

Spiel B hat zwei Bonusspiele, mit denen Sie Ihre Punktzahlen erhöhen können. Um in das erste Bonusspiel zu gelangen, müssen Sie das ganze Spielfeld ausnutzen. Obwohl die Grafiken von Bonusspiel 1 anders aussehen, scheint sich das Spiel zunächst genauso zu spielen wie das Hauptspiel. Sie werden jedoch bald bemerken, daß hier die vollendeten LOOPZ-Figuren nicht vom Spielfeld verschwinden - Sie müssen also darauf achten, daß Sie Ihre Teile sehr bedacht verteilen. Wenn Sie eines der Teile nicht mehr unterbringen können, ist das Bonusspiel zu Ende.

Die Punktzahlen für das Bonusspiel 1 werden vom Bonusmultiplikator multipliziert. Nach dem Bonusspiel wird die Punktzahl zu der Punktzahl aus dem Hauptspiel hinzugezählt, und das Spiel geht ganz normal weiter.

Das zweite Bonusspiel kann man nur spielen, wenn man eine LOOPZ-Figur kreiert, die an Punkten mehr bringt als auf der Punkte-tabelle auf dem Bildschirm als Höchstpunktzahl angegeben ist. Um genug Punkte für die Qualifikation zum Bonusspiel 2 zu bekommen, muß die LOOPZ-Figur mehr als die Hälfte des Spielfeldes einnehmen - eine ganz schöne Herausforderung!

Bonusspiel 2 besteht aus zufällig aus Spiel C gewählten Puzzles. Wenn Sie das Puzzle erfolgreich vervollständigen, dann wird die Anzahl der Level um eins reduziert, sobald Sie wieder ins Hauptspiel gehen. Die Punktzahl aus dem Puzzle wird zur Gesamtpunktzahl hinzugerechnet.

RATTEN

In den Spielen A und B kommt ab und zu ein Spezialteil vor, das "Ratte" genannt wird. Diese Ratte können Sie an einer unvollständigen LOOPZ-Figur fallenlassen, und die Figur wird gelöscht. D.h. Ratten sind sehr nützlich, um Fehler zu korrigieren. Wenn man es verpaßt, eine Ratte zu benutzen, dann gibt es keine Strafe.

HINWEISE UND TIPS

- Große LOOPZ-Figuren bringen mehr Punkte als kleine. Die meisten Punkte bekommt man mit möglichst komplizierten Figuren.
- Zu Beginn jedes Spieles sind die geometrischen Teile noch einfach. Nutzen Sie also die Gelegenheit, möglichst umfangreiche Figuren zu bilden.
- Die geraden Teile gibt es in zwei Größen: in der Länge von einer oder von drei Platten. Versuchen Sie, keine Lücken zu lassen, die zwei Platten lang sind.
- Sie können LOOPZ auf viele verschiedene Arten spielen. Manche Leute bilden gern möglichst viele LOOPZ, andere dagegen bevorzugen möglichst lange Figuren, die natürlich eine Menge Punkte bringen, usw.
- Versäumen Sie nicht den Zwei-Spieler-Modus. Vor allem Spiel A ist absolut aufregend, wenn man es zu zweit spielt.

Ian Upton ist der Autor von LOOPZ. Die IBM-Version wurde Brian Cotton programmiert. Nick Pelling programmierte die Atari ST- und die Amiga-Version sowie, zusammen mit Gary Liddon, die C64-Version. Für den Spectrum und den Amstrad-Schneider wurde LOOPZ von Stewart Green geschrieben.

LOOPZ

Es könnte gar nicht einfacher sein. Ihnen stehen geometrische Teile verschiedener Größe und Form zur Verfügung, die Sie beliebig bewegen und drehen können. Diese Teile legen Sie Stück für Stück auf dem Spielfeld ab und kreieren auf diese Weise einen sogenannten Loopz. Dafür gibt es natürlich Punkte, sobald ein Loopz vervollständigt worden ist. Danach verschwindet der Loopz. Dabei gilt: Je größer der Loopz, desto mehr Punkte bekommen Sie. Wer allerdings zu übereifrig vorgeht, hat bald keinen Platz mehr, um seinen Loopz fertigzustellen. Und unvollendete Loopz-Stücke liegen nur im Weg!

LADEANWEISUNG

Amiga/Atari ST

Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk ein, und schalten Sie Ihren Rechner ein.

IBM-PC und Kompatible

Tippen Sie **LOOPZ**, und drücken Sie die **Enter**-Taste (lassen Sie dabei die Diskette im Laufwerk, denn das Programm muß zur Diskette Zugang haben). Das Programm läuft auf CGA, EGA, VGA (MCGA), Hercules, Tandy, Amstrad und Plantronics-Grafikkarten. Es findet heraus, welchen Grafikkadaper Sie haben; falls es hierbei dennoch Schwierigkeiten geben sollte, können Sie die gewünschte Version spezifizieren, indem Sie beim Laden des Programms den ersten Buchstaben auf der Befehlszeile benutzen, d.h. **LOOPZ -H** (=Hercules), oder **LOOPZ -V** (=VGA- oder MCGA-Grafik). Wenn Sie das Programm verlassen (durch Drücken der **Esc**-Taste), werden die Punktzahl und die Konfigurationsdaten auf der Diskette gespeichert, von der das Programm geladen wurde (es sei denn, die Diskette wäre schreibgeschützt). Falls Sie **LOOPZ** auf einem anderen PC spielen möchten, ist es möglicherweise nötig, die Datei **LOOPZ.HIS** zu löschen.

LOOPZ läuft mit den Soundkarten Adlib und Roland LAPC-1. Auf der Befehlszeile für Adlib tippen Sie noch **-SA** ein, oder **-SR** für Roland, so daß sich für die Kombination EGA-Grafikkarte und Adlib-Soundkarte **LOOPZ -E -SA** ergibt. Mit **-SI** kehren Sie zum internen Lautsprecher zurück. Weitere Optionen der Befehlszeile sind **-D**, mit der alle Settings ungültig gemacht werden, sowie **-NJ**, um den Joystick-Support außer Kraft zu setzen (notwendig auf bestimmten, tragbaren PCs).

Wenn Sie **LOOPZ** auf der Festplatte installieren möchten, tippen Sie **COPYLOOP** und den entsprechenden Grafikkartenmodus, außerdem **COPYLOOP AMSTRAD C**, um auf Laufwerk C die Schneider-Version zu installieren.

Commodore 64

Zum Laden von Kassette halten Sie die **Shift**-Taste gedrückt, während Sie auf **Run/Stop** drücken. Haben Sie eine Diskette, geben Sie **LOAD:"",8,1** ein und bestätigen Sie mit **Return**.

Spektrum

Tippen Sie **LOAD""**, wenn Sie vom Band laden - wenn Sie einen Plus 3 haben, benutzen Sie den Diskloader.

Amstrad/Schneider CPC

Geben Sie **RUN"LOOPZ"** ein.

STEUERUNG

An **LOOPZ** hat man am meisten Spaß, wenn man es mit der Maus spielt. Benutzen Sie den rechten Mausknopf, um die Teile zu drehen, und den linken, um sie fallenzulassen. Wenn Sie keine Maus haben, oder die Spielversion für Ihren Rechner keine Maus vorsieht, dann können Sie natürlich auch mit dem Joystick oder mit der Tastatur spielen. Um die verschiedenen Steuerungsoptionen kennenzulernen, lesen Sie nun die für Ihren Rechner zutreffende Anleitung.

Amiga/Atari ST

Im Ein-Spieler-Modus können Sie mit Maus, Joystick oder Tastatur spielen. Für den Zwei-Spieler-Modus brauchen Sie auf dem ST zwei Joysticks; auf dem Amiga können Sie in diesem Fall entweder mit zwei Mäusen oder mit einer Maus und einem Joystick/ mit der Tastatur spielen. Wenn Sie den Joystick benutzen, drehen Sie ein Teil im Spiel, indem Sie den Feuerknopf gedrückt halten und dabei nach rechts gehen; wenn Sie ein Teil fallenlassen wollen, halten Sie den Feuerknopf gedrückt und gehen dabei nach links.

Spielen Sie auf der Tastatur, haben Sie verschiedene Optionen zur Auswahl: entweder **I-J-K-L** oder die Kursortasten, mit denen Sie sich bewegen, wobei **R** die Teile dreht und die Leertaste zum Fallenlassen der Teile benutzt wird. Sie können auch die Zahlentasten benutzen: mit **2-4-6-8** bewegt man sich, mit **5** dreht man die Teile, und mit **0** läßt man Teile fallen.

Weitere Steuerungsmöglichkeiten: **P** für Pause und **Esc** für Abbruch.

IBM-PC und Kompatible

Im Ein-Spieler-Modus können Sie mit der Maus, der Tastatur, oder mit dem Joystick spielen. Im Zwei-Spieler-Modus kann man Maus gegen Tastatur, Maus gegen Joystick, Joystick gegen Joystick, oder Tastatur gegen Tastatur spielen.

Wenn Sie einen Standardjoystick benutzen, müssen Sie ihn vorher kalibrieren, um mit dem Spiel zu beginnen - dazu betätigen Sie **F2**, sobald das Optionen-Menü erscheint und folgen den Bildschirmanweisungen. Für das Drehen eines Teils nimmt man dann Feuerknopf **1**, für das Fallenlassen Feuerknopf **2**. Falls Sie einen Schneider-PC haben, bei dem der Joystick mit der Tastatur verbunden ist, drücken Sie auf den Feuerknopf und gehen dabei nach rechts, wenn Sie ein Teil drehen wollen, oder nach links, wenn Sie ein Teil fallenlassen wollen.

Wenn Sie **LOOPZ** mit der Tastatur spielen, müssen Sie in der Ein-Spieler-Version oder als Spieler 2 im Zwei-Spieler-Modus die Kursortasten benutzen, um die Teile zu bewegen, **Ins** zum Drehen und **Del** zum Fallenlassen. Im Zwei-Spieler-Modus bewegt Spieler 1 die Teile **Z-X-/-**, mit der Leertaste dreht er sie und mit **Enter** platziert er sie. Sie können die Steuerung auch selbst festlegen - dazu drücken Sie bei Erscheinen des Optionenmenüs **F1**. Drücken Sie solange **F1**, bis der Zeiger den Befehl anzeigt, den Sie ändern wollen, danach tippen Sie die gewünschte neue Taste. Sind alle Änderungen vorgenommen worden, drücken Sie zweimal die **Esc**-Taste, um ins Optionenmenü zurückzugelangen.

Weitere nützliche Tasten sind einmal die **Shift**-Taste, mit der Sie das Spiel unterbrechen und fortsetzen können, sowie **Esc**, mit der Sie aus dem Spiel in das Optionenmenü gelangen, oder auch aus dem Optionenmenü zurück zum DOS-Betriebssystem.

Commodore 64/Spectrum/Amstrad CPC

Sie können entweder mit dem Joystick oder mit der Tastatur spielen. Wenn Sie den Joystick nehmen, halten Sie den Feuerknopf gedrückt, und bewegen Sie den Joystick nach rechts, um ein Teil zu drehen, oder nach links, um es fallenzulassen. Spielen Sie auf der Tastatur, können Sie die Tastenbelegung selbst festsetzen - dazu drücken Sie die Leertaste, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

WIE MAN SPIELT

Aus den Spieloptionen können Sie drei Spieltypen wählen: A, B oder C, je nachdem, ob es einen oder zwei Spieler gibt (C ist für einen Spieler). Treffen Sie Ihre Wahl mit dem Joystick, der Maus oder auf der Tastatur mit den Kursortasten (die Maussteuerung ist nur auf dem IBM möglich). Sie wählen Ihre Optionen aus, indem Sie sich in den Optionen auf und ab oder nach rechts und nach links bewegen. Egal, welches Spiel Sie wählen, Sie haben am Anfang drei Leben. Wenn Sie es nicht schaffen, innerhalb einer bestimmten Zeit eine Figur zu platzieren, verlieren Sie ein Leben.

Wenn Sie sich für Spiel A entschieden haben, können Sie zusätzlich einen von zehn Levels aussuchen, wobei 0 der einfachste und 9 der schwierigste ist. Mit jedem schwierigeren Level wird die Zeit kürzer, in der man seine Figuren platzieren muß. Allerdings gibt es in den höheren Levels auch mehr Punkte für fertiggestellte **LOOPZ**-Figuren. Wenn Spiel A als Zwei-Spieler-Modus gewählt wird, spielen beide Spieler simultan mit unterschiedlicher Punktetabelle (sie können in diesem Fall sogar in unterschiedlichen Geschicklichkeitsstufen spielen).

Spiel B fängt mit dem untersten Level an, wobei sich die Schwierigkeit um je einen Level erhöht, sobald man wieder zehn **LOOPZ**-Figuren vollendet hat. Im Zwei-Spieler-Modus von Spiel B teilen sich die Spieler eine Punktetabelle und legen abwechselnd Teile an.

Spiel C ist ein Puzzle mit 50 Bildern. Jedes Screen zeigt eine fertiggestellte Figur, von der eine Anzahl von Teilen fehlen. Sie müssen nun die Teile, die Ihnen zur Verfügung stehen, an die richtigen Stellen legen, um das Originallooph wiederherzustellen. Schaffen Sie das nicht, haben Sie ein Leben verloren. Immer nach fünf Screens erscheint ein Kennwort. Mit dem Sie später in die verschiedenen Screens wieder einsteigen können.

BONUSPUNKTE UND BONUSSPIELE

Für 25 **LOOPZ**-Figuren, die Sie fertigstellen können, bekommen Sie in Spiel A und Spiel B jeweils ein Extraleben (maximal 10 Leben). In Spiel C gibt es jeweils nach zehn Screens ein Extraleben.

Sowohl in Spiel A als auch in Spiel B können Sie Punktzahlen von 10 000 (Level 0) bis 100 000 (Level 9) erreichen, wenn Sie einen Loop vollenden, der alle 126 Platten des Spielfeldes bedeckt. Gleichzeitig wird die Zahl Ihrer verbleibenden Leben, falls sie weniger als zwei betragen sollte, wieder auf drei aufgestockt. Die Anzahl der Leben, die Sie noch haben (ausgenommen das gerade laufende Leben) sieht man links unten auf dem Bildschirm oberhalb des Diamanten.

In Spiel A können Sie einen Bonus gewinnen, wenn Sie das gesamte Spielfeld ausfüllen. Abhängig vom Level und vom Bonusmultiplikator kann der Bonus zwischen 100 und 10 000 Punkten betragen. Den Bonusmultiplikator sehen Sie oberhalb des Diamanten rechts unten auf dem Bildschirm - außer im Zwei-Spieler-Modus von Spiel A. Der Bonusmultiplikator erhöht sich im gleichen Maße wie die Anzahl der bedeckten Platten auf dem Spielfeld. Er reicht von x1 bis x10.