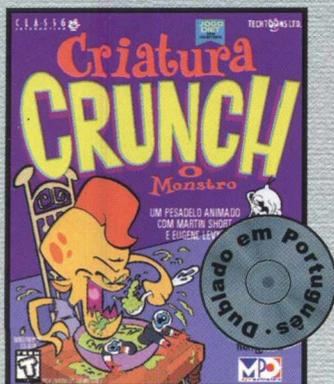


MPO Multimídia.

Para quem es

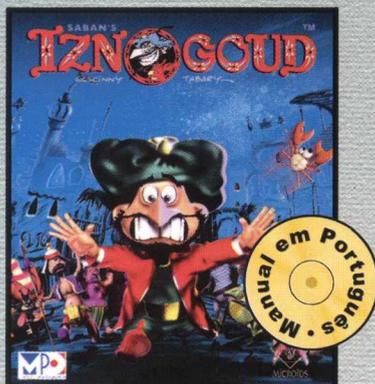
www.mpo.com.br

Criatura Crunch



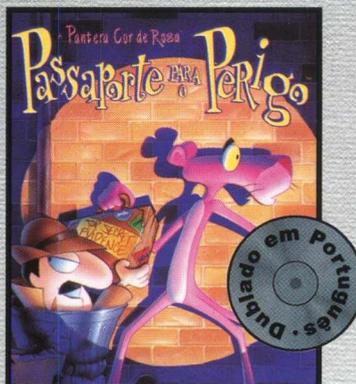
A aventura mais **apetitosa** do planeta! Você se tornará uma criatura meio menino, meio **monstro** e sairá devorando tudo que ver pela frente. Mas **cuidado** com a digestão, pois com este game você não vai parar nem para comer.

Iznogoud



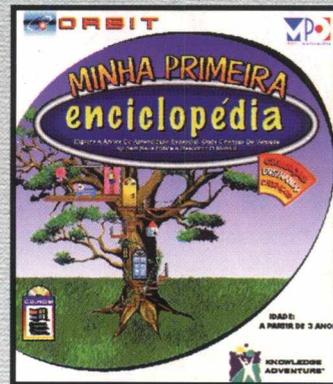
Nesta aventura maluca, você ficará no lugar do repugnante Vizir IZNOGOD. Embarcará numa jornada hilariante, cheia de aventuras e ciladas, através do extraordinário mundo da magia. Acelere seu tapete voador e de-lire com este game das arábias.

Pantera Cor de Rosa



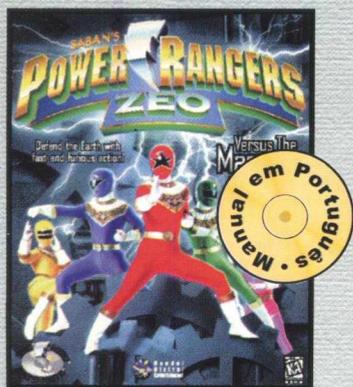
Comprando este incrível **game**, você estará recebendo uma divertida missão repleta de **aventura e espionagem**, com mais de 30 horas de jogabilidade. Para crianças de 8 a 108 anos, **Passaporte para o Perigo** é um verdadeiro jogo de aventura!

Minha primeira Enciclopédia



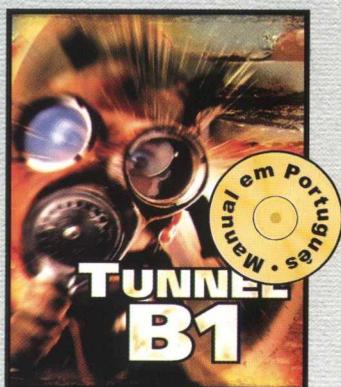
Aprenda e divirta-se ao mesmo tempo. São 10 assuntos de aprendizado, mais de 185 animações originais, muita música, mais de 50 jogos e atividades, programa de pintura, além de 5 livros para colorir.

Power Rangers



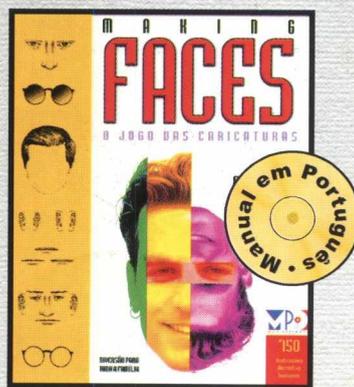
Direto da TV para o seu computador, toda a ação dos **Power Rangers**. Ajude-os a enfrentar o **Machine Empire** e seja o herói desta aventura. Gráficos super realistas tornam este game ainda **mais emocionante**.

Tunnel B1



Tudo começa com a ameaça de extinção, uma arma capaz de destruir tudo e o pior, uma vaga esperança de vitória, você! O futuro está programado, sua única entrada é o tunnel... Neste game alucinante, você só tem uma opção e agir, é a sua última esperança. Tunnel B1, a luta na fronteira.

Making Faces



O **jogo das caricaturas**. Com ele, é possível criar retratos falados de verdade! Mais de **750 ilustrações** de faces **humanas**, classificadas em 17 categorias diferentes.

Super EF 2000



Bem-vindo ao século 21. Os russos dominaram a única passagem para o Ocidente, a Noruega. Só você e seu esquadrão podem salvar a Europa! Este simulador traz toda a ação de um combate aéreo de verdade. É de perder o fôlego! **Super EF 2000** é o simulador ideal para quem procura muita emoção!

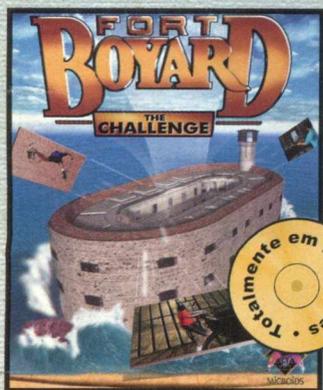


MPO MULTIMÍDIA. A MELHOR PROGRAMAÇÃO.

tá cansado de cd-rom quadrado!

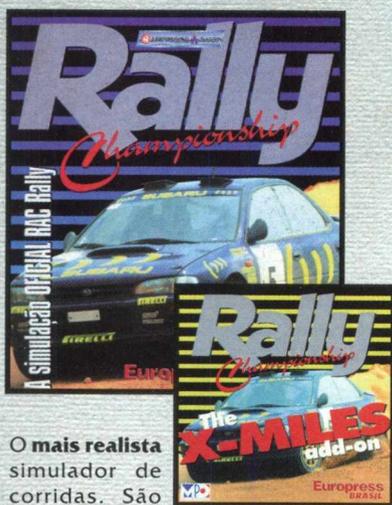
Alguns cd's por aí são tão "quadrados", que nem rodam direito em sua máquina. Para acabar com isso, a MPO Multimídia apresenta 15 softwares que vão agitar o seu computador. Confira!

Fort Boyard



Conheça o misterioso e lendário **Fort Boyard**. O seu desafio é achar um tesouro fantástico, e para isso você deverá combater uma ilha que é uma grande fortaleza. Pode ser jogado por até 6 jogadores em rede. Forte Boyard é um game original, com gráficos alucinantes que o transportarão ao coração desta incrível fortaleza.

Rally championship



O mais realista simulador de corridas. São 28 estágios do **Rac Rally** com diversas condições de tempo, terreno, e até uma fase à noite! E você pode aumentar a emoção com **X-Miles**, que traz pistas novas para você se divertir!



Queima de Arquivo



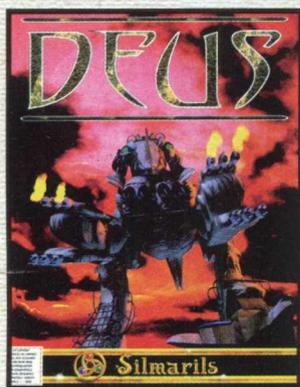
Sua função é proteger testemunhas, mas alguém está passando informações aos bandidos. Identifique-o e descubra o próximo alvo terrorista. Vídeos super realísticos e muito suspense. É como estar dentro de um filme de ação!

Paraísos Ecológicos Brasileiros



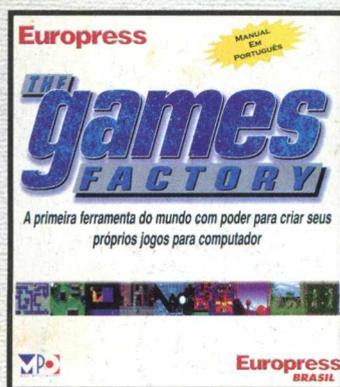
Uma viagem espetacular por 50 paraísos ecológicos do Brasil. Todos selecionados de reportagens da revista Terra. Mapas, informações turísticas, mais de 350 fotos, vídeos, locuções e uma linda trilha sonora. Também disponível para computadores com tecnologia MMX™.

Deus



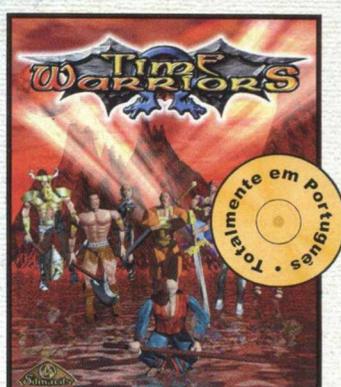
Estamos no século 22, Deus é o nome dado aos caçadores de generosidades, um incrível povo que vive incógnito. Seu sonho é acertar na sorte grande. Em Alcibiade, uma colônia científica, estes sonhos podem tornar-se realidade. Resta saber quem será a caça e quem será o caçador.

The Games Factory



O cd-rom de criação de jogos mais interessante já produzido. Traz um padrão que pode ser utilizado por quem quer se divertir em casa ou por programadores profissionais. Faça seus próprios jogos, sem precisar aprender linguagens de programação. Com **The Games Factory**, a sua imaginação torna-se realidade!

Time Warriors



A terra necessita de uma nova ordem. Os Guerreiros do tempo voltaram ao passado para decidir o futuro. Escolha o seu campeão e faça parte do mais impressionante jogo de combate jamais visto em PC.

MPO
mposoftware
MPO Software®
Uma divisão da MPO Multimídia®

BIGMAX 11
Setembro/97

Alfa Editora

Diretores

Ricardo Dias Santos
rdias@bigmax.com.br
Fábio Tadeu Faragó
farago@bigmax.com.br

Editor Chefe e Diretor Responsável

Carlos Torres
torres@bigmax.com.br

Jornalista Responsável

Eduardo Magalhães - MTb. 24.213
magalhaes@bigmax.com.br

Supervisão

Diagramação & Arte

Cynthia Duarte
cy@bigmax.com.br

Assistente

Diagramação & Arte

Daniela Correia

Desenvolvimento

Ricardo Chiavenato
chiavenato@bigmax.com.br

Análise de Software

Claudio Henrique Bruna

Colaboradores

Edson Romão (STI)
Claudia Olimpia de Melo
(Suport&System)

Diretor Operacional

James Santana

Diretor Publicidade

Márcio Comenale
comenale@bigmax.com.br

Gerência Administrativa

Cláudia Pedão Fonseca

Gerência Comercial

Rosane Cantiere
cantiere@bigmax.com.br

Circulação Brasil

Marina Faragó

Circulação Rio

Márcia Dias

Suporte ao Leitor

2ª à 6ª das 09h00 às 17h30
E-mail: suporte@bigmax.com.br
Tel: (011) 7295-3037 (SP)
0800-553037 (outros estados)
Fax: (011) 421-1274

Distribuidor Exclusivo para o Brasil

DINAP S/A
Estrada Velha de Osasco. 132
Jd. Belmonte - Osasco - SP
Tel: (011) 868-3000

Fotolitos

Color Express
(011) 872 5004

Impressão

Impres - Cia. Brasileira de Impressão e
Propaganda

Saudações

Multimídia... O CD ROM já está sendo considerado pelos fabricantes de papel e similares como um concorrente potencial de seus negócios, isso mesmo, a produção de material nesta mídia já chega a alterar a produção mundial de papel. Nada muito significativo ainda, mas aguardem e verão as boas conseqüências desta alternativa.

Não só falando em mídia, podemos citar também a produção e a difusão de conhecimento da humanidade como um todo, estudos feitos há cinco anos mostravam que se era gerado no mundo, algo em torno de uma nova enciclopédia de conhecimentos a cada 40 minutos. Partindo-se do princípio que o poder do conhecimento leva a novos conhecimentos, imaginem nos tempos de hoje a quantas andam esta progressão, visto que em apenas um CD ROM é possível transmitir mais de 640 milhões de caracteres em forma de programas, imagens, vídeos, sons, textos, fotos...

Nesta edição colocamos o Jogo completo DESCENT em uma versão especial que não foi lançada no Brasil - Anniversary Edition - uma edição SUPER LEGAL que contém 120 fases a mais que a versão original.

Um super jogo que com certeza irá entrete-lo por muito tempo.

Finalmente conseguimos chegar ao final do FRANK - o jogo completo da edição 8 e a segunda parte da solução esta sendo publicada nesta edição (a primeira parte já foi publicada na edição 10) - aproveitem a deixa, porque apenas 205 usuários dos mais de 50.000 que compraram a revista , até agora, conseguiram esta façanha.

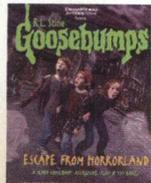
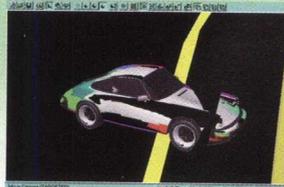
Aproveite o caderno especial KIDS que contém no CD dezenas de ClipArts, Papéis de Parede e Cartões para garotada pedir seus presentes no dia da criança - que ao nosso ver vai dos meses de idade até mais ou menos 85 anos - afinal quem não gosta de ganhar presentes ?!! - Além disso no mesmo caderno dicas super legais para moçada com uma seleção de Sites que devem ser visitados e um truque muito interessante para escrever cartas em código utilizando o WORD.

No BIG 12 uma coletânea de programas voltados para criação de programas Multimedia, com programas de autoria (programas que possibilitam juntar todas as mídias e confeccionam uma apresentação), para tratamento de imagens, sons... e assim vai - Além é claro de incríveis demos de jogos sensacionais como o LAST EXPRESS e GOOSE BUMPS- vejam e babem.

Bem, vou ficando por que lembrando que estamos todos ansiosos para edição de aniversário que irá trazer o SUPER JOGO MEGARACE II que de tão completo só coube em dois CDs - esta edição vocês não podem perder !!!

Um abraço

CARLOS TORRES



BIG Help	6
Por Dentro do BIG	8
Aplicativos	10
Jogos	30
Demo Nacional - Falcão	38
Uteis	40
Reprocese	
Não fique fora disto	42
Internet Brasil	
Crescimento da Internet no Brasil	44
Game Completo - Descent - Anniversary Edition	
Aventura total em 3D e 360º	46
Game Show	
Segunda parte da resolução do game Frankenstein	50
Internet - Tecnologia PUSH	
Empurrando a sardinha para o micro dos outros	54
Sites - Esportes	56
Antes e Depois	
Como instalar uma placa fax/modem	58
Lançamentos	
HP lança sistema de fotografia digital	62
Games, hardware e PDA's ...	64
Fetichê	
Helicóptero futurista	
Quem não tem mouse caça com Cat	66

Big Help

BIGMAX está abrindo este espaço para que os leitores mandem cartas, fax e e-mails com dúvidas sobre os programas que disponibilizamos na revista. Selecionamos para esta edição algumas delas, e na próxima revista estaremos sempre à disposição para responder as perguntas de nossos leitores.

Envie sua dúvida que nós publicaremos sua resposta

Aproveite para ver se a resposta à sua dúvida não está aqui. Todas as cartas serão respondidas, mas nem todas serão publicadas. Selecionamos algumas dúvidas para esta edição.



Adquiri o CD-ROM **BIGMAX 10** e no Demo Moto Racer para Win 95 aparece a seguinte mensagem : 16 bits screen mode required! O que devo fazer? Meu Computador é um Pentium- Win 95 - 16 de RAM

Rogério A. Schiavinato

Caro leitor Rogério, essa mensagem de erro que aparece antes da execução do jogo pede para você mudar as configurações de cores do seu monitor, para fazer isso siga os procedimentos abaixo :

Na tela inicial do Win 95 clique em INICIAR/CONFIGURAÇÕES / PAINEL DE CONTROLE

Clique duplamente no ícone vídeo e selecione a opção Configuração

Em Paleta de Cores você mudará a configuração para 16 Bits
Reinicie seu computador e volte a executar o Jogo novamente.



Gostaria de saber se a **BIGMAX** já publicou, em alguma de suas bem elaboradas edições, algo referente à banda **PINK FLOYD** (Screen Savers , Tema), ou se irá publicar. Adquiri me PC há algumas semanas, comprei a **BIG 11** e a qualidade da **REVISTA** é de causar inveja a qualquer revista do ramo da informática.

Charles E. Sola
São Paulo -SP

Charles, todos da Revista **BIGMAX** agradecem o envio de seu fax. Na edição de nº 07 colocamos o tema da banda Pink Floyd e outros que com certeza você irá gostar. Caso você queira adquirir essa edição é só entrar em contato com a nossa distribuidora



Caros Senhores, depois de adquirir a Revista **BIGMAX 08** e de várias tentativas de instalação do jogo **MDK**, mesmo depois de efetivar a instalação do CD **BIGMAX** e depois de instalar o **DIRECTX**, não consigo obter êxito na execução do jogo **MDK**, pois ocorre o seguinte erro:

"Um arquivo.DLL requerido, DINPUT.DLL, não foi encontrado"

O que fazer ?

Lúcio Souza
São Paulo -SP

Caro Lúcio basta seguir as orientações a seguir

- 1- Coloque o CD no drive de CD ROM
- 2- Na tela inicial do Win 95 selecione a opção Iniciar - Executar
- 3- Digite na linha de comando :
X:\JOGOS\WIN95\MDDemo\DIRECTX\DIRECTX\DXSETUP.EXE

4- Siga os procedimentos de instalação do arquivo.

5- Reinicie seu computador e retorne a execução do jogo.

Mande sua carta,
fax ou e-mail para:

Revista **BIGMAX**
BIGHELP

Av Juruá, 105 -
galpão 9
Alphaville -
Barueri - SP

CEP: 06455-010

Fax
(011) 421-1274
E-mail

bigmax@bigmax.com.br

Leitores de **BIGMAX** vejam a criatividade de Anderson Tenelli, que fez uma paródia da música de Gabriel Pensador, 2345678, em que o tema principal é a revista **BIGMAX**. Resolvemos publicar a íntegra da letra para que você possa cantá-la em casa e quem sabe gravar a música com a sua voz. Valeu Anderson pela criatividade, competência e ter escolhido a revista **BIGMAX**.

234567 Max

Letra e adaptação:
Anderson Tenelli

Fim de semana chegando e o PC já tá no osso
Esperando encontrar uma solução
E o seu dono pega uma caderninho telefônico
e umas fichas e corre para um orelhão
É a sua velha lista com o nome
e o número de um monte de Editora
E ele vai ligar pra todas até conseguir assinar uma
revista que vem com um monte de CD

Refrão 2 3 4 5 6 7 Max

Tá na hora de comprar a BIGMAX
Eu vou na banca lá do japonês
Eu compro a BIGMAX todo mês !

Letra A, "vamo começa"

- Alô por favor como eu faço pra Assinar
- É muito fácil, é só você ligar
- Falô obrigado então pode fechar

Letra B vou ligar pra outra Editora
Parece que é pilantra mas dá pra dar o bote
Xii desligou na minha cara, pedi dois CD's ela
pensou que fosse trote

Que se dane é até melhor assim
Eu vou ligar pra BIG que têm um monte de CD pra min
- Alô BIGMAX lembra do animal
- Seu pedido já tá confirmado Tchau !!

Foi a maior moleza vou pra letra É
2,3,4, 5, 6,bola 7 é a banca da vez da Elizabete
Dizem as más línguas que não vende nem Disquete
- Alô
- Alô a Bete está
- Tá mas não pode atender, eu tô comprando rapá !!!!
Xi liguei na hora errada, a banca da Bete é a maior furada

Meu PC tá parecendo um XT e faz um tempo que não roda
nada

Refrão 2 3 4 5 6 7 Max

Tá na hora de comprar a Big BIGMAX
Eu vou na banca lá do japonês
Eu compro a BIGMAX todo mês !

Letra F quem arrisca não petisca
Eu vou, lá na banca da Francisca
- Eu só vendo revista com um CD
- liiii tô fora, risquei da minha lista

A muito tempo conheci uma velha de peruca, dona de uma
banca maluca

Como será que ela tá ?
- Alô Dona Maluca vou chamar
- Vovó Maluca telefone ..

- Hein!!!!!!
Achei melhor desligar !

— Alô..... !!!!!

Tentei o H , o I e o J

E percebi que as outras revistas são uma
..... cáca !

L, M, N, O, a cada banca que passa
Eu me sinto mais só

P, Q, R, S.O.S.

Socorro !! eu já tô na banca " X "
Mas essa letra me lembra a BIGMAX
Que é a única revista que me deixa eu e meu PC

feliz

Refrão 2 3 4 5 6 7 Max

Tá na hora de comprar a BIGMAX
Eu vou na banca lá do japonês
Eu compro a BIGMAX todo mês !

liiii eu já tô na banca Z

Mas acabaram as revistas o que é que vou fazer ?
Disk Sex, ah ! qualé

Chega de conversa o que eu quero é dois CD's
Já sei !!!! vou pra Soft Mail

Você paga baratinho e vem tudo no Correio
- Soft Mail Bom Dia !!!!

- Alô, só queria uma informação - Pra chegar, é
fácil ou é difícil ?

- É rapidinho 5 dias úteis e pronto !

Vou na banca da Zulmira, mas nem adianta
Nessa banca nunca tem ninguém
Mas eu já rodei quase São Paulo inteiro
Que é que tem passar na banca dela também

- E aí Zulmira tem algum CD hoje
- Ah num sei ! Tem um aqui na prateleira
Quando a esmola é demais o santo desconfia
Essa banca deve tá com algum problema

Pegando a revista que ela escolheu
Num sei o que lá do CD do Abreu
Olha o nome da revista CD ROM é o terror
..... é comédia ?
- Não, o CD acabou , só tem revista esotérica
e eu só te trouxe aqui, pra você comprar de mim
um rolo de papel para FAX

- Ah !! irmã deixa disso, minha grana só vai da
pra comprar a revista BIG MAX

- Ah meu Deus, essa BIG MAX vende sem parar !!
- Relaxa !! me ofereceu , então eu
vou ter que comprar !!!!

Refrão 2 3 4 5 6 7 Max

Tá na hora de comprar a BIGMAX
Eu vou na banca lá do japonês
Eu compro a Big Max todo mês !

- Ah !!!! isso é tentação do capeta
- Cala boca mulher !!! Vem rodar esses 2 CD's
beleza

Refrão 2 3 4 5 6 7 Max

Tá na hora de comprar a BIGMAX
Eu vou na banca lá do japonês
Eu compro a BIGMAX todo mês !

POR DENTRO DO

BIG 12

MULTIMÍDIA

Programas para você criar e recriar suas aplicações multimídia

Ninguém pode negar a mudança que a multimídia trouxe para o mundo da informática. Agora, o PC tem mais cor, som, imagem e o drive de CD-ROM é uma obrigação em qualquer equipamento. Você deve estar pensando que produzir um programa multimídia é um trabalho extremamente complicado...nem tanto.

A revista **BIGMAX** mostra que fazer um programa multimídia é bem mais fácil do que parece e apresenta uma série de programas para realizar esta tarefa. Você verá, de maneira fácil e explicativa como utilizar um software de autoria, aqueles usados para fazer um programa multimídia, com o Creator Pro e o Scala MM200. Também recebe versões demo e shareware de programas para editar imagens, vídeo e áudio como o Tumbs 32, Photo Line, Personal AVI

Editor, Wave Maker, DD Clip e 3D Cool, Pixel 3D. Tudo isso para você pintar, bordar...e colocar imagem, som e movimento em seus trabalhos.

Também apresentamos três super jogos, um deles, o The Last Express é um daqueles adventures que vieram para conquistar milhões de fãs por todo o mundo. Seu gráfico é realmente deslumbrante e só para você Ter uma idéia muitos dos cenários foram pintados à mão. E aqui vai o nosso agradecimento ao pessoal do STI que possibilitou, em tempo hábil, que o demo estivesse em primeira mão para os nossos leitores. Também vai encontrar o Goose Bumps, outro adventure com visual "fora de série". E para quem gosta de simuladores de helicópteros, Extreme Assault não deixa nada a desejar. Você também

pode ver um demo do super astro-brega-pop Falcão, uma verdadeira "obra de referência" sobre a "Cornopopéia Brasileira".

Você está recebendo um bônus com muitas imagens, sons e fontes, com uma novidade para a garotada: cartões para fazer o papai e a mamãe não esquecerem o presente do Dia das Crianças, além de desenhos incríveis para você fazer papéis de parede.

E não se esqueça, no próximo mês, outubro, **BIGMAX** completa um ano e vai oferecer **MEGARACE 2**, um jogo tão completo que só coube em dois CDs, além de muitos assuntos interessantes que você não deve perder, reserve já o seu exemplar com o jornalista mais perto de você.

CONTEÚDO DO CD

AUTORIA

Creator Pro
Scala MM200

EDIÇÃO DE IMAGENS

Tumbs 32
Photo Line

EDIÇÃO DE VÍDEO

Personal AVI Editor

EDIÇÃO DE ÁUDIO

Wave Maker
DD Clip

EDIÇÃO 3D

3D Cool
Pixel 3D

ÚTEIS

Virus Scan 95
Directx 2.0
Directx 3.0
Quick Time
Video for Windows

JOGOS

The Last Express
Goose Bumps
Extreme Assault

DEMO NACIONAL

Falcão & a Cornopopéia Brasileira



BÔNUS

Com imagens, sons e cliparts

PRÓXIMA EDIÇÃO

Apresentação de jogo MEGA RACE 2, game completo da edição de aniversário de **BIGMAX**

COMO EXECUTAR O BIG GAMES

WINDOWS 95 - AUTOREPRODUÇÃO

Para os usuários de Windows 95, basta colocar o CD-ROM no drive do seu CD e o programa se auto executará.

Entretanto, dependendo de certas configurações de seu equipamento, este sistema de Autorun (AUTO-REPRODUÇÃO) pode não funcionar. Neste caso, basta seguir as instruções abaixo do processo de instalação que vale tanto para o Windows 3.X quanto para o Windows 95.

WINDOWS 3.X / WINDOWS 95

1. Coloque o CD-ROM no drive do seu CD
2. Escolha a opção EXECUTAR no menu ARQUIVO DO Gerenciador de Programas (Win 3.X) ou menu iniciar (Win 95)
3. Na caixa de diálogos que aparece escreva X:\BIGMAX, onde a letra X corresponde a letra do seu drive de CD-ROM. Normalmente o drive é representado pela letra D.
4. Clique no botão OK
5. Na caixa de diálogos que aparece em seguida, clique no botão INSTALAR, para instalar o ícone do programa no grupo de PROGRAMAS
6. BIGMAX aparecerá no Gerenciador de Arquivos (Win 3.X) ou do Desktop (Win 95).
7. Para executar, dê um clique duplo no ícone BIGMAX.

OBSERVAÇÕES

O processo de instalação descrito para as plataformas Win 3.X/ Win 95 somente cria o ícone do programa em seu computador. Todos os demais arquivos continuam no CD.

É importante esclarecer o que significa as versões Shareware, Freeware ou Demos, que acompanham alguns programas deste CD.

Shareware: é um método de distribuição do tipo "teste antes de comprar", ou seja, você usa o produto e caso ele lhe agrade poderá adquirir a versão completa junto ao seu autor, através da compra, registrando-a. Verifique sempre as condições de registro e compra de cada um, individualmente.

Freeware: são programas completos designados de "domínio público", ou seja, distribuídos livremente, podendo ser copiado sem a necessidade de registro e compra.

Demos: São programas que demonstram algumas fases de jogos, programas ou utilitários, permitindo que você utilize e ter uma idéia do que se trata. Caso lhe agrade, você poderá comprá-lo.

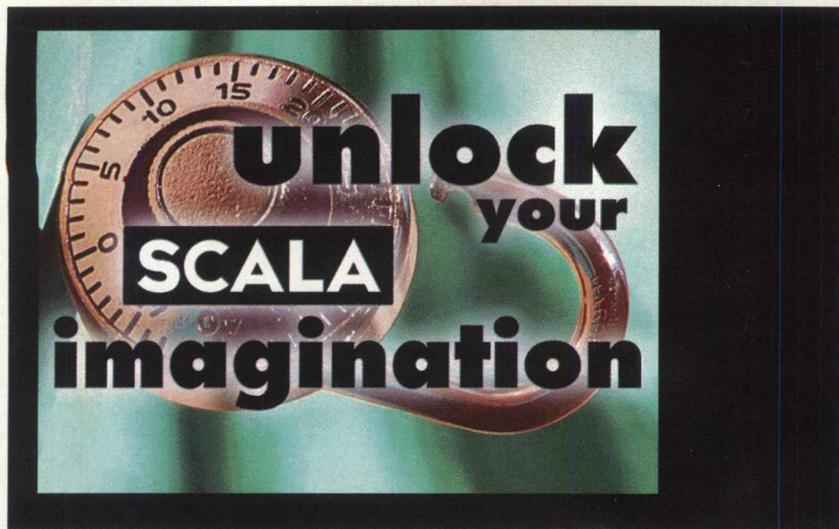
SUPORTE

Em caso de problemas de instalação ou operação de alguns programas ou mesmo com o CD-ROM, **NÃO TROQUE SEU CD** no revendedor. Siga corretamente todas as instruções que estão na revista BIGMAX. Se mesmo assim o problema persistir, entre em contato com o Suporte Técnico da MAX CD.

HORÁRIO DE ATENDIMENTO
2ª a 6ª das 9:00 às 17:30 hs

Telefones
(011) 7295-3037 (em SP)
0800-553037 (fora de SP)
Fax: (011) 421-1274

E-mail:
suporte@bigmax.com.br



Criando uma apresentação multimídia de alto impacto

VEJA COMO FAZER APRESENTAÇÕES MULTIMÍDIA COM O SCALA MM200

Muitas pessoas pensam que para criar uma apresentação multimídia precisam ter programas muito sofisticados, caros e difíceis de utilizar. Bem, isso acontecia realmente há alguns anos atrás. Mas a cada dia, a indústria de software apresenta novos produtos com uma grande vantagem para o usuário: a facilidade de operação, isso sem falar nos inúmeros recursos que cada programa apresenta na sua atualização, ou seja, novas versões do programa.

Agora você vai poder criar apresentações em multimídia com o mesmo impacto das produções que são mostradas na televisão. BIGMAX traz o Scala MM 200 que dá a você o poder de criar produções em multimídia que combinam gráficos, símbolos, animações, texto, música e efeitos sonoros, e botões p/ você interagir totalmente em qualquer PC.

Entretanto, é bom lembrar que quem não está acostumado com a interface de um programa de autoria (usados para criar aplicações multimídia) pode encontrar algum tipo de dificuldade no início, por este motivo BIGMAX vai apresentar como utilizar o programa que você pode testar à vontade. Lembramos que, como esta é uma versão de demonstração, você não poderá gravar o trabalho, mas é uma boa oportunidade para ver como um programa de autoria funciona.

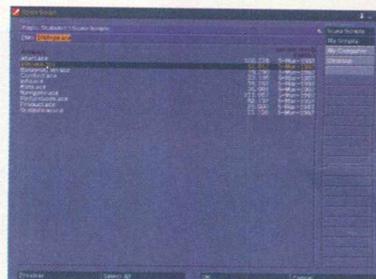
Scala MM200 usa as tecnologia da

Microsoft para gráficos, som, animações e vídeo (Directx e ActiveMovie), estes dois componentes devem estar instalados para que o programa funcione adequadamente. Se o Scala não rodar ou travar, provavelmente algum desses componentes não estão instalados ou estão desatualizados. Se você não tiver nenhuma versão do Directx pode encontrar o programa na área ÚTEIS do CD-ROM BIGMAX 12 - Multimídia. Veja os procedimentos de instalação na página 40.

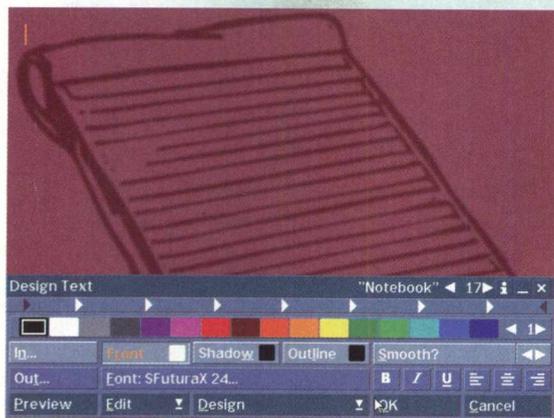
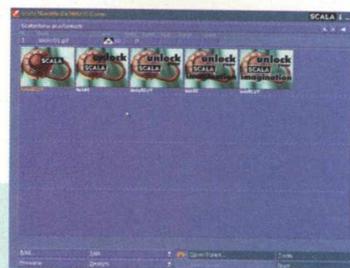
Rodando o Scala

Este programa roda direto pelo CD-ROM. Esta é uma grande vantagem, uma vez que você não vai precisar instalar o programa e nem ter mais espaço em seu disco rígido ocupado. Na tela principal do programa navegador, clique com a setinha sobre o botão AUTORIA. Em seguida clique duas vezes sobre o ícone Scala e depois no botão INSTALAR/RODAR.

Aguarde um pouco e a tela de apresentação do Scala vai



surgir, em seguida será aberta uma tela (menu principal) com os botões para abrir arquivos, editar, ver novas apresentações, etc.



Veja como é fácil aplicar um texto no SCALA MM200. Nos exemplos à esquerda você pode observar a tela do DESIGN TEXT, um texto aplicado e na última o mesmo texto com efeito

Observando algumas apresentações

Scala traz 10 apresentações que já estão prontas para você ter uma idéia do que o programa é capaz de fazer. Para ver uma destas apresentações clique em **OPEN SCRIPT**, será aberta uma nova tela com 10 trabalhos no formato SCA. Clique uma vez sobre um arquivo e depois clique em OK. Para ver a apresentação clique em RUN. Se desejar parar a apresentação clique em ESC. Você pode mexer em algumas imagens das apresentações na tela Scala MultiMedia MM200 Demo, dando dois cliques sobre um dos quadros que compõe a apresentação completa. Sugerimos que você veja a apresentação 10STEPS, que mostra em 10 passos como criar uma apresentação no Scala.



Criando uma apresentação

Criar uma apresentação no Scala é muito simples. Depois de se familiarizar com o programa fica fácil criar uma apresentação. Na tela principal do escala clique em ADD e na próxima tela que for aberta escolha uma imagem (elas estão no formato GIF). Clique em Preview para ver como é a imagem, clicando com o botão direito você volta à tela ADD Files. Se desejar selecionar a figura clique em OK.

Você notará que a figura aparecerá ao fundo e um novo menu **DESIGN TEXT** em que poderá colocar texto na imagem. Para colorir a fonte clique na cor que está na paleta e arraste-a para o quadrinho branco que está à frente do botão **FRONT**. O mesmo procedimento deve ser repetido se você quiser colocar sombra (**SHADOW**) ou contornar o texto com uma cor (**OUTLINE**).



Em **OUT** você escolhe os efeitos que quer aplicar no texto no quadro. Existem alguns efeitos especiais, zoom, saídas do texto, revelação e movimentos pela tela. Para ver como ficará o efeito, clique em **PREVIEW**.

Para selecionar a fonte clique no botão **FONT** e selecione a letra desejada. Também pode aplicar à fonte um efeito negrito (B), italizado (I) e (U) sublinhado. Para alinhar o texto à esquerda, centralizado ou à direita, clique nos riscos.

Em **EDIT** você poderá acionar ferramentas de edição para cortar, copiar, colar, apagar o texto. Em **DESIGN** você tem à disposição uma série de ferramentas para mexer no texto, clips, cores, botões, estilo, etc. Se você quiser ver como ficou os efeitos criados, clique em **PREVIEW**. Para confirmar clique em **OK** e **OK** novamente para nomear o quadro. Para criar um novo quadro, clique em **ADD** e repita os procedimentos descritos acima.

Depois que você criar um quadro, pode adicionar som, determinar o tempo de sua

exposição, determinar a inclusão de mouse, teclado, touch screen, entre outras possibilidades.

Para adicionar um destes recursos ao quadro, selecione-o e clique em uma das opções listadas e explicadas logo abaixo:

Wipe: Efeitos na tela, subdivididos em Especiais, Alpha, Escurecer (Fades), Zoom, Puxada (Pushes) e Revelação (Reveals).

Timing: Determina o tempo de exposição do quadro, se ele é acionado pelo clique do mouse ou por um período de tempo determinado por você.

Sound: Adiciona um som ao quadro

Input: Adiciona controles pelo mouse, teclado e touch screen

Branch: Determina o campo, a seção e as variáveis do quadro

Launch: Colocando a apresentação em operação

Ao clicar no ícone semelhante a cartas, você pode visualizar os quadros de sua apresentação, bem como os arquivos do programa, na forma de catálogo.



A tela acima é um bom exemplo das apresentações multimídias que o SCALA é capaz de fazer

Apresentação

Embora o demo não permita que você grave suas criações, você poderá usar um monitor de computador, televisão ou vídeo projetor para mostrar seu trabalho experimental. Na versão completa você pode usar os recursos de publicação do Scala para preparar as suas apresentações para reproduzir ou distribuí-las via Internet ou em CD-ROM. Ao final de todo o processo, você verá que é muito fácil criar uma aplicação multimídia com o Scala.

O que há de novo no Scala MM200

Compatibilidade com o Windows 95 e Windows NT 4.0
Drivers de som e vídeo avançados com o Directx
Importa clips AVI, QuickTime e MPEG facilmente
Corta e cola texto e gráficos do Word e Excel
Publique suas apresentações em CD ou pela Internet.
(somente na versão completa)



TIPO
Soft. de autoria emMultimídia

EQUIPTO MÍNIMO
Pentium 100, 16 MB de RAM, monitor SVGA, unidade de CD-ROM 4X

SISTEMA OPERAC.
Windows 95

DESTRIBUIÇÃO
Shareware

MODO
Roda pelo CD-ROM

NÍVEL
Médio

PRODUTOR
Scala Inc

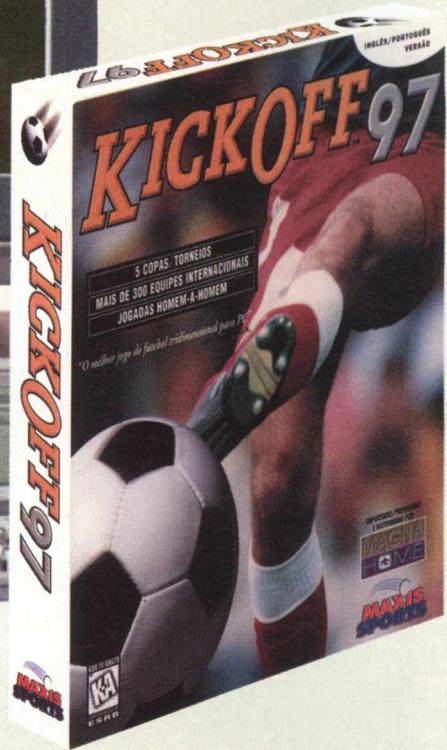
ENDEREÇO
www.scala.com

Lance de craque

Weber Alvarez, Perez



“O melhor jogo de futebol tridimensional para PC.”
Revista PC Gamer



O KickOff97 dá um chapéu na concorrência.

A Magna Home está lançando no Brasil o mais novo simulador de futebol produzido pela Maxis Sports: o KickOff97, CD-ROM de alta qualidade gráfica em 2D ou 3D e velocidades reguláveis para você criar jogos de tirar o fôlego.

O KickOff97 traz mais de 300 equipes internacionais e 5.200 jogadores. Você pode escolher entre campeonatos nacionais e Copas do Mundo ou inventar seus próprios campeonatos. Pode acompanhar as jogadas de 36 ângulos diferentes e pedir replays dos melhores lances. Simular jogadas fantásticas de craques mundiais e marcar gols impossíveis.

Configurações mínimas

Windows 95; Processador Pentium ou compatível (75MHz ou superior), 16 Mb RAM, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som compatível com Win 95, placa de vídeo SVGA suportando resolução de 640 x 480 (256 cores), mouse Microsoft ou 100% compatível, joystick digital ou joypad (opcional).

Dos: Processador 486DX/66 ou superior, MS-DOS 5.0 ou superior, 8 Mb RAM, 50 Mb de HD, CD-ROM de dupla velocidade, placa de som Sound Blaster ou 100% compatível, placa de vídeo SVGA suportando resolução de 640 x 480 (256 cores), mouse Microsoft ou 100% compatível, joystick digital ou joypad (opcional).



Manual e instruções em português

Importado/produzido e distribuído por



Visite nossos sites <http://www.maxis.com>
<http://www.magnadistr.com.br>

AGORA FICOU MAIS FÁCIL FAZER APLICAÇÕES MULTIMÍDIA COM O CREATOR PRO

Programa apresenta recursos simples e facilidade de operação

Creator Pro é um outro programa de autoria multimídia que BIGMAX traz para você nesta edição. O programa é uma ferramenta poderosa para criar

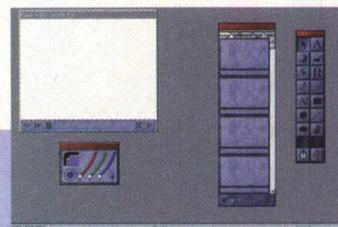
apresentações em multimídia facilmente.

A aplicação usa uma interface simples com os comandos de

arrastar e soltar que torna simples a operação, se você necessitar criar ou mover algo mais avançado, os recursos estarão lá.

Assim como no Scala, este programa pode assustar um pouco pela sua interface, mas depois de você "fuçar" um pouco mais no Creator, verá que criar multimídia com este programa não é nenhum bicho de sete cabeças, e bem mais fácil do que imagina.

Se você já tiver utilizado programas gráficos como o Corel Draw ou de editoração como o Page Maker, vai notar que as barras de ferramentas são bem semelhantes a estes programas.



Clique na ferramenta e utilize-a na imagem ou texto que está criando

O software é compatível com os seguintes formatos de imagens, animações, sons e textos:

Windows Bitmap (BMP), JPEG (JPG), Tiff (TIF), PCX (PCX), Video for Windows (AVI), Quick Time (MOV), MIDI (MID), Windows Audio (WAV), ASCII-texto (TXT).

Instalação

O software Creator Pro é instalado pelo navegador. Vá no botão AUTORIA, clique duas vezes no ícone CREATOR PRO e siga as instruções de instalação do software. No processo de instalação o Creator necessita instalar a plataforma WinG. Se você já tiver instalado, cancele. Se não tiver, continue. O programa vai ocupar 3,9 MB em seu disco rígido.

Para abrir o programa vá em INICIAR\ PROGRAMAS\ CREATOR PRO\ CREATOR PRO.



CREATOR
PRO
APRESENTA
UMA
INTEFACE
SIMPLES
COM
COMANDOS
DE ARRASTAR
E SOLTAR
TORNANDO
SUA
OPERAÇÃO
MAIS FÁCIL

Apresentações

Como já dissemos anteriormente o Creator Pro usa o conceito de barra de ferramenta para interferir no trabalho que está fazendo. Após entrar no Creator você pode criar novas apresentações, no lado direito da tela do Creator há uma barra de ferramentas onde você pode escolher. Para facilitar ainda mais o seu trabalho damos agora a função de cada uma dessas ferramentas.

Mover - Use esta ferramenta para editar (selecionar, mover, aumentar ou diminuir o tamanho) seus objetos na área de trabalho.

Button - Use esta ferramenta para criar botões, visíveis ou invisíveis, na sua apresentação. Com os botões você pode interagir e controlar ações, como iniciar um vídeo clipe ou ir para uma nova página. Clique na ferramenta, clique e arraste na área e no local em que será inserido o botão.

Edit Tracks - Use para modificar os caminhos. Clique sobre os mesmos e arraste para modificá-los.

Animation - Com esta ferramenta você adiciona animações criadas no editor de animações.

Scrolltext - Esta ferramenta é usada para digitar textos longos, onde é criada uma área com setas de rolagem para visualizar o texto em partes, clicando nas setas "para cima" e "para baixo". Você pode também importar textos, somente no formato .TXT.

Elipse - Igual à ferramenta retângulo só que cria formas elípticas.



Texto - Se você deseja digitar textos na sua apresentação, use esta ferramenta. Clique na ferramenta, clique e arraste na área de trabalho no local que você quer digitar o texto.

Picture - Imagens são normalmente criadas no Creator importando para o banco de imagens e arrastadas para a área de trabalho. Mas você pode criar uma imagem em branco, clicando nesta ferramenta e selecionando um espaço na sua área de trabalho.

Movieclip - Os objetos "vídeo" podem ser do formato AVI, ou MOV (Quick Time Movies). Escolha a ferramenta, clique e arraste na área de trabalho, será criado um espaço para vídeo onde você pode inserir seus vídeos mais tarde.

Track - Esta ferramenta é usada para criar caminhos para todos os objetos, exceto vídeos. Clique na ferramenta, clique no objeto onde você quer que inicie o caminho, mova o mouse até a nova posição. Quando você colocar todos os nós, clique com o botão direito e finalize o caminho.

Retângulo - Com esta ferramenta você cria objetos em formas retangulares.

Line - Cria objetos em formas de linhas.

Behaviours - Nesta opção você cria ou edita todos os procedimentos que desejar, na sua apresentação. Pode também compor os seus próprios.



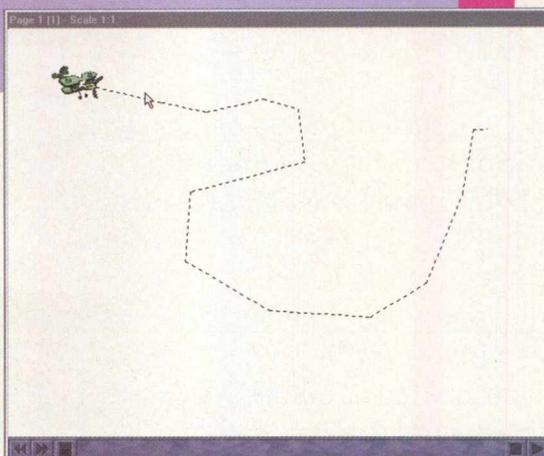
Criando sua apresentação



Insira uma imagem qualquer no Bando de Imagens clicando com o botão direito do mouse e selecionando a opção IMPORT. Com o CD BIGMAX 12 - MULTIMIDIA na sua unidade de CD-ROM, selecione uma imagem qualquer, o caminho é X:\BONUS\IMAGENS\CLIPARTS (lembre-se que a letra X representa a unidade de CD-ROM de seu computador e a maioria dos equipamentos domésticos utilizam a letra D). vamos escolher o arquivo AVIÃO.BMP e a imagem irá aparecer no banco de Imagens.

Clique na figura e arraste até a área de trabalho. A imagem vai aparecer no tamanho original, mas você pode diminuí-la clicando no canto inferior direito e arrastando até o tamanho desejado. Coloque-a em um tamanho pequeno.

Para fazer o avião se movimentar, clique na ferramenta TRACK, na barra de ferramentas, depois clique no primeiro ponto do trajeto, vá clicando e fazendo o trajeto do avião.

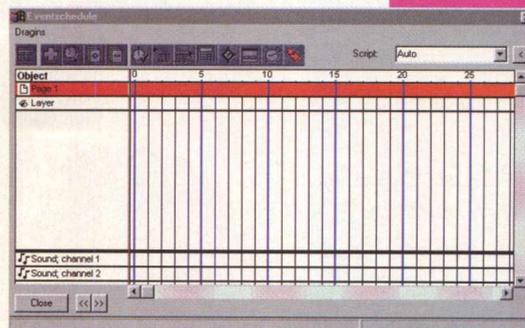


Quando terminar o trajeto clique no botão direito para ativar as propriedades do trajeto. Coloque o número de frames que você desejar, 60 é um número ideal. Com a janela aberta, clique no avião e clique em LINK OBJECT, depois clique em close.

NA JANELA ACIMA SÃO INSERIDOS OS ARQUIVOS DE SOM, QUE SERÃO USADOS NA SUA APRESENTAÇÃO

Clique na ferramenta EVENT SCHEDULE para abrir uma janela com vários eventos, depois em Adicionar Evento + e o arraste até o objeto track 1 no frame 1. Para ver o trabalho clique em Play.

Para rodar sua apresentação, crie todos os seus objetos e insira-os no Event schedule, adicionando ou retirando-os dos eventos.



TIPO
 Autoria Multimídia
EQUIPO MÍNIMO
 486 DX2 66, 8Mb RAM,
 Monitor SVGA c/res. 800 x
 600 dpi

SISTEMA OPERAC.
 Windows 95

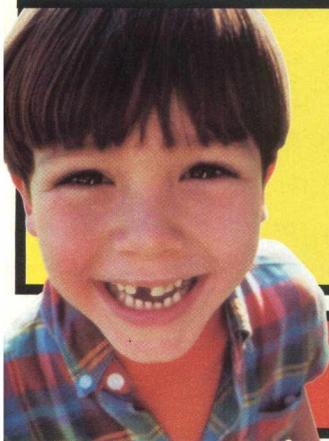
DESTRIBUIÇÃO
 Demo Preview

MODO
 Instala

NIVEL
 Médio

PRODUTOR
 Cenobyte

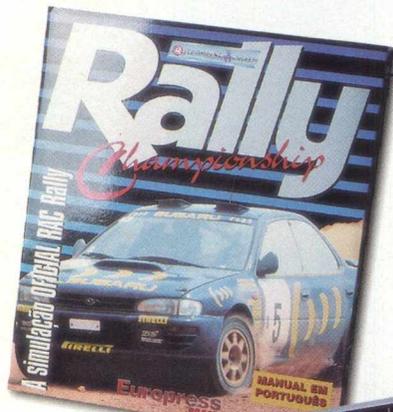
ENDEREÇO
 www.cenobyte.se



Ele é piloto de Fórmula 1,
participa de missões secretas e
jura ser um dos Power Rangers.

Duvida? Então põe um CD-ROM da Arapuã na mão dele pra você ver.

Temos também
micros, impressoras
e suprimentos



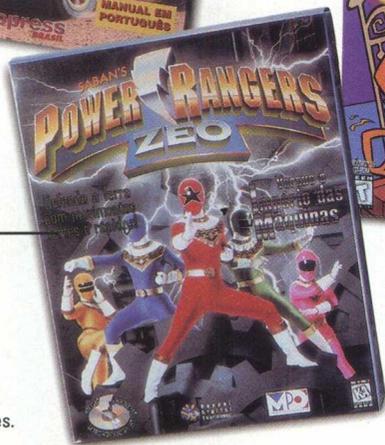
Rally Championship

O mais realista simulador de corridas.
São 28 estágios do Rac Rally
com diversas condições de tempo,
terreno e até uma fase à noite.
Garantia de 3 meses.



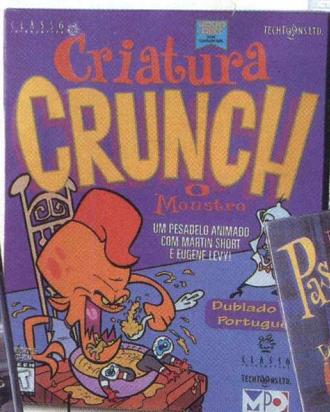
F1 Manager

Com vídeos em
3D real-time e várias
posições de câmeras,
este software dará
a você todas
as condições
de preparar sua
equipe para a vitória.
Garantia de 3 meses.



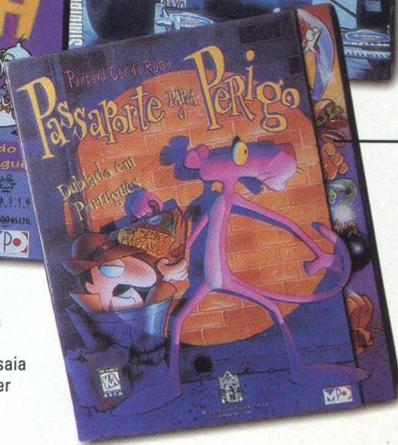
Power Rangers

Direto da TV para
o seu computador,
toda a ação dos
Power Rangers.
Gráficos super
realistas tornam
este game ainda
mais emocionante.
Garantia de 3 meses.



Criatura Crunch

Chegou a aventura mais
apetitosa do ano!
Torne-se um monstro e saia
devorando tudo o que ver
pela frente.
Garantia de 3 meses.



Pantera Cor-de-Rosa

Este é um incrível game
de aventura e espionagem
com mais de 30 horas de jogabilidade,
para crianças de 8 a 108 anos.
Garantia de 3 meses.

cada
R\$ **52,00**
ou 1+3 x R\$ 13,00 iguais
Total = R\$ 52,00

SP: Capital: Penha: Av. Penha de França, 527 - Pinheiros: Rua Teodoro Sampaio, 2809 - São Miguel Paulista: Rua Mal. Tito, 681/687/691 - Shopping Center Norte: Trav. Casalbuono, 120 - Lj. 500 - Shopping Morumbi: Av. Roque Petroni Jr., 1089 - Piso Superior Lj. 48 - Shopping Butantã: Av. Prof. Francisco Morato, 2718 - Lj. 22/23 - GDE SP: Osasco: Rua Antônio Agu, 593 - Sto. André: Shopping ABC: Av. Pereira Barreto, 42 - Lj. 312-A - Piso 1 - S. Bernardo do Campo: Shopping Metrópole: Pça. Samuel Sabatini, 200 - Lj. 266/267/268 - BAIXADA SANTISTA: São Vicente: Pça. Barão do Rio Branco, 35 - Pça. Barão do Rio Branco, 211 - Praia Grande: Av. Presidente Costa e Silva, 601 - INTERIOR: Campinas: Rua 13 de Maio, 397 - Shopping Iguatemi: Rua Iguatemi, 777 - Lj. 1/2/3 - Q. 14 - 1º Piso - MS: Campo Grande: Centro: Rua 14 de Julho, 2132 - MT: Várzea Grande: Centro: Av. Couto Magalhães, 2323 - PR: Curitiba: Rua Marechal Deodoro, 145 - Shopping Curitiba: Rua Brigadeiro Franco, 2300 - 1º Piso - Lj. 127/128/129 - INTERIOR: Cascavel: Av. Brasil, 6651 - SC: Florianópolis: Shopping Beira Mar: Rua Bocaiuva, 2466 - Lj. 138-A e 162 a 166 - INTERIOR: Blumenau: Rua XV de Novembro, 1377 - Shopping Neumarkt: Rua 7 de Setembro, 1243 - Lj. 06 - RS: Porto Alegre: Centro: Rua dos Andradas, 1325/1327/1331 - Rua. Dr. Flores, 216 - Shopping Iguatemi: Av. João Wellig, 1800, Lj. NP10 - Shopping Praia de Belas: Av. Praia de Belas, 1181 - Lj. 1070 - INTERIOR: Passo Fundo: Av. Brasil Oeste, 164 - Caxias do Sul: Av. Júlio de Castilhos, 1791 - Shopping Center Iguatemi Caxias: Rodovia RS 122 - Km 12,5 - Lj. 192 - BA: Salvador: Shopping Iguatemi: Av. Antônio C. Magalhães, S/N - Calçada: Av. Frederico Pontes, 312 - Baixa do Sapateiro: Rua J. J. Seabra, Lj. 154 - Rua J. J. Seabra, Lj. 231 - Liberdade: Rua Lima e Silva, 324 - Piedade: Rua Pedro Jacome, 01 - Ilhéus: Rua Marquês de Paranaguá, 43/53 - Juazeiro: Centro: Rua Conselheiro Saraiva, 4 - Sobre Loja - SE: Aracaju: Centro: Rua das Laranjeiras, 44 - Rua João Pessoa, 320 - PE: Recife: Santo Antônio: Rua Nova, 378 - Shopping Tacaruna: Av. Gov. Agamenon Magalhães, 153 - Lj. 131A - 1º Pavimento Santo Amaro - Boa Viagem: Rua Padre Carapuceiro, 777 - Lj. 14 - Jaboatão dos Guararapes: Prazeres: Av. Barreto de Menezes, 342 A - RN: Natal: Centro: Av. Rio Branco, Lj. 630 - Mossoró: Rua Coronel Gurgel, 375 - AL: Maceió: Centro: Rua do Comércio, 166 - Shopping Iguatemi: Av. Gustavo Paiva, 2990 - Lj. 10 - PB: João Pessoa: Pça. Aristides Lobo, 136 - Campina Grande: Centro: Rua Pres. João Pessoa, 222 - RJ: Madureira: Rua Carvalho de Souza, 260/262 - Bangu: Av. Cônego de Vasconcelos, 120 - Lj. A - Bonsucesso: Pça. das Nações, 180 - Taquara: Rua Apicás, 422 - Barra Shopping: Av. das Américas, 4666 - Lj. 205A - Nivel Américas - Norte Shopping: Av. Suburbana, 5474 - Lj. 2102/2103 - 2º Piso Del Castilho - Shopping Center Tijuca: Av. Maracanã, 987 - Piso L2 - Lj. 2017/2018 - INTERIOR: Macaé: Av. Rui Barbosa, 253 - Plaza Shopping Niterói: Rua XV de Novembro, 8 - 1º Piso - Lj. 151/152 - Centro - Nova Iguaçu: Centro: Top Shopping: Av. Gov. Roberto Silveira, 540 - Lj. 138/139/140 - Av. Gov. Amaral Peixoto, 243 - Nilópolis: Centro: Av. Mirandela, 82 - Teresópolis: Centro: Av. Delfim Moreira, 567 - São João do Meriti: Centro: Est. Municipal São João do Meriti, 111 - Km 04 - Lj. 190 - Três Rios: Centro: Rua Condessa do Rio Novo, 1657 - Volta Redonda: Sider Shopping: Rua Doza, 300 - Lj. 328 - Centro: Av. Amaral Peixoto, 431 - ES: Vitória: Vila Rubim: Av. Pedro Nolasco, 28/42/60 - Shopping Vitória: Av. N. Sa. dos Navegantes, 1440 - Lj. 289 - 1º Piso - Enseada do Suá - São Mateus: Centro: Av. Jones dos Santos Neves, 183 - MG: Belo Horizonte: Centro: Rua Curitiba, 600 - Shopping Diamond Mall: Av. Olegário Maciel, 1600 - Lj. 11/12 - 1º Piso - Minas Shopping: Av. Cristiano Machado, 4000 - Lj. 158/159/160 - INTERIOR: Ipatinga: Av. Vinte e Oito de Abril, 97 - Montes Claros: Rua Dr. Santos, 114 - Conselheiro Lafaiete: Av. Teleforro C. Resende, 51 - Governador Valadares: Av. Minas Gerais, 249/261 - Timóteo: Al. 31 de Outubro, 410/420 - Caratinga: Av. Olegário Maciel, 64 - Juiz de Fora: Rua Halfeld, 647 - Rua Batista Oliveira, 671/673 - DF: Park Shopping: SAU/SA Área 6.580 Lj. 114/115 - 1º Piso - Conjunto Nacional: SDN Conj. A Loja T1, T2, T7, T8 - Taguatinga: CNB 05 LOTE 8, Lj. 1/2/3 - Gama: Bloco 5 - Lj. 41/59 - Setor Comercial Central - GO: Goiânia: Centro: Av. Anhangera, 4699 - Flamboyant Shopping Center: Av. Jamel Cecilio, 3300 S-80 - PA: Castanhal: Centro: Av. Barão do Rio Branco, 2321 - MA: São Luis: Centro: Rua Grande, 133-A - Imperatriz: Av. Getúlio Vargas, 878 - AM: Manaus: Centro: Rua Marçílio Dias, 187 - Amazonas Shopping: Av. Djalma Batista, 482 - 2º Piso - CE: Fortaleza: Centro: Rua Senador Pompeu, 1034 - Rua Barão do Rio Branco, 1152 - Rua General Sampaio, 774 - Shopping Iguatemi: Av. Washington Soares, 85 - Lj. 36/37 - PI: Teresina: Centro: Rua Álvaro Mendes, 1031 - Parnaíba: Centro: Pça. Coronel Jonas, 956

VALIDADE DAS OFERTAS: de 14/09/97 a 14/09/99 ou enquanto durarem os estoques, somente nas lojas relacionadas acima. Após esta data os produtos retornarão ao seu preço normal de tabela. Reservamos-nos o direito de não vender no atacado. Informações dos produtos colhidas nos catálogos dos fabricantes. Garantia conforme catálogos dos produtos. Cartões de crédito aceitos: Creditcard e Dinners. Formas de pagamento: à vista no ato da compra ou em 1+3, com entrada no ato e as demais parcelas de 30 em 30 dias. Válido somente para os produtos anunciados no respectivo plano. Quantidade disponível: 03 peças por loja.

LIGADONA EM VOCÊ.
Arapuã

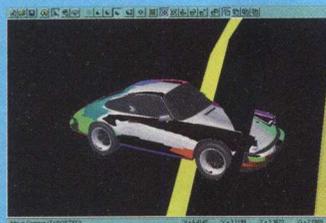
PIXEL 3D

Monte objetos e textos em terceira dimensão com Pixel 3D

Pixel 3D é um editor de textos e imagens em terceira dimensão ideal para quem quer criar logos e objetos 3D que podem ser vistos de vários ângulos de rotação e escala. Este é um programa voltado para quem deseja criar logotipos, objetos em terceira dimensão com o efeito de rotação.

As funções do programa podem parecer um pouco complicadas e vão precisar ser explorados, mas nada que um usuário interessado por editores 3D não consiga desvendar. No geral, Pixel 3D é um bom programa e apresenta resultados satisfatórios.

Programa aplica efeito de rotação nos trabalhos criados pelo usuário



Instalação

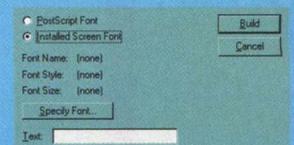
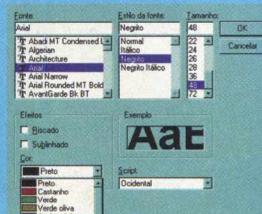
No menu principal clique no botão **EDIÇÃO 3D**, depois dê dois cliques sobre o ícone de **PIXEL 3D**. Para instalar o programa, basta clicar no botão **INSTALAR/RODAR** e seguir as orientações do programa de instalação. Para iniciar o programa vá em **INICIAR/ PROGRAMAS/PIXEL 3D/PIXEL3D**.

Execução

Ao entrar no programa, será mostrada uma dica em uma caixa de diálogos. Você poderá ver as demais dicas ou ir direto para o programa. Indicamos que você leia algumas delas (em inglês) para saber um pouco mais sobre o produto.

Para criar um logo, clique em **FILE /LOGO WIZARD**, especifique uma fonte, clicando no botão **SPECIFY FONT**. Em seguida, selecione a fonte, a cor, o estilo e o tamanho do texto e clique no botão **OK**, para confirmar a sua escolha. Na tela **BUILD TEXT**, escreva seu texto e clique no botão **BUILD**. Será aberta uma tela com a pergunta: **"DO YOU WISH TO USE PIXEL 3D LOGO WIZARD"** e você deverá responder YES.

Na próxima tela que aparecer configure da maneira que você preferir e especificar-a cor e clicar no botão **BUILD**.



TIPO

Editor 3D

EQUIPO MÍNIMO

486 DX 2 - 100 MHz, 8 MB de RAM, monitor SVGA, drive de CD-ROM

SISTEMA OPERAC.

Windows 95 e Windows 3.X

DESTRIBUIÇÃO

Shareware - 15 vezes

MODO

Instala

NIVEL

Médio

PRODUTOR

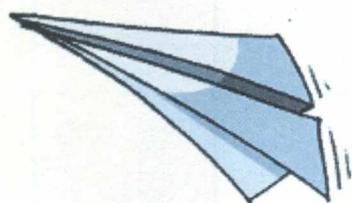
Forward Design

ENDEREÇO

forward@forwarddesign.com

KIDS

ESPECIAL



**CARTÕES
CLIPARTS
PAPÉIS DE PAREDE
DICAS WORD
INTERNET**



CARTÕES



Cavião



Cbarbie



Cbola



Cboneca



Ccangust



Ccoelho



Ccomput



Cdesenho



Cescola



Cexercit



Cfoguete



Cgeleca



Cgustatn



Cgustman



Clanche



Cmascara



Cmoleque



Cpalhaço



Cpatins



Cpresent



Cradio



Crodin



Cskate



Cteimoso



Ctv

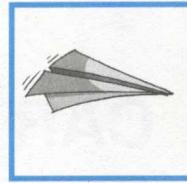


Cvangogh

CLIPARTS



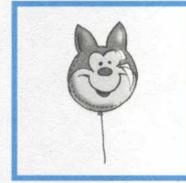
Aviao



Aviaopap



Balanco



balao



baoes



barbie



Batatas



Bebe



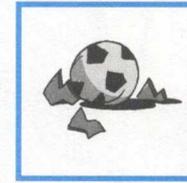
Bike



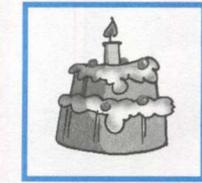
Bodoque



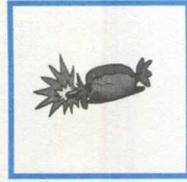
Boia



Bola



Bolo



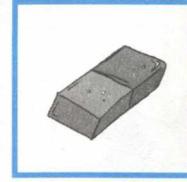
Bomba



Bone1



Boneca



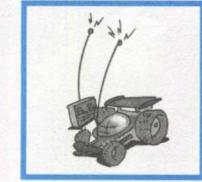
Borracha



Bvirtual



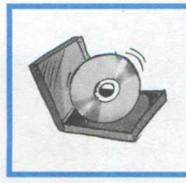
Caderno



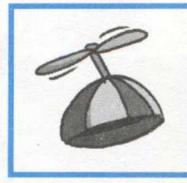
Carrinho



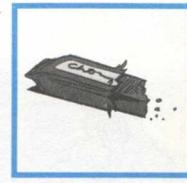
Carro



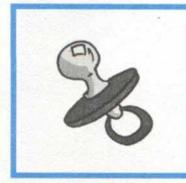
Cd



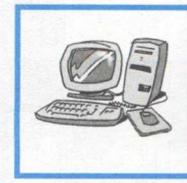
Chapelic



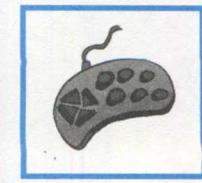
Chocolat



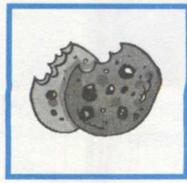
Chupeta



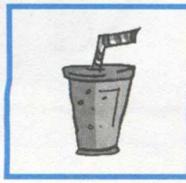
Computad



Controle



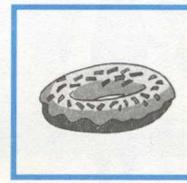
Cookies



Copo



Craion



Donut



Escova



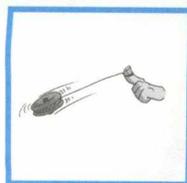
Foguete



Gudes



Hamburgu



loio



Joaobobo



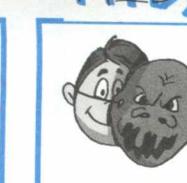
Joystick



Lapis2



Lapis3



Mascara



Material



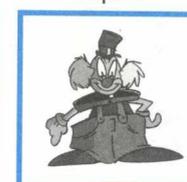
Menino



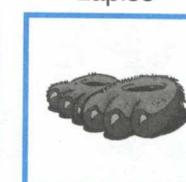
Milkshak



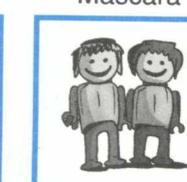
Pacman



Palhaco



Pantufa



Paymobil



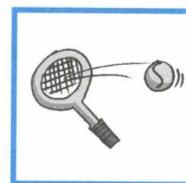
Pingpon



Pipoca



Qcabeca



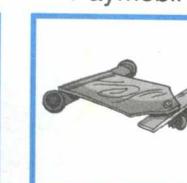
Raquete



Rato



Revolver



Rolema



Sanduba



Skate



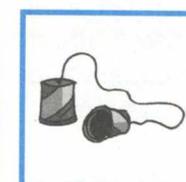
Soldado



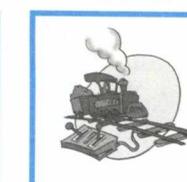
Sorvete



Spray



Tellata



Trem



Tv



Ursinho



Urso



Ventosa

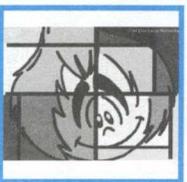


Walkman

FUNDOS - ARTE



Fduchamp



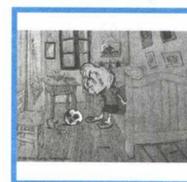
Fmondria



Fmunch



Frodin



Fvangogh

CINEMA



Fcangust



Feita



Fgustask



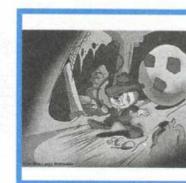
Fgustatn



Fgustcap



Fgusterm

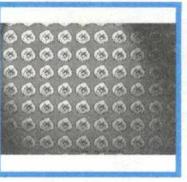


Fgustian



Fgustman

VARIADOS



Faprese



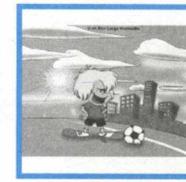
Fcaixa



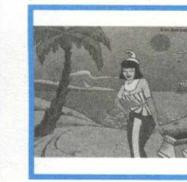
Fcesar



Ffuga



Fftiba



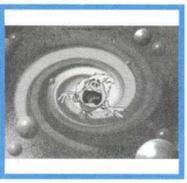
Fnilocle



Fronil



Fruameni



Ftunel



Fvelho

Todos os cliparts apresentados nestas p
 áginas são coloridos e estão em no CD BIG 12 -
 MULTIMÍDIA da revista BIGMAX 11
 no diretório BÔNUS
 D:\BONUS (onde D: é a unidade do seu CD ROM

KIDS

COLOCANDO UM PAPEL DE PAREDE EM SEU COMPUTADOR

Seu computador vai ficar com a sua cara

Você sabia que pode colocar um papel de parede em seu computador? Espere um pouco e vamos por partes, afinal que negócio é esse de papel de parede? Quando você abre o Windows vê diversos ícones de programas espalhados na Área de Trabalho. Na Área de Trabalho é onde ficam os ícones como MEU COMPUTADOR, AMBIENTE DE REDE, LIXEIRA, entre outros.

Pois é nesse fundo que podemos colocar uma imagem bem legal e do jeito que você quiser. É isso que chamamos de Papel de Parede. Para fazer esse trabalho vamos utilizar o programa Thumbs Plus, muito fácil de ser. As explicações de como instalar o programa estão na página 23 da revista.

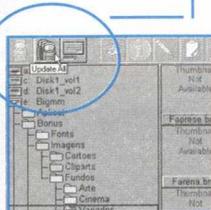
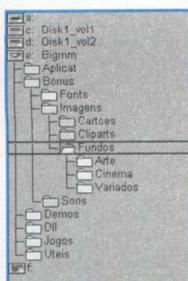
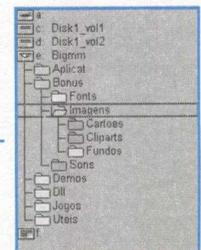
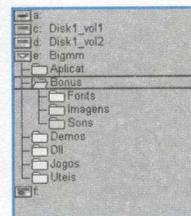
Aplicando um papel de parede

1) Abra o programa Thumbs abrindo o menu INICIAR/ PROGRAMAS/ THUMBSPLUS /THUMBS PLUS 32.

2) No lado esquerdo do programa clique na letra que indica onde o seu CD-ROM está instalado. A maioria dos computadores pessoais utilizam a letra D. Se você não souber direito, basta olhar o pequeno desenho de um drive, com um CD no meio, clique sobre este ícone.

3) Clique em **BONUS** e em seguida em **IMAGENS**. Você notará que logo abaixo serão abertas três pastas: **CARTOES**, **CLIPARTS** E **FUNDOS**. Todos estas pastas contêm imagens.

4) Dê dois cliques na pasta **FUNDOS**, mais três pastas serão abertas: **ARTES**, **CINEMAS** E **VARIADOS**. Clique uma vez sobre qualquer uma destas pastas e você verá as imagens no lado direito do programa Thumbs. Antes, clique na segunda figura com dedo para abrir as imagens



5) Escolha a imagem e dê apenas um clique sobre ela para selecioná-la. Você tem três botões para utilizar agora:

Tela em azul: Este botão mostra como vai ficar sua área de trabalho, nada será instalado, isto é apenas uma previsão da imagem

Papel de parede: Aplica a imagem na sua área de trabalho

Tela quadriculada: Aplica a imagem uma do lado da outra

6) depois de escolher sua imagem basta clicar no botão com uma folha e pronto!!! A imagem estará em sua área de trabalho. Você pode fazer isso com qualquer imagem e tornar o micro com a sua cara.



COMO COLOCAR UMA IMAGEM NO WORD

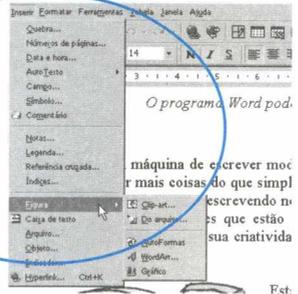
O programa Word pode fazer muito mais do que textos

Mais do que uma máquina de escrever moderna, o Word, um programa chamado de Editor de Textos, pode fazer mais coisas do que simplesmente escrever. Você sabia que pode colocar uma imagem em um texto que está escrevendo no Word? E isso é muito fácil e legal também.

Você pode usar as explicações que estão logo abaixo para fazer uma carta, um trabalho de escola, cartazes, enfim, o que sua criatividade mandar. Então chega de muito papo e vamos ao que interessa. Estaremos mostrando como colocar uma imagem em um documento Word na versão 7.0. A versão 6.0 permite fazer isso também e os comando são semelhantes ao da versão 7.

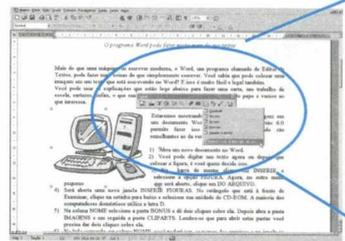
- 1) Abra um novo documento no Word.
- 2) Você pode digitar um texto agora ou depois que colocar a figura, é você quem decide isso.

3) Na barra de menus clique em **INSERIR** e selecione a opção **FIGURA**. Agora, no outro menu pequeno que será aberto, clique em **DO ARQUIVO**.



4) Será aberta uma nova janela **INSERIR FIGURAS**. No retângulo que está à frente de Examinar, clique na setinha para baixo e selecione sua unidade de CD-ROM. A maioria dos computadores domésticos utilizam a letra D.

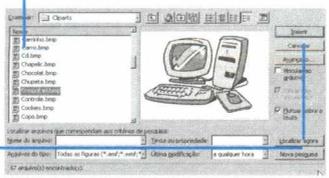
8) Agora vamos dar uma dica para que o seu texto fique do lado de sua figura. Clique com o botão direito do mouse, posicionando o cursor sobre a figura. Vai aparecer um menu e você deve selecionar a opção **MOSTRAR BARRA DE FERRAMENTAS FIGURA**. Isso vai fazer com que seja aberta uma a barra de ferramentas **FIGURA**.



5) Na coluna **NOME** selecione a pasta **BONUS** e dê dois cliques sobre ela. Depois abra a pasta **IMAGENS** e em seguida a pasta **CLIPARTS**. Lembre-se que para abrir estas pastas você precisa dar dois cliques sobre ela.

9) Na barra de ferramentas **FIGURA** clique no botão com um pequeno losango e selecione a opção **EDITAR PONTOS DE DISTORÇÃO DO TEXTO**. Sua figura ficará envolta por uma linha vermelha pontilhada.

6) No lado esquerdo, na coluna **NOME**, você poderá ver os nomes dos arquivos e na janela ao lado poderá ver como é a figura. Selecione uma figura e clique em **INSERIR** e a imagem estará aplicada em seu documento.



10) Imagine essa linha como um elástico.

Coloque o cursor do mouse sobre qualquer ponto da linha (note que o cursor vai mudar de formato, semelhante a uma cruz). Clique e arraste a linha para perto da imagem. Isto fará com que o texto não invada a figura, de forma que ele possa ser colocado do lado dela. Cada clique e arrastada que você der, vai originar um **quadrinho preto**, que você pode ser alterara quando quiser. Inclua seu texto e verá o belo resultado.

7) Quando você passar o cursor do mouse sobre a imagem, no Word, notará que ele mudará de formato. Clique uma vez sobre a figura e verá que aparecerão oito pontinhos brancos em volta dela. Se você clicar com o cursor do mouse sobre um desses pontos poderá ampliar ou reduzir a figura proporcionalmente ou distorcê-la. Os pontos que estão no canto ampliam ou diminuem a figura e os pontos do lado, no alto e embaixo distorcem a imagem.



ESCREVA EM CÓDIGO UTILIZANDO O WORD

O processador de textos de maneira geral é uma chatice para a moçada, pois não dança, não abana o rabo, não toca música e ainda por cima não explode nem sangra.

Pensando nisso ficamos pensando em algo que seria muito interessante para moçada fazer com este ótimo programa.

Achamos um jeito muito legal de vocês poderem fazer cartas em códigos que só pessoas que possuírem as chaves desses códigos e possuírem o Word poderão decifrar. É um ótimo meio de enviar e-mails em código onde se pode escrever qualquer coisa, mesmo os maiores segredos e absurdos, que só quem possuir a chave que você criou poderá ler.

Leia com atenção as explicações e siga os passos a seguir:

A ESCOLHA DA CHAVE

Todo código tem que possuir uma CHAVE, e para o nosso escolhemos uma palavra: PERNAMBUCO.

Observe que esta palavra possui 10 letras e nenhuma delas se repete. Para um código eficiente é interessante que seja uma palavra de 10 letras e necessário que as letras não se repitam. Você pode escolher qualquer palavra para a sua CHAVE não importando o número de letras mas que elas não se repitam dentro da palavra, como exemplo FILHOTES, uma palavra com 8 letras mas nenhuma se repete. Lembre-se que quanto mais letras tiver a palavra mais embaralhado será o seu código e conseqüentemente mais difícil de decifrar.

A FORMAÇÃO DA CHAVE

Para formar a CHAVE basta usar de uma substituição simples que você mesmo determina, lembre-se que a pessoa que irá receber sua mensagem terá que saber desta regra para poder decifrar o código.

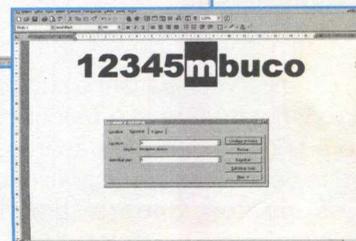
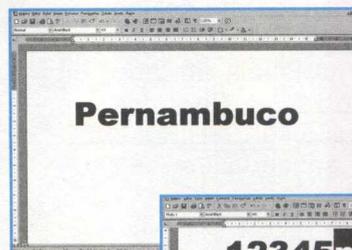
Substituição numérica:

PERNAMBUCO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Observe que nesta forma de substituição quase toda sua mensagem será apresentada em forma de números, impossibilitando a leitura, entretanto você também pode escolher caracteres especiais ao invés dos números, deixando assim a pessoa que interceptar a mensagem muito mais intrigada, como no exemplo:

PERNAMBUCO
* &) > < % \$ # @ +

Já percebeu como funciona ? ainda não ? então vamos lá:



A codificação de substituição consiste simplesmente em se trocar as letras originais da palavra CHAVE ou da CHAVE por símbolos, números ou mesmo outras letras, é isso mesmo uma forma simples, mas que só poderá ser resolvida ou decifrada pela pessoa que conhecer a CHAVE, caso contrário, nada feito...

Vejamos onde entra o WORD nesse negócio:

Este processo pode ser feito à mão, mas o tempo necessário para codificar e decodificar uma mensagem seria muito grande, e o no WORD você encontra uma função que ira fazer isso quase que automaticamente.

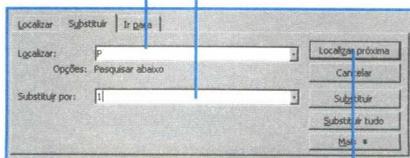
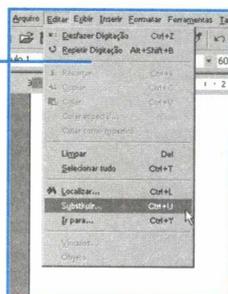
PARA CODIFICAR E DECODIFICAR UMA MENSAGEM:

- 1) - Abra um novo documentno no Word - Acione ARQUIVO / NOVO;
- 2) - Escreva sua carta ou mensagem normalmente;
- 3) - Escolha e forme a sua CHAVE;
- 4) - Selecione todo o texto, acione Editar Selecionar Tudo, ou CTRL + T;
- 5) - Acione a função de substituição automática - Acione **EDITAR / SUBSTITUIR** - ou CTRL + U;

6) - Neste momento um quadro será apresentado, e contém duas linhas. Na primeira linha **LOCALIZAR**, escreva a primeira letra de sua CHAVE (no nosso exemplo "p" ou "P") da palavra PERNAMBUCO;

7) - Posicione o cursor na segunda linha **SUBSTITUIR POR** e escreva a primeira letra ou símbolo correspondente a letra "P" (no nosso exemplo numérico o número "1" (um));

8) - Clique em **SUBSTITUIR TODOS**.



9) - Siga estes passos para as 10 letras da palavra PERNAMBUCO, e ao final veja como ficou a sua carta, totalmente codificada - tente ler !!!;

10) - Para decodificar ou decifar esta mensagem basta seguir os passos ao contrário, ou seja:

11) - De posse da CHAVE e de sua formação, seguindo nosso exemplo, na linha LOCALIZAR digite o número "1" e na linha SUBSTITUIR POR digite a letra "P" ou "p" e clique em SUBSTITUIR TODAS.

12) - Repita esta operação para todos os números, e você terá toda a sua carta decifrada.

Experimente, faça alterações, crie suas próprias CHAVES e divirta-se tendo a privacidade que você merece.

Segue aqui mais algumas palavras que você poderá utilizar como CHAVE:

FRAGMENTOS
DESIGNAÇÃO
TABULEIROS
BANQUEIROS
FILHOTES

ambas com 10 letras e sem repetições.

E acreditem, procuramos, procuramos e encontramos uma palavra com 11 letras e sem repetições - BILONTRAGEM - neste caso você poderá usar todos os números e mais um sinal a sua escolha, deixando seu código ainda mais complexo.

SITES QUE MERECEM UMA VISITA

Selecionamos uma série de Sites que devem ser visitados, veja o que você pode encontrar na rede mundial de computadores, a Internet



www.dogz.com

Bichos virtuais que irão morar em seu computador - Downloads variados de diversos bichinhos virtuais além de uma coletânea de fotos de animais.

Dica faça uma coleção das fotos dos animais utilizando o programa Thumbs Plus contido no BIG desta edição.



www.familygames.com

Grande variedade de jogos para todas as idades, escolha e divirta-se grátis !!!



www.gamesmania.com.br

O mais novo site brasileiro com dicas, não, muitas dicas de jogos. - quer saber dos truques e caminhos que ninguém conhece ? Não deixe de visitar este Site.



www.netcard.com.br

Neste Site você pode enviar cartões especiais que você cria ou escolhe de uma série pronta.

DICA: crie cartões enigmáticos e envie-os anonimamente - observe as reações de seus amigos ou pretendentes.



www.neverforget.com

O Site dos esquecidos, neste site você deixa uma nota ou um recado e deixa marcado o dia que você deseja receber esta mensagem para ser lembrado de alguma coisa - pode ser até por períodos longos como um ano, o site se encarrega de no dia marcado de enviar a mensagem .

DICA - Deixe recados mas com o endereço de amigos, para que eles sejam lembrados de alguma coisa que você marcou, como exemplo a data de seu aniversário.



www.uol.com.br/crianças

Sala de bate-papo, jogos e muitas brincadeiras - Não deixe de visitar!!!



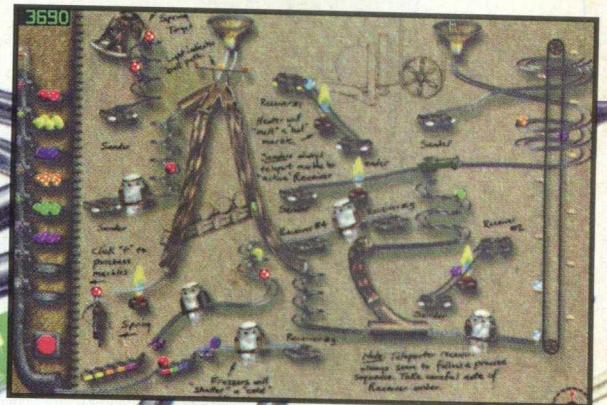
www.realmserver.com

Parte do Site da Sierra que permite ao usuário criar seus próprios personagens e colocá-los a prova em jogos - não é muito fácil mas é bem legal !!!

Marble™ DROP

LANÇAMENTO

Hipnótico Quebra-cabeças de bolas de gude



MANUAL EM
PORTUGUÊS

CD ROM

Windows 95
Windows 3.1x

IMPORTADO/PRODUZIDO
E DISTRIBUIDO POR:

MAGNA
HOME

MAXIS

2121 N. California Blvd.
Walnut Creek, CA

PHOTOLINE

Com Photo Line você vai pintar e bordar

APLICATIVOS

Com recursos semelhantes ao do PhotoShop este programa possui muitas opções para tratamento de imagens

TIPO

Software de Tratamento de Imagens

EQUIPO MÍNIMO

Pentium 75, 16 MB RAM, monitor SVGA, drive de CD-ROM 4X

SISTEMA OPERAC.

Windows 95

DESTRIBUIÇÃO

Demo

MODO

Instala

NÍVEL

Médio

PRODUTOR

Computerinsel

ENDEREÇO

<http://members.aol.com/ciebv>

Photo Line é mais um software de tratamento de imagens para você pintar, bordar, recortar, e copiar... Quem já trabalhou com o PhotoShop, já pode trabalhar com o Photo Line, pois o programa utiliza o mesmo conceito do conhecido software da Adobe.

O software tem várias opções de filtros e transformações que podem ser feitas nas imagens que você abrir. Mude o tamanho da sua figura, elimine cores, transforme em padrões diferentes de imagens, você pode até "Scanear" imagens, se tiver um Scanner. Pode trabalhar com layers, enfim, fazer miséria com as imagens.

O Photo Line tem ferramentas especiais como a ferramenta Blur, que faz com que a imagem fique como se estivesse embaçada, e a ferramenta Swirl que literalmente "torce" a figura.

Instalação

No menu principal do programa navegador clique no botão **EDIÇÃO IMAGENS**, dê dois cliques no ícone PhotoLine e em seguida clique no botão **INSTALAR/RODAR**. Siga as orientações do programa de instalação.

Para abrir o PhotoLine vá em **INICIAR/PROGRAMAS/PHOTOLINE/PHOTOLINE**. O programa instalado ocupa 2,5 MB em seu disco rígido.

Utilizando os recursos do programa

Você pode converter também uma imagem que esteja no formato RGB para o formato CMYK clicando na opção **TOOL\ IMAGE \ CONVERT PICTURE** e no espaço "TO" clique em **CMYK PICTURE\ OK**.

Para inserir o efeito Blur, clique na opção **FILTER\ SPECIAL\ TOOLS\ BLUR**, escolha a intensidade e depois **START**.

Efeitos é o que não faltam no Photo Line, use as ferramentas e os efeitos e deixe a

imaginação correr. Você pode aplicar os efeitos nos cliparts que estão na pasta Bônus no **CD ROM BIGMAX 12 - MULTIMÍDIA**. O caminho para abrir os cliparts é **X:\BÔNUS\IMAGENS\CLIPARTS** e escolher entre os 100 arquivos disponíveis nesta pasta. Lembre-se que a letra X representa a unidade de CD-ROM de seu computador. A maioria dos equipamentos domésticos utiliza a letra D.



Facilitando a vida do usuário

THUMBS 32

Existem muitos visualizadores disponíveis no mercado, mas nenhum é tão fácil de operar e completo quanto o Thumbs Plus. Este é um eficiente programa de visualização e catálogo de imagens, sons, fontes e vídeo. Sua grande vantagem é a forma de visualização, bem rápida e fácil. Você pode ajustar as cores e o contraste da imagem que está sendo visualizada. Também pode catalogar e imprimir as imagens com facilidade

Instalação

Este programa é instalado a partir do navegador. Para isto, clique em **APLICATIVOS** na tela de apresentação do programa. Na nova tela que será aberta clique em **THUMBS** e siga as instruções do programa de instalação.

Para iniciar o programa vá em **INICIAR/ PROGRAMAS/ THUMBS PLUS/ THUMBS PLUS**. Este programa vai ocupar 11 MB em seu disco rígido.

Utilização

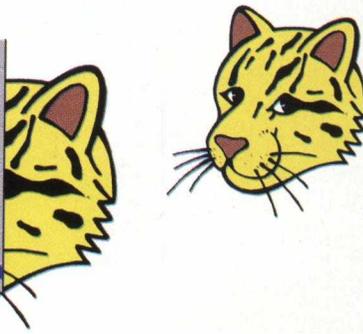
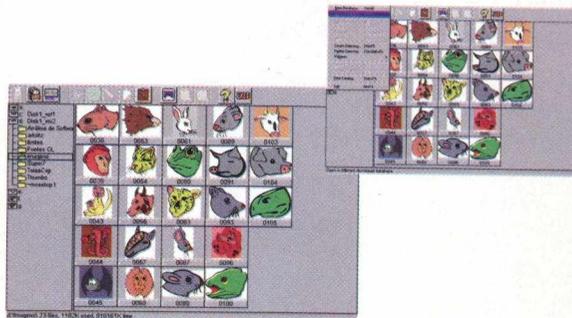
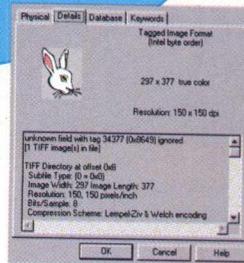
Depois de abrir o programa selecione o diretório em que se encontram as imagens, sons, fontes ou vídeos no formato AVI. Você notará que no momento em que abrir as pastas de arquivos, que se encontram no lado esquerdo, poderá ter um preview dos arquivos na forma de um catálogo na área de trabalho à esquerda. Clique no segundo dedo da barra de ferramenta para ver as imagens em forma de catálogo.

Você também pode exibir as imagens como show de slides clicando em **FILE/ SLIDE SHOW** ou acionando a tecla F8.

Para escolher uma imagem e selecioná-la como papel de parede clique em **FILE/ WALLPAPER** ou acione a tecla F7.

Se você quiser obter informações à respeito de uma imagem clique na figura e no ícone I.

Para criar um catálogo de imagens com o nome e o exemplo da figura ou fonte clique em **THUMB-NAIL/ MAKE ALL**. Esta opção é bem interessante, pois permite que você veja as fontes ou imagens na forma de um catálogo.



Programa é um excelente visualizador de imagens, sons, vídeos e fontes

TIPO
Visualizador de imagens e sons

EQUIPO MÍNIMO
486 DX4 100 MHz, 8MB de RAM, monitor SVGA, drive de CD de dupla velocidade

SISTEMA OPERAC.
Windows 95

DISTRIBUIÇÃO
Shareware

MODO
Instalar

NÍVEL
Fácil

PRODUTOR
Cerious Software

ENDEREÇO
704-529-0200

APLICATIVOS

PERSONAL AVI

CRIE VÍDEOS NO FORMATO AVI

O que antes só podia ser feito nas ilhas de edições de vídeos de TV agora está à sua disposição, é lógico, que mantendo as devidas proporções. Mas com o Personal AVI, um eficiente capturador de vídeo digital, você vai poder criar vídeos no formato AVI e mesmo esta versão shareware possui alguns exemplos de som e vídeo, semelhante ao Adobe Premiere.

Os resultados são bem interessantes e você poderá criar uma apresentação com os cliparts que estão no CD-ROM BIG 12 - Multimídia, na seção BÔNUS. Para você capturar um vídeo terá que ter uma placa própria para fazer isso. Apesar de ser uma versão shareware, você pode gravar suas

"produções" e dar os primeiros passos na edição de vídeos no formato AVI.

Você vai montar o seu clipe como se editasse um filme de verdade, colando os negativos um do lado do outro, para depois, ver como ficou o seu filme. Não se desespere, se depois de aprontar o clipe, ele demorar para ser visualizado. Na verdade, o programa demora um pouco (nada que você não possa esperar) pois atualiza as alterações e efeitos que colocar em cada frame.

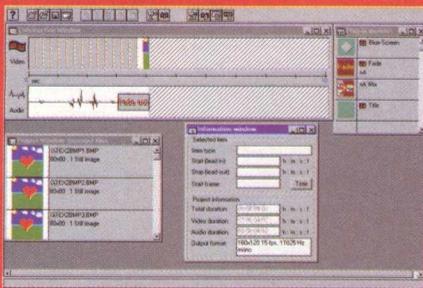
Você também tem alguns recursos para incrementar seu filme, como explicaremos a seguir.

Veja como se faz uma aplicação com vídeo com o Personal AVI

Instalação

Você vai precisar instalar o programa em seu computador. Ele vai ocupar 1,5 MB em seu disco rígido. No programa navegador clique na opção EDIÇÃO DE VÍDEO e dê dois cliques no ícone Personal AVI Editor. Siga as orientações do programa de instalação.

Para abrir o programa no Windows 95 vá em INICIAR/ PROGRAMAS/ MOTORSPORTS ACTION!/ PERSONAL AVI EDITOR. Se você for usuário de Windows 3.X abra o grupo de programas MotorSports e clique no ícone Personal AVI Editor.



Vendo um exemplo

Depois de abrir o programa selecione **FILE** e em seguida **NEW** para habilitar as opções na barra de ferramentas. Para ver um exemplo que já está pronto clique em **FILE/OPEN**, escolha um dos exemplos e clique em **ABRIR**. Os exemplos estão com a extensão **.PAE**, selecione-o e clique em **ABRIR**. Para ver o arquivo clique no botão com um ícone de uma câmera de vídeo.



Criando um vídeo

Para criar um vídeo você precisa deixar as janelas **Show Construction Window**, **Show Project Window** e **Show Information Window** abertas. Para isso, vá no menu **PROJECT** e habilite estas três opções.



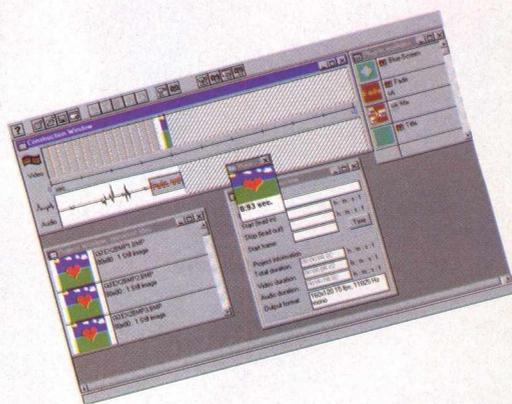
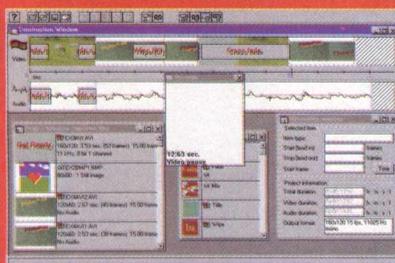
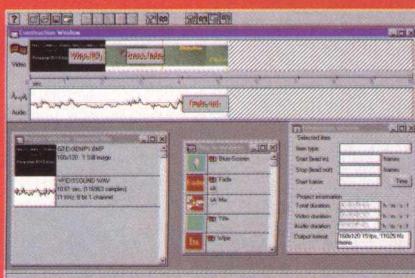
Vá em **FILE/IMPORT** ou acione **CTRL + I** para importar uma imagem ou som. Vamos utilizar os cliparts que estão na pasta **Bônus (D:\BONUS\IMAGENS\CLIPARTS)** e escolha a imagem que quiser. O arquivo selecionada vai aparecer na tela **PROJECT WINDOWS**. Arraste a figura até a janela **CONSTRUCTION WINDOWS**, na área **VIDEO**.

Uma pequena janela pede para que você informe o tempo em que o frame deverá ficar em exposição. Repita os mesmos procedimentos descritos acima com a escolha de som e arraste-o até a área **AUDIO**.



Em **PLUG-IN MODULES** você pode aplicar alguns efeitos no Video e Audio. Clique no efeito e arraste-o até Video ou Audio. Para ver sua "obra de arte" clique na câmera. As opções são **Blue-Screen**, **Fade**, **Mix**, **Title** e **Wipe**.

Para aumentar a área em que o vídeo é apresentado no Preview, clique em **OPTIONS/PROJECT** E na opção **Size** coloque as medidas que quiser. Lembre-se que quanto maior a área menor será a qualidade de definição do vídeo.



TIPO
Editor de vídeo

EQUIPO MÍNIMO
486 DX4 - 100MHz, 8 MB de RAM, monitor SVGA, CD-ROM 2X

SISTEMA OPERAC.
Windows 3X e Win 95

DESTRIBUIÇÃO
Shareware - 30 dias

MODO
Instala

NÍVEL
Médio

PRODUTOR
Flicker Free Multimedia Products A/S

ENDEREÇO
www.flickerfree.com

COOL 3D

Ulead 3D Cool é uma poderosa ferramenta para criar textos 3D para páginas de Internet. Sua utilização é bem simples garantindo bons resultados. Você pode mudar texturas, backgrounds, galerias e muito mais. Possui algumas animações que você poderá ver, enfim é um excelente programa que BIGMAX 12 - Multimídia traz para você.

Instalação

Para instalar o programa clique no botão **EDICÃO 3D**, no menu principal do programa navegador. Depois clique no ícone **Cool 3D** duas vezes para instalar esta versão de demonstração. Siga as orientações do programa de instalação, que ocupará 3,5 MB em seu disco rígido. Para rodar o programa você precisará ter uma versão do DirectX instalada em seu computador. Se você não possui este programa, vá até a pasta **ÚTEIS** do CD-ROM **BIGMAX 12 - MULTIMÍDIA** e instale uma das versões disponíveis. As instruções de instalação estão na página 40.

Para abrir o programa vá em **INICIAR/ PROGRAMAS/ ULEADCOOL 3D/ COOL3D DEMO VERSION**. Depois de iniciar o programa, será mostrada uma tela pedindo para

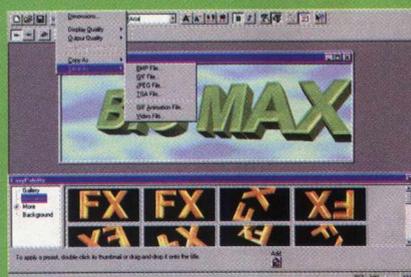
que você registre o produto. Para ir direto ao programa clique em **OK**

Cool 3D apresenta a palavra "Cool 3D" como

padrão. Se desejar mudar de texto, selecione a palavra "Cool 3D" na barra de tarefas superior e escreva o seu texto com até 32 caracteres no máximo. Selecione a fonte desejada e o número de frames.

Na parte inferior, você tem opções de tipos de letras, animações, backgrounds e mais uma série de opções. Dê um duplo clique no quadrado do objeto selecionado e observe o seu texto ser modificado.

Os controles de Play e Stop estão na barra de tarefas da parte superior. Para salvar, clique em **FILE/ SAVE** e dê um nome para o arquivo que será salvo com as extensão .CD3, mas você pode gravar seu trabalho com outras extensões: BMP, GIF, JPEG, TGA, GIF Animado ou AVI Video. Entretanto, como esta é uma versão de demonstração, o programa coloca uma tarja no meio do texto **SAMPLE**, que sai após o registro do programa.



TIPO

Editor de imagens 3D

EQUIPTO MÍNIMO

486 DX4 100 MHz, 8 MB de RAM, monitor SVGA, drive de CD-ROM 2X

SISTEMA OPERAC.

Windows 95

DESTRIBUIÇÃO

Shareware - 30 dias

MODO

Instala

NÍVEL

Fácil

PRODUTOR

Ulead Systems Inc

ENDEREÇO

cool3d@ulead.com

Acesse o STI ou aprenda a fazer malabarismos.



<http://www.sti.com.br>

Acesso quase sem limite de tempo à Internet.

Compare o nosso plano **Quase Free Time** com os dos outros provedores.



Plugadinho

STI. O único provedor com acesso Quase Free Time à Internet.

Por R\$ 39,95 mensais e sem taxa de inscrição, você tem acesso à Internet **sem limite de tempo no horário normal** (menos o horário de pico - das 20 às 2 horas) + 20 horas no horário de pico.

É como acessar a Internet por outro provedor e ter acesso livre e gratuito fora do horário de pico do sistema.

E ainda: acesso fácil e rápido, 5 horas grátis para o novo usuário, Link direto com os EUA e o bate-papo mais animado do Brasil.

O que você está esperando pra mudar de provedor?

Provedor UOL
20 horas por R\$ 40,00

Provedor Mandic
20 horas por R\$ 43,52

Provedor IBM
20 horas por R\$ 61,75

Provedor Nutechnet
20 horas por R\$ 45,00

* Valores obtidos no dia 07/08/97.

* Não necessariamente estes provedores só possuem planos de 20 horas.



O único provedor com acesso **Quase Free Time**.

Assinaturas online pelo BBS: (011) 884-2446
Assinaturas - telefone: (011) 884-4447
E-mail: operador@sti.com.br

Única restrição: a somatória das horas utilizadas no horário de pico não pode ultrapassar às 20 horas mensais. Caso ultrapasse, será cobrado R\$2,50 por hora adicional (somente no horário de pico).

em breve: Rio de Janeiro, Campinas, Curitiba, Porto Alegre, Salvador, Belo Horizonte e MERCOSUL.

DDCLIP

Edite seus clips AVI e faça incríveis combinações entre vídeos com o DDClip

APLICATIVOS

Programa apresenta uma excelente velocidade de reprodução, especialmente na parte de áudio

BIGMAX apresenta um excelente aplicativo para editar sons, trata-se do DDClip, um programa que foi desenvolvido para criar áudios comerciais, sincronizando voz, música e vídeo. Você pode criar, salvar, carregar e reproduzir projetos de várias trilhas.

Uma outra vantagem do DDClip é a velocidade de reprodução, especialmente na parte de áudio, o DDClip pode mixar partes severamente grandes de áudio em tempo real. Quem não está muito acostumado com as interfaces de programas de áudio pode estranhar um pouco, mas isso é rapidamente desfeito quando você começar a utilizar o programa e perceber que editar trilhas de som é mais fácil do que pensava. Já o pessoal que tem intimidade com esse tipo de programa não terá muita dificuldade para operar DDClip, uma vez que ele apresenta uma interface e modo de utilização semelhante a muitos programas que estão no mercado.

Instalação

No menu principal do **CD-ROM BIGMAX 12 - MULTIMÍDIA**, clique no botão **EDIÇÃO DE ÁUDIO**, depois dê dois cliques no ícone de DDClip e para realizar a instalação do programa, clique em **INSTALAR/RODAR**.

Siga as instruções do programa de instalação. DDClip vai ocupar 3,2 MB em seu disco rígido e também possui desinstalado. Para abrir o programa vá em **INICIAR/PROGRAMAS/DDCLIP/DDCLIP**

Utilizando o programa

A interface de DDClip tem como característica duas janelas principais, a janela de projeto e a janela de coleção de clips. A janela de projeto apresenta todos os dados e as ferramentas para a edição de projetos. A janela de coleção de clips pode se considerada como um local de manuseio para os arquivos de áudio e vídeo. O DDClip só pode trabalhar com um projeto de cada vez.

Para mixar um vídeo com som, clique com o botão direito do mouse na trilha de vídeo na janela de projeto, clique em "OPEN SOURCE FILE", escolha o vídeo que quiser inserir (desde que esteja no formato AVI) e o posicione na trilha no frame correto.

Para inserir o som faça o mesmo procedimento descrito acima, clique com o botão direito, escolha o arquivo, posicione-o na trilha de som e reproduza.



TIPO

Edição de Sons e Vídeos

EQUIPTO MÍNIMO

Pentium 75 MHz, 16 MB de RAM, monitor SVGA, CD-ROM 4X

SISTEMA OPERAC.

Windows 95

DESTRIBUIÇÃO

Shareware

MODO

Instala

NÍVEL

Médio

PRODUTOR

SoftLab-NSK

ENDEREÇO

www.softlab-nsk.com/pro/ddclip.html

WAVEMAKER

WaveMaker é um editor de áudio que vai mais além do que simplesmente reproduzir sons nos formatos WAV. O programa é capaz de reconhecer sons que estejam gravados nos formatos WAV e MID. Mas seu ponto forte é a capacidade de poder converter arquivos de sons.

O próprio programa dispõe de uma biblioteca com muitos sons para você ouvir. Possui uma interface simples o que pode dar a impressão de que o programa não possua muitos recursos, mas sua funcionalidade não deixa dúvidas quanto a sua eficiência.

Com WaveMaker vai ficar fácil converter arquivos de som

Instalação

No menu principal do programa navegador clique no botão **EDIÇÃO DE ÁUDIO**, dê dois cliques no ícone **WAVEMAKER** e em seguida acione o botão **INSTALAR/RODAR**. Siga os procedimentos do programa de instalação. O programa vai ocupar 12,6 MB em seu disco rígido.

Para abrir o programa vá em **INICIAR/PROGRAMAS/WAVEMAKER FOR WINDOW** e em seguida clique no ícone **WAVEMAKER FOR WINDOWS**.

Conhecendo o programa

Depois de abrir WaveMaker clique em **OK** para ir ao menu principal. Na seção **SELECTOR** selecione os tipos de sons, em **DIRECTOR** você verá os diretórios em que poderá abrir ou salvar arquivos e em **FILES** você tem a relação de todos os arquivos de um determinado tipo de som.

Para ouvir um som escolha um arquivo em **FILES**, clique uma vez sobre ele e depois clique no Botão **PLAY**. Para ouvir um outro som você terá que clicar em **STOP & CLOSE**.

Em **MIDI** você pode ouvir quatro arquivos gravados neste formato. Clique em **PRG** para abrir mais arquivos **WAV**. Escolha um arquivo em **FILE**, selecione-o e depois clique em **MAKE**

WAVS. Na nova tela que será aberta, coloque **YES** nos sons que deseja abrir e depois clique em **OK**. Na tela **CONFIRM** Clique em **YES** ou **ALL**, aguarde enquanto os arquivos estão sendo abertos, selecione os arquivos em **Files** e clique em **PLAY** para ouvi-lo.

Você pode ouvir qualquer arquivo nos formatos que o programa disponibiliza. Conheça agora a função de cada botão do menu principal do MakeWave:

HELP: Ajuda, está em inglês

ABOUT: Mostra a quantidade de memória RAM que está livre em seu sistema, o quanto está sendo utilizado e quanto de espaço livre você tem no disco rígido

ICONIZE: Minimizar o menu principal

COPY: Copiar um arquivo para outra pasta com opções de formato de som

EDIT: Ferramentas para edição

MOVE: Move um arquivo de um diretório para o outro

M A K E

WAVE: Para abrir os arquivos **WAV** que estão em **PRG**

CONVERT: Converter arquivos para diversos tipos de formatos

DELETE: Apagar um som já gravado

MN: MIDNight Express EXE, abre os arquivos com extensões EXE (executáveis)

ML: Launch the Mellosotron: também abre arquivos EXE

Programa ainda dispõe de uma biblioteca com muitos sons para você ouvir



TIPO

Editor de Áudio

EQUIPO MÍNIMO

Pentium 90 MHz. 16 MB de RAM, Monitor SVGA, Drive de CD-ROM 2X

SISTEMA OPERAC.

Windows 95

DESTRIBUIÇÃO

Demo

MODO

Instala

NIVEL

Médio

PRODUTOR

Tommy Anderberg

ENDEREÇO

www.abc.se/~m9303

BYTE & BROTHERS. GRANDES LANÇAMENTOS

LANÇAMENTO
LANÇAMENTO
LANÇAMENTO

Você está prestes a entrar na mais louca aventura jamais vista! Você e seus companheiros - Perninha e Pluck - enfrentam diversão ininterrupta enquanto procuram as riquezas que foram roubadas pelo gigante. Esta irreverente e interativa odisséia vai encantar toda a família com as vozes originais das aventuras de Tiny Toon, as mesmas da série de desenho animado.

Totalmente
em Português!

PERNINHA É O RE DE FEIJÃO

(Buster and the Beanstalk)

EXCLUSIVIDADE!!!

BYTE
&
BROTHERS

TERRA GLYPH

WARNER
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
TINY TOON
Adventures

PARA O SEU LAZER E EDUCAÇÃO!

AS AVENTURAS DE POPEYE - EM PORTUGUÊS!

Agora além de você se divertir com histórias inéditas de Popeye e sua turma, crie fantásticas histórias em quadrinhos. Sua revistinha ficou mais interessante! Com Popeye, Olivia Palito, Brutus, Dudu e Gugu você faz diferentes séries em quadrinhos criando as mais divertidas situações.

Escolha os cenários, as falas e quem participa da sua história. Complete cada quadrinho com diferentes objetos e animais. Muito mais que uma simples revistinha, um super produto que dá a você total liberdade de criação!



POPEYE - LUZ, CÂMERA, AÇÃO!!!

Deixe de ser um simples espectador e seja o diretor de seu filme preferido! Com a turma do Popeye, desenvolva sua criatividade e libere sua imaginação em cada história criada. Escolha o cenário ideal para uma super produção. Determine os movimentos e diálogos dos personagens. Adicione músicas, sons e efeitos sonoros. Faça uma simples série de desenhos virar um fantástico filme. Divirta-se com Popeye, Olivia Palito, Brutus, Dudu e Gugu. Crie sempre um novo roteiro usando toda sua originalidade! Para cada criação, uma divertida e emocionante história.



BETTY BOOP

As mais variadas e sensacionais aventuras de Betty Boop. Crie maravilhosas e divertidas histórias - escolhendo personagens, cenários cinematográficos e objetos animados. Complemente suas cenas com efeitos gráficos, determine diálogos, falas e pensamentos, formando sequências criativas. Você pode ler ou ouvir as aventuras de Betty Boop com as vozes originais de cada personagem.

Imprima suas criações em colorido ou em preto e branco, para pintar depois. Forme uma inédita coleção de revistinhas, todas feitas por você!



RABISCANDO

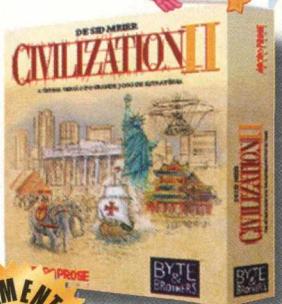
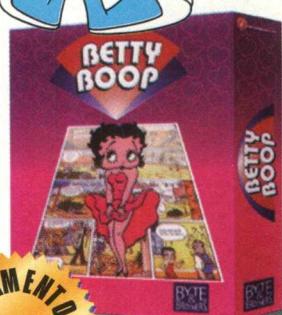
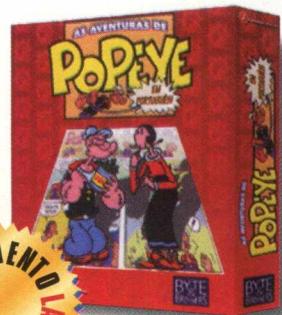
Seja bem - vindo a essa fantástica aventura! Envolve-se nesse paraíso, conheça seus mistérios e prepare-se para muita diversão. Desenvolva as habilidades mais importantes para leitura, escrita e matemática; trabalhe com a linguagem verbal e não verbal; desenvolva também a criatividade, a motricidade, a percepção visual e a percepção auditiva além de incluir as principais atividades da Pré-escola e Primeiro grau. Aprenda brincando nessa ilha tropical onde o colorido e a alegria estão sempre presentes!



CIVILIZATION II

Com mais de 850.000 exemplares vendidos, Civilization fez história no mundo dos games. Apresentamos agora uma versão ainda mais desafiadora e empolgante: **Civilization II**, totalmente em português. Tome todas as decisões sociais, econômicas e políticas à medida que você mesmo cria um império para durar pela estrada afora.

Rivalize com os maiores líderes de todos os tempos. É descoberta, é diplomacia, é seu destino! Planeje seus movimentos com cuidado - porque, neste jogo, ou você sobrevive ao teste do tempo, ou vira coisa do passado.



Estamos cadastrando
novas revendas!

Tel: (011) 862-3657
<http://www.bytebrothers.com.br>

**BYTE
&
BROTHERS**
DESCOMPLICANDO®
A INFORMÁTICA

Escapando da terra dos horrores

Goosebumps™

Prepare-se para grandes sustos e o inesperado. Você foi transportado com uma amiguinha para um parque de diversões abandonado e deverá viver incríveis aventuras em GooseBumps.

Mesmo que você não goste muito de jogos no estilo adventure, não pode perder a oportunidade de ver o visual do jogo, simplesmente alucinante e incrivelmente realístico. O pessoal da Dreams Works detalhes, que o colocam totalmente

Este jogo é rico em recursos sente dentro da aldeia e a personagens é excelente. Nas corredores da Aldeia do bichos e outros efeitos faz com que para um ambiente nada luzes e comece a jogar.... Vamos ver se você consegue!!!!



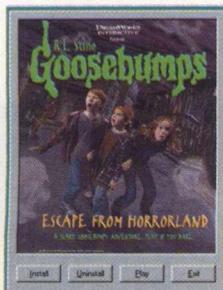
caprichou em todos os na ação do jogo.

visuais e sonoros, você se qualidade das imagens dos caminhadas pelos Lobisomem, o som dos o jogador seja transportado convidativo. Apague as

Instalação



Você vai precisar instalar GooseBumps, para isso, clique no botão JOGOS no menu principal do CD-ROM BIGMAX 12 - MULTIMÍDIA. Dê dois cliques sobre o ícone GOOSE BUMPS e depois clique no botão INSTALAR/ RODAR e siga as instruções do programa navegador. O programa vai criar os ícones para você iniciar GooseBumps pelo menu iniciar e vai ocupar 500 KB em seu disco rígido. Também será instalado o Directx 3.0.



Para abrir o jogo vá até o menu INICIAR/ PROGRAMAS/ DREAM WORKS/ ESCAPE FROM HORRORLAND DEMO/ PLAY

Uma aventura aterrorizante

Você estará na pele de um garoto e a família Morris depende de suas ações, pois um de seus filhos sumiu. Antes de entrar em Horrorland você encontrará e fará amizade com Lizzy. Ela é muito inquieta, engraçada e tem apenas 12 anos de idade, mas já passou por mais aventuras que muitas crianças. Ah, é bom lembrar que Lizzy vai conversar com você em Inglês, uma vez que esse demo ainda não está traduzido para o Português.

Mas algo de estranho aconteceu, quando Lizzy entrou no quarto de Luke para procurar seus amigos, dois dos ingressos de um parque de diversões haviam sumido; os outros dois estavam presos no canto do espelho do Luke. Você e Lizzy tocam nos ingressos e "POOF",

aterizaram na "Aldeia do Lobisomem". Você se levantou, olhou atentamente em volta, ouviu um uivo bem distante e aí a aventura começa.

Embora esta seja uma versão de demonstração, dá para viver muitas aventuras e tomar alguns sustos. O segredo é vasculhar tudo e todos os cenários que encontrar pela frente. Ao entrar na aldeia de um lobisomem (WereWolf Village) você se depara com um cenário não muito agradável. Vá percorrendo a aldeia inteira, entrando nas casas, lojas e colhendo tudo o que puder.

Vá recolhendo as moedas que estão por toda a parte da aldeia, com elas

você acumula pontos. Entre no café Fullmoon e recolha as moedas que estão espalhadas pelo



café, no piano, nos quadros, nos ornamentos, na parede. Uma observação: mate as baratas.

No açougue, um tanto quanto abandonado, você acha moedas no meio dos cortes de carne. Pegue o pedaço de carne que as formigas levam, você vai precisar dele para "alimentar" uma planta mais tarde.

Para pegar as moedas no shopping dos horrores sem ser picado pela aranha, você deve clicar na caixa de surpresas primeiro. Dela sairá um palhaço que acertará a aranha e para que você



possa pega as moedas.

Para ouvir um enigma ou uma dica, pegue uma de suas moedas, coloque na máquina e vá unindo os fatos e dicas. Lembre-se que a dica, bem como todos os diálogos são em inglês.

Entre nas latas de lixo e caminhe pelos túneis subterrâneos recolhendo as moedas que achar pelo labirinto. Mas cuidado com o monstro subterrâneo, e não saia dos túneis pressionando "ESC", e sim pela placa que indica a saída para a aldeia, se não você perderá todas as moedas que recolheu pelo caminho.

Saindo do centro da aldeia você vai até uma outra parte da aldeia onde encontrará um museu, um teatro, um

armazém e algumas mansões, só para variar, todas abandonadas. Mas nesta versão demo você não pode entrar em nenhuma delas.

Voltando desta outra parte, descobre que a aldeia está em chamas, você e Lizzy voltam correndo para salvar seus amigos que estão presos na aldeia. Só que Lizzy consegue passar pelo fogo, mas você não. Resolva o quebra-cabeça de gás que está do lado direito (preste atenção na larva, ela dá dicas) e entre na aldeia. Tente encontrá-la e... Daí para frente é com você.

Viva fortes emoções em um parque de diversões abandonado

TIPO

Adventure

EQUIPTO MÍNIMO

Pentium 90, 16MB RAM, Monitor SVGA, drive de CD-ROM 2X

SISTEMA OPERAC.

Windows 95

DESTRIBUIÇÃO

Demo jogável

MODO

Instala

NÍVEL

Médio

PRODUTOR

Dreams Works Interactive

ENDEREÇO

www.dreamsworke.com

APLICATIVOS

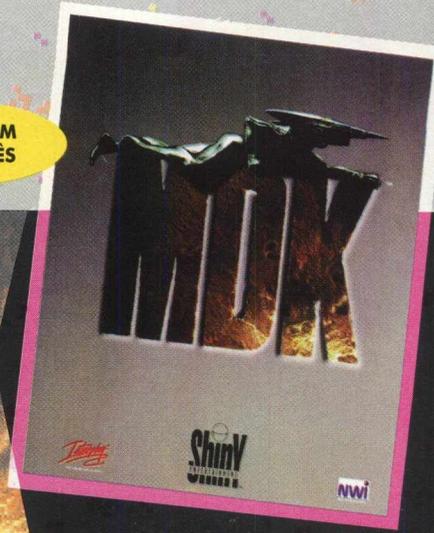
DIVERSÃO GARANTIDA



MANUAL EM PORTUGUÊS

Aclamado pela mídia especializada como a nova revolução nos games de ação, MDK é 10 em todos os quesitos: gráficos, jogabilidade, som e controle dos movimentos. Está todo mundo se matando de tanto jogar!

MDK



ACTIVISION

MANUAIS E HELP EM PORTUGUÊS

MECHWARRIOR 2 BATTLEPACK



A trilogia Mechwarrior num pacote cheio de ação. Robôs configuráveis ganham um poder estúpido de destruição para acabar com os clãs inimigos. Combates explosivos em cenários ultra-realistas em 3D. Para detonar solo ou contra até 7 pessoas em rede ou via modem.

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

Pilote dinossauros voadores, buggies e espaçonaves. Explore mais de 200 ambientes 3D em 3 planetas diferentes. Enfrente mais de 200 seres alienígenas em mais de 60 horas de jogo. Se você ainda tiver fôlego depois de tudo isso, tente achar um jogo com mais aventura do que esse!



twinsen's

ODYSSEY

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



LEGACY COLLECTION

Uma coleção de aventuras nas profundezas do Grande Império Subterrâneo de Zork. Mundos detalhados em gráficos 3D, conversas interativas com mais de 20 personagens e tramas altamente intrincadas na série de aventura mais vendida da história dos games.

PARA O DIA DA CRIANÇA.

(Só não deixe a sua mãe ler.)

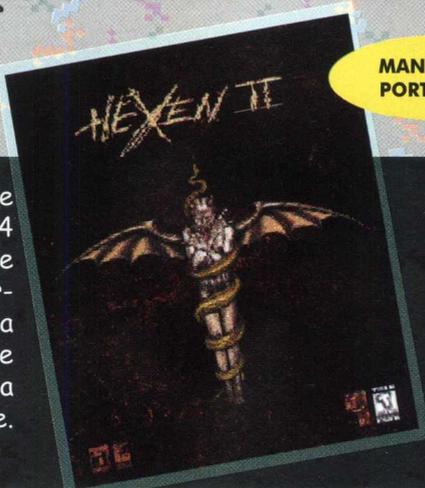
QUEST

LANÇAMENTOS

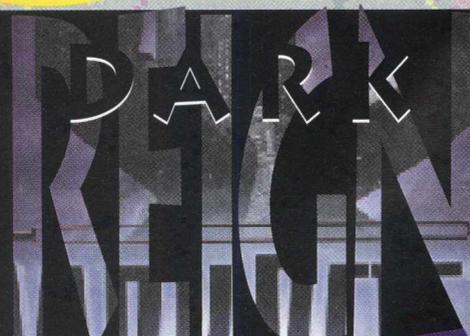
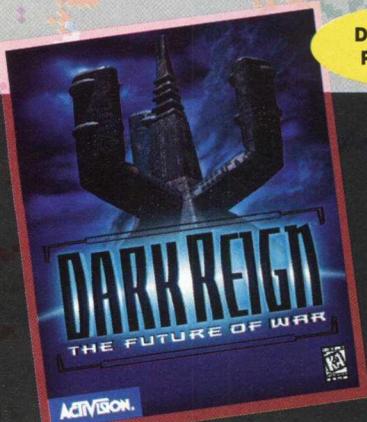
MANUAL EM PORTUGUÊS

ACTIVISION

Você decide o seu destino! Escolha um entre quatro personagens para enfrentar os 4 Cavaleiros do Apocalipse numa aventura que é o fim do mundo! Com gráficos super-realistas em 3D, Hexen II combina toda a maldade do Hexen com a jogabilidade insuperável do Quake para mostrar para você como será o Apocalipse.



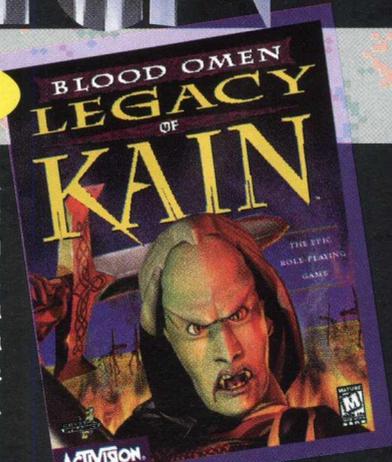
DUBLADO EM PORTUGUÊS



Descubra como será o futuro das guerras neste emocionante jogo de combate em que você tem diversas unidades de batalha sob seu comando. O inimigo está em toda parte e você tem que coordenar as suas forças e efetuar ataques simultâneos em todas as frentes. Siga os seus próprios mapas e mostre o estrategista que existe em você.

MANUAL EM PORTUGUÊS

Neste RPG épico sangrento, você está na pele de Kain, um vampiro ressurgido das trevas para se vingar daqueles que o mataram. O seu alimento é o sangue dos seus inimigos. Transforme-se em Lobo, Morcego ou Bruma para enganar e trucidar cada um deles. Viva essa fantasia mórbida e sinta o gosto de sangue na boca.



RE VENDAS AUTORIZADAS: ABC/SP (011) Arcanus 440-6308/7610-2762 - Belo Horizonte/MG (031) - Channel 281-2422 - R2V2 286-2611 - Campinas/SP (019) - Marvey 231-0205 - Printed 234-3742 - Micro-Home 230-7351 - Caxias do Sul/RS (054) - AS Informática 228-5111 - Curitiba/PR (041) - Computer Club 264-9555 - Computer Super Store 342-1855 - Fortaleza/CE (085) - Infsoft 261-1143 - Franca/SP (016) - Heavy Informática 721-2632 - All Time 721-3932 - Piracicaba/SP (019) - Multimeios 434-6657 - Porto Alegre/RS (051) - De Bem 343-8200 - Megamídia 339-3018 - Ribeirão Preto/SP (016) - Shop, da Informática 625-4931 - São José do Rio Preto/SP (017) - Millennium Trends 227-4450 - São José dos Campos/SP (012) - Hills Informática 342-6788 - Jundiaí/SP (011) 7396-7770 - São Paulo/SP (011) - Brasoftware 3179-6900 - Microplus 283-1466 - Multisoft 6959-3636 / 535-3431 - Meet Point 267-9537 - Mc Grow 6915-0299 / 218-4443 - Mark Shop 6193-6600 - Landscape 846-9711 - Multimídia Store 5589-7347 - PlugUse 865-2030 - Planet Info 275-3356 - Number One 872-0525 - Instant Kolor 210-3326 - Computer Dreams 815-4902 - Engenho 814-4771 - Internorth 6950-6969 - Virtual Age 530-6322 - Tec Site 287-0420 - Saraiva 530-1848 - Starbyte 5666-1410 - Star Hot 574-0655 - Top Point 285-0918 - West Point 262-2839 - Virtual Place 867-8988 - Suzano/SP (011) - MGI Informática 478-1799 - Vitória/ES (027) - Proad 227-5733.



Diversão pura em CD-ROM

Disque Atlam Toys: SP (011) 574 6004 / SP-Interior (016) 623 4277 / RJ (021) 262 1268 - (021) 262 5737 / N (092) 656 5262 / NE (084) 231 7168 / e-mail: atlam@amcham.com.br

Broderbund Software and Smoking Car Productions present

THE LAST EXPRESS™

An adventure game by Jordan Mechner • For Windows® 95/DOS/Power Mac™

Uma emocionante e misteriosa aventura de época em um trem

Paris, 1914. O mundo está à beira da guerra e a sua vida está prestes a mudar para sempre. Você é Robert Cath, um jovem americano que foi urgentemente intimado pelo seu amigo Tyler Whitney para viajar no trem do departamento de Gare de L'est, Paris em 24 de julho para Constantinopla.

Chegando atrasado, você está com uma enorme sensação de perigo, alguma coisa terrível está para acontecer. Antes de você se dar conta, a aventura toma conta do seu interior, e você está mergulhando num mundo de suspense, romance, intriga internacional e assassinato.

The Last Express é assim, permite que você ande de graça em um dos mais luxuosos trens do mundo, totalmente desenvolvido em 3D com ricos gráficos e um alto nível de detalhamento.

Uma curiosidade neste jogo é que são mais de 30.000 quadros pintados à mão, foram usados atores vivos para fazer as sequências de ação. Só para se ter uma idéia, um trem da época foi restaurado e totalmente redecorado para que as sequências de interiores e de cenários fossem filmadas.

TIPO

Adventure

EQUIPAMENTO MÍNIMO

Pentium 100, 16MB de RAM, Monitor SVGA, CD-ROM 4X

SISTEMA OPERAC.

Windows 95

DESTRIBUIÇÃO

Demo Jogável

MODO

Instala

NÍVEL

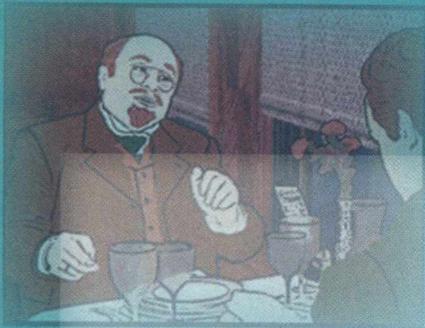
Médio

PRODUTOR

Broderbund

ENDEREÇO

www.broderbund.com



Instalação

O procedimento de instalação de Last Express deve ser feito através do Windows Explorer. Basta seguir os seguintes procedimentos:

Abra o Windows Explorer (**INICIAR/PROGRAMAS/WINDOWS EXPLORER**)

Clique na sua unidade de **CD-ROM**. A maioria dos equipamentos domésticos utiliza a letra **D**

Selecione a pasta **JOGOS\LAST**

Clique e arraste a pasta **LAST** até a sua unidade **C:**

O jogo será copiado para seu **HD** e vai ocupar 57 MB em seu disco rígido. Este demo não possui desinstalador.

Para rodar o jogo clique em **INICIAR/EXECUTAR** e na caixa de diálogos digite **C:\LAST\EXPRESSW.EXE** e clique em **OK**

Uma aventura sobre trilhos

O jogo envolve interação com personagens, atraindo-se em seqüências de ação e descobrindo histórias, com a sua perspectiva mudando da 1ª pessoa para a 3ª pessoa com o máximo de efeitos dramáticos.

A história, é constantemente mudada pela reação que os personagens têm com você e o fato de o trem andar implacavelmente, cria um senso de suspense imprevisível, em tempo real em um tradicional game de aventura.

As informações ganhas durante o jogo, são encaixadas em uma série de quebra-cabeças, que avançam através da história. Se você for esperto o bastante, finalmente descobrirá os chocantes segredos do The Last Express... Antes que seja tarde demais!!!

Esta versão demo dá apenas o gostinho do que é jogar um verdadeiro game de aventura, raciocínio e ação, que na versão completa são

3 CD's da mais pura adrenalina.

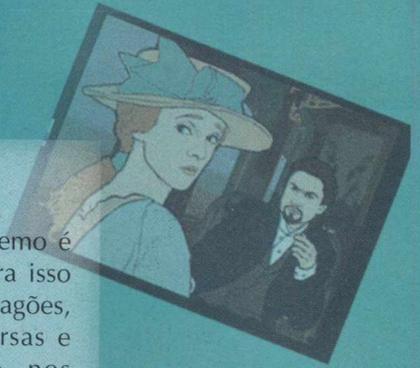
Seu objetivo nesta versão demo é de impedir um assassinato, para isso você tem que caminhar pelos vagões, prestando atenção nas conversas e reparando nos detalhes e nos personagens que passam pelos corredores dos vagões. Os diálogos são todos em inglês.

Clicando nas laterais do relógio que se encontra na tela de entrada você avança o tempo dependendo do local que for clicado.

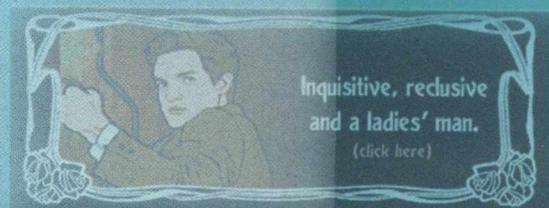
Passa o cursor sobre os personagens, ele muda conforme a situação. Se passar o cursor sobre um personagem e ele virar um balão de diálogo, você pode conversar com este personagem.

Nesta versão há uma cena de luta, mas você não dá golpes, apenas desvia deles, mas vale a pena ver como você é eliminado, com facadas no peito, barriga, no pescoço...

As seqüências deste jogo nem sempre são as mesmas, por isso preste atenção nas conversas e nas atitudes dos personagens. Como todo adventure, você tem que percorrer todos os caminhos disponíveis e pegar o máximo de informações que puder.



*Jogo é uma
superprodução e
inclui mais de 30
mil cenas pintadas
à mão*



EXTREME ASSAULT

No meio do fogo cruzado

Cumprir sua missão e destruir seus inimigos é o objetivo deste incrível simulador de helicópteros



SIMULADOR DE
HELICÓPTERO
POSSUI
EXCELENTE
VISUAL, BOA
JOGABILIDADE
E AÇÃO TOTAL

Extreme Assault não é mais um simulador de helicópteros que está no mercado como muitos. Seus incríveis gráficos e jogabilidade o colocam na posição de um dos melhores games neste segmento e você pode conhecer esta versão demo do jogo.

Você é o piloto de um helicóptero que tem que completar as missões dadas pelo seu superior, defendendo a sua base contra os inimigos, bombardeando carregamentos de tropas inimigas e resgatando soldados da sua companhia. Mas muito cuidado com as investidas do inimigo, que não facilitam em nada o cumprimento de sua missão

Instalar

Saia do programa navegador, vá ao menu **INICIAR\ EXECUTAR** e na caixa

de diálogos digite **X:\JOGOS\ASSAULT\INSTALL.BAT** (lembre-se que a letra X representa a unidade de CD-ROM de seu computador. A maioria dos equipamentos domésticos utilizam a letra D). Siga as instruções do programa de instalação.

Para executar o jogo vá em **INICIAR/ EXECUTAR** e na caixa de diálogos digite **C:\BLUEBYTE\EXTREME\START.BAT**, pois este demo não cria ícone no menu iniciar. Você vai precisar ter 39 MB livres em seu disco rígido para ver os resultados deste game.

Iniciando sua missão

Depois de abrir o jogo, escolha o seu piloto de acordo com os níveis que você quer encarar:

Easy - Recomendado nas primeiras jogadas.

Normal - Suponhamos que você já pegou a manha.

Difficult - Se você já tem experiência no ramo?...

Extreme - E aí, vai encarar?

Na primeira missão você tem que proteger a sua base militar de 2 helicópteros inimigos, que tentam destruí-la a qualquer custo. Apertando a tecla "TAB" você seleciona o alvo, e com a tecla "ENTER" você lança os mísseis e destrói os helicópteros ou se você preferir destrua os inimigos com a tecla "CTRL" lançando canhões de fogo e laser.



Na segunda missão você tem que destruir um carregamento de armamentos das tropas inimigas e não deixá-lo chegar ao seu destino. Destruindo os carregamentos você poderá pegar suprimentos de energia e munições para continuar com as missões.



Na terceira missão seus companheiros foram aprisionadas pelos inimigos e você tem que salvá-los, mas cuidado com os veículos terrestres pois eles tem mísseis teleguiados que podem derrubá-lo facilmente.



Quanto a qualidade gráfica você pode ficar tranquilo, pois ela é ótima, possui boa definição de som bom e é um excelente jogo para quem gosta de simuladores de aeronaves.

COMANDOS

Movimentos



Subir



Descer



Impulso



Atirar



Trocar Armas

Backspace

Míssil



Zoom Radar



Travar Alvo



Visão Cockpit/Ext.



Cockpit Virtual On/Off



Painel On/Off



Visões Externas

Keypad de 0 à 9

+ Zoom



- Zoom



TIPO
Simulador de Helicópteros

EQUIPETO MÍNIMO
Pentium 133, 16 MB RAM, Monitor SVGA, unidade de CD-ROM 4X

SISTEMA OPERAC.
DOS 6.0 ou maior
Win95

DESTRIBUIÇÃO
Shareware

MODO
Instala

NÍVEL
Médio

PRODUTOR
Blue Byte Software

ENDEREÇO
HTTP:\\www.
bluebyte.com

Falcão mostra a Cornopopéia Brasileira



O auto intitulado astro-brega-popstar Falcão chega para arrasar em seu primeiro CD

Prepare-se para muitas gargalhadas e surpresas neste divertido e exclusivo demo nacional de **BIGMAX**: Falcão & a Cornopopéia Brasileira. No primeiro CD-ROM do auto intitulado astro-brega-popstar, Falcão usa e abusa das brincadeiras, principalmente com os "cornos e baitolas", como ele costuma chamar no programa.

Embora a versão que você está recebendo seja um demo, você vai poder navegar bastante por ele e ver trechos da história de Falcão, um clipe do cantor, as filosofias do artista, cartões para imprimir e um jogo.

Instalação

Na tela de apresentação do demo, clique duas vezes no ícone Falcão e em seguida no botão **INSTALAR/RODAR**. Nenhum arquivo será copiado, apenas criará ícones em sua área de trabalho para acessar o CD-ROM mais rapidamente.

Feito isso, no Windows 95 vá em **INICIAR/PROGRAMAS/ FALCÃO CD-ROM/FALCÃO CD-ROM**. No Windows 3.X abra o arquivo de programas Falcão CD-ROM e clique no ícone Falcão CD-ROM.

Menu principal

Como esta é uma versão demo, algumas opções não estão habilitadas, mas é possível navegar bastante pelo CD. Depois da tela de abertura aparecerá uma ficha

de cadastro. Depois de preenchê-la clique em **Continuar** para ir ao **menu principal** em que você encontrará as seguintes opções:

Histórias e Estórias: Conta a vida de Falcão de forma bem humorada, com fotos de sua infância

Aquele Bichim do Pessoal Ver: Músicas, clipes e shows. Você poderá ver o clipe de "Holidai foi Muito".

Leriado, Coisa e Tal: Filosofias do Falcão, com Frases e Recados (não disponível), Horóscopo Chinês, Interpretação de sonhos (com 3 vídeos disponíveis), Direitos do Corno (não disponível) e Corno Novela.

Uma Ruma de Coisa: Utilitários, se é que podemos chamar assim, com cartões especiais que podem ser impressos. O usuário pode imprimir seu "CordiCorno" e "BaitoCard". As opções Papéis de Parede e Protetor de Tela não estão disponíveis.

Apertando o Biloto: Com jogos e brincadeiras. Você poderá jogar o Dum Cornux, um jogo de labirinto, memorização e muitos "Ricardões".

Censurado: Não disponível.

Os botões que estão no lado direito servem para auxiliá-lo durante a navegação pelo programa. Sugerimos que você veja o arquivo Leia-me, que contém mais algumas dicas de como navegar pelo CD e como esolver possíveis problemas. Este arquivo está na área de trabalho, junto do ícone Falcão CD-ROM, no momento em que for rodar o programa.



TIPO
Demo Nacional

EQUIPTO MÍNIMO
486 DX 2 660 MHZ,
8 MB RAM, Monit. SVGA,
CD-ROM 2X

SISTEMA OPERAC.
Win95 e Win 3.X

DESTRIBUIÇÃO
Demo jogável

MODO
Instala

NÍVEL
Fácil

PRODUTOR
Soft & Book Inovações
Tecnológicas

ENDEREÇO
softbook@insoft.
softex.br



English Works® 97

A família do software nacional mais vendido no Brasil cresceu!!!

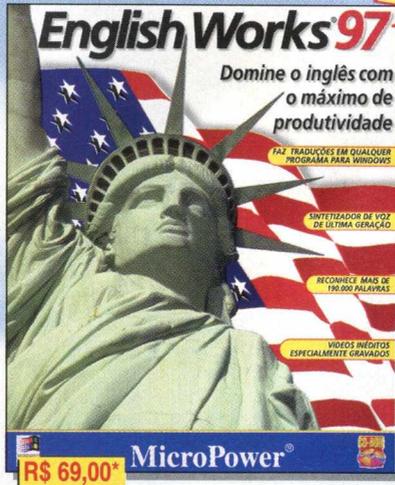


A solução definitiva para você dominar o Inglês com o máximo de produtividade

- Reconhece mais de 190.000 palavras
- Traduz palavras em praticamente todos os softwares compatíveis com Windows 3.x e 95, inclusive os browsers da Internet e programas de e-mail.
- Vídeos inéditos com situações de viagens, segredos da pronúncia, expressões idiomáticas e erros comuns
- O mais avançado sintetizador de voz do mundo



- Pode ser utilizado em rede em sua empresa ou escola
- Auto-treinamento com o laboratório de pronúncia, memorização e ditado
- Glossário da Internet, Dicionário Polyglot com 5.000 palavras em 6 idiomas
- Permite incluir dicionários extras com editor próprio



R\$ 69,00*

MicroPower®

FAÇA JÁ SUA RESERVA
(011) 744.7313

A melhor maneira para seus filhos aprenderem o Inglês

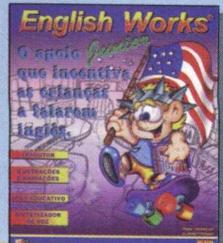
- Dicionários com mais de 5.000 palavras, situações cotidianas com animações, 21 cenários e mais de 200 objetos
- Jogo educativo para aprender brincado
- Prática da escrita com pronúncia
- Tradutor Junior que funciona junto com a maioria dos softwares do Windows 3.x e 95
- O mais avançado sintetizador de voz do mundo



- Ajuda gravada em português para orientar a utilização do produto

R\$ 49,00*

MicroPower®



O maior sucesso de vendas, com mais de 30.000 cópias e 250.000 instalações



R\$ 49,00*

- Você aprende, traduz e treina seu Inglês com a ajuda do dicionário de mais de 45.000 verbetes, incluindo 9.000 frases de exemplo, gírias, phrasal verbs e termos da Internet.
- Possui ainda dicionários com mais de 300 ilustrações e 6 idiomas: Alemão, Espanhol, Francês, Inglês, Italiano, Português e laboratório de pronúncia.



R\$ 49,00*

Revistinha do Senninha

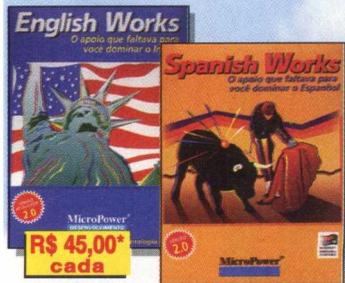
A forma mais divertida de criar histórias em quadrinhos com o Senninha e sua turma, além disso, você pode preparar jornaizinhos e cartões de aniversário, com uma maravilhosa qualidade de impressão. Importa/exporta arquivos bmp e wmf (Corel e Paint Brush, etc...)

O único CD-ROM sobre a vida e a carreira de nosso ídolo, produzido sob licença do Instituto Ayrton Senna

- Conheça mais sobre o maior ídolo do automobilismo de todos os tempos, desde sua infância até o sucesso na fórmula 1
 - Ilustrado com mais de 700 fotos, muitas inéditas, 70 minutos de áudio (inclui o tema da vitória) e 15 minutos de vídeos inesquecíveis.
 - Centenas de textos e hiptextos, com pilotos, circuitos, estatísticas completas dos GP's em que nosso campeão participou.
 - Permite imprimir as fotos e os textos.
 - Se você ainda não tem, não perca esta oportunidade, ligue e compre já.
- Versões em Inglês e Italiano sendo exportadas para Austrália, Japão, Itália, Mônaco, França, Inglaterra e EUA**



R\$ 49,00*



R\$ 45,00* cada



R\$ 49,00*



R\$ 39,00* cada



R\$ 49,00*

Treinamento de vocabulário de Inglês e Espanhol com mais de 40.000 verbetes, pronúncia palavras com a articulação da boca, faz traduções diretamente no Word 2.0 e 6.0, dicionário com mais de 200 figuras e três jogos para enriquecer seu vocabulário

São sete jogos educativos para aprender português, matemática, história, geografia, inglês e conhecimentos gerais, que podem ter o conteúdo incrementado. Com interface em 3D as crianças vão desenvolver o raciocínio lógico numa competição emocionante.

Aprenda gramática ou literatura de uma maneira fácil e divertida, com questões divididas por assuntos, num jogo dinâmico e cheio de opções. Teste seus conhecimentos estabelecendo o tempo para a resposta e pontuação variável, selecionando os assuntos e níveis de dificuldade

CD-ROM duplo com mais de 2,5 hs de vídeo onde Zico ensina todos os fundamentos do futebol desde o passe até atingir o gol e a vitória. Uma verdadeira aula onde Zico conta todos os segredos para ser um jogador de sucesso. **Versão em Inglês sendo exportada para EUA e Canadá**

(* Preço sugerido ao usuário final)

Distribuidores Autorizados

Acorp	021.532-3380	MPO	011.263-1522
Clone	011.418-7800	MSD	0800-260260
Curitiba	041.322-5455	Rede Multimídia	021.593-1907
Davidson	011.743-8798	Scopus	0800-158788
Incomp	051.334-5165	Softlogic	011.414-6855

e nas principais Revendas de sua cidade.

MicroPower®

Central de Atendimento ao Cliente
Tel: 011.744-7313 - Fax: 011.744-7387
E-mail: micropower@micropower.com.br
Home-page: <http://www.micropower.com.br>

Ligue já, responda em que ano a MicroPower® foi fundada, e ganhe o porte pago para qualquer cidade do Brasil, na compra de seu produto.

Aceitamos:



Dentro do **CD-ROM BIGMAX 12** Multimídia na área Úteis, você vai encontrar diversos programas com as mais diferentes funções, que mais cedo ou mais tarde, vai precisar um dia. O Jogo Goose Bumps vai precisar da instalação do Directx X Veja o que cada um destes programas faz:

DIRECT X 2.0/ 3.0: É uma plataforma da Microsoft criada para melhorar a execução e o desempenho de games, tornando-os mais reais, rápidos e estáveis. Em alguns jogos de nossa revista haverá a necessidade da instalação deste programa. Veja o box explicativo sobre este programa nesta página.

VIRUSCAN (Windows 3.X e Win 95): Antivírus que detecta se existem vírus em seu disco rígido ou nos discos flexíveis. Se o programa encontrar algum vírus, ele o elimina, evitando que você tenha seu trabalho no computador prejudicado.

QUICK TIME (Windows 3.X e Win 95): Este programa torna possível a utilização de vídeos do tipo MOV, em formato Quick Time Mov. Muitos jogos pedem o Quick Time, quando usam seqüências de vídeo neste formato.

VÍDEO FOR WINDOWS (Windows 3.x): Também permite que o usuário possa utilizar vídeos no formato AVI, em seu PC.

Para instalar estes programas basta clicar no ícone **INSTALAR**, de seu programa navegador e seguir as orientações do programa.

Aviso Directx

Atenção usuários dos jogos da revista BIGMAX.

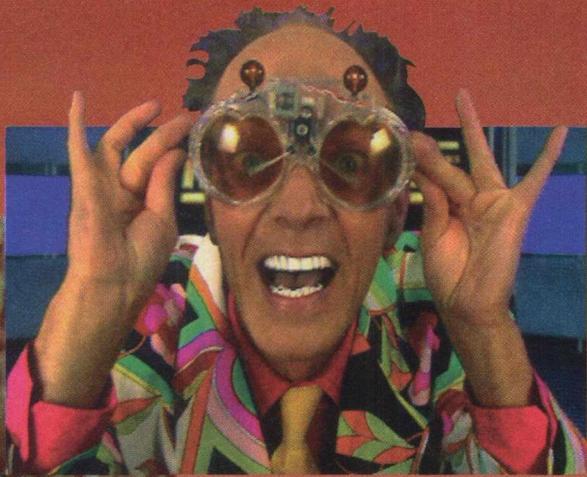
Como a revista sempre traz novidades para os usuários, na área de jogos, foi obrigada a utilizar o Directx, um programa lançado pela Microsoft como nova plataforma para jogos multimídia.

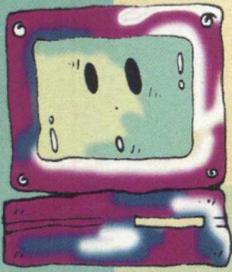
No entanto, o Directx requer recursos de vídeo e som recentes, ou seja, pode gerar algum tipo de incompatibilidade em placas de som e vídeo mais antigas.

Se o seu microcomputador não possuir uma configuração compatível com o Directx, isso pode acarretar alguns problemas, chegando a ser necessário, em alguns casos extremos, a reinstalação do Windows 95. Certifique-se de ter todos os disquetes ou o CD de instalação do seu Windows 95.

Gostaríamos de lembrar que toda a tecnologia desenvolvida nesta plataforma Directx tem o intuito de melhorar muito a qualidade gráfica e sonora dos jogos em termos de software e em consequência, requerem um hardware de acordo..

**VEJA NA PRÓXIMA
PÁGINA
O QUE VOCÊ VAI TER
NO PRÓXIMO
MÊS**





Não fique fora disto!!!

BIGMAX 11 abre um espaço onde a informática é tratada de forma séria, descomplicada e direta.

por Claudia Olimpia de Melo

REPROCESSE

Automação global. Automação geral !!!! Tudo agora parece mais fácil! "Eu tenho um Micro !!!!" E não apenas eu, mas meu amigo, meu vizinho, minha escola, meu trabalho... Parece que finalmente a Informática transformou-se em "carne de vaca". Será mesmo ??? O que vemos ainda é que apesar da força que este evento chamado "Informática" ganhou, nem tudo ficou tão mais fácil assim.

É difícil para quem ainda participa timidamente disto tudo, saber se está dentro ou fora, longe ou perto, certo ou errado... Para quem procura definir caminhos pessoais através da microinformática, ou seja, utilizá-la efetivamente como ferramenta para seu trabalho, suas pesquisas, seus hobbies, sua qualificação profissional, enfim, para tudo o que é proposto, vale a pena sentar à frente do micro e promover uma sessão de análise. Não exatamente uma análise técnica, mas sim uma análise existencial... Questões como por quê?, quando?, como?, onde?, para quê?, quanto?, devem ser prontamente respondidas por você, pelo seu micro ou por qualquer outro ser deste novo planeta. Se as respostas não se apresentarem satisfatoriamente, está na hora de tomar algumas atitudes.

Então vamos lá!!! Que tal tentar algumas questões?!!...A primeira que me vem à mente é justamente a mais crucial: Como vai meu hardware? Será que meu micro é tudo ou quase nada do que eu preciso? Afinal, com tantas novidades anunciadas no mercado, onde foi parar meu micro??? O que vemos é que o mercado apresenta a cada momento, mais tecnologia, mais recursos, mais acessórios... Novidades que nem sempre parecem direcionadas a um modesto usuário.

De fato, muito do que se apresenta é mais adequado às instituições (empresas) com ambientes informatizados, ou profissionais desenvolvedores. Trata-se de recursos para otimizar processos de comunicação, de desenvolvimento e de processamento, enfocando principalmente a qualidade de imagens e a velocidade de resposta frente ao grande volume de informações hoje manuseadas através da informática.

É claro que a automação doméstica já caminha no sentido de tornar-se um mercado consumidor destes novos recursos, mas hoje o que você deve verificar é se o seu micro atende às suas necessidades, se ele tem uma velocidade de processamento satisfatória, se você já não está no limite da sua capacidade de memória e se não falta algum acessório para otimizar seu uso (impressora, joystick, etc). Não se desespere, um bom fornecedor lhe dará uma solução. Anote as características básicas de seu equipamento e procure-o (tipo/modelo do processador, quantidade de memória e espaço livre em disco - obtenha isso no Pannel de Controle do Windows).

E os Softwares? Este ponto não é menos delicado. Você já parou para analisar tudo o que tem disponível no seu equipamento? O importante é que você identifique o destino dado ao seu equipamento. Em quais tarefas ele o ajuda (ou, deveria ajudar?). Leve em conta tudo, desde o seu lazer até o seu trabalho. O micro está aí para isso... Se você trabalha com alguma área específica que requer softwares direcionados, não é difícil localizá-los em lojas especializadas. Não esqueça que uma Revista como a BIGMAX também é uma grande vitrine de novidades. Nela você terá a oportunidade de experimentar softwares em suas versões DEMO (demonstrativo) ou SHAREWARE (com limitações de uso) e fazer a sua escolha. Desde um jogo até uma ferramenta específica, o ideal é procurar conhecê-los antes de adquirí-los. Procure explorar ao máximo as bibliotecas que vêm nos produtos. Devore o Help!!! A melhor maneira de dominar uma ferramenta é exercitá-la de forma direcionada, ou seja, testá-la em seu objetivo.

Outra questão interessante refere-se à Globalização. Este termo tão difundido e comentado, refere-se à comunicação global. Você e seu equipamento já estão neste contexto? Ou ainda estão falando sozinhos??? Se em sua casa você tem uma linha telefônica, se seu micro já possui uma placa fax/modem, vale a pena começar a cogitar sua conexão com o mundo. Estamos quase lá! Basta agora selecionar um provedor e acertar os detalhes da sua adesão. A partir daí, fica fácil, pois sobre Internet existe material farto, tanto para iniciantes, quanto experts. Não deixe de experimentar uma navegação produtiva, procurando identificar sites com assuntos direcionados aos seus interesses. Promova pesquisas. Anote novos endereços. A Internet pode abrir novos caminhos, viabilizar o contato global, você não pode ficar longe disto...

Agora que você já respondeu às questões fundamentais (ou existenciais) entre você e seu micro, mãos à obra!!! Com certeza, qualquer que seja seu perfil profissional, sua qualificação ou interesse, a informática lhe trará soluções. Na verdade, este "mundo tecnológico" hoje se apresenta como uma reformulação da linguagem, uma nova forma de comunicação. Não fique fora disso!!!

megarace 2



OUTUBRO
NAS BANCAS

2 CD'S

EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

B I G M A X

UM SUPER JOGO TÃO
COMPLETO QUE SÓ COUBE EM
2 CD'S

Reserve já com o seu jornaleiro

Crescimento da Internet no Bra

Eduardo Magalhães

O Brasil obteve o mais rápido crescimento do mundo em número de novos usuários de Internet no ano passado, segundo o governo brasileiro e confirmado por uma pesquisa realizada pelo Departamento de Comércio dos Estados Unidos.

Refletindo o atraso em relação à Internet, ainda representamos uma gota na piscina de usuários de Internet em todo o mundo - menos de 1%. Enfrentamos muitos obstáculos para conseguir fazer a conexão: sistema de telefonia antiquado, operada por um monopólio estatal, altas taxas por hora, poucos computadores em domicílios e incertezas relativas à conexão uma vez que a maioria dos provedores são inexperientes.

Um adicional de 60.000 computadores foram ligados à Internet no ano passado, um crescimento de 427% durante o período de 12 meses. O número de endereços na Internet saltou de 1.041 para 11.402, o que inclui um crescimento de 1,231% no número de endereços na Internet. Eles totalizaram 9.318 até o fim do ano. O governo brasileiro estima que um milhão de brasileiros estão navegando na Internet. Fontes da indústria colocam um número de usuários regulares da Internet muito menor que este, 700.000. Em ambos os casos, a taxa de crescimento - pelo menos 1.000% - dobrou a média mundial e teve crescimento maior que qualquer outro país em 1996, diz o governo.

De acordo com os dados industriais, a taxa de crescimento provavelmente vai cair este ano principalmente por que o crescimento do ano passado foi resultado de uma demanda já satisfeita. Provedores comerciais da Internet puderam abrir suas operações no Brasil em setembro de 1995.

PROVEDORES BRASILEIROS

Os operadores pequenos e recém formados enfrentam seus próprios problemas atendendo à crescente demanda. No topo da lista de reclamações está a tecnologia antiquada e baixa capitalização para a maioria dos provedores. Os problemas mais imediatos são técnicos. As 27 companhias estatais de telefonia estão mal preparadas para enfrentar a demanda para os serviços normais de telefonia e deixam de lado a demanda muito mais intensa imposta pelos usuários de Internet.

O maior impedimento para o acesso à Internet está na Embratel, companhia estatal que controla 85% dos acessos ao sistema a cabo através do qual as comunicações via Internet são canalizadas.

A Embratel diz que alguns provedores de Internet sobrecarregaram a rede, recebendo mais assinantes do que seus sistemas poderiam suportar tecnicamente. Enquanto isso, a EMBRATEL planeja triplicar sua capacidade para ligações da Internet este ano. Ela transmite 20 megabits de informação por segundo, e promete aumentar este número para 45 megabits por segundo.

Necessidade de pesquisa e tecnologia

Alguns analistas acreditam que a maioria dos 400 provedores brasileiros - proporcionalmente um número maior que nos EUA - não vão sobreviver. Segundo eles, há um abismo entre a maioria dos provedores que fizeram um "investimento de mais ou menos 50.000 dólares" e alguns concorrentes com sólidas finanças. Em setembro de 1996 a companhia americana Netcom e a companhia de empreendimentos e telecomunicações Itatel formaram uma 50-50 joint-venture. A Tec Toy planeja investir 7.3 milhões de dólares até 1999 em sua joint-venture trazendo a Compuserve ao Brasil

O perfil do usuário de Internet

Para que o uso da Internet cresça no Brasil, deve haver disponível na rede um conteúdo maior em língua portuguesa. Universo On Line (UOL) é um dos provedores que fornecem informação em português na rede, trazendo o jornal Folha de São Paulo. Outros sites em português são dedicados ao escritor Franz Kafka, a guias

Pesquisa do Departamento de Comércio Americano diz que Brasil teve crescimento recorde no número de usuários da internet

il é o mais rápido do mundo

de carros, filmes brasileiros, programas shareware, religiões e home pages sobre times de futebol entre outros temas. Com as escolhas limitadas, não é surpreendente que 62% dos usuários de Internet no Brasil falem inglês.

Uma pesquisa conduzida pelo IBOPE em fins de 1996 mostrou que os usuários brasileiros são adultos (35% entre 20 e 29 anos, ou 70% acima de 20 anos), homens (83%) solteiros (62%) e com 2º grau completo (77%). 64% tem renda anual acima de US\$20.000. Dois terços passam em média uma hora por dia na rede.

Uma das principais razões que levam os brasileiros à Internet é a existência das salas de "chat's", refletindo a cultura de um povo que gosta de conversar e conhecer novas pessoas. Mais do que nos EUA, os brasileiros que fazem amigos na realidade virtual geralmente decidem encontrá-los pessoalmente. A segunda principal motivação que leva ao uso da Internet, bem menos importante que a primeira, é a procura de informações.

Computadores domésticos e os custos com a conexão à rede estão fora das possibilidades da maioria dos brasileiros. Assim, os provedores estão dedicando mais seus serviços a área de negócios. O mercado de negócios está em crescimento, mas apenas um pequeno número de empresas brasileiras, em torno de 28.000, têm páginas na Internet.

Necessidade de aperfeiçoamento

Os usuários reclamam sobre as longas esperas para entrar nos sites ou nas salas de chats da rede. Os provedores alegam a sobrecarga no sistema de telecomunicações para justificar estes problemas.

Geralmente as taxas que os usuários pagam no Brasil são mais altas que aquelas pagas nos EUA. No Brasil, o provedor cobra entre US\$20 e US\$25 incluindo 10 horas de uso, com cada hora adicional custando US\$2.00. Nos EUA, o padrão é US\$19.00 por mês por uso sem limite de tempo.

Oportunidade de Negócios

Os provedores de Internet acreditam que a privatização da companhia telefônica resolveria

muitos dos problemas do sistema, resultando em menores taxas de telefonia e serviço mais rápido, permitindo o acesso por fora da EMBRATEL. Com o plano de venda das companhias telefônicas estatais e a esperada injeção de capital, os provedores da Internet prevêem o aperfeiçoamento da infra-estrutura.

Os provedores estão encorajados pela queda da interferência do governo, tanto no seu mercado como no sentido de censura de conteúdo e inibição do crescimento. A associação das indústrias, ABRANET, gerenciou o cancelamento da tentativa do ministro das finanças de taxar as vendas das empresas em 25%, a mesma aplicada aos serviços de telecomunicações. Em vez disso, a ABRANET convenceu o ministro a reclassificar as empresas como provedores de um serviço de valor adicional, sendo taxada em apenas 5%.

Sites interessantes no Brasil

Vamos fornecer alguns sites brasileiros interessantes e com muitas informações para você navegar.

A Internet no Brasil é relativamente nova, mas existem bons sites que você pode conhecer agora.

www.uol.com.br

Universo On Line

www.unikey.com.br/pantanal

Pantanal Motogrossense

www.trend.com.br/amazonia

Projeto Amazonas

www.petrobras.com.br

História, Projetos, Tecnologias...

www.bahiabeath.com.br

Informações turísticas sobre a Bahia

orion.cpa.unicamp.br

Meteorologia

www.ipib.com.br

Igreja presbiteriana independente

www.guiausp.com.br/entret/cine.htm

Guia de filmes e local de exibição em SP.

Descent, um game de virar a cabeça

DESCENT



Aniversary Edition chega pela primeira vez ao Brasil através de BIGMAX e traz mais fases do que a versão original do jogo

Eduardo Magalhães

Você está em Plutão, no interior de diversas minas espalhadas pelo planeta. Uma raça alienígena desconhecida apoderou-se da exploração de minério terráquea. Algumas explosões provocada por esses seres fez com que o planeta saísse de sua órbita para entrar em colisão com a Terra. Para evitar que nosso planeta seja destruído, você precisa voar com a Pyro-GX, uma nave superequipada, pelos túneis das minas e destruir as naves inimigas em uma alucinante aventura de ação total a 360 graus.

Este é o pano de fundo de Descent, o programa completo que BIGMAX traz nesta edição, com uma vantagem para os leitores: você está recebendo Descent Aniversary Edition, com mais de 120 níveis do que a versão original. BIGMAX traz com exclusividade este game para o Brasil. Cerca de 20 níveis nem foram publicados ainda no País.

Descent segue a linha de jogos no estilo Doom, em que o jogador deve percorrer labirintos, destruir inimigos, coletar armas pelo caminho, encontrar chaves, abrir portas para passar a outros níveis, aumentar sua energia, com uma diferença a mais que seus concorrentes: sua nave pode girar 360 graus em todas as direções.

Os jogadores que estão acostumados à movimentação linear (como em Doom) podem, estranhar um pouco o modo de jogar Descent e até mesmo sentir um pouco de tontura, mas depois de algum tempo vai se acostumar com o "gira-gira" da nave.

Se o usuário possuir conexão em rede ou modem, pode jogar Descent com até quatro jogadores e se divertir perseguindo os amigos pelos corredores do jogo ou preparar armadilhas para surpreendê-los.



Controles

Você pode jogar Descent através do teclado, joystick ou mouse. No menu principal selecione o Menu de Controles para escolher e configurar seu controlador. Muitos joysticks têm detalhes próprios. Todas as mudanças são gravadas no seu arquivo de jogador para uso futuro.

Selecione o controlador que deseja usar pressionando a barra de espaço. Após escolher o controlador, você pode adaptar diversos botões e outros controles do controlador na forma que preferir. Note que o teclado estará sempre disponível. Para alterar as funções das teclas, escolha a opção Alterar Teclado.

Para mudar ou adaptar uma função no controlador ou teclado, selecione a função que deseja alterar e pressione Enter. Em seguida pressione a tecla ou botão que você deseja ligar àquela função. Para as funções do eixo, pressione Enter e mova o eixo do Joystick na forma desejada.

Instalação

Windows 95

DESCENT é um jogo para dois.

Coloque o CD-ROM na unidade de CD de seu computador. Vá em **INICIAR/EXECUTAR** e na caixa de diálogos digite **X:\INSTALL** (lembre-se que a letra X de nosso exemplo representa a unidade de CD-ROM de seu equipamento. A maioria dos PCs domésticos utilizam a letra D). Será aberta uma tela **DOS** que pedirá onde deseja instalar Descent. Escolha a unidade de disco **C** para a instalação do jogo.

Depois de direcionar o jogo para o diretório C:, na próxima tela escolha a opção **DON'T COPY DATA FILES** e siga as demais orientações do programa de instalação.

No momento em que o programa pedir para que você configure a placa de som, escolha a opção

AUTO DETECTED SOUND HARDWARE, que fará a configuração automaticamente, para sair desta tela e iniciar o jogo click em **EXIT**. Descent vai ocupar 17 MB em seu disco rígido.

Para iniciar o jogo vá novamente em **INICIAR/EXECUTAR** e na caixa de diálogos digite **C:\GAMES\DESCENT\DESCENT.BAT** e clique em **OK**.

Windows 3.X

Os procedimentos de instalação de Descent para o Windows 3.X é semelhante ao do Windows 95. Vá em **ARQUIVO/EXECUTAR** e na caixa de diálogos digite **X:\INSTALL** e clique em **OK**. O programa de instalação será executado e os procedimentos à seguir são iguais ao do Win 95. Para jogar Descent vá em **ARQUIVO/EXECUTAR** e na caixa de diálogos digite **C:\GAMES\DESCENT\DESCENT.BAT** e depois clique em **OK**.



Menu Principal

Assim que você entrar em Descent, o programa pedirá que você crie um novo piloto ou continue com o que já está na tela Select Pilot. Depois disto terá acesso ao menu principal que apresenta as seguintes escolhas:

Novo Jogo (New Game): iniciar um novo jogo, podendo começar a partir de qualquer nível que tenha atingido em jogos anteriores.

Carregar Game (Load Game): Permite que você reinicie um jogo gravado, que são gravados em seu arquivo de piloto. Lembre-se de escolher o piloto certo.

Multijogador (Multiplayer): Faz com que o jogador inicie um jogo de Descent em formato multijogador, usando um modem, cabo serial ou rede IPX.

Opções (Options): Leva você ao menu de opções e você poderá alterar o volume dos efeitos sonoros e da música,

inverter os canais de som estéreo, alterar o brilho do jogo, controles, níveis de detalhes, resolução de tela, calibrar joystick, auto seleção de armas.

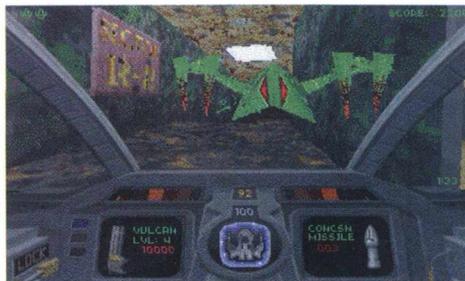
Mudar Pilotos (Change Pilots): Faz com que você troque de pilotos ou crie um novo.

Ver Demo (View Demo): Permite que você veja um arquivo de demonstração gravado.

Placar (High Scores): Mostra as maiores pontuações de Descent.

Créditos (Credits): Veja a lista de pessoas que criaram o jogo.

Sair (Quit): Sai do jogo.

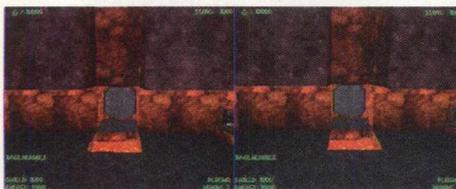


Códigos Especiais

Descent possui alguns códigos especiais que lhe acrescentam mais armas, vidas, invencibilidade, etc. Sugerimos que você tente passar por cada missão sem o auxílio dos códigos especiais.

Logo que o jogo começar digite GABBAGABBAHEY para ativar o modo de trapaça. Depois é só ir digitando os demais códigos:

- AHIMSA: Desliga o tiro dos robôs inimigos
- ASTRAL: Voar através das portas
- BIGRED: Todas as armas do jogo
- BUGGIN: Modo turbinado
- BRUIN: Vida extra
- FARMAJOE: Pula para o nível X
- FLASH: Mostra o caminho até a saída
- GUILE: Liga/desliga a invisibilidade
- MITZI: Todas as chaves
- POBOYS: Destroí o reator
- PORGYS: Super Armas
- RACERX: Invulnerabilidade
- SCOURGE: Todas as armas da fase
- TWILIGHT: Recarrega os escudos



Armas

- CRTL** Dispara tiros
- SPACE** Dispara mísseis
- B** Solta bomba
- F** Dispara sinal
- 1** Laser
- 2** Canhão vulcão
- 3** Canhão em leque
- 4** Canhão plasma
- 5** Canhão fusão
- 6** Míssil Concussão
- 7** Míssil rastreador
- 8** Bomba de proximidade
- 9** Míssil inteligente
- 0** Míssil mega

Energias

Nas minas você vai encontrar objetos como novas armas, capacidades aumentadas ou reabastecimento de energias e escudos. Conheça cada um deles:

- Chaves de acesso
- Aumento de energia
- Aumento de escudo
- Invisibilidade
- Invulnerabilidade
- Laser
- Vida extra
- Quad laser
- Canhão Vulcan
- Munição Vulcan
- Canhão Leque
- Canhão de Fusão
- Mísseis de Concussão
- Mísseis Guiados
- Bombas de Proximidade
- Míssil Inteligente
- Míssil Mega

Teclas que podem ser reconfiguradas no menu Opções/Controles

- <** **>** OU **4** **6** Virar à esquerda e direita
- ↑** **↓** OU **8** **9** Rotação para baixo/ para cima
- <** **ALT** Curvar
- 1** **3** Curvar esquerda direita
- +** **-** Para cima e para baixo
- A** Avançar
- Z** Recuar
- Q** OU **7** Curvar à esquerda
- E** OU **9** Curvar à direita
- R** Visão traseira
- TAB** Mapa

Teclas

Mesmo que você jogue Descent com o joystick, há teclas que são acionadas pelo teclado e ficam ativas durante o jogo. Muitas podem ser configuradas e chegou a hora de você conhecê-la.

Teclas padrões de fábrica:

- ESC** Abortar jogo
- F1** Tecla de ajuda
- F2** Opções
- F3** Liga/desliga cockpit
- F4** Solta Marcador
- F5** Grava Demo
- F7** + **SHIFTY** Calibrar joystick
- ALT** + **F3** Carrega jogo gravado
- PAUSE** **BREAK** Pausa em jogos de um jogador. Em Multijogador. Você verá uma tela de informações.
- +** **-** Muda o tamanho da tela
- Print Screen** Salva a imagem no formato PCX

TALK FREE

SLASH YOUR PHONE BILL !!!

Now You Can Talk Long Distance for FREE on the Internet

Talk to Anyone, Anywhere, FREE

• Just Use Your Computer, Your Modem, and What's in This Box!

Includes Hundreds of Dollars Worth of Complete Software Programs & Resources from the Leading Internet Companies

- PHONE SOFTWARE
- INTERNET ACCESS
- INTERNET BROWSERS
- E-MAIL SOFTWARE
- WEB PAGE CREATION
- WEB HOSTING
- INTERNET RESOURCES

Plus Extra Bonuses Inside:

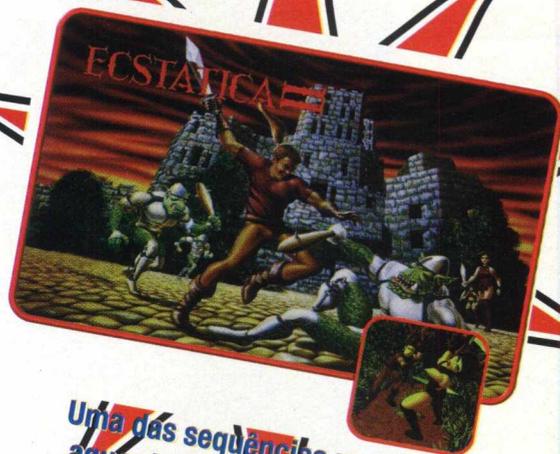
- FREE Extra Tele-You License — FREE Extra Tele-You License — FREE Extra Tele-You License — FREE Extra Tele-You License
- FREE 1 Month's Internet Access
- FREE 1 Month's Web Hosting
- FREE 1 Month's Coupon
- Headset Software Discount
- Video Conferencing Discount
- USA Car's Tips For Getting & Running a Small Business

Stereo Internet Headset

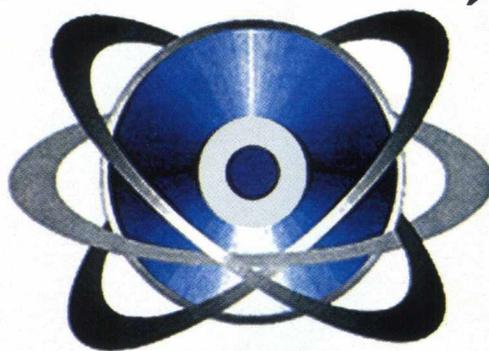
HandsFree Microphone

You'll be amazed how easy it is to talk to your...

Economize sua conta telefônica em ligações internacionais



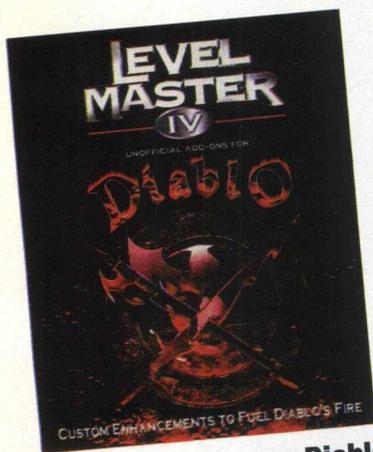
Uma das sequências mais aguardadas do momento



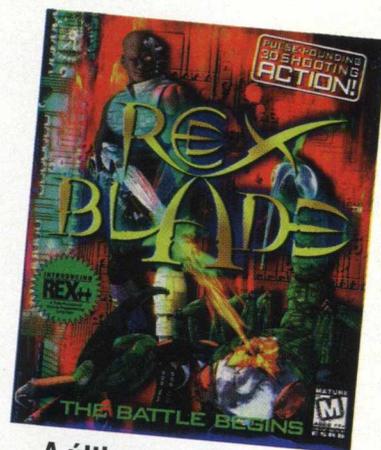
TOMORROW
A CASA DO CD-ROM

0800-140400

<http://www.tomorrow.com.br>



Novos níveis para o Diablo



A última novidade em jogos de 1ª pessoa



Divirta-se a valer em atividades com os Heróis Marvel!



Crie cartões e capas de gibi com Heróis Marvel!

FRANKENSTEIN

Solucionando os problemas da criatura (parte 2)

Nesta edição continuamos a dar as dicas de como chegar ao fim do game **Frankenstein - Através dos Olhos do Monstro**, o jogo completo da edição 8 de BIGMAX.

Queremos agradecer ao leitor Ivo Costa de Oliveira, que também nos enviou a solução completa do jogo. Resolvemos fazer um mix das dicas que tínhamos com as que o leitor nos enviou. Chega de muito papo e vamos ao que interessa: ajudar a criatura sair do castelo do Dr. Frankenstein.

Sala do Planetário

Depois que você achar a passagem secreta coberta por plantas, corte-as utilizando a tesoura. Desça e puxe a alavanca que está no lado esquerdo. Você ouvirá o som de uma porta se abrindo. Siga em frente e suba a escada para chegar ao planetário com quatro portas numeradas de 1 a 4. Aqui você deve comparar as anotações das placas, que estão ao longo do jogo, com as do quadro que encontrará nesta sala. Você notará que há quatro pequenas portas que ao serem abertas mostrarão um número (das placas). Para abrir as portas você deve alinhar os planetas conforme suas anotações com as que estão na tela. Feito isso, puxe a alavanca, quando ouvir um som, você teve sucesso, caso contrário terá que tentar de novo.

A porta 1 leva até à mina, a porta 2 ao túnel em ruína, a 3 o conduz à câmara de fusão e a porta 4 vai levá-

lo ao mausoléu. Sugerimos que você vá ao mausoléu para ler as anotações. Depois abra a porta 3, que o leva ao labirinto da adega. Para que você não se perca basta seguir estas direções logo que chegar à entrada do labirinto: em frente, frente, frente, direita, frente, esquerda, frente, direita, frente, esquerda, frente e direita. Você chegará à uma pequena sala que o leva à câmara de fusão. Olhe em volta e puxe a alavanca para abrir as portas de aço que levam até a mina. Vá para o fundo, siga até a bobina de resistência e ligue o interruptor. Agora vá até a escada da direita e procure a sala para ler mais anotações. Volte para o planetário e abra a porta que dá acesso às minas. Se você voltar pelo labirinto de cerca-viva, vai encontrar uma passagem recém criada que o levará para fora, direto para a entrada do castelo. Deixe a porta 1 aberta ao sair do planetário, pois isso poupará tempo e uma caminhada quando voltar através das minas.

As Minas

Há duas entradas para as minas neste estágio. A primeira é pelo planetário e a outra é pelo jardim. Comece perto da porta de saída para o quintal perto da placa 3 e vá para o lado esquerdo da bacia de água (entre o jardim e o labirinto de cerca-viva). Empurre a gárgula e verá um pedestal emergir da água. Pise no pedestal e a passagem 5 se abrirá (ela também o levará às minas). Vá em frente até achar um porto secreto. Pegue o escafandro, o arpão, ative a bomba de ar, vire à direita e mergulhe na água.

Olhe em volta, leia as anotações, veja um cofre com barras de ouro, mas você não poderá levar nenhum destes itens, vire-se e mate a lula gigante com o arpão. Suba a escada, desligue a bomba e volte pelo túnel da direita. Olhe para todos os lados nas minas para familiarizar-se com todas as passagens. Vá em frente até encontrar a passagem da esquerda que dá acesso à três passagens e entre na da esquerda. A passagem do meio leva a um condutor e lembre-se dessa localização, pois terá que voltar mais tarde para ativá-lo. Mais dois caminhos como esses podem ser encontrados nas minas, um está na sala do processador de minério e deverá ser **a t i v a d o p r i m e i r o .**

Vire-se, siga em frente, encontre uma passagem à direita que o levará à roda d'água e a porta com as correntes (esta porta está trancada) e voltaremos a este local mais tarde. Se você continuar até o fim do corredor vai encontrar uma porta trancada (esta é a porta 1 do planetário). Vire à direita e siga este corredor lateral até o fim e achará outro transmissor. Volte até a porta 1 (do planetário), siga até à roda d'água e antes de chegar a este local se deparará diante de três caminhos: o central levará a um transmissor (volte mais tarde para ativá-lo); o da esquerda leva até um alçapão que você não poderá entrar ainda e o da direita é o corredor principal.

Ao chegar na roda d'água, pare-a, pegue a corrente e prenda-a na roda. Ligue a água para que as portas sejam arrancadas. Antes de entrar no túnel, puxe o interruptor para a direita. Se encontrar uma mão de monstro

rastejando, não jogue a pedra nela, pois é uma aliada e o ajudará a salvar Sara. Você pode segui-la para fora da mina até o cais. Ela voltará mais tarde.

Planta do Processador de Minérios

Ao chegar em um corredor com trilhos, pegue o caminho da esquerda até chegar a uma porta de aço. Se ela não funcionar é porque o interruptor da entrada está desligado. Quando a porta for aberta suba a escada e vá até a planta do processador de minérios. Olha em volta e ative o conversor do fundo da caverna. Volte e ative os três conversores encontrados na mina que só podem ser ativados depois que você arrumar as portas com a roda d'água e depois que o interruptor perto da roda for ligado. Assim que os quatro conversores forem ligados você poderá carregar pedras até o conversor de minérios. Vire à direita e aperte o botão preto da máquina; agora vá ao painel de controle e puxe o interruptor da esquerda para ativar a máquina trituradora. Use os botões preto e vermelho para triturar o minério com o triturador da esquerda ou da direita. É necessário triturar cada pedra duas vezes. Se a planta processadora for desligada, puxe a alavanca e reinicie a máquina do início. Depois que o minério suficiente for processado, você ouvirá um sinal. Desça a escada e siga o trilho até encontrar o painel de controle à esquerda. Continue descendo o túnel até encontrar dois caminhos. No primeiro, o trilho da esquerda leva até a câmara de fusão (lembre-se que a porta de aço deve estar aberta se você foi pela porta 4 do planetário). No próximo caminho (em formato de forquilha) puxe a alavanca para dirigir os trilhos para a passagem da esquerda. Volte até a o local onde há um painel de controle e puxe o *interceptor esquerdo* para acionar um vagão de minério que virá da direita. Vá até uma sala com portas fechadas no teto, prenda a corrente no vagão, volte até o painel de controle e acione os dois interruptores para cima e para baixo novamente, pois isso fará com que o vagão arrombe a porta do teto. Puxe a alavanca ao lado do painel do controle. Acione o interruptor da esquerda para cima. O vagão vai voltar para a câmara

de fusão. Vá para lá.

Câmara de Fusão

Vá até a escada da esquerda e verá um outro painel de controle. Este painel possui diferentes controles e interruptores. O interruptor superior da esquerda controla a garra e o da direita o interruptor elétrico. Ainda no lado esquerdo está o controle vertical da garra. Logo abaixo está o controle da garra e o termômetro e do lado direito está a alavanca de controle de temperatura. Na base do painel, à esquerda está o controle de voltagem e à direita está o controle de voltagem.

Ligue a chave que aciona o gancho. Puxe o controle horizontal para a direita e o controle vertical para baixo (a garra vai pegar o minério), depois para cima, para levantar o minério. Puxe o controle para baixo, para colocar o minério na máquina de fusão. Agora puxe de volta para cima. Aumente a temperatura ao máximo acionando a alavanca de temperatura. Aumente a voltagem para 80, acionando controle de temperatura. Ligue o interruptor elétrico para aumentar o ângulo da garra, puxe para baixo o controle vertical da garra e para cima novamente (você verá uma massa branca brilhante na garra). Puxe o controle horizontal da garra para a direita para colocar a massa no vagão. Volte para o painel de controle da mina. Puxe os dois interruptores para baixo para movimentar o vagão que irá para a direita. Puxe a alavanca esquerda para redirecionar o trilho e puxe os interruptores para cima e então puxe o da esquerda para baixo, isso fará com que o vagão vá até a sala com portas no teto.

Sala de Mistura

Vá para a sala com portas no teto, suba as escadas e vá até o painel de controle que está no canto da sala. Há muitos controles neste painel e se eles não funcionarem você deve ir para a câmara de fusão e puxar o botão na base da bobina.

De volta ao painel de controle da sala de mistura, o interruptor que está no canto superior esquerdo indica que a

máquina está ligada. O controle da garra está no canto superior direito, a garra que faz o cristal está abaixo no lado direito, o medidor de voltagem está no meio e o controle de voltagem está abaixo, no centro do painel. O controle de rotação está no lado direito do painel de controle. Puxe o controle da garra para a direita para pegar o cristal que está no vagão. Puxe esta alavanca para a esquerda para colocar o cristal na tina de mistura. Vá para a máquina de mistura e vire a roldana da esquerda para colocar água no recipiente. Vire a roldana da direita para colocar ácido nítrico na tina, acione o botão para começar a mistura e depois puxe o interruptor para encher o container. Volte ao painel de controle e puxe o controle da garra para a esquerda e depois para baixo. Puxe para baixo a garra em que você está fazendo o cristal.

Ative o interruptor elétrico e ajuste a voltagem para 80, ative também o controle de rotação. Você acaba de criar uma grande pedra da vida, Use os controles para dirigir a garra, pegar o cristal e colocá-lo no elevador. Ligue o elevador acionando os botões que estão no lado esquerdo.

Encontrando o Dr. Frankenstein

Chegou a hora de acertar as contas com o doutor Frankenstein. Vá para o primeiro andar da torre, passe pela ante-sala. Coloque o primeira, segunda e quarta alavancas para cima (começando da esquerda para a direita). As alavancas três e cinco deverão estar para baixo. Abra esta porta que dá acesso a

esquerda, ela estará destrancada, olhe em volta. Há uma porta à direita, mas não entre por ela ainda. Vá até o doutor e uma discussão vai acontecer. Quando terminar, olhe nas jaulas para ver algumas perturbadoras e inquietantes seqüências. Vire à esquerda, vá até à mesa e tome as notas que estão na gaveta. Vire para a esquerda e o doutor vai falar com você novamente. Salve o jogo e vá até a outra porta, a que você não entrou, e será forçado a encarar o doutor. Ele vai apontar uma arma para você. Vire-se e saia rápido pela porta, você estará seguro lá fora.

Encontrando os criminosos e correndo para salvar sua vida

Vá para perto das portas de saída para o quintal e salve o jogo novamente. Volte para o castelo e você receberá as boas vindas de um criminoso que está com um rifle, outro criminoso vem pela sua esquerda, vá pela direita até as portas do castelo. Você saberá por onde ir, pois um criminoso sempre vai bloquear seu caminho se ele não for um caminho certo. Suba a escada da esquerda, siga em frente, vire à esquerda e vá direto para a porta que está aberta, ela vai se fechar quando você entrar. Vire à direita e olhe no espelho, mas faça isso rápido, pois os bandidos logo vão arrombar a porta. Uma garota irá aparecer (Sara) no espelho, irá quebrá-lo, siga a moça até a caverna secreta (não é longe do planetário). Sara vai falar várias vezes, pegue o copo de água e beba, ela vai perguntar pela garrafa na prateleira superior, empurre um dos barris e use um galho para pegar a garrafa. Depois de mais um pouco de conversa a mão aparecerá novamente e a vida de Sara depende do que você fizer. Se você jogar uma pedra na mão, Sara vai morrer. Se esperar a mão ir embora, Sara estará segura e a mão será morta mais tarde. Sara vai querer falar com o doutor.

Vá para o mausoléu (porta 4 do planetário), olhe na gaveta e leia

as notas. Vai haver um terremoto que bloqueará as portas, exceto a número 2. Siga Sara por um túnel que o levará para uma grande caverna com uma escada. Você pode salvar seu jogo pois estará diante um labirinto e se você se perder um monstro vai tentar acabar com você. Use o mapa que está na página 52 da edição 10 da Revista BIGMAX. A rota exata é para cima, para cima, esquerda, suba, suba à esquerda, suba à direita, suba à esquerda, suba, suba, suba e pegue a mão de Sara para livrá-la do monstro. Você estará de volta ao jardim.

Observatório

Vá para porto secreto utilizando a passagem secreta 5, olhe em volta para ver se acha alguma nota, olhe mais um pouco e encontrará uma bomba, mas não poderá desativá-la. Vá para o observatório no terceiro andar do castelo e encontre o doutor, pois Sara vai falar com ele. Mova-se um pouco para começar novas conversas. O doutor sairá e trancará você no observatório. Fale com Sara, olhe no telescópio para ver os bandidos forçando Gabrielle (sua filha) a segui-los ao porto secreto. Vá para perto da porta e empurre a mesa em baixo da grade. Abra a gaveta, pegue a chave e use-a no mecanismo de tranca do portão. A chave vai cair na grade do chão. Empurre a mesa de volta para recuperar o imã em forma de ferradura, perto do telescópio. Use na grade do chão para recuperar a chave, empurre a mesa de novo e use a chave para destrancar a porta do observatório. O que virá a seguir depende de suas ações: se você jogar a pedra na mão do monstro, Sara vai ser assassinada; se você não jogar a pedra, a mão será morta. Vá para o porto secreto e achará Gabrielle morta no chão. Leve-a com você para o laboratório no terceiro andar da torre.

Ressuscitando Gabrielle

Coloque Gabrielle na mesa, vá para o elevador, pegue a pedra da vida e coloque-a no suporte em cima da mesa. Vá ao painel de controle principal, puxe os três interruptores da esquerda e os dois da direita para cima. Puxe a alavanca que está à sua direita para erguer a mesa

em que Gabrielle está, até o telhado. Suba a escada, olhe o indicador do vento, espere ele atingir 10 ou 20 e desenrole a linha da pipa. Desça para a sala da bobina Tesla (no segundo andar do castelo), puxe o interruptor para baixo para carregar a bobina e puxe-o para cima quando o ponteiro do display estiver ainda na área vermelho claro ou mais perto da área vermelho escuro.

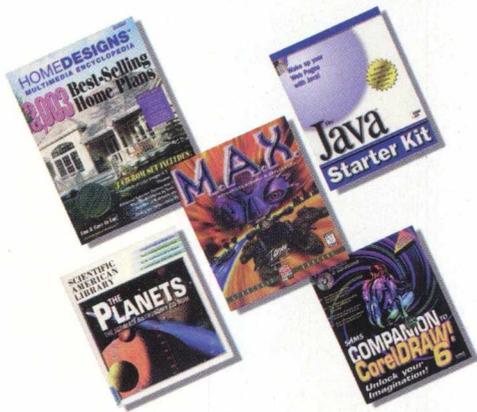
Volte para o painel de controles no terceiro andar, vire os três interruptores da esquerda para a esquerda e veja os resultados. Esta seqüência de ações é necessária para salvar sua filha. Olhe o final do jogo, em que você, finalmente, deixará o castelo e viverá feliz para sempre.

Há um outro fim para essa história. Se você puxar o interruptor para cima, na câmara da bobina Tesla, quando o ponteiro estiver na área vermelho-escuro e então puxar os três interruptores da esquerda para a esquerda, poderá morrer novamente e será aprisionado pelo doutor Frankenstein.

Não esqueça de ir salvando o seu jogo para ganhar tempo e chegar com rapidez ao final



O FUTURO É REDONDO, CHATO E CHEIO DE EMOÇÕES.



E toda esta emoção está agora disponível para as revendas. Você revendedor contate a Tomorrow para cadastramento e uma lista de produtos nos mais diversos assuntos: jogos, educacionais, arquitetura, medicina, infantis, turismo, entre muitos outros temas.

E aos entusiastas de multimídia, sugira à sua revenda preferida que entre em contato conosco e tenha acesso as últimas novidades em CD-ROM.



0800-140400

TOMORROW
A CASA DO CD-ROM

<http://www.tomorrow.com.br>

TECNOLOGIA

Grandes empresas empurram informações para milhões de Internautas espalhados pelo mundo usando a tecnologia dos **PUSHERS** Edson Romão(*)

Primeiro perseguíamos durante horas a fio informações na Internet. Usávamos os sistemas de busca para “pescar” endereços que nos dessem as informações que procurávamos. Conseguir exatamente o que se pretendia era tarefa para muitas horas de navegação. Note bem que eu disse “era”.

Agora muita coisa ficou bem mais fácil!!! De olho na crescente diversificação do perfil do Internauta, que não é mais só um micreiro experiente e sim um cidadão comum, como eu ou você, de todas as idades, gostos e preferências em geral, algumas empresas estão “empurrando” para nós um mundo inteiro de informações. E o esforço fica por conta deles daqui prá frente.

Estamos falando da tecnologia **PUSH**, desenvolvida para transformar a navegação e o Desktop do Internauta em uma fonte atualizada de notícias e entretenimento de todos os tipos. Utilizandô-se de um software distribuído dentro de seus sites, empresas como a Pointcast e Marimba estão causando mais uma das muitas revoluções que veremos ainda neste século dentro da Internet.

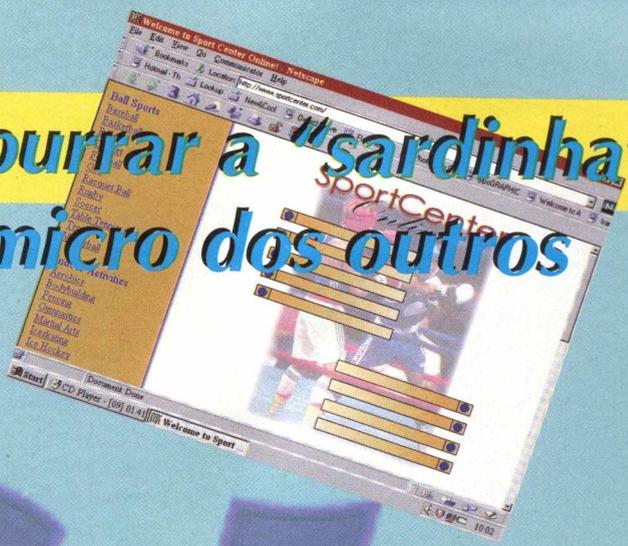
As informações fornecidas pelos “**pushers**” vem organizadas e podem chegar em horários pré-programados, evitando o congestionamento, esforço desnecessário (agora que existe a tecnologia) e garantindo a sua atualidade. Estes dados são gravados no HD do micro. Assim o Internauta pode consultar posteriormente sem uso de sua conexão ecomizando também em horas de provedor.

Sempre de olho na liderança deste competitivo e rentável mercado a Microsoft e a Netscape terão nas próximas versões de seus browsers a tecnologia **PUSH** incorporada. O Download dos programas é gratuito, mas nem sempre toda informação também é. A assinatura de alguns dos canais pode ser paga por cartão de crédito internacional.



Edson Romão é gerente comercial do STI - Provedor Internet

Como empurrar a "sardinha" para o micro dos outros

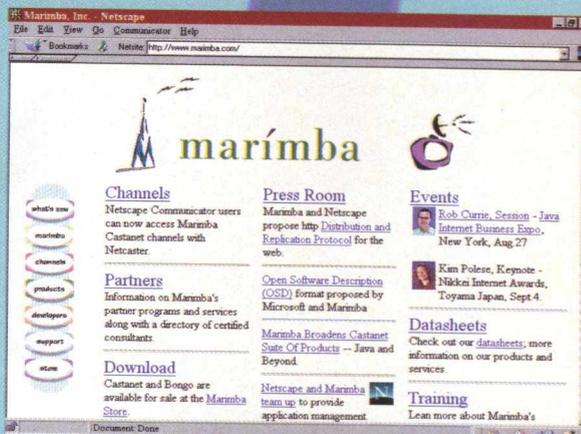
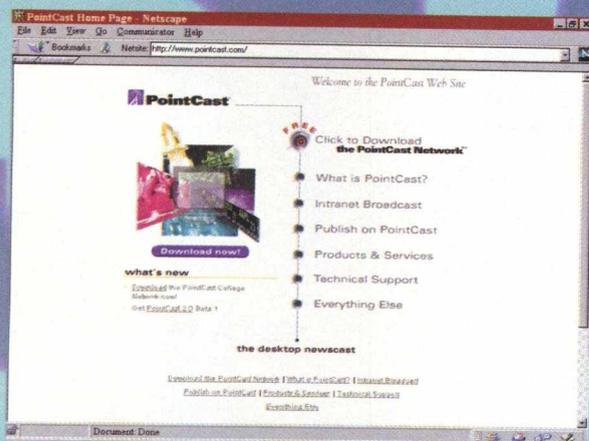


Fácil e rápido

A instalação dos programas **PUSH** que experimentei foi bem rápida e fácil. Um programa como o Marimba tem apenas 3.5 Mb e requer no mínimo 16 Mb de RAM para seu uso. Após "baixar" os arquivos é só instalar e escolher entre as muitas informações e canais disponíveis.

Outro dos que busquei na Internet foi o conhecido Pointcast que oferece também serviços de notícias e entretenimento bem variados. Tem 3.2 Mb de tamanho e roda em um equipamento com no mínimo processador 486/33 Mhz, 8Mb de RAM, 10Mb de espaço livre em disco e funciona nos sistemas operacionais Windows 3.1, Windows for Workgroups (3.11), Windows 95 ou Windows NT 4.0.

Vale a pena ficar ligado nas próximas edições da **BIGMAX** onde estaremos apresentando a maior novidade da estação, o Internet Explorer, versão 4.0 da MICROSOFT.



Alguns dos serviços de casting que oferecem a tecnologia **PUSH** hoje disponíveis na Internet encontram-se nos endereços:

www.marimba.com
 www.freeloder.com
 www.afterdark.com
 www.intermind.com

www.pointcast.com
 www.netcontrols.com
 www.msnbc.com

www.netscape.com
 www.backweb.com
 www.incommon.com

Para dúvidas e sugestões mande um e-mail para eromao@sti.com.br

Alpinismo

<http://www.lexmark.com.br/>

Patrocinados por uma empresa fabricante de impressoras, um grupo de 7 alpinistas do Clube Alpino Paulista passou 40 dias explorando uma região desconhecida na Patagônia Ocidental, parte totalmente isolada do resto do mundo onde nenhum homem, índio ou branco, jamais havia pisado. Inúmeras foram os desafios enfrentados pela equipe: transporte, alimentação, localização, icebergs, ondas, umidade. Conheça nesta página todos os detalhes desta expedição que trouxe para o Brasil pela primeira vez o direito de nomear montanhas, glaciares e rios no Exterior, além de todas as aventuras que o grupo viveu.

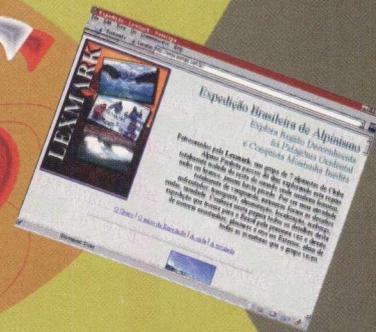


Família Gracie

<http://www.gracieacademy.com/>

Site da mais tradicional Família e instituição do Jiu-Jitsu mundial...graças a Deus eles são brasileiros. Na Internet a gloriosa família Gracie perpetua a sua saga, honrando o título de preparar os maiores e melhores lutadores da história da humanidade...empolgação esta justificada para quem acompanha o esporte mundial.

A academia Gracie prove a mais efetiva instrução de Jiu-Jitsu no mundo, dando aos estudantes ou alunos elementos para a melhor técnica de defesa possível. Vale visitar.



SITES

Mais esportes

<http://www.sportquest.com/>

Você estará em contato com o site que dá informações sobre esportes, medicina esportiva, regras, técnicas de treinamento esportivo, resultados dos campeonatos de diversas modalidades, educação física, colégios, universidades e muito mais. O mais interessante deste site é que eles afirmam prover endereços de mais de 14 000 sites profissionais de esporte e assuntos correlatos...haja tempo navegando.

Copa do Mundo

<http://www.worldcup.fr/>

Site não oficial da Copa do Mundo de 1998 que se realizará na França. Documenta e informa a história de todas as copas, os troféus, as figuras lendárias do futebol mundial, os participantes já classificados para o torneio em 98 na França e a programação turística e esportiva.

Acompanhe os próximos países que estarão classificados e prepare a sua bandeira, brasileira é claro!!

Esportes

<http://www.sportec.com/>

Site com links para páginas de diversas modalidades esportivas espalhadas na Internet, principalmente das federações espanholas. São sites informando as competições e divulgando as modalidades principais praticadas naqueles país de grande tradição esportiva. Vale visitar entre outros a Real Federação espanhola de Esgrima, uma das mais encantadoras e históricas modalidades de esporte praticadas naquele país desde da idade média.

Mas não é só de esgrima que vive o site. Existem mais de 15 outros esportes onde pode-se encontrar informação sobre links especiais.



Gil de Ferran

<http://www.gildeferran.com.br/>

Web site do brasileiro que está se destacando nesta temporada da CART, ocupando os primeiros lugares na classificação geral desta competição. Um site bem completo que informa sobre a vida, a carreira e muito mais sobre mais um dos "heróis" brasileiros nas pistas internacionais.

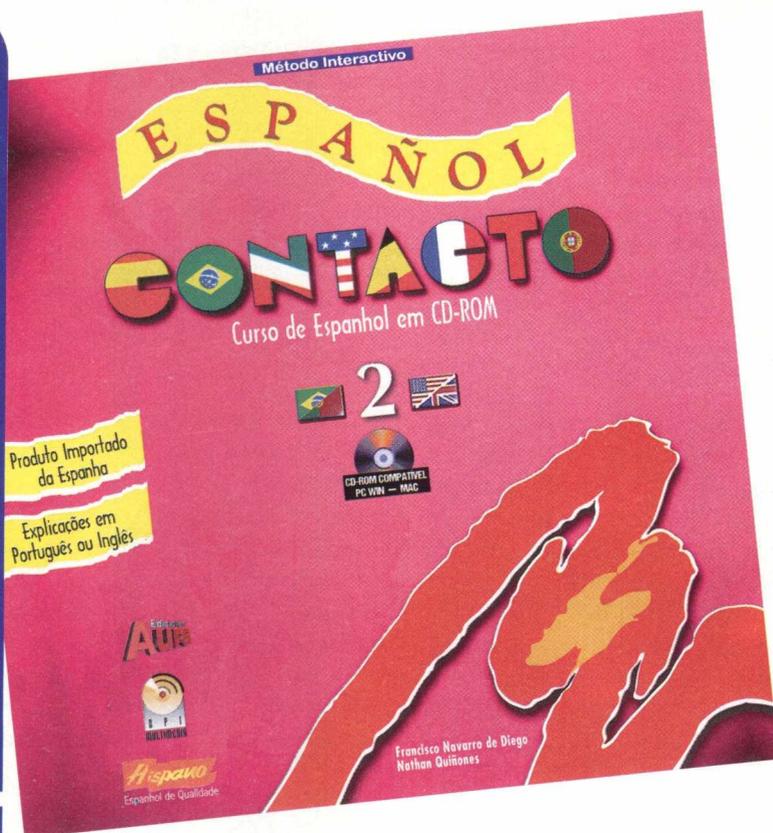
Gil de Ferran corre pela equipe Walker, fundada em novembro de 1990, esteve desde o início entre as principais equipes de Fórmula Indy dos Estados Unidos. Derrick Walker começou sua carreira no automobilismo nos anos 70, trabalhando na equipe Brabham de F-1.



CHEGOU O CONTACTO 2 !!

Aprenda a Língua do Mercosul e da Espanha

Curso de Espanhol em CD-ROM



Contacto 2 se caracteriza por ser um curso intermediário priorizando as estruturas mais importantes da língua.

Os complementos culturais do Contacto 2 referem-se à América Latina, logo de início a unidade 5 (a primeira do Contacto 2) trata dos países do Mercosul.

Os exercícios gramaticais levam o aluno a uma aprendizagem evolutiva, completa e bastante profunda.

**DISTRIBUIDORA
CURITIBA
INFORMÁTICA**
(041) 322-5455

ATENDIMENTO ÀS REVENDAS:
SP e outros Estados: (011) 288-5055
Região Sul: (041) 322-5455

CADA CD CONTÉM



16 Lições, 4 Revisões e 4 Complementos Culturais a respeito do Mercosul e outros países latinoamericanos.



Amplo vocabulário Espanhol-Português.



Mais de 100 exercícios orais e escritos.



Exercícios de Entonação e Correção Fonética.



Ditados para melhorar a Compreensão Auditiva.



Método aprovado e adotado pela Universidade de Valladolid (Espanha) nos estudos de Espanhol para estrangeiros.

Recursos Visuais



**Estamos
Cadastrando
Novas
Revendas**

COMO INSTALAR UMA

A partir de agora a revista BIGMAX vai ensinar como fazer para instalar uma placa fax/modem, responsável pela comunicação de seu PC com outros e com a Internet, entre outras aplicações

Hoje em dia o Fax / Modem está se tornando um periférico obrigatório em computadores pessoais. Entre as inúmeras aplicações existentes, podemos citar, como as mais representativas : envio e recepção de fax, intervenção e diagnóstico remotos de PCs, acesso à Internet, jogos multi-usuários em comunicação com linha telefônica, entre outras.

No hora de comprar uma placa Fax/modem, é bom tomar alguns cuidados, para que ela funcione adequadamente em seu computador e, principalmente, para que a sua instalação ocorra da maneira mais harmoniosa possível. Damos a seguir algumas "dicas" básicas de como escolher e instalar fax/modems, de acordo com a sua necessidade e em função da configuração do seu microcomputador

A Escolha do dispositivo

A primeira coisa é optar por um modelo interno ou externo. O modelo interno necessita de um "slot" livre para o encaixe da placa e o computador precisa ser aberto para instalação. O modelo externo é fácil de instalar e tem a vantagem de poder ser levado de uma máquina para outra.

Outro ponto importante é a confiabilidade da placa. Opte por marcas conhecidas (como US Robotics e Motorola). A velocidade de conexão é um fator muito determinante. As mais vantajosas são placas que suportam velocidades acima de 28.800 bps. Quanto maior a velocidade de conexão, menor será o tempo necessário para que uma determinada quantidade de informações passe para o seu computador. Entretanto, é preciso lembrar que nem sempre uma placa de 28.800 ou 33.600 bps conseguirá fazer o usuário trabalhar nestas velocidades. Se a qualidade da linha telefônica for ruim (ruído na linha, mau contato, existência de PABX, presença de central telefônica incoerente, etc) a conexão será na maior velocidade viável naquela condição e não necessariamente na velocidade máxima da placa.

A velocidade padrão de conexão de FAX é de 9600 bps, apesar de alguns programas apresentarem opções para velocidades mais altas (a maioria dos equipamentos comerciais de FAX está limitada nesta taxa).

Prefira placas que permitam ser configuradas tanto manualmente quanto via PnP (Plug & Play - dispositivos que são automaticamente detectados e configurados). Em algumas situações, o PnP não funciona bem e neste caso será necessária uma configuração manual.

Preparando a instalação

Estaremos abordando a instalação de uma placa de fax/modem interno, pois esta requer maior cuidado do que os modelos externos. Acreditamos que os interessados em modelos externos poderão recorrer, sem grandes problemas, aos manuais do fabricante para instalação.

Quando estiver com a placa, não a tire do plástico anti-estático (invólucro prateado dentro do qual vem o periférico) sem necessidade, pois a eletricidade estática pode danificá-la. Quando for manipulá-la para a instalação, segure sempre pelas bordas, ou pela "aba" de metal que fica numa das pontas, evitando tocar nos componentes soldados na placa.

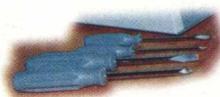
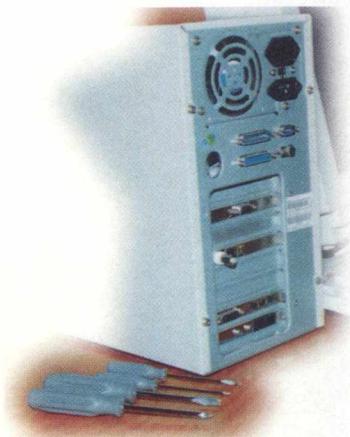
Antes de abrir o gabinete, faça um levantamento de quais IRQ's estão livres; isto poderá ser útil posteriormente, quando você configurar a placa manualmente. Se estiver utilizando o Windows 95, vá ao Painel de Controle, abra o item "Sistema" e anote o IRQ considerado para cada um dos dispositivos existentes. Se estiver utilizando o DOS, execute o programa MSD.EXE para verificar os IRQ's em uso. Feito o levantamento, desligue o computador da tomada.

PLACA FAX / MODEM

Deixe ao seu alcance uma chave de fenda e uma chave "philip" de tamanhos compatíveis.

Lave a mão com sabão para retirar o suor (sal) que pode causar oxidação e conseqüente mau contato.

Tire a tomada que alimenta o equipamento (do monitor e do gabinete) para evitar acidentes.



Retire todos os parafusos que prendem a parte externa do gabinete. Alguns computadores possuem a parte externa presa somente através de uma ou algumas travas.

Retire a parte externa do gabinete com muita atenção.

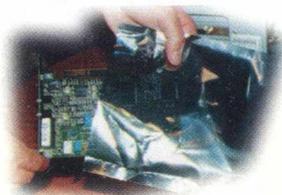


Instalação

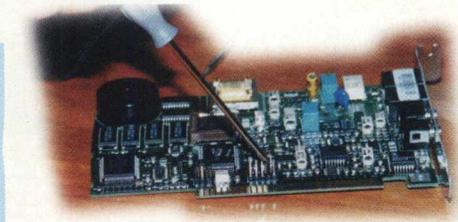
1) A partir de agora tome muito cuidado para **NÃO CORTAR A MÃO NAS ARESTAS DO GABINETE !**

2) **TOQUE NA PARTE METÁLICA DO GABINETE** de tempos em tempos. Isto ajuda a **DESCARREGAR A ELETRICIDADE ESTÁTICA** acumulada em você ou, no mínimo, colocar o seu corpo no **MESMO POTENCIAL ELETROSTÁTICO DO MICROCOMPUTADOR.**

3) Provavelmente será necessário quebrar ou desparafusar uma das chapas de metal na parte traseira do seu microcomputador, para abrir um espaço onde será colocada a nova placa. Esteja atento(a) para abrir o espaço na frente do conector que seja do mesmo tamanho do conector da placa.

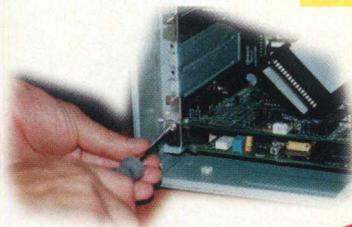
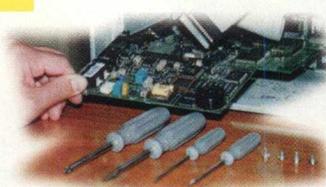


4) Retire do invólucro anti-estático a placa de Fax/Modem, segurando-a pelas bordas ou pela aba metálica.



5) Agora é hora de configurar a placa de maneira correta, para evitar a necessidade de retirá-la posteriormente do computador. A configuração é feita através de pequenas peças de plástico com contato metálico (jumpers), que estão encaixadas sobre um conjunto de pinos, selecionáveis dois a dois. Normalmente existem duas possibilidades de configuração : modo PnP (auto detecção e auto-configuração) e manual. Prefira o modo PnP; isto facilitará o seu trabalho. Somente opte pela configuração manual se o modo PnP falhar, ou se o Sistema Operacional do seu equipamento não permitir a auto-deteção das placas (DOS ou Windows 3.X, por exemplo). Neste caso, será necessário "setar" a porta (COM) e interrupção (IRQ). Como quase todos os equipamentos possuem portas COM1 e COM2, recomenda-se configurar como COM3 ou COM4, e IRQ que não esteja sendo usado por nenhum dispositivo (por exemplo, IRQ 5).

6) Coloque a placa em questão posicionando-a sobre o conector (slot), empurre-a um lado de cada vez de tal modo que o encaixe seja firme e por igual. É normal necessitar um pouco de força para encaixar direito, mas se estiver fazendo muita força e parecer não estar se acomodando, verifique se não existe nada interferindo no gabinete.



7) Parafuse a aba metálica no gabinete.
8) Feche o equipamento.

9) Conecte o fio do telefone (junto com a placa de fax/modem deve ter um fio com conectores padrão americano - RJ11), provavelmente precisará de um adaptador para tomada de telefone de padrão brasileiro para americano. Uma vez conectado o fio na parede, conecte a outra ponta na placa onde tem a inscrição "Wall" ou "Telco".



10) Conecte todas as tomadas e ligue o equipamento. Caso computador não funcione ou aconteça algo de estranho, desligue-o rapidamente para evitar um dano maior. Neste caso, cheque novamente as ligações e alterações efetuadas.

Configuração

Se tudo correu bem até o momento, o próximo passo é configurar os programas que utilizam a placa de Fax/Modem:

DOS : para programas que são executados em modo DOS, só será necessário informar qual é a porta COM configurada na placa.

Windows 3.X : no painel de controle, no item "Portas" - "Avançado" informe o endereço de todas as quatro portas e respectivos IRQ's. Segue abaixo uma configuração típica (não necessariamente igual à sua) supondo que a placa esteja configurada para COM 4 e IRQ 3:

COM1 - endereço 3F8 - IRQ 4 (normalmente este é o padrão)

COM2 - endereço 2F8 - IRQ 3 (normalmente este é o padrão)

COM3 - endereço 3E8 - IRQ 4 (depende de como configurou a sua placa)

COM4 - endereço 2E8 - IRQ 3 (depende de como configurou a sua placa)

Após isso, informe na configuração de cada um dos programas que irão utilizar a placa de fax/modem a porta COM onde está instalada a placa.

Windows 95 : vá ao painel de controle e no item "Adicionar novo Hardware" escolha as opções para que o Windows 95 procure pelo hardware. No fim da operação a nova porta e a placa de Fax/Modem estarão instalados. Em seguida informe na configuração de cada um dos programas que irão utilizar a placa de Fax/Modem a porta COM onde está instalada a placa.

Fonte: HelpDesk Residencial - (011) 885-2092
A help Desk é uma empresa voltada para serviços de informática no mercado SOHO, atuando em residências e pequenas empresa.

SUA COLEÇÃO ESTÁ COMPLETA ?

BIGMAN BIGMAN

2 CDs
12,90

MegaRace (JOGO COMPLETO)
+
Big Max 3



Puffy (JOGO INFANTIL COMPLETO)
+
Big Max 4



WORD 7.0 (CURSO COMPLETO)
+
Big Max 5



SUPER CD (2.000 CLIPARTS / 1.000 FONTES / 500 FONTE)
+
Big Max 6



MAX CEP (+ MAX MAIL)
+
Big Max 7



Al Unser Jr. (JOGO COMPLETO)
+
Big Max 8



Internet Já (CURSO COMPLETO)
+
Big Max 9



Frankenstein (JOGO COMPLETO)
+
Big Max 10



EXCEL 7.0 (CURSO COMPLETO)
+
Big Max 11



AR'KRITZ (JOGO COMPLETO)
+
Big Max 12



CD COMPLETO
9,90 Cada

SUPER CD SUPER CD

SUPER CD
3400 CLIPARTS COLORIDOS



COMPLETO CURSO WINDOWS 95

SUPER CD
CURSO COMPLETO INTERATIVO Windows 95 COM VIDEO AULA



SUPER CD
RALLY COMPLETO



COMPLETO CURSO COREL DRAW 6

SUPER CD
COREL DRAW!



SUPER CD
EXPECT NO MERCY (COMPLETO)

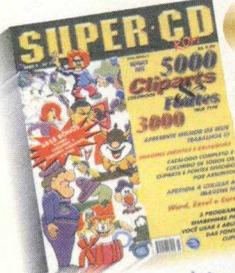


ELVIS (edição especial)

SUPER CD
ELVIS ESPECIAL



SUPER CD
5.000 CLIPARTS 3.000 FONTES (+ CATALOGO)



Disque números anteriores

(011) 703-5054

(De 2ª a 6ª, das 9h às 19h)
Fax 24 horas

SOFT MAIL
Edmarking

utilize seu cartão



HP lança sistema de fotografia digital para mercado doméstico

Eduardo Magalhães

Equipamento é composto por uma câmera, scanner e impressora que trabalham acoplados ao PC

HP entra no mercado de fotografia digital, com um sistema de impressão voltado para o mercado doméstico que foi apresentado no Brasil na Comdex 97

A HP (Hewlett Packard) entrou no mercado da fotografia digital, e ao que tudo indica veio com força total. A empresa apresentou na Comdex 97, realizada no mês passado no Palácio das Convenções do Anhembi, o PhotoSmart, um sistema de fotografia digital para microcomputadores voltado para o mercado doméstico.

O sistema inclui três produtos distintos que funcionam integrados, mas que podem ser adquiridos separados: câmera digital, scanner e impressora fotográfica. Estes equipamentos permitem ao usuário fotografar em processo digital ou reproduzir fotos antigas (slides ou ampliações), editar e imprimir imagens de alta resolução com uma facilidade: você não precisa sair de casa. "Desenvolvida totalmente pela HP a linha PhotoSmart garante que o usuário dispare seus arquivos digitais na Internet, conseguindo enviar fotos para qualquer pessoa, em qualquer lugar" diz Hans Günther Schröter, gerente de programas de marketing da área de Home Imaging da HP.

Outro ponto forte deste equipamento é a praticidade aliada à flexibilidade e criatividade no processo fotográfico com resultados bastante satisfatórios. O sistema possibilita a reprodução das imagens em cartões personalizados, calendários, agendas, cartões postais etc. O usuário pode alterar o cenário em que os objetos e pessoas foram fotografados, recortar imagens, ampliar detalhes e inibir o efeito

"olhos vermelhos", em ampliações ou nas novas fotos, com os recursos de edição que o sistema possui.

Schröter acredita que o PhotoSmart vai revolucionar a maneira de como as pessoas fotografam, ampliam e montam seus álbuns de família.

Produtos

Os produtos da linha PhotoSmart são compatíveis com Windows 95 e todos eles vêm com o CD-ROM Picture It!, o novo software da Microsoft para trabalhar imagens. A linha de produtos PhotoSmart conta com papéis fotográficos e cartuchos de tintas especiais desenvolvidos pela HP para dar mais qualidade ao trabalho.

Câmera digital

A câmera digital da HP é uma máquina fotográfica que captura imagens, possui foco automático e um conjunto compacto de sete lentes, em vez do sistemas convencional de lentes simples. Isso garante imagens mais nítidas com cores mais precisas.

Outro diferencial da câmera PhotoSmart é o de poder trabalhar com cartões de memória de 2 ou 4 megabytes reutilizáveis e de uso contínuo, que podem ser substituídos por novos na medida em que estiverem sendo carregados e o download for impossível. Com isso, a câmera pode produzir um número ilimitado de fotos.

A quantidade de memória consumida em cada foto depende do nível de nitidez desejada. Os modos de resolução são escolhidos em um dispositivo na câmera, antes de tirar a foto. Duas vantagens apresentadas pelo produto são a eliminação do tempo de espera da revelação e a realização do download instantâneo das imagens arquivadas no computador. A câmera apresenta flash automático, embutido, utilizando bateria alcalina. As fotos registram horário e data.

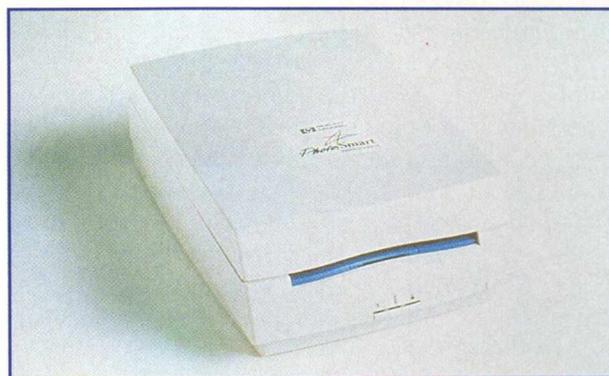


Scanner

O scanner PhotoSmart consegue digitalizar tanto negativos ou slides, como fotos de até 5 x 7 polegadas e seu sistema trabalha com mídias reflexivas ou transmissivas, uma tecnologia patenteada pela HP.

Os negativos e slide, na maioria das vezes, possuem mais informações do que as ampliações finais e o scanner PhotoSmart consegue capturar mais detalhes, apresentando uma grande área para seleção de imagens, característica importante quando há necessidade de grandes ampliações

O produto consegue produzir uma ampla gama de cores e scanear imagens com resolução máxima de 2.400 dpi e de fotos para 300 dpi. O scanner já vem com o PhotoSmart Scanner, um software que permite ao usuário prever o resultado da reprodução e ao ser adquirido, o produto vem com papel de calibração e o Photo Sleeve, que facilita a digitalização de fotos em diversos tamanhos.



Impressora

Para garantir uma qualidade das imagens reproduzidas pelo sistema na tela do PC, a HP desenvolveu a impressora PhotoSmart. O equipamento trabalha com dois cartuchos de tinta de três câmaras cada um. Esta é a tecnologia Multi-Die Load (MDL), que adiciona as cores magenta-claro e azul-claro à cartela básica de cores utilizadas em impressoras coloridas. A impressora trabalha com um tipo de tinta menos concentrada do que as outras impressoras, conseguindo jogar oito gotas de tinta por ponto de impressão, obtendo resultados mais apurados e com diversas tonalidades de cores. Depois da impressão, a foto precisa de um período de secagem de oito minutos.



Papéis

Para garantir bons resultados de impressão, a HP criou o papel fotográfico da linha PhotoSmart, preparado para absorver grandes quantidades de tinta sem enrugur, secando rapidamente. Assim como os cartuchos de tinta foram desenvolvidos para trabalhar com os papéis PhotoSmart, o resultado são pontos de impressão quase imperceptíveis, com excelente qualidade de cores e contrastes.

O sistema PhotoSmart foi lançado nos Estados Unidos em março e estará disponível no Brasil ainda neste mês e o preço de todo o sistema (câmera, scanner e impressora) deve ficar em torno de R\$ 2.800.

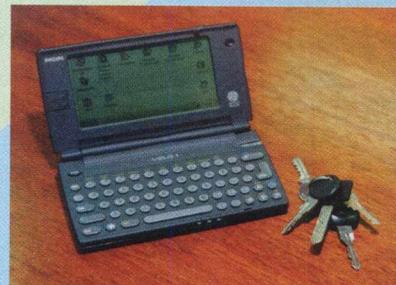
ABC Bull lança seu NC

Vantagem do equipamento está no seu baixo custo e alta funcionalidade

A ABC Bulls também está no páreo das empresas que apostam no sucesso do NC, sigla do Network Computer, o micro da Internet. A vantagem desta estação de trabalho está no seu baixo custo e alta funcionalidade para executar aplicações que não exigem uma estação complexa como o PC. Com esta opção, as empresas poderão economizar despesas com atualizações em cada uma das estações ligadas à rede. A atualização de software é feita diretamente no servidor de software.

A máquina tem ambiente Windows para processamento local e remoto, não possui disco rígido, uma vez que todas as aplicações estão no servidor e o usuário só precisa fazer um download do servidor para rodar uma aplicação qualquer. Muita gente pode pensar que um equipamento como este não apresente muita segurança, o que não é verdade. Como não possui periféricos, como disquete, CD-ROM e disco rígido, o NC não permite o fluxo de informações através destes dispositivos e não há riscos de perder dados estratégicos para a empresa.

ABC Bull (011) 824-4747



O PEQUENINO COMPUTADOR DE MÃO DA PHILIPS É APRESENTADO NO BRASIL

Apresentado no Comdex de Las Vegas, produto chega ao País até o final do ano

A Philips mostrou no Comdex 97, realizada no mês passado, no Palácio das Convenções do Anhembi o Velo 1 seu handheld PC, que pesa 375 gramas, com muitas facilidades que um computador de mão pode oferecer, como acessar a Internet, rodar o Microsoft Windows CE e as versões "pocket" dos programas Word e Excel, possibilitando o intercâmbio de arquivos com desktop PC e permitem o intercâmbio de arquivos com desktop PC. Um dos diferenciais do Velo 1 é o conjunto de recursos que tornam o aparelho versátil, com um modem interno de 19,2 Kbps e de capacidade de comunicação via fax, cc: Mail e MS Mail, além do e: Mail da Internet. Outra exclusividade é a capacidade de expandir a memória RAM e adicionar a memória Flash através de Miniature Cards, padrão Intel, chegando até 84 MB

SHARP MOSTRA PDA COM RECONHECIMENTO DE ESCRITA E CÂMARA FOTOGRÁFICA

Power Zaurus é um PDA que incorpora as funções de um computador de bolso

A Sharp do Brasil mostrou em primeira mão no Brasil o Power Zaurus, um PDA com funções de agenda eletrônica, processador de texto, planilha eletrônica, câmera fotográfica digital com zoom 4X e gravador. O aparelho permite a inserção de dados à caneta no sistema pen touch, com reconhecimento automático de escrita e pesa apenas 320 gramas. Por enquanto o Super Zaurus está somente na língua japonesa.

O produto possui slot de conexão PCMCIA, permitindo um uso ilimitado de tecnologias, como cartão de voz e imagem que transforma o Power Zaurus em uma máquina fotográfica digital ou um gravador, cartões de memória, cartão de jogos, entre outros. O equipamento possui um modem de 28.8 Kbps e dispositivo de conexão com telefone celular o que dá grande mobilidade ao aparelho, possibilitando seu uso em qualquer local para envio e recepção de fax, acesso à Internet, etc.

O Super Zaurus possui tela de cristal líquido colorida com resolução de 4,3 polegadas, concebida para poupar energia, microprocessador RISC de 32 bits e seis MB em chips de memória Flash, que retêm dados quando a máquina é desligada. Outro recurso interessante é o multimídia mail que permite o envio de dados da câmera digital e dados do voice memo (dados de voz) rapidamente como um anexo para qualquer E-mail. O Power Zaurus também permite a transferência de dados de fotografia digital/voz para o PC, onde você pode armazenar e organizar seus dados como se fossem um álbum de fotografia.



CLONE LANÇA SUA LINHA DE ESTABILIZADORES E NO-BREAKS

Empresa apresentou seus novos equipamentos durante o Comdex/SP

A Clone, empresa que se destaca pela fabricação de acessórios para computadores está entrando em um novo mercado, o de estabilizadores e no-breaks. Sua nova linha foi apresentada durante o Comdex, no mês passado. O estabilizador de voltagem AVR Power Plus foi desenvolvido para ser utilizada nos equipamentos eletrônicos em geral que necessitam de condicionadores de energia como computadores, monitores, monitores de vídeo, impressoras, caixas eletrônicas, fac-símiles e outros. Mais do que um estabilizador de voltagem, o estabilizador Power Plus é um verdadeiro condicionador de energia regulando a tensão elétrica, fornecendo aos equipamentos alimentação estabilizada e constante.

Para garantir que o trabalho no PC não seja perdido, o no-break e estabilizador UPS Power Plus já vem com a monitoração inteligente PowerSmart e um software de desligamento automático. Quando há uma interrupção de energia, o equipamento transmite uma mensagem de advertência para todos os usuários da estação de trabalho da rede, solicitando à eles que finalizem suas tarefas atuais. No caso de uma prolongada falta de energia elétrica, o PowerSmart salva os arquivos automaticamente e delicadamente desliga o sistema de operação depois de um período de tempo configurado pelo usuário ou quando as baterias do no-break estão fracas. Ao todo, a Clone dispõe de três modelos de estabilizadores e dois de no-breaks. Para saber mais informações sobre os produtos, o telefone da Clone é (011) 418-7800.

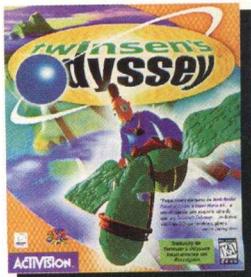
TWINSEN'S ODISSEY CHEGA AO MERCADO

Sequência de Relentless, game foi eleito como um dos mais esperados jogos de aventura do ano

A Atlan Toys está colocando no mercado Twinsen's Odissey, a sequência de Relentless, com mais de 200 ambientes em gráficos 3D totalmente renderizados em tempo real. O jogo foi criado por Frederick Rayabal, o autor de Alone in The Dark e produzido pela Activision, traz imagens cinemáticas, complexos mapas texturizados, sombreado de Gourad e efeito realísticos de iluminação.

Nesta aventura, o herói de Relentless retorna para enfrentar seu maior desafio: salvar seu planeta das garras do destemido Dark Monk. Para atingir seu objetivo, o jogador vai interagir com 230 personagens, em quatro modos de ação. A cada situação, o jogador pode escolher entre os comportamentos: atlético, discreto, agressivo e normal. O jogador poderá visitar três planetas montados em dinossauros voadores ou dentro de buggies e espaçonaves, enfrentando cerca de 20 seres alienígenas em mais de 60 horas de jogo. O jogo está totalmente em português e pode ser encontrado nas lojas por R\$ 50,00.

Televendas Atlan Toys: (011) 574-6004



FALCÃO ESTÁ EM CD-ROM

O astro-brega-popstar Falcão lança seu primeiro CD-ROM

O auto intitulado astro-brega-popstar Falcão está na telinha do computador com o lançamento de seu primeiro CD-ROM: Falcão e a Cornopopéia brasileira, uma brincadeira com a sátira do cotidiano brasileiro. Você poderá conhecer uma versão demonstração na revista. A proposta do programa, assim como o perfil do cantor, é apenas divertir e brincadeiras não faltam, especialmente com os cornos, um dos assuntos prediletos de Falcão, pois a maioria das brincadeiras estão relacionadas à traições, amantes, etc. Na opção de utilitário, o usuário vai poder imprimir cartões exclusivos para datas festivas (ou não), como o Natal, aniversário, recadinhos para moças virgens, ex-amantes e cartões de crédito (Crdicorno e BaitoCard).

O CD traz ainda três jogos, a discografia completa do cantor, cinco vídeoclipes, papéis de parede, protetores de telas e muito mais. Sem dúvida, diversão garantida por muitas horas. O CD foi distribuído pela Soft & Book e é distribuído pela BMG Interactive e pode ser encontrado nas lojas de todo país por R\$ 49,00. Mais informações pelo telefone (011) 883-2429.

PREPARE-SE

PARA OS LANÇAMENTOS DA MAGELLAN

A DIVERSÃO EMOCIONANTE QUE CHEGA NA HORA CERTA!

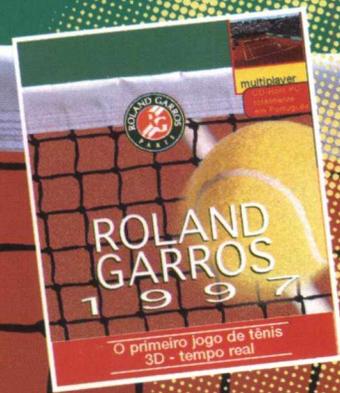
primeiro jogo de tênis 3D em tempo real

tecnologia Motion Capture, que reproduz todos os movimentos dos jogadores. REALISMO COMO VOCÊ NUNCA VIU!

quatro tipos de quadra, várias opções de jogadores, replay, torcida, regras da Federação Internacional e uma quadra futurista que reserva uma surpresa para você....



"A primeira simulação de tênis 3D que reúne com sucesso jogo e realismo"
(SVM Multimédia)



O FASCINANTE MUNDO MARINHO, FINALMENTE, AO SEU ALCANCE!

- a bordo de um complexo submarino, veja de perto a vida no oceano há 550 MILHÕES DE ANOS.
- espécies animais e vegetais já desaparecidas, reconstituídas através de fósseis, interagem diante de seus olhos
- aprenda tudo sobre fossilização em um laboratório equipado e à sua disposição
- 113 fichas de espécies, 180 fotos, 250 páginas de texto e muito mais....

*No CD-ROM, uma apresentação multimídia e ficha de adesão do Instituto Ecológico Aqualung. Compre O CD, ganhe uma camiseta Aqualung exclusiva e ajude a natureza - parte da renda será revertida para o Instituto!

"Não falta nada a este CD-ROM"
(L'Ordinaire Individual)
"O espetáculo é realmente Magnífico"
(Eureka - Hors Serie)

INGLÊS RÁPIDO, EFICIENTE, DIVERTIDO E COMPROVADO!



tecnologia de reconhecimento vocal, que reconhece e dá notas para a sua pronúncia situações do cotidiano em um DIÁLOGO REAL COM O COMPUTADOR • 400 perguntas diálogos, 300 exercícios, mais de 40 horas de lições e exercícios pedagógicos adotado como curso oficial em instituições de renome em todo o mundo lançado com sucesso em mais de 25 países

"A Multimédia afirma sua vocação pedagógica reforçada por Talk to Me"
(SVM Multimédia)

"Não há melhor método oral. A interatividade que permite o diálogo com o computador é única"
(Mon PC Mutimédia)

Magellan - qualidade única em CD-ROM
COMPRE JÁ: (021) 232-0751/232-6096



BIGMAX

2 CD'S - 1 SOFTWARE COMPLETO

CADERNO ESPECIAL
KIDS

MULTIMÍDIA E MAIS...

- 26 CARTÕES PRONTOS
PARA VOCÊ PEDIR OS SEUS
PRESENTES

- 69 CLIPARTS

- 24 PAPÉIS DE PAREDE
PRONTOS, É SÓ APLICAR...

- DICAS DE WORLD E
INTERNET PARA A GAROTADA

INCRÍVEIS IMAGENS
COLORIDAS QUE VOCÊ VAI
ADORAR !!!



**CREATOR PRO
SCALA MM200**
VEJA COMO É FÁCIL FAZER UMA
APRESENTAÇÃO MULTIMÍDIA

PROGRAMAS PARA EDIÇÃO DE
VÍDEO, ÁUDIO, IMAGENS E 3D

3 DEMOS JOGÁVEIS DE PRIMEIRA
LAST EXPRESS - 56 MB
GOOSE BUMPS - 195 MB
EXTREME ASSAULT - 39 MB

APRENDA COMO INSTALAR SUA
PLACA DE FAX/MODEM
PASSO A PASSO COM FOTOS!

CONHEÇA EM PRIMEIRA MÃO
**FALCÃO E A CORNOPOPÉIA
BRASILEIRA, UM HILARIANTE DEMO
COM O MEGA-POP-STAR BREGA**

SOLUÇÃO DO JOGO
"FRANKENSTEIN"
CHEGUE AO FINAL

(JOGO COMPLETO - EDIÇÃO N.8)