

LAS 8 TRIBUS

ÍNDICE

MANUALES DE JUEGO

“LAS 8 TRIBUS: EDICIÓN GENUINA” ----- 2

“LAS OCHO TRIBUS: JULIO VERNE”: ----- 5

FICHAS DE JUEGO:

“LAS 8 TRIBUS: EDICIÓN GENUINA” ----- 8

“LAS OCHO TRIBUS: JULIO VERNE”: ----- 9

REQUISITOS DEL SISTEMA Y CAMBIO

DE PRUEBAS ----- 10

MANUALES DE JUEGO

“LAS 8 TRIBUS: EDICIÓN GENUINA”

ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA JUGAR EN UN EDIFICIO CONCRETO PUESTO QUE MUCHAS PRUEBAS OBLIGAN A ABANDONAR EL ORDENADOR Y MEDIR ESPACIOS O RECURRIR A ELEMENTOS DEL CENTRO PUESTO QUE SU OBJETIVO FUNDAMENTAL APARTE DE LA COOPERACIÓN ES EL DE CONOCER EL ENTORNO.

PARA COMENZAR A JUGAR SE NECESITA LO SIGUIENTE:

- UN GRUPO COMO MÍNIMO DE OCHO ALUMNAS/OS.
- OCHO EQUIPOS INFORMÁTICOS.
- LA BIBLIOTECA DEL EDIFICIO.
- ALGUNA ENCICLOPEDIA.
- LA FICHA DE TRABAJO.
- **“ATOMIZADOR CUÁNTICO”**: SE TRATA DE CUALQUIER APARATO FÍSICO QUE DISPONGA, AL MENOS DE OCHO PIEZAS Y QUE REQUIERA SER MONTADO PARA QUE FUNCIONE. EN ESTE CASO SE HA ELEGIDO UNA REPRESENTACIÓN DEL SISTEMA SOLAR EN EL QUE SE DEJA EL SOL Y LA TIERRA EN SU POSICIÓN Y EL GRUPO DEBE ENCONTRAR LOS OCHO PLANETAS RESTANTES.

EL JUEGO COMIENZA DIVIDIENDO EL GRAN GRUPO EN OCHO SUBGRUPOS A LOS QUE SE LES ASIGNA UN NOMBRE DE TRIBU DESIGNADO CON UNA LETRA GRIEGA. SE LES DEJA UN EQUIPO INFORMÁTICO Y SE LES ENTREGA UN CD DE **“LAS 8 TRIBUS”**. EN LA PRIMERA PANTALLA SE ELIGE **“EDICIÓN GENUINA”** Y SE LES ANIMA A LEER LA INFORMACIÓN QUE SALE AUTOMÁTICAMENTE. PARA COMENZAR EL DESARROLLO DE LAS PRUEBAS ES NECESARIO VER Y, SOBRE TODO ESCUCHAR ATENTAMENTE EL VÍDEO. PARA ELLO HAY QUE PULSAR EN LA PALABRA **“VÍDEO”** DE LA PANTALLA DE **“DESAFÍOS”**.

EL TEXTO DEL VÍDEO ES EL SIGUIENTE:

- SALUD TERRÍCOLAS, SOY CIRUX DE LA TRIBU ALFA Y OS HABLO DESDE EL FUTURO EN EL AÑO 3053 PARA ENCOMENDAROS UNA IMPORTANTE MISIÓN.
- AHORA EN EL AÑO 2850, LA TIERRA SE ENCUENTRA COMO SABÉIS DIVIDIDA EN OCHO TRIBUS ENEMIGAS.
- DESDE EL REINO DE LAS SOMBRAS EL MALVADO SPROKT TIENE INTENCIÓN DE MANDAR A SUS ESBIRROS ESCONDER LAS PIEZAS DE UN “ATOMIZADOR CUÁNTICO” QUE SE AUTOFORMARÁ ESTA NOCHE A LAS DOCE.
- SI LLEGA A FORMARSE ROBARÁ TODA LA ENERGÍA DE LA GALAXIA, LLEVANDO A VUESTRAS TRIBUS A SU FIN.
- VUESTRA MISIÓN ES RECUPERAR TODAS LAS PIEZAS ANTES DE LA MEDIA NOCHE DE HOY Y RECOMPONERLO.
- SI LO CONSEGUÍS, EL “ATOMIZADOR CUÁNTICO” LIBERARÁ ENERGÍA EN VEZ DE ABSORVERLA Y ESTROPEARÉIS LOS MALVADOS PLANES DE SPROKT, ACABANDO CON ÉL.
- LOS BETAS OS FACILITARÁN EL CAMINO PARA CONSEGUIR TODAS LAS PIEZAS.
- RECORDAD QUE LA UNIÓN HACE LA FUERZA.
- UNID A LAS TRIBUS Y LLEGARÉIS A BUEN PUERTO.
- EL FUTURO DE LA GALAXIA ESTÁ EN VUESTRAS MANOS.

ESCUCHADO EL VÍDEO Y COMPROBADO POR LOS PROFESORES (LOS “BETAS”) QUE SE COMPRENDE LA DINÁMICA DEL JUEGO SE PASA A RESOLVER LOS DESAFÍOS POR ORDEN.

DE CADA DESAFÍO LA TARJETA DE CLAVES ES LA SIGUIENTE:

DESAFÍOS	1	2	3	4	CLAVE	PIEZA
IPSILO	1	2	2	3	2123	
DELTA	4	3	5	4	4534	
OMICRON	3	5	3	2	2533	
RO	5	9	8	5	8559	
TAU	2	8	5	5	5825	
SIGMA	7	6	4	6	6674	
LAMBDA	8	9	8	6	9868	
OMEGA	4	0	4	6	4604	

COMO SE PUEDE VER, DE CADA DESAFÍO SE OBTIENE UN Nº QUE FORMA PARTE DE LA CLAVE FINAL. UNA VEZ SE TIENEN LOS CUATRO NÚMEROS SE INTENTA ABRIR EL “ACCESO” PERO ANTES SE HACE OBSERVAR QUE LOS NÚMEROS DE LA CLAVE NO ESTÁN ORDENADOS.

PARA ORDENAR LOS NÚMEROS SE DA EN LA FICHA DE JUEGO UNA TABLA COMO ESTA, EN LA QUE SE PRUEBAN TODAS LAS COMBINACIONES POSIBLES CON LOS NÚMEROS ENCONTRADOS EN CADA PRUEBA. PARA EVITAR RETRASOS O EQUIVOCACIONES LOS PROFESORES/AS DEBERÁN COMPROBAR AL FINAL DE CADA DESAFÍO QUE LA CIFRA OBTENIDA ES CORRECTA. ASÍ POR EJEMPLO SI TOMAMOS COMO EJEMPLO EL EQUIPO **OMEGA** LAS CLAVES OBTENIDAS SON LAS SIGUIENTES:

4046

Y LAS COMBINACIONES QUE EL EQUIPO DEBERÍA DESARROLLAR SON:

4406	4460	4046	4064
4640	4604	6440	6404
6044	0644	0446	0464

DE ESTAS LA ÚNICA QUE ABRE EL ARCHIVO "ACCESO" ES:

4604

QUE FIGURA EN ROJO, PERO EL EQUIPO SOLO LO PUEDE SABER PROBANDO.

PARA FINALIZAR, UNA VEZ QUE TODOS LOS EQUIPOS TIENEN LAS CLAVES RESUELTAS DEBERÁN ENCONTRAR UNA PIEZA DEL ATOMIZADOR CUÁNTICO ESCONDIDA POR EL EDIFICIO Y RECOMPONERLO HASTA HACERLO FUNCIONAR, DANDO ASÍ POR CONCLUIDO EL JUEGO.

“LAS OCHO TRIBUS: JULIO VERNE”:

PARA COMENZAR A JUGAR SE NECESITA LO SIGUIENTE:

- UN GRUPO COMO MÍNIMO DE OCHO ALUMNAS/OS.
- OCHO EQUIPOS INFORMÁTICOS.
- VARIOS EJEMPLARES DE LA NOVELA “DE LA TIERRA A LA LUNA”.
- ALGUNA ENCICLOPEDIA.
- LA FICHA DE TRABAJO.

EL JUEGO COMIENZA DIVIDIENDO EL GRAN GRUPO EN OCHO SUBGRUPOS A LOS QUE SE LES ASIGNA UN NOMBRE DE TRIBU DESIGNADO CON UNA LETRA GRIEGA. SE LES DEJA UN EQUIPO INFORMÁTICO Y SE LES ENTREGA UN CD DE “LAS OCHO TRIBUS”.

EN LA PRIMERA PANTALLA SE ELIGE “JULIO VERNE” Y SE LES ANIMA A LEER LA INFORMACIÓN QUE SALE AUTOMÁTICAMENTE.

PARA COMENZAR EL DESARROLLO DE LAS PRUEBAS ES NECESARIO VER Y, SOBRE TODO ESCUCHAR ATENTAMENTE EL VÍDEO. PARA ELLO HAY QUE PULSAR EN LA PALABRA “VÍDEO” DE LA PANTALLA DE “**DESAFÍOS**”.

EL TEXTO DEL VÍDEO ES EL SIGUIENTE:

- SALUD TERRÍCOLAS, SOY CIRUX DE LA TRIBU ALFA Y OS HABLO DESDE EL FUTURO EN EL AÑO 3053 PARA ENCOMENDAROS UNA IMPORTANTE MISIÓN.
- AHORA EN EL AÑO 2850, LA TIERRA SE ENCUENTRA COMO SABÉIS DIVIDIDA EN OCHO TRIBUS ENEMIGAS.
- DESDE EL REINO DE LAS SOMBRAS EL MALVADO SPROKT TIENE INTENCIÓN DE PRONUNCIAR LAS ANTIGUAS Y PELIGROSAS PALABRAS USURPADORAS DE ENERGÍA.
- SI LAS LLEGASE A PRONUNCIAR ROBARÍA TODA LA ENERGÍA DE LA GALAXIA, LLEVANDO A VUESTRAS TRIBUS A SU FIN.
- VUESTRA MISIÓN ES ENCONTRAR LAS ANTIGUAS PALABRAS LIBERADORAS DE ENERGÍA Y PRONUNCIARLAS TODAS A LA VEZ PARA ESTROPEAR LOS PLANES DEL MALVADO SPROKT, ACABANDO CON ÉL Y LIBERANDO ASÍ ENERGÍA EN VUESTRA GALAXIA.
- LOS BETAS OS FACILITARÁN EL CAMINO PARA CONSEGUIR TODAS LAS PALABRAS.
- RECORDAD QUE LA UNIÓN HACE LA FUERZA.
- UNID A LAS TRIBUS Y LLEGARÉIS A BUEN PUERTO.
- EL FUTURO DE LA GALAXIA ESTÁ EN VUESTRAS MANOS.

ESCUCHADO EL VÍDEO Y COMPROBADO POR LOS PROFESORES (LOS “BETAS”) QUE SE COMPRENDE LA DINÁMICA DEL JUEGO SE PASA A RESOLVER LOS DESAFÍOS POR ORDEN.

DE CADA DESAFÍO LA TARJETA DE CLAVES ES LA SIGUIENTE:

DESAFÍOS	1	2	3	4	CLAVE	PALABRA
IPSILO	1	2	2	3	2123	
DELTA	4	3	5	4	4534	
OMICRON	3	5	3	2	2533	
RO	5	9	8	5	8559	
TAU	2	8	5	5	5825	
SIGMA	7	6	4	6	6674	
LAMBDA	8	9	8	6	9868	
OMEGA	4	0	4	6	4604	

COMO SE PUEDE VER, DE CADA DESAFÍO SE OBTIENE UN Nº QUE FORMA PARTE DE LA CLAVE FINAL. UNA VEZ SE TIENEN LOS CUATRO NÚMEROS SE INTENTA ABRIR EL “ACCESO” PERO ANTES SE HACE OBSERVAR QUE LOS NÚMEROS DE LA CLAVE NO ESTÁN ORDENADOS. PARA ORDENAR LOS NÚMEROS SE DA EN LA FICHA DE JUEGO UNA TABLA COMO ESTA, EN LA QUE SE PRUEBAN TODAS LAS COMBINACIONES POSIBLES CON LOS NÚMEROS ENCONTRADOS EN CADA PRUEBA. PARA EVITAR RETRASOS O EQUIVOCACIONES LOS PROFESORES/AS DEBERÁN COMPROBAR AL FINAL DE CADA DESAFÍO QUE LA CIFRA OBTENIDA ES CORRECTA. ASÍ POR EJEMPLO SI TOMAMOS COMO EJEMPLO EL EQUIPO **OMEGA** LAS CLAVES OBTENIDAS SON LAS SIGUIENTES:

4046

Y LAS COMBINACIONES QUE EL EQUIPO DEBERÍA DESARROLLAR SON:

4406	4460	4046	4064
4640	4604	6440	6404
6044	0644	0446	0464

DE ESTAS LA ÚNICA QUE ABRE EL ARCHIVO “ACCESO” ES:

4604

QUE FIGURA EN ROJO PERO EL EQUIPO SOLO LO PUEDE SABER PROBANDO.

EN ESTE JUEGO HEMOS METIDO LA VARIANTE DE QUE FINALIZARÁ CUANDO TODOS JUNTOS PRONUNCIEN LA FRASE FINAL EN LATÍN. SOLO SIRVE EN LATÍN Y SE HA OPTADO POR ESTE IDIOMA PARA DAR EL SENTIDO DE MÁGICO. PERO TAMBIÉN QUEREMOS QUE SE ENTIENDA PUESTO QUE LA FRASE ES DE SÉNECA Y TIENE QUE VER CON LA FINALIDAD DEL JUEGO, POR LO QUE LA TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL VIENE ABAJO EN LA PÁGINA FINAL.

CADA EQUIPO CONSEGUIRÁ UNA PALABRA EN LATÍN Y PARA OBTENER EL ORDEN CORRECTO DE LA FRASE HEMOS OPTADO POR ESTABLECER UN SISTEMA EN EL QUE SÓLO SE PUEDE ESCRIBIR EN LA CELDA DESTINADO PARA ELLO, EN EL ORDEN CORRECTO. ES DECIR, ELLOS TIENEN QUE PROBAR ESCRIBIENDO CADA LETRA PRIMERA DE LA PALABRA. SI LA LETRA PERMANECE PUEDEN ESCRIBIR LA SEGUNDA Y ASÍ SUCESIVAMENTE. SI COMIENZAN POR UNA PALABRA QUE NO ES LA CORRECTA NO SE ESCRIBIRÁ. ASÍ SE SOLUCIONA EL PROBLEMA DE NO SABER LATÍN Y SE UTILIZA ESTE LENGUAJE COMO “MÁGICO” PARA LIBERAR LA ENERGÍA, CON UNA FRASE DE SÉNECA CUYA SENTENCIA APOYA EL PROPÓSITO FUNDAMENTAL DEL JUEGO.

LAS 8 TRIBUS

JULIO VERNE

SALUD TERRÍCOLAS, AHORA OS TOCA SALVAR LA GALAXIA. PARA ELLO ESCUCHAD MI MENSAJE DEL CD ATENTAMENTE Y DESPUÉS ID RESPONDIENDO A LOS DESAFÍOS UNO A UNO. AQUÍ PODÉIS APUNTAR VUESTROS NÚMEROS Y LO QUE NECESITÉIS.

DESAFÍO 1 NÚMERO DE LA CLAVE _____

DESAFÍO 2 NÚMERO DE LA CLAVE _____

DESAFÍO 3 NÚMERO DE LA CLAVE _____

DESAFÍO 4 NÚMERO DE LA CLAVE _____

MUY BIEN, YA TENÉIS LOS NÚMEROS DE LA CLAVE PERO CUIDADO, NO HABÉIS TERMINADO.

¡NO ESTÁN EN ORDEN!

ESCRIBID AQUÍ TODAS LAS COMBINACIONES POSIBLES Y DESPUÉS PROBARLAS EN “ACCESO”.

BUEN TRABAJO, APUNTAD AQUÍ VUESTRA PALABRA LIBERADORA DE ENERGÍA

Y PARA FINALIZAR, CUANDO YA LA TENGÁIS, ESCRIBID LA FRASE AQUÍ PARA PODER LEERLA TODOS A LA VEZ.

¡SUERTE!

LAS 8 TRIBUS

REQUISITOS DEL SISTEMA

“VERSIÓN WEB”

- WINDOWS 98 O SUPERIOR
- EXPLORADOR DE INTERNET. OPTIMIZADO PARA INTERNET EXPLORER CON RESOLUCIÓN DE PANTALLA DE 800X600 PÍXELES
- PLUG-IN DE MACROMEDIA FLASH 6.0 O SUPERIOR
- CONEXIÓN A INTERNET. DEBIDO A SU TAMAÑO LOS ARCHIVOS DE VÍDEO PUEDEN TARDAR MÁS EN VISUALIZARSE DEPENDIENDO DEL ANCHO DE BANDA DE LA CONEXIÓN.
- ADOBE ACROBAT READER 5.0 O SUPERIOR

“VERSIÓN CD”

- WINDOWS 98 O SUPERIOR
- PLUG-IN DE MACROMEDIA FLASH 6.0 O SUPERIOR
- LECTOR DE CD.
- EL JUEGO ES AUTOEJECUTABLE SI ESTÁ SELECCIONADA ESTA OPCIÓN EN SU ORDENADOR. SI ESTA OPCIÓN ESTÁ DESHABILITADA SE INICIA HACIENDO CLIC EN EL ARCHIVO INDEX.EXE
- ADOBE ACROBAT READER 5.0 O SUPERIOR

GAMBIAR LAS PRUEBAS

LOS DOS JUEGOS (LAS OCHO TRIBUS, Y LAS OCHO TRIBUS: DE LA TIERRA A LA LUNA) DISPONEN DE LA POSIBILIDAD DE PODER CAMBIAR LAS PRUEBAS DE UNA FORMA SENCILLA. SI LO QUE QUEREMOS ES ADAPTAR EL JUEGO A LAS NECESIDADES ESPECÍFICAS DE NUESTRO COLEGIO, DE NUESTRA ASIGNATURA Y/O DE NUESTROS ALUMNOS SÓLO TENEMOS QUE SEGUIR ESTAS SENCILLAS INSTRUCCIONES.

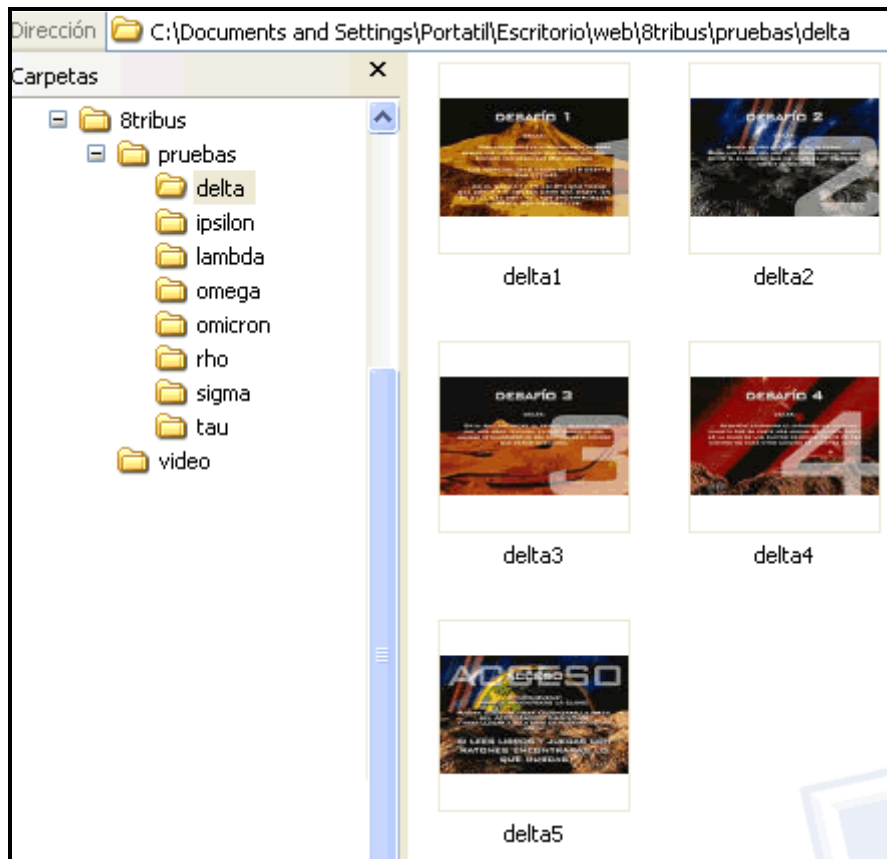
LO PRIMERO ES DESCARGAR LA VERSIÓN DEL JUEGO QUE NOS INTERESE EN NUESTRO EQUIPO (LO PODEMOS HACER CON LA OPCIÓN DESCARGAR DEL MENÚ DE INICIO DEL JUEGO):





HACIENDO CLIC EN ESTE ICONO SE DESCARGA LA VERSIÓN “DE LA TIERRA A LA LUNA”

BUSCAMOS LA CARPETA DE PRUEBAS Y OBSERVAMOS QUE DENTRO DE CADA UNA DE LAS TRIBUS HAY UNOS ARCHIVOS DE IMAGEN (CON EXTENSIÓN JPG)



ESTOS SON LOS ARCHIVOS QUE DEBEMOS SUSTITUIR CON LAS PRUEBAS QUE DESEEMOS. EN UN PROGRAMA DE EDICIÓN DE IMÁGENES SELECCIONAMOS UNA IMAGEN DE FONDO Y ESCRIBIMOS LA PRUEGA, Y TODO ELLO LO GUARDAMOS EN FORMATO .JPG CON EL NOMBRE DEL ARCHIVO QUE DESEEMOS REEMPLAZAR. AL CAMBIAR LA PRUEBA DEBEMOS TENER EN CUENTA QUE EL NÚMERO QUE RESULTA PARA LA CLAVE TIENE QUE SER EL MISMO QUE EN EL ORIGINAL. ES DECIR SI AL RESOLVER EL DESAFÍO DE DELTA1.JPG EL RESULTADO ES 4, EN EL ARCHIVO MODIFICADO QUE TAMBIÉN DEBERÁ LLAMARSE DELTA1.JPG, TAMBIÉN DEBERÁ TENER COMO RESULTADO 4. PARA FACILITAR TODO ESTE PROCESO EN LA VERSIÓN DOWNLOAD INCLUIMOS LAS IMÁGENES ORIGINALES SIN TEXTO Y SIN EFECTOS PARA QUIÉN QUIERA PUEDA USARLAS.

TAMBIÉN TENEMOS LA POSIBILIDAD DE CAMBIAR DE FORMA SENCILLA EL ARCHIVO DE VÍDEO Y HACER NUESTRA PARTICULAR INTRODUCCIÓN AL JUEGO. PARA ELLO SÓLO TENEMOS QUE SUSTITUIR EL ARCHIVO

VIDEO.SWF DE LA CARPETA VIDEO SITUADA TAMBIÉN DENTRO DE LA CARPETA PRUEBAS, POR OTRO ARCHIVO CON NUESTRO PROPIO VÍDEO Y QUE TAMBIÉN DEBEMOS LLAMAR VIDEO.SWF. PARA HACER UN ARCHIVO .SWF NECESITAMOS UN PROGRAMA QUE NOS PERMITA EXPORTAR EL VÍDEO A ESE FORMATO (POR EJEMPLO MACROMEDIA FLASH).

UNA VEZ QUE HAYAMOS MODIFICADO LAS PRUEBAS Y/O EL VÍDEO, PODEMOS VERIFICAR LOS CAMBIOS HACIENDO CLIC EN EL ARCHIVO INDEX Y COMPROBAREMOS QUE LAS PRUEBAS QUE APARECEN SON LAS QUE NOSOTROS HEMOS ADAPTADO. DE ESTA FORMA EL JUEGO SE HACE INTERACTIVO PARA EL PROFESOR Y MUY INTERESANTE A LA HORA DE PODER JUGAR CON ÉL EN CUALQUIER ASIGNATURA Y/O LUGAR.