

SOGNO O SON MAGO?

Dopo l'exploit di Enrico Cossu, che in un paio di mesi ci ha fornito le soluzioni di Legends e Speris Legacy, stavolta è il turno di Paolo Zago, "uccisore" di una delle più mistiche avventure Lucas-style. Paolo ha fatto davvero un ottimo lavoro, completando il tutto con un sacco di schermate del gioco. Alcune le troverete nella versione DOC di questo testo, Click'n'Create permettendo. Nella mia personalissima sfida con il programma della Corel è di nuovo lui in vantaggio, visto che insieme con il Mac redazionale mi hanno disintegrato l'impaginazione di Curse of the Azure Bonds sullo scorso CD. Spero di rimontare sin d'ora con le immagini giuste al posto giusto. Comunque voi continuate così, ragazzi: ci sono un sacco di titoli annunciati dopo l'estate. Più voi ne risolverete, più crescerà l'attenzione nei loro confronti, più sarà semplice il mio lavoro! Ehm, forse mi sono tirato la zappa sui piedi...

Alessandro La Spada

SOLUZIONE DI LOOM

Dopo l'introduzione dirigetevi ai piedi del colle fino a vedere il villaggio nel suo complesso. Potete vedere la zona del molo, il bosco e le tende vere e proprie. L'ordine è indifferente, comunque spostatevi verso il gruppo di tende in modo da vedere la scena che dà il via alle peregrinazioni.

Entrate nella tenda di sinistra, percorrete il corridoio buio guardando di volta in volta le varie tende

appese ed entrate nella sala del telaio. Alla fine della scena raccogliete il bastone e usatelo sull'uovo: sentirete una serie di note che corrispondono all'incantesimo dell'OPENING.

Usate la stessa sequenza sul bastone e l'uovo si aprirà, rivelando all'interno una papera nera, che in realtà è una persona trasformata. Seguite la scena successiva e alla fine uscite dalla tenda, ritornando al villaggio.

A questo punto potete verificare il funzionamento dell'incantesimo andando all'estrema sinistra, nella schermata delle tende, fino ad arrivare al molo dove potrete usarlo per aprire la conchiglia. Finito il bel giochino tornate al villaggio ed entrate nella tenda della tintura, all'estrema destra del gruppo. Ci troverete una pentola e altri oggetti. Raccogliete il libro degli incantesimi e usate il bastone sulla pentola: avrete così le note del DYEING, incantesimo che colora di verde o scolora in bianco qualunque lana a seconda che lo usiate in un senso oppure nell'inverso. Potete fare un po' di pratica con i tendaggi della stanza. Quando siete pronti usate il bastone sulla boccetta

rovesciata. Quello che sentirete è l'incantesimo dell'EMPTYING, che potrete usare solo più avanti,

visto che non avete abbastanza note.

Uscite dal villaggio e dirigetevi verso il bosco, attraversando la zona alberata fino al cimitero: un gufo impedisce l'accesso alla lapide. Per leggere la scritta sulla lapide dirigetevi verso i rovi: una lepre scapperà verso il gufo, facendogli abbandonare la postazione. Esaminando quella che poi è la tomba di vostra madre, apprenderete la profezia dell'apertura del cielo. Ora spostatevi nella parte destra del bosco, quella che contiene i tre alberi con i nidi dei gufi. Il quarto nido non è più vuoto: puntate il bastone su ognuno dei quattro in sequenza, e segnatevi le note che seguono in particolare al quarto. È l'incantesimo NIGHT VISION, che useremo subito. Tornate al villaggio

ed entrate nella tenda dell'oro, puntate il bastone verso l'oscurità e lanciatelo. Ora usate il bastone sulla macchina dell'oro e otterrete l'incantesimo STRAW INTO GOLD, che converte il legno in oro (questo incantesimo farebbe comodo anche a me... NdALS). Una nuova nota si aggiunge alla vostra dotazione, completandola. È ora di mettere in atto la profezia. Abbandonate il villaggio e dirigetevi sulla cima del colle da dove avete cominciato. Puntate il bastone verso il cielo, e chiamate l'incantesimo di apertura. Uno squarcio nella volta si aprirà, seguito da un fulmine che abatterà l'albero vicino a voi.

L'albero piomberà in mare e sarà trasportato via dalla corrente nei pressi del molo, dove voi vi recherete in tutta fretta appena placatosi il terremoto causato dal fulmine. Saltate dal pontile, dirigetevi verso il tronco e saliteci sopra. Sarete trasportati lontano dal villaggio e dall'isola, fino ad una zona di mare in cui un enorme tromba marina vi sbarra la strada. Usando il bastone sul turbine otterrete un nuovo incantesimo: il TWISTING, che serve a distorcere gli oggetti.

Prima di vantarsi della magia nuova fiammante c'è però da risolvere il problema di questo ventaccio. Come tutti sanno, il modo migliore per eliminare una turbolenza è crearne una uguale e contraria. Lanciate perciò l'incantesimo appena acquisito contro la tromba marina, avendo cura di formularlo al contrario: ora siete liberi di proseguire nel successivo capitolo del gioco. Barra a dritta dunque, e addentriamoci nell'isola!

L'ISOLA

Arrivati sull'isola riceverete una nuova nota, utile per lanciare incantesimi più complessi. Si possono scegliere due strade. La più conveniente è dirigersi verso il bosco, dove un gruppo di pastori apparirà dal nulla e vi chiederà di dimostrare la vostra abilità come mago. Non siete in grado di superarli, ma potrete apprendere un nuovo incantesimo: l'INVISIBILITY. Attenzione al fatto che per scomparire dovete usare l'incantesimo inverso, rispetto a quanto hanno fatto i pastori, i quali infatti sono apparsi e non scomparsi. Lasciate il bosco passando per il viottolo che si diparte dal sentiero principale, arrivando sul retro della Città di Cristallo. Scegliendo questa strada, passerete direttamente nella camera del calice. Per prenderlo dovrete salire la scala di fronte all'entrata e dirigervi verso la porta in alto, quindi spostarvi nell'obelisco di teletrasporto e attivarne il campanello. Un personaggio vi si farà incontro; ascoltate tutto ciò che dice e poi andate a guardare il calice. L'ometto tornerà in scena narrandovi della sfera, realizzata dall'autore del calice e trafugata da un drago, quindi vi inviterà a visitare l'esposizione di artefatti in cristallo. Accontentatelo, andando all'uscita a destra della stanza dopo aver provato a riempire il bicchiere, con l'incantesimo di EMPTYING suonato al contrario (ricordate la fiasca nella tenda?).

All'esposizione leggete le due lapidi, quindi uscite per ritrovarvi di nuovo nella schermata generica della città. Potete vedere dei lavoratori, sulla cima della torre: usate su di loro l'INVISIBILITY, in

modo che non vi scoprono quando salirete lassù, quindi entrate nella porta alla base della torre. Il malvagio di turno sta parlando con un tecnico. Ascoltate quello che si dicono dirigendovi verso di loro e apprenderete dell'esistenza di una sfera, in grado di vedere nel futuro. Non appena i due se ne andranno dirigetevi al teletrasporto e attivatelo per essere traslati direttamente sulla cima della torre. Due operai stanno lucidando una falce. Selezionatela e imparate l'incantesimo associato, lo SHARPENING, che serve ad affilare gli oggetti. Passate nel teletrasporto a sinistra, attivatelo e scendete alla base della torre proprio di fianco alla sfera del futuro. Tre scene molto significative aspettano chi avrà il coraggio di selezionarla tre volte:

1. Imparate l'incantesimo da voi pronunciato di fronte ai pastori: è il **TERROR**, da usare appunto per superare questo sbarramento.
2. La caverna che brucia è un indizio, vi sarà presto utile...
3. Dalla terza scena apprendete l'incantesimo **TRANSCENDENCE**, da tenere in caldo per la fine dell'avventura.

Il capitolo è quasi finito: uscite dalla città ripassando tra i teletrasporti e dirigetevi nel bosco. Usando l'incantesimo del terrore appena imparato diventerete la personificazione del peggior incubo dei pecorai: un Drago. Ovviamente se la daranno a gambe, e voi proseguirete a sinistra verso il grande pascolo. La parte dell'isola è finita, e si passa a quella del drago.

IL DRAGO

Puntate verso le pecore al pascolo, in modo che saltino la staccionata. Il pastore si sveglierà rivelando un nuovo incantesimo: **SLEEP**, l'incantesimo del sonno. Aspettate che le pecore siano ancora al loro posto e attraversate il pascolo, giungendo al villaggio. All'interno della capanna principale troverete un agnello in una mangiatoia. Avvicinatevi dal nulla apparirà il capo dei pastori, preoccupato per un drago che periodicamente razzia le loro pecore. Riselezionando l'agnello assisterete al tentativo di risanarlo, dal quale apprendere lo **HEALING** per curare le ferite.

Ora puntate sulle pecore nella vallata. Coloratele di verde con il **DYEING**. Il drago, confuso, catturerà voi al loro posto.

Giunti nella sua grotta si adagerà su un cumulo di monete. Parlate con la bestia, poi usate l'incantesimo **STRAW INTO GOLD** sull'oro. Guadagnerete una nuova nota, da usare per l'incantesimo di **SLEEP** che addormenterà il drago. Il fuoco generato dal mostro incendierà la legna, costringendolo alla fuga e permettendovi di passare nella grotta alle sue spalle.

Questa è la parte più oscura di tutta l'avventura (...del signor Bonaventura! Oggi sto battendo tutti i record! NdALS): spostatevi a destra e puntate nell'oscurità, in modo da poter attivare la **NIGHT VISION**. Le indicazioni che seguono su come muoversi nelle grotte presuppongono che abbiate sott'occhio la mappa della locazione, inserita nella versione **DOC** del testo. Se la state leggendo direttamente dall'interfaccia... Beh, qualche passaggio di **Loom** potete anche risolvervelo da soli!

All'inizio sarete nella zona rossa. Scendete i gradini di fianco ed entrate nella porta B, quindi proseguite verso destra fino alla fine del ponte: arriverete alla stanza del pozzo. Calatevi nella botola e spunterete in F, seguite il ponte ed entrate nella porta D, percorrete il cornicione verso sinistra fino a scivolare nella stanza del lago sommerso. Puntate verso il lago: sentirete una serie di note e vedrete la vostra immagine riflessa. È l'incantesimo di **REFLECTION**. Indicate di nuovo il lago e usate l'incantesimo di **EMPTYING** per prosciugarlo. Vedrete apparire la sfera rubata dal drago, da usare per un'occhiatina al prossimo futuro. Ora uscite dalla stanza, e infilatevi nell'unica porta disponibile. Seguite l'ultimo tratto di ponte fino all'uscita azzurra e sarete fuori dalle grotte.

Puntate verso il ponte aggrovigliato e usate il **TWISTING** per raddrizzarlo, quindi procedete verso destra portando a termine anche questo capitolo. Nella sezione successiva incontrerete la gilda dei fabbri.

I FABBRI

Appena scese le scale vi troverete su un pianoro rialzato. La prima cosa da fare è svegliare Rusty, il

ragazzo addormentato, eseguendo l'incantesimo SLEEP al contrario, in modo da apprendere notizie

sulla città dei fabbri. Aspettate che Rusty si riaddormenti e usate sui di lui il REFLECTION appreso al lago sotterraneo. Sotto le mentite spoglie del ragazzo scendete verso destra, arrivando alla Città dei Fabbri: la guardia al portone vi scambierà per Rusty.

Proseguite verso destra, attraversando la zona di lavoro dei fabbri, fino ad arrivare alla stanza della

fornace, dove l'addetto al fuoco vi prenderà il bastone magico e vi rinchiuderà in una cella.

Mentre siete rinchiusi e non potete usare incantesimi succederanno molte cose interessanti: Rusty cade vittima del drago e voi riavrete le vostre sembianze. Il bastone magico viene gettato nel fuoco, ma sarà recuperato dall'anatra nera (ricordate?) che riuscirà a passare in questo mondo quando Rusty disincarnato varcherà il Pattern. Riavuto il bastone aprite la porta della cella, uscite e scendete nell'interrato.

Giunti nella sala delle armi ascoltate cosa dice il vescovo Mandible e tenetevi pronti: ad un certo punto si rivolgerà all'armaiolo (in centro), pronto a usare la sua spada. In quel preciso momento dovete usare l'incantesimo di SHARPENING al contrario sulla lama, suscitando lo stupore del fabbro e l'ira di Mandible. Verrete catturati e trasportati nel suo palazzo-cattedrale.

LA CATTEDRALE

Ingabbiati nel palazzo del Vescovo, farete la conoscenza del suo aiutante, Cob, e avrete un primo assaggio dei piani del nemico. Appena potete muovervi aprite la porta della gabbia: Mandible si prenderà l'arma magica e vi porterà sui bastioni, per poi svelarvi il suo folle progetto: usare la magia per aprire una porta tra il mondo reale e l'aldilà, da cui poi far arrivare le anime dei defunti.

Rimasti soli con Cob osservate la sfera del futuro. È l'inizio di una serie di eventi che porterà l'assistente alla morte, e voi nuovamente alla libertà. Potete ancora sbirciare nel futuro grazie alla sfera ma, come nel caso del lago sotterraneo, le visioni sono abbastanza criptiche:

1. L'incantesimo di TRANSCENDENCE.

2. Un pollo arrosto.

3. Una piuma nera.

È giunto il momento di uscire sul bastione e godersi la messa in atto del folle piano del Vescovo, il quale userà le parole imparate poco prima per spalancare un varco tra i vivi e i morti. Non tutto va però come previsto: la trama del "tessuto" si spezza e dalla voragine fuoriesce il Caos, che ovviamente non ha alcun motivo di sottomettersi a Mandible e gli farà fare una bruttissima fine.

Voi approfittate del momento per apprendere l'incantesimo di UNMAKING e recuperare il bastone magico, quindi rientrate nel palazzo. Appurato che la gabbia della bestia è vuota, tornate all'esterno. Sarà proprio lo pterodattilo verde a inseguirvi nel corridoio, e sarà sempre colpa del mostro se una parte del muro si sfonderà facendovi cadere a capofitto nella breccia aperta da Mandible. Non tornerete più alla cattedrale presidiata dalla bestia, perciò non avete altro da fare che addentrarvi nel mondo delle apparizioni.

IL LOOM

Nel mondo parallelo troverete vari passaggi di ritorno a quello reale, ma la prima cosa da fare è sigillare il buco da cui siete entrati con un incantesimo di OPENING eseguito al contrario. Fatto questo dirigetevi verso sinistra ed entrate nel primo "strappo". Siete di nuovo sul pianoro dei fabbri, e il fantasma di Rusty è lì ad aspettarvi. Dopo aver parlato con lui puntate il bastone sui suoi resti (i resti di Rusty... ah ah! OK, sto ridendo solo io. NdALS) e usate un HEALING. Ascoltate quant'altro ha da dirvi, poi riattraversate lo strappo e chiudetelo nel solito modo. Proseguite a sinistra ed entrate nel secondo foro. Il villaggio dei pastori è in fiamme, e molti uomini sono feriti. Puntate sul gruppo e usate un HEALING, poi come al solito abbandonate la scena e chiudete la breccia. Infilatevi nel terzo strappo, che porta a Crystalgard, la città di cristallo. Nella cupola-museo troverete un ferito. Usate su di lui una magia qualunque (non fa differenza) e ascoltate le sue parole. Dopo che sarà scomparso ritornate nello spazio e chiudete l'ingresso. A questo punto la penultima nota musicale verrà aggiunta al vostro repertorio. Andate a sinistra fino al Lago delle Meraviglie: il lago in cui nuotano i cigni che tanto cercavate. Parlando con uno di loro scoprirete la verità su vostra madre e saprete di dover tornare al santuario del Loom per aiutare Hetchell (la papera nera) contro il Caos, che minaccia di prendere il controllo del potentissimo strumento. Entrate nell'ultimo squarcio a sinistra per arrivare al cimitero accanto al bosco dell'isola di Loom, da cui potrete facilmente raggiungere il santuario semplicemente spostandovi a destra. Notate nel frattempo l'avanzare minaccioso della Terza Ombra della profezia.

Nel santuario Hetchell vi spiegherà che è necessario distruggere il Tessuto, ma ancora non potete eseguire correttamente l'UNMAKING nonostante l'abbiate già sentito. Il Caos lancerà due incantesimi contro Hetchell: il primo è SILENCE, il secondo SHAPING. In entrambi i casi potrete eliminarne rapidamente gli effetti semplicemente riformulandoli al contrario. Se per caso non riuscissero al primo colpo, ricordate che il Loom fa da risonatore e ricorda le note dell'ultimo incantesimo formulato. Basta perciò selezionarlo per avere le note pronunciate dal Caos.

Con il sacrificio di Hetchell si verifica l'ultima previsione della sfera, ma voi avrete udito per fortuna chiaramente le note necessarie a fare l'incantesimo decisivo. Eseguite un UNMAKING e ammirate il macello che ne viene fuori. Con la distruzione del Loom il Caos è segregato in un posto sicuro e voi riceverete l'ultima nota mancante, quella necessaria per la trascendenza. Dalla breccia appena creata arrivano dei cigni, che voi seguirete oltre il Pattern, per poi eseguire l'incantesimo di TRANSCENDENCE su voi stessi. L'avventura è finita: trasformati in cigno abbandonerete il Caos, infuriato, e vi unirete al gruppo dei vostri simili. A voi il compito di portare il drappo del Tessuto, sorvolando così gli scenari e gli amici che avete incontrato nel corso di tutte queste avventure.