

una macchina?

# IL GIOCO CHE NON MUORE MAI

alcagna  
nate, robot ostili,  
li, metà  
rossa e molto altro  
ano mancare:  
rpenti!)



ggerai tra i  
più esotici,  
ovine di  
nia ai labirinti  
Nubiani.



THOMAS  
ZANELLI,  
ALIAS  
ZTHOMAS514



# INDIANA JONES™

e la  
**MACCHINA INFERNALE™**

[indv.lucasarts.com](http://indv.lucasarts.com)



# INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE: IL GIOCO CHE NON MUORE MAI

Ringrazio Domenico di [lucadelirium.it](http://lucadelirium.it) per correzioni grafico/ortografiche e per la sua disponibilità nella realizzazione di questa guida.

Indiana Jones e la Macchina Infernale. Probabilmente questo titolo non dice niente a nessuno, oppure quelli che rammentano qualcosa hanno ricordi offuscati o non del tutto chiari a riguardo. Indiana Jones e la Macchina Infernale è un gioco per PC, rilasciato nel 1999, uno degli anni che ha segnato per sempre la vita dei futuri videogiochi. Molti di voi si chiederanno il perchè di questo libro, con protagonista proprio questo fantastico titolo. E' presto detto: questo gioco ha segnato in positivo la mia infanzia, e tali ricordi volevo condividerli con voi, dimostrandovi che un videogioco banale si può trasformare in un oggetto prezioso personale, un po' come i classici portafortuna o degli oggetti che per un motivo o per un altro hanno un valore speciale per noi. A questo punto vi auguro buona lettura, sperando che possa questo libro aiutarvi ad immedesimarvi in me stesso da piccolo, coinvolgervi e capire bene il suo senso anche profondo, perchè è proprio da piccoli che si iniziano a sentire le emozioni più importanti, che lasceranno il segno in tutta la nostra vita.

*Thomas Zanelli, l'autore*

*Io sono Thomas, ho 14 anni e abito in una piccola frazione di montagna. In questo libro tratterò di un pezzo importante della mia infanzia, come protagonisti **me stesso, mio zio** e il gioco per PC **Indiana Jones e la Macchina Infernale**. Come può un banale e semplice gioco aver*

*condizionato talmente tanto da scriverci un libro l'infanzia di un bambino, averlo emozionato, spingendolo ad avventurarsi nel grande mondo degli degli adulti? Come mai questo gioco ha un valore affettivo per l'autore? E soprattutto, perchè è stato molto importante per lui? In questo libro troverete un breve racconto dell'infanzia dell'autore e la descrizione e racconto del suo gioco preferito, oltre ovviamente alle risposte alle domande scritte sopra.*

# IN PRINCIPIO: LA MIA STORIA

La prima volta non la ricordo neppure io, sarà perchè sarò stato molto piccolo quando ci ho giocato per la prima volta, in compagnia di mio zio **Manù**. Fatto stà che mi sono innamorato fin da subito di quel capolavoro, un semplice ma geniale videogioco del 1999; ma sui tecnicismi ci soffermeremo più tardi.

Manù abita a Firenze, ma ha una casa di montagna a pochi minuti di strada da casa mia, in un altro paese vicino. Ogni week-end andavo e vado tutt'ora a trovarlo a casa sua e il mio principale interesse in quegli anni era a giocare al computer a Indiana Jones. Entravo in casa, accendevo lo scaldino per l'aria calda e incominciavo a giocare al titolo, seduto sulla gamba di mio zio. Io ero la mente e lui il braccio. Lui agiva sulla tastiera (intanto incominciavo a capire le funzioni del gioco e i comandi), mentre io osservavo il suo operato, e a spezzettoni, una volta imparato, mi lasciava i comandi per andare avanti con i livelli. Pian piano arrivavamo alla fine del gioco. Mi ricordo che per un paio di giorni non avevo potuto giocare perchè avevo preso la varicella, allora avevo chiesto a Manù se poteva montarmi il computer a casa mia, così potevo andare avanti nei progressi senza che l'influenza potesse intralciare l'avanzamento dei livelli. Così passarono molti pomeriggi, a risolvere i livelli e gli enigmi del gioco, sempre con l'aiuto del mio parente. Crescendo e avendo l'impegno della scuola, mi feci montare il PC a casa dei miei nonni e giocai senza problemi molte volte da lì. Adesso che ci penso, se ho un rapporto forte, duraturo e importante con mio zio, è grazie anche alle emozioni che ho provato "nell'avventura" del gioco in sua compagnia.

Questa è la mia breve storia, molto corta e semplice, ma spesso sono proprio le cose semplici ad avere contenuti importanti e significativi. Ovunque andavo, avevo in mente sempre e solo Indiana Jones e la Macchina Infernale, per esempio ricordo un anno nel giorno di Pasqua, avevo fatto con mia zia Romina un disegno (poi attaccato sul PC che usavo per giocare al titolo) un uovo di Pasqua con Indy al centro del disegno, dentro un uovo. E' stato impressionante come un semplice gioco è diventato per me una macchina del tempo per ricordare quei bei pomeriggi passati con mio zio, un oggetto che ha segnato la mia infanzia e che non scorderò mai.

Adesso è però venuto il momento di analizzare da più vicino il gioco, con tecnicismi e analisi della trama e del gioco stesso.

## ANALISI DEL GIOCO

Il gioco è stato realizzato dalla LucasArts, un'azienda (comprata e chiusa da Disney nel 2013) di proprietà di George Lucas, uno dei pilastri dei film di Indiana Jones ed ex proprietario e fondatore della Lucasfilm. Il titolo fu rilasciato e pubblicato ufficialmente nel 1999 per computer PC, dopo alcuni anni il gioco fu adattato anche per le altre principali piattaforme di gioco, come ad esempio il GameBoy o il Nintendo 64 (anche se in questi ultimi la qualità di gioco non è paragonabile al PC). Il gioco, in quegli anni, fu un successo, anche grazie ai vari motori grafici e all'innovativa grafica 3D, in stile Tomb Raider. Il gioco si svolge con visuale tridimensionale in terza persona, normalmente alle spalle del protagonista, eccetto i video-filmati della storia che sono a tutto schermo, con le facce dei protagonisti visibili. Il gioco fu venduto principalmente per PC Windows; il titolo è compatibile di partenza, **SOLO** con Windows 95/98, grande sistema operativo molto diffuso nel 1999/2000. A dir la verità, il gioco sarebbe compatibile anche con Windows XP, Vista e 7, ma in questi ultimi l'esperienza di gioco è notevolmente priva di qualità, in quanto sono molto probabili ogni 3 per 2 blocchi repentini di sistema, oggetti raccolti che si bloccano o altri bug fastidiosi che rendono praticamente impossibile il corretto funzionamento del titolo. Dei fan tedeschi però, per nostra fortuna, sono riusciti a programmare un programma installer del gioco che permette di bypassare le problematiche e barriere dei sistemi operativi, rendendo perfino più giocabile e stabile il

gioco, consentendo di installarlo anche sui PC più nuovi. Ma i problemi e arresti anomali sono ancora di casa e dietro l'angolo, quindi il famosissimo tasto F5 (salvataggio rapido quicksave) è sempre consigliato usarlo spesso, per evitare **FASTIDIOSISSIME** perdite di progressi di gioco, tanto odiate da noi vecchi giovani gamer di giochi vintage.

**TRAMA:** Il gioco è ambientato del 1947, agli inizi della Guerra Fredda. I sovietici stanno cercando di scoprire i segreti della Torre di Babele, situata in uno scavo archeologico in Iraq. In particolare, l'obiettivo è la "Macchina Infernale", un tempo situata proprio nella Torre.

La più vecchia macchina conosciuta, un insieme di meccanismi fusi e corrosi, venne trovata da cercatori di spugne al largo delle coste greche nel 1900, proveniente da un naufragio avvenuto nel 78 a.C. Alcuni studiosi pensano che possa essere un planetario meccanico descritto da Archimede, ma la cosa non è certa. 1947: la Seconda Guerra Mondiale è finita. Il Dr. Henry "Indiana" Jones Jr, stremato dal conflitto, sta cercando di riprendere la sua carriera di ricercatore nell'America sud-occidentale, lontano dalle emozioni del suo passato di ricercatore di tesori. In verità, comunque, la pace e la tranquillità sono compagni noiosi.

Fortunatamente per lo spirito avventuroso di Indy, il mondo è ancora un posto pericoloso.

L'Unione Sovietica ha creato una Cortina di Ferro attraverso l'Europa, causando la Guerra Fredda che occuperà l'est e l'ovest per metà secolo. Gli agenti comunisti sono ovunque, alla ricerca di un'arma per spostare l'ago della bilancia del potere in loro favore e potrebbero aver trovato qualcosa di utile nelle rovine desertiche di Babilonia. E' lì che il re Nubuchadnezzar II costruì la leggendaria Torre di Babele 2600 anni fa.

La Bibbia la descrive come un tentativo fallito di raggiungere il cielo, ispirata all'orgoglio, ma Gennadi Volodnikov, uno studioso russo ortodosso, ritiene che la Torre alloggiasse una macchina per attraversare le dimensioni del tempo e dello spazio, ispirata alla dea alata Marduk. Quando i meccanismi iniziarono a far sentire il loro rumore, i babilonesi allarmati distrussero la Torre, mandando 4 discepoli di Marduk - e parti della macchina - ai più lontani angoli del globo. Indiana Jones, in gara contro i russi, dovrà trovare quelle parti e impedire loro di riparare la "Macchina Infernale" di Marduk.

**LIVELLI:** **Livello 1 Canyonlands:** livello iniziale del gioco. E' il livello dove il giocatore alle prime armi può imparare i comandi e le funzioni del titolo. Alla fine del capitolo, ci sarà uno dei più lunghi dialoghi del gioco, dove il giocatore principiante può iniziare a capire e a catapultarsi nel mondo di Indiana Jones e in questa fantastica avventura.

**Livello 2 Babilonia:** Tra le rovine di Babilonia, inizia la vera avventura del gioco, con Indy che inizierà ad avere a che fare con i sovietici, in particolare con Volodnikov, il suo terribile nemico.

**Livello 3 Fiume Tian Shan:** Dalle rovine con sole cocente affrontato con la classica camicia di Indy, alla giacca in pelle marrone tra la neve del Kazakistan russo. Indy in questo livello dovrà affrontare e superare la base nemica e penetrare e scappare, per proseguire la sua avventura verso la Macchina Infernale di Marduk.

**Livello 4 Santuario di Shambala:** Il livello più amato dai giocatori del titolo. In questo capitolo dell'avventura, Indy dovrà avere a che fare con il primo pezzo della Macchina Infernale, Urgon, che lo aiuterà a sconfiggere il primo grande mostro, il Guardiano di Ghiaccio e a proseguire il cammino verso la vittoria.

**Livello 5 Laguna di Palawan, Livello 6 Vulcano di Palawan, Livello 7 Tempio di Palawan:**

In questi 3 capitoli, Indy affronterà templi, rovine, spiagge e giungle nel vasto territorio di Palawan, "il paradiso terrestre" (cit. Indy, nel breve dialogo ad inizio capitolo 5). Al termine del 7, Indy affronterà il secondo "mostro" guardiano del pezzo di Taklit.

**Livello 8 Corsa in jeep:** uno dei capitoli più belli a mio parere. Indy si ritroverà nella base americana di Turner e Sophia, ma vedendo che non c'è nessuno, si avventurerà con la jeep del gioco (anno 1899 come da targa, con la grande tanica rossa sul retro). Livello piuttosto semplice, tra le solite insidie quali sovietici, danni o pezzi mancanti sul percorso. Alla fine altro dialogo tra lui e Sophia sopra l'aereo, dopo che Indy ha fatto una ripida discesa con la mitica jeep destinata a finire in fondo all'oceano.

**Livello 9 Teotihuacan:** sempre a mio avviso, il livello più difficile, e se vogliamo dire, carognoso. Pieno di ragni, scorpioni e ragnatele, Indy si ritroverà in un antico tempio fatto da un'interminabile sequenza di porte (apribili mediante una simpatica statua e dei meccanismi mobili modificabili da Indy) e labirinti. Il difficile sta proprio nell'aprire le porte e trovare dunque la giusta sequenza di meccanismi, e dallo stare attenti dai ragni e scorpioni che ci verranno addosso ogni 2 per 3 (risolvibile in parte usando lo scettro dell'invisibilità, il pezzo di Taklit). E come se non bastasse, a metà livello arriveranno anche i russi. Della serie, non vogliamo rendere la vita troppo facile!?

**Livello 10 Valle degli Olmechi:** il paradiso terrestre parte 2. Una location meravigliosa (tanto di cappello ai grafici e programmatori). Viene tutto rovinato da una rognosa tigre e dai russi (ancora?! Eh si). Inoltre, in questo livello avremo a che fare con Quetzalcoatl, il mostro-serpente che difende il pezzo di Azerim (levitazione). Alla fine del livello verremo catturati da Volodnikov e portati nella nave russa, Pudovkin, da cui prende il nome il successivo livello.

**Livello 11 Pudovkin:** la nave russa in cui siamo prigionieri. Indy dovrà cercare di scappare, ma prima dovrà recuperare il suo arsenale e i pezzi della macchina che ci sono barbaramente sottratti dai russi e sparpagliati in tutta la nave.

**Livello 12 Meröe:** il livello più difficile dopo Teotihuacan. Come in quest'ultimo, in questo livello sarà pieno di ragni, scorpioni, serpenti velenosi, millepiedi e perfino delle iene pronte a farci secchi. In questo

livello avremo a nostra disposizione la mitica jeep di Indiana, targata 1899 (e magicamente riemersa dalle acque dell'oceano, vedi descrizione livello 8). Qui dovremo entrare in 4 piramidi e cercare di aprire una porta principale e proseguire con la missione. Ma... Ancora russi! Sembra quasi che abbiano sguinzagliato alle nostre calcagna un'intera nazione (la Russia è grande, GRANDISSIMA, attenzione...).

**Livello 13 Miniere di re Salomone:** Altro capitolo interessantissimo. Qui potremo andare in giro non con la jeep 1899, ma con un simpatico vagoncino (molto simile, anzi uguale al film Indiana Jones e il Tempio Maledetto), racattato alla fine dello scorso livello. Indovinate un po'... Chi ci farà visita anche in questo livello? Troppo difficile indovinare, non ve lo dico neanche.

**Livello 14 Tomba di Nub:** da qui in avanti potremo ammirare sempre più la tecnologia aliena di Marduk. Qui dovremo sconfiggere il Robot Guardiano che difende uno degli scettri più inutili e meno usati dell'avventura, la parte di Nub, che dona l'elettricità ad alcuni macchinari alieni. Anche sottoterra verranno a trovarci i soliti russi, questa volta anche in compagnia di Volodnikov, con cui avremo a che fare direttamente in game a metà gioco, e alla fine del capitolo in un interessantissimo dialogo con noi, Turner e Sophia. Non vi anticipo nulla, giocate e vedrete.

**Livello 15 Macchina Infernale:** Siamo all'entrata del regno di Marduk. In questo livello, avremo a che fare con nemici alieni supertecnologici, macchine elettriche, e fin dall'inizio anche con Turner, il quale alla fine dello scorso livello ci aveva fregato tutti e 4 i pezzi della macchina. Ad inizio livello, avremo una conversazione con Turner, il quale spinge Sophia in una bolla soprannaturale. A chi il compito di salvare la donna e fermare definitivamente quel matto di Turner? A noi, ovviamente, posizionando tutti i pezzi ed attivando la Macchina di Marduk.

**Livello 16 Aetherium:** siamo a casa di Marduk. Prima di entrare, dobbiamo lavarci bene le scarpe. Scherzi a parte, in questo capitolo dovremo cercare di fermare ed uccidere Marduk, il quale vuole annientare il nostro mondo tramite la Macchina Infernale, attivata nello scorso capitolo da Jones, nel tentativo di salvare Sophia. Alla fine del capitolo, dopo una prima nostra vittoria ai danni di Marduk, Sophia viene catturata da Marduk e diventano una cosa sola: una specie di gigantesca fenice alata con il compito di spazzarci via. L'uso della frusta magica (caricata precedentemente nella stanza di Marduk con una specie di corrente aliena), ci permetterà di respingere i suoi attacchi e di vincere anche il secondo round, non prima di aver dato un tocco umano al mondo alieno di Marduk, aprendo le comunicazioni con il nostro mondo e costruendo con materiali terrestri delle costruzioni sul suolo nemico. Alla fine, il tutto finirà con un abbraccio tra Sophia e Indy e ad una disperata fuga da un potentissimo terremoto nel luogo alieno. Dopo la fuga, ci sarà una specie di "pace" anche con Volodnikov. Il tutto si conclude con una emozionante prospettiva, con Indy, Sophia e Volodnikov sull'orizzonte. Dopo, ci saranno i titoli di coda (se avete già giocato il livello bonus).

**Livello Bonus** (accessibile una volta terminato il gioco, o comprato la Mappa Segreta dalla piazza del mercato con 2500 cr.), **Ritorno in Perù:** questo speciale livello non fa parte della storia principale e si può giocare una volta comprata la mappa segreta nel mercato, oppure una volta completato il gioco. Il livello ci farà visitare la location del primo film Indiana Jones e i predatori dell'arca perduta, in cui ritroviamo Indy con un aiutante in particolare, alla ricerca di un famoso idolo. Una volta trovato, l'aiutante cercherà di scappare con l'idolo, ma per chi ha visto il film, saprà già come andrà a finire... In poche parole, in questo

capitolo speciale dovremo rivisitare la location del primo film, senza un preciso motivo. Alla fine, potremo capire che esisteva una stanza sopraelevata all'idolo, in cui si trovava un altro idolo, ancor più importante e ricco del "fratello". Indy si ritroverà infine a scappare, perchè un terribile masso lo rincorre da dietro (proprio come nel film). Alla fine del livello, Indy conferma che si tratta di un livello per omaggiare il primo film della famosa saga, in quanto dice: "Ancora non parlo l'hovitos, ma questa volta non importa...". Infatti, se rammentate, Indy del film si ritrovò a scappare da un esercito di indigeni; se avesse saputo parlare la loro lingua (l'hovitos, appunto) avrebbe potuto evitare tutto il casino che si era creato. Un livello anche ricco di curiosità strane che approfondiremo nel paragrafo più in basso.

**PERSONAGGI: Indiana Jones:** Il protagonista del gioco. Ha una laurea in archeologia ottenuta presso l'università di Chicago. Legge e parla una dozzina di lingue, ha una conoscenza estesa della storia e insegna al Barnett College di New York. E' un uomo intelligente, affascinante e coraggioso, sebbene abbia paura dei serpenti. Nel suo inventario possiede inizialmente la sua fedele frusta e pistola.

**Simon Turner:** Turner è il capo di Sophia. Era un ufficiale militare che, in Francia, aiutò ad organizzare la resistenza contro i tedeschi durante la Seconda Guerra Mondiale. Quando il presidente Harry Truman fondò la CIA, Turner fu uno dei primi ad entrarvi. Odia i comunisti perchè nessuno può diventare ricco nel loro sistema politico.

**Sophia Hapgood:** Indiana ha già incontrato in passato Sophia, una volta in Islanda durante uno scavo archeologico e in seguito nella ricerca di Atlantide (omonimo videogioco della stessa serie, Indiana Jones e il destino di Atlantide). In questo capitolo, Hapgood è al servizio della CIA come spia, e collaborerà attivamente con Turner.

**Dr. Gennadi Volodnikov:** Volodnikov è al servizio dei sovietici, esegue ricerche presso la Torre di Babele, la quale ospitava un tempo un potere più distruttivo della bomba atomica americana. E' un archeologo, anche se si trova più a suo agio con tè e piroshky rispetto al lavoro sul campo. Conoscitore del potere che eserciterebbe la macchina sul mondo, cercherà di sottrarne i pezzi prima che siano gli americani a farlo, ostacolando spesso Indiana.

**Ragazzo nubiano:** Questo ragazzo vive tra le piramidi del Sudan. Educato in una scuola di missionari britannici, è affascinato dalla tecnologia europea e spaventato a morte dalle iene. Indossa un perizoma blu.

**Holy Woman:** E' l'ultima abitante e custode di un antico santuario di Shambala, situato tra le montagne del Kazakistan sovietico.

## **NEMICI E RELATIVI PEZZI DELLA MACCHINA:**

**Guardiano di Ghiaccio (pezzo di Urgan):** vive nell'antico santuario di Shambala (livello 4) e custodisce il



*primo scettro, la parte di Urgan. Il potere di questo scettro sta nel mandare in pezzi dei materiali già lesionati, come ad esempio muri crepati, o nell'intontire i nemici. Per uccidere il guardiano di ghiaccio, bisognerà usare proprio questa parte della Macchina Infernale. Riguardo al nemico in sè, si può arrampicare per i muri e può anche attaccare a distanza, lanciando dei pezzi di ghiaccio.*

**Guardiano di Lava (pezzo di Taklit):** questo potente guardiano vive nel vasto territorio di Palawan. E' racchiuso in un mare di lava (perchè, lui di cosa è fatto?) e può lanciare, come il suo precedente collega, delle minuscole palle infuocate, capace di toglierci salute. Per ucciderlo, basta versare un sacco di acqua gelata nel mare di lava in cui vive. Più facile a dirsi che a farsi. Custodisce la parte di Taklit, lo scettro più utile e usato del gioco: dona l'invisibilità.

**Quetzalcoatl (pezzo di Azerim):** come si potrebbe descrivere questo nemico? Un imponente e gigantesco serpente, che sputa altri serpenti. Per ucciderlo, bisognerà usare le lance disponibili nel gioco. Custodisce la parte di Azerim, che dona la levitazione se usato sotto certi gioielli chiamati "gioielli del sole".

**Guardiano Robot (pezzo di Nub):** pensavate di ritrovarvi un nemico invincibile perchè siamo arrivati ad un livello alto del gioco? Invece no, tutto al contrario. Questo è uno dei mostri più facili da sconfiggere. Basta usare lo scettro appena acquisito per attivare dei pannelli elettrici posizionati sul terreno per mandare in corto circuito il terribile nemico e poter proseguire il cammino. Questa volta, il guardiano non custodisce esattamente lo scettro, in quanto lo si acquisirà ben prima di scoprire il mostro. La parte di Nub dona l'elettricità a certi macchinari alieni.

**Marduk-fenice alata:** Nel primo round in Aetherium dovremo sconfiggere Marduk usando uno specchio per riflettere i colpi che lui stesso ci sparerà, invece successivamente dovremo usare la nostra frusta ricaricata con dell'energia aliena per poter sconfiggere la fenice alata, incrocio tra Sophia e Marduk.

- Durante il livello Aetherium, acquisiremo anche lo **strumento dell'aldilà**, uno speciale macchinario che ci permette di aprire contatti col mondo umano e terreno dal mondo alieno. Sembra, ma non è un pezzo della Macchina.

- Ogni volta che si userà un pezzo della Macchina, comparirà un indicatore di sopportazione. Se si usa più volte lo scettro in breve tempo, la salute di Indy si ridurrà notevolmente.

## **ARMI:**

**Pugni (tasto 0):** in assenza di armi, Indy potrà usare i suoi pugni per stordire ed ammazzare i suoi rivali. Non è consigliato l'uso di tale arma nel gioco.

**Frusta (tasto 1):** la grande, famosa e fedele frusta di Indy. La si può usare per disarmare i nemici, per scalare dei dirupi e anche per risolvere alcune parti di gioco. Non è consigliata in fase di combattimento per la sua lentezza.

**Revolver** (tasto 2): la pistola standard del gioco. Ha la caratteristica di avere le munizioni illimitate. E' un'arma mediocre e la si può usare a corto raggio.

**Pistola automatica** (tasto 3): è l'arma più usata dagli ufficiali sovietici del gioco. E' un'ottima arma a lungo raggio.

**Pistola** (tasto 4): la mia arma preferita. Le sue munizioni sono rare da trovare. E' la pistola più potente e forte del gioco con un raggio d'azione veramente ampio.

**Fucile d'assalto** (tasto 5): fucile ottimo da usare a distanza. Il suo punto debole è la lentezza tra un colpo e l'altro, ma da distante è un'ottima arma. Sconsigliato come arma da mischia.

**Machete** (tasto 6): questo lungo coltello è l'unica arma utilizzabile anche sott'acqua. Non è un'arma consigliata da usare, ma è ottima per liberarsi la via, eliminando gli ostacoli, quali ragnatele, arbusti o altro.

**Mitragliatrice** (tasto 7): ottima arma a lungo raggio. Una delle armi più potenti e devastanti per la rapidità di colpi sparati al secondo. L'unico tasto dolente è la velocità nel finire le munizioni.

**Fucile a pompa** (tasto 8): ottima arma a corto raggio, meno efficace a lungo raggio. E' lenta tra un colpo e l'altro. Sconsigliata se si hanno davanti più nemici a cui badare.

**Bazooka** (tasto 9): esplosione, siiiii! Il lanciarazzi, finalmente. E' l'arma a lunga distanza più letale, è capace di far fuori una grande massa di nemici che si trovano sullo stesso livello. Ma il suo punto forte è a corto raggio (con il trucco dell'invincibilità attiva, s'intende ;-).

**Zaino esplosivo** (tasto \*): una delle armi più difficili da utilizzare, in quanto non si può lanciare (come le granate), ma bisogna stabilizzarlo a terra. L'ordigno nascosto dentro ad uno zaino esplosivo si calpesta o si finisce il suo conto alla rovescia. Sconsigliato in tutti i casi, da usare solo in casi estremi, anche se rimane senza dubbio un'arma inaffidabile.

**Granata** (tasto G): bomba a mano lanciabile fino a lungo raggio. Esplose dopo un paio di secondi dopo averla lanciata. Indy si deve allontanare, se si trova sullo stesso livello di esplosione, potrebbe ferirsi, o peggio ancora morire.

## **INDICATORI:**

**Salute:** collocato in basso a sinistra, indica la salute rimanente ad Indy. Quando il cerchio è verde, vuol dire che Indy è ancora in forma. Quando cambia colore, può diventare giallo, rosso ed inoltre nero. Quando il cerchio è completamente nero, Indy è morto. Durante il percorso, è possibile trovare dei kit di salute (paragrafo più sotto).

**Resistenza sott'acqua:** questo indicatore indica quanto ossigeno rimane ad Indy quando si trova sott'acqua.

Quando finisce l'aria, Indiana inizierà a ferirsi velocemente.

**Aria gommone:** indica quanta aria è rimasta all'interno del gommone (nei livelli bonus e 3). Se il gommone viene rotto dagli scogli presenti nei corsi d'acqua, il gommone inizierà a perdere aria. Una volta che l'aria si esaurisce, il gommone lascerà cadere e morire Indy nell'acqua gelata e morirà. Ma per evitare tutto ciò, si può riparare il gommone con i kit di riparazione, trovabili sparsi nei livelli.

**Resistenza Aetherium:** indica la resistenza di Indy nel posto alieno di Marduk. Per resettare questo indicatore, bisogna aprire con lo strumento dell'aldilà una porta col nostro mondo mentre Indy si trova nell'Aetherium. Una volta che Indy avrà contatto con il mondo reale, la sopportazione viene azzerata. Se si finisce la sopportazione, Indy inizierà a ferirsi velocemente. È lo stesso indicatore che compare quando si utilizza un pezzo della Macchina. Un consiglio: non utilizzate troppo spesso uno scettro mentre siete in Aetherium, perché non avrete la possibilità di resettare l'indicatore molto spesso.

## MENU' PRINCIPALE ESC (LE FUNZIONI)

In-game, tramite il tasto ESC, è possibile accedere al menù principale del gioco. Da sinistra verso destra, abbiamo: la colonna delle armi, la colonna dei kit di salute, la colonna degli oggetti ed infine la colonna delle impostazioni di gioco. A proposito delle impostazioni, vi consiglio di settarle direttamente in-game, non settandole dal launcher iniziale. La grafica consigliata è quella dei 1024 p. , non oltre per evitare problemi. Non settate il gioco a 32 bit, tanto all'uscita delle impostazioni tale opzione non verrà salvata (dunque il gioco rimarrà a 16 bit.). Dal menù impostazioni possiamo anche salvare il gioco, uscire dal gioco, modificare le impostazioni di difficoltà, scheda video o monitor ed infine settare correttamente l'audio. Altra funzione disponibile, l'**I.Q.**, ovvero il **Quoziente di Indy**. A cosa serve? Il numero esprime la nostra bravura nel giocare al titolo: il totale è 1000 punti (di cui solo 150 per aver installato ed avviato il gioco), più 1 punto per ogni tesoro trovato (10 in tutto per livello). Verranno tolti dei punti se usati degli aiuti, come ad esempio la Mappa (tasto M) oppure una difficoltà diversa dal massimo. Per ogni livello completato ci verranno assegnati 15 punti.

## PROGRAMMAZIONE E REALIZZAZIONE

**Grafica:** leggendo sul web ci sono pareri molto discordanti riguardo la grafica del titolo. C'è chi dice che la grafica fa schifo (non all'altezza di quel tempo), oppure chi dà lodi al team grafico per l'ottimo lavoro svolto. Il mio parere si ferma a metà: la grafica non è male per essere del 1999, ma è il motore grafico 3D (tanto pubblicizzato sulla scatola del gioco) a non essere all'altezza. Si possono notare delle pecche durante il gioco (risolvibili mettendo il trucco "fixme" per sbloccare il personaggio bloccato) e nei dialoghi (ad esempio le mani "di plastica" senza un minimo di movimenti). Invece, ci vogliono tante e grandi lodi all'art designer dei dischi, del manuale e del launcher: da piccolo pensavo che fosse un attore in posa, poi scoprii che era tutto un disegno. In poche parole, STUPENDO. Ma le lodi non si fermano qui: dei grandi capolavori sono stati fatti per alcune location del gioco, come ad esempio l'interno del vulcano (livello 6), il "paradiso terrestre" (livello 5) e le grandi piramidi (livelli 10 e 12), senza dimenticare l'interno della nave sovietica (livello 11). In poche parole, poche pecche e tante lodi.

# CONSIGLI, CURIOSITA' E SEGRETI

- Nel livello Bonus possiamo notare in alcune camere ed anticamere alcune falle (oppure curiosità messe lì apposta): in una camera tra un pozzo d'acqua (la camera dove dovremo prendere una chiave), dopo aver preso la chiave, pioveranno dal soffitto un'infinita mole di ragni. Ho provato a continuare ad ucciderli, continuano a venire giù all'infinito. Stessa storia nel livello 6, in cui alla fine avremo una camera con dei russi da uccidere. Se continuiamo ad ammazzarli, da un punto oscuro del soffitto continueranno a cadere dei nemici sovietici, anche in questo caso in modo infinito. Stesso discorso sempre nel livello bonus, in cui ad un certo punto di gioco continueranno ad uscire sotto delle rocce delle bisce.

- Sempre nel livello bonus: ricordate quell'enorme masso che cadrà dal soffitto verso la fine del capitolo? Ecco, se torniamo indietro e proviamo ad esplorare la parete dietro al masso, troveremo una camera segreta con delle specie di bottoni da preme in sequenza. Una volta indovinata la sequenza, si aprirà magicamente una porta sul muro di sinistra, con all'interno una stanza che non c'entra assolutamente nulla col livello, con all'interno 3 kit mediche e degli scrittoi. Indagando sul web, non si è ancora capito il significato di questa stanza, che resta però un simpatico e curioso segreto-mistero.

- Livello bonus: avremo le armi e salute al massimo tramite il menù ESC.

- Nel livello 16 (l'Aetherium), potremo visitare una speciale stanza con i dipinti dei creatori del gioco. E' un chiaro omaggio al titolo Monkey Island (altro gioco della LucasArts, citazione da The Curse of Monkey Island). All'interno di questa stanza possiamo trovare, oltre i ritratti dei creatori, anche una simpatica scimmia e un idolo. Per accedere alla stanza, bisogna arrivare alla stanza principale dell'Aetherium (quella dove ammazzeremo Marduk-Sophia per la seconda e ultima volta) e buttarci di sotto tramite l'apertura posta al centro del gioco. Poi, bisognerà cercare la via giusta (quelle che ci permettono il contatto con il nostro mondo) e troveremo una via lunga che ci permetterà di accedere a questa stanza speciale. Un'altra cosa simpatica? Quando si entrerà all'interno di questa stanza, Indy si trasformerà in un pirata (anche grazie al trucco).

- Provate ad avvicinarvi ad una parete e cliccare il tasto K: Indy disegnerà sulla parete dei loghi o disegni familiari! Come ad esempio loghi della LucasArts oppure dei loghi che c'entrano direttamente o indirettamente con il mondo di Indiana Jones. Oltre al gessetto (raggiungibile anche dal menù ESC), è possibile usare l'accendino zippo col tasto L (oppure tramite il menù ESC).

- Il trucco più bello e simpatico (makemeapirate), trasformerà Indy in un pirata (Guybrush Threepwood). Provate a sparare con il Bazooka quando siete il pirata! Dalla canna dell'arma non uscirà il classico razzo, ma un pollo lento, che andrà ad esplodere a contatto con un oggetto o persona.

- **TRUCCHI DEL GIOCO:** per poter immettere un trucco, premere il tasto F10 e scrivere. Premere Invio per confermare ed attivare il trucco.

**"makemeapirate":** trasformerà Indy in un pirata.

**"urgon\_elsa":** darà ad Indy tutte le armi e munizioni al massimo.

**"taklit\_marion on":** invincibilità attivata.

**"taklit\_marion off":** invincibilità disattivata.

"azerim\_sophia": kit di salute al massimo.

"coords": mostra le coordinate.

"framerate": mostra i frame.

"polys": mostra i poligoni.

"mem": mostra info sulla memoria.

"version": mostra la versione del gioco corrente.

"fixme": sblocca Indy nel caso rimanga bloccato nello scenario.



1947. I Nazisti sono stati sconfitti, la Guerra Fredda è cominciata e le spie Sovietiche stanno mettendo il naso tra le rovine della leggendaria Torre di Babele. Cosa stanno cercando? Per scoprirlo, la CIA chiama il Dr. Henry "Indiana" Jones, il famoso archeologo e Babbarci avventuriero. Rispolvera frusta e cappello, Indy ti aspetta per un'epica avventura intorno al mondo alla ricerca della misteriosa "Macchina Infernale".

- Salta, striscia, arrampicali, nuota e usa la frusta all'interno di affascinanti ambientazioni 3D.
- Avrai alle calcagna creature affamate, robot ostili, mostri orrendi, metà dell'Armata Rossa e molto altro (e non potevano mancare: oh no... serpenti!).
- Percorrerai i 17 capitoli di un'avventura avvincente e piena di azione.
- Viaggerai tra i luoghi più esotici, dalle rovine di Babilonia ai labirinti dei Re Nubiani.
- Avrai a disposizione tutte le armi di cui avrai bisogno: pistole automatiche, mitragliatrici, granate, esplosivi, bazooka e naturalmente, il revolver e la fedele frusta di Indy.

Prodotto e distribuito sotto licenza da CTO con la licenza IP™ Disney Pixar (TM). Tutti i diritti sono riservati. Visitate il sito [www.cto.it](http://www.cto.it)

Sito Internet: C.T.O.: <http://www.cto.it>

indy.lucasarts.com

**CREDITI**

**Guida scritta interamente da ZThomas514 (Thomas Zanelli). Per supporto, problemi o errori del gioco o della guida, contattare [zthomas514@yahoo.com](mailto:zthomas514@yahoo.com).**

Fonti: Wikipedia, manuale di gioco originale e [lucasedelirium.it](http://lucasedelirium.it)

Guida pubblicata in collaborazione con [lucasedelirium.it](http://lucasedelirium.it)

**GUIDA ORIGINALE, NON COPIABILE, NON MODIFICABILE E NON PUBBLICABILE SENZA AUTORIZZAZIONE DELL'AUTORE. GUIDA GRATUITA SENZA SCOPO DI LUCRO DISPONIBILE FREE, PUBBLICATA VIA INTERNET. PER LA GUIDA, NON SONO PREVISTI AGGIORNAMENTI. PER SEGNALAZIONI DI ABUSO, CONTATTARE IMMEDIATAMENTE L'AUTORE.**