

Loom

FM Towns

Après avoir frappé un grand coup l'année précédente avec Zak et Maniac Mansion, Lucas était attendu au tournant et c'est quelques mois avant Monkey Island & Indiana Jones que Loom vut le jour. Ici la magie tient une grande importance tant dans les décors que dans l'interface très intuitive même aujourd'hui. Zoom sur l'un des jeux d'aventure les plus underground.

Lucasfilm. 1990. Aventure.



Point de doc n'est nécessaire puisque la première cinématique vous dresse un topo clair et précis. Vous êtes Bobbin, 17 ans, le plus jeune membre de la guilde des Tisserands. Après que votre mère fut changée en oeuf sous vos yeux par les anciens, à leur tour transformés en cygne, vous vous retrouvez seul dans cet endroit que vous avez toujours connu. Vous allez devoir partir à la rencontre des autres guildes sur les îles avoisinantes à la recherche des cygnes et de la vérité sur vos origines.

Sorti en 1990 en 16 couleurs avec une piste son d'époque, Loom est ressorti quelques années plus tard sur FM Towns en 256 couleurs avec des pistes CD et l'inscription des trames en bas de l'écran. Le jeu était déjà beau à l'époque mais il est à présent sublime avec des couleurs vives, des dégradés, bref, même aujourd'hui c'est une véritable claque. Quant à la musique issue de l'album "Le Lac des Cygnes" de Tchaïkovsky, les pistes CD font ressortir toute la grandeur et toute l'émotion de l'auteur, c'est déjà une chance d'avoir un jeu bénéficiant d'une bande son inspiré d'un auteur aussi important mais dans cette qualité, c'est un émerveillement pour les oreilles. Une grande partie de l'originalité se trouve ailleurs cependant, au niveau de l'interface. Point de verbes ou d'icônes, ici votre seul moyen d'interagir avec le décor est une quenouille, un bâton magique si vous préférez. En avançant dans l'aventure et en regardant des objets, vous allez entendre des notes de musique, des trames. Chaque trame est composée de quatre notes de musique et dès le début vous aurez trois notes de musique sur votre quenouille mais bien entendu, au fil de l'aventure, vous gagnerez d'autres notes vous permettant ainsi de jouer d'avantage de trames. Il existe ainsi une trame pour ouvrir par exemple qui, composée à l'affaire, pourra servir à fermer. De même, il y en a pour voir dans l'obscurité, transformer la paille en or ou encore réveiller quelqu'un pour les trames les plus conventionnelles.



L'entrée de la guilde des forgerons [FM Towns]

Une interface donc vraiment très originale et intuitive

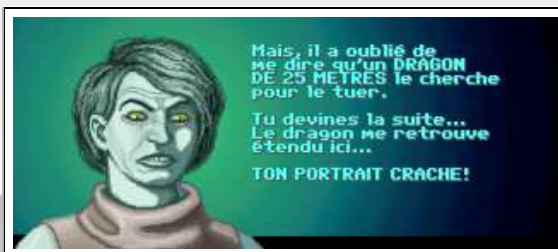
L'humour est également présent notamment à partir de la rencontre avec le dragon jusqu'à ce qu'il éteigne sa soif. La difficulté est également très bien dosée, rien d'illogique à accomplir pour arriver au terme de l'aventure, aucune action qui vous bloquera pour la suite du jeu, des indices dissimulés ça et là, franchement, Loom a bénéficié d'un soin extraordinaire à tous les tableaux ! C'est très rare de trouver un jeu aussi soigné à tous les tableaux, dans les jeux d'aventure, il y a généralement une énigme un peu tordue, un objet un peu trop caché, un dialogue un peu incohérent... Pas ici en tous cas. On a même droit à une fin loin d'être joyeuse, l'unique jeu de l'éditeur sans happy end à ma connaissance.



L'île de l'archevêque [FM Towns]

Loom n'est pas le plus connu des Lucas mais le plus innovant et le plus abouti à mes yeux. Aucun réel défaut ne peut être souligné. On profite d'un bon scénario, de graphismes et de musiques sublimes ainsi que d'une interface originale et une difficulté très bien dosée. Honnêtement, je ne vois pas quoi lui reprocher, je ne peux que vous suggérer de vous plonger tête la première dans cette quête magique et mystique, dépaysement assuré.

Intérêt _____ 18/20



Ah oui en effet, c'était pas très sympa [FM Towns]

Musique

Piotr Ilitch Tchaïkovski est un compositeur Russe [1840-1893]. Ses très nombreuses oeuvres sont empreintes d'un élan lyrique : symphonies, concertos pour piano, pour violon, opéras [Eugène Onéguine, 1878; la Dame de pique, 1890], ballets [Le Lac des Cygnes, 1876; Casse-Noisette, 1892] etc...

puisque'on commence avec trois notes, ce qui facilite la prise en main pour attaquer vers la fin du jeu des trames bien plus complexes mais leur utilisation est toujours aussi simple d'emploi puisque chaque nouvelle trame entendue s'affiche en bas de l'écran du type ECED, il ne vous reste plus qu'a noter les trames et leur effet sur un papier pour la composer ensuite à votre guise grâce à la quenouille où, bien entendu, chaque note est représentée par sa lettre. Au niveau du jeu à proprement parler, si la durée de vie n'est pas extraordinaire, trois heures pour un bon joueur par exemple (mon temps, mais compter cinq si vous n'y avez jamais joué) et que la fin peut laisser perplexe, rien ne viendra entacher le plaisir de jouer.



Vaut mieux pas broncher... [FM Towns]

Version FM Towns

Proposé uniquement en Anglais à l'origine, la team des Aventuriers de la Traduction Perdue l'a traduit en Français, une excellente initiative.

Version PC CD

La version PC CD en 256 couleurs également, en plus des voix VO ont également été ajoutés. En revanche il n'y a plus le détail des notes lorsqu'on les entend et certaines cinématiques et gros plan des persos lorsqu'ils parlent ont disparu ce qui est très nuisible à l'intérêt de cette version amputée et donc moins intéressante. Enfin le jeu n'est qu'en Anglais et aucun patch n'existe à ce jour.

Versions Atari ST, Amiga & PC

Trois versions quasi identiques. 16 couleurs et musiques midi. En revanche la quenouille n'a pas de lettres, on doit donc refaire les trames "à l'oreille" ce qui n'est pas toujours évident, ça rajoute de la difficulté on va dire...

Blood



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.62fr + 2Mo
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	Hand of Fate, King's Quest 6, Simon
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	1,1 Mo 1 Mo 1,1 Mo
Solution	
Manuel	

Alone in the Past ? est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

