



ILOOM

A
Fantasy
Adventure
By
Brian
Moriarty

LucasArts™

Lucasfilm Games

LOOM

IBM[®]/Tandy[®]

Comment Démarrer

Pour démarrer ce programme, mettez votre ordinateur en route, insérez le disque 1 dans le lecteur A: et appuyez sur **ENTER**. (Ce programme utilitaire peut aussi être utilisé dans le lecteur B. Si vous utilisez Drive B remplacez "A" par "B.")

Quand vous voyez le signal **A>** tapez le mot **install** suivi d'un espace, puis la lettre de votre disque rigide, deux points, et appuyez sur **ENTER**. Si votre disque rigide est "C", tapez :

install c :

et appuyez sur **ENTER**. Cette opération permettra l'installation d'un répertoire intitulé **loom** sur votre disque rigide. Vous avez la possibilité de déplacer le jeu en copiant tout simplement toutes les fiches dans un autre répertoire.

Pour jouer le jeu à partir de votre disque rigide utilisez les commandes suivantes :

Changez de lecteur (par exemple **c :**

ENTER)

cd\loom et appuyez sur **ENTER** (pour vous placer dans le répertoire correct)

loom et appuyez sur **ENTER** (pour mettre le jeu en marche)

Choisir Un Mode Graphique

Quand le programme sera chargé il sélectionnera automatiquement un mode graphique compatible avec votre machine.

Il vérifiera aussi votre programme de gestion de périphériques pour votre souris ou votre joystick ou une carte de son Adlib, CMS/GameBlaster ou SoundBlaster, et installera le jeu de façon compatible.

Contrôle du Curseur

Pour contrôler le curseur, utilisez les touches fléchées sur le clavier numérique :



Les numéros 1,3,7, et 9, déplace le curseur directement au coin de l'écran, utilisez les numéros pairs pour un contrôle plus précis.

Vous pouvez utiliser une souris pour contrôler les déplacements du curseur si vous avez installé un programme de gestion de périphériques compatible à votre souris. Le bouton de gauche de la souris correspond à ENTER. Utilisez le bouton de droite pour éviter les scènes de coupe pendant que vous jouez.

Contrôle du clavier

Pour tisser des trames en utilisant le clavier, vous pouvez utiliser les touches suivantes :



notez que ces touches correspondent aux positions tonales de la queneuille sur l'écran.

Touches de Fonction et de Commande		
Sauver ou Charger un jeu	F5	(Seulement quand le curseur est visible)
Eviter une scène de coupe	ESC	ou le second bouton souris/joystick
Redémarrer un jeu	F8	
Arrêter le jeu temporairement	Barre d'espace	
Contrôle du son	F6	(appuyez une fois pour éteindre la musique et garder les effets sonores. Appuyez deux fois pour éteindre tout les sons. Trois fois pour rallumer le son)
Vitesse de la ligne message		
Plus rapide	>	(Shift.)
Plus lente	<	(Shift,)
Repositionnez instantanément	ALT i	(utilisez cette fonction si le déroulement est trop lent)
Souris en marche	ALT m	
Eteignez le jeu	ALT x ou CTRL c	
Numéro de version	CTRL v	

Instruction pour Sauver/Charger

Appuyez sur **F5** quand vous voulez sauver ou charger un jeu.

Une fois que vous êtes à l'écran Sauver/Charger, vous pouvez déplacer le curseur et cliquer sur **SAUVER**, **CHARGER** ou **JOUER**.

L'option SAUVER/CHARGER ne fonctionne pas durant la séquence d'introduction.

POUR SAUVER :

Cliquez sur l'option **SAUVER**. La liste des jeux déjà sauvé apparaîtra sur la gauche de l'écran dans des cases.

Sélectionnez une case en utilisant le curseur et en cliquant. Vous pouvez soit taper un nouveau nom dans la case, ou utilisez la touche arrière (backspace), pour effacer le nom et le remplacer. En pressant **ENTER**, le curseur sera de nouveau actif.

Cliquez le curseur sur **OK** pour sauver le jeu, ou **ANNULER** si vous avez changé

d'avis et si vous ne voulez plus sauver le jeu.

POUR CHARGER :

Cliquez sur l'option **CHARGER**. La liste des jeux déjà sauves apparaîtra sur la gauche de l'écran des cases.

Sélectionnez une case en utilisant le curseur et en cliquant. Cliquez le curseur sur **OK** pour charger le jeu, ou **ANNULER** si vous changez d'avis.

Notez que si vous chargez un jeu que vous avez sauve auparavant, vous perdez le jeu que vous êtes en train de jouer.

SAUVER/CHARGER ne marche pas pendant les scènes de coupe (dans ce cas la le curseur n'est plus visible sur l'écran).

Amiga

Vous pouvez jouer Loom sur un disque rigide ou un lecteur de disquette souple.

Pour jouer Loom avec un lecteur de disquette souple, mettez le disque 1 dans le lecteur (DF0) et amorcez le programme à partir de ce disque. Ouvrez l'icône du disque et cliquez deux fois sur l'icône Loom.

Si votre amiga a **au moins un megabyte de RAM**, vous pouvez jouer Loom en utilisant deux lecteurs de disquettes. Laissez le disque 2 dans le deuxième lecteur (DF1) et échangez le disque 1 et le disque 3 dans le premier lecteur (DF0) quand il est indiqué de le faire.

Attention : si vous utilisez un amiga 512K avec des lecteurs externes, déconnectez les lecteurs externes et amorcez le programme à partir du

disque 1. suivez les instructions sur l'écran, et insérez les disques voulus.

Pour installer Loom sur un disque rigide, utilisez d'abord le menu Workbench pour créer un tiroir vide intitulé "Loom". Sans ouvrir le tiroir "Loom", insérez le disque 1 dans le premier lecteur (DF0:), cliquez deux fois sur l'icône, et tirez les icônes Loom et Rooms dans le nouveau tiroir du disque rigide. Insérez le disque 2 dans (DF0:), cliquez deux fois sur les icônes, et tirez Loom et Rooms dans le nouveau tiroir du disque rigide. Insérez le disque 3 dans (DF0:), cliquez deux fois sur les icônes, et tirez Loom et Rooms dans le nouveau tiroir du disque rigide. (Notez que si vous ouvrez le tiroir du disque rigide avant de déplacer les icônes, vous devez éviter de superposer la deuxième et la troisième icône de Rooms sur le premier. Si vous le faites pas accident, effacez le tiroir du disque rigide Rooms et copiez les icônes Rooms de nouveau à partir des trois disques. Pour amorcer le jeu à partir du disque rigide ouvrez le tiroir "Loom" du disque rigide, et cliquez deux fois sur Loom.

Atari

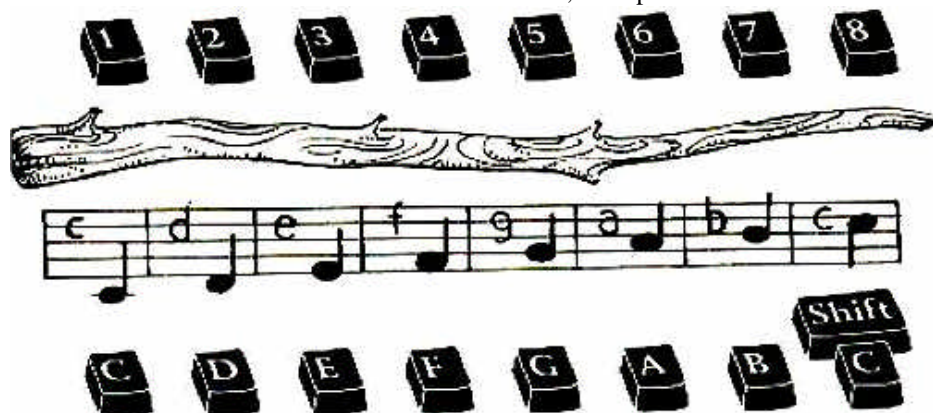
Vous pouvez jouer Loom sur un disque rigide ou un lecteur de disquette souple.

Pour jouer Loom avec un lecteur de disquette souple, insérez le disque 1 dans le lecteur, (lecteur A:) et amorcez le programme à partir de ce disque. Ouvrez le tiroir dans le lecteur A et cliquez deux fois sur l'icône **LOOM.PR**. Suivez ensuite les instructions à l'écran.

Pour installer Loom sur un disque rigide, ouvrez un nouveau répertoire sur votre disque

Contrôle du Clavier

Pour tisser des trames en utilisant le clavier, vous pouvez utiliser les touches suivantes :



Notez que ces touches correspondent aux positions tonales de la quenouille sur l'écran

rigide intitulé "LOOM". Copiez le contenu de tous les disques de Loom sur ce répertoire. Quand vous avez fini, cliquez deux fois sur l'icône **LOMM.PRG** à l'intérieur du nouveau répertoire.

Amiga & Atari

Touches de Fonction et de Commande		
Sauver ou Charger un jeu	F5	(Seulement quand le curseur est visible)
Eviter une scène de coupe	ESC	
Redémarrer un jeu	F8	
Arrêter le jeu temporairement	Barre d'espace	
Contrôle du son	F6	(appuyez une fois pour éteindre la musique et garder les effets sonores. Appuyez deux fois pour éteindre tout les sons. Trois fois pour rallumer le son. Sur un Amiga 512K de RAM, le son est éteint automatiquement)
Animation de fond	F7	(Eteint et allume l'animation. Sur un Amiga 512K RAM, elle Est éteinte automatiquement)
Vitesse de la ligne message		
Plus rapide	>	(Shift.)
Plus lente	<	(Shift,)
Repositionnez instantanément	ALT i	(utilisez cette fonction si le déroulement est trop lent)
Eteignez le jeu	ALT x	
Numéro de version	CTRL v	

Instruction Pour Sauver/Charger

Si vous jouez en utilisant un lecteur pour disques souples (par rigide), vous aurez besoin d'un disque formaté AVANT de commencer à jouer. Ce disque vous servira de disque pour sauver/charger vos jeux. Quand vous utilisez un disque rigide vos jeux seront sauvé automatiquement sur le répertoire qui contient les fiches du jeu.

Appuyez sur **F5** quand vous voulez sauver ou charger un jeu. Si vous jouez avec des disques souples, vous devrez insérer le disque pour sauver/charger.

Une fois que vous êtes à l'écran sauver/charger, vous pouvez déplacer le curseur en cliquant soit sur **SAUVER**, **CHARGER**, ou **JOUER**. L'option **SAUVER/CHARGER** ne fonctionne pas durant la séquence d'introduction.

Pour SAUVER :

Cliquer sur l'option **SAUVER**. La liste des jeux déjà sauvés apparaîtra sur la gauche de l'écran dans des cases. Sélectionnez une case, ou utilisez un nouveau nom dans la case, ou utilisez la touche arrière (backspace) pour effacer le nom et le remplacer. En pressant **ENTER**, le curseur sera de

nouveau actif. Cliquez le curseur sur **OK** pour sauver le jeu, ou **ANNULER** si vous aurez changé d'avis et si vous ne voulez plus sauver le jeu.

Pour CHARGER

Cliquez sur l'option **CHARGER**. La liste des jeux déjà sauvés apparaîtra sur la gauche de l'écran des cases.

Sélectionnez une case en utilisant le curseur et en cliquant. Cliquez le curseur sur **OK** pour charger le jeu, ou **ANNULER** si vous changez d'avis.

Notez que si vous chargez un jeu que vous avez sauvé auparavant, vous perdez le jeu que vous êtes en train de jouer.

SAUVER/CHARGER ne marche pas pendant les scènes de coupe (dans ce cas la le curseur n'est plus visible sur l'écran).

A PROPOS DE LOOM

Dans Loom, vous jouez le rôle de Bobbin Threadbare, un jeune garçon qui évolue dans un monde fantastique au bord de l'apocalypse. Tout en possédant un passé riche en connaissance magique, vous marcherez

Dans un paysage emprunt de beauté, de danger et de suspense, tout en découvrant de nouveaux amis, élucidant des énigmes, acquérant de l'expérience, et en tissant votre chemin vers une destinée riche en conséquences.

Lisez le Cahier de Trames ! Il contient des renseignements importants sur les pouvoirs magiques auxquels vous aurez bientôt accès.

Votre rôle est de diriger les actions de Bobbin Threadbare, un membre de la Guilde des Tisserands sans expérience. Au début, Bobbin ne connaît pas grand chose du pouvoir des Tisserands et ne sait pas encore se servir des trames. Au fur et à mesure qu'il évolue dans le jeu il devient de plus en plus apte à tisser les trames.

Nous avons inclus le Cahier de Trames pour vous aider à apprendre les trames magiques qui ont été créées au fil des millénaires. Pendant que Bobbin explore le monde autour de lui, certaines des actions feront apparaître des notes de musique qui formeront une trame. Notez ces notes, elle se manifestent par série de quatre. Comme vous le verrez dans le Cahier de Trames, chaque trame a un pouvoir particulier, et la découverte de ces pouvoirs est le secret de votre succès en jouant à Loom. Au fur et à mesure que Bobbin découvre de nouvelles trames notez les fils individuels pour vous y reporter plus tard. **Utilisez un crayon quand vous écrivez vos trames sur le cahier !** A chaque fois que vous recommencez un jeu, les trames seront différentes.

COMMENT DEMARRER

Sélectionnez un Niveau de Compétence

Après avoir démarré le programme, vous devez sélectionner un niveau de compétence. Ces niveaux déterminent l'interface entre l'utilisateur et le jeu et vous permet de jouer de façon différente.

En niveau normal, une partie de la quenouille brille à chaque fois qu'un fil est tressé, ou que vous entendez une note de musique. La partition musicale sous la quenouille vous aide à identifier les notes que vous entendez. Utilisez le niveau normal si vous connaissez déjà le principe du jeu, ou si vous avez l'habitude des jeux vidéos d'aventure.

En niveau d'essais, un cadre apparaît sous la quenouille à chaque fois qu'un fil est tressé, ou que vous entendez une note de musique. Ce cadre enregistre jusqu'à quatre notes et vous donne l'équivalent en lettre pour vous faciliter la tâche. Si vous cliquez sur le cadre, les notes à l'intérieur vibreront l'une après l'autre, comme si vous aviez utilisé la quenouille. Ce niveau de jeu est idéal pour les débutants, ou pour ceux qui veulent se familiariser avec Loom avant de choisir un niveau plus difficile.

En niveau expert, la quenouille ne brille pas quand les fils musicaux sont tissés (sauf quand vous les tissez vous même). Il n'y a pas non plus de quenouille pour identifier les fils que vous entendez. De ce fait vous devez jouer à l'oreille ! notez que les joueurs qui choisissent ce niveau sont récompensés par une scène de plus à la fin de l'histoire. Cette scène n'apparaît pas dans les deux autres niveaux.

Introduisez le Symbole Secret

Après avoir sélectionné votre niveau de compétence, introduisez le symbole secret associé à une Guilde sur le premier écran. Pour introduire le symbole correct, consultez la couverture du Cahier de Trames, à l'intérieur et au dos, et trouvez le symbole de la Guilde qui correspond à celui de l'écran. Faites correspondre le symbole dans le manuel avec le fil équivalent : **REFLET**, **TEMPS**, **PEDALE** ou **PAUSE**, aussi visible sur l'écran. Quand vous aurez trouvé la case qui se trouve à l'intersection de la Guilde et du Fil, utilisez le curseur pour cliquer sur l'icône correspondant sur l'écran dans le même ordre.

POUR JOUER

Après la séquence d'introduction, vous verrez Bobbin en haut d'un pic rocailleux qui domine l'île de Loom. Vous pouvez alors commencer à diriger ses mouvements après qu'il ait fini de parler et qu'il se tourne vers vous. L'écran est divisé en plusieurs sections :

1 La fenêtre d'animation, constitue la partie la plus importante de l'écran. C'est là où se situe l'action du jeu. Elle vous donne une vue genre "objectif d'appareil photo" de la pièce ou du paysage où se trouve Bobbin

2 La quenouille, cette baguette magique des Anciens se trouve sous la fenêtre d'animation. La quenouille est essentielle au succès de Bobbin, parce qu'elle lui permet de tisser les trames qui ont alors une influence décisive sur son monde. *Rappelez vous que Bobbin doit tout d'abord trouver la quenouille avant qu'elle n'apparaisse en bas de votre écran !*

3 Le cadre à icône se trouve en bas de l'écran à droite. Quand le curseur touche un objet sur l'écran et que cet objet a une utilité, un icône apparaîtra alors à l'intérieur du cadre (sauf dans le cas où Bobbin se trouve devant un objet).

Pour déplacer Bobbin, positionnez le curseur à l'intérieur de la fenêtre d'animation, indiquez la direction vers laquelle vous voulez qu'il se déplace et cliquez. Par exemple si vous dirigez le curseur vers une porte ouverte et cliquez, Bobbin sortira par cette porte.

Pour examiner ou "utiliser" un objet, dirigez le curseur vers l'objet et cliquez deux fois en suivant, ou cliquez sur l'objet dans le cadre à icône. Certains objets produiront alors le son musical d'une trame (ou une partie de trame).

Bobbin doit se trouver près d'un objet afin de l'examiner ou de tisser une trame autour. Quand il est près de l'objet, vous verrez le nom de l'objet apparaître en bas de l'icône sous le cadre à icône. Vous pouvez annuler votre sélection en appuyant

sur la touche d'annulation ou la seconde touche sur votre souris.

Pour tisser une trame, dirigez le curseur et cliquez sur chaque note sur la quenouille en respectant leur ordre. Par exemple, si vous entendez la série musicale de quatre notes **C D E C**, commencez par la noter dans le Cahier de Trames près de la description qui y correspond. Ensuite vous pouvez tisser la trame vous-même, cliquant sur un objet sur l'écran, tout en attendant que Bobbin se trouve près de cet objet et en répétant ces mêmes notes sur la quenouille. Notez que si vous décidez d'interrompre le tissage d'une trame, vous pouvez appuyer sur la touche d'annulation ou le second bouton de la souris.

Les scènes de coupe sont des séquences brèves et animées, telles des scènes de film, qui vous procurent des indices et des informations à propos des différents personnages (telle que la scène où la nymphe messagère s'adresse à Bobbin). Pendant que vous observez une scène de coupe, vous n'avez aucun contrôle sur le curseur ou sur l'action qui se déroule, et le curseur disparaît de l'écran.



DES CHOSES A ESSAYER SUR L'ILE DE LOOM

Toucher la feuille sur l'arbre à côté de Bobbin au début du jeu. (Pour la toucher, positionnez le curseur sur la feuille et cliquez deux fois)

Marchez vers le sanctuaire des Anciens à l'extrême gauche du village. A l'intérieur vous trouverez trois teintures et Bobbin vous fera part de ses commentaires à leur propos.

Vous vous trouverez aussi en présence des Anciens alors qu'ils sont engagé dans une conversation animée et vous découvrirez Loom.

Ramassez la quenouille que l'Ancien Atropas a laissé tombée. Vous avez absolument besoin d'elle pour finir le jeu.

Ouvrez l'œuf du cygne. Hetchel a été ainsi transformée. Cliquez deux fois sur l'œuf pour entendre la trame d'Ouverture. Ensuite en utilisant la quenouille, tissez cette trame sur l'œuf.

Marchez vers la tente d'Hetchel, à l'extrême droite du village. Vous y trouverez un flacon de teinture et une marmite qui bout, elle aussi pleine de teinture. Vous apprendrez beaucoup en utilisant chacun de ces objets. (Soyez prêt à prendre des notes au crayon !)

QUELQUES BONS CONSEILS

Vous pouvez résoudre les énigmes de plusieurs façon. En fait, certaines activités au cours de Loom ne sont même pas des énigmes mais tout simplement des expérience conçues pour votre seul plaisir.

Loom est un jeu dans lequel la curiosité est récompensée. Examinez tout ce que vous trouvez, et n'ayez pas peur d'essayer vos trames au fil du

jeu. N'oubliez pas de le noter dans le Cahier de Trames !

Quand vous commencez à jouer Loom, Bobbin ne pourra pas jouer toutes les notes sur la quenouille. Seule l'expérience lui permettra de tisser des trames plus compliquées.

quand vous notez les trames sur le Cahier, notez-les au crayon ! A chaque fois que vous recommencez un jeu du début, certaines trames changeront.

Sauvez le jeu souvent ! Plus vous le sauvez, plus il est facile de recommencer à jouer.

Also from Lucasfilm Games

Indiana Jones and the Fate of Atlantis™

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge™

Secret Weapons of the Luftwaffe™

The Secret of Monkey Island™

Night Shift™

Their Finest Hour: The Battle of Britain™

Pipe Dream™

Indiana Jones and the Last Crusade™

The Graphic Adventure

Indiana Jones and the Last Crusade™ - Action Game

Battlehawks 1942®

Zak McKracken and the Alien Mindbenders®

Maniac Mansion®

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG