

PC-SPIELE

komplett
in deutsch

PC-SPIELE-DISC



Für MS-DOS und Windows!
Neu! Diskette und 1a-
Softwareangebote im Heft!
In Zusammenarbeit mit

PC-Windows

Das außergewöhnliche
Fantasy-Abenteuer voller Magie

LOOM

Enträtseln Sie das Geheimnis um die alte Webergilde

DAS ORIGINAL VON LUCASARTS



ANLEITUNG

FANTASY ADVENTURE

LOOM

Als Drachen noch durch den Nachthimmel flogen

In Loom übernimmst du die Rolle von Bobbin Threadbare, einem Jungen aus einer fantastischen Welt am Rande der Apokalypse. Mit dem jahrhundertealten Wissen der Magie bewaffnet, wirst du in eine Landschaft voller Schönheit, Gefahren und Abenteuer ziehen, neue Freunde gewinnen, Rätsel lösen und schließlich die Chance haben, das Schicksal deiner Welt zu ändern.

Loom ist nicht wie andere „Adventure Spiele“; man könnte sogar sagen, daß Loom gar kein richtiges Adventure ist. Das Ziel von Loom ist, dir eine große Geschichte zu erzählen, die dich zum Nachdenken anregen mag. Es ist kein richtiges Rollenspiel, obwohl man einen Charakter steuert, der Fähigkeiten dazu gewinnt. Es ist erst recht keine stupide Aneinanderreihung von Puzzles, an denen man tagelang knobeln muß.

Die kleinen Aufgaben im Spiel sind viel mehr dazu gedacht, deine Phantasie anzuregen und dich immer tiefer in die Geschichte zu ziehen. Sie sollen dich nicht frustrieren und dich daran hindern, das Spiel zügig zum Ende zu bringen. Du kannst in Loom nicht verloren gehen. Wir haben uns besonders viel Mühe gegeben, daß du niemals in Sackgassen landest, aus denen es kein Entkommen gibt. Wenn du mal nicht weißt, wie es weitergehen soll, denk dran: Alles, was du brauchst, um jetzt weiterzukommen, ist irgendwo in der Nähe. Du brauchst auch nicht öfter den Spielstand zu laden oder zu

speichern, es reicht, wenn du mal speicherst, bevor du den Computer ausschalten willst. Hab keine Angst, Dinge auszuprobieren. In diesem Spiel kann dich nichts „umbringen“. Und wenn du wirklich einmal festhängst, sprich mit einem Freund über das Problem und lies die Texte auf dem Bildschirm genau. Dann wirst du garantiert schnell die Antworten finden.. »Ende« steht für das Verlassen des Spiels. Wollen Sie ein ganz neues Spiel beginnen, klicken Sie »Neues Spiel«.

Lies das Buch der Sprüche!

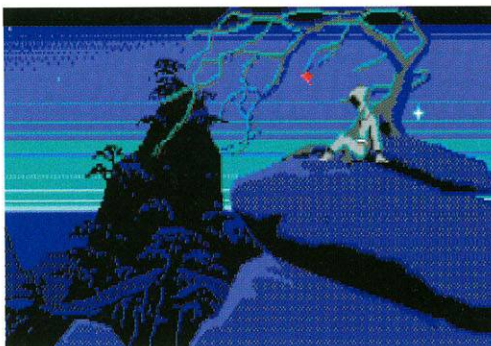
Du mußt sie nicht auswendig können, aber es ist eine gute Idee zu wissen, auf was für Sprüche du im Spiel stoßen kannst.

Lies den Rest dieser Anleitung!

Loom ist ganz anders als andere Abenteuer-Spiele. Nimm dir die Zeit, das Konzept zu verstehen, bevor du verzweifelt am Computer sitzt.

Das ist jetzt deine Rolle...

Du steuerst die Geschicke von Bobbin Threadbare, einem unerfahrenen Mitglied der Gilde der Weber. Am Anfang der Geschichte weiß Bobbin nur sehr wenig über die Magie der Weber und wie man sie anwendet. Im Verlaufe des Spiels trifft er auf immer größere Aufgaben und gewinnt dabei die Erfahrungen eines Meister-Webers.



HIER AUF DEM BERG FÄNGT ALLES AN



DIE INSEL AUS DER FERNE BETRACHTET

ANLEITUNG

Wir haben das „Buch der Sprüche“ beigelegt, um dir einen Eindruck von den Sprüchen zu geben, die die Weber in den letzten Jahrhunderten entwickelt haben. Während Bobbin die Welt um sich herum entdeckt, hört er manchmal Gruppen von musikalischen Noten. Paß auf diese Noten genau auf, eine Vierergruppe von ihnen ergibt immer einen Spruch. Wie das Buch der Sprüche sagt, hat jeder Spruch seinen eigenen Effekt. Und diesen Effekt und Zweck herauszufinden, ist die wichtigste Aufgabe in Loom. Wenn Bobbin neue Sprüche findet, schreib sie auf, um sie später wieder zu verwenden.

Aber schreibe immer nur mit einem Bleistift, denn jedesmal, wenn du das Spiel von vorne startest, verändern sich die magischen Sprüche!

Und mach dir keine Sorgen, wenn dein Sprüchebuch nicht voll wird: Nicht jeder Spruch aus dem Buch ist in diesem Spiel enthalten, viele sind nur im Buch, um dich etwas zu verwirren und auch zu unterhalten.

So geht's los

Nachdem das Spiel geladen wurde, mußt du erstmal einen Schwierigkeitsgrad auswählen. Damit stellst du hauptsächlich ein, wie sich der Webstab während des Spiels verhält.

Im Standard-Modus leuchten auf dem Stab immer die Abschnitte auf, deren Noten du gerade hörst oder spielst. Eine Notenlinie unter dem Stab macht es einfacher, Sprüche zu identifizieren und zu notieren. Benutze den Standard-Modus, wenn du schon etwas Erfahrung mit Computerspielen hast.

Im Anfänger-Modus erscheint ein kleiner Kasten unter der Notenzeile, wenn du Noten hörst oder spielst. In diesem Kasten kannst du die Buchstaben der letzten vier Noten nachlesen. Außerdem kannst du die vier Noten im Kasten automatisch wiederholen, wenn du innerhalb des Kastens klickst. Dieser Modus ist besonders geeignet für jemanden, der noch wenig Erfahrung mit Computerspielen hat und sich langsam herantasten möchte.

Der Experten-Modus ist was für Leute mit gutem Gehör. Der Stab leuchtet nicht mehr nach, wenn du Noten hörst, und die Notenlinie ist auch nicht mehr da. Du mußt die Sprüche also im wahrsten Sinne des Wortes hören! Wichtig: Als Belohnung für Spieler, die sich an diesen Modus wagen, gibt es gegen Ende der Geschichte eine spezielle Animation, die nur echte Weber sehen dürfen! Diese Szene erscheint in den beiden anderen Modi nicht.

Der geheime Spruch: Jede Gilde in der Welt von Loom hat ihre geheimen Sprüche, um sich zu identifizieren. Wenn du in diese Welt willst, mußt du deine Kenntnis dieser Sprüche beweisen. Nach Auswahl eines Schwierigkeitsgrades wirst du nach einer Gilde und einem der vier Sprüche gefragt. Die Sprüchefindest auf den rot-blauen Innenseiten des „Buchs der Sprüche“. Lege die rote Folie aus der Packung über die Seiten, um die Sprüche lesen zu können. Suche zuerst anhand des Symbols die Gilde, um die es geht. Dann schaue nach, welchen der vier Sprüche (Wurf, Schlag, Tritt, Ruhe) du eingeben mußt. Klicke die vier Kästchen in der richtigen Reihenfolge an.

So spielt man Loom

Nach dem Titelbild und einer kurzen Einführung steht Bobbin auf einer Fel senklippe der Insel Loom. Du beginnst mit dem Spiel, wenn Bobbin zu reden aufgehört hat und sich dir zuwendet.

Der Bildschirm ist in drei Bereiche aufgeteilt:

1) Das Grafik-Fenster, indem du wie von einer Filmkamera aufgenommen siehst, was in der Welt von Bobbin passiert.

2) Der Web-Stab, der Zauberstab der Weber, ist am unteren Bildschirmrand zu sehen. Mit diesem Stab kann Bobbin die Magie der Weber spinnen. Keine Panik, wenn der Stab noch nicht zu sehen ist: Bobbin wird ihn erst später im Spiel erhalten. Bis dahin brauchst du dir keine Sorgen zu machen.

3) Die Symbol-Box in der unteren rechten Ecke. Immer wenn der Cursor ein Objekt berührt, auf das Bobbin Einfluß nehmen kann, wird es in dieser Box vergrößert angezeigt. Eine Ausnahme gibt es jedoch: Steht Bobbin direkt neben einem wichtigem Objekt, werden keine anderen angezeigt, bis Bobbin wieder frei durch die Gegend läuft.

Um Bobbin zu bewegen, klickst du mit dem Cursor einfach in den Bereich des Bildschirms, in den er gehen soll. Um durch eine offene Tür zu gehen, reicht es einfach, in die Öffnung zu klicken.

Um ein Objekt zu untersuchen oder zu benutzen, klicke einmal auf das Objekt, bis Bobbin nahe an ihm dran ist und der Name des Objekts in der Symbol-Box zu lesen ist. Jetzt klicke nochmal auf das Objekt oder die Symbol-Box. Manche Objekte geben dann Töne von sich, die Teil eines Spruchs sein könnten.

Bobbin **muß** direkt neben einem Objekt stehen, um darauf einen Spruch zu spinnen. Merkregel: Wenn der Name des Objekts in der Symbolbox zu lesen ist, kann Bobbin damit zaubern.

Um einen Spruch zu spinnen, klicke einfach die einzelnen Noten in richtiger Reihenfolge auf dem Web-Stab an. Wenn du zum Beispiel einen Spruch des Öffnens ausprobieren willst (er lautet C D E C), dann klicke einfach diese vier Bereiche auf dem Web-Stab an, wenn in der Symbolbox der Name des Dings zu lesen ist, das du öffnen willst.

Wenn der Cursor verschwindet, hast du eine Schnitt-Szene erreicht. Lehne dich zurück und paß genau auf – diese Szenen geben oft wichtige Hinweise und du solltest jedes einzelne Wort auf dem Bildschirm lesen. Solange diese Szene andauert, kannst du das Spiel nicht steuern. Ist die Szene zu Ende, erscheint der Cursor wieder.

Was du auf der Insel ausprobieren solltest

Berühre das Blatt am Baum, neben dem Bobbin am Anfang des Spiels steht. Berühre es, indem du es zweimal anklickst. Gehe ins Dorf und zur Kathedrale des Looms, ganz links im Dorf. Dort findest du drei Wandteppiche, die etwas über die Geschichte des Landes berichten, und schließlich den Webstuhl selber vor dem die Ältesten eine heftige Diskussion führen. Dies ist auch gleich die erste große Schnitt-Szene.

Nimm den Web-Stab, den Atropos liegen gelassen hat. Er ist dein wichtigster Besitz im ganzen Spiel.

ANLEITUNG

Tastenfunktionen

Wenn du einen Spielstand speicherst, kannst du deinen Computer in Ruhe ausschalten und das Spiel an einem anderen Tag fortsetzen. Drücke einfach die Lade/Speicher-Taste. Das ist die Taste F5, am linken oder oberen Rand deiner Tastatur. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Achtung: Du kannst während einer Schnitt-Szene nicht speichern, sondern mußt auf ihr Ende warten.

Um einen Spielstand zu laden, drücke die Taste F5, nachdem Loom geladen wurde. Das funktioniert allerdings nicht während der Schnitt-Szenen.

Um einen Spielstand zu speichern, klicken Sie auf „Save“ und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wollen Sie weiterspielen, klicken Sie auf „Play“.

Um eine Schnitt-Szene abubrechen, kannst du die ESC-Taste drücken. Schau im Notfall in der Anleitung deines Computers nach, wie die ESC-Taste heißt, wenn sie nicht mit ESC bedruckt ist. Wenn du Loom schon ein paar mal gespielt hast, möchtest du vielleicht einige Szenen abbrechen. An sich solltest du aber alle Szenen genau ansehen, weil wichtige Informationen darin versteckt sind.

Um das Spiel neu zu starten, drückst du die Taste F8 (am linken oder oberen Rand der Tastatur).

Um mal eine Pause einzulegen, drückst du die Leertaste am unteren Ende der Tastatur. Drücken Sie wieder, um weiterzuspielen. Wenn du mehrere Minuten lang nichts tust, geht das Spiel automatisch in die Pausen-Funktion.

Um den Sound auszuschalten, drücke die Taste F6 (am linken oder oberen Ende der Tastatur). Einmal Drücken schaltet nur die Musik aus, läßt aber die Effekte an, ein weiteres Mal Drücken schaltet alles aus, noch einmal drücken Sound und Effekte wieder an. Denke dran: In vielen Fällen solltest du die Effekte hören können, um die Situationen zu verstehen!

Wenn Loom auf die Diskette zugreift, kann der Cursor kurzzeitig verschwinden. Auf manchen Computern sieht man dann das Bild einer Schnecke anstelle des Cursor-Pfeils.

Die Philosophie hinter unseren Spielen

Wir glauben, daß du dir dieses Spiel gekauft hast, um unterhalten zu werden, und nicht, um jedesmal eins über die Rübe zu kriegen, wenn du einen Fehler machst. Deswegen wirst du nicht gleich aus dem Spiel geschmissen, wenn du einfach nur neugierig bist. In unseren Spielen fällt man nicht plötzlich von Klippen oder stirbt, weil man einen scharfen Gegenstand berührt hat. Loom ist noch mehr als unsere bisherigen Spiele in erster Linie eine Geschichte, die erzählt wird, aber an der du auch aktiv teilhaben kannst. Wir glauben, daß eine gute Geschichte durch unlogische Puzzles, unnütze Eintipperei und ständiges Sterben völlig falsch erzählt wird.

Ein paar Tips zum Schluß

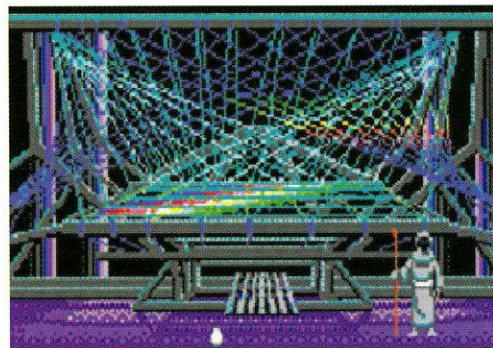
Für viele der Rätsel in Loom gibt es mehr als eine Lösung. Einige Rätsel sind sogar gar keine, sondern lediglich Dinge, an denen du auf dem Weg zum Ziel Spaß haben kannst, aber nichts tun mußt.

Es zahlt sich aus, neugierig zu sein. Schau dir alles genau an und experimentiere mit deinen Zaubersprüchen. Aber sei nicht so forsch und verzaubere alles sofort. Ein Gegenstand kann nützlich sein, BEVOR du ihn verwandelst. Schau ihn dir vorher an, und wenn du nichts besonderes bemerkst, kannst du immer noch draufloszaubern. Am Anfang kann Bobbin noch nicht sehr viele Noten auf dem Stab spinnen. Keine Angst, im Laufe des Spiels wird Bobbin erfahrener und kann immer mehr.

Denke dran, daß sich die meisten Sprüche ändern, wenn du ein neues Spiel anfängst. Also schreibe niemals mit Kugelschreiber ins Buch der Sprüche. Keine Angst, wenn du ein Spiel speicherst und später wieder lädst, sind die Sprüche natürlich gleich; nur wenn du ein NEUES Spiel beginnst, ändern sich die Sprüche.



DER RAT DER ÄLTESTEN BESPRICHT DIE LAGE

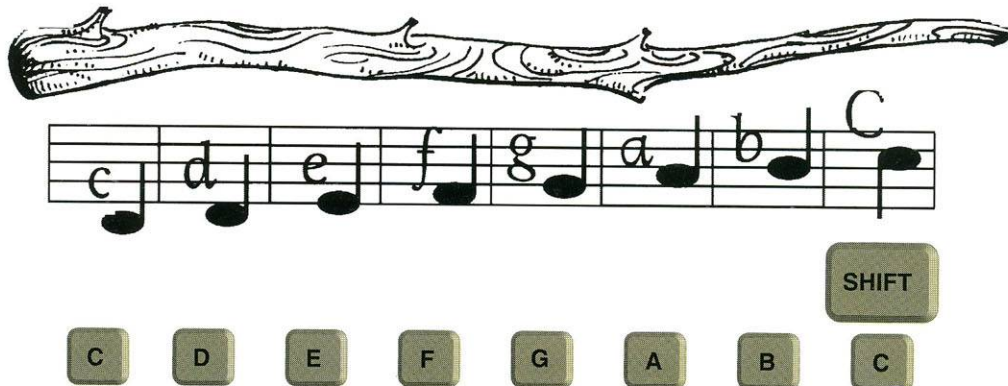


DER WEBSTUHL, DAS WAHRZEICHEN DER GILDE

TASTATURBELEGUNG

Tastaturkommandos

Sie können auch über die Tastatur Noten auf dem Web-Stab spielen. Benutzen Sie die unten angegebenen Tasten:



Weitere Tasten-Funktionen:

Spielstand Laden oder Speichern	F5	Scrolling ein/aus	ALT + I
Schnitt-Szene abrechnen	ESC	Maus einschalten	ALT + M
Spiel neu beginnen	F8	Joystick einschalten	ALT + J
Spielpause	LEERTASTE	Spiel beenden	ALT + X
Sound ein/ausschalten	F6	Versionsnummer ausgeben	CTRL + V
Text schneller	>	Hintergrund-Animation aus/ein	F7
Text langsamer	<		

Wenn Sie einen langsamen Computer besitzen, können Sie das Spiel beschleunigen, indem Sie mit der Taste F7 die Hintergrund-Animationen ausschalten. Auf einem Amiga mit nur 512 KByte sind Hintergrund-Animationen grundsätzlich ausgeschaltet.

ANLEITUNG

Das Buch der Sprüche

Dies ist dein persönliches Tagebuch des magischen Spinnens und Webens. Wenn du neuen Sprüchen begegnest, trage sie in dieses Buch ein, um sie später leichter wiederzufinden. Nicht allen Sprüchen in diesem Buch wirst du auf deiner Reise begegnen. Die meisten Weber benutzen im Leben weniger als ein Dutzend Sprüche. Trotzdem solltest du dich mit dem Wissen auf diesen Seiten auseinandersetzen, damit du besser vorbereitet bist auf die Ereignisse, die selbst die Ältesten nicht vorhersehen können.

Öffnen

Mit diesem einfachen Spruch beginnt normalerweise die Ausbildung eines jungen Webers. Einmal gelernt, kann man diesen Spruch in alles weben, was geöffnet oder zur Seite geschoben werden soll, beispielsweise Türen, Theatervorhänge oder Geschenkpakete.

Färben

Dieser Spruch wurde von den Färbern aus Woonsocket erfunden, die vorher stundenlang über Färbekesseln schwitzen mußten, um die Gier der Kleriker nach farbenfrohen Gewändern zu stillen. Früher konnte man diesen Spruch auf fast alle Materialien spinnen, im Laufe der Jahrhunderte hat er jedoch an Kraft verloren und wirkt heute nur noch auf Wolle.

Herbeirufen

Wird lediglich von den Ältesten gesponnen, wenn ein Mitglied der Gilde dringend in die heilige Kammer des Webstuhls gerufen wird. Der Empfänger kann je nach Stimmung unterschiedliche Dinge sehen, meist manifestiert sich der Spruch jedoch als kleine leuchtende Kugel, in Märchen und Gute-Nacht-Geschichten, auch „Nachrichten-Fee“ genannt.

Verstehen

Das Muster des Verstehens wurde das erste Mal in die Tischdecke gesponnen, die beim Gala-Dinner des 423. Kongresses der Gilden (7610 in Elstree)

benutzt wurde. Zum ersten Mal konnten sich die Delegationen aller Länder ohne Übersetzer verständigen. Die Weber wurden dafür hoch gelobt, bis kurz nach dem dritten Gang ein Bestatter eine dumme Bemerkung über einen Floristen machte. Beide Gilden lagen daraufhin fünfhundert Jahre lang in einem blutigen Krieg.

Stroh in Gold

In besonders schlechten Zeiten können die Ältesten mit diesem Spruch die Finanzlage etwas aufbessern. Der Schatzmeister der Gilde reguliert die Anwendung des Spruchs genau, um Inflation zu vermeiden. Andere Gilden, die das Weben immer noch nicht verstanden haben, erzählen haarsträubende Geschichten über diesen eigentlich ganz simplen Spruch.

ErdZittern

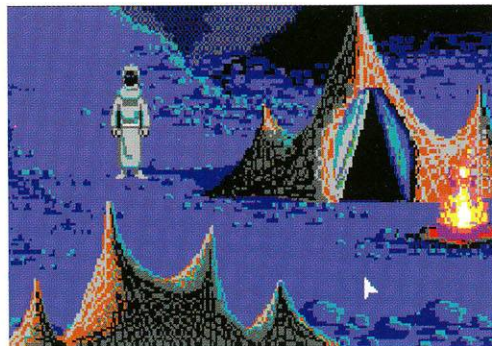
Dieser seltsame Spruch wurde von einem sehr unvorsichtigen (und danach auch sehr toten) Weber entdeckt, der eine Abart des „Reissens“ auf einen (bis dahin) untätigen Vulkan spann. Die Gilde der Seismologen reißt sich geradezu um diesen Spruch. In diesem Buch ist er nur der Vollständigkeit halber aufgeführt, denn seine Benutzung ist seit 7331 strengstens verboten.

Reissen

Die Erfinder dieses an sich unschuldigen Spruches haben sich nicht träumen lassen, für welche böse und hinterlistige Zwecke er eingesetzt wird. Die Gilde der Einbalsamierer hatte den Spruch zu dem Zweck lizenziert, um Teppiche in lange Streifen zu zerreißen. Als sich die Balsamierer 6529 auflösten, gingen die Rechte für den Spruch an die Gilde der Politiker, die ihn wiederum benutzte, um belastende Akten zu vernichten. Das Geheimnis wanderte von einer zur nächsten skrupellosen Gilde und ist inzwischen bei den Attentätern angelangt, die ihn für Dinge einsetzen, die wir hier nicht beschreiben wollen.



VOM STEG AUS KANNST DU DIE INSEL VERLASSEN



IM DORF KANNST DU DIE ZELTE ERFORSCHEN

ANLEITUNG

Heilen

In Band 19 ihrer „Kurzen Geschichte der Gilde der Weber“ (Drucker-Gilde, 5620), beschreibt die Drittälteste Lazykate wie schon 1716 Verbände mit diesem Spruch behandelt wurden. Die vier Noten haben inzwischen geradezu universelle Bedeutung und können auf praktisch alles gesponnen werden, mit einer bemerkenswerten Ausnahme: Er wirkt nicht auf den Weber selbst.

Dunkelsicht

Die Noten dieses einzigartigen und schönen Spruchs wurden aus den Liedern der Nachtvögel abgeleitet. Unser größter Kunde für diesen Spruch war die Gilde der Minenarbeiter, deren unterirdisches Reich auch von zahlreichen Wandteppichen erleuchtet wurde, die unser Siegel trugen. Unglücklicherweise nahm die Nachfrage nach dem großen Erdbeben von 7331 sehr stark ab.

Schrumpfen

Viele einfache Stoffe ziehen sich zusammen, wenn sie Hitze oder Feuchtigkeit ausgesetzt sind. Die Weber studierten dieses Phänomen und fanden dabei den Spruch, mit dem sich jeder Gegenstand verkleinern läßt! Aus ungeklärten Gründen kann man diesen Spruch nicht wieder rückgängig machen, wenn man ihn rückwärts spielt!

Verlangen

Dieser Spruch hat seinen Ursprung in den primitiven Tagen unserer Gemeinschaft, als er benutzt wurde, harmlose Passanten in die Geschäfte der Gilden zu locken. Wenn er auf eine Person oder Kreatur gesponnen wird, läßt er den Weber als das Objekt erscheinen, das der Verzauberte am meisten begehrt. Diese Illusion ist sehr kompliziert und kann deswegen nur für wenige Sekunden aufrecht erhalten werden.

Wasserfest dichten

Die Expedition des Fünffälltesten Spindleshank in die Regenwälder von Lesser Uxbridge (5992) brachte

diesen wundervollen Spruch hervor. Er kann jeden Stoff vor Feuchtigkeit schützen. Eine 6003 ausbrechende Panik über giftige Nebenwirkungen führte beinahe zum Totalverbot des Spruches, bis sich herausstellte, daß die Gilde der Regenschirm-Öffner die Gutachten fälschen ließ.

Spiegelung

Dieser Spruch wurde von der Gilde der Tänzer in Auftrag gegeben, um die lästigen Kostümwechsel zu beschleunigen. Premiere hatte der Spruch beim 500. Jahrestag der Aufführung des klassischen Balletts „Olema“. Wenn dieser Spruch vernünftig gesponnen wird, nimmt der Weber das Aussehen des Verzauberten an und umgekehrt. Der Spruch ist übrigens aus dem Brunnfschrei des spaltzüngigen Chamäleons abgeleitet.

Angst

Dieser Spruch ändert das Aussehen des Webers in eine Form, die den tiefsten Ängsten des Verzauberten entspricht. Anders ausgedrückt, verwandelt man sich in etwas, das der Verzauberte am meisten fürchtet. Dieser Spruch wirkt nur auf intelligente Wesen, aber seine Kraft macht diesen Nachteil wieder wett. Er darf auch im Rahmen einer Therapie von der Gilde der Psychologen benutzt werden.

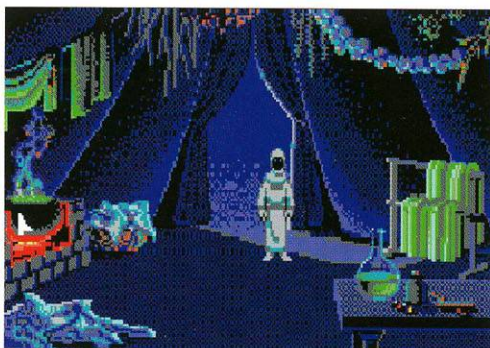
Unsichtbarkeit

Wenn dieser Spruch auf eine Person oder eine ganze Gruppe gesponnen wird, verschiebt sich deren optisches Empfinden, so daß der Weber nicht gesehen werden kann. Die Herkunft des Spruchs ist unbekannt. Er scheint aber unter seltsamen Umständen von der Gilde der Schäfer (echte Meister im Anschleichen) an uns weitergeleitet zu sein.

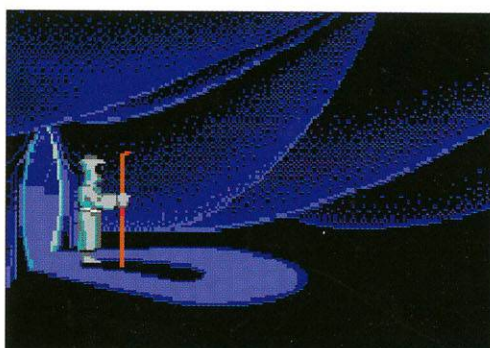
Verwirrung

Der Grund, warum dieser Spruch eigentlich mal entwickelt wurde, ist irgendwann verlorengegangen.

(Fortsetzung auf Seite 10)



IN HETCHELS ZELT KANN MAN SO MANCHEN SPRUCH LERNEN ...



IN ANDEREN ABER WIEDERUM ...?

INSTALLATION

Die Diskette von Loom ist nicht kopiergeschützt. Wir empfehlen Ihnen, alle Disketten zu kopieren, und dann nur mit den Kopien zu spielen. Ihre Original-Disketten können Sie dann sicher zur Seite legen.

Um Loom auf einer Festplatte zu installieren, booten Sie den Computer wie sonst auch, legen Diskette 1 ins Laufwerk A: und tippen danach A: und Return. (Dies funktioniert auch mit Laufwerk B: wenn Sie alle A's durch B's ersetzen). Dann tippen Sie lediglich INSTALL, gefolgt von dem Laufwerk, auf das Sie Loom installieren wollen, einem Doppelpunkt und Return. Um also auf Laufwerk C: zu installieren tippen Sie INSTALL C: und Return.

Um Loom von Festplatte zu spielen, wechseln Sie zuerst in das Verzeichnis von Loom mit CD LOOM und und Return. Dann tippen Sie einfach LOOM und Return und schon geht es los.

Voreinstellungen für MS-DOS-Computer

Loom findet normalerweise automatisch heraus, welche Grafik- und Sound-Karte Sie besitzen und richtet sich automatisch darauf ein. Wenn Sie diese Automatik abschalten wollen, tippen Sie beim Laden des Programms einen der folgenden Buchstaben:

- a AdLib Sound Karte (oder kompatibel)
- g CMS/Gameblaster Soundkarte
- i keine Soundkarte (PC-Lautsprecher)
- m MCGA-Grafik
- v VGA-Grafik
- c CGA-Grafik
- e EGA-Grafik
- 2d Zwei Laufwerke parallel benutzen

Um das Spiel also in CGA mit AdLib-Sound zu starten tippen sie LOOM A C und Return.

Hotline

Falls Sie Probleme beim Installieren dieser PC-SPIELE-DISC haben, können Sie zu bestimmten Zeiten unsere PC-SPIELE-DISC-Hotline erreichen. Bitte teilen Sie uns bei Problemen immer Ihre Gerätekonfiguration mit. Sie erreichen die PC-SPIELE-DISC-Hotline montags von 16 bis 18 Uhr unter der Nummer:

089/5438263

Übrigens:

Sinn des Spieles ist es, selbst Schritt für Schritt weiterzukommen. Bitte rufen Sie deshalb nur unsere Hotline an, wenn es sich ausschließlich um Installationsprobleme handelt.



Falls Sie Lösungstips benötigen, fragen Sie im Buchhandel nach Ratgebern von Data Becker, Sybex oder Markt & Technik.

Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an:
IPV Verlag GmbH, Abt. PC-DISC-Support
Bayerstraße 57-59, 80355 München.

Vielen Dank für Ihr Verständnis.

SOFTWARE



Ladeanweisungen für Windows

Sie können das Programm auch von Windows aus installieren. Dazu öffnen Sie die MS-DOS-Eingabeaufforderung und installieren LOOM wie bei MS-DOS beschrieben. Zum Spielstart direkt von Windows öffnen Sie ebenfalls die MS-DOS-Eingabeaufforderung, wechseln in das Verzeichnis, wo Sie LOOM abgelegt haben, und starten das Programm so wie bei MS-DOS beschrieben.

ANLEITUNG

Die Gilde der Buchhalter behauptet, daß der Spruch damals von uns in die billigeren Stoffe hineingewebt wurde, um die Selbstsicherheit unserer Kunden zu durchbrechen. Wie auch immer, die Wirkung dieses Spruches ist immer noch enorm. Einmal spinnen reicht, um den Verzauberten derart zu verwirren, daß der Weber in Ruhe entfliehen kann.

Verdrehen

Der Ursprung dieses Spruchs liegt länger zurück als unsere niedergeschriebene Geschichte. Schon die ersten Fäden des Großen Wandteppichs berichten von diesem Spruch, der damals schon die Handarbeit mit Flachs und Faden ersetzt hat. Alte Überlieferungen sagen, daß die vier Noten aus dem Quietschen der Spindel des Ersten Ältesten Swellflax entstammen.

Formen

Nur eine Handvoll Weber hat die Konzentration, die notwendig ist, um ein Material in ein anderes zu verformen. Die Noten dieses Spruchs müssen mit unglaublicher Klarheit gesponnen werden und selbst dann besteht immer die Gefahr, daß sich das Objekt spontan zurückverwandelt, wenn der Spruch nicht ständig erneuert wird.

Wärme

Welcher Weber hat noch nie die kuschelige Auswirkung eines Wärme-Spruchs gefühlt? Auf der Beliebtheitskala nur knapp hinter Aphrodesia, ist dieser Spruch einer der Stützpfeiler unserer Geschäfte. Selbst das dünnste Tüchlein ist nach einer Behandlung so warm wie ein Pelzmantel.

Schlaf

Es ist fast unmöglich, ein Kissen, eine Kinderwiege oder einen Schlafsack zu finden, der nicht mit der beruhigenden Wirkung dieses Spruchs behaftet ist. Die Gilde der Kindergärtnerinnen verlangt die Benutzung dieses Spruchs in allen verwendeten Stoffen, und die Gilde der Anästhetiker hat vor kurzem eine extra starke Version des Spruchs als Ersatz für Chloroform genehmigt.

Stille

Dieser Spruch wurde bei Erscheinen als besondere Erleichterung für junge Eltern und ruhigere Naturen in Studentenheimen gefeiert. Unglücklicherweise werden unsere Mitglieder recht häufig beauftragt, diesen Spruch in sehr dubiosen Situationen anzuwenden. Darunter zählen wir beispielsweise die Gilde der Dirigenten, deren Mitglieder häufig vor einem Konzert Stille über das Publikum spinnen lassen.

Entleeren

Dieser Spruch entfernt schnell und rückstandsfrei den Inhalt aus beinahe jeder Art von Behälter. Vor seiner Entwicklung im Jahre 4200 war der Fluß von Woonsocket durch die Färbemittel der Chemiker ziemlich vergiftet. Widerstehe der Versuchung, Wolken oder Meere mit diesem Spruch zu behandeln. Seine Reichweite ist begrenzt, um Katastrophen wie die Große Sintflut von 4202 zu verhindern.

Zerstören

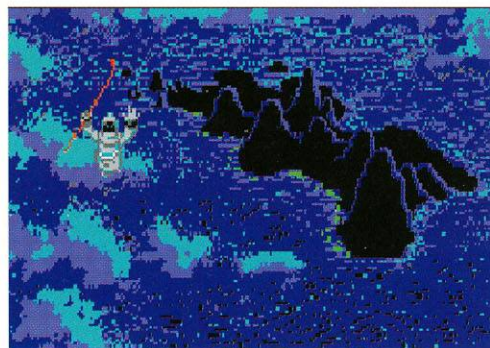
Junge Weber können es kaum erwarten, einmal diesen Spruch zu lernen, der die zugegeben sehr dramatische Wirkung hat, einen Gegenstand praktisch aus dem Gewebe zu entfernen, als sei er nie da gewesen. Zum Glück liegen seine Noten in Bereichen, die nur sehr geübte Weber erreichen. Ganze Armeen sind dank dieses Spruchs verschwunden. Wir sollten gemeinsam hoffen, daß wir unsere Kräfte nie mehr derart verwenden müssen.

Falten

Archäologische Funde zeigen, daß dieser Spruch eigentlich nicht dafür gedacht war, auf das Gewebe des Raums angewendet zu werden. Seine Erfinder wollten anscheinend wirklich nicht mehr als Wäsche zusammenlegen! Es gibt aber keinen schnelleren Weg, einen Weber von einem zu einem anderen Ort zu bringen. Vorsicht: Niemals einen Teil des Raumes falten, den schon ein anderer Weber gefaltet hat! Ansonsten entstehen regelrechte Knitterstellen im Raum, in denen Dinge für immer verschwinden können.



AUF DEM FRIEDHOF SOLLTEST DU AUF DICH AUFPASSEN



ÜBER DEN WOLKEN ...

ANLEITUNG

Löschen

Offenes Feuer wird schnell und einfach mit diesem Spruch gelöscht. Er trennt Sauerstoff und Brennstoff beinahe augenblicklich voneinander, fast ohne Nebenwirkungen und ohne jeden Qualm. Die Gilde der Feuerwehrmänner überreichte uns 6222 eine besondere Auszeichnung für die Entwicklung dieses sicheren, schnell wirkenden Spruchs.

Schärfen

Scheren, Stricknadeln sind normalerweise die Empfänger dieses einfachen Spruchs. Vor vielen Jahren war es aber noch üblich, daß alle Krieger ihre Waffen zur Behandlung mit diesem Spruch an unsere Gilde gaben. Ein Streik bei der Gilde der Schmiede führte schließlich zum Whetstone-Abkommen, nach dem der Gebrauch dieses Spruchs bei allem Kriegswerkzeug zu unterlassen ist.

Segnen

Auch bekannt als „Casino-Fluch“. Mit diesem Spruch behandelte Objekte befinden sich in einem dem Weber angeglichenen Wahrscheinlichkeits-Gefüge. Laien sagen dazu vereinfacht, sie brächten Glück. Die Benutzung dieses Spruchs außerhalb der Gilde wurde danach den Emerick-

Vertrag von 5858 geregelt, der gleichzeitig unserer Gilde einen Großteil des Einkommens der Statistiker sichert.

Transzendenz

Es gibt nur sehr wenige Weber, die diesen Spruch gesponnen haben, der sicherlich der geheimnisvollste unserer Zunft ist. Dieser Spruch löst die Fäden, die uns mit dem Gewebe von Zeit und Raum verbinden, und hebt damit Körper und Geist auf eine noch unbekannte Daseins-Ebene. Transzendierte nehmen die Form von Vögeln an, oder manchmal aber auch von Sternbildern oder Sonnenflecken. Da die Todesstrafe in unserer Gilde verpönt ist, wird dieser Spruch wirklich nur in den seltensten Fällen eingesetzt z.B. wenn sich ein Mitglied oder Zugehöriger unentschuldig über die Regeln der Gilde hinwegsetzt.



ABONNEMENT



Ja, ich möchte das Jahres-Abonnement von PC-SPIELE-DISC/PC-POWER-DISC mit 6 Ausgaben zum Super-Preis von nur DM 16,80 pro Heft, statt DM 19,80 (Einzelverkaufspreis). Wenn mich PC-SPIELE-DISC/PC-POWER-DISC überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PC-SPIELE-DISC/PC-POWER-HEFTE, danach regelmäßig weiter per Post frei Haus für nur DM 16,80 pro Heft statt DM 19,80 (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

☐ PC-SPIELE-DISC



☐ PC-POWER-DISC



bitte ankreuzen



**Jetzt
bestellen!**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ,

Ort

Datum,

1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei IPV Verlag GmbH, Bayerstraße 57, 80335 München widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum,

2. Unterschrift



94

KOPIERSCHUTZABFRAGE

Wurf	Schlag	Tritt	Ruhe

BESTELLKARTE

Hiermit bestelle ich folgende PC-SPIELE-DISC/
PC-POWER-DISC Hefte:

- | | |
|---|----------|
| ☐ INDIANA JONES | DM 19,80 |
| ☐ MANIAC MANSION | DM 19,80 |
| ☐ ZAK MCKRACKEN | DM 19,80 |
| ☐ PROFESSIONELL DRAW LIGHT | DM 19,80 |
| ☐ PC COSMOS | DM 19,80 |

WAHNSINNSANGEBOT!!!
vier Hefte speziell für Sie
nur DM 66,-

- ☐ Einen V-Scheck über den Betrag habe ich beigelegt.
☐ Bitte liefern Sie mir die Ware per Nachnahme.
 Insgesamt bezahle ich DM _____
 Scheckzahlung DM 4,-, Nachnahme DM 10,-, Preise inkl. MwSt.

PCSD 05

Datum _____ Unterschrift _____

Entgelt
zahlt
Empfänger

Antwort

IPV Verlag GmbH
Abt. Diskettenmagazine
Bayerstraße 57-59

80335 München

Bitte
Bestell-
und Abokarte
ausschneiden –
und ab geht
die Post

**Appetit auf
noch mehr
Software?**

**Für
MS-DOS &
Windows**



nur 19,80 DM

PROFESSIONAL DRAW LIGHT

Ob Profi oder Anfänger, dieses Programm ermöglicht Ihnen den Einstieg in komfortables Zeichnen, Gestalten, Illustrieren und Layouts ohne ein aufwendiges und zeitraubendes Wechseln zwischen verschiedenen Programmen. Professional Draw light ist für jeden PC-Anwender, dank seiner Powertools, sehr leicht zu erlernen und anzuwenden. Farbdarstellungen, GrafikTools, Clip-Arts, Zeichenwerkzeuge, verschiedene Schrifttypen – Professional Draw light läßt keine Wünsche offen. Auch die Im- und Exportmöglichkeiten zu anderen Grafikprogrammen sind vorhanden. Über ein Update auf die CD-ROM-Version Professional Draw 2.0 werden dem Anwender weitere faszinierende Anwendungen geboten.



nur 19,80 DM

PC COSMOS – DAS UNIVERSUM IM COMPUTER!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Maus-klick von mehr als 10.000 Sternobjekten Name, Größe, Entfernung, Auf- und Untergangszeiten und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel von NASA-Raumsonden in Fotoqualität. Simulieren Sie Sonnen- bzw. Mondfinsternisse oder beobachten Sie die Planeten in ihrem Lauf.



nur 19,80 DM

INDIANA JONES UND DER LETZTE KREUZZUG

Das Original-Adventure von Lucasarts Games. Das Spiel zum Film ist ein spannendes und unterhaltsames Grafik-Adventure, das Sie faszinieren wird. Machen Sie sich auf die Suche nach dem Heiligen Gral. Meistern Sie als Indiana Jones alle gefährlichen Situationen und finden Sie den Heiligen Gral.



nur 19,80 DM

MANIAC MANSION – DIE TOTAL VERRÜCKTE HORRORSTORY!

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens. »Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpret, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.



WAHNSINNSANGEBOT!!!

Bei Bestellung von allen vier Heften
gibts den **Superpreis**
von

DM 66,-

(Bestellkarte liegt der Diskette bei)

Abonnieren Sie PC-SPIELE-DISC und PC-POWER-DISC!
15% Preisvorteil
Zahlen Sie für jedes Heft inklusive Diskette nur
16,80 DM! Billiger geht's wirklich nicht mehr.
Das Abonnement ist jederzeit kündbar.
Es entstehen keinerlei
Zusatzkosten für Sie!
(Abo Coupon liegt der Diskette bei)

Überraschung

Pünktlich zum 12.10.94 erscheint die Ausgabe 6 der PC-SPIELE-DISC. Sie bietet auch hier wieder ein Top-Spiel zum Super-Preis von DM 19,80.

Dieses erstklassige Programm können wir Ihnen jetzt noch nicht verraten.

Wir werden Sie jedoch rechtzeitig in den Fachzeitschriften PC-Windows, PC-Go, Power-Play, PC-Player, PC-Joker, Windows konkret sowie PC-Games über diesen Knüller informieren und sind sicher, daß auch diese PC-SPIELE-DISC 6 für Sie zu einem tollen Erlebnis wird.

Die PC-SPIELE-DISC 6

ab

12. Oktober '94

im Zeitschriftenhandel.

IMPRESSUM

Herausgeber:

Albert Absmeier, Marion Werber

Chefredakteur:

Thilo Röscheisen (verantwortlich für den redaktionellen Teil)

Redaktion:

Martin Jobst

Layout und Titelgestaltung:

Wolfgang Berns, ROYAL MEDIA Publishing GmbH

Gesamtproduktion:

ROYAL MEDIA Publishing GmbH, 85521 Ottobrunn

Anzeigenleitung:

Ghita Holst

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb,

85386 Eching

Verkaufspreis:

Die Einzelausgabe kostet 19,80 DM

© IPV - Ippen & Pretzsch Verlag GmbH 1994

Geschäftsführer: Jan Ippen, Axel Pretzsch

Urheberrecht:

Alle erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

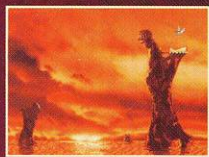
Loom wurde lizenziert von der Softgold Computerspiele GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazines.

Haftung:

Für den Fall, daß in diesem Heft unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

IPV - Ippen & Pretzsch Verlag GmbH, Bayerstraße 57-59, 80335 München, Telefon 0 89/5 43 82 63, Fax 0 89/5 43 81 56



Besuchen Sie die Festung des Tyrannen



Weichen Sie der imperialen Flotte aus oder sehen Sie der Vernichtung ins Auge.



Verhandeln Sie mit Herrschern einzelner Planeten.

UPGRADE KIT

Enthält:

Deutsche Mission Disk „Imperial Pursuit“
+ Deutsches Upgrade für Original X-WING.

Wichtig: Das Original X-Wing ist im Upgrade Kit nicht enthalten.

UPGRADE KIT



IMPERIAL PURSUIT™



von Lawrence Holland & Edward Kilham



Was ist das X-Wing UPGRADE-KIT?

Ganz einfach! Das Upgrade-Kit besteht aus folgenden Elementen:

1. Die erste X-Wing Mission Disk „IMPERIAL PURSUIT“ KOMPLETT IN DEUTSCH!
2. Das deutsche Upgrade für das Original X-WING.
Bei Installation der Mission Disk „IMPERIAL PURSUIT“ wird das Originalprogramm (das ja für die Mission Disk erforderlich ist) automatisch eingedeutscht.
Das bedeutet: alle Texte, wie z.B. die Missionstexte, sind in Deutsch. Der Funkverkehr während der Einsätze wird in Deutsch gesprochen. Die Sprachausgabe während der Zwischensequenzen ist aus urheberrechtlichen Gründen im Originalzustand geblieben, enthält aber deutsche Untertitel. Ansonsten ist wirklich alles KOMPLETT IN DEUTSCH!

FÜR MS-DOS UND WINDOWS

F A N T A S Y A D V E N T U R E

LOOM

Lange nach dem zweiten dunklen Zeitalter, als Drachen noch durch den Nachthimmel flogen, dessen Sterne hell funkelten, begann die Ära der Großen Gilden. Schäfer, Priester Schmiede ... Alle darauf aus, die Kontrolle über dunkle Mächte zu erlangen. Aber es gab auch die Weber. Jahrhundertelange Übung gab Ihnen die Kraft, mit Licht und Magie das Gewebe der Realität zu verändern. Doch jetzt hat eine unbekannte Macht die Weber verschwinden lassen. Nur ein junger Weber bleibt zurück, das Geheimnis zu lösen. Hilf Bobbin seine Gilde zu retten ... und vielleicht rettest Du sogar die ganze Welt vor einer unvergleichlichen Katastrophe.

Eine außergewöhnliches Abenteuer voller Magie ...

- Unbeschreibliche Landschaften
- Detaillierte Animation und Spezial-Effekte
- Spielen war nie einfacher: Zaubern Sie mit der Maus
- Anleitung und Texte natürlich in Deutsch
- Klassische Musik und neuartige Geräusche
- Für Anfänger ganz einfach zu spielen
- Für Profis eine neue Herausforderung
- „Ein neuer Meilenstein“ – Power Play



DER RAT DER ÄLTESTEN BESPRICHT DIE LAGE



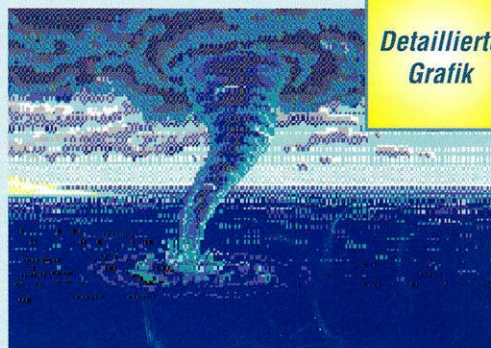
IM DORF KANNST DU ZELTE ERFORSCHEN

Einfache
Installation



SPRÜCHE ERLERNEN IST EINE DEINER AUFGABEN

Detaillierte
Grafik



UNTERWEGS STÖSST DU AUCH AUF HINDERNISSE

SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:

MS-DOS-KOMPATIBLER PC MIT MS-DOS 3.3 ODER HÖHER, 2 MB FREIER PLATZ AUF DER FESTPLATTE,
HERCULES, CGA, EGA, MCGA ODER VGA-GRAFIKKARTE