



MAGIC CARPET™

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images ou lorsqu'elles jouent à certains jeux. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'il jouent avec des jeux. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

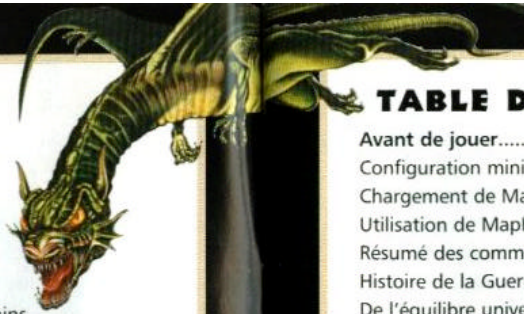


TABLE DES MATIÈRES

Avant de jouer.....	4
Configuration minimale.....	4
Chargement de Magic Carpet.....	4
Utilisation de MapHack.....	5
Résumé des commandes accessibles au clavier.....	6
Histoire de la Guerre des sorciers.....	7
De l'équilibre universel.....	7
Entrez dans le jeu avec Magic Carpet.....	8
Dans le laboratoire du sorcier.....	8
Jeu en réseau.....	9
L'écran de jeu.....	10
La vision absolue.....	10
Les pierres de la connaissance.....	11
Les commandes du tapis volant.....	12
Comment amasser le mana.....	13
Les civils.....	13
Comment jeter un sort.....	14
Les sorciers vaincus.....	15
Pour terminer le niveau.....	15
L'écran des sorts.....	16
La carte du monde.....	16
Les statistiques du réseau.....	16
Le menu des sorts.....	16
Le mana des sorts.....	19
Affectation des sorts.....	19
Annexe I : Le bestiaire de Magic Carpet.....	19
Annexe II : Un mot sur chaque monde.....	21
Des problèmes pour faire fonctionner le jeu ?.....	25
Remerciements.....	30

Magic
Carpet
2

Magic
Carpet
3

AVANT DE JOUER

CONFIGURATION MINIMALE (IBM PC OU 100% COMPATIBLE)

CD-ROM

CONFIGURATION NECESSAIRE : MS-DOS 5 ou version ultérieure, 4 Mo de mémoire vive (environ 3.600 Ko de mémoire libre – consultez la section *Création d'une disquette de démarrage pour Magic Carpet* pour savoir comment libérer la mémoire nécessaire, processeur 486 ou plus, affichage VGA, 2 Mo d'espace libre sur le disque dur, souris et pilote de souris 100% compatible Microsoft.

CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 486/50 MHz ou processeur plus rapide (le jeu est optimisé pour le Pentium), 8 Mo de mémoire vive, lecteur de CD-ROM double vitesse.

FACULTATIF : 8 Mo ou plus de mémoire vive pour la gestion optimisée des sons et des graphismes. Le mode Haute résolution nécessite 16 Mo de mémoire vive, un pilote compatible VESA, une carte vidéo et un moniteur SVGA.

PÉRIPHÉRIQUES GÈRES : Soundblaster et cartes 100% compatibles, AWE32, Waveblaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, Roland MT32, General MIDI. Joystick, Forte VFX-1 HMD, lunettes pour 3D Stéréo.

MODE MULTIPLAYER : Pour jouer à 2 ou 8 en réseau, NETBIOS nécessaire et 8 Mo ou plus de mémoire vive. Système hautes performances vivement recommandé.

LIMITATIONS DE LA MACHINE

Magic Carpet a été conçu pour fonctionner sur des machines à la pointe de la technologie, c'est-à-dire, dans ce cas, des ordinateurs dotés d'un processeur Intel 486 (ou équivalent) ou plus, avec 8 Mo de mémoire. Magic Carpet fonctionne cependant sur des machines avec 4 Mo, ou même 3,6 Mo de mémoire disponible. Dans ce cas, nous avons dû, malheureusement, supprimer le graphisme du ciel et les effets 3D, ainsi que certains effets sonores ambiants, y compris le sifflement du vent et le clapotis des vagues.

Nous avons aussi pensé à l'avenir. Le mode Haute résolution ne fonctionne que sur des machines très puissantes : il vous faudra un Pentium avec une carte vidéo PCI et 16 Mo ou plus de mémoire vive.

CHARGEMENT DE MAGIC CARPET

1. Assurez-vous que le CD est bien inséré dans le lecteur de CD-ROM.
2. Tapez D: et appuyez sur la touche **ENTRÉE** (si le jeu n'est pas sur l'unité D:, tapez la lettre correspondant à l'unité où il a été installé).
3. Tapez le mot **CARPET** et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

Remarque : Lors du chargement de Magic Carpet pour le jeu en réseau, tapez **CARPET -NETWORK** à l'invite du DOS.

4. La fenêtre de sélection de la langue s'affiche alors. Tout le texte du jeu est affiché dans



la langue sélectionnée ici. Mettez en évidence une option et cliquez avec le bouton gauche de la souris ; vous voyez alors apparaître les options concernant le son et la méthode de pilotage du jeu.

5. L'option **Son désactivé** est sélectionnée par défaut. Indiquez les paramètres de votre carte sonore pour la musique et les effets sonores. Pour cela, indiquez son numéro d'adresse d'E/S (Entrée/Sortie), suivie de l'IRQ et du canal DMA (le cas échéant), en plaçant le pointeur de la souris sur l'option voulue et en cliquant avec le bouton gauche.

6. Confirmez vos choix (Oui ou Non) en cliquant, toujours avec le bouton gauche de la souris.

7. Sélectionnez maintenant la méthode de contrôle, comme vous l'avez fait pour les paramètres de la carte son.

Remarque : Lorsque vous sélectionnez le joystick comme méthode de contrôle du jeu, vous devez le calibrer. Poussez-le tout d'abord en diagonale vers le haut et la gauche et appuyez sur le bouton de tir. Poussez ensuite le manche dans la direction opposée (en bas et à droite) et appuyez de nouveau sur le bouton de tir. Enfin, centrez le manche et appuyez une troisième fois sur le bouton de tir. C'est alors que vous pouvez charger le jeu.

8. Après avoir confirmé vos choix, cliquez avec le bouton gauche sur l'icône représentant un globe pour lancer le jeu.

UTILISATION DU CASQUE DE RÉALITÉ VIRTUELLE VFX 1

Si vous sélectionnez le VFX 1 comme méthode de contrôle du jeu, suivez ces instructions pour l'installer :

1. Installez la disquette VFX sur le disque dur.
2. Branchez le CYBERPUCK sur un port série et sur le clavier.
3. Dans le fichier AUTOEXEC.BAT, saisissez la ligne de commande SET VIPPORT=300 (la valeur 300 représentant l'adresse par défaut du port).
4. A partir du répertoire VFX, tapez VFX1 suivi du numéro du port série du CYBERPUCK ; si, par exemple, le CYBERPUCK est branché sur le port COM 2, vous devrez indiquer : **VFX1 -2**.
5. Synchronisez le moniteur sur 60Hz en lançant le programme approprié.
6. Avant de calibrer le casque, vous devez lancer le programme Zeroset à partir du répertoire VFX.
7. Lorsque l'installation est terminée, coiffez le casque VFX. Pour manoeuvrer votre tapis, regardez en l'air et vers le bas, tournez la tête de droite et de gauche. Servez-vous d'un joystick pour avant, reculer et voler sur le côté, ainsi que pour jeter les sorts.

Remarque : Presque tout ce qui précède fait partie de la procédure d'installation standard du VFX.

UTILISATION DE MAPHACK

Avec MapHack, tout fichier PBM (il s'agit tout simplement d'un fichier LBM compressé)



peut servir de base pour le paysage de l'un des niveaux de Magic Carpet. Tout fichier PBM en 256 couleurs fera l'affaire, car il sera automatiquement redimensionné en 256 x 256 pixels.

Pour utiliser MapHack :

A partir du CD de Magic Carpet, tapez **MAPHACK**, suivi du chemin d'accès et du nom du fichier PBM. Appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

Exemple : **MAPHACK C:\CARPET.CD\EXEMPLE.LBM**

Lorsque vous lancez Magic Carpet, cette image sert de carte au premier niveau.

Pour réinitialiser les paramètres par défaut de Magic Carpet :

A partir du disque dur (C:), tapez

DEL C:\CARPET.CD\SAVE\SCANNED.RMD et appuyez sur la touche **ENTRÉE**. La carte du jeu redevient normale lorsque le fichier LBM est supprimé.

RÉSUMÉ DES COMMANDES ACCESSIBLES AU CLAVIER

Déplacement du tapis vers l'avant / vers l'arrière : touches fléchées **vers le haut / vers le bas**

Déplacement du tapis vers la gauche / vers la droite : touches fléchées **vers la gauche / vers la droite**

Pour jeter un sort : appuyez sur le **bouton gauche** ou **droit** de la souris

Pour sélectionner un sort affecté au bouton gauche de la souris : appuyez sur une des touches 1 à 0 du clavier

Pour sélectionner un sort affecté au bouton droit de la souris : appuyez simultanément sur la touche **Control** et sur une des touches 1 à 0 du clavier.

Affichage de l'écran des sorts : appuyez sur la touche **ENTRÉE** ou simultanément sur les deux boutons **droit** et **gauche** de la souris

Pour passer du mode d'affichage normal au mode haute résolution (et vice versa), appuyez sur la touche **R** (machines avec 16 Mo de mémoire uniquement).

Pour détruire votre propre château : appuyez sur **Majuscule-L**

Pour retourner au menu principal : appuyez sur **Esc**

Pour retourner au DOS : appuyez sur **Majuscule-A**

Pour recommencer le niveau en cours : appuyez sur **Majuscule-R**

Pour faire une pause dans le jeu : appuyez sur **P**

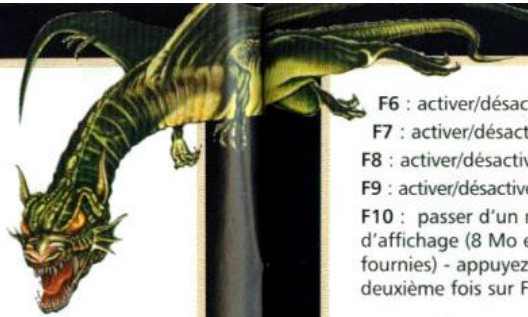
F1 : activer/désactiver les **effets sonores**

F2 : activer/désactiver la **musique**

F3 : accélérer le jeu

F4 : activer/désactiver le **lissage des graphismes**

F5 : activer/désactiver l'affichage des **reflets**



F6 : activer/désactiver l'affichage du **ciel** (8 Mo et plus de mémoire vive)

F7 : activer/désactiver l'affichage des **ombres**

F8 : activer/désactiver l'affichage des **icônes**

F9 : activer/désactiver l'effet de **sillage** dû à la vitesse (8 Mo et plus de mémoire vive)

F10 : passer d'un mode d'affichage à un autre. Vous disposez de trois modes d'affichage (8 Mo et plus de mémoire vive) : le mode 3D rouge/bleu (lunettes fournies) - appuyez une fois sur F10. le mode Stéréogramme - appuyez une deuxième fois sur F10. le mode normal - appuyez une troisième fois.

HISTOIRE DE LA GUERRE DES SORCIERS

Cette reliure de cuir, ces pages jaunies couvertes de poussière et de siècles, recèlent l'Histoire de la Guerre des sorciers. C'est au grand historien Molenubar le Chroniqueur que nous devons d'avoir rassemblé tous ces fragments de mythes et de légendes, les préservant ainsi pour la postérité dans ce volumineux grimoire. Ce fut l'oeuvre de sa vie. Jour et nuit, il écrivit à l'encre de poulpe sur le papyrus. Mais les dieux des temps anciens furent jaloux de l'immortalité que lui conférerait l'achèvement de sa tâche, et l'appelèrent à eux avant qu'il ait pu finir l'histoire.

Or donc, pendant cinq mille ans, l'Histoire de la Guerre des sorciers resta inachevée. Nous en connaissons cependant ceci :

Lorsque les anciens dieux créèrent le monde, ils investirent toutes les créatures vivantes d'une force énergétique puissante – le mana. Puis l'humanité découvrit l'existence du mana ; les hommes assez habiles pour maîtriser son incroyable énergie devinrent de puissants sorciers. Ce fut un âge de magie. Les sorciers émerveillaient le peuple par leurs exploits ; ils peinaient aussi pour extraire un peu plus de ce précieux mana. Mais cette saine concurrence se changea bientôt en une âpre rivalité. Les plus puissants de ces sorciers apprirent la magie noire afin de venir à bout de leurs adversaires. Enfin, l'univers fut secoué d'un gigantesque cataclysme dû à la main malavisée de l'un de ces sorciers.

Cependant, de l'apprenti sorcier qui fut chargé de rétablir l'équilibre universel, Molenubar ne nous dit rien. Tout ce que nous savons de lui, c'est que sa maîtrise du Tapis volant était sans égale. Il vous incombe maintenant d'achever la chronique, de vous approprier le pouvoir des sorciers et de vous envoler vers la gloire sur votre Tapis volant.

DE L'ÉQUILIBRE UNIVERSEL

Votre tâche consiste à restaurer l'équilibre de cinquante mondes en ruines. Vous devez pour cela entrer en possession du mana, qu'il flotte librement ou qu'il soit enfoui dans les entrailles d'un monstre démoniaque. Lorsqu'il est enfin en votre possession, le mana est transporté par un ballon à air chaud vers votre château.

Cette quête est pleine de périls. Les cieux sont peuplés de funestes menaces. Les oiseaux et les animaux sous l'emprise de la magie noire vous assaillent de



toutes parts. Votre château est la cible de tous ceux qui voudraient s'approprier le mana pour servir leurs infâmes desseins. Dépossédé de cette puissance, vous ne seriez pas long à périr dans les eaux profondes qui entourent chaque monde. Fort heureusement, des sorts, dissimulés sur votre chemin tout au long de votre quête, vous seront d'une grande utilité. Rassemblez-les. Utilisez-les à bon escient. Il y va de votre vie. Soyez avisé, volez avec maestria et boutez le mal hors de l'univers pour l'éternité.

ENTREZ DANS LE JEU AVEC MAGIC CARPET

Si vous avez la chance de jouer sur un ordinateur doté d'un processeur Pentium®, un écran supplémentaire vous indique que le jeu est configuré pour offrir des performances maximales. Appuyez sur la **barre d'espace** pour afficher l'écran de titre.

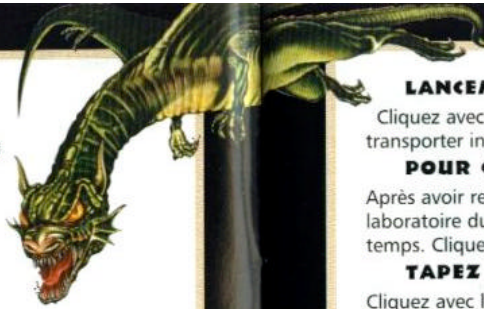
Lorsque le logo Bullfrog est affiché, appuyez de nouveau sur la **barre d'espace**. La voix de Molenubar vous parvient alors à travers les âges pour vous relater l'Histoire de la Guerre des sorciers.

Pour quitter l'introduction, vous pouvez à tout moment appuyer sur la **barre d'espace** ; vous voyez alors s'afficher le titre Magic Carpet (si c'est la première fois que vous jouez, vous ne pourrez pas sauter l'introduction). Appuyez de nouveau sur la **barre d'espace** pour arriver dans le laboratoire du sorcier (voir la section intitulée *Dans le laboratoire du sorcier*).

DANS LE LABORATOIRE DU SORCIER



Vous y découvrirez les livres de sagesse et les objets mystiques qui ouvrent les portes du monde de Magic Carpet. En plaçant dessus le pointeur de la souris, vous pouvez mettre en évidence l'un des objets appartenant au sorcier. Les utilisateurs du joystick doivent confirmer leurs choix en appuyant sur la touche **ENTRÉE**.



LANCEMENT D'UN NOUVEAU JEU

Cliquez avec le **bouton gauche** de la souris sur le globe en rotation pour vous transporter instantanément dans le monde de Magic Carpet, tapis prêt à l'envol.

POUR CONTINUER LE JEU

Après avoir restauré l'ordre naturel dans chaque monde, vous retournez dans le laboratoire du sorcier, où un sablier posé sur l'appui de fenêtre mesure la fuite du temps. Cliquez avec le **bouton gauche** sur ce sablier pour reprendre la bataille.

TAPEZ VOTRE NOM

Cliquez avec le **bouton gauche** sur le portrait pour entrer votre nom sur le rouleau de parchemin. Les touches fléchées **vers la gauche** et **vers la droite** vous permettent de mettre les lettres en évidence. Vous pouvez les effacer avec la touche **Eff**. Tapez votre nom au clavier et appuyez sur la touche **ENTRÉE** lorsque vous avez terminé.

Un second parchemin se déroule pour vous permettre d'indiquer votre surnom, de la même manière que vous avez indiqué votre nom.

ENTRÉE AU DOS

La barre d'or représente votre porte de sortie vers le monde réel. Cliquez avec le **bouton gauche** pour dérouler le rouleau et confirmez votre décision en cliquant, toujours avec le **bouton gauche**, sur la coche (X). Cliquez, encore avec le **bouton gauche**, sur la croix (✓) pour rester dans le jeu.

CHARGEMENT D'UN JEU

Les six volumes empilés les uns sur les autres sont la mémoire de vos aventures. Pour sélectionner le volume que vous voulez ouvrir, cliquez avec le **bouton gauche** sur l'icône Charger. D'un clic sur le **bouton gauche**, choisissez l'un des six volumes sauvegardés puis confirmez votre décision, Oui ou Non, en cliquant respectivement sur la coche (✓) ou sur la croix (X) du rouleau de parchemin.

SAUVEGARDE D'UN JEU

Cliquez avec le **bouton gauche** sur l'icône Sauver. Sélectionnez maintenant le volume dans lequel vous voulez enregistrer votre aventure en cliquant avec le **bouton gauche**. Si ce volume est libre, vous verrez deux tirets horizontaux (—). Mais lorsque le parchemin se déroule, vous pouvez taper un nouveau nom et appuyer sur la touche **ENTRÉE**. Confirmez votre décision en cliquant avec le **bouton gauche** sur la coche (✓).

Remarque : Lorsque vous enregistrez une partie dans un emplacement déjà occupé, cliquez avec le bouton gauche sur le nom existant pour pouvoir taper le nom de la nouvelle partie sauvegardée.

JEU EN RÉSEAU

Pour le jeu en réseau, tous les joueurs doivent disposer de leur propre exemplaire de Magic Carpet et chacun doit sélectionner l'option de jeu en réseau à partir de son propre PC. Le réseau doit accepter NETBIOS®, qui doit être chargé avant le lancement du jeu. Chaque joueur doit charger tous les pilotes de réseau nécessaires et doit disposer de 520 Ko de mémoire de base libre avant

Magic Carpet

le lancement du jeu. Il est possible que les utilisateurs de MS DOS 5 ne puissent pas libérer autant de mémoire sans l'aide d'un gestionnaire de mémoire d'une tierce partie, tel que QEMM. Pour le chargement, tapez **NETBIOS** dans le répertoire approprié (en fonction de l'emplacement de cet utilitaire : disque dur, réseau, etc.). Pour en savoir plus sur la configuration du système pour le jeu en réseau, consultez la documentation de NETBIOS© ou l'administrateur du réseau.

Pour lancer le jeu en mode Réseau, tapez **CARPET-NETWORK**.

Cliquez avec le **bouton gauche** sur l'icône de réseau. Le sorcier se tourne alors vers son registre des sorciers rivaux. Vous pouvez alors sélectionner le nombre de concurrents contre lesquels vous souhaitez vous battre — jusqu'à huit — en cliquant avec le **bouton gauche** sur les icônes vides des sorciers. Choisissez maintenant le niveau de difficulté de la compétition, d'un simple clic du **bouton gauche** sur la page de droite du registre. Un nouveau clic sur la flèche vers le bas vous permettra de faire défiler la liste et d'accéder ainsi aux niveaux plus élevés.

Remarque : les jeux en réseau se déroulent sur un niveau unique ; ils ne suivent pas la progression sur plusieurs niveaux du récit de Magic Carpet.

Pour jouer plusieurs parties sur le même réseau, cliquez sur Carpet 0. Vous pouvez maintenant sélectionner le niveau sur lequel vous voulez jouer.

Le jeu en réseau vous permet d'envoyer des messages aux autres joueurs. Appuyez sur la touche I ; un curseur rouge s'affiche, vous permettant de taper le message au clavier. Appuyez ensuite sur la touche **ENTRÉE** pour l'envoyer.

L'ÉCRAN DE JEU



Lorsque vous quittez le laboratoire du sorcier, le monde suivant vous apparaît. Votre tâche consiste à restaurer l'ordre naturel dans chaque monde, ce que vous ne pouvez réussir qu'en trouvant le mana et en l'entassant dans votre château.

Magic Carpet
10



LA VISION ABSOLUE



Affiche tout ce qui se trouve dans le monde actuel. Sur votre tapis, vous vous trouvez toujours au centre du champ de vision (votre position est marquée d'une croix). Les autres objets sont codés en couleurs, ce qui vous permet de distinguer les endroits où le danger menace de ceux où vous pouvez ramasser le mana :

Mana disponible – points d'or

Votre mana – points blancs

Mana de l'ennemi – de la couleur de cet ennemi

Sorts – points rouges

Civils – points bleus

Monstres – points noirs

Votre château – drapeau blanc

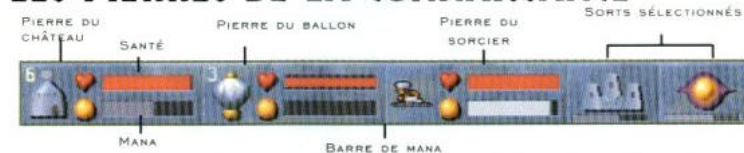
Château de l'ennemi – drapeau aux couleurs de cet ennemi

La ligne discontinue indique la route de retour de l'endroit où vous vous trouvez vers votre château.

Les ballons à air chaud rassemblent le mana (voir la section intitulée *Comment amasser le mana*) ; ils sont signalés sur l'écran par des icônes en forme de ballon. Vos propres ballons sont blancs ; ceux des ennemis sont de la même couleur que leur mana.

Les points de translation dans l'espace sont des fenêtres ouvertes sur d'autres régions du monde actuel ; ils sont figurés par des points violets. Il vous suffit de traverser avec votre tapis l'un de ces points pour être instantanément transporté vers un nouveau lieu.

LES PIERRES DE LA CONNAISSANCE



Trois pierres de la connaissance gravées de runes figurent à la partie supérieure de l'écran de jeu. Elles affichent votre état. Les marques blanches des barres de mana des pierres du château et du sorcier indiquent le niveau de puissance à atteindre pour restaurer l'équilibre du monde. Les trois pierres clignotent en rouge lorsque votre mana est menacé :

Magic Carpet
11

La pierre du sorcier

Cette pierre indique votre état ; la barre rouge affiche votre état de santé, la barre blanche, le mana que vous avez accumulé.

La pierre du château

La barre rouge d'état indique la proximité de la destruction du château. Sur la barre de mana, la zone grise indique la quantité que vous pouvez emmagasiner dans le château ; la zone blanche représente la proportion de cet espace actuellement occupée.

La pierre du ballon

Surveillez toujours l'état du ballon. S'il éclate, tout le mana qu'il transportait est perdu ; le château envoie aussitôt un autre ballon pour le remplacer. La fine ligne blanche sur la barre de mana indique la quantité de précieux mana actuellement transporté par le ballon.

Remarque : Les pierres du château et du ballon restent vides tant que vous n'avez pas jeté le sort du Château (voir la section intitulée *Le menu des sorts*).

Les pierres de sort

Ces deux pierres plus petites montrent le sort actuellement sélectionné ; la barre de mana indique si vous avez assez de puissance pour jeter le sort et avec quelle fréquence (voir la section *Mana des sorts*).

LES COMMANDES DU TAPIS VOLANT



Il est absolument essentiel de manoeuvrer finement le tapis qui donne son nom au jeu. Votre survie en dépend. Une série de touches du clavier et de mouvements de la souris vous permettent de contrôler le tapis.

La souris contrôle l'altitude de votre envol magique ; poussez-la vers l'avant pour piquer vers la terre ; faites-la glisser vers vous pour vous élever dans les airs.

La vitesse et la direction sont contrôlées à l'aide des touches fléchées du clavier.

Appuyez sur la flèche **vers le haut** pour voler vers l'avant ; appuyez plusieurs fois pour augmenter votre vitesse. Appuyez sur la flèche **vers le bas** pour voler en arrière ; de même, appuyez plusieurs fois pour vous éloigner encore plus vite du danger. Les flèches **vers la gauche** et **vers la**



droite permettent d'esquiver les sorts qui fondent sur vous, en déplaçant rapidement le tapis d'un côté ou de l'autre.

Lorsque vous jouez au joystick, les touches fléchées contrôlent la vitesse et les mouvements latéraux, le joystick contrôle l'altitude et la direction.

Remarque : Par chance, en dépit de vos efforts (!), quelle que soit votre inaptitude au vol sur tapis, il vous est impossible de vous écraser au sol.

COMMENT AMASSER LE MANA



LE MANA

Chaque monde contient une quantité déterminée de sorts et de mana cachés qu'utilisent vos ennemis pour envoûter les gens, les animaux et les créatures démoniaques. La destruction des agresseurs libère le mana, que vous pouvez alors revendiquer.

Le mana est indestructible. Il existe sous trois états : le vôtre (blanc), celui des ennemis (de la couleur de l'ennemi), neutre - ou libre - (couleur or).

Pour changer l'état du mana, vous devez jeter un sort de possession (voir la section intitulée *Le menu des sorts*). Le mana augmente votre puissance dès que vous entrez en sa possession. Cependant, il n'est comptabilisé dans la quantité nécessaire pour terminer le niveau que lorsqu'il est parvenu à votre château.

LES CIVILS



Lorsque vous entrez en possession d'une maison ou d'une tente, le mana de ses occupants passe sous votre contrôle (bien que vous ne puissiez le transporter vers votre château). La population des villes se répartit en trois catégories : les citadins, les marchands et les

constructeurs. Les citadins restent sur place, les constructeurs bâtissent de nouvelles habitations pour les populations en expansion, quant aux marchands, ils vont de ville en ville pour y vanter leurs marchandises. Lorsqu'une ville atteint une certaine importance, elle crée son armée d'archers pour se protéger ; si la ville est en votre possession, elle servira votre cause.

Mais attention, tout ce potentiel en votre faveur sera annihilé si vous tirez sur les citadins sans défense. Ceux-ci vous attaquent en retour, et vous font gaspiller votre mana au lieu d'augmenter votre puissance. Vous pourriez être tenté de lancer quelques sorts, juste pour tâter le terrain, mais résistez à cette tentation – il pourrait vous en coûter.

COMMENT JETER UN SORT



Comme vous venez d'engager toutes vos forces pour animer le tapis volant, vous commencez le jeu sans le moindre petit sort en poche. Heureusement, toutes sortes de sorts sont dissimulées dans chaque monde. La plupart du temps, vous les trouverez dans un cercle de pierres, mais vous ne les verrez que lorsque vous les aurez dépassés et que vous aurez brisé le sceau d'invisibilité qui les dissimule à vos yeux.

Remarque : Le mana est souvent caché à proximité d'un sort ; il peut aussi être protégé par quelque créature diabolique – surveillez vos arrières.



Les sorts sont rangés dans des urnes et n'apparaissent sur l'écran de Vision absolue qu'une fois brisé le sceau d'invisibilité. Pour ramasser un sort, il vous suffit de le survoler ; il vient alors s'ajouter à votre inventaire. Les sorts rangés dans des urnes bleues sont très spéciaux. Ils ne peuvent être utilisés que sur le niveau en cours et ne peuvent être transférés sur le monde suivant. Leur utilisation dépend du mana en votre possession et non de celui qui est engrangé dans votre château.

Vous pouvez jeter les sorts à l'aide des boutons **gauche** et **droit** de la souris. Chaque sort peut être affecté à l'un ou l'autre des boutons, ou aux touches numériques du clavier (voir la section intitulée *Affectation des sorts*).

Remarque : L'effet de certains sorts ne dure qu'un moment. Il faut ensuite les jeter de nouveau.

Magic Carpet
14



SORCIERS VAINCUS

Si vous êtes tué avant d'avoir restauré l'équilibre d'un monde, vous pouvez rejouer la partie (et peut-être même faire un peu mieux que la première fois). Appuyez sur la barre d'espacement pour vous rendre dans le laboratoire du sorcier et cliquez avec le bouton gauche sur l'icône Continuer le jeu. Cependant, le mana conservé dans votre château régénère votre énergie lorsque vous êtes mourant ; c'est pourquoi, si vous vous tirez d'affaire, vous pourrez continuer le niveau.

Si vous tuez un rival, que vous jouiez en réseau ou non, vous pouvez jeter un sort de possession en direction des restes funèbres du sorcier et revendiquer la propriété de son mana.

POUR TERMINER LE NIVEAU



Lorsque votre tâche est terminée, lorsque vous avez restauré l'équilibre d'un monde, le message 'monde restauré' s'affiche. Appuyez sur la **barre d'espacement** pour quitter le monde en cours et afficher l'écran de réussite, ou continuez à rassembler le mana et les sorts que vous pouvez avoir laissés derrière vous. Lorsque vous commencez la restauration du monde suivant, tous les sorts rassemblés restent à votre disposition.

WORLD 14	
Creatures Killed	2996
Accuracy	2996
Spells Found	2896
Mana	2096
Overall Performance	9996
Time Taken	1h 0m 20s

L'écran de réussite indique le nom et le numéro du monde, vous permet d'évaluer vos performances dans les catégories suivantes : créatures tuées, précision, sorts découverts, mana et performances générales.

Lorsque vous en avez assez vu, appuyez sur la barre d'espacement pour retourner au laboratoire du sorcier.

Magic Carpet
15

L'ÉCRAN DES SORTS



C'est là que vous pouvez avoir une vue d'ensemble d'un monde particulier et affecter les sorts aux boutons de la souris et aux touches du clavier.

Pour accéder à cet écran, appuyez sur la touche **ENTRÉE** ou sur les deux boutons de la souris simultanément.

LA CARTE DU MONDE

L'écran de Vision absolue ne vous montre qu'une région limitée, alors que cette carte affiche la totalité du monde en cours de restauration. Votre position figure toujours sous la forme d'une croix au centre de la carte, et le système d'encodage par couleurs est identique à celui de la Vision absolue.

LES STATISTIQUES DU RÉSEAU



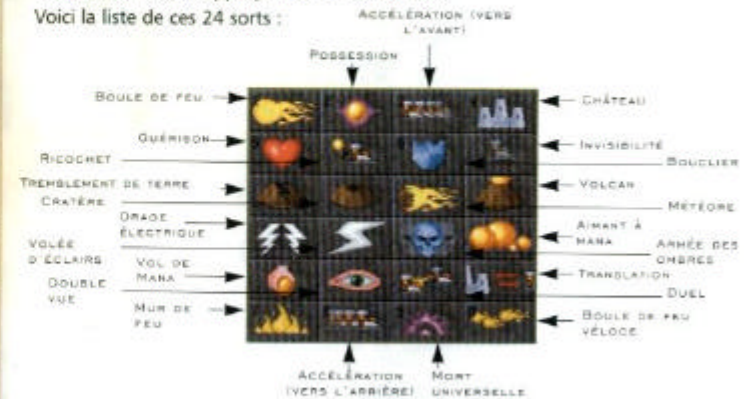
Lorsque vous jouez en réseau, placez le pointeur en dehors de la partie inférieure de l'écran des sorts pour afficher les statistiques du réseau. Vous y verrez le nom de tous les joueurs du réseau en train de jouer sur le monde actuel et le nombre de victimes faites par chacun d'eux. La puissance du mana dont il dispose est également affichée. Si la quantité de mana de l'un des joueurs est bien supérieure à celle dont vous disposez, il est sage de parier que vous vous sortirez mal de toute rencontre avec lui – mieux vaut le fuir sur votre tapis !

LE MENU DES SORTS

Chacun des 24 sorts de Magic Carpet figure

dans ce menu. Un sort, lorsqu'il est jeté, fonce automatiquement sur la cible agressive la plus proche ; l'astuce consiste donc, non pas à bien viser, mais à sélectionner le sort approprié aux circonstances.

Voici la liste de ces 24 sorts :



Boule de feu – Lance une boule de feu destructeur sur vos ennemis.

Possession – Prend le contrôle de tous les bâtiments ou de tout le mana.

Création de château – Utilisez ce sort pour édifier une forteresse et protéger votre mana. Lorsqu'il est jeté, ce sort lâche un ballon à air chaud qui rassemble votre mana. Il est possible de jeter plusieurs sorts de ce type au même endroit, et d'agrandir ainsi le château tout en lâchant d'autres ballons.

Remarque : Vous ne pouvez posséder qu'un château par monde, sauf si le premier est presque en ruines. Si vous avez situé votre château en un lieu où vous ne pouvez l'agrandir (face à une falaise, par exemple), vous pouvez le détruire en appuyant sur **Majuscule-L** et lancer un autre sort de Château dans un autre endroit.

Accélération (vers l'avant) – Vous propulse loin du danger à une vitesse sidérale. Pour une vitesse maximale, maintenez le bouton de la souris enfoncé. Pour annuler les effets du sort, appuyez sur la touche fléchée vers le bas.

Guérison – Si vous disposez de mana en quantité suffisante, ce sort remet la barre témoin de votre état de santé au maximum, chaque fois qu'elle baisse à la suite de l'attaque d'un ennemi.

Bouclier – Absorbe les trois quarts de l'énergie des sorts jetés par vos ennemis.

Boule de feu vélocité – Fait ressembler le sort Boule de feu à un jeu d'enfant. Lâchez une salve de boules de flammes pour un effet dévastateur.

Accélérer (vers l'arrière) – Faites tapis arrière à toute vitesse.

Double vue – Augmente les pouvoirs de la Vision absolue, en révélant l'emplacement de tous les autres joueurs.

Magic Carpet 11

Aimant à mana – Attire tout le mana situé à proximité immédiate et le rassemble en une grosse balle plus facile à ramasser pour votre ballon.

Volée d'éclairs – Sort électrique qui vous permet de lancer des éclairs du bout des doigts. Maintenez enfoncé le bouton de la souris pour émettre un flux continu d'éclairs qui se verrouillent sur une cible et la réduisent en cendres.

Météore – Commandez aux roches toutes puissantes et lancez-les sur tout adversaire assez infortuné pour croiser votre route.

Invisibilité – Vous masquez d'invisibilité pendant un certain temps.

Attention, cependant, les autres joueurs et les monstres peuvent vous repérer chaque fois que vous jetez un sort.

Ricochet – Retourne les balles de feu à leur envoyeur, celui-ci risquant d'être blessé alors que vous êtes indemne.

Vol de mana – Dérobez le mana durement gagné par les méchants sorciers.

Duel à mort – Enchaîne deux joueurs l'un à l'autre en un combat sans fin. Lorsque des ennemis sont en vue, lancez ce sort, ils ne pourront y échapper qu'en usant du sort Accélération.

Mur de feu – Est-il besoin de vous expliquer ? Créez un mur de flammes impénétrable pour confondre vos ennemis.

Translation – Ce sort vous transporte instantanément dans votre château, pour le défendre ou refaire le plein de puissance auprès du mana. Jetez-le de nouveau pour retourner à votre emplacement d'origine.

Cratère – Ce sort n'est pas aussi puissant que Tremblement de terre, mais ajoute un large cratère au paysage.

Armée des ombres – Levez une armée de squelettes en capes rouges et lancez-la contre les sorciers rivaux, leurs châteaux et leurs ballons.

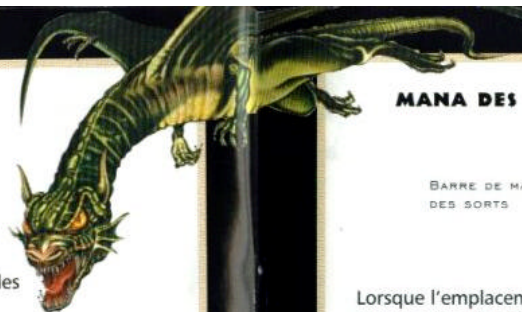
Tremblement de terre – Jetez ce sort pour confondre les monstres terrestres en ouvrant une crevasse béante sous leurs pieds. Mais ne perdez pas votre temps à essayer ce sort sur l'eau.

Orage électrique – Libérez un orage d'électricité blanche brûlante qui fuse de tous côtés et détruit tout ce qui se trouve à sa portée.

Volcan – Déclenche une gigantesque éruption de lave incandescente surgie des entrailles de la terre, détruisant tout sur son passage. Avantage supplémentaire de ce sort : il déclenche périodiquement des éruptions dévastatrices.

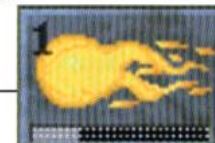
Mort universelle – Envoie une onde de choc fatale pour tout ce qu'elle atteint.

Magic Carpet
18



MANA DES SORTS

BARRE DE MANA
DES SORTS



Lorsque l'emplacement d'un sort est mis en évidence, la barre de mana s'affiche et un petit point blanc vient s'y ajouter chaque fois qu'il vous est possible de jeter un sort ; la barre doit être entièrement grise avant qu'un point blanc s'y ajoute. Certains sorts très élaborés restent inutilisables tant que vous n'avez pas accumulé une grande quantité de mana dans votre château.

AFFECTATION DES SORTS

Pour affecter un sort à un bouton de la souris, mettez-le simplement en évidence, et appuyez sur le **bouton gauche** ou sur le **bouton droit**, au choix.

Les emplacements occupés par un sort comportent une icône et un numéro ; pour indiquer un nombre différent, mettez le sort en évidence à l'aide du pointeur et appuyez sur la touche numérique voulue. Sur l'écran de jeu, vous pouvez jeter des sorts en maintenant enfoncée la touche numérique au clavier et en appuyant soit sur le **bouton gauche**, soit sur le **bouton droit** de la souris.

ANNEXE I : LE BESTIAIRE DE MAGIC CARPET

Molenubar nous dit que chacun des mondes détruits de Magic Carpet abrite des créatures guidées par leur désir insatiable pour le mana. Ces brutes épaisses ne connaissent ni remords ni raison ; votre seul espoir est de les détruire.

Voici les habitants du bestiaire de Magic Carpet :



Grands singes

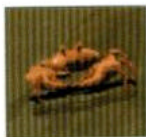
Deux fois plus grands que les Trolls, mais dotés du même comportement et du même armement, des rocs qu'ils lancent contre vous et votre château comme des poignées de confetti.



Abeilles

Lancent des attaques en essaim contre vous et votre château. Elles sont armées de dards, et doivent donc s'approcher pour infliger des dommages. Plus virulentes que les vautours et plus difficiles à tuer.

Magic Carpet
19



Crabes

Dès l'éclosion, le petit crustacé est déjà armé de boules de feu. Mais les crabes sont voraces ; plus ils consomment de mana et plus ils grandissent en taille et en puissance. Un crabe de taille moyenne attaque habituellement avec des volées d'éclairs, un adulte, avec des météores. Une fois adultes, les crabes pondent des oeufs et propagent ainsi une autre génération de dangereux porte-pinces.



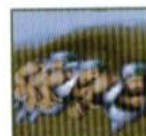
Dragons

Version aéroportée des Vers, dotés des mêmes boules de feu, mais bien plus rapides et agiles, et donc plus difficiles à tuer.



Chevaucheurs d'émeus

Ces oiseaux sans vol transportent des archers à une vitesse incroyable, lançant volée après volée de flèches sur vous avant de disparaître dans le paysage.



Génies

Moins une menace que de fabuleux casse-pieds. Les génies lancent des boules de feu, volent votre mana, mais, bien incapables de vous détruire, ils ont la fâcheuse habitude de se transporter loin des zones des combats, pour resurgir un peu plus tard, tous pouvoirs intacts.



Griffons

Le griffon est deux fois unique : il peut pénétrer votre masque d'invisibilité, et n'attaque que si vous êtes assez téméraire pour tirer le premier. Armé de volées d'éclairs, le griffon est un ennemi redoutable lorsqu'on le provoque.



Kraken

Lorsque le Kraken s'éveille, ce Behemoth marin émerge des profondeurs glacées en lançant des volées d'éclairs. Il est aussi armé du sort Duel, et s'il vous enserre dans son étau, vous aurez bien de la chance si vous vous en sortez sans bobo.



Squelettes

Si personne ne les arrête, ces vrais fléaux lancent volée sur volée de flèches contre vous et votre château. Ils haïssent les archers humains qui gardent les villes et villages, et les tuent pour grossir les rangs de leur armée des ombres.



Trolls

Lents, stupides, mais d'une force inégalée, les Trolls sont armés de blocs de pierre. Ils possèdent la capacité enviable de se régénérer après une blessure, il vous faudra donc user de votre surcapacité de tuer, pour être sûr qu'ils restent tout à fait morts.



Vautours

Ces volées vous attaqueront, vous et votre château. Leurs uniques armes sont leurs serres, ils doivent donc s'approcher pour vous infliger des dommages.



Vers

Créatures terrestres, armées de boules de feu, capables de vous abattre, votre tapis et vous, en un rien de temps.



Wyvern

Ce cauchemar volant fait ressembler les Dragons à des agneaux de lait. Le Wyvern est armé de boules de feu véloces ; il est immunisé contre le sort Ricochet. Il attaque les châteaux, mange le mana et même lorsqu'il est à moitié mort, il peut régénérer ses pouvoirs presque instantanément.

ANNEXE II : UN MOT SUR CHAQUE MONDE

Dans son Histoire de la guerre des sorciers, Molenubar suggère la nature du défi que constitue chaque monde. Un homme averti en vaut deux, voici donc quelques faits qui vous aideront à rester entiers, vous et votre tapis :

1. Al Jahan

Les pacifiques colons de l'île d'Al-Jahan ont grand besoin de votre aide.

2. Khallabad

Les marchands revenus de Khallabad narrent de tortueux récits où la mort descend des cieux.

3. Sulghir

Les antiques guerriers du royaume de

Magic Carpet
20

Magic Carpet
21

Sulghir sont sortis de leurs tombes.

4. Akrir

Le malfaisant sorcier Vodor a lâché le chaos sur les terres d'Akrir.

5. Cessecca

Les colons de l'île de Cessecca sont harcelés par des essaims d'abeilles géantes.

6. Qazziel

Le Prophète de Qazziel a prédit la destruction de sa ville par des hordes de revenants et autres terreurs.

7. Ar Ulnan

Le port d'Ar Ulnan est assiégé par air et par mer.

8. Gillah

Les tribus malfaisantes de trolls sont retournées à Gillah pour la première fois depuis des milliers d'années.

9. Kutoor

La forêt de Kutoor est de nouveau animée par le mal, et attire la population dans les catacombes, sous la citadelle.

10. Rannaxior

Les Griffons ont envahi les champs sacrés de mana de Rannaxior.

11. Zanzandria

Des soi-disant sorciers ont été attirés à Zanzandria par des rumeurs selon lesquelles il s'agirait d'un haut lieu de la magie.

12. Mehkhel

Des miroirs magiques permettent de traverser Mehkhel - terre d'exil. Cherchez et vous trouverez.

13. Dullighir

Le labyrinthe de Dullighir garde bien ses secrets.

14. Nazzajahn

Suivez l'interminable chemin des pierres de Nazzajahn pour libérer une puissance colossale.

15. Al Saumam

Attention, les rivages d'Al Saumam abritent des créatures cauchemardesques.

16. Aflahkstahn

La clef de tout, c'est de déverrouiller les quatre issues de la forteresse.

17. Jan Tabar

Un grand Wyvern a été vu près des monts de Jan Tabar.

18. Kireemir

Le royaume de Kireemir est complètement sens dessus dessous.

19. Ar Vilim

Les pièges démoniaques surgissent de tous les recoins de ce royaume.

20. Jondd Warr

L'île de Jondd Warr est infestée de



dragons... et d'autres choses...

21. Khaghabal

Le mana conservé dans les tours de garde de Khaghabad a attiré vers ce royaume de nombreux aigrefins.

22. Ul Ramin

Bannissez le mal de Ul Ramin et méfiez-vous de vos ennemis car leurs aptitudes sont en constante progression.

23. Naqual

Les âmes des héros morts de Naqual sont la proie des nécromanciens.

24. Quaddimar

De tous ceux qui ont franchi la frontière de Quaddimar, très peu sont revenus...

25. Ottommia

Il y a des siècles, Zimbaliza, le plus grand des premiers sorciers est tombé ici, et l'on dit que sa magie demeure.

26. Xikhpyt

Restaurer l'ordre sur cette terre, vous serez bien préparé pour ce qui va suivre. ATTENTION. AU-DELA DE CE POINT, VOTRE QUÊTE VOUS AMÈNERA DANS DES ROYAUMES GARDES PAR DES VAMPIRES ASSOIFFES DE MANA QUI VOLERONT LA PLUPART DE VOS SORTS.

27. Shebbahn

Parcourez la forêt sacrée de Shebbahn pour récupérer les sorts qui vont ont été volés — mais attention aux conséquences.

28. Hazzanjahn

Les îles d'Hazzanjahn sont unies par des miroirs magiques, mais tous ne vous emmènent pas là où vous le souhaitez.

29. Zakhazaran

Sauvez les quelques survivants d'un destin implacable.

30. Banahstur

Vos adversaires n'ont jamais conquis ce royaume. Le pouvez-vous ?

31. Idirya

N'irritez pas les griffons de la mer d'Idirya si vous ne possédez pas le sort qui les abattra.

32. Thammon

Les murs infranchissables de Thammon recèlent de grands pouvoirs et de grands dangers.

33. Jahrrid

On dit que pour survivre au labyrinthe de Jahrrid, un sorcier doit avoir des yeux derrière la tête.

34. Khatoud

D'effroyables abeilles géantes ont dévasté cette terre, autrefois resplendissante.

35. Shai Yulim

La ville de Shai Yulim est attaquée, mais pour la sauver, vous devez tout d'abord vaincre le



génie qui s'est installé à sa porte.

36. Moorrok

Vos ennemis vous attendent dans les collines de Moorrok.

37. Quahahn

Tous ceux qui pratiquent l'art ancien de la magie doivent être mis à l'épreuve sur l'ancien terrain d'entraînement de Quahahn.

38. Yoggohr

Les bassins de Yoggohr sont une énigme que seul un homme valeureux pourra résoudre.

39. Ar Zaljan

Les marchands de retour d'Ar Zaljan disent que tout est perdu, mais qu'il faut garder espoir.

40. Arrimir

Personne n'a jamais trouvé l'issue du labyrinthe d'Arrimir. Y pénétrer tu dois.

41. Ooramesa

Beaucoup s'enfuit à la vue des murs d'Ooramesa mais vous devez persévérer.

42. Ghabbaladan

De grands maux errent dans les eaux et aux alentours du lac Ghabbaladan.

43. Tekumir

Pour restaurer l'ordre dans ce royaume, il faudrait y trouver un ordre à restaurer.

44. Zantor

Zantor est complètement détruit, mais les créatures qui s'y attardent doivent être bannies à jamais.

45. Dubbahn

Dubbahn, île d'exil, est attaquée et les lutins capricieux qui la gardent voleront la plus grande part de vos pouvoirs.

46. Ephieria

Ephieria ne doit pas tomber devant les forces du mal — vous êtes son seul espoir.

47. Inixia

Inixia fut une terre fertile. La seule moisson, désormais, est celle de la mort.

48. Meebir

Voir Meebir et mourir.

49. Shah Casant

Prenez garde, plusieurs sorciers revendiquent déjà la possession de ce territoire.

50. Volcania

Manoeuvrez prudemment, car en ce lieu, la terre elle-même crache la mort vers le ciel.



DES PROBLÈMES POUR FAIRE FONCTIONNER LE JEU :

AVANT DE DÉCROCHER LE TÉLÉPHONE, LISEZ CE CI !

Si vous rencontrez des difficultés pour installer ou faire fonctionner le jeu, nous sommes là pour vous aider. Vous avez suivi toutes les directives de la documentation, mais vos problèmes persistent ; voici quelques conseils qui pourraient vous aider à les résoudre.

REMARQUE : Avant toute tentative pour suivre les suggestions suivantes, vous devez bien connaître les commandes du DOS qu'elles mettent en oeuvre. Pour en savoir plus, consultez la documentation du DOS.

CRÉATION D'UNE DISQUETTE DE DÉMARRAGE POUR MAGIC CARPET

Si vous avez des difficultés pour installer ou lancer ce logiciel, si votre ordinateur se bloque, ou si d'autres problèmes surgissent, nous vous conseillons de démarrer votre système à partir d'une disquette DOS. Vous disposerez ainsi de la quantité nécessaire de mémoire et l'environnement système ainsi créé sera celui pour lequel ce jeu a été conçu. CECI EST TRES IMPORTANT et règle pratiquement tous les problèmes.

Voici les étapes de la création d'une disquette DOS. Suivez-le scrupuleusement.

IMPORTANT : Vous devez disposer d'une disquette du même format que le lecteur A: de votre système.

1. Tapez C: et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.
2. Insérez une disquette vierge dans le lecteur A:.
3. Tapez **FORMAT A:/S** et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.
4. Un message vous demande d'insérer une disquette vierge dans le lecteur. Insérez-la, si ce n'est pas déjà fait et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.
5. Lorsque la disquette est formatée, un message vous demande d'entrer le nom de la disquette. Tapez éventuellement un nom et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.



6. Le message vous demande maintenant si vous voulez formater une autre disquette. Tapez **N** et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

7. Vous devez maintenant créer un fichier CONFIG.SYS sur cette disquette en tapant ce qui suit après l'invite C:> du DOS.

EDIT A:\CONFIG.SYS et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.
Lorsque l'écran bleu de l'éditeur de texte est affiché, tapez :

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=50
BUFFERS=30
DEVICE=C:\(INDIQUEZ ICI LE CHEMIN D'ACCES A VOTRE LECTEUR DE CD-ROM)
```

Après cette ligne, ajoutez le pilote du lecteur de CD-ROM, tel qu'il figure dans le fichier CONFIG.SYS du répertoire racine de votre disque dur. Pour voir le contenu de ce fichier, tapez la commande suivante après l'invite du DOS :

TYPE C:\CONFIG.SYS et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

Lorsque le fichier est affiché, cherchez la ligne correspondant au lecteur de CD-ROM, et notez-la sur un morceau de papier. La ligne habituelle, par exemple pour un lecteur de CD-ROM Panasonic connecté à une carte sonore SoundBlaster 16, sera la suivante :

```
device=c:\sb16\drv\sbcd.sys /d:miscd001 /p:220
```

8. Sauvegardez le fichier et quittez l'éditeur de texte en appuyant sur :

ALT-F puis sur

Q

O

9. La disquette de démarrage doit aussi contenir un fichier AUTOEXEC.BAT. Pour le créer, tapez :

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

Lorsque l'écran bleu est de nouveau affiché, tapez :

PROMPT \$P\$G

PATH=C:\DOS

KEYB FR

C:\(chemin d'accès)\MSCDEX (tous les paramètres qui figurent dans le fichier AUTOEXEC.BAT du disque C:)

Ajoutez le pilote MSCDEX à la ligne précédente, tel qu'il apparaît dans le fichier AUTOEXEC.BAT du répertoire racine de votre disque dur. Pour voir le contenu de ce fichier, tapez la commande suivante après l'invite du DOS :

TYPE C:\AUTOEXEC.BAT et appuyez sur la touche **ENTRÉE**.

Lorsque le fichier est affiché, cherchez la ligne contenant le nom MSCDEX, et notez-la sur un morceau de papier. La ligne habituelle, par exemple pour un lecteur de CD-ROM Panasonic connecté à une carte sonore SoundBlaster 16, sera la suivante :

```
device=c:\dos\MSCDEX /d:miscd001 /v /m:15
```

REMARQUE : Si vous disposez de MS-DOS version 6.2 ou d'une version plus récente et de 8 Mo de RAM, vous pouvez utiliser le programme cache-disque Smartdrive pour améliorer les performances de votre lecteur de CD-ROM. Le fonctionnement de Magic Carpet n'en sera que plus fluide. Ajoutez la ligne suivant *sous* la ligne de MSCDEX dans le fichier AUTOEXEC.BAT.

```
C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048
```

10. Sauvegardez le fichier et quittez l'éditeur de texte en appuyant sur :

ALT-F

Q

O

IMPORTANT : Démarrez votre PC à partir de la disquette que vous venez de créer chaque fois que vous voulez installer ou lancer Magic Carpet (voir ci-dessous).

POUR DÉMARRER VOTRE MACHINE À PARTIR DE LA DISQUETTE DOS :

1. Insérez la disquette DOS dans le lecteur A:, puis redémarrez votre PC. L'ordinateur s'initialise et affiche l'invite A:>.

2. Tapez **C:** et appuyez sur la touche **ENTRÉE** pour vous recaler sur votre disque dur.

Pour en savoir plus, consultez le manuel d'utilisation du DOS.

Magic
Carpet
26

Magic
Carpet
27

COMPATIBILITÉ AVEC LES CARTES VIDÉO (AVEC 16 MO DE MÉMOIRE VIVE)

Les graphismes en haute résolution de Magic Carpet nécessitent d'installer une carte vidéo SVGA compatible VESA ainsi que l'extension VESA du BIOS Super VGA avant de lancer le jeu. Le terme VESA correspond à une norme et signifie Video Electronics Standards Association. Cette norme permet l'affichage des graphismes sur toute carte vidéo compatible VESA sans que les programmeurs du jeu aient à se soucier de connaître précisément le fonctionnement de chaque carte vidéo.

Si, lorsque vous essayez de lancer le jeu en mode haute résolution, vous obtenez soit un écran vide, soit des graphismes brouillés, c'est probablement que votre carte vidéo nécessite le chargement préalable d'un pilote VESA. Consultez la documentation et les logiciels qui vous ont été fournis avec la carte ou contactez son fabricant.



ABOUT BULLFROG

Vous ne connaissez pas encore Bullfrog Productions – mais où avez-vous passé les cinq dernières années ? Croyez-le ou non, ce n'est que récemment - en 1989 - que le monde a pu s'enthousiasmer devant Populous, le programme révolutionnaire qui a fait Bullfrog, eux-mêmes inventeurs d'un genre tout nouveau, la simulation divine. Vingt formats différents, plus de trois millions d'exemplaires vendus dans le monde entier : Populous est de l'étoffe dont on fait les légendes. Il ne s'agissait pourtant que du premier d'une série de logiciels surprenants ; cinq autres immenses succès ont suivi : PowerMonger, Populous 2, Syndicate et Theme Park, tous ont connu une énorme réussite commerciale, tous ont été acclamés par la critique.

La société, fondée par Peter Molyneux et Les Edgar, compte maintenant plus de 40 collaborateurs. Pendant cette période d'expansion remarquable, Bullfrog a continué à créer des jeux qui allient l'enchantement visuel à la complexité technique. Mais c'est surtout l'originalité qui fait la réussite des jeux de Bullfrog. Magic Carpet est le tout dernier exemple de ce souci d'originalité et d'innovation. Ce jeu associe la technologie de la simulation de vol à une jouabilité exceptionnelle, dans un superbe environnement graphique. Préparez-vous pour la Sixième Merveille de Bullfrog.



Magic
Carpet
28

Magic
Carpet
29

REMERCIEMENTS

Conception : BULLFROG PRODUCTIONS LTD
 Programmation du moteur du jeu : Glenn Corpes
 Réalisateur exécutif : Peter Molyneux
 Direction : Les Edgar
 Réalisateur : Sean Cooper
 Chefs d'équipe de programmation : Sean Cooper, Mark Huntley
 Programmeurs : Simon Carter, Phil Jones
 Chef d'équipe d'infographie : Findlay McGeachie
 Graphismes et conception artistique : Paul McLaughlin, Michael Man, Mark Healey, Eoin Rogan, Barry Meade, Tony Dawson
 Séquence d'introduction : Chris Hill
 Aide à la réalisation de la séquence d'introduction : Michael Man, Paul McLaughlin, Eoin Rogan, Sean Masterson
 Conception et architecture des niveaux : Sean Masterson
 Dessin des niveaux : Barry Meade, Alex Trowers, Jonty Barnes, Daniel Russell
 Son et musique : Russell Shaw
 Technologie audio : Human Machine Interfaces
 Assistant technique : Kevin Donkin
 Relations presse : Cathy Campos
 Tests : 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
 Remerciements particuliers à : Sue Mumford, Jo Goodwin, Dennis, Kathy McEntee,
Pour Electronic Arts :
 Réalisateur : Matt Webster
 Assistant Réalisateur : Mike Cooper
 Chef de produit : Sean Ratcliffe
 Documentation: Neil Cook
 Documentation technique : Peter Murphy
 Tests: Darren King, Kevin Locke, Graham Harbour, Jamie Bradshaw, Darren Tuckey, Mark Bergan, Julian Glover, Erin Roberts, Danny Isaac, Nick Goldsworthy
 Contrôle de la qualité : Richard Gallagher, Dan Gossett, Raf 'Avatar' Colantonio
 Version française : TransWorld Consulting Inc.

Magic Carpet
30

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.
 TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, p.o. box 835, slough, Berks. SL3 8Xu, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFPECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

GARANTIE LIMITEE

L'acheteur de ce logiciel bénéficie de la garantie d'Electronic Arts. Le support utilisé pour l'enregistrement des programmes est garanti sans défaut, vice de fabrication ou intervention d'aucune sorte, pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Tout matériel s'avérant défectueux au cours de cette période sera remplacé si le produit est renvoyé à Electronic Arts, à l'adresse indiquée au verso de ce document (Envoyez uniquement le CD défectueux original; n'envoyez ni l'emballage ni le manuel). Il est également nécessaire de joindre à l'équipement défectueux une preuve d'achat datée, un descriptif de la panne et l'adresse à laquelle toute correspondance doit être envoyée.

Cette garantie est en sus des droits légitimes de l'acheteur et ne les affecte d'aucune manière. Cette garantie ne concerne pas les programmes proprement dits ni les équipements qui auraient été soumis à de mauvaises conditions d'utilisation, provoquant une usure excessive.

REMPLACEMENT

Electronic Arts s'engage à remplacer le matériel défectueux à condition que ce dernier lui soit renvoyé, accompagné d'un chèque d'un montant de FF 100 et libellé à l'ordre d'Electronic Arts Ltd.

Logiciel et documentation ©1994 Bullfrog Productions, Ltd.
 Magic Carpet et Bullfrog sont des marques déposées de Bullfrog Productions, Ltd.
 Pentium est une marque déposée de Intel Corporation.
 Electronic Arts est une marque de Electronic Arts.

Magic Carpet
11