

LOOM™

Komplettlösung © 2007 K1n9_Duk3

Anmerkungen zur Komplettlösung

Wie Sie nach wenigen Minuten Spielzeit selbst bemerken werden, handelt es sich bei **Loom™** um kein gewöhnliches Adventure. Alle Dialoge laufen selbstständig ab und das Interface beschränkt sich auf Ihren Stab. Um im Spiel eine bestimmte Aktion durchzuführen, müssen Sie ein Objekt der Spielwelt anwählen und dann einen bestimmten Spruch, also eine bestimmte Notenfolge spielen.

Am Ende der Komplettlösung finden Sie eine Liste mit allen im Spiel verwendeten Sprüchen. Die Noten der Sprüche ändern sich bei jedem Spielstart wieder, daher müssen Sie sich die Noten selbst notieren. Die Effekte einiger Sprüche lassen sich umkehren, indem Sie die Noten rückwärts abspielen. Während Sie also einen Gegenstand mit der Kombination **e c e d** öffnen können, wird dieser mit der Kombination **d e c e** wieder geschlossen.

Die Insel der Weber

Folgen Sie der Nachrichten-Fee von der Klippe ins Dorf der Weber. Dort betreten Sie das große Zelt auf der linken Seite und gehen den Gang entlang nach rechts zum Webstuhl. Heben Sie nach der Zwischensequenz den Stab auf und öffnen Sie das Ei. Verlassen Sie danach das Lager der Weber wieder und gehen Sie zur Klippe zurück. Öffnen Sie den Himmel und gehen Sie zurück zum Dorf und von dort aus weiter nach links durch den Wald zum Friedhof.

Untersuchen Sie das Gestrüpp links neben den Gräbern und gehen Sie wieder in den Wald. Untersuchen Sie alle vier Astlöcher und Sie erhalten die Noten für den Licht-Spruch. Gehen Sie jetzt wieder ins Dorf und betreten Sie die beiden Zelte auf der rechten Seite. Im ersten Zelt bringen Sie erst einmal Licht in die Dunkelheit und untersuchen danach das Spinnrad. Verwandeln Sie das noch herumliegende Stroh in Gold und verlassen Sie das Zelt wieder.

Im zweiten Zelt untersuchen Sie den Färbekessel und erhalten den Färbespruch. Probieren Sie den Spruch an den Stoffen im Zelt aus. Jetzt sollten Sie geübt genug sein, um ein **f** zu spielen. Sie können noch den Glaskolben umwerfen, um an den Spruch zum entleeren zu gelangen, müssen dies aber nicht zwingend tun.

Begeben Sie sich jetzt zum Steg. Springen Sie ins Wasser und steigen Sie auf den Baumstamm. Vor der Küste des Festlandes blockiert eine Windhose den Weg. Lauschen Sie dem Wind, um den Spruch zum verdrehen zu erhalten, und begradigen Sie die Luftverwirbelung.

Auf dem Festland

Begeben Sie sich zuerst in den Wald und gehen Sie nach links, bis Sie von den Schäfern aufgehalten werden. Verlassen Sie daraufhin den Wald Auf dem Weg zur Stadt der Glaser. Sie notieren Sie sich die Noten, mit denen sich die Schäfer wieder unsichtbar machen und gehen Sie zur Glaserstadt.

Gehen Sie an den Gebäuden entlang zu dem Turm, in dem sich die Arbeiter befinden. Machen Sie sich für die Arbeiter unsichtbar und betreten Sie den Turm. Lauschen Sie dem Gespräch und steigen Sie dann in den Kristall, um sich zur Turmspitze zu teleportieren.

Hier können Sie die Sichel untersuchen, um an die Noten zum Schärfen zu gelangen, müssen dies aber nicht zwingend tun. Benutzen Sie die Klingel auf der anderen Seite und untersuchen Sie dann die Kristallkugel. Hier sehen Sie den Spruch „Erschrecken“ in Aktion. Verlassen Sie den Turm dann wieder auf dem Weg, auf dem Sie ihn betreten haben und gehen Sie in den Wald zu den Schäfern.

Erschrecken Sie die Schäfer und gehen Sie weiter zur Weide. Hier können Sie sich den Schlaf-Spruch von den Schafen holen. Gehen Sie über die Wiese ins Dorf der Schäfer und betreten Sie die Hütte. Untersuchen Sie das Lamm vor und nach dem Gespräch mit Fleece und lauschen Sie dem Heilspruch, den Sie garantiert noch benötigen werden. Verlassen Sie danach die Hütte und färben Sie die Schafe auf der Weide grün ein.

Verwandeln Sie das Gold in der Drachenhöhle in Stroh und erschrecken Sie den Drachen oder schläfern Sie ihn ein. Verlassen Sie die Drachenhöhle und bringen Sie Licht ins Dunkel. Gehen Sie durch den Tunnel direkt unter dem Eingang zur Drachenhöhle und von dort aus weiter nach rechts. In dem kleinen Raum gehen Sie die Treppen hinab und folgen dem Weg nach links in den nächsten Tunnel. Gehen Sie weiter nach links, bis Sie in die Tiefe rutschen.

Untersuchen Sie die Wasseroberfläche und Sie erhalten den Spiegeln-Spruch. Wenn Sie den Leeren-Spruch kennen, können Sie das Wasser ablassen und mit der dadurch enthüllten Kristallkugel noch weiter in die Zukunft sehen. Gehen Sie dann weiter nach rechts hinter die Gesteinsformation und folgen Sie dem Weg durch den nächsten Tunnel zum Ausgang.

Begradigen Sie die Treppe und entfernen Sie sich vom Vulkan. Wecken Sie den Jungen mit vier beliebigen Noten auf und spiegeln Sie nach dem Gespräch Ihre Kleidung mit seinen. Gehen Sie dann den Weg hinab in die Stadt der Schmiede. Gehen Sie so lange nach rechts, bis Sie am Ofen ankommen. Legen Sie sich nach der Standpauke auf das Stroh und sehen Sie sich die Zwischensequenz an.

Heben Sie jetzt den Stab wieder auf und öffnen Sie die Zellentür. Gehen Sie die Treppe hinab und belauschen Sie das Gespräch zwischen Mandible und dem Obmann. Sobald der Schmied das Schwert hochhält, verdrehen Sie es, oder machen es wieder Stumpf.

Öffnen Sie den Käfig und untersuchen Sie die Kristallkugel. Betreten Sie den Balkon, und genießen Sie das unglückliche Ende von Mandible. Gehen Sie noch einmal in das Zimmer zurück und verlassen Sie es wieder.

Chaos und Ordnung

Schließen Sie den Riss, durch den Sie ins Jenseits gelangt sind. Klappern Sie jetzt nach und nach alle weiteren Risse, heilen Sie die Verwundeten und schließen Sie die Risse wieder. Schweben Sie dann zu dem kleinen Teich und von dort aus weiter zu dem letzten Riss. Gehen Sie vom Friedhof aus zur Kammer des Webstuhls.

Kehren Sie die Zauber, die das Chaos auf Hetchel anwendet, wieder um, bis Sie die Noten des Zerstören-Spruchs erhalten. Zerstören Sie dann den Webstuhl und begeben Sie sich auf die andere Seite. Jetzt wenden Sie „Transzendenz“ auf Bobbin an und gesellen sich zu dem Rest Ihrer Gilde.

Die aktuellste Version dieses Dokumentes finden Sie im Internet unter

K1N9DUK3.NPX.DE

Liste der Sprüche

Melodie	Wirkung	Fundort
e c e d	Öffnen	Ei vor dem Webstuhl / Möwen auf dem Steg
— — — — —	Licht	Eulen im Wald auf der Insel
— — — — —	Stroh zu Gold	Spinnrad im mittleren Zelt
— — — — —	Grün einfärben	Färbekessel im rechten Zelt
— — — — —	Leeren	Glas im rechten Zelt
— — — — —	Verdrehen	Windhose auf dem Meer
— — — — —	Unsichtbarkeit	Schäfer im Wald auf dem Festland
— — — — —	Schärfen	Sense im Turm der Glaser
— — — — —	Erschrecken	Kristallkugel in der Stadt der Glaser
— — — — —	Schlaf	Schafe auf der Weide der Schäfer
— — — — —	Heilen	Fleece, beim kranken Lamm in der Hütte
— — — — —	Spiegeln	Wasser im Vulkan
— — — — —	Stille	Chaos, auf Hetchel gesponnen
— — — — —	Kochen	Chaos, auf Hetchel gesponnen
— — — — —	Zerstören	Chaos, auf Mandible und Hetchel gesponnen
c' f g c	Transzendenz	Schwan / alle Kristallkugeln