

Indiana Jones e la Macchina Infernale

la guida definitiva

speciale Indy 5





Ok, ve lo anticipo subito: tra queste pagine, le critiche troveranno poco spazio: i sentimenti che provo per questo titolo mi impediscono di parlarne troppo male. Come per ogni esperienza di gioco, vi consiglio di leggere il presente scritto solo dopo aver giocato, per non rovinarvi la sorpresa e le emozioni che il gioco regala; motivo per cui qui non troverete soluzioni o allusioni ad esse: è molto meglio imparare a giocare da soli, fidatevi ;-)

Questa guida nasce dal desiderio del sottoscritto di esaltare questo capolavoro, troppo spesso sminuito da appassionati ed esperti del settore, con lo scopo di raccontarne la storia, la tecnologia, la magia e i perché dell'ultima (ad oggi) vera grande avventura videoludica del Dott. Jones.

Il libro si dividerà sostanzialmente in due parti: la prima, più descrittiva, racconterà del gioco facendo accenni alla trama, senza tralasciare nulla a livello tecnico, con ampie spiegazioni delle funzionalità; non potevano mancare, per i più impazienti, i trucchi. Ultimo paragrafo, ma non per importanza, la sezione dei link: conterranno alcuni file di gioco, compresa una patch orgogliosamente fatta in casa, che vi permetterà di stabilizzare ulteriormente il titolo sulle moderne macchine.

La seconda parte racchiuderà un'accurata descrizione dei livelli (screenshot , consigli, curiosità), seguirà poi il mio commento al gioco. Per concludere, fatto apposta per alzarvi l'hype, i passaggi da seguire per installare il gioco sui computer di oggi.

I collezionisti più accaniti troveranno pure il manuale originale in italiano scansionato in PDF, oltre ad una rapida guida in blocco note per facilitarvi la noiosa sostituzione di file, durante la procedura di installazione del gioco. Tutto questo in un file ZIP, caricato sul mio Drive personale; posso assicurare l'assenza di virus marsi, chiedete al NOD se non vi fidate ;-)

PRONTI AD INDOSSARE FRUSTA E CAPPELLO?

VERSO FORTUNA E GLORIA!!

PROLOGO



Siamo agli inizi della Guerra fredda; i russi stanno avendo la meglio, mentre in Europa è calata la Cortina di ferro.

Il professor Henry Jones Jr., stremato dal secondo conflitto mondiale, è in cerca di un po' di tranquillità per riprendere il lavoro di archeologo. Ma per fortuna, il mondo è ancora un posto pericoloso. I comunisti stanno cercando qualcosa che possa far pendere l'ago della bilancia in loro favore, e sembrerebbe abbiano trovato qualcosa nelle rovine di Babilonia; quel "qualcosa" è nientemeno che la "Macchina Infernale", ovvero la leggendaria macchina babilonese alloggiata, un tempo, sulla Torre di Babele. Costruita dal dio malvagio Marduk come tentativo di conquista della Terra, venne disgregata dai babilonesi, allarmati dal suo immenso potere.

Indy, in gara contro i sovietici, dovrà trovare la Macchina prima dei russi ed impedire che venga riparata, attraverso i quattro discepoli di Marduk dispersi nei quattro angoli del globo.

PERSONAGGI



INDIANA JONES il nostro amato avventuriero, nonché il protagonista del gioco. Dopo le avventure nella Tomba dell'Imperatore in Cina, aver trovato il Santo Graal in Giordania, e scovato la città perduta di Atlantide, ora dovrà annientare la Grande Russia, sconfiggendo per sempre Marduk. Tutto questo da solo? Ovviamente no, data anche l'età! In questa avventura lo affiancherà Sophia, la parapsicologa conosciuta da Indiana durante alcuni scavi in Islanda. Insieme hanno distrutto Atlantide, riusciranno a ripetersi anche con la Macchina?

SOPHIA HAPGOOD donna carismatica, tiene testa alla sua controparte uomo, usando spesso la sua sottile ironia. Ora si è unita alla neonata CIA, lasciando a tutti gli effetti il precedente ruolo di medium. Sostiene di avere una specie di sesto senso o, come li chiama Indiana, "poteri psichici". Ci sarà da fidarsi? Beh, precedentemente è riuscita a parlare con Nur-Ab-Sal...

SIMON TURNER il capo di Sophia, nonché ufficiale richiamato dal presidente Truman in persona. Ha combattuto la guerra ed odia a morte i comunisti. Il suo modo di fare da militare farà venire più di qualche grattacapo ad Indy.

DR. GENNADI VOLODNIKOV l'antagonista. E' a capo dell'operazione russa, ha pieno controllo degli scavi di Babilonia ed ha a disposizione un intero esercito, da usare contro chiunque dovesse interferire. E' la mente, piuttosto che il braccio, difatti si tira indietro nelle scene di azione mandando avanti, finché può, i soldati. Non è un sovietico comunista convinto, ma li asseconda perché sono coloro che lo supportano nell'impresa.

RAGAZZO NUBIANO giovane indigeno che si trova nelle piramidi di Meroe. E' affascinato dalla tecnologia dell'Occidente, nonché spaventato a morte dalle iene.

HOLY WOMAN ultima discendente ed abitante dell'antico monastero di Shambala. La prima apparenza di donna anziana con le ossa fragili, nasconde una potente magia che Indy deve liberare.

MARDUK il dio babilonese, creatore della Macchina Infernale. Ha tentato di conquistare il nostro mondo attraverso di essa, fallendo.

ARSENALE



PUGNI (0) sempre ottimi per affrontare nemici disarmati.

FRUSTA (1) la fedele frusta, utile a superare burroni e a risolvere puzzle. Estremamente lenta se usata per disarmare i nemici. Usata spesso per avvicinare gli oggetti.

REVOLVER CALIBRO .45 (2) arma mediocre usata a corto raggio. E' abbastanza lenta. Munizioni illimitate.

PISTOLA AUTOMATICA (3) buona arma a corto/medio raggio. Largamente utilizzata dagli ufficiali russi.

PISTOLA (4) basata sulla famosa Mauser tedesca, è un'ottima arma a corto/medio/lungo raggio. E' molto veloce.

FUCILE D'ASSALTO (5) basato sul Simonov, è un'ottima arma a lungo raggio. E' estremamente lenta.

MACHETE (6) unica arma disponibile sott'acqua, nonché usata per liberarsi la strada da fastidiosi arbusti e ragnatele.

MITRAGLIATRICE (7) ottima arma a corto/medio raggio. Estremamente veloce.

FUCILE A POMPA (8) ottima arma a corto raggio, meno efficace a medio/lungo raggio. Munizioni scarsamente reperibili.

BAZOOKA (9) arma da utilizzare a lungo raggio. Estremamente lenta. Munizioni scarsamente reperibili.

ZAINO ESPLOSIVO (P) pessima arma, sconsigliata in tutti i casi. E' parecchio buggata, una sua esplosione involontaria è un'ipotesi tutt'altro che rara, soprattutto in certi scenari.

GRANATA (G) ottima arma da utilizzare a medio/lungo raggio.

NEMICI



GUARDIANO DI GHIACCIO si trova nel santuario di Shambala, e custodisce la parte di Urgan. Può arrampicarsi sui muri, rotolare e sparare piccole schegge di ghiaccio.

GUARDIANO DI LAVA si trova in un mare di lava, nel tempio di Palawan; custodisce la parte di Taklit. Si sposta molto velocemente e può sparare dei lapilli di fuoco.

QUETZALCOATL leggendario dio della cultura azteca. Si trova nella piramide nella valle degli Olmechi e difende il pezzo di Azerim. Può sparare dalla bocca altri serpenti.

ROBOT GUARDIANO macchina aliena che protegge la tomba del re Nub. Può sparare raggi laser.

MARDUK ETEREO Indy dovrà affrontare due reincarnazioni di Marduk, il potente dio creatore della Macchina e del regno dell'Aetherium.

PEZZI DELLA MACCHINA



PARTE DI URGON (Q) custodita nell'antico monastero nel Kazakistan, è in grado di mandare in pezzi materiali già in parte lesionati. E' lo scettro più stancante.

PARTE DI TAKLIT (W) secondo pezzo della Macchina sito nel tempio di Palawan, è il pezzo più utile dell'avventura. Dona l'invisibilità.

PARTE DI AZERIM (E) l'antica civiltà olmeca ci ha convissuto per svariato tempo. Sita nella valle degli olmechi, dona la levitazione, se usata con certi cristalli definiti "Gioielli del Paradiso".

PARTE DI NUB (R) facente parte del territorio ultratecnologico della tomba di Nub, risveglia certi macchinari alieni tramite la sua immensa energia.

STRUMENTO DALL'ALDILA' (T) non facente parte della Macchina, è utile per aprire varchi col nostro mondo mentre ci si trova in Aetherium.

ARSENALE MEDICO



KIT PRONTO SOCCORSO piccolo kit che cura parzialmente la salute.

KIT ANTI-TRAUMA il kit medico, fa recuperare la piena forma.

RAMOSCELLO MEDICO recupera parzialmente la salute.

ERBE MEDICHE recupera la piena salute.

SIERO ANTI-VELENO medicina che ferma il veleno dopo un morso.

TIP: tramite il tasto **(H)**, in qualsiasi momento, è possibile attivare il comando di cura veloce, a discrezione del computer. Lo sconsiglio in tutti i casi, in quanto non sarà possibile scegliere il tipo di medicamento desiderato; in caso di urgenza, premete velocemente il menù **ESC** e sceglietelo voi, è meglio.

INDICATORI



INDICATORE SALUTE posto in basso a sinistra, indica la salute rimanente ad Indy. Quando è verde significa che è in forma, in caso dovesse ferirsi la palla diventerà gialla, rossa, nera; quando l'indicatore è nero, Indy è seriamente a rischio di morte.

INDICATORE RESISTENZA SOTT'ACQUA questo indicatore compare quando si effettua un'immersione. Indica l'aria ancora disponibile. Quando l'aria si esaurisce, Indy inizierà a ferirsi velocemente.

INDICATORE ARIA GOMMONE indica l'aria del canotto. In caso di rottura, Indy deve ripararlo prima di finire in acqua.

INDICATORE RESISTENZA AETHERIUM il regno di Marduk è un mondo alieno, di conseguenza non salutare per gli umani. In certi scenari la sopportazione di Indy diminuirà, col serio rischio di danneggiarsi la salute.

SCHEDA TECNICA



SCHEDA TECNICA ORIGINALE 1999

COMPATIBILITA' Windows 95/98

COMPATIBILITA' ESTESA (PROBLEMI) Windows XP/7

RICHIEDE: DIRECT X, MOTORE GRAFICO 3D.

REQUISITI MINIMI:

Memoria: 1GB RAM

Processore: 1.4 GHz

DirectX: 9.0c

Storage: 2GB

Grafica: comp. 3D, 256 MB VRAM

Scheda audio: 16bit

SCHEDE TECNICHE



I dati si riferiscono ad una run eseguita in ambiente Windows 11, con GPU NVIDIA 1050 Ti 4GB.

VERSIONI ORIGINALI

- **PC** è la versione migliore, la giocabilità tramite tastiera supera abbondantemente ogni tipo di joystick/gamepad. Con la patch, è possibile sfruttare la potenza delle schede video odierne per spingere al massimo la qualità supportata. Impagabile.
- **NINTENDO 64** i Factor 5 hanno fatto un ottimo lavoro, cercando di ricreare l'ambiente di gioco gettandosi oltre l'ostacolo dell'hardware. Il risultato è un porting non esente da bug o crash, cosa che neanche la versione ammiraglia si è fatta mancare, ma sorprende la qualità delle texture e la fluidità del titolo. Peccato l'aver variato alcuni aspetti secondari del gioco, come la piazza del mercato divenuta un generico "Indy's trading post", oppure l'introduzione dei dollari sempre nel menù di compravendita. C'è solo da complimentarsi invece per il layout dei vari menù: la versione PC ne è sprovvista (!!). Alla fine abbiamo davanti un piccolo miracolo: la factory ha sfruttato tutta la coperta (corta) facendo un porting più che dignitoso, convertendo addirittura l'audio della versione Windows, operazione mastodontica per un gioco su cartuccia.
- **GAMEBOY COLOR** un giochino bidimensionale dall'alto, molto caotico e impossibile da capire, se giocato senza aver visto le altre versioni. La sua esistenza stessa sorprende, nel senso che lo sforzo fatto sarebbe potuto essere ripiegato altrove.
- **PLAYSTATION (CANCELLATA)** la LucasArts decise inizialmente di fare una versione anche per la famosa console di Sony, salvo poi cancellarla in gran silenzio; in pochi ricordano questa variante e, a distanza di anni, sarebbe stato curioso confrontarla con la versione per computer. Peccato.

SCHEDA TECNICA



SETTAGGI CONSIGLIATI

VIDEO: 1600x1024 pixel, TRUE COLOR 32bit, nebbia 100%.

AUDIO: NO AUDIO 3D, alto.

INGRANAGGIO: dott. Jones, v indizi mappa, v rotazione mappa, x avvio predefinito (corsa standard), x sottotitoli.

COME GIOCARE OGGI

- **GOG** è la versione “ufficiale” migliore, difatti è stata lavorata con un bel trattamento di compatibilità. Dirigetevi su questa variante se non volete smanettare troppo, magari sostituendo i file inglesi con quelli italiani disponibili sul CD-ROM. Tirata d’orecchie a Good Old Games: aspettiamo la manna dal cielo per mettere in vendita la versione italiana?
- **STEAM** una semplice versione patchata per farla girare sui computer di oggi. Non stabilissima e con alcune noie di compatibilità; evitatela e dirigetevi verso GOG.
- **EMULATORE** se non siete dei nostalgici, oggi ha veramente poco senso servirsi di emulatori o macchine virtuali, grazie alla presenza di programmi che hanno permesso di adattare il gioco ai dispositivi moderni.
- **PATCH BY ZTHOMAS514** ebbene si, la mia versione. Stanco delle patch ufficiali mal fatte e a continue rinunce, ho deciso di mettermi seduto davanti al PC e risolvere il problema una volta per tutte. Seguendo le mie istruzioni (che troverete a fondo guida), vi potrete gustare un gioco molto stabile, in italiano, in full screen, e soprattutto con il launcher senza crash (!!). Unica cosa che non sono riuscito a risolvere è qualche lag ogni tanto, però assolutamente niente che possa disturbarvi durante la sessione; purtroppo si perderà una porzione di launcher, secondo me sacrificabile in nome di una maggiore stabilità. Sfruttando l’installer di Replaying, si dovrà procedere con la sostituzione di alcuni file di installazione, aprendo e chiudendo alcuni eseguibili .exe. Chiude l’installazione il lancio di uno stabilizzatore generale (regs).

Questa versione dovrebbe risolvere tutti i problemi riscontrabili durante il gioco (compreso il filmato iniziale del tempio di Palawan); resteranno ovviamente tutti i difetti dovuti al gioco in sé, ovvero lo script delle stanze o fastidiosi bug/glitch sempre dovuti a stringhe di codice mal programmate. Questo metodo presuppone che l’utente abbia con sé i dischi di installazione.

DIZIONARIO DEI MOVIMENTI



FRECCHE DIREZIONALI camminata

SHIFT+FRECCHE corsa

A passo a sinistra

S passo a destra

Z+FRECCHE capriola

ALT salto

ALT+FRECCHE salto in direzione

SHIFT+FRECCHE+ALT corsa e salto

CTRL raccolta/grilletto/premi

0 (tastierino) visuale

C striscia/immergiti/abbassa la testa

SPACEBAR ultima arma/fodera

CTRL+FRECCHE sposta oggetti

M mappa

K gessetto

L zippo

H cura veloce

F5 salvataggio rapido (quicksave)

F10 prompt dei comandi

TIPS & TRICKS



IQ ovvero il Quoziente di Indy. Esprime la nostra bravura di gioco attraverso un algoritmo di calcolo del punteggio: 150 punti solo per aver installato il gioco, più 1 punto per ogni tesoro trovato, 50 per livello completato. Si possono perdere dei punti utilizzando la mappa, oppure cambiando la difficoltà diversa dal massimo.

PIAZZA DEL MERCATO è un pop-up che compare ogni fine livello che ci permetterà di acquistare, attraverso i tesori acquisiti, munizioni, medicazioni e una speciale mappa.

GESSETTO utile per segnare la via, Indy disegnerà sulle pareti dei simboli famigliari (loghi e disegni del mondo Lucas).

ACCENDINO ZIPPO si può usare per illuminare parti del livello molto buie, oppure per poter risolvere alcuni puzzle.

MAPPA utile per poter capire che strada prendere. Utilizzandola, la freccia siamo noi, mentre la X (con gli indizi attivi) è il prossimo obiettivo; inoltre le linee indicano i confini: sono gialle se si trovano sullo stesso livello, rosse se sono di sopra, mentre sono blu se sono di sotto.

TESORI 10 per ogni livello, sono nascosti lungo tutto il percorso. Il loro valore potrà essere usato per l'acquisto di merci nella Piazza del mercato, oppure per aumentare il proprio IQ.

MAPPA SEGRETA dal costo elevato (2500 crediti), permetterà di anticipare la giocata del livello bonus (ritorno in Perù). Ne sconsiglio l'acquisto.

TRUCCHI



TIP: premere F10 ed inserire il comando, quindi premere invio.



- taklit_marion on** invincibilità
- taklit_marion off** invincibilità off
- urgon_elsa** tutte le armi
- azerim_sophia** medicazioni
- nub_willie** suggerimenti gratuiti
- fixme** sblocco personaggio
- makemeapirate** trasformazione in Guybrush Threepwood (Monkey Island)

- coords** mostra le coordinate
- mem** mostra info sulla memoria
- version** mostra la versione corrente
- framerate** mostra il framerate
- endcredit** mostra i titoli di coda
- polys** mostra i poligoni



I BINARI DEI LINK



Come promesso, ecco qui il link diretto alla mia nuvola. Scaricate il file .zip ed estraetelo. Troverete tutti i file che vi servono.

https://www.dropbox.com/scl/fi/531ha85a0nufbpelogzsd/Indy5_files.zip?rlkey=keke2hvacblhjs6gz3lwge9t3&dl=0

LIVELLI



ALERT! Da qui in avanti inizia la parte spoiler

Era doveroso dedicare un paragrafetto ad ogni livello del gioco. Di seguito troverete screenshot di gioco, trucchetti e consigli per giocare al meglio, oltre a segreti e curiosità davvero succose. Il gioco ne è pieno!!

DISCO 1

Canyonlands
Babilonia
Fiume Tian-Shan
Santuario di Shambala
Laguna di Palawan
Vulcano di Palawan
Tempio di Palawan

DISCO 2

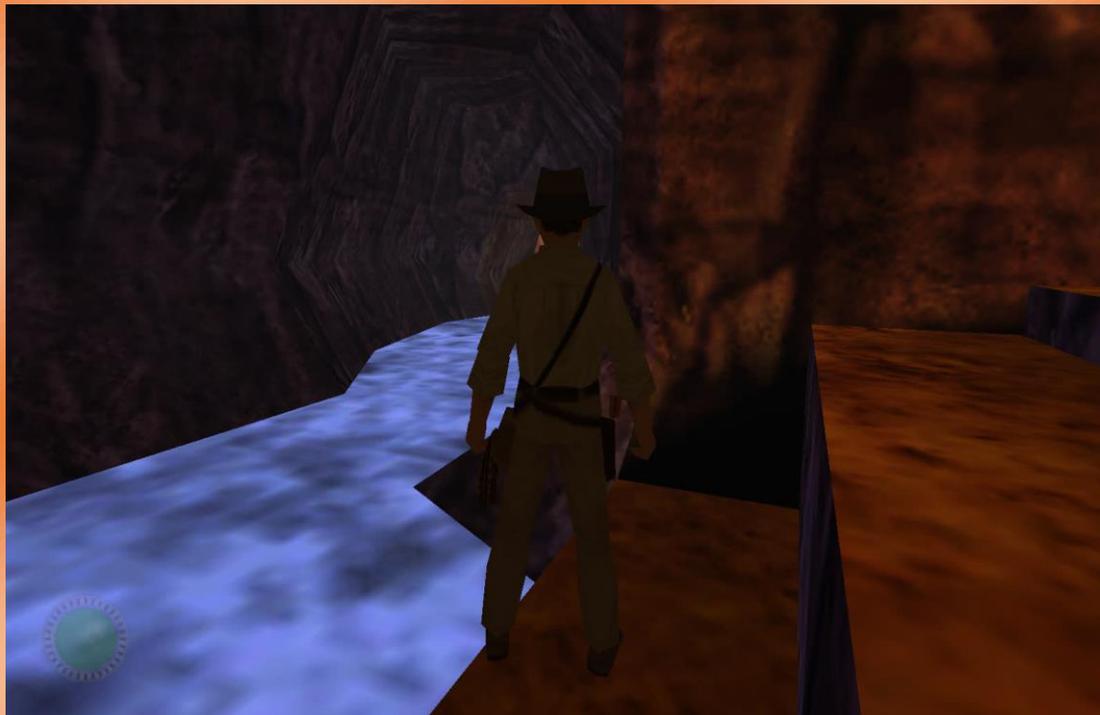
Corsa in jeep
Teotihuacan
Valle degli olmechi
Püdvokin
Meroe
Miniere di Re Salomone
Tomba di Nub
Macchina Infernale
Aetherium
[BONUS] Ritorno in Perù

DEMO



Pochi ricorderanno che fu messa online anche una versione demo del gioco, combinando alcuni livelli per far conoscere il gioco. Presente il giusto necessario, è interessante vedere il modo intelligente con cui è stata creata: vengono uniti i livelli 6 e 9, non solo, vengono largamente modificate alcune stanze, ovviamente accorciando la grandezza della mappa. E' molto rara e non si trova facilmente online. Qui di fianco alcuni screenshot provenienti dalla mia collezione personale.

CANYONLANDS



Essendo il primissimo livello dell'avventura, è stato costruito apposta per far immergere il gamer nel mondo di Indiana Jones. In questo primo capitolo capirete l'utilizzo del personaggio, nonché ad interfacciarvi con le varie funzioni e menù del gioco. Consiglio di affrontare il livello con estrema calma, per imparare i complessi meccanismi di gioco.

Il "preziosissimo reperto" è veramente un oggetto: se col trucco dell'invincibilità ci buttiamo di sotto, ad inizio livello, raccogliendo l'oggetto questo comparirà nell'inventario come "potsherd".

BABILONIA



Dopo il cancello (finita la seconda animazione) è meglio affrontare i russi nella via principale, invece di infilarsi nelle grotte a destra. Al loro interno non c'è nulla di interessante, se non dei fastidiosi ragni; non si perdono reperti, inoltre la medicina antivelelo si potrà facilmente recuperare vicino ai barili esplosivi.

Non prendete il primo camion, all'accesso del centro degli scavi. Così facendo, perdereste un kit antivelelo nella casetta di fronte a voi.

Etemenanki, ovvero la Torre di Babele, oggi non esiste più. Si trova nelle rovine di Babilonia. Si dice che il principe persiano Antioco I, inciampando nei pochi resti, diede l'ordine di distruggerli, segnando la fine della Torre di Babele.

Come in Fate of Atlantis, Indy parla di chi abbia inventato l'ascensore.

Indy legge davvero i geroglifici, semplificati in ieratico!

Quando il personaggio legge le tavolette, si apre per un attimo la porta della mappa, e si intravede il livello della Macchina Infernale.

FIUME TIAN-SHAN



Consiglio di attaccare i russi da sopra, passando dalla montagna. In questo modo si dovrà uccidere solo un nemico, ovvero quello sulla torre di guardia.

Per quanto riguarda la raccolta delle candele, se volete essere più sicuri, ad ogni giro di canotto, tornate alla base per fare il pieno di kit riparazione gommone (max 3 in borsa, per rendere il gioco più difficile).

Lo sfondo del livello è la famosa montagna della Paramount, azzeccatissima dato il livello in questione. Gran bel omaggio.

La foto del livello, presente nel retro del manuale di gioco, raffigura Indy nell'insenatura all'inizio del muro. Sulla schiena porta il machete, ma quest'ultima è un'arma che si sblocca solamente nel livello 5. Possiamo ipotizzare che i tester stavano provando i trucchi!

SANTUARIO DI SHAMBALA



Assicurarsi di spaccare le finestre del monastero, soprattutto quella dopo aver scalato il muro all'inizio del livello, onde evitare blocchi/rallentamenti successivi.

Per uccidere Urgan, piazzatevi al centro dell'arena con in mano lo scettro. Siate veloci negli spostamenti per evitare le schegge di ghiaccio; le stanze utili sono 3: quella centrale (raccogliere erba medica), quella per sbloccare la via, l'altra per dirigersi verso lo scrittoio (stanza del pezzo della Macchina).

Attenzione a non andare troppo veloce nella stanza del mostro, letteralmente! Il mostro potrebbe bloccarsi, andando incontro a fastidiosi glitch, rendendo necessario riprendere dall'ultimo salvataggio.

Il libro posto sul leggio, nella camera di fronte alla catena del bulbo, è un chiaro omaggio al film "Il nome della rosa" con Sean Connery. Se toccato 3 volte, "Il secondo libro della poetica di Aristotele", Indy si avvelenerà, non prima di aver detto "mi sembra pericoloso".

LAGUNA DI PALAWAN



Quando dovrete immergervi dentro la nave sommersa, se non sapete la strada sott'acqua, fate un pezzo alla volta, rifiate e poi proseguite. Sono presenti 2 tesori sott'acqua, e arriverete con l'ossigeno molto scarso. Per sicurezza, assicuratevi di avere in saccoccia almeno un paio di kit medici da utilizzare se esaurite l'aria.

Cosa vi ricordano i granchi presenti sulla spiaggia? Quelli presenti nel girone esterno di Atlantide!

La nuova arma acquisita, il machete, richiama molto quello utilizzato da Indy nel Tempio Maledetto.

VULCANO DI PALAWAN



Dopo il cancello, prendete la via più lunga, spaccando il muro col pezzo di Urgan, per raggiungere la carrucola, in caso contrario perdereste per strada un tesoro.

Non affrontate i russi dopo aver montato la puleggia, ma andate direttamente sul montacarichi.

La vasca ad inizio livello non serve a niente ai fini del livello. E' stata piazzata lì perché è stata usata per la demo del gioco, dando ai giocatori una prima visione del nuoto.

Sophia è destinata ad essere rinchiusa in prigione. Dopo Fate of Atlantis, la nostra affascinante compagna di avventure è stata catturata pure dai russi!

Entrando nel varco fatto esplodere dai russi a fine livello, entreremo una zona dove i nemici respawneranno all'infinito. Più che un easter egg, è una possibilità offerta per racimolare munizioni per il nostro arsenale a costo zero.

TEMPIO DI PALAWAN



Ricordatevi di tagliare il ponte che farà da scala una volta usciti all'esterno. Dirigetevi davanti alla costruzione sulla montagna di sinistra.

Saltate con cautela sulle rocce per evitare i lapilli, ed una volta acquisito lo scettro usatelo per aprirvi la strada ingannando il mostro.

Le scimmie presenti nel livello sono un chiaro omaggio ad un altro titolo Lucas, "Monkey Island".

CORSA IN JEEP



Per capire al volo la strada giusta da percorrere, evitando di incontrare il camion nemico, verso la fine del muro, prendete come punto di riferimento la cascata d'acqua (verso est), e poi prendete la strada a destra, tenendo sempre l'est di fronte a voi. Ricordatevi di raccogliere, nel labirinto, 3 tesori e 1 erba curativa.

La tanica di benzina, seppur inutile, è un oggetto raccogliabile.

TEOTIHUACAN



Occhio a ragni e scorpioni, questo livello ne è pieno! I kit antiveleno saranno parecchio utili, in certi casi i cornuti sono stati piazzati in posti davvero malefici.

Per posizionare correttamente le ruote per aprire le porte nella stanza principale, lasciate sempre un masso fermo (contro la porta), mentre mettetene 2 al centro ed 1 attaccato alla base della statua. In questo modo non potrete sbagliare.

Lasciate l'esame della porta del pesce per ultima, sarà quella che sbloccherà l'arrivo dei russi! In questo modo avrete la strada libera... Più o meno...

Indy si chiede "Ma dove sono gli idoli..", quando potrebbe averli nella borsa...

VALLE DEGLI OLMECHI



Non fatevi ingannare da Indy... Continuate a camminare verso nord, fino a che non trovate un laghetto di piranha. Troverete un tesoro.

Quando saremo all'interno della piramide, accendete una torcia alla volta, invece che due in un colpo. In questo modo, se sbagliate porta e libererete subito il mostro, potrete aprire l'altra porta molto più in fretta.

Per sconfiggere il mostro, fondamentale l'accoppiata scettro dell'invisibilità e scettro della levitazione... Oltre ad una buona pistola per i serpenti.

I "massi", meglio noti come teste colossali, sono veramente facenti parte della storia olmeca. Nel gioco li troviamo usandoli come enormi sassi che, grazie al loro peso, azionano dei meccanismi a pressione che attiva i ponti.

Quetzalcoatl, ovvero il mostro serpente, è una divinità adorata dagli aztechi, conosciuta anche come divinità della morte e serpente divino.

V.I.PUDOVKIN



Non cinsiciate troppo all'esterno della nave, onde evitare una marea di russi alle calcagna.

La stanza di Volodnikov, campeggiata dalla porta gialla, è formata da ben due ambienti ed è molto più curata rispetto alle altre.

Un bug presente da questo livello in poi, è quello dei russi muscolosi: quando muoiono non è possibile raccogliere la loro arma.

MERÖE



Servitevi della jeep per uccidere le iene. Sono una ventina, e se non le incontrate, scendete dall'auto un secondo per attrarle.

Il pezzo di Taklit sarà fondamentale, soprattutto per individuare la posizione di ragni e nemici, e per evitare arcane trappole.

Non aprite i varchi verso l'esterno nelle piramidi: farà arrivare i russi.

Le piramidi di Meroe esistono realmente, tra l'altro sono patrimonio dell'Unesco.

Heinrich Horner, il responsabile nonché proprietario della società che aprì le miniere, non esiste. E' un'invenzione di Barwood. Nel gioco troviamo il suo scheletro e il suo orologio, fondamentale per proseguire.

MINIERE DI RE SALOMONE



Questo livello è, a mio parere, il più complicato di tutti: pieno zeppo di enigmi, puzzle, ragni, serpenti, scorpioni, e non potevano mancare all'appello i nostri amichetti socialisti. Se siete alle prime armi, questo livello vi porterà via un bel po' di pomeriggi; il consiglio generale è sempre il solito, esplorate con calma ogni scenario: quello che cercate potrebbe celarsi nel posto che non ti aspetti.

L'invisibilità è fondamentale, per mettervi al riparo da un esercito di ragni medievali.

Il centro di controllo degli scambi cela due curiosità gustosissime: la prima, precisamente sul tetto, è la firma di Miller, uno dei designer del gioco; la seconda, sul tavolo all'interno della struttura, è la fotografia di una misteriosa bambina, addirittura interattiva: "che bella bambina".

Il vagoncino è, ovviamente, un chiaro omaggio al Tempio Maledetto.

Si ipotizza che le Miniere d'oro del Re Salomone esistano sul serio: dovrebbero trovarsi in prossimità delle sorgenti del Nilo.

TOMBA DI NUB



Come approcciare lo scontro con il Robot guardiano? E' il nemico più abbordabile, basta fare attenzione al suo raggio laser, peraltro estremamente lento. Attivate man mano i pannelli elettrici sul terreno col pezzo di Nub appena acquisito, ed il gioco è fatto.

I “tagliateste” che troviamo nella piscina sotterranea, se attivati troppe volte a ridosso dell’acqua, scompaiono.

Anubis, ovvero colui che ci aprirà la porta principale ad inizio livello (Indy raccoglierà il suo braccio) era il dio dei cimiteri, nonché protettore della necropoli nella civiltà egizia.

Re Nub, ovvero Nabucodonosor II, è stato davvero un sovrano babilonese.

MACCHINA INFERNALE

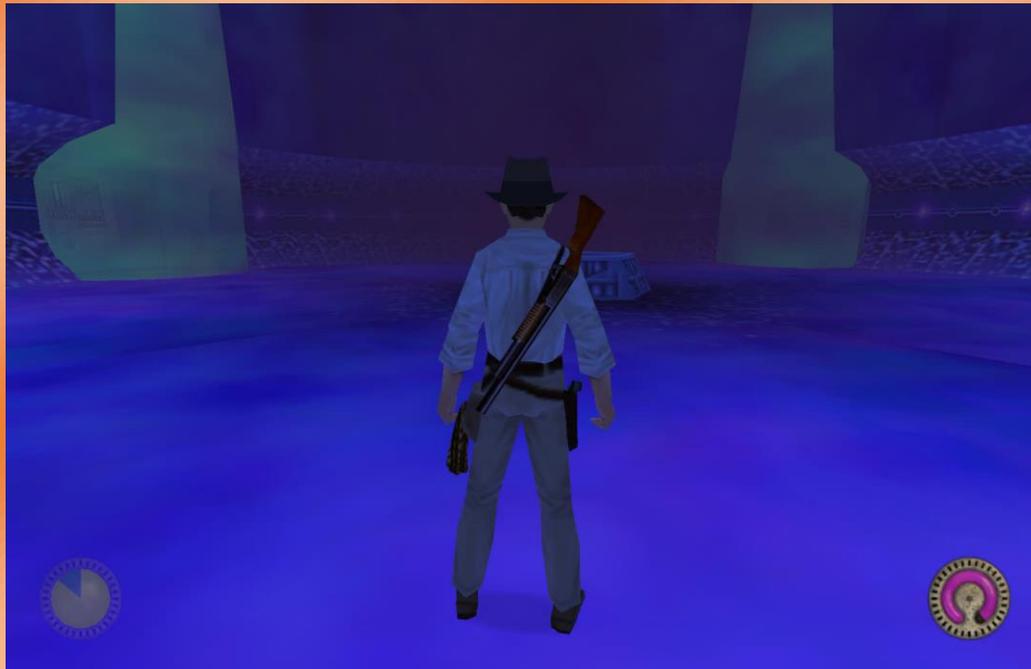


Questo è un livello molto "incasinato". Non è semplice capire la strada da percorrere, ne tantomeno risolvere gli enigmi. Prestate particolare attenzione ai dialoghi, e soprattutto andate spesso di F5, perché saranno molte le magagne..

Verso la fine del livello, dopo aver preso la testa del cavaliere, se non fate abbassare la piattaforma e prendete la via secondaria a ritroso, quando attiverete il cavaliere, questi precipiterà nel vuoto, bloccando il gioco senza possibilità di proseguire.

Cosa succede se poco prima che la piattaforma del cavaliere inizi a scendere, ci lanciassimo fuori? Ci bloccheremmo, senza possibilità alcuna di scendere, almeno senza trucchi.

AETHERIUM

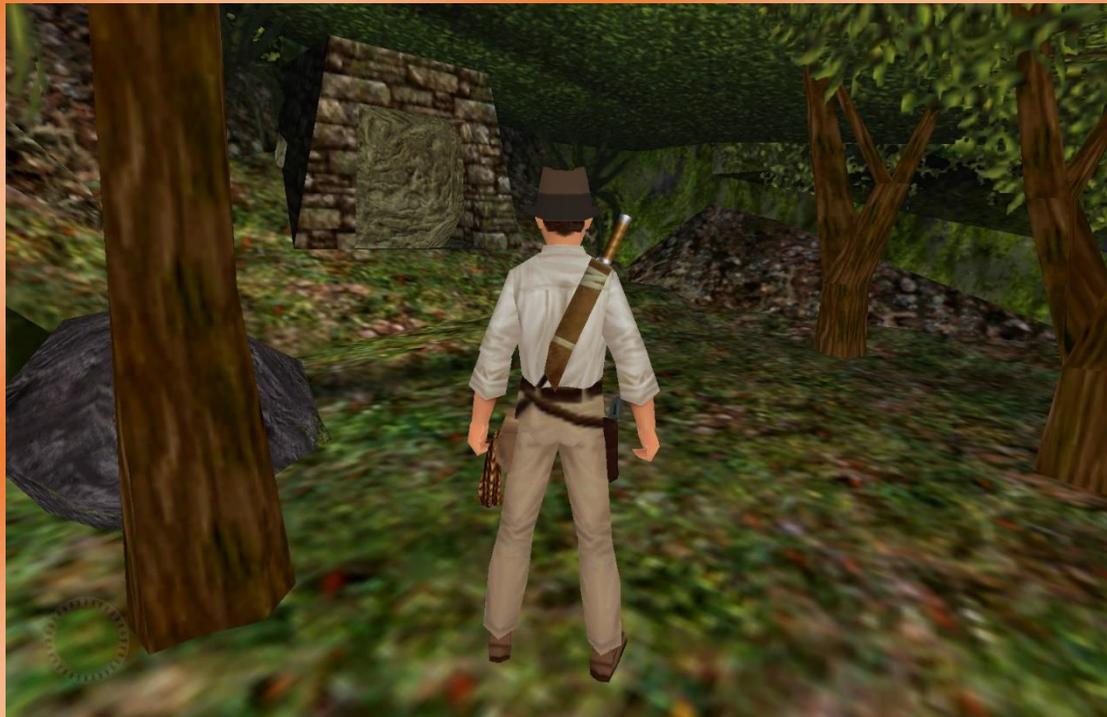


Per sconfiggere Marduk nel primo round, tenete sempre in mano lo specchio e cercate di capire se colpirà alto o basso. Per il secondo round utilizzate la frusta caricata con l'energia aliena, cercando di capire quando il nemico farà la finta. Mi raccomando, sfruttate i kit medici e le 20 cariche della frusta. Per una migliore riuscita, posizionatevi bene sulla costruzione al centro della stanza.

Il gioco è programmato per farci avere nell'Aetherium molte munizioni e medicinali, ma se non compriamo la mappa segreta, questa feature verrà rimandata al Perù. Essendo una cosa pensata per il mondo alieno di Marduk, è una piccola grande svista.

In una delle stanze dell'Aetherium (quelle ad inizio livello), è possibile visitare una location dedicata a Monkey Island. Si tratta di una tappa obbligata se vogliamo recuperare l'idolo più nascosto del livello. Per sbloccarla, bisogna tuffarsi di sotto dalla sala principale (foto a lato) attraverso la botola al centro della stanza, e prendere la via che porta verso il basso.

RITORNO IN PERU'



Non andate in acqua a nuoto, utilizzate il canotto!!

Non affrontate i nemici in certi scenari: respawnano all'infinito, pertanto non ne verrete a capo (piranha ad inizio livello, ragni nella stanza della lucetrappola, serpenti nella stanza sotterranea).

Essendo un livello omaggio ai "Predatori" ogni parola è superflua. Godetevi questa perla.

Dopo la caduta del masso, tornando indietro possiamo scoprire una stanza segreta che si celava dietro ad esso. Dopo aver indovinato la combinazione, si aprirà un varco sul muro di sinistra. Al suo interno, troveremo 3 kit medici, oltre ad una location davvero curiosa. Il senso? Mistero!

Il canotto in dotazione è quello del "Fiume". Se lo buchiamo, abbiamo addirittura un kit preservato saggiamente da Indy. In caso di rottura, l'aria smetterà di uscire appena toccheremo l'acqua calma alla fine della cascata. Acqua santa!

E' presente un gravissimo errore di doppiaggio: quando Indy parla della famosa trappola della luce, cita "Forestale". Non era Forrestal?



COS'ERA SUCCESSO COL SULTANO DEL MADAGASCAR? NON E' UNA COPIA DI TOMB RAIDER!!!

Il titolo è chiaro: il primo che la spara, l'accoppo. Ok ok, d'accordo, cercherò di mettere da parte i sentimenti per un attimo, sennò ci scappa il morto.

Possiamo dire che il gioco aveva un difetto ancor prima dell'uscita, e corrisponde ad un nome e un cognome: Lara Croft. La LucasArts si fece beffare con l'uscita in ritardo rispetto a Tomb Raider, facendosi rubare la scena che è sempre stata (di diritto) all'archeologo con frusta e fedora; da qui nascono le ambiguità e le inesattezze del tipo "Eh, ma hanno copiato spudoratamente...". Spezziamo una lancia a favore dei critici: in effetti i controlli e le animazioni sono "alla Lara", anzi no.. Peggio! Indy possiede qualche mossa in meno, come i dondoli e l'impossibilità ad appendersi ai soffitti, con un generale controllo del personaggio più "impastato" rispetto a lady Croft. Questa cosa dei controlli appesantisce ulteriormente un altro problema che da sempre affligge il gioco, ovvero lo script delle stanze. In alcuni scenari il blocco del personaggio diventa una variabile molto presente, fatto che rende il "fixme" l'ultima spiaggia. Altro grave problema riguarda il trial-and-error relativo ad un margine di errore ridicolo: ogni volta che si dovrà affrontare un salto la tentazione di salvare è forte, sensazione data dalle continue morti per mezzo millimetro di salto in meno del necessario. I controlli tramite tastiera sono estremamente intuitivi, difatti rimane il modo più fedele e comodo di giocare; usando due mani si possono estrarre rapidamente le armi, richiamare il menù, camminare, correre, usare gli oggetti, salvare, praticamente tutto a portata di dito. Ultimo gioco della saga ad avere il "quicksave" libero, una vera manna dal cielo! Dopo qualche imprecazione, si impara in fretta quando e dove salvare. Ahimè, averla mantenuta questa impostazione anche per gli Indy successivi! Sulle tastiere recenti che incorporano i tasti "F" nei tasti azione, diventa scomodo premere "Fn" + "F", cosa che rende le tastiere con stringa dedicata più appropriate in questo caso.

Parliamo un po' di trama: chapeau! Barwood si ferma appena in tempo prima di varcare il sottilissimo confine dell'alieno ridicolo: Indy visita posti sì alieni, ma rimanendo fedele alla fortissima trama e allo stile di Indiana Jones. Le recenti interviste hanno potuto confermare qualche indiscrezione circa la progettazione dei livelli: alcune location, come i tunnel della nave russa visitati strisciando, sono state riciclate da antiche idee inizialmente previste per Fate of Atlantis. La trama, come detto, è qualcosa di spettacolare. Tiene testa a quella del fortunato Indy 4, usando la storia vera e propria come ottime fondamenta; il titolo si fonda sulle credenze greche, azteche e nubiane, prendendo grossi spunti per le ambientazioni, per i mostri e per la grafica dei livelli. La maggior parte delle location che andremo a visitare esistono veramente, cosa che impreziosisce le leggende antiche, andando a rafforzare ulteriormente la trama. Che dire poi dei veri geroglifici, semplificati in lingua ieratica? Mitici, oltre a colmare l'assenza di un manuale alla Platone che guidi il personaggio lungo il percorso. Inoltre, questa è, ad oggi, l'ultima avventura in ordine cronologico vissuta da Indy; Barwood, evidentemente stanco dei soliti nazisti come villain, ha la geniale idea di mandare avanti il tempo ed ambientare l'avventura durante la Guerra fredda, potendo così utilizzare i sovietici. Più che ostici nemici, possiamo considerare i socialisti come espediente per rallentare e integrare l'avventura, complice un'assopita IA che è tutt'altro che sveglia, anche alle massime difficoltà. Il vero ostacolo è rappresentato dai numerosi puzzle, misteri e trabocchetti distesi lungo l'estesa mappa. Ecco, la mappa: la grandezza di ogni livello renderà piacevole e profittevole ogni progresso, dedicando ad ogni azione i giusti tempi; saranno molti i pomeriggi passati in compagnia del Dott. Jones, a patto di evitare ogni tipo di aiuto, compresa questa guida

IL MIO SERMONE



Capitolo interfaccia. E' sconvolgente quanto inspiegabile l'assenza di un menù di benvenuto al click dell'eseguibile; persino la versione minore per Nintendo64 possiede una cura maggiore sotto questo aspetto. Navigare tra le finestre di Windows rende comoda la gestione dei salvataggi e delle impostazioni, ma è un qualcosa di rozzo e non appropriato per un videogioco; il launcher stesso non dovrebbe essere un semplice menù di Windows 95, ma un raffinato benvenuto con i classici colori della saga derivanti del rosso/arancio. Di contro il menù di gioco è molto comodo, ordinato e soprattutto immediato: tutto è a portata di mano, comodità parallela all'utilizzo della tastiera; non userete ESC per scegliere l'arma, ma diverrà indispensabile per scegliere il tipo di cura da utilizzare, oltre agli oggetti da attivare dall'inventario. Alcuni extra non convincono: l'algoritmo di calcolo dell'IQ e la mappa segreta su tutti. Se il primo è stato ridotto all'osso, andando a considerare solamente gli aiuti utilizzati e il totale dei tesori raccolti, il secondo non ha proprio ragione di esistere: oltre a rovinare l'esperienza e la trama se comprata, la mappa segreta non fa altro che anticipare la giocata del livello bonus, sbloccabile ugualmente a fine gioco, alternativa che consiglio caldamente. A riguardo di ciò, la programmazione fa buchi: il potenziamento previsto per l'Aetherium non può esser trasferito al livello del Perù, cosa che accade, come i titoli di coda che sarebbero dovuti essere fissati senza condizioni sull'orizzonte finale di Babilonia e sulla scia della bottiglia di vodka socialista. Ottima l'idea di piazzare una mappa del livello che andremo ad affrontare, con tanto di linea rossa che simula lo stato del caricamento. Le animazioni dei dialoghi sono della giusta quantità, ben programmate e di fondamentale presenza per poter decifrare la trama; rendono l'avventura di Indy meno solitaria: durante i livelli il nostro mito avrà ben poca compagnia. L'assenza di comparse non è giustificabile dalla paura di appesantire il gioco, anzi avrebbero arricchito una trama già perfetta; i personaggi principali sono comunque della pasta che ci si aspetta in un'avventura alla Indiana Jones. Il ritorno di Sophia Hapgood è azzeccato, compagna che ricorda molto Marion Ravenwood. La caratterizzazione dei cattivi, prima Volodnikov, comunista solo perché il partito lo finanzia, poi Turner, militare opportunisto pronto a tutto per la patria, rendono la trama la vera punta di diamante del gioco. Non può mancare l'umorismo di Indy, con i giusti riferimenti alle avventure precedenti. Purtroppo devo parlare di una pecca che poco mi spiego: l'invulnerabilità dei nemici. Da una parte i programmatori hanno pensato di rendere i danni da caduta ed esplosione attivi pure per i russi, inspiegabile non averlo fatto per ragni, scorpioni e serpenti, che di fatto schivano i character.

Non si può rimanere imparziali quando si è chiamati a parlare della grafica: dei grandi capolavori sono stati fatti per alcuni livelli, come l'interno della nave (Pudovkin), il "Paradiso Terrestre" (Laguna), la Valle degli Olmechi e le piramidi Unesco (Meroe). Tirata d'orecchie per il tanto sponsorizzato Motore3D, necessario per l'avvio del gioco: le mani "di plastica" senza un minimo di articolazioni danneggiano l'immagine già non troppo sibillina dei personaggi con un numero ridicolo di poligoni, che li rendono verosimili solo di spalle o in campo lungo. Il sistema delle luci funziona a tratti: alcune location sono ben illuminate con i giusti tratti cromatici (Miniere e Meroe su tutti), mentre altri livelli sono da bandiera nera (Tempio e Vulcano). Chiamato ancora una volta alle armi (o per meglio dire, alle matite), il mitico Drew Struzan arricchisce l'arte curando l'artwork dei dischetti, del manuale e del launcher. Formidabile, le paesagge!! I sottotitoli rispettano lo stile del personaggio, in alcuni casi rendendo più semplice e rilassata la comprensione dei dialoghi.

IL MIO SERMONE



Non ci può essere Indiana Jones senza Raiders March. Qui non c'è il Maestro, ma non si può definire di meno l'esperto di musica videoludica Clint Bajakian. Anche senza un'orchestra vera e propria (che avrà nel 2003 con la Tomba dell'Imperatore), Bajakian recupera il solito motivetto e prende spunto dalla musica di John Williams, rendendo la colonna sonora della Macchina Infernale la migliore di tutte le avventure videoludiche dell'archeologo. Le musiche di caricamento sono una manna dal cielo che nei loro pochi secondi caricano di voglia il gamer. La soundtrack e i motivetti accompagnano l'azione e l'esplorazione delle stanze, contribuendo a rendere completa e suggestiva l'intera avventura; tutto calza a pennello: la misticità della musica nel santuario, l'antichità nei templi, la "nerdicità" degli inseguimenti in jeep, senza dimenticare i motivetti che annunciano l'arrivo dei russi. In certi casi il sonoro ci annuncia che stiamo facendo effettivamente la cosa giusta, ad esempio dopo aver ucciso tutte le iene nelle piramidi di Meroe, oppure dopo aver scoperto una nuova zona.

Considero La Macchina Infernale un degno concorrente dei due punta e clicca (dopo questa mi servirà la scorta, lo so). Sperando che la patch fatta in casa reggi le sempre nuove versioni di Windows, continuo a sperare in una degna remastered. Fermi, non intendo aggiornare il gioco, magari migliorando le texture ecc.. (anche perché i difetti di script fanno parte della sua storia), ma rendere il gioco veramente compatibile sui sistemi odierni, ben implementando l'hardware, e soprattutto aspetto la lingua italiana disponibile ovunque. Gammino batte Lee 10 a 0.

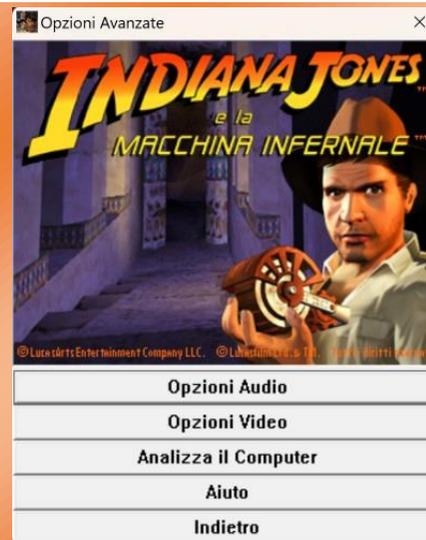
Dopo vent'anni, il gioco è ancora, come a quel tempo, rimasto sepolto dai pregiudizi che ho cercato di sfatare con questa guida. Spesso non si calcola che ad oggi la Macchina rimane l'unico videogioco che ha come voce del Dott. Jones, la VERA voce: Michele Gammino; da lodare la scelta della CTO, che sicuramente avrà investito fior di quattrini per scomodare il buon doppiatore per una manciata di battute. Nella Tomba dell'Imperatore salvo ben poche cose, prima fra tutte la fantastica orchestra del nostro Bajakian; non ha senso invece discutere del mezzo zoppo Bastone dei Re, fin troppo degno di esistere per la storia travagliata che ha vissuto, tra l'altro partorito solo nelle sue versioni minori. Nella release Wii possiede Fate of Atlantis, tanto basta a salvarlo, anche se inserirlo tra gli extra è una offesa, tanto come spruzzare del deodorante sopra del letame. Il titolo è invecchiato con estrema dignità, il che lo rende sempre divertente da giocare, con l'indimenticabile stile di Windows 95/98 sullo sfondo. Alla fine, anche gli ultimi testardi dovranno ammettere che si tratta di un'avventura egregia, se non la migliore di tutte. Apprezzabile l'immenso lavoro che c'è stato dietro, soprattutto a cura del reparto CTO che ha curato la versione italiana. I videogiochi hanno contribuito, ALLA PARI DEI FILM, alla caratterizzazione del personaggio, oltre a creare quella patina di nostalgia che fa venire la pelle d'oca ogni volta che parte il TA TA TA TAAAA. Ogni parola è superflua.

Chiudendo, voglio regalarvi una parte di me. Questo gioco è un baluardo, un oggetto dal valore inestimabile. E' stata la scintilla che mi ha fatto innamorare dell'uomo col cappello, oltre a farmi appassionare all'informatica. Di questo non ringrazierò mai abbastanza mio zio, che mi ha regalato un punto fermo che, fin dalla tenera età di 4 anni, mi accompagnerà per sempre.

INSTALLER



- Scaricate il file ZIP da Google Drive;
- Avviate la patch di Replaying.de ed installate il gioco;
- Sostituite i file esattamente come indicato nella guida allegata.



TIP: fate attenzione a non confondere directory di installazione e cartella dei salvataggi di Windows: sono cose ben diverse. Ci interessano solo le cartelle effettivamente create dal gioco. Nel '99 non esistevano shortcuts!

supporto tecnico

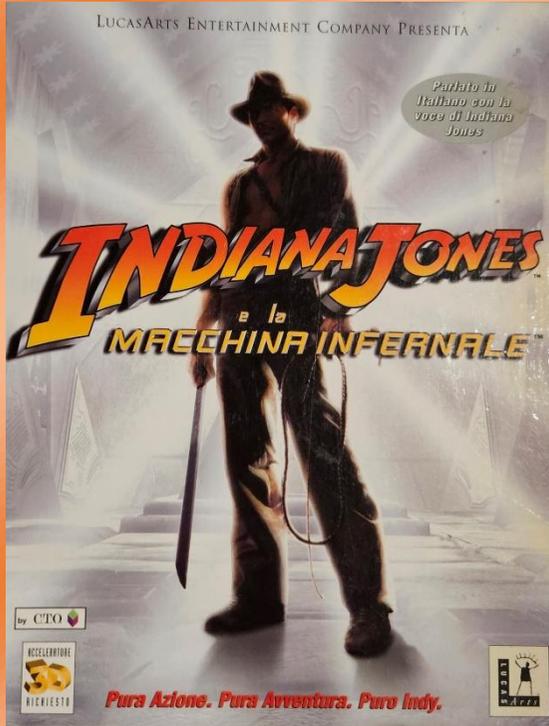


Il gioco, nonostante le patch, rimane comunque molto instabile, complice la compatibilità non perfetta sui sistemi odierni. Ci sono in particolare alcune azioni più soggette a crash: cercate di evitarle per non rischiare fastidiosi blocchi.

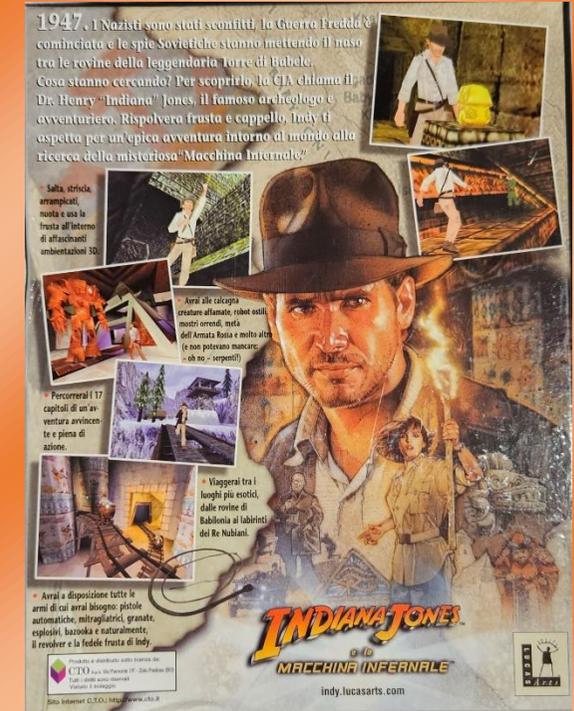
- ❖ LAUNCHER: se non applicate la mia patch, il launcher di avvio è altamente instabile; da alcuni test che ho effettuato ho potuto constatare la non operatività del “Riprendi partita” e della sezione help.
- ❖ MITRAGLIATRICE/BAZOOKA: queste armi sono soggette, soprattutto la prima, a frequenti crash che vi faranno riavviare il gioco. Cercate di evitarle, non sono neanche così essenziali ed affidabili per l'avventura.
- ❖ RACCOLTA OGGETTI: riscontrato nei vecchi sistemi o in macchine con poca RAM, potrebbe capitare che la raccolta di oggetti durante il percorso blocchi il menù di gioco. L'unica maniera di sbloccarlo senza riavvio è la raccolta di un altro oggetto, sperando che quest'ultimo non si blocchi a sua volta.
- ❖ INTRO TEMPIO: falla capitata ad installazioni pulite, causa il crash all'inizio dell'animazione del livello, poco prima che Indy spacchi il muro. Per risolvere, eliminate il file relativo al video di introduzione nelle cartelle del gioco. NOME “TEM_IntroCut.cog”.
- ❖ INQUADRATURA: seguite i consigli di settaggio descritti poc'anzi, adattandoli alla scheda video in vostro possesso, se non volete andare incontro a glitch, sottotitoli compenetrati, o a inquadrature bislacche. Il gioco è stato pensato per schermi in 4:3, ma con la sostituzione di file è possibile, grazie a DgVoodoo, un'inquadratura full schreen senza rinunciare a pezzi di immagine.
- ❖ RISOLUZIONE: anche se in possesso di schede grafiche di ultima generazione, il gioco non è stato pensato per alte risoluzioni. Per vivere l'avventura basta un buon HD a 1024 pixel, sacrificando la grandezza dei menù di Windows, che diverranno microscopici.

FORTUNA E GLORIA <> CREDITS E

RINGRAZIAMENTI



Un particolare ringraziamento a Diduz per la sua disponibilità nella pubblicazione. Questa guida non sarebbe esistita senza il suo fondamentale appoggio.



Lui è Jones, Indiana Jones. Lui è un eroe. NOI siamo Indiana Jones. NOI siamo eroi.

prima edizione: 2019

ultima edizione: 2023

By ZThomas514