sie noch nie etwas über "Bullfrog Productions" gehört haben – Wo waren Sie denn bloß während der letzten fünf Jahre? Ob Sie es glauben oder nicht, bis vor kurzem, genauer gesagt bis 1989, mußte die Welt ohne "Populous" leben, dem revolutionären Softwareprogramm, das den Namen Bullfrog über Nacht berühmt machte und das ganze Gott-Simulations-Genre begründete. In 20 verschiedenen Formaten wurde das Spiel weltweit über 3 Mio. Mal verkauft und avancierte zu einer Legende in der Software-Industrie. Dennoch war es nur der erste in einer Erfolgsserie, mit der Bullfrog fünf aufeinanderfolgende Hits auf den Markt brachte. "PowerMonger", "Populous 2", "Syndicate" und „Theme Park“ folgten, und alle feierten große Erfolge bei Presse und Handel.

Im selben kurzen Zeitraum entwickelte sich Bullfrog von einem Zweimannbetrieb (Gründer: Peter Molyneux und Les Edgar) zu einer blühenden Firma mit mehr als 40 Angestellten. Während dieser unglaublichen Wachstumsphase produzierte Bullfrog weiterhin Spiele, die starke Grafik mit technischem Know-how verbanden. Aber vor allem ist Originalität der Schlüssel zu Bullfrogs Erfolgen.

"Magic Carpet" ist das jüngste Beispiel für das Streben der Firma nach Originalität und Innovation. Hier werden erfolgreich akkurate Flugsimulationstechniken mit einfacher Spielbarkeit und der Freude an wunderschöner Grafik kombiniert. Freuen Sie sich auf Bullfrogs sechsten Nr.1 Hit.



TM

Magic Carpet
29

CREDITS

Entwurf: BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Programmierung der Spiel-Engine: Glenn Corpes

Verantwortlicher Produzent: Peter Molyneux

Management: Les Edgar

Produzent: Sean Cooper

Leitende Programmierer: Sean Cooper, Mark Huntley

Programmierer: Simon Carter, Phil Jones

Künstlerische Leitung: Findlay McGechie

Grafik und künstlerischer Entwurf: Paul McLaughlin, Michael Man, Mark Healey, Eoin Rogan, Barry Meade, Tony Dawson

Intro-Sequenz: Chris Hill

Unterstützung: Michael Man, Paul McLaughlin, Eoin Rogan, Sean Masterson

Level-Konzept und -Aufbau: Sean Masterson

Level-Entwurf: Barry Meade, Alex Trowers, Jonty Barnes, Daniel Russell,

Sound und Musik: Russell Shaw

Audio-Technik: Human Machine Interfaces

Technische Assistenz: Kevin Donkin

PR-Management: Cathy Campos

Spiel-Tester: Andy Cakebread, Paul Boulden, Mike Diskett, Kevin Donkin, C A Garner-Hamilton, Stuart Hastings, Mark Lamport, Paul Lockley, Roderic Mathison, Tristan Paramor, Randine Perry, Scott Rawlinson, Andrew Robins, Mat Solomom, Mark Webley

Besonderer Dank geht an: Sue Mumford, Jo Goodwin, Dennis, Kathy McEntee

Für Electronic Arts:

Produzent: Matt Webster

Produktions-Assistenz: Mike Cooper

Produkt-Manager: Sean Ratcliffe

Dokumentation: Neil Cook


Technische Dokumentation: Peter Murphy

Tester: Darren King, Kevin Locke, Graham Harbour, Jamie Bradshaw, Darren Tuckey, Mark Bergan, Julian Glover, Erin Roberts, Danny Isaac, Nick Goldsworthy

Qualitäts-Sicherung: Richard Gallagher, Dan Gossett, Thomas Rudowicz

Übersetzung: Antje Hink





HINWEIS

Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an dem hier beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Das vorliegende Handbuch und die darin beschriebene Software unterstehen dem Urheberrecht. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Handbuch darf weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Electronic Arts Limited, p.o. box 835, slough, Berks. SL3 8Xu, England, eingeholt.

Electronic Arts übernimmt keinerlei Verantwortung, weder ausdrücklicher noch stillschweigender Art, in Bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität oder Verwendbarkeit oder seine Eignung für einen bestimmten Zweck. Das Handbuch wird "in der vorliegenden Form" geliefert. Electronic Arts übernimmt bestimmte beschränkte Verpflichtungen in Bezug auf die Software und die Datenträger. Hierzu wird auf die Beschränkte Garantie verwiesen.

Beschränkte Garantie

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß das Medium, auf dem die Software-Programme gespeichert sind, keine Mängel an Material und Beschaffenheit aufweist. Sollten während dieser Zeit Fehler auftreten, werden die fehlerhaften Medien beim Einsenden des Originalprodukts sowie einer datierten Quittung, einer Beschreibung der Defekte, des fehlerhaften Mediums und der Adresse des Absenders von Electronic Arts (Adresse siehe Rückseite dieses Dokuments) ersetzt.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlich verbrieften Rechten und beeinträchtigt diese in keiner Weise. Die Garantie bezieht sich nicht auf die Programme selbst, die im der vorliegenden Form geliefert werden. Sie gilt auch nicht für Medien, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

Ersatz von Medien

Electronic Arts ersetzt vom Benutzer beschädigte Medien, wenn das Originalmedium mit einem auf Electronic Arts GmbH ausgestellten Euroscheck über DM 30,00 pro CD eingeschickt wird.

Address:

Electronic Arts GmbH • Postfach 15 53 • 33245 Gütersloh

Software ©1994 Bullfrog Productions, Ltd.

Magic Carpet, Theme Park und Bullfrog sind Warenzeichen von Bullfrog Productions, Ltd. Populous, PowerMonger und Syndicate sind Warenzeichen von Electronic Arts Ltd.

Pentium ist eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.





TM



E31401GM