



INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL

Grupo F9

TIPO DE JUEGO Y PERSONAJES

Indiana Jones y la máquina infernal es una aventura gráfica de Lucas Arts Entertainment Company. Tiene como protagonista a Indiana Jones, el famoso arqueólogo, profesor, erudito del pasado, políglota, y un entusiasta de la aventura, la acción... y de encontrar tesoros escondidos. Le acompaña en algunos momentos del juego, su amiga Sofia Hapgood, inteligente, independiente, comprometida (esta vez nada menos que con la CIA). Además, posee ciertas dotes de visión del futuro, despertadas a raíz del hallazgo de un medallón en Islandia.

Ambos pretenden descubrir el motivo del gran interés que las ruinas de Babilonia despiertan en los soviéticos, convertidos en esta aventura en los enemigos a los que batir. Sustituyen a los nazis presentes en los anteriores juegos de la serie.

El juego trata sobre la carrera entre rusos y americanos por conseguir las piezas que permitirán reparar la Máquina Infernal babilónica. Una aventura de los años del telón de acero, contada y vivida desde el lado americano, claro está.

DESARROLLO DEL JUEGO



En *Indiana Jones y la máquina infernal*, el jugador o jugadora toma el papel de Indiana, dirige sus pasos, toma las decisiones, conduciendo al personaje hacia el triunfo en su meta de avanzarse a los soviéticos. El juego se desarrolla en un ambiente de tres dimensiones, bastante conseguido, que a veces incluso llega a marear. En función de la capacidad del jugador de identificarse con el protagonista, se puede llegar a sufrir cierta sensación de vértigo, claustrofobia, miedo e, incluso,

desasosiego. Las situaciones por la que pasa Indy son a veces muy comprometidas, incluso acaban con su muerte. Menos mal que disponemos de la opción de guardar la partida en todo momento, y resulta sencillo, aunque algo lento, resucitar a nuestro aventurero, para volver a intentar el paso difícil, el salto arriesgado, la opción correcta.

Después de un paseo por Los Cañones, de carácter introductorio, para practicar, empieza la verdadera aventura: en Babilonia. Posteriormente iremos a diferentes puntos de Asia y América, siempre después de resolver enigmas, recoger tesoros, usar partes de maquinarias, pelearnos con los rusos, recibir picaduras de arañas y escorpiones, etc.

OBJETIVOS DEL JUEGO

Para el alumno

- Atender a las explicaciones de los personajes para establecer con claridad los objetivos del juego e ir encontrando soluciones a los enigmas planteados.
- Recoger todas las piezas, tesoros, ídolos, gemas, etc. y utilizarlos correctamente.
- Usar con habilidad los controles de movimiento tanto del personaje en los diferentes medios en que se desenvuelve, como de las máquinas que utiliza.
- Controlar las diversas variables que entran en juego en muchos pasajes concretos de la aventura, como la pérdida de salud, y su posible recuperación (equipos de primeros auxilios, botiquines enteros, hierbas medicinales y hojas curativas, equipos de antídotos para venenos); la resistencia bajo el agua; el aire que queda en la balsa para descender ríos; o la resistencia al Aetherium (elemento de otro mundo realmente peligroso para Indy).
- Usar con inteligencia los tesoros acumulados en el almacén de suministros, en el que puedes comprar armas, munición o recuperadores de salud.
- Buscar información, a través de Internet, enciclopedias y otros libros sobre la historia de Babilonia y de otros territorios visitados. Ello puede ayudar a resolver situaciones y enigmas.

Para el profesor

- Observar el trabajo en equipo y de colaboración entre los alumnos
- Valorar la capacidad de organización y utilización correcta de todos los recursos que ofrece el juego
- Crear un ambiente favorable de trabajo, facilitando al usuario los recursos necesarios para que pueda conseguir el objetivo final
- Inducir al alumno, a lo largo de las sesiones, a buscar información que puede ser relevante para llegar a la meta.
- Observar la capacidad de control de variables y la habilidad en el uso de los fondos conseguidos

CRITERIOS PEDAGÓGICOS

Antes de empezar el juego podemos hacer una breve presentación del juego, de sus protagonistas, la trayectoria histórica y una breve reseña de los diferentes países en los que se desarrolla el juego. Hay que destacar especialmente el tema de Babilonia, la Torre de Babel y las leyendas bíblicas sobre ello. No habrán muchas ocasiones a lo largo de un curso escolar para introducir este tema de forma tan natural como jugando con Indy.

Cada dos o tres sesiones realizar alguna puesta en común para crear un ambiente de dialogo y debate, que facilite a los componentes de cada grupo, comentar los problemas y posibles soluciones que han ido encontrando a lo largo del juego

La última sesión podemos utilizarla para hacer un resumen del juego trabajando básicamente:

- razones que piensa el alumno han influido al profesor al escogerlo
- grado de interés y nivel de aceptaci3n por parte de los usuarios que ha suscitado el juego
- nivel de dificultad con que se han encontrado
- en que grupo de juegos lo clasificarías
- valores que se pueden aprender de este juego y que puedan ser útiles para la vida de las personas.



Sería interesante, al terminar las sesiones que cada grupo de alumnos elaborara una pequeña guía turística, siempre adaptado a su edad, con las informaciones que les facilitan los medios de informaci3n y, sobretodo, Internet, de los diversos lugares donde transcurre la acci3n: situaci3n, monumentos, lugares a visitar... Este trabajo puede ampliarse, siempre teniendo en cuenta las posibilidades del alumno, haciendo un paralelismo entre el antes y el ahora del país.

ORGANIZACI3N DEL AULA

Recomendamos utilizar este juego en el primer ciclo de Educaci3n Secundaria, relacionado con el Área de las Ciencias Sociales y con tutoría.

Para facilitar el trabajo colaborativo y potenciar el dialogo entre los componentes de cada grupo aconsejamos trabajar en pequeños grupos en cada ordenador.

Para un mayor control por parte del profesor es aconsejable que éste confeccione una hoja de seguimiento de cada sesi3n donde los alumnos pudiesen reflejar las acciones realizadas, las dificultades encontradas y como las han resuelto.

El profesor, en todo momento, deberá dinamizar la actividad, y orientar a sus alumnos facilitándoles posibles soluciones para llegar a la resoluci3n del juego.

HABILIDADES PARA PRACTICAR CON “Indiana Jones y la máquina infernal”

HABILIDADES	CONTENIDO
De asimilaci3n y retenci3n de la informaci3n	El usuario deberá retener la informaci3n que se desprenda de los diálogos de los personajes para poder utilizarla después en la resoluci3n de problemas. Asimismo le será necesario recordar los lugares por donde ha pasado
De organizaci3n	La clave del éxito o fracaso dependerá de poder resolver las situaciones de cada nivel y de la correcta utilizaci3n de los recursos que le vaya proporcionando el juego a medida que vaya avanzando
Creativas	En el transcurso del juego, una vez haya obtenido la informaci3n, deberá plantearse hipótesis de trabajo, aplicando las tácticas necesarias para conseguir el objetivo final

Para tomar decisiones	Para conducir a Indy a través de esta aventura, el alumno debe tomar sus propias decisiones para seguir el camino correcto. Deberá deducirlas de las conversaciones de los diferentes personajes y del desarrollo anterior de la acción, además de la información adicional que pueda reunir.
De resolución de problemas	Los problemas que encontrará el usuario deberá resolverlos mediante el modo de ensayo-error, así irá descubriendo nuevas estrategias para la resolución de problemas
Metacognitivas	Ir avanzando en la aventura presupone que se utilizan correctamente todos los recursos y asimila los objetivos que se había propuesto el profesor. De este modo, toma conciencia de su progreso
Tecnológicas (uso de las TIC)	El usuario, jugando y sin darse cuenta, entrará en el mundo de la alfabetización digital trabajando aspectos de las Tecnologías de la Información y Comunicación: <ul style="list-style-type: none">- utilización de buscadores- consulta de enciclopedias electrónicas- practicar el correo electrónico- etc.

DESARROLLO DE LAS SESIONES

El desarrollo de las sesiones se plantea desde un punto de vista metodológico como un proyecto de trabajo en el que los alumnos deben alcanzar básicamente tres objetivos:

- Aprender las estrategias necesarias para moverse en el ambiente que simula el Videojuego que hemos escogido. Esto requiere especialmente un estudio minucioso de cada uno de los elementos que lo forman.
- Desarrollar una serie de contenidos curriculares sobre el tema del Videojuego y los lugares del mundo que se visitan.
- Desarrollar los contenidos básicos referidos a las TICs que implican no únicamente su conocimiento sino su manejo, a la vez que se favorece la practica de lenguajes no habituales en nuestras aulas: hipertexto, grafico y multimedia.

Diseño de Actividades

	Actividades del juego	Contenidos curriculares	Actividades para las TIC
SESIÓN	<p>Buscar las distintas opciones que nos permite el juego: Pantallas iniciales, ayudas, teclas activas, normas, objetivos del juego, gravar partidas.. Trabajar en Los Cañones, por parejas o grupos reducidos.</p>	<p>Mitos y tradiciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lo que nos llega del mundo antiguo - Qué hay de verdad, que hay de leyenda - La Torre de Babel - Los textos bíblicos 	<p>Instalar el programa, navegar por las primeras pantallas, guardar y recuperar la partida.</p>
SESIÓN	<p>Continuar el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar las interacciones, elaborar hipótesis i escoger estrategias de resolución de los enigmas que plantea el juego. - Ir mejorando en las habilidades psicomotrices que permiten el movimiento del personaje por las pantallas. Uso del látigo y de la pistola para salvar obstáculos (grandes saltos, picaduras de serpiente). 	<p>Babilonia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leyendas sobre la ciudad y su entorno. - Los dioses alados de la cultura babilónica. - Situación en el mapa, entorno, los grandes ríos: “mesos potamos“. - Irak, ayer y hoy. <p>La Guerra Fría:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Orígenes del conflicto. La bomba atómica americana - Rusos versus soviéticos. La CIA. <p>El mundo durante la Guerra Fría</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar una enciclopedia en CD-Rom y buscar en Internet. - Buscar a Webs que ayuden a solucionar el juego. - Copiar, pegar en Word los textos y las imágenes encontradas. - Tratar con un programa de dibujo las imágenes encontradas. - Imprimir para poder reelaborar el material encontrado
SESIÓN	<p>Buscar ayudas a través de Internet, paginas Web, foros, intercambio de E-mail...</p>	<p>Ciencia y Arte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las Matemáticas y la Tecnología en Mesopotamia. - La religión y sus manifestaciones artísticas <p>El expolio occidental: grandes museos de Europa con restos mesopotámicos.</p>	<p>Buscar Webs que ayuden a solucionar el juego. Utilizar la pagina Web oficial del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El Juego - Pantallas - Enlaces
SESIÓN	<p>- Continuar el juego</p>	<p>- Kazastán:</p> <ul style="list-style-type: none"> o los grandes ríos, las grandes cumbres o la URSS, sus culturas <p>- Otros lugares que se visitan:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Les Filipines o Mèxic o Sudán 	
SESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración escrita de la relación entre el videojuego y la historia del mundo. - Poner en común las valoraciones 	<p>La arqueología y las fuentes de la historia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - los documentos - los hallazgos arqueológicos - la tradición oral - etc. 	<p>Elaborar un dossier, donde se explique el desarrollo del Videojuego y los aprendizajes que se han realizado sobre los distintos temas. Utilizando, tratamiento de imágenes y de textos.</p>

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Requisitos Mínimos

Ordenador: Compatible 100% con DirectX en Windows 95/98.

CPU: Clase Pentium a 200 Mhz o más rápida.

Memoria: 32 Mb de RAM. Se recomienda 64 Mb o más.

Tarjeta Gráfica: Aceleradora gráfica PCI o AGP de 4 Mb.

CD-ROM: Unidad CD-ROM IDE o SCSI de cuádruple velocidad.

Tarjeta de sonido: Tarjeta de sonido de 16 bits compatible 100% con DirectX en Windows 95/98.

Dispositivo de entrada: Teclado 100% compatible con Windows 95/98. Soporte opcional de joysticks y gamepads.

DirectX: el CD incluye Microsoft DirectX 6.1, que es necesario tener instalado para ejecutar La máquina infernal.

Instalación:

La Instalación Mínima necesita 56 Mb de espacio libre en el disco duro. La Instalación Completa necesita 870 Mb de espacio libre en el disco duro. Se recomienda un espacio adicional de 100 Mb de espacio libre para el archivo de intercambio de Windows y los juegos guardados.

LINKS DE INTERÉS

<http://www.lucasarts.com>

<http://www.ludics.com/guias>

<http://www.indyesp.net/juegos>

<http://www.adventurecollective.com/reviews/infernalmachine.htm>

<http://pc.ign.com/reviews/11694.html>

Grupo F9

* El Grupo F9, asesorado por Begoña Gros, está formado por José Aguayos, Luisa Almazán, Antònia Bernat, Manel Camas, Juan José Cárdenas, y Xavier Vilella.

<http://www.xtec.es/~abernat>