

Retrogames - Loom

(<http://pcretrogames.blogspot.com/2010/11/loom-1990.html>)

"Molto tempo è passato dall'era della Seconda Ombra, in cui i draghi dominavano il cielo e le stelle erano splendenti e numerose..."

In un futuro possibile, la società è organizzata in città stato costruite intorno alle gilde dei mestieri: fabbri, pastori, vetrai e clerici sono i potenti clan che si spartiscono il potere legislativo, amministrativo e militare. Isolata, sulla piccola isola di *LOOM*, vive la gilda dei tessitori, che rifugge le questioni politiche per dedicarsi con devozione allo studio della propria arte. Nel corso dei secoli l'arte della tessitura trascende i limiti della tela, grazie all'utilizzo di un telaio magico che permette ai membri della gilda d'influencare la realtà ed alterare il futuro. *Lady Cygna Threadbare*, giovane donna della congrega, chiede agli anziani di utilizzare i poteri del magico telaio per lenire le sofferenze del suo popolo che, a causa dell'isolamento, si sta lentamente estinguendo. Di fronte al rifiuto, la donna decide di utilizzare di nascosto il telaio per tessere il destino del figlio neonato e salvarlo dall'infausto futuro della sua gente. Scoperto il misfatto, il consiglio degli anziani trasforma la donna in un cigno, condannandola all'esilio e affidando il piccolo a dama *Hetchel*.

Bobbin, questo è il nome scelto da *Hetchel*, cresce isolato dal resto della comunità, emarginato per paura dell'oscuro presagio lanciato dalla madre con il suo gesto sconsiderato. *Hetchel*, nonostante il divieto degli anziani, insegna segretamente al giovane l'arte della tessitura e della magia. Il giorno del suo diciassettesimo compleanno, *Bobbin* viene convocato dal consiglio degli anziani che intendono decidere del suo destino (che appare tutt'altro che roseo). Giunto al palazzo del consiglio, il giovane ode le voci degli anziani intenti a processare *Hetchel* per averlo istruito nonostante il loro divieto. Nascostosi nell'ombra, *Bobbin* vede la sua nutrice trasformata, per punizione, in un uovo. Chi la fa l'aspetti... ed ecco irrompere nella sala un cigno che trasforma gli anziani, e tutto il popolo dei tessitori, in cigni che abbandonano la dimensione terrena attraverso un varco interdimensionale. *Bobbin* si trova così solo... in compagnia di un uovo! Dopo aver raccolto il bastone magico (il *distaff*) del capo del consiglio, lancia il suo primo incantesimo sull'uovo da cui esce un anatroccolo nero (*Hetchel*) il quale, prima di lasciare la nostra dimensione, informa il ragazzo che spetterà a lui salvare il mondo dall'arrivo della Terza Ombra. Il suo destino, tessuto magicamente anni prima dalla madre, è quello di abbandonare l'isola di *Loom*, entrare in contatto con le altre gilde e recuperare gli oggetti necessari per portare a termine il suo compito. Qui inizia la vostra avventura di cui non vi fornisco ulteriori dettagli onde evitare di rovinarvi il gusto di vivere passo passo l'ottima trama del titolo.

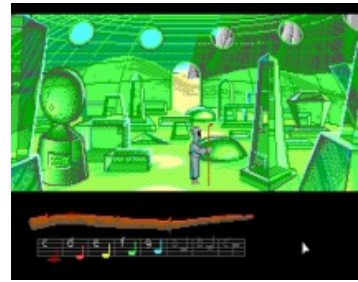
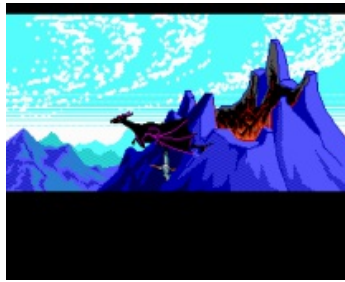
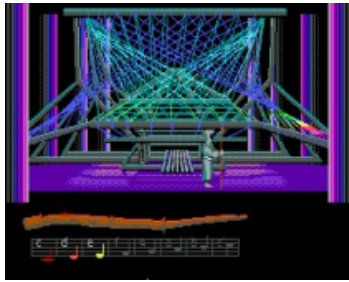


Quando, nel 1990 la *LucasFilm* pubblicò *Loom*, aveva già al suo attivo tre ottime avventure grafiche ("*Maniac Mansion*", "*Zak McKracken and the Alien Mindbenders*" e "*Indiana Jones and the Last Crusade*") che l'avevano meritatamente proiettata nell'olimpio dei produttori di questo genere di giochi. La grande innovazione della software house, fondata nel 1982 dal poliedrico *George Lucas*, fu l'abbandono del parser testuale (che aveva caratterizzato l'era delle avventure testuali) sostituendolo con un'interfaccia completamente gestita tramite il mouse (da cui la definizione di "avventura punta e clicca"). Cliccando sullo scenario si muove il personaggio, i comandi si impartiscono selezionando un'azione dalla lista dei verbi ed un oggetto dall'inventario o dagli elementi dello sfondo (insomma, un passo in avanti non da poco!!!).

Bene... se avete avuto occasione di giocare ad uno dei precedenti titoli della *Lucas*, l'approccio a *Loom* potrà sembrarvi un po' spiazzante: la lista dei verbi, così come l'inventario, sono spariti lasciando il posto al solo *distaff* con cui potrete tessere gli incantesimi (detti trame) necessari ad interagire con gli elementi dello scenario. Il bastone è inciso con le otto note musicali che vanno dal do al do alto (indicate con le lettere da c a c', le corrispondenti nella notazione inglese); un incantesimo è formato dalla sequenza di quattro note suonate in un preciso ordine. A questo punto vi chiederete come si apprendono gli incantesimi: niente di più semplice, basta esaminare gli oggetti tramite il doppio *click* del mouse (il *click* singolo serve per selezionare l'oggetto su cui lanciare una trama) e quelli "interessanti" come per magia (è proprio il caso di dirlo) si metteranno letteralmente a suonare, insegnandovi una nuova trama. Con un doppio *click* sul pentolone pieno di tintura per i tessuti, ad esempio, vi verrà svelato l'incantesimo per colorare gli oggetti. Le trame possono essere suonate anche invertendo la sequenza, dando così origine all'incantesimo opposto: eseguendo ad esempio la trama *COLORA* al

contrario, si ottiene l'effetto decolorante. Tutto qui, il vostro compito si limita ad esplorare gli scenari, scoprire nuove trame ed utilizzarle per risolvere gli enigmi che via via il gioco vi propone. Risulta quindi tutto più semplice rispetto alle precedenti avventure della *Lucas*, ma ugualmente appagante. Inizialmente potrete utilizzare solo tre delle otto note disponibili, mentre le restanti verranno sbloccate a mano a mano con il proseguire dell'avventura, dandovi accesso ad incantesimi sempre più potenti.

Sceneggiato da *Brian Moriarty*, già autore di ottime avventure testuali della Infocom, il gioco nasce con l'obiettivo di diventare il primo film interattivo della storia sacrificando, in parte, la giocabilità per concedersi ampi spazi narrativi. Purtroppo i tempi non erano ancora maturi e i limiti del supporto su cui il titolo venne distribuito (3 floppy disk), impedì al gioco d'esprimere al massimo le sue potenzialità. Per aggirare in parte questo ostacolo (e per aumentare la qualità della narrazione) è inclusa nella confezione una musicassetta che, in forma di "audio drama" narra, con dovizia di particolari, l'ampio preambolo che fa da introduzione alle avventure di *Bobbin*. Lo stesso sistema di controllo, fu pensato appositamente per non "distrarre" eccessivamente il giocatore dal vivere l'avventura.

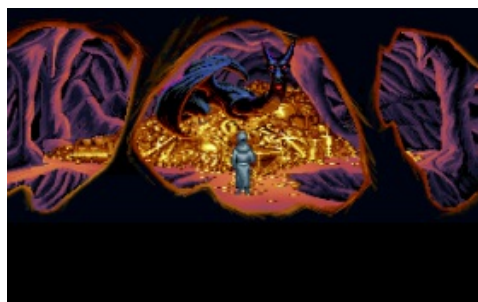


Da queste due considerazioni discende uno dei maggiori difetti di *Loom*: la scarsa longevità. Non avendo a disposizione maggiori risorse grafico-sonore, rispetto alle avventure precedenti, e vista la semplicità dell'interfaccia e le limitate interazioni, il gioco può essere terminato comodamente in un paio di giorni di gioco intensivo. A poco servono i tre livelli di difficoltà che si limitano ad aumentare la complessità d'utilizzo del bastone magico: al livello più alto non sono presenti le incisioni con le note e quando scoprirete una nuova trama dovrete "andare ad orecchio" per capire quali tonalità utilizzare per riprodurla. Decisamente troppo poco da questo punto di vista per raggiungere la sufficienza. Discorso diverso invece per quanto riguarda la grafica e il sonoro. La grafica, benché a soli 16 colori, è decisamente gradevole sia per quanto riguarda gli sprite che i fondali (alcuni disegnati in modo magistrale). La nuova versione dello SCUMM permette di gestire inquadrature in campo ampio, con i personaggi che si ridimensionano in funzione della distanza dall'osservatore, e primi piani che enfatizzano l'intensità dei dialoghi. Molto buono il sonoro grazie al supporto per le schede *AdLib* e *Sound Blaster*. Ottimi gli adattamenti di *George Alistair Sanger "Fat Man"* dei brani di *Tchaikovskij* che fanno da colonna sonora alle nostre gesta; purtroppo, ancora una volta, i limiti del supporto impediscono di avere un accompagnamento costante durante tutto il gioco ma, quando la musica c'è, è pregevole e sempre adatta alle situazioni vissute dal protagonista.

Loom è un'avventura strana e per certi versi fuori dagli schemi; alcuni l'ameranno alla follia altri la odieranno, e il mio consiglio è quello di provarla per comprendere al meglio lo spirito creativo ed innovativo che fa dei titoli della *LucasFilm* le migliori avventure mai realizzate.

ALTRE VERSIONI

Il gioco viene rilasciato contemporaneamente, oltre che per PC, anche per *Amiga*, *Atari ST* e *Macintosh*. Tutte le versioni sono essenzialmente identiche tranne quella per l'*Amiga* che, come al solito, fa sfoggio di un sonoro migliorato. Nel 1992 viene rilasciata la versione PC CD-ROM con grafica VGA 256 colori, audio digitale e parlato.



SCUMM

Lo *Script Creation Utility for Maniac Mansion* è l'applicazione realizzata da *Aric Wilmunder* e *Ron Gilbert*, nell'ormai lontano 1987, per semplificare lo sviluppo di *Maniac Mansion*. L'uso di un linguaggio di scripting permise agli sviluppatori di utilizzare immagini, sprite, musiche e sequenze di dialogo senza mettere mano ai complessi linguaggi di

programmazione. Sviluppato inizialmente sul C64 ed in seguito portato su molte piattaforme, dal 3DO al Sega Mega CD, consentì a tutti noi di gustarci le splendide avventure grafiche prodotte negli anni dal gruppo di geniacci della *LucasFilm* (in seguito *LucasArts*). Benché non più ufficialmente utilizzato, lo SCUMM è vivo e vegeto grazie al progetto open source **SCUMMVM** (*SCUMM Virtual Machine*) che permette a tutti noi giocare in scioltezza ai titoli della Lucas (e non solo) sui moderni sistemi operativi... un ottimo lavoro!!!¹

Novembre 2010, Luca (Tex) Tessitore

¹ Questa recensione è stata tratta dal terzo numero di *Re.BIT*, una rivista gratuita dedicata al retrogaming e al retrocomputing. (†)