

XOGOS DE ORDENADOR

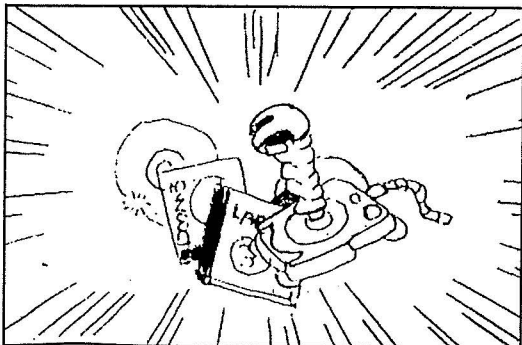
—OSCAR OSORIO CONLES • 2ª ESO—

POD: É un xogo de coches futurista que se aparta do típico simulador. Ten uns gráficos pasables aínda que se poderían mellorar. Cando saíu á venda fixéronlle moita publicidade pero non foi tan espectacular como se esperaba. Non é un xogo realista pero non te aburres facilmente del pola variedade de circuitos.

MOTORACER: Divertido simulador de motos, aínda que un chisco esaxerado. Ten uns gráficos practicamente inmellorables (SVGA), diferentes motos para escoller e gran variedade de circuitos. Ten un prezo medio no mercado, se se compara con outros xogos e a posibilidade de xogar por módem.

DUKE NUKEM: O primeiro sucesor do Doom en SVGA. Moi famoso cando saíu pero agora quedou eclipsado polo Quake. Ten uns gráficos que non se quedan atrás respecto dos seus sucesores, pero coa chegada do Diablo e do Quake II este xogo quedou practicamente esquecido. É unha pena, xa que ó longo do xogo vanse aprezoando detalles que o diferencian de calquera outro da súa especie.

NEED FOR SPEED II: É actualmente o simulador de coches máis coñecido do planeta. Gráficos alucinantes, os automóbiles máis rápidos do mundo a túa disposición e, sobre todo, comprace a Necesidade De Velocidade. Os seus escenarios rebozan realidade e tamén ten a posibilidade de xogar por módem.



TRUCOS:

Proba os seguintes trucos durante a carreira:

- garag:** Repara el vehículo.
- label:** Poner nombre a los vehículos.
- retro:** Retrovisor.

Introduce estes códigos cando, ó principio, o xogo che pida que poñas o teu nome. Escotarás un pitido e despois poderás poñer o teu nome real.

- cdnalsi:** Tódalas pistas.
- cesrever:** Dálle a vorta ós circuitos.
- ctekcop:** Motos pequenas.

Proba estes trucos durante a partida:

- dnitems:** Tódalas armas.
- dnstuff:** Tódalas municions.
- dnview:** Outra vista.
- dnmonsters:** Desaparecen os malos.
- dnkroz:** Modo invencible.
- dnhyper:** Esteroides (forza).

No menú principal escribe:

bus- bus escolar.

coches: semi- furgoneta.

mercedes- Mercedes Benz.

volvo- Volvo.

bmw- Bmw.

armytruk- Camión exército.

snowtruk- " " " de neve.

circuitos: hollywood- Estudios Monolithic de Hollywood.

OS VIDEO-XOGOS DO ANO

—FÁTIMA PEÓN TORRES · 1º SECUNDARIA—

« DORAEMON, RA NMA E MÁIS ALFREDO LANDA »

Xa, moita lería psicolóxica, que si os nenos de agora vemos máis a tele, que si somos máis *cibeméticos*, en fin, que todos estes mangallóns dos xornais e máis das radios, e máis das facultades de psicoloxía, non fan máis que dicir que somos uns desgarrados mentais. Para tanto tampoco será, digo eu. Home, si é certo que somos un pouco máis brutiños cos de antes, vemos máis *manja* e máis debuxos xaponeses, pero non é para poñerse a pensar que si vamos a ter unha sociedade violenta no futuro e todás esas cousas. ¡Total! Só porque boten uns debuxiños as dez da

mañá tódolos domingos nos que sae unha xaponesa en pelota picada detrás dun vello verde que está todo o rato a meterle man por detrás... As cousas como son, será que no Xapón aínda están na época do *destape* porque eu non sei a outros, esa escea en concreto peréceme sacada de esas películas de Alfredo Landa que poñen os domingos pola tarde na primeira. Por certo, a serie anterior chámase *Ranma*, e vai dun rapaz a camiño entre *travesti* e *Bakestrit voi*, que ten a mala sorte de converterse en muller coa auga fría, e claro cando é unha tía pásase todo o capítulo *literalmente en bolas*. ¡Ah, pero amigos meus, non todo son desgracias! Acaso temos ahí na galega,

aparte de a Juan Pardo, Ana Quiro e a Gaioso constantemente, os eternos debuxos de Doraemon, ese gatiño que a todos nos gustaría ter, que ten un peto máxico e que canta cantigas orteras sobre boas intencións. Cal foi a miña sorpresa o ver que rapaces de 1º de BUP coleccionaban os cromos oficiais da serie... Se *Ranma* era unha imitación das películas dos primeiros tempos de Alfredo Landa, Doraemon é *Bambi* e *La bella y la bestia* multiplicado por tres. Ó final só nos queda a *Abella maia* e máis *Heidi*... ¡*En un país multicolor*...!

Play Station:

Tomb Raider II

Miles de persoas esperaban o regreso da Indiana Jones feminina, Lara Croft. Lara é estupenda e nesta segunda entrega de Tomb Raider volve máis guápa que nunca. Existen moitos trucos para este xogo, pero só te diremos que antes de realiza-los encendas unha bengala, senón Lara explotarás, e ti non queres iso, ¿verdade?



A TRAMA- Segue a mesma liña de xogo que a primeira parte, pero ante todo te recomendamos que non sexas bruto e te engaches as 24 horas do día. para deleite voso, a Paramount Pictures xa comprou os dereitos e a película de Tomb Raider xa está en marcha pero... ¿quen interpretará a Lara? Algúns din que Sandra Bullock, outros que Cameron Díaz... ¡xa veremos!

fase de estudio , de estratexia , de realización , de difusión e de control de resultados .

Durante a primeira fase , realízanse os chamados factores determinantes . Na segunda , preséntanse as liñas xerais da acción que se pensa seguir , baseadas nos resultados da acción anterior.

De acordo con estes principios califícase de ilícita a publicidade que ofenda ás institucións , atente ó bo decoro social ,

ou sexa contraria ás leis , á moral , ou á boa conducta . O sector estableceu un mecanismo de autocontrol , referente á liberdade de expresión e ós dereitos do honor , á intimidade , á propia imaxe , e á protección da xuventude e da infancia. Os medios publicitarios son as distintas formas de facer chegar as mensaxes ó público , radio , televisión , prensa , valados....

Consume e serás un "feliz" consumidor consumista consumido

RESUMO / RAZONS

— ANXELA MARTÍNEZ GARRIDO, RAQUEL MARTÍN LÓPEZ, CRISTINA NAVIA ESTÉVEZ —



A favor da publicidade

- . É un servizo público.
- . Informa dos produtos do mercado.
- . Dá a coñecer novos produtos.
- . Democratiza o consumo.
- . É soporte económico dos medios de comunicación.
- . Abarata os prezos , porque ó aumentar vendas, permite producir en serie , o que reduce os custos.

En contra da publicidade

- . Crea desexos de consumo innecesario na xente.
- . Fainos soñar con mundos irreais e maravillosos.
- . Crea frustración nas persoas que non teñen medios económicos
- . Aumenta o prezo dos produtos.
- . Condiciona e quita liberdade a moitos medios de comunicación custeados pola publicidade.
- . Non é certo todo o que din os anuncios.

OS VIDEO-XOGOS DO ANO

Elixe entre estes títulos de video-xogos que son os mellores do ano, ¡ah, e non esqueza-las claves: MOI BO-  BO- 

Ordenadores :

BLADE RUNNER

Sen dúbida, Blade Runner é un dos mellores xogos do ano. Non só porque lle desen este premio no festival "Imagina 98" senón polos seus increíbles gráficos e personaxes absorbentes.

-A TRAMA- Encarnas a Ray McCoy, un poli que vai nun caso de asasinato animal cunha compañeira de armas tomar ; Crystal Steele. Os dous xuntos son algo así coma Mulder e Scully.



— FÁTIMA PEÓN TORRES —

Nintendo 64:

GOLDENEYE

O axente 007 chegou á túa video-consola e non podía facelo mellor. Goldeneye ten posibilidade de loitar contra personaxes de películas anteriores, actuais, e de todo. Non te enrúgue-lo traxe, porque James Bond é moi fino. A historia céntrase na película, pero non te confíes moito porque non todo vai ser igual.

-A TRAMA- Es clavadiño a Pierce Brosnan, ¿por qué será? Non te perdas os combates man a man porque son impresionantes.

