

Dal diario di **Bobbin Threadbare**
ai tempi di

Loom



Soluzione in italiano

Soluzione tratta dalla raccolta di monkeyislandsite.it.
www.monkeyislandsite.it

Attenzione agli spoiler

Le pagine seguenti rivelano gli enigmi e la conclusione dell'avventura. L'apertura in forma di diario è una cornice editoriale del sito.

Edizione PDF del 21 ottobre 2026 · Monkey Island Site

Prima di partire

Questa edizione impagina il testo già conservato nella raccolta del Monkey Island Site, senza sostituirne il percorso di gioco. Le indicazioni possono riferirsi alle edizioni originali; localizzazione, comandi e alcuni dettagli possono variare nelle riedizioni.

Il testo storico è riproposto integralmente, con paragrafi e titoli per facilitarne la lettura. La riedizione PDF non costituisce un nuovo collaudo completo della soluzione.

Indice

Prima di partire	2
La soluzione della raccolta del sito	4
LOOM	4
Provenienza e crediti	6

Le voci dell'indice sono cliccabili. Il sito di provenienza è indicato anche nel piè di pagina.

La soluzione della raccolta del sito

LOOM

Loom è una particolare avventura dove vestite i panni di un giovane apprendista mago. La magia si controlla attraverso le note musicali che potete mettere usando il vostro bastone incantato; ad ogni motivetto corrisponde un particolare incantesimo. Tenete presente che suonando i vari motivi al contrario, otterrete una magia con effetti opposti a quella originale. Durante il gioco assisterete a delle brevi scene animate che vi permetteranno di apprendere nuovi incantesimi; salvate sempre prima di queste occasioni, nel caso perdeste le note (o le combinazioni dei colori) che definiscono le nuove magie e scrivetevi sempre il motivetto che corrisponde a ogni incantesimo.

L' ESILIO DEGLI ELDER Guardate la foglia, quindi prendete il sentiero per il villaggio ed entrate nella tenda del maestro degli Elder, la prima a sinistra; vedrete il primo intermezzo e potrete prendere il bastone magico. Guardate l' uovo: verrete così a conoscere l' incantesimo che serve ad aprire gli oggetti (OPEN). Lanciate OPEN sull' uovo e guardate il filmato; esaminate il telaio e scrivetevi l' incantesimo del cigno (SWAN). Salite verso l' alto e andate alla lapide (a sinistra della macchia d' alberi), esaminatela poi guardate tra le spine e andate nello schermo con gli alberi per esaminarli tutti e quattro; imparerete l' incantesimo della luce (LIGHT). Entrate nella seconda tenda, esaminate l' oscurità e lanciate LIGHT. Adesso esaminate la paglia, la ruota e segnatevi l' incantesimo che trasforma la paglia in oro (STRAW); usatelo sulla paglia e uscite per andare nell' ultima tenda a destra.

Esaminate il libro sul tavolo e l' ampolla: imparerete così l' incantesimo di sgocciolamento (WATER); esaminate poi gli abiti stesi ed il pentolone per apprendere l' incantesimo di colorazione dei tessuti (DYE). Lanciatelo su tutti i vestiti poi uscite e tornate alla collina dove era cominciato il gioco: qui usate OPEN sul cielo e seguite il filmato. Scendete al molo e tuffatevi per salire sul tronco (se i gabbiani vi infastidissero lanciate OPEN sull' ostrica) poi prendete il mare; arriverete ad una tromba d' aria. Esaminatela per apprendere l' incantesimo di annodamento (TWUIST) e lanciatelo al contrario per disfare il tornado, poi approdate a terra.

DRAGHI E CITTÀ' DI CRISTALLO Andate verso la foresta e seguite l' incontro con i pastori; segnatevi l' incantesimo per l' invisibilità (INVISIBLE). Tornate in città; avvicinatevi al calice per parlare con il capo della Gilda dei maestri del cristallo, poi andate all' esterno. Guardate sulla torre più alta dove ci sono degli operai al lavoro e lanciate INVISIBLE, quindi tornate dentro e cercate i due maghi che stanno discutendo di fronte ad una sfera di cristallo. Dopo averli ascoltati entrate nel cristallo subito dietro di loro e suonate il campanello per arrivare in cima alla torre che avete precedentemente incantato; sarete invisibili, quindi esaminate la falce e scrivetevi il relativo incantesimo (SHARPEN). Uscite usando il cristallo opposto a quello da cui siete arrivati e arriverete davanti alla sfera magica: consultatela e imparate l' incantesimo per superare i pastori (ILLUSION).

Tornate nella foresta e lanciate ILLUSION sui pastori, poi proseguite fino alle pecore; esaminatele finchè non saltano lo steccato e scoprite l' incantesimo del sonno (SLEEP). Andatevene a sinistra ed entrate nella capanna, continuate ad esaminare l' agnellino malato fino a che non vi sarà svelato l' incantesimo di guarigione (HEAL) e poi raggiungete il gregge in mezzo alla pianura. Per proteggerlo dal drago lanciate DYE sul gregge, ma così sarete catturati voi al posto delle pecorelle. Una volta atterrati esaminate il drago e l'oro su cui è seduto, poi lanciate STRAW sui tesori per trasformarli in paglia. Il drago non gradirà, quindi lanciate di nuovo l' incantesimo al contrario; ora lanciate SLEEP sul bestione e di nuovo STRAW sull'oro.

Dopo l'incendio entrate nella grotta e andate a destra fino ad arrivare a delle scale (se volete lanciate LIGHT per fare un po' di luce).

Scendete e proseguite sul ponte, poi uscite a sinistra e cadendo arriverete ad un laghetto sotterraneo. Esaminate l' acqua (ed imparerete l' incantesimo di riflessione REFLECTION) poi lanciate WATER e troverete una grossa sfera di cristallo; esaminatela per tre volte ed uscite verso destra.

LA GILDA DEI FABBRI Lanciate l' inverso di TWIST e scendete, nella radura esaminate il giovane addormentato, svegliatelo per parlargli (con l' inverso di SLEEP) e quando torna a dormire lanciate su di lui REFLECTION. Preso il suo aspetto andate alla città dei fabbri e la sentinella, riconoscendovi, vi farà entrare. Andate a destra e parlate con mister Stroke che vi sbatterà in guardina; voi guardate la paglia e fatevi un sonnellino. Verrà a salvarvi Mother Hetchel che vi riporterà il bastone; usate OPEN per aprire la porta e scendete le scale. Andate ad ascoltare la conversazione dei due uomini in primo piano, e quando il fabbro sullo sfondo leva in alto la spada lanciate su di essa l' incantesimo inverso di SHARPEN e verrete di nuovo catturati.

Esaminate le sbarre della vostra cella e apritela con OPEN; il chierico vi ruberà il bastone lasciandovi sorvegliarti a vista da una guardia. Per liberarvene esaminate la sfera di cristallo e uscite sul balcone: il chierico lancerà un incantesimo che metterà a soqquadro la realtà, liberando lo spirito del Chaos, e toccherà a voi rimettere a posto le cose.

LA LOTTA CON IL CHAOS Tornate nella stanza con le celle e poi uscite di nuovo sul balconcino: cadrete nel grande strappo apertosi nello spazio. Usate HEAL sul buco da cui siete appena emersi e iniziate a risanare le ferite del mondo reale, poi fluttuate a sinistra. Entrate nello strappo rosso e troverete il cadavere del povero ragazzo di prima, ucciso dal drago; usate DEAL per far rientrare lo spirito nel corpo, tornate nel buco rosso e usate di nuovo HEAL per chiuderlo. Procedete a sinistra, entrate nello strappo blu, risanate i pastori (sempre con (HEAL), tornate nello spazio parallelo e ancora con HEAL chiudete il buco. Andate ancora a sinistra ed entrate nel buco verde: parlate con il capo della Gilda in fin di vita, rientrate dallo strappo verde e chiudetelo sempre con HEAL, poi continuate verso sinistra fino a che non arriverete ad una specie di stagno.

Qui troverete lo stormo di cigni che è la vostra tribù: parlate con loro e proseguite ancora a sinistra fino all'ultimo strappo. Entrate e procedete verso destra fino a raggiungere il telaio dove sarete raggiunti da Mother Hetchel e dallo spirito del Chaos; parlate con Hetchel, segnatevi l'incantesimo del silenzio (se vi sfuggissero le note necessarie cliccate sul telaio perchè ve le riproduca) e lanciatelo invertito sulla stessa Hetchel. Allo stesso modo imparate l'incantesimo per arrostitire (COOK) e lanciatelo invertito ancora su Hetchel. E ora il gran finale: imparate dal sacrificio di Hetchel le note necessarie per disfare il telaio (RIFT) ed impedire al demone di controllare i fili che intessono la realtà, esaminate la piuma e poi il telaio, quindi lanciate su quest'ultimo l'incantesimo RIFT.

Entrate nello strappo per tornare agli Elder, cliccate su voi stessi e lanciate l'incantesimo SWAN per unirvi agli altri cigni e salvare la trama della realtà dalle mire del Chaos.

Avete concluso LOOM!!!

Provenienza e crediti

Soluzione tratta dal sito **monkeyislandsite.it**, a cura della raccolta Monkey Island Site. Questa indicazione identifica la provenienza della presente edizione; gli eventuali crediti degli autori dei testi originali restano validi.

www.monkeyislandsite.it

Fonte locale: archivio Loomsol.zip, già presente nella sezione Soluzioni del sito.

Nel file conservato non è presente una firma esplicita dell'autore della soluzione. Per segnalazioni e integrazioni: info@monkeyislandsite.it.

Personaggi, titoli e immagini appartengono ai rispettivi titolari. Guida amatoriale indipendente; la copertina utilizza un'immagine del gioco conservata nella raccolta del sito.