

Nº4 • Outubro 1995 • 850\$00 (Madeira • 950\$00 / Açores • 1010\$00)

cyber.net

A revista portuguesa de CD Rom

1 CDROM
GRÁTIS!

Selvagem!

Os animais são nossos amigos...
às vezes!

Animais selvagens vindos da selva
direitinhos para o seu PC.

Jogos

- Daedalus encounter
- Hi-octane
- Command&Conquer
- FX Fighter
- Striker '95

Ganhe
CD's do
Ayrton Senna



OLIDATA

MEGA
INFORMÁTICA...
BIT A BIT!

FULL
CHOICE
OLIDATA

SERVER

CLIENT

COMMUNICATION

CAD-WORKSTATION

GRAPHICS

OFFICE AUTOMATION

HOME HOBBIES

SOFTWARE

MULTIMEDIA

OLIDATA Portugal



COMPUTER ASSOCIATES
Software superior by design

Todos os PC's OLIDATA vêm equipados com um package de 6 programas para Windows.

GRÁTIS!

CA-Textor - Processador de Texto
CA-SuperCalc - Folha de Cálculo
CA-UptoDate - Agenda Electrónica
CA-Cricket Paint - Desenho Gráfico Profissional
CA-Cricket Image - Tratamento de Imagem
CA-Cricket Presents - Apresentações

Bom trabalho!

Com a OLIDATA, agora é fácil utilizar os comandos DOS e Windows! Juntamente com o seu computador, encontrará uma videocassete VHS - para que possa tirar o máximo partido do seu PC OLIDATA.

Foi o seu sonho!...É a nossa realidade!

Fazer crescer o seu equipamento, peça a peça, bit a bit... à medida dos seus desejos, das suas necessidades, até atingir a mega informática do futuro mais avançado.

O nosso equipamento Multimedia proporciona-lhe toda a liberdade de um computador dotado de configurações standard, como CD-Rom, placa sonora 16 bits, amplificador e colunas de som integradas, upgrade de sintonizador de televisão e tratamento de vídeo/câmara. A OLIDATA traz consigo, para além da mais avançada tecnologia, um novo conceito na indústria dos computadores.

Sempre, sempre com os preços mais competitivos do mercado.

Para mais informações, contacte-nos
através do telefone (01) 302 12 81

OLIDATA®

The New Computer Industry.

ARGUMENTOS

Sociedade de Comunicação, Lda.
EMPRESA JORNALÍSTICA Nº 2304/91

Gerência

Diogo Vasconcelos
Jorge Vicente

Director Geral

Rui Marques

Sede

P. Municipal de Alameda, nº 172, 3º 4100 PORTO

Tel. (021) 800 64 44/61 Fax. (021) 800 64 40

Redacção, Imagem e Publicidade

R. do Comércio, 498, 1º 1100 LISBOA

Tel. (01) 886 77 44/72 Fax. (01) 886 77 31

Depósito Legal nº 00646/93
Registado no Secretariado Geral
do Ministério da Justiça
nº 0 de 119044

REVISTA

cyber.net

Conselho Editorial

Dr. Correia Freitas,
Dr. José Magalhães
Eng. Graça Carvalho,
Eng. Nuno Guimarães

COORDENAÇÃO GERAL

Fernando Mendes

EDIÇÃO

Director Editorial

Paulo Bastos

Editor

Tiago Carvalho

Tradução

Paula Antunes
Rosário Nunes

IMAGEM E PRODUÇÃO

Director

Jorge Vicente

Design gráfico

Fernando Mendes

Produção

João Carvalho

Editor de fotografia

João Mariano

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Director

Diogo Vasconcelos

PUBLICIDADE

Lourenço de Almeida (coordenador)

Tomás Mancellos

José Salazar

Tel. directo da Publicidade:

(01) 886 77 23

IMPRESSÃO

PRINTER PORTUGUESA, SA

Bº S. Carlos - Mem Martins

FOTOLITO/MONTAGEM

GRAFILIS

Casal de Stº Leopoldina - Quiliz de Baixo

DISTRIBUIÇÃO

Electroliber

R. Vasco da Gama, 4 - Sacavém

As publibreportagens presentes

na revista **cyber.net** aparecem

com a referência "Publibreportagem",

sendo devidamente destacadas do restante

corpo da revista com uma imagem gráfica

diferenciada.

As informações transmitidas pelos nossos

anunciantes são da sua exclusiva

responsabilidade.

TIRAGEM: 30 000 Exemplares

SOLICITADA AUDITORIA À



Os direitos de autor dos artigos desta edição que
são traduzidos ou reproduzidos das revistas .net e
CD Rom Today pertencem à Future Publishing
Limited, Grã-Bretanha 1994 e 1995.

Para mais informação sobre estes artigos e outras
publicações da Future, consulte via World Wide
Web, a página:

<http://www.futurenet.co.uk/home.html>



SUMARIO

Como usar o CD

Inicialização Windows e Dos _____ 2

Breves

Quentes e boas _____ 9

Os amigos da cyber

Inquérito _____ 15

Capa

Selvagem! _____ 16

Os animais são nossos amigos.

Jogos!

Daedalus encounter _____ 30

Tia carrere em grande.

Hi-octane _____ 31

Command&conquer _____ 32

Fx Fighter _____ 34

Striker '95 _____ 35

Assinaturas

Assine a cyber.net _____ 36

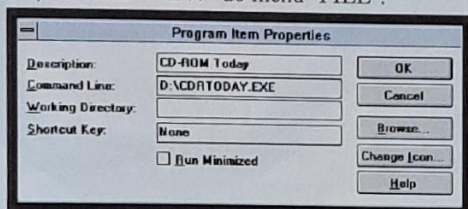
*Todos os meses a mesma coisa. Chega às bancas e já
não encontra a sua revista preferida e tudo porque
ainda não preencheu um pequenino cupão, que, ainda
por cima, lhe poupa dinheiro!*

Nem mais uma palavra... Corra à página 36!

Como usar o CD Rom

Este mês temos demonstrações brilhantes que incluem um exclusivo cyber.net. Desde jogos a programas infantis, passando por material de referência, temos de tudo um pouco...

Se já usou um dos nossos discos de oferta e ainda tem um ícone CD-ROM Today/cyber.net no seu desktop Windows, pode usá-lo para iniciar este disco. Se este é o seu primeiro CD-ROM cyber.net, insira-o no Program Manager do Windows 3.1, selecione "NEW" do menu "FILE".



▲ No Windows selecione "File" do Program Manager, depois selecione "New". Use "Browse" para seleccionar o ficheiro CDRTODAY.EXE no CD-ROM e depois clique duas vezes o novo ícone.

Escolha NEW PROGRAM ITEM e escreva o que está apresentado na figura acima (sendo D: a sua drive CD-ROM).

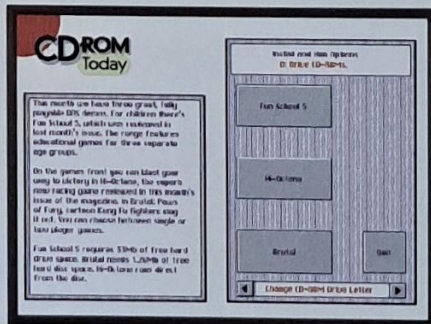
Dará de caras com uma parvoíce do Windows quando premir OK na caixa de diálogo. A mensagem sugere que o ficheiro pode não estar disponível mais tarde. Isso significa que não pode executar o programa excepto se o disco estiver na drive. Pois. Quando a caixa de diálogo lhe pergunta se quer continuar, prima simplesmente o botão YES.

Isto vai criar um novo ícone no qual poderá clicar duas vezes para iniciar o CD-ROM cyber.net. O ícone será colocado no grupo de programas em que estava quando executou os comandos FILE e NEW... Se quiser ter o ícone num grupo diferente, selecione-o com o rato e, carregando sempre no botão esquerdo, transporte-o para outro grupo (drag 'n' drop).

Pode também copiar o ficheiro do ícone (CDRTODAY.ICO) para o seu disco rígido e depois seleccioná-lo com a opção de mudança de ícone. Isto significa que o Windows não perderá a imagem do ícone se mais tarde mudar a resolução do ecrã ou a profundidade de cor.

Instalação: DOS

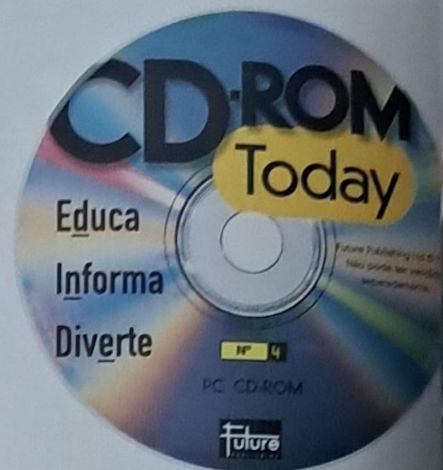
Tentámos fazer a instalação e a execução da nossa demonstração DOS o mais simples possível com a nossa interface especial. Na caixa de diálogo do DOS da sua drive de CD-ROM (normalmente drive D:) escreva GO e prima a tecla Return no seu teclado. Um menu de opções aparecerá no ecrã com botões para escolher as várias demonstrações DOS. Existem cinco páginas no menu; uma para cada drive do CD-ROM (D: até H:). Alguns programas DOS correm directamente do CD-ROM enquanto outros podem necessitar que alguns ficheiros sejam instalados no disco rígido. Neste caso, haverá um menu para as opções "INSTALL" e "RUN". Escolha "INSTALL" primeiro para instalar o programa e nas próximas vezes pode usar só a opção "RUN".



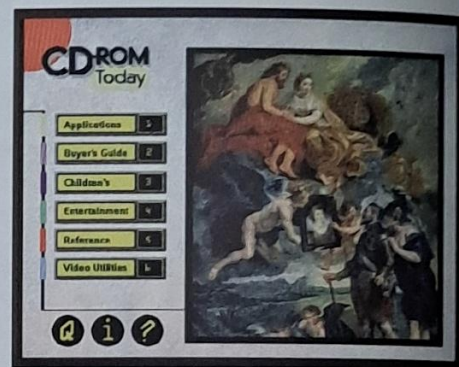
▲ Para executar o menu do sistema DOS escreva GO na prompt da drive do seu CD-ROM (que normalmente é D:).

Como correr video clips

Para ver vídeo clips, necessitará de Vídeo For Windows. Se não o tem, use a versão run-time armazenada no disco. Para o instalar, selecione RUN do seu comando Windows FILE, RUN... e inicie SETUP.EXE no directório VFW11A. Algumas demonstrações usam QuickTime para Windows. Pode instalá-lo se ainda o não tiver, seleccionando SETUP.EXE no directório QTW111.



O programa CD Rom Today/cyber.net



O programa CD-ROM Today/cyber.net divide o disco em secções codificadas por cor. Prima o botão da secção em que está interessado e ser-lhe-á dada informação sobre os programas e demonstrações deste mês.

Será capaz de instalar e executar a maioria do software Windows directamente através do programa premindo apenas os botões apropriados. Se tiver problemas de memória ou de paleta e as cores de vídeo estiverem erradas, as próximas páginas dar-lhe-ão informação para executar programas manualmente a partir do Program Manager do Windows.

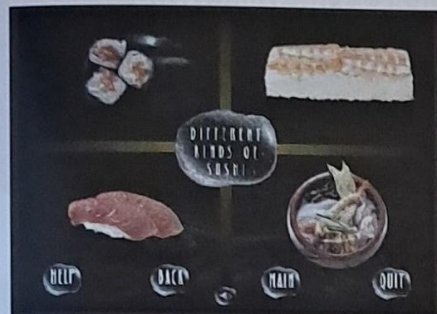
Para a demonstração DOS também incluímos a interface DOS no disco. As instruções estão na coluna central desta página.

Requisitos do sistema

(Hardware Mínimo)
PC 386SX, 4Mb de memória, drive CD-ROM, placa de som compatível, ecrã SVGA de 256 cores, rato e Windows 3.1x (excepto se especificado).

Limitação de responsabilidade
Fazemos testes exaustivos a todo o software de demonstração que nos é cedido pelas distribuidoras para inclusão no disco. Isto abrange a instalação e re-instalação do software em muitos PC. Quando existe algum problema, não incluímos essa demonstração. No entanto, temos de salientar o facto de que a utilização do nosso disco de capa ocorre por sua conta e risco e que a cyber.net não pode ser considerada responsável por qualquer perda de dados.

The Art of Sushi (Win)



▲ É espantosa a quantidade de variedades de sushi existentes. Esta demonstração leva-o à descoberta da beleza do Japão e da antiga arte do sushi.

The Art of Sushi, concebido pela Arôme Interactive tem lançamento previsto para muito em breve. A versão completa terá um conjunto de dois discos, um deles dedicado à arte do sushi, e o outro à beleza do Japão. Num exclusivo da cyber.net, a nossa demonstração totalmente interactiva apresenta elementos de ambos os discos. Inclui informação sobre a história e cultura do Japão, indo mesmo aos pormenores da cerimónia do chá. É claro que também há uma secção sobre o sushi e sobre a forma de o identificar, preparar e comer. A demonstração corre directamente do CD, por isso não há necessidade de instalar nada



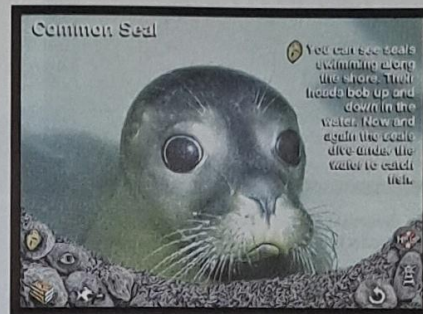
▲ Esta é uma antiga loja de sushi. O pano é usado para limpar as mãos. Há muita informação fascinante para descobrir. Pois.

no seu disco rígido. Pode correr a demonstração a partir do programa CD-ROM Today/cyber.net ou seleccionar o ficheiro SUSHIDMO.EXE no sub-directório SUSHI do CD usando o menu Windows File, Run.

Há muito para fazer e a demonstração tem óptimas imagens, vídeo clips e som. Precisar-se-á do QuickTime for Windows, que está disponível no disco, para visualizar os vídeo clips.

GEM

Seashore Life (Win)



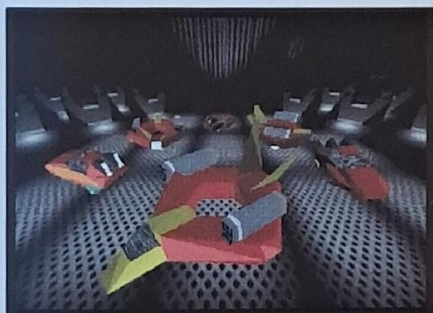
▲ Este nosso amigo é um habitante da costa. Clique no ícone da orelha para ouvir os sons que ele faz, ou clique no olho para o ver nadar.

Este próximo lançamento da Anglia Multimedia é concebido para ensinar as crianças sobre quem habita as águas costeiras e a forma como vivem em comunidade.

Pode instalar a demonstração interactiva através do programa CD-ROM Today/cyber.net ou usar o menu Windows File, Run. Seleccionar o ficheiro SETUP.EXE no sub-directório SEASHORE do disco.

Para correr o programa clique duas vezes o novo ícone que foi instalado no seu desktop Windows. Uma vez carregado, clique no mapa da ilha. Ao contrário da versão completa, a nossa demonstração só o deixa explorar a área de Shingle Beach.

Anglia Multimedia



◀ Pode escolher o seu veículo antes da corrida. Os maiores têm mais poder de fogo, mas são mais lentos.

Hi-Octane (DOS)

Corra pista fora e tente ultrapassar os seus oponentes até alcançar o primeiro lugar após 10 voltas. Se eles estiverem a ganhar, pode rebentar com eles, graças aos seus foguetes e armas, mas cuidado porque eles vão retaliar certamente!

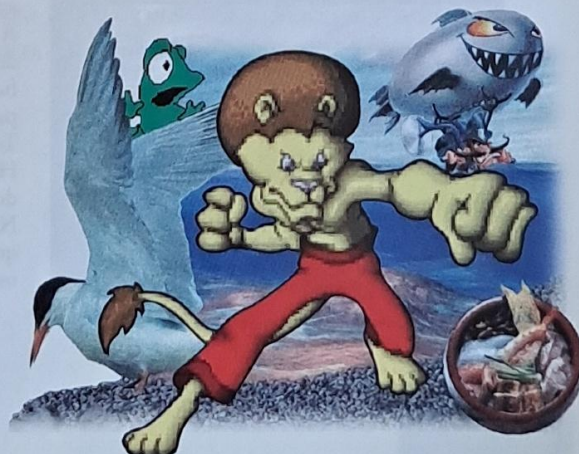
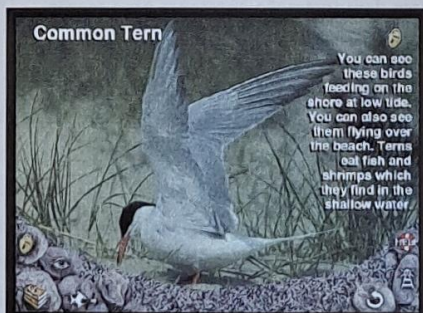
A nossa fantástica demonstração corre directamente do CD por isso não precisa de instalar nada no seu disco rígido. Corra o jogo a partir do menu DOS (digite apenas GO na prompt do seu CD) ou mude para o sub-directório HIOCTANE do CD e digite DEMO.

Após uma introdução muito cinematográfica, poderá receber uma mensagem de Bad Command. Ignore-a e após alguns segundos o jogo começará. Pode jogá-lo com um joystick ou com as teclas do cursor - Z para as armas, X para os foguetes e C para o Turbo.

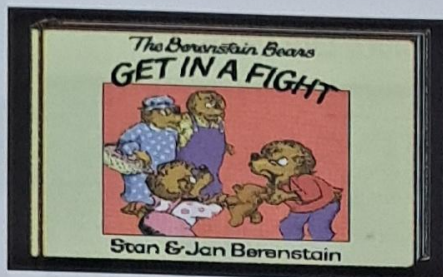
Electronic Arts



▲ Dê voltas à pista a alta velocidade enquanto se desvia dos ataques dos outros condutores. O mapa, ao fundo à direita, é bastante útil.



◀ Continuação



▲ Pode divertir-se à grande com a nossa demonstração interactiva do Berenstain Bears.

Berenstain Bears (Win)

É a última aventura da série de Living Books. A nossa demonstração, completamente interactiva, também apresenta todos os anteriores Living Books. A demonstração corre directamente do CD-ROM por isso não há necessidade de instalar nada no seu disco rígido. Corra-a a partir do programa CD-ROM Today/cyber.net ou seleccione SAMPLER.EXE no directório LIVINGBK do CD com o menu Windows File, Run.

Broderbund

Fun School 5 (DOS)



▲ Cuidado com aquele buraco! Há três zonas para explorar nesta demonstração superinteractiva.

Aprender torna-se excitante com a série Fun School 5. Esta demonstração interactiva apresenta três jogos de tempo limitado no Space, Time e Dream Land.

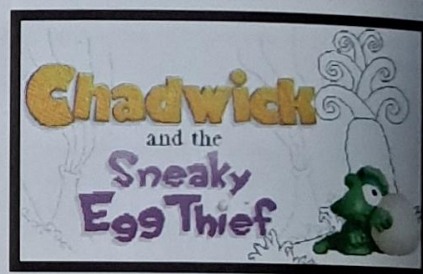
Instale e corra a demonstração através do nosso menu DOS (digite apenas GO na prompt do seu CD) ou mude para o directório FS5DEM do disco e digite SETUP. Precisar de 33Mb de espaço livre no disco rígido. Para começar o jogo digite FS5.

Europress

Chadwick and the Sneaky Egg Thief (Win)

É uma história de crianças com uma diferença. O seu filho pode colorir os ecrãs com uma variada selecção de ferramentas de pintura. A nossa demonstração interactiva apresenta a primeira página da história e corre directamente do CD. Corra-a a partir do programa CD-ROM Today/cyber.net ou seleccione o ficheiro EGGDEMO.EXE do sub-directório CHADDEMO do CD com o menu Windows File, Run.

Guildsoft



▲ Apresentamos o adorável Chadwick, herói desta aventura da Guildsoft.

Le Louvre (Win)

Faça uma visita guiada ao mundialmente famoso do Louvre. Este novo lançamento da BMG Interactive em Portugal é um disco sobre o palácio e os seus quadros. Há música e quadros fabulosos.

A nossa demonstração apresenta uma secção sobre a história do Louvre, uma visita ao palácio e às colecções que contém.

A demonstração corre directamente do CD, por isso não necessita de instalar ficheiros no seu disco rígido. Pode corrê-la a partir do programa CD-ROM Today/cyber.net.

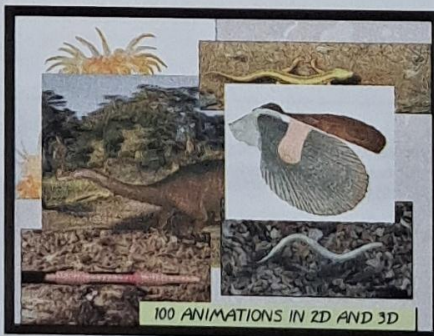
Como alternativa, pode seleccionar o ficheiro START.EXE no directório LOUVRE do disco com o menu Windows File, Run.

BMG Interactive



▲ Passeie pelos corredores do Louvre.

How Animals Move (Win)



▲ A nossa demonstração apresenta óptimos vídeo clips, incluindo cobras que sobem às árvores!

Os segredos fascinantes dos movimentos animais são revelados neste novo disco Discovery Channel. A versão completa é analisada nesta edição e abrange muitos animais, desde chipanzés a cobras. A nossa demonstração corre directamente do CD, por isso não precisa de instalar ficheiros no seu disco rígido. Pode corrê-la a partir do programa CD-ROM Today/cyber.net ou seleccionar o ficheiro HOWAM.EXE no directório HOWAM do disco com o menu Windows File, Run. Necessitará do QuickTime for Windows que está disponível no CD, para visualizar os vídeo clips.

Astrion

Brutal (DOS)

Brutal é um jogo de artes marciais em desenho animado. A nossa demonstração interactiva para dois jogadores apresenta uma série, dois personagens e um cenário. Instale e corra a demonstração a partir do nosso menu DOS (digite apenas GO na prompt do seu CD) ou mude para o directório BRUTAL do disco e digite INSTALL. Precisar de 1.5Mb de espaço no seu disco rígido. Para iniciar o jogo escreva BRUTAL no directório GAMETEK\BRUTAL do seu disco rígido. O jogo é executado com joypad ou teclado. Veja as instruções para as teclas no programa de instalação.



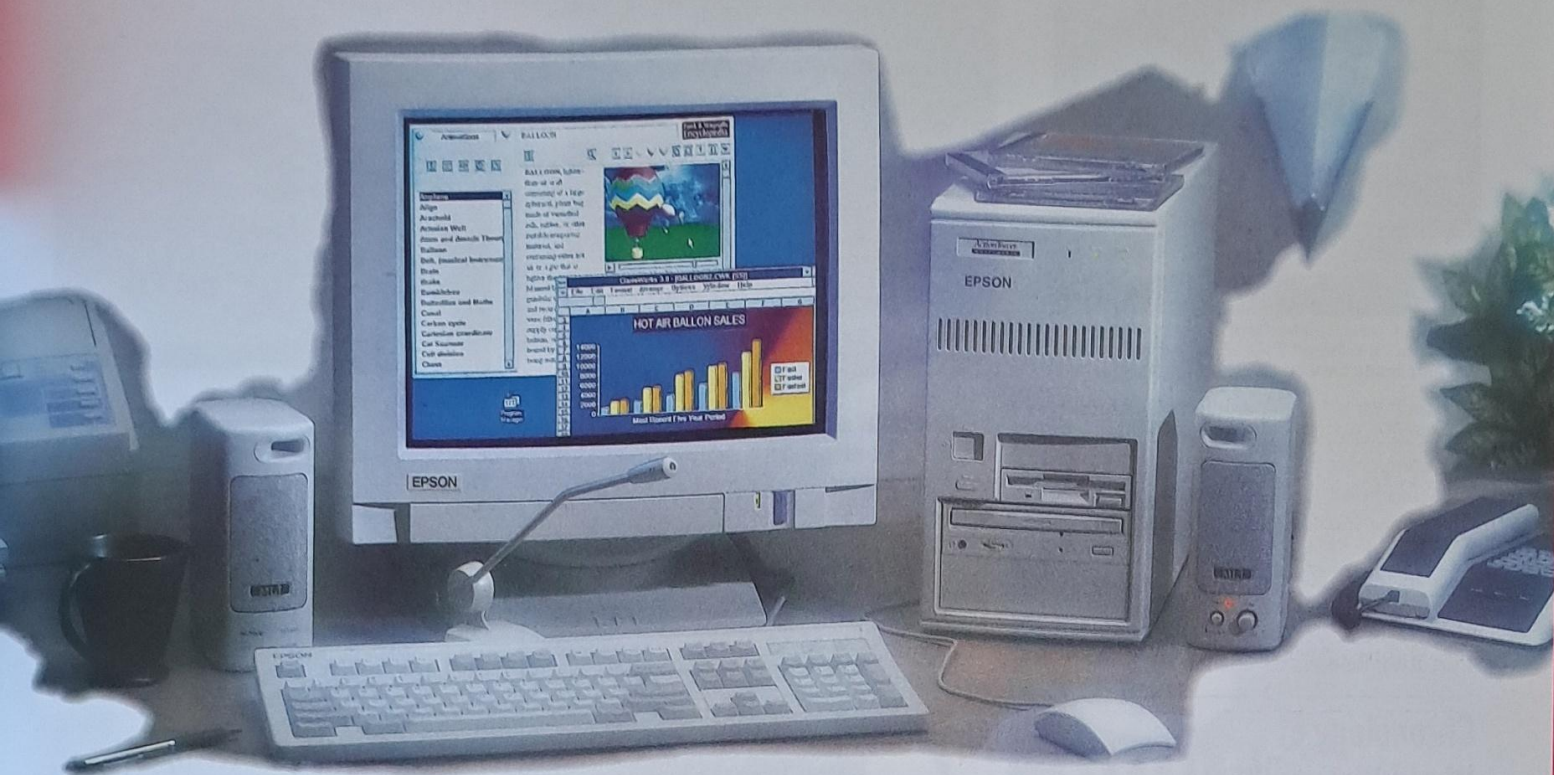
▲ Tungal Kung Fu no Brutal.

Continua ▶

SURFAR

surf, (neologismo) praticar "surf" - desporto aquático no qual o participante desliza sobre as ondas com o auxílio de uma prancha -; diz-se do processo pelo qual se evolui pelas malhas da rede informática mundial Internet; ...

Não se encontra nos Dicionários da Língua Portuguesa



Sistemas Completos em formato DeskTop ou Tower prontos a funcionar com MS-DOS, Windows e WinWorks pré-instalados

PENTIUM @ 66 MHz (AD/AT 6000);
486DX2 @ 66 MHz
486DX4 @ 100 MHz (AD/AT 5000);
VESA Local BUS

RAM até 128 MB;
Cache até 1 MB;
Disco Fixo Enhanced IDE de 530 MB ou 840 MB (AD/AT 6000)

Placa Vídeo Local BUS
Cirrus Logic True Color;
Monitores Policromáticos de 14", 15" e
Multifrequência de 16"

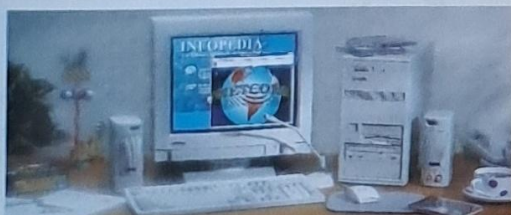
Sistemas MULTIMÉDIA com CD-ROM, Placa de Som, 2 Altifalantes e 10 CDs;
Sistemas SERVIDOR com Placa de Rede e Unidade de Banda Magnética



Passou pelo quarto para trocar de roupa. Enquanto no CD o cantor se esforçava (... já me sinto a viajar ...), resolveu enviar o relatório para epo@bigbird@net.pt e deixar-se descontrair completamente nessa noite. Escolheu uma T-shirt azul e confirmou "send", depois mandou imprimir o quadro que tinha digitalizado.

Olhou para o relógio e apressou-se a procurar a janela que desligava o CD. Ao descer as escadas, notou que se tinha esquecido do quadro impresso, mas continuou. Quando regressasse, mais perto do amanhecer, ia enviá-lo para ana@home.pt e, depois, provavelmente, surfar pelo ciberespaço.

ActionDesk & ActionTower - Séries 5000 e 6000.



EPSON PORTUGAL, S.A.

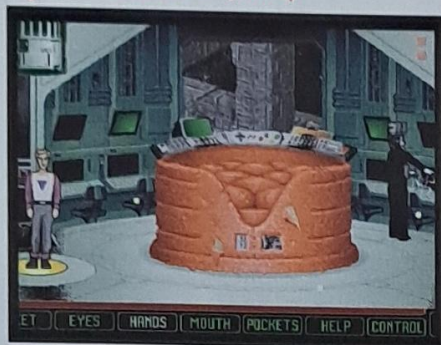
SEDE : Rua do Progresso, 471 - 1º - Perafita - 4460 MATOSINHOS
Tel.: (02) 996 14 02 - Fax: (02) 996 14 11
FILIAL : Rua Professor Francisco Gentil, 6 A/B - 1600 LISBOA
Tel.: (01) 759 49 17 - Fax: (01) 758 91 66

EPSON

Informática Global

◀ Continuação

Space Quest 6 (Win)



▲ Quem é aquele extra-terrestre com uma torradeira na cabeça? Esta situação pode tornar-se complicada para Roger Wilco.

Space Quest 6 é uma paródia às aventuras de ficção científica. Na estação espacial, os seus companheiros foram transformados em pequenas bolas de lama por invasores alienígenas e, como é hábito, cabe-lhe a si salvá-los.

Pode instalar e correr a demonstração a partir do programa CD-ROM Today/cyber.net ou usar o menu Windows File, Run. Selecione o ficheiro



▲ A acção do Space Quest 6 tem lugar nesta nave de aspecto duvidoso.

SETUPEXE no directório SIERRA no disco. Para correr o jogo, clique o novo ícone no desktop do Windows. Precisarás de 1.5Mb de espaço no disco rígido para a instalação.

Para chegar ao resto da nave a partir da ponte, clique no painel de controlo na parede mais longe com o ícone mão.

Sierra On-Line

Dr Drago's Madcap Chase (Win)



▲ Entre nos domínios do Dr. Drago.

É uma demonstração completa do Dr. Drago's Madcap Chase. Instale-a a partir do programa CD-ROM Today/cyber.net ou selecione INSTALL.EXE no directório DRDRAGO no Windows. Precisarás de 14 Mb de espaço no seu disco rígido. Há opções para rato ou para joystick.

Blue Byte

Chronology of World History (Win)

Viaje por uma selecção de eventos históricos relativos a alguns anos nesta demonstração interactiva do Chronology of World History.

Pode instalar a demonstração usando o seu programa CD-ROM Today/cyber.net ou selecione SETUPEXE no directório COWH do disco usando o menu Windows file, Run.

Helicon

Helicon Catalogue (DOS)

A Helicon produz uma grande variedade de livros e discos que pode descobrir neste catálogo interactivo. Use o programa CD-ROM Today/cyber.net ou selecione o ficheiro HELICON.EXE no directório HELICON.

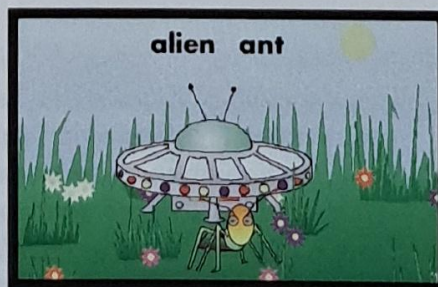
Helicon



Alphabet Soup (Win)

Os miúdos vão adorar aprender o alfabeto na língua inglesa com o Alphabet Soup. A nossa demonstração interactiva apresenta a letra A. Corra a demonstração usando o programa CD-ROM Today/cyber.net ou selecione SOUPEXE no directório SOUPDEM\MOVIES do disco.

Compact Books



▲ A Alien Ant ensina a letra A às crianças.

Creator Tour (Win)

É uma demonstração interactiva da nova ferramenta de autoria multimédia. Pode corrê-la usando o programa CD-ROM Today/cyber.net ou seleccionar SETUPEXE no directório CREATOR do disco, usando a opção do menu Windows File, Run.

Cosmi UK

Paint Shop Pro 3 (Win)

É a última versão do clássico de tratamento de imagem. Instale-o usando o programa CD-ROM Today/cyber.net ou selecione o ficheiro SETUPEXE no directório PSP3 do disco. Precisa de 4Mb de espaço no disco rígido. Para correr o programa clique duas vezes o ícone respectivo na desktop do seu Windows.

Digital Workshop

Winzip 5.5(Win)

Experimente este excelente programa de compressão. Instale-o usando o programa CD-ROM Today/cyber.net ou SETUPEXE no directório WINZIP do disco. Para o correr, clique duas vezes o ícone na desktop do Windows. Terá de copiar tudo do directório WINZIP\COMPRESS do disco para o novo directório WINZIP do seu disco rígido.

Software Source

PC Guide Flyer (Win)

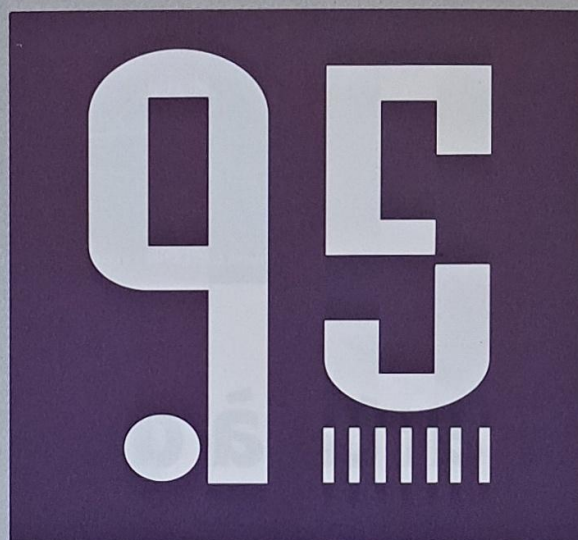
Descubra mais sobre a revista britânica PC Guide. Para correr o programa, selecione PCFLYER.EXE no directório PCGUIDE do disco usando o menu Windows File, Run.

FEIRA 95

12ª exposição
internacional de
informática e
tecnologias da
informação

26 a 29 OUTUBRO

FIL • LISBOA



HORÁRIO

10.00h / 20.00h

26/10/95 - Reservado a profissionais com convite.

APOIOS

API - Associação Portuguesa de Informática

FIL - Feira Internacional de Lisboa
Associação Industrial Portuguesa

ORGANIZAÇÃO



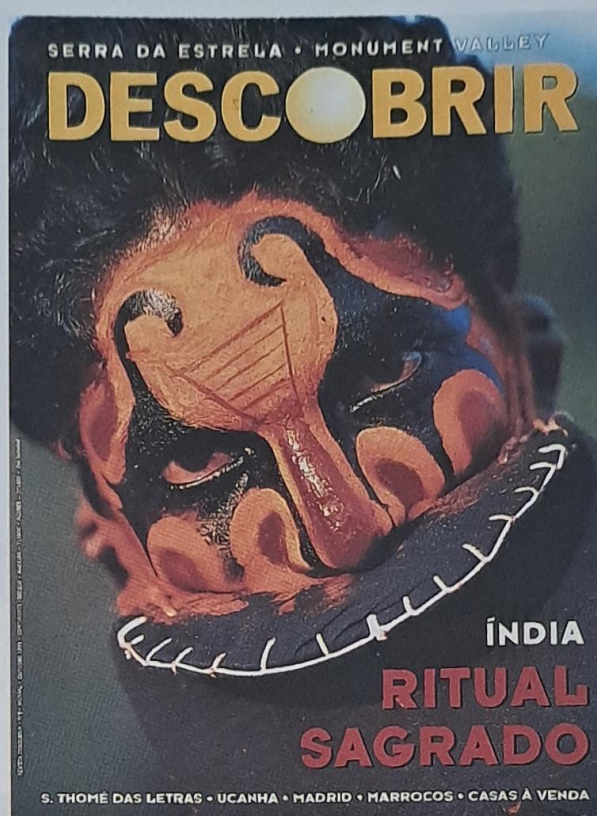
CERTAME

feiras exposições e congressos, lda

RUA RODRIGO DA FONSECA 74, R/C Dto., 1250

LISBOA

TEL (01) 386 10 41 FAX (01) 386 42 45



Parta à descoberta do **PORTUGAL AUTÊNTICO**

**De Maio a Dezembro, a revista DESCOBRIR
oferece-lhe um colecionável único:
PORTUGAL AUTÊNTICO**

**32 destinos de encanto do nosso País, num guia perfeito
para os seus fins de semana.**

DESCOBRIR

Compre, antes que esgote!

Mais profecias de super discos...

CD's de grande qualidade



o mundo
inteiro já
tinha
ouvido dizer
que a Sony e a

Philips tencionam introduzir um novo formato CD de alta densidade. Agora, uma aliança de 17 empresas rivais anunciou a sua própria tecnologia de superalta densidade. A associação inclui nomes grandes da indústria como a Toshiba, Time Warner, Matsushita, Pioneer, Samsung e Mitsubishi, a Super Density Digital Video Alliance e oferecerá um conjunto de seis discos compactos com uma capacidade que varia entre os 5 e os 18 gigabytes. Os discos de grande densidade e as drives de CD-ROM devem estar disponíveis apenas em 1996. Representando lucros na ordem dos 250 mil milhões de dólares, a SD Alliance tenciona lançar discos de superalta densidade dual-layer, legíveis em ambas as faces. Por exemplo, o SD-10 será um disco de lado duplo com 5Gb em cada lado, com capacidade para conter um filme inteiro com várias pistas de narração (multilinguagem, portanto), som digital em múltiplos canais ou aplicações ROM bastante avançadas como filmes interactivos. Por outro lado, o SD-9 será um disco dual-layer com apenas um lado. Com uma camada de dados gravada em resina, ligeiramente acima de uma outra camada, o SD-9 deverá ser semelhante ao 7,4Gb MultiMedia CD anunciado pela Philips e pela Sony.

Está também em desenvolvimento o SD-18 que, se for lançado, terá uma capacidade total de 18Gb. Pensa-se que um disco contendo tantos dados poderia ser útil para as aplicações televisivas de superalta densidade que estão presentemente em desenvolvimento. O SD-18 poderá mesmo recorrer a lasers azuis, que são igualmente uma tecnologia de futuro.

No entanto, um factor essencial da Super Density



Alliance pode ser a introdução de discos de gravação de alta densidade que actualmente se chamam SD-RAM. Estes discos de dupla face e regraváveis poderão armazenar até 5.2Gb, com a possibilidade de se poderem sobregravar rápida e directamente dados não sequenciais. Estas drives leitoras/gravadoras serão compatíveis quer com os discos de simples leitura quer com os graváveis. Tudo isto significa que um dia poderemos gravar em CD e com qualidade digital o nosso programa de TV preferido.

O que ainda não está claro na campanha do SD é se as máquinas que suportam os formatos SD-9, SD-10 e SD-18 serão ou não compatíveis entre si, mas a aliança tenciona torná-los completamente compatíveis com os actuais CD-audio e os CD-ROM.

No entanto, a Sony e a Philips estão a trabalhar juntas no seu sistema CD MultiMedia e recentemente conseguiram o apoio da Gateway 2000. Os dois gigantes dos discos compactos afirmam que os seus discos serão inversamente compatíveis com os CD de hoje, e a Philips já anunciou que um sistema CD MultiMedia regravável estará no mercado em 1997.

Notícias

Placa CD-I

A Philips anunciou que vai produzir uma placa CD-I para PC juntamente com a IPC Corporation. Quando a placa for lançada no mercado, poderá colocá-la no seu PC para correr software CD-I e CDs MPEG Video. A placa CD-I/PC será lançada em todo o mundo no final deste ano.

Drive Panasonic PD

A Panasonic lançou uma drive de disco óptico que integra igualmente uma drive de CD-ROM. O LF-1004B é um Sistema PD que pode escrever e reescrever até 650Mb em discos ópticos de um só lado, mas que também pode funcionar como drive de CD-ROM de quadrúpla velocidade.

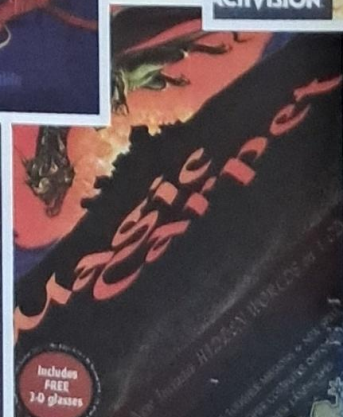
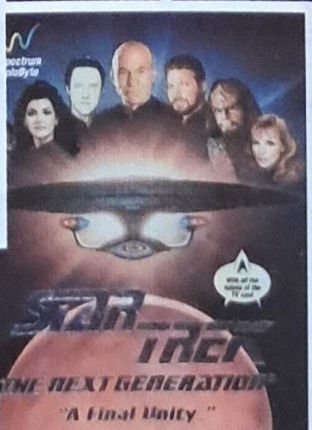
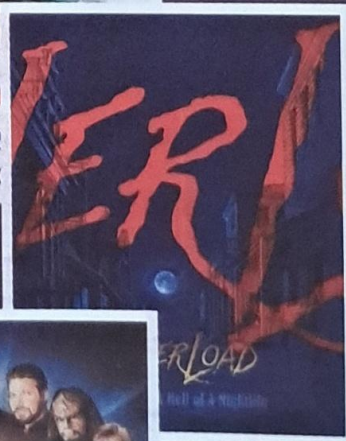
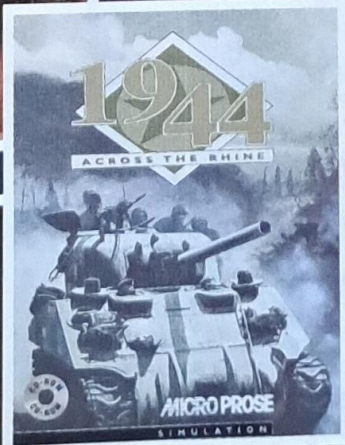
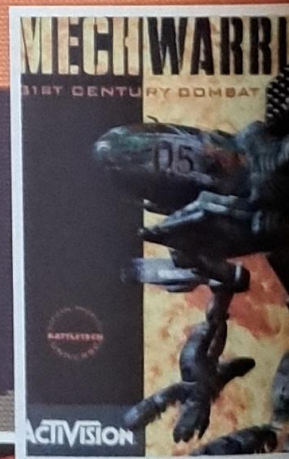
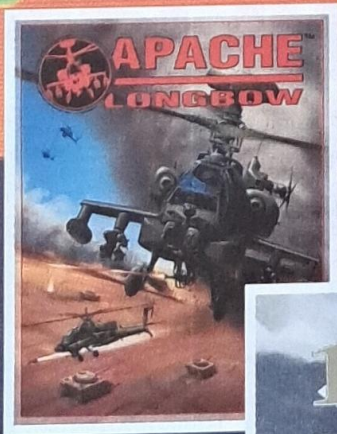
A Fórmula 1 em CD ROM lusitano

Foi durante o Grande Prémio de Fórmula 1 do Estoril, realizado no mês passado, que a Siii, S.A. através do seu departamento de Multimedia lançou um CD-

ROM original sobre o campeonato de 1994 de F1. Este projecto, o primeiro na área do lazer/desporto em Portugal, foi totalmente concebido e produzido pela referida empresa portuguesa, com colaboração de diversos especialistas, entre os quais José Miguel Barros conhecido jornalista especializado em F1. Este projecto luso é uma estreia a nível mundial, dada a forma original de tratamento de informação que foi desenvolvida, assim como pela recolha exhaustiva e rigorosa de dados interessantes sobre todos os resultados de 1994, e também desde 1950. A cyber.net irá apresentar na próxima edição uma análise deste CD ROM. Onde encontrar este produto? Nas livrarias e lojas especializadas. Para mais informações, contactar a Siii através de e-mail para info@siii.pt ou consultar a página <http://www.siii.pt>

CATÁLOGO MICROJOGOS

10—
5—
0—
-5—
-10—



1944 - Across the Rhine	- Microprose	10.413
20th Century Video Almanac	- Mindscape	9.477
3D Atlas	- Elect. Arts	16.965
3D Construction Kit + Castle Master	- Domark	11.583
3D Garden Designer 2	- Europress	7.137
5th Fleet	- U.S. Gold	12.285
- Aces Collection	- Sierra	9.243
- Alien Breed Tower Assault	- Team 17	8.775
- Alien Logic	- Mindscape	10.764
- Alien Olympics	- Mindscape	7.254
- All New World Of Lemmings	- Psygnosis	9.243
- Around The World	- Elect. Arts	8.775
- Award Winner Compilation	- Empire	8.424
- B.C. Racers	- Core Design	8.541
- Battlechess	- Interplay	10.530
- Beavis And Butt Head Screen Saver	- Psygnosis	5.850
- BioForge	- Elect. Arts	13.923
- Blood Bowl	- Microleague	8.190
- Brutal : Paws Of Fury	- Gametek	6.786
- Bureau 13	- Gametek	9.477
- Buried In Time - Journeyman Project 2	- U.S. Gold	10.062
- Chaos Control	- Infogrames	9.243
- Cinemania 95	- Microsoft	14.742
- Combat Air Patrol	- Psignosis	9.477
- Command Adventure Starship	- Merit	7.020
- Commander Blood	- Mindscape	10.413
- Cyclones	- Mindscape	12.519
- Daedalus Encounter	- Virgin	12.519
- Dark Forces	- Lucas Arts	11.115
- Digital Dreamware	- Virgin	6.084
- Discworld	- Psygnosis	14.040
- Dominus	- U.S. Gold	11.934
- EA Sports Rugby	- Elect. Arts	11.115
- Ecstasica	- Psygnosis	12.168
- Elite 3 First Encounter	- Gametek	10.647
- Essential Guide To Better Sex	- Guildhall	8.073
- Extractors	- Psygnosis	8.424
- Fighter Wing	- Merit	9.360
- Flight Commander 2	- U.S. Gold	12.285
- Flight Of Amazon Queen	- Renegade	10.413
- Flight Simulator 5.10	- Microsoft	10.998
- Flight Unlimited	- Virgin	12.636
- Full Throttle	- Lucas Arts	11.817
- FX Fighter	- Philips	9.360
- Games Masters Compilation	- Adv. Plus	8.190
- Gazillionaire	- Microprose	6.903
- Guilty	- Psygnosis	11.466
- Hard Ball 4	- Accolade	10.530
- Harpoon Classics	- Virgin	8.541
- Hi-Octane	- Elect. Arts	12.051
- High Seas Traders	- Daze	9.477
- Inordinate Desire	- Kompact	6.318
- Iron Assault	- Virgin	10.062
- Jazz the Rabbit	- Arcade	10.296
- JetStrike	- Grandslam	8.541
- Journeyman Project Turbo	- P. Studios	12.051
- Jungle Book	- Elect. Arts	11.349
- Kingdom of the Far Reaches	- Interplay	10.764
- Klik and Play	- Europress	11.700
- Las Vegas Cenário para Flight Sim 5.1	- Microsoft	10.998
- LBA (Little Big Adventure)	- Elect. Arts	10.521
- Live Action Football		13.220
- Lord Of The Realms	- Impressions	9.243
- Lords Of Midnight	-	9.243
- Lost Eden	- Virgin	10.062
- Lost Treasures Of Infocom	- Infocom	8.190
- Maabus	- Microforum	12.636
- Magic Bus Human Body	- Microsoft	14.040
- Magic Bus Solar System	- Microsoft	14.040
- Magic Carpet	- Elect. Arts	12.402
- Magic Carpet - Hidden World	- Elect. Arts	5.031
- Magic Carpet Plus	- Elect. Arts	12.402
- Magic Eye	- Mindscape	6.201
- Mario Game Gallery	- Interplay	9.594
- Menzo Berranzan	- Mindscape	10.764
- Micromachines 2	- Codemasters	10.413
- Mile Hight Club Conjunto 8 Cd's	- Velocity	13.338
- Mortal Kombat 2	- Akilam	9.360
- N.B.A. Live 95	- Elect. Arts	13.689
- Nascar Track Pack	- Virgin	5.733
- Network A4	- Infogrames	10.413
- Nova Storm	- Psygnosis	12.168
- Orion Conspiracy	- Domark	9.009
- PGA Tour Golf	- Elect. Arts	12.870
- Phillips Compilation	- Phillips	36.504
(Pack 5 jogos em Cx)		
- Pinball Fantasies Deluxe	- 21th Century	9.477
- Playboy Screensaver	- Psygnosis	5.850
- Player Manager 2	- Virgin	8.424
- Pleasures Of Sex	- TF&G	11.583
- Power Drive	- U.S. Gold	7.722
- Power House	- Impressions	8.892
- Prince Of Persia + N.A.M.	- Domark	11.583
- Prisoner Of Ice	- Infogrames	11.349
- Prototype	- Kompact	6.435
- Psycho Pinball	- Codemasters	9.945
- Publishers Pick Blue		8.541
- Pyrotechnica	- Psygnosis	8.073
- Quantum Gate 2	- U.S. Gold	10.413
- Rave Plus	- Guildhall	8.424
- Ravenloft 2	- Mindscape	9.828
- Retribution	- Gremlin	9.477
- Rock and Roll Years	- BMG	6.435
- Scottish Open	- Core Design	9.126
- Sim City 2000 Collection	- Maxis	13.923
- Sim Tower Windows	- Maxis	10.764
- Simon The Sorcerer 2	- Adv. Soft.	10.062
- Slipstream 5000	- Gremlin	8.775
- Star Trek - Next Generation	- Microprose	11.115
- Strike Commander	- Origin	12.285
- Striker 95	- B.M.G.	8.307
- Super Karts	- Virgin	9.477
- Super Street Fighter 2 Turbo	- Gametek	9.477
- System Shock	- Origin	13.338
- The Civil War	- Empire	10.062
- The Last Dynasty	- Sierra	10.062
- The Louvre	- B.M.G.	11.115
- The Psychotron	- Merit	9.945
- Ticonderoga	- Mindscape	10.530
- U.S. Navy Fighters	- Elect. Arts	13.455
- Ultimate Body Blows	- Team 17	7.839

Os preços mencionados incluem portes e I.V.A. à taxa de 17%.

Nome _____

Morada _____ Tel.: _____

Data de nascimento _____

Autorizo o débito no meu cartão ☐ Visa ☐ Mastercard/Eurocard

N.º: Validade:

Assinatura: _____

☐ Cheque n.º Banco _____

☐ Vale CTT n.º

Sim, desejo receber na morada acima, à cobrança, o(s) seguinte(s) CD Rom(s):

Portes de correio e IVA incluídos no preço.
Recorte ou fotocopie e envie, por correio ou Fax para:
Microjogos - Apartado 292 2796 Linda-a-Velha Codex
Tel.: 414 40 25 Fax: 414 40 25

Total:



**Brevemente
num
computador
perto de si...**

Sega Saturn já cá está!

A Ecofilmes lançou no mercado português a novíssima consola de jogos Sega Saturn, um sistema repleto de avanços tecnológicos que o tornam 900 vezes mais potente do que qualquer outro sistema anterior. Acima de tudo, a Sega Saturn constitui um salto tecnológico ambicioso no mundo dos videojogos e do entretenimento doméstico.

Essencialmente, a Sega Saturn utiliza a mesma tecnologia de ponta das mais sofisticadas

máquinas arcade. O processamento de dados em paralelo, até agora apenas presente nos computadores mais avançados, divide as tarefas e reencaminha-as para cada um dos vários processadores disponíveis, todos eles especializados numa dada função e distintos entre si. Este Sistema de Entretenimento Multimedia, como a Sega gosta de lhe chamar, multiplica as possibilidades de programação, e é graças a ele que a tecnologia que a Sega utiliza nos seus grandes parques temáticos de diversão pode, pela primeira vez, ser transportada para todos os lares onde exista uma Sega Saturn.

Características técnicas da consola

CPU

2 processadores paralelos SH2 Hitachi de 32 Bit a 28Mhz
1 processador Hitachi SH1 de 32 bit
Processador de vídeo VDP1 de 32 bit
Processador de vídeo VDP2 de 32 bit
unidade de Controle SATURN
Processador de som Motorola 68EC000
Processador de som Yamaha FH1 DSP

Memória

VRAM 12Mbit
RAM 16Mbit
RAM de som 4Mbit
Memoria Buffer 4Mbit
ROM 4Mbit
Battery RAM 2Mbit

Gráficos

Resolução min: 320x224 Pixels
Resolução max: 704x480 Pixels
Sistema True Color
Sprites e Polígonos: Chip VDP1 Duplo Buffer de quadros
Cenários: Chip VDP2 5 planos, 2 rotação

Som

Processador de som Motorola 68EC000 de 16 bit a 11,3 Mhz
Processador de som Yamaha FH1
32 canais PCM
8 canais FM
Frequência de Sampling a 44,1 Mhz

Armazenamento

CD-ROM de dupla velocidade
Ranhura para cartucho
Velocidade de transferência 320 Kbytes/segundo
CD Audio compatível
CD+G compatível

CD+EG compatível (CD video opcional)
Photo CD, EBook, Karaoke

Entradas/Saídas

Porta de série de alta velocidade
Porta de expansão interna de 32 bit
Adaptador de porta interno múltiplo AV para vídeo CD (MPEG)
Vídeo Composto/Stereo (Standard)
PAL RF Opcional
S-vídeo compatível (Opcional)

RGB compatível (Opcional)
HDTV Compatível
Control Pad analógica (x2)

Mas as potencialidades da Sega Saturn não se resumem a divertir os utilizadores através dos videojogos mais surpreendentes. As suas capacidades multimedia convertem-na num produto com um sem-fim de aplicações lúdicas. As possibilidades do formato CD-ROM são infinitas, permitindo aos utilizadores aceder à tecnologia digital mais avançada, sem que o custo seja excessivo.

A aplicação CD Video permitirá aos utilizadores da consola desfrutar do formato que, tudo o indica, mais cedo ou mais tarde destronará o convencional VHS. A aplicação Photo CD permite a toda a família contemplar as fotografias das últimas férias no ecrã do seu televisor, com qualidade digital. Para além disso, a Sega Saturn é também um equipamento musical de alta fidelidade e um divertido Karaoke.

Quatro foram os jogos colocados no mercado em simultâneo com o lançamento da Sega Saturn: Virtua Fighter, Panzer Dragoon, Daytona USA, e Victory Goal. O Virtua Fighter é o mais conhecido, até porque vem directamente dos salões de jogos, sendo uma amostra clara das possibilidades desta consola. Victory Goal não se deixa ficar atrás e apresenta-nos o futebol em todo seu esplendor, com doze equipas de futebol internacional. Panzer Dragoon foi anunciado como a produção mais cara da história dos videojogos, converte o jogador num herói montado num dragão, e consegue de facto submergir-nos a todos nos mais espectaculares cenários a 3 dimensões.

O preço de venda dos jogos oscilará entre os 9000\$00 e os 15000\$00, com a Ecofilmes a garantir que irão aparecer mais títulos no mercado a um ritmo exponencial. O preço de venda ao público da consola está na ordem dos 99.900\$00, num pacote que inclui o Virtua Fighter e uma Control Pad. Mais um astro no universo "soco-nicles".

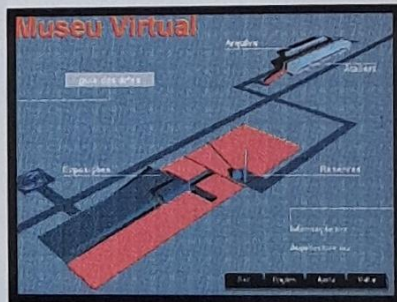


Uma pedra de software

Uma pessoa pede os serviços de um decorador com ideias de dar um toque especial à casa, usando uns pedaços de pedra nisto e naquilo, aqui e acolá, vem ele, e o problema é que o decorador parece não fazer a mínima ideia do que seja um material simples como "pedra". Depois de muita discussão, você atira-lhe uma à cabeça, para ele perceber do que se trata.

É uma solução. A outra seria pegar no CD-ROM da Variograma, Icons - Interactive Catalogue of Natural Stones, e procurar qualquer coisa mais concreta (eheheh). Na verdade o programa destina-se a arquitectos, designers, e todos os profissionais em geral, que trabalhem com rochas ornamentais. O ICONS é "um catálogo computadorizado desenvolvido em ambiente Windows PC, que inclui informação sobre empresas portuguesas do sector, bem como das diversas rochas ornamentais e produtos por si comercializados. Esta informação é apresentada através de imagens digitalizadas, textos e gráficos explicativos, permitindo a consulta de dados de uma forma sucinta e hábil". Parece-nos bem. Ou melhor ainda, porque o programa pode ser utilizado em combinação com Auto-Cad. E mais: umas tantas entidades oficiais, entre as quais o ICEP, apoiaram a produção da coisa. Viva. A Variograma pode ser contactada pelo fax (01) 868 07 81, ou pelo e-mail variograma@telepac.pt. E pronto.

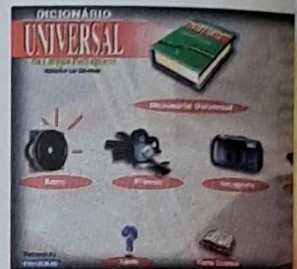
Mais Made in Portugal



Contávamos apresentar uma análise mais completa nesta edição, mas não foi possível. Fica para a próxima. O que não podíamos era deixar passar em branco dois lançamentos de relevo na produção nacional de multimédia: O Capuchinho Vermelho é uma edição da Vigésima multimédia, uma empresa sediada em Leiria, e é precisamente aquilo que o nome deixa antever: um conto infantil. Mas porque se trata de um conto infantil em CD-ROM, há que saborear todas as potencialidades do multimédia; se é verdade que os mais velhos não lhe acharão muita graça, não é menos verdade que os mais novos irão adorar este livro que se folheia como se de um livro verdadeiro se tratasse, profusamente ilustrado e acompanhado por uma narração esforcada. Há ainda minijogos de palavras e desenhos que podem ser impressos para os miúdos colorirem depois. Como passamos a vida a referir ao de leve software infantil falado em inglês, que de pouco uso será para as crianças portuguesas, quando não surge uma oportunidade destas há que aplaudir devidamente. Esperem pela análise completa na próxima edição. O Museu Virtual da Aula do Risco é outra mui badalada proposta PC CD-ROM, anunciada como "uma visita interactiva. Explorar as reservas de um museu por vir, conhecer as obras, conhecer os artistas, arquitectos, designers, músicos, cineastas, poetas, e outros criadores de vanguarda. Investigar na base de dados sobre a criação cultural

contemporânea, aceder a um guia geral das artes, o que precisa de saber sobre quem faz, o quê, como e aonde." Paleio não lhes falta. O design também conquistou. O resto não sabemos porque sinceramente, temos tido problemas para instalar o programa. Talvez na próxima edição?

Dicionário CD-ROM Português-Português



Sim, porque até aqui a oferta estava limitada aos dicionários produzidos no Brasil, que incrível que pareça tem profundas dissonâncias com aquilo a que chamamos Português.

Da: que o dicionário da Texto Editora se facto um pioneiro, com a subtilidade de sua entrada anunciando-se "de acordo com o Novo Acordo Ortográfico", ao mesmo tempo que escolhe precisamente o Brasil para a primeira vez se mostrar ao público. Aqui

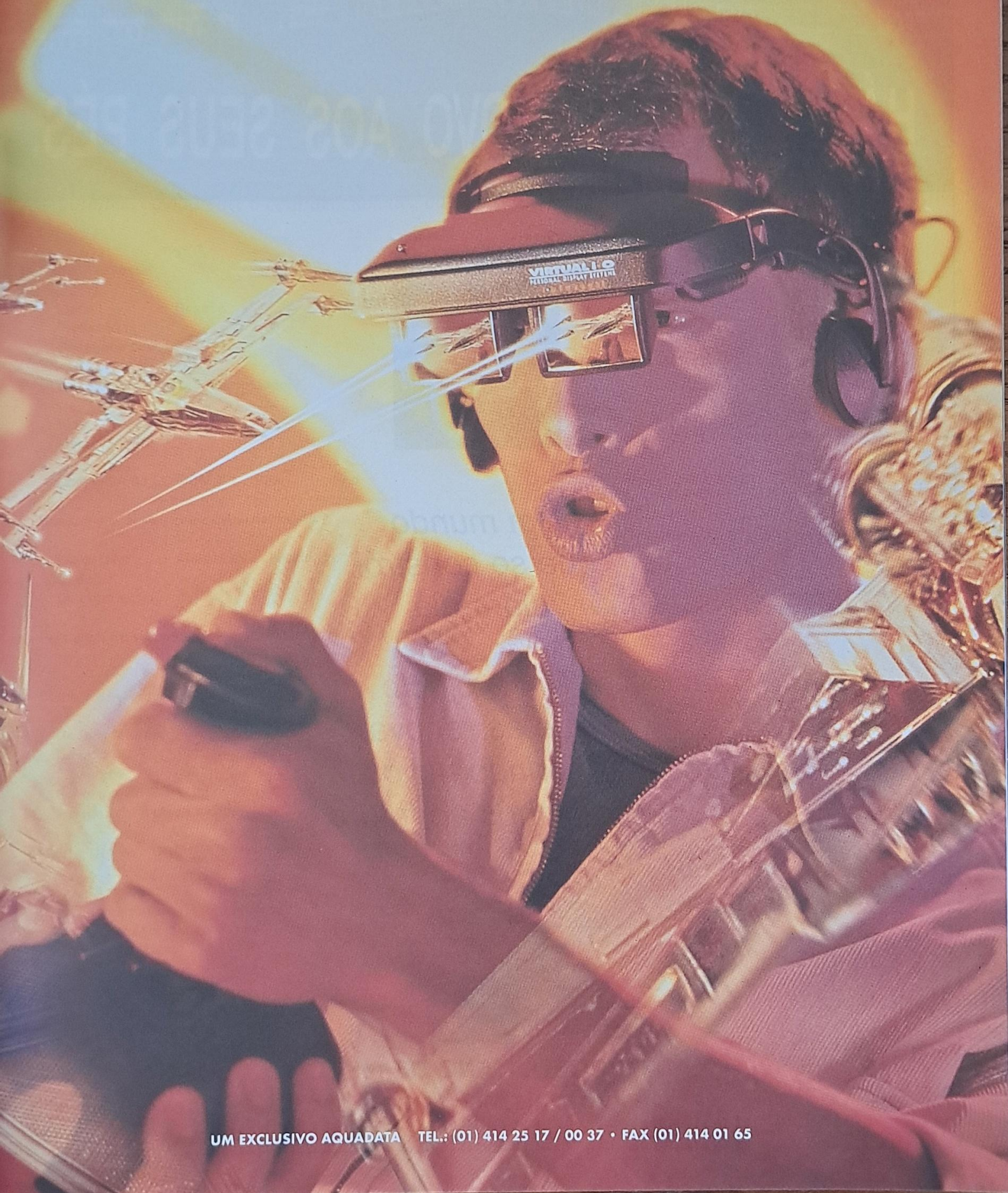
que se anuncia no press release publicamente (que deve andar aqui algures) é um portento de software de referência. Este dicionário multimédia em CD-ROM resultou do, mais convencional, Dicionário Universal da Língua Portuguesa, da mesma editora, e continua a ser dado como a "veia integral". Isso leva-me a suspeitar que a Texto Editora ainda considere o CD-ROM uma edição menor, ou não conseguiram meter nos discos tudo aquilo que o papel b'blia presguarda. E no entanto, a Texto Editora acena com "centenas de

imagens (fotografias e ilustrações), centenas de sons (de palavras homógrafas, de instrumentos musicais, de animais, etc.), dezenas de vídeos (de animais, desportos, pessoas, etc.)". Se o CD é ou não aquilo que promete, não sei: ao momento em que esta revista se para o prelo, ainda não tivemos ocasião de experimentar...

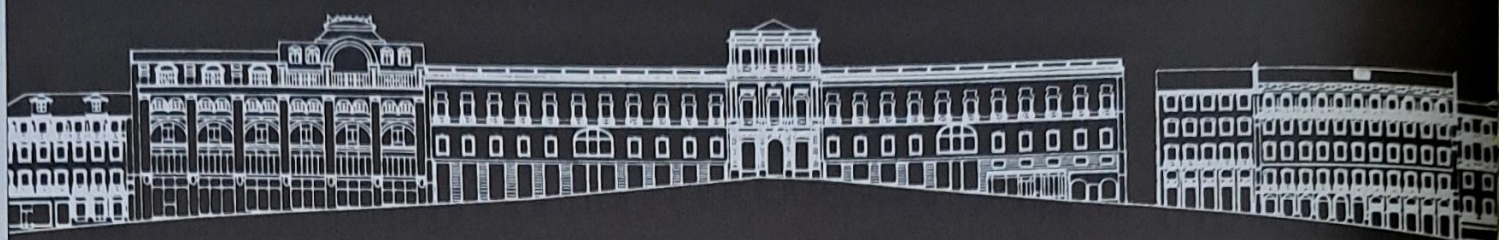
Siemens Nixdorf de prego a fundo

Gente nova no bairro. A família Siemens Nixdorf tem o prazer de apresentar os seus filhos mais novos: o PCD-SH, o SCENIC PCI e o ST PCI. Entre os sinais de nascer contam com um Pentium Intel a 133 MHz de RAM, 850 MB de disco, arquitetura PCI, placa gráfica PCI, e ainda um controlador EATA integrado na placa principal. Ao não nos deixarmos dormir, por serem precoces, o sistema operativo instalado de origem, e mais o DeskWare Turbo Tools, inclui optimizadores de sistema, programas de busca e um antivírus, e que foi desenvolvido pela própria Siemens Nixdorf. Uma dor de cabeça, como vemos. Quanto aos nomes que lhes demos, não gozem que a culpa não é deles, coitados.

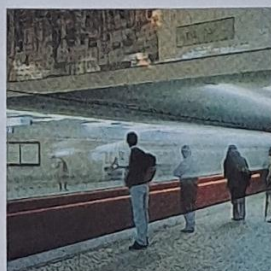
VIRTUAL
i-glasses!



UM EXCLUSIVO AQUADATA TEL.: (01) 414 25 17 / 00 37 • FAX (01) 414 01 65



HÁ UM MUNDO NOVO AOS SEUS PÉS.



*Um mundo
que se constrói
dia-a-dia.*

*Um projecto
que se renova,
abrindo novos
caminhos ao futuro.*



METROPOLITANO DE LISBOA
Quanto mais Metro, mais perto.

Pssst !

Caro leitor, a cyber.net está neste momento na sua 4ª edição. Para o conhecermos e o servirmos melhor, gostaríamos que nos respondesse a um pequeno questionário. Poderá fotocopiá-lo para não estragar a sua querida cyber.net - ou então respondê-lo on-line a partir da

nossa homepage (<http://www.consiste.pt/directorio/cyber.net/>). Caso opte pela 1ª possibilidade, agradecemos que nos enviasse este questionário devidamente preenchido para:

cyber.net - Questionário, R. do Comércio nº 8, 1º, 1100 Lisboa.

Asseguramos obviamente a confidencialidade da resposta. Desde já, o nosso obrigado pela sua colaboração.

1 - Dados Pessoais:

Idade : Sexo:
Profissão :
Cargo que ocupa :

- ☐ Infonautas
- ☐ Histórias da Internet
- ☐ Tema de capa
- ☐ ABC da Internet
- ☐ Directório
- ☐ Padrão dos Descobrimentos

2 - Utiliza regularmente um Computador?

- ☐ Sim ☐ Não
- ☐ Mac ☐ PC

Com leitor de CD-ROM ? ☐ Sim ☐ Não

3 - Como é que soube que a cyber.net existia?

Ouviu falar ☐ Através de Publicidade ☐
Onde?:
De outra forma:

4 - Para além de si, quantas pessoas poderão ler este exemplar?

5 - Compra a cyber.net porque gosta sobretudo:

- ☐ Do lado Internet
- ☐ Do lado CD-ROM
- ☐ De ambos
- ☐ Por causa do CD-ROM de oferta
- ☐ Porque achou piada à capa

5.1 No lado CD-ROM gostaria que dessemos mais destaque:

- ☐ Aos jogos
- ☐ Ao software de referência
(enciclopédias multimédia, infotainment, etc.)
- ☐ Outros temas

6 - Quais as rubricas da cyber.net que mais aprecia ?

lado Internet

- ☐ Breves
- ☐ Nova Fronteira

lado CD-ROM

- ☐ Como usar o CD que lhe oferecemos
- ☐ Breves
- ☐ Tema de capa
- ☐ Análises e antevisões

7 - Quais as que menos aprecia?

9 - Que outros assuntos gostaria de ver tratados na cyber.net?

10 - Que críticas apontaria à cyber.net ? O que gostaria de ver melhorado na revista?

11 - Está ligado à Internet ?

☐ Sim

Há quanto tempo?

- ☐ via Telepac
- ☐ via PUUG
- ☐ via Esotérica
- ☐ Outros

☐ Não

☐ Estou a pensar seriamente nisso



"As baleias estão divididas em dois grupos - as que têm dentes e as que têm barbas. A barba parece um pente gigante. O material de que é feita é semelhante ao das nossas unhas. É constituída por uma espécie de lâminas dispostas em série na parte da mandíbula superior da baleia."

Explorapedia: The World of Nature

"As hienas malhadas têm os dentes mais fortes de todos os predadores. Têm extraordinários molares para poderem esmagar ossos, garras não retrácteis adaptadas à caça de longa distância, e são os mamíferos predadores mais abundantes em África."

Safari

Os pequenos abelharucos beneficiam de uma grande variedade de habitats incluindo vegetação litoral, florestas, praias com pequenos arbustos, vegetação perto de água e proximidade de pantanos.

Wild Africa

"O caracal (espécie de lince) é o mais pesado dos pequenos felinos, cujos machos pesam cerca de 20 kg. São nocturnos e podem caçar presas com o tamanho de uma impala (55 kg). Os caracais rugem, cospem e assobiam quando alarmados ou zangados."

Safari

"Centenas de espécies de mariposas e borboletas estão em perigo de extinção. Estão ameaçadas porque as áreas onde vivem estão a ser desbravadas para a construção de casas e explorações agrícolas."

Explorapedia

Os charcos de hipopótamos estão por vezes divididos em numerosos territórios de acasalamento, cada um defendido por um hipopótamo. Os leões, hienas e crocodilos são os predadores naturais dos hipopótamos. A época de acasalamento decorre normalmente durante a estação seca.

Wild Africa

O grande flamingo ou *Phoenicopterus ruber* raramente é visto em zonas costeiras. Tende a estar em águas profundas, alimentando-se das larvas que existem na lama no fundo do lago. Pode atingir cerca de 1,50 m de altura.

Wild Africa

"A tartaruga dos pântanos pertence à família das *Polomedusidae* que engloba as tartarugas que metem a cabeça de lado nas carapaças, deixando visível metade da face."

O corpo das minhocas tem 150 segmentos, cada um dos quais pode ser comprido e fino ou pequeno e grosso. Quando as lesmas rastejam, cada segmento torna-se alternadamente comprido e fino ou pequeno e grosso. Os segmentos mais grossos são comprimidos contra a parede do anterior e só os mais finos podem mover-se."

How Animals Move

Selvagem!

Eles rugem, zumbem, chamam, guincham, sibulam, rosnam, ronronam e cantam. Animais - nós adoramos e adoramos ter discos sobre eles.

Junte-se a Garrick Webster numa viagem pela vida selvagem em CD-ROM...

N

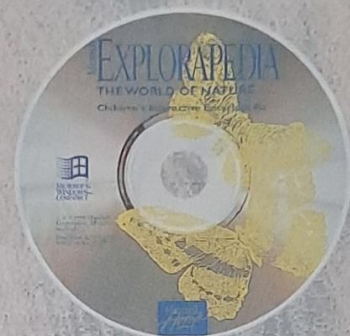
a realidade, há muitas razões para fazer uma revisão da vida selvagem em disco sobre os animais e a natureza. Para começar, podemos arranjar fotografias espectaculares para que a nossa revista nas bancas pareça um convite... Eh eh eh.

Mas as verdadeiras razões são de longe mais importantes. Em primeiro lugar, alguns dos CD mais interessantes são precisamente os dedicados à vida selvagem, à natureza e, particularmente, aos animais. Por vezes, estes discos são atractivos pelos dados que tiveram o cuidado de seleccionar, ou pura e simplesmente pela simplicidade das soluções encontradas para facilitar a navegação por entre a informação que contém.

Basicamente, no entanto, os discos sobre animais são interessantes porque focam a vida animal. Crianças e adultos em todo o mundo parecem ter um apetite insaciável por histórias sobre rãs, peixes e animais peludos. Basta ver a televisão. Todas as semanas há horas e horas de documentários sobre a vida selvagem. E à medida que as pessoas vão ficando cada vez mais interessadas nos PC multimédia, os discos sobre a natureza vão-se revelando incrivelmente populares. Não é difícil descobrir porquê. Um CD multimédia pode ser uma colecção digital de animais

selvagens. Com apenas imagens e texto, pode ser um guia interactivo ao mundo das plantas e dos animais. Movimentado com som e vídeo clips torna-se vivo. E quando tem um bom design e um sistema de navegação intuitivo, torna-se uma experiência fascinante - não se consegue deixar de passear pela informação contida no disco. O mesmo CD, no entanto, também pode ser usado para ensinar às crianças o que é o mundo natural, ou uma parte dele. Ou pode contar uma história recorrendo a uma espécie de diaporama, ou mesmo a montagem vídeo, dando-lhe a oportunidade de saltar a qualquer momento para obter mais informação noutra parte qualquer do programa.

Os discos que seleccionámos este mês têm abordagens e temáticas diferenciadas, usando suportes multimédia de várias maneiras. No seu todo, são muito agradáveis. No fundo, são excitantes porque todos tratam de alguma forma do reino selvagem. Divirta-se...



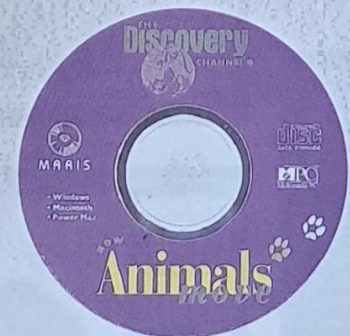
▲ Explorapedia fala da Natureza às crianças até 10 anos.



▲ Viagem pelas reservas africanas em Safari.



▲ Explore as planícies da Tanzânia em Wild Africa.



▲ O professor R. McNeill Alexander explica How Animals Move. Como os animais se movem, exactamente.

Continua ►

ANALISE

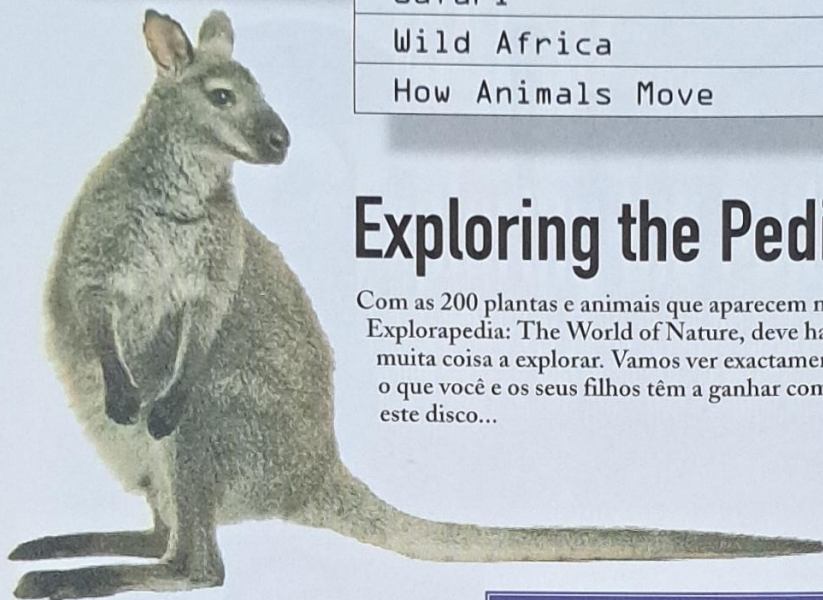
Animais

Explorapedia

Safari

Wild Africa

How Animals Move



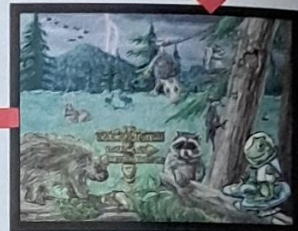
Exploring the Pedia

Com as 200 plantas e animais que aparecem no Explorapedia: The World of Nature, deve haver muita coisa a explorar. Vamos ver exactamente o que você e os seus filhos têm a ganhar com este disco...

Partida



Por alguma razão inexplicável, começamos numa nave espacial. O personagem que está no meio é uma rã chamada Tad. Para ver os animais, tem de seleccionar um dos habitats na Terra atrás dele...



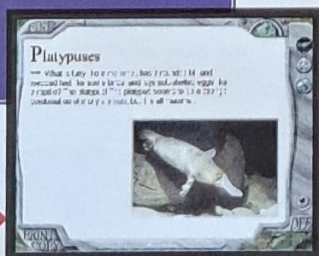
Aqui estamos nós numa floresta boreal. Há trovoadas nas montanhas e a nossa amiga rã ainda usa uma bolha na cabeça. O que é que aquele tipo cabeludo na esquerda tem a dizer de si próprio?



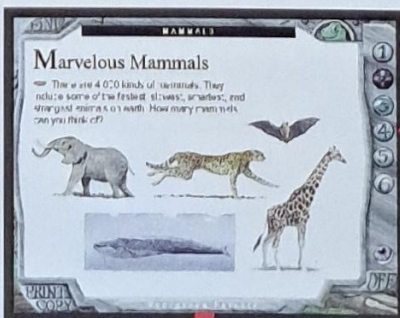
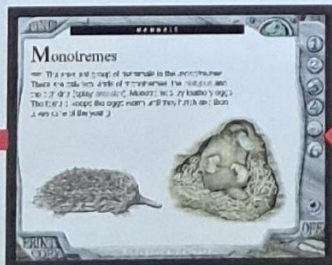
Veja: uma rã, uma tartaruga, um peixe-boi, uma lampreia, uma enguia, alguns moluscos, um camarão-de-água-doce e o nosso amigo ornitorrinco. Penso que não conseguiria encontrar esta colecção de animais no mesmo rio. De facto, o Explorapedia falha em colocar a maioria dos animais no seu contexto geográfico. Ora bolas. Vamos terminar com uma espreitadela ao camarão-de-água-doce.



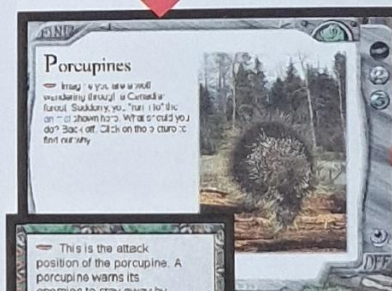
Então aqui está mais informação sobre o ornitorrinco. Infelizmente, o texto não me diz muito mais que o ecrã anterior, mas há uma imagem. Uma vez que o ornitorrinco vive em ambiente fluvial, vamos tentar descobrir algo sobre os seus vizinhos.



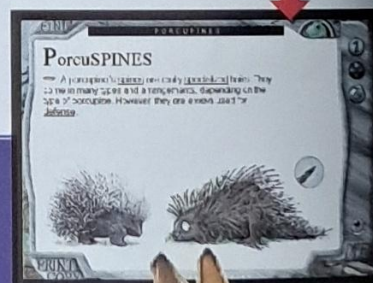
Monotremos (grupo mais pequeno de mamíferos). Estranhas criaturas pequenas. São mamíferos, mas põem ovos e o ornitorrinco até tem bico. Quer saber mais?



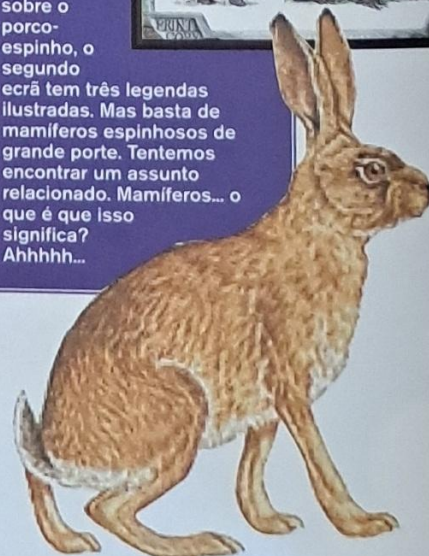
... agora já estamos a entendermo-nos. Ou quase. Aqui estão os maiores, os mais rápidos, os mais pequenos mamíferos que existem (eu sei porque cliquei à procura de mais legendas). Depois, saltei em frente e encontrei isto para vos mostrar...

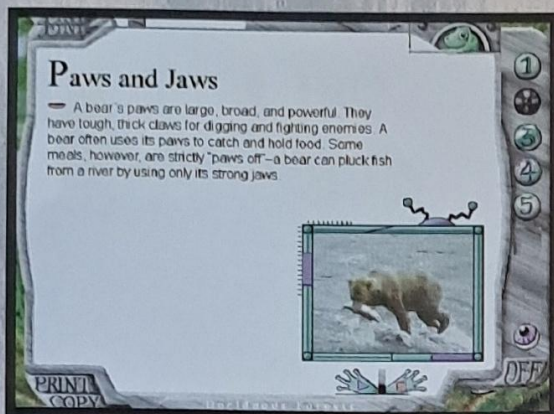


Pessoalmente, pensei que era um castor, mas parece que afinal é um porco-espinho. Utilizando os pequenos pés da rã no fundo do ecrã, pode ouvir uma gravação do guincho de um porco-espinho e clicando na imagem invoca uma legenda.



Para obter mais cenas interessantes sobre o porco-espinho, o segundo ecrã tem três legendas ilustradas. Mas basta de mamíferos espinhosos de grande porte. Tentemos encontrar um assunto relacionado. Mamíferos... o que é que isso significa? Ahhhhh...





O vídeo é quase sempre um elemento essencial dos discos multimédia. Os vídeos no Explorapedia são pequenos e aparecem numa janela bastante reduzida. Este mostra um urso a apanhar um peixe.

◀ Continuação da página anterior

Explorapedia: The World of Nature



Já nos habituámos a esperar bons discos da Microsoft. Quando iniciamos o Explorapedia: The World of Nature, encontramos-nos numa nave espacial com um anfibio chamado Thaddeus Pole - mais conhecido por Tad. A partir da sua nave pode aterrar em qualquer um dos doze ambientes terrestres, entrar numa de clique-e-obtenha-uma-animação-engraçada dentro da própria nave ou responder às perguntas de um ou dois mini-enigmas sobre animais. É na Terra que quase tudo acontece, no entanto, e movendo o cursor em forma de mosca cenário fora são-lhe reveladas opções como pradarias, desertos, recifes de coral, montanhas e florestas. Clique numa delas e verá um desenho colorido do conjunto que escolheu com vários animais sentados à espera de serem explorados. Todo o tipo de animais podem

surgir nesses ambientes, mas há por vezes falta de referências às regiões geográficas de onde eles são oriundos. Por exemplo, verá um tigre sentado perto de um gorila, apesar dos tigres serem da Ásia e os gorilas de África. E, infelizmente, este facto não é explicado com clareza no texto. Quando finalmente se consegue escolher um animal, o Explorapedia torna-se mais informativo, mas não é muito mais inspirado. Os ecrãs sobre a vida selvagem são apresentados como se fossem relatórios na consola espacial que Tad disponibiliza, mas são apenas páginas de um livro interactivo. Para cada animal, é vulgar ter

“O mais desanimador é que falta ao Explorapedia aquela sensação de alta qualidade que encontramos na maioria dos trabalhos da Microsoft.”

acesso a uns quantos ecrãs de informação com duas ou três linhas de texto. Na sua maioria são claros e fáceis de compreender, mas ocasionalmente descambam em comentários desnecessários. É-nos dito que “mesmo que ficasse acordado toda a noite, nunca conseguiria ver todos os animais do mundo”. E depois? Em cada novo ecrã, a voz de uma criança lê o texto. As crianças mais velhas provavelmente desliga-lo-ão mal comece a tornar-se enfadonho. Como era de esperar, há muitas fotografias e ilustrações (1800 ao todo). Clique numa fotografia e



obtém uma legenda completa indicando-lhe do que se trata. Infelizmente, não pode ampliar a fotografia para ecrã inteiro. De qualquer forma, as anotações de hipertexto das figuras são bastante boas. Por exemplo, nos ecrãs sobre peixes, quase todos os órgãos internos e externos são explicados. Há muitas opções para navegar no disco. Pode percorrer as páginas e utilizar os menus para fazer pesquisas de palavras ou de tópicos, ou pode pesquisar através dos vídeo clips. Ocasionalmente poderá encontrar pequenos vídeos e gravações de ruídos de animais, e há até algumas canções. O Explorapedia: The World of Nature é um bom disco, muito claro, com várias aplicações, e pode ensinar muito sobre os animais, especialmente às crianças. Há bastante informação, mas nem sempre está bem organizada. O mais desanimador é que falta ao Explorapedia aquela sensação de alta qualidade que encontramos na maioria dos trabalhos da Microsoft.

Classificação ★★★★★

Comparação de visuais

Título	Video	Animações	Fotos/imagens
Explorapedia	38 clips	muitas, 2D	1,800
Safari	40 clips	Nenhuma	800 Fotos
Wild Africa	60+ minutos	Nenhuma	250 Fotos
How Animals Move	250 clips	2D e 3D	Algumas

Continua ▶

Observação da Vida Selvagem

Com um disco chamado Safari, o que nos apetece fazer é saltar para dentro de um Land Rover em direcção aos trilhos selvagens. Venha connosco até ao Quênia...

Uma visão geral seria o sítio mais lógico para começar, mas quem é que quer ser lógico no meio de todos estes animais selvagens? Vamos ser loucos e embarcar num Safari, bastando para isso clicar no botão On Safari.



Se quer fazer um Safari, tem de escolher o local por onde quer começar, e é para isso que serve este mapa. Clique no fundo para rumar ao Serengeti. Há mais nove locais para espreitar. Se quer ver leões, sei de um ótimo local: as Planícies de Miti Mbili.

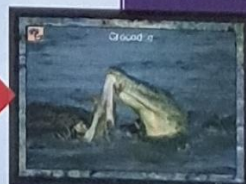
Se se está a perguntar o que faz uma moldura amarela no meio das planícies, está lá para indicar a presença de um animal. Mova o seu rato por aí fora e encontrará muito mais molduras, que por sua vez nos conduzem a imagens de animais. Vamos ver estes leões mais de perto...



Agora, isto é interessante. Primeiro, há um vídeo de um leão macho a alimentar-se. Os filhotes e as fêmeas terão de esperar até ele terminar. Para além disso, há textos sobre leões, uma caixa com as suas características físicas, seis ruidos de leões para ouvir, dois vídeos de leões selvagens e mais nove fotografias para checar. Grrr. Vamos voltar à selva.



Ok, conduzimos o nosso Land Rover planície fora, e agora chegámos ao Rio Mara. Quem me dera ter trazido a cana de pesca. Espere um pouco... não, páre de empurrar. Por favor, não... Splash! Aaaaagh!



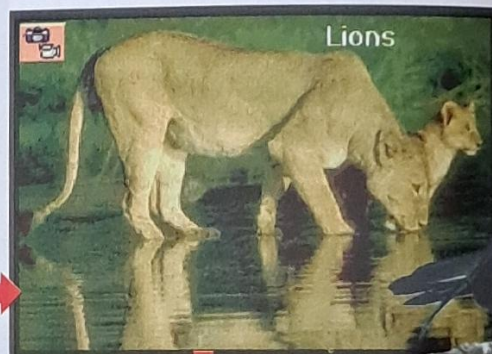
Estava só a brincar, mas deixemos este crocodilo selvagem servir de aviso. O Safari não é uma brincadeira. Isto é África.



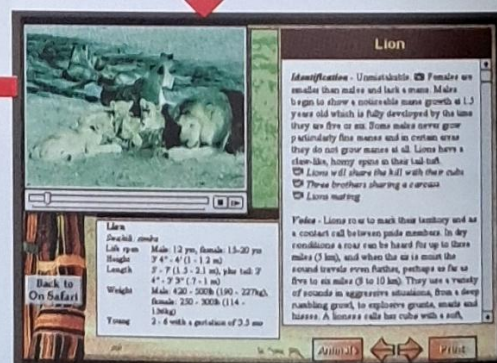
Start ↓



Antes que surja qualquer interface, somos envolvidos por um diaporama que nos apresenta o disco. Algumas das fotos são tão boas que quase sentimos pena quando surge o menu principal. Enfim, aqui está ele...



De início, não parece ser nada de especial - uma fotografia de uma leoa e do seu filhote. E depois? Mas se clicar no botão de multimédia, ao canto, abre a secção Safari's Field Guide directamente no capítulo dedicado aos leões. Fixe.



Estava só a brincar, mas deixemos este crocodilo selvagem servir de aviso. O Safari não é uma brincadeira. Isto é África.



▲ Boas notícias. Os elefantes, embora em perigo de extinção em quase toda a África, prosperam no Parque Masai Mara.

◀ Continuação da página anterior

Safari

A característica mais importante do Safari são as fotografias. Este disco está pura e simplesmente atulhado até acima com excelentes fotografias de animais e aves do Parque Nacional Masai Mara no Quênia e do Parque de Serengeti na vizinha Tanzânia. Mas para além das maravilhosas imagens que encontrará neste disco,

também há grandes blocos de informação sobre a vida selvagem, de modo a tornar o Safari uma experiência deveras interessante.

Um ponto de partida lógico seria a secção Overview. Aqui, Jonathan Scott, um fotógrafo dedicado à vida selvagem apresenta o disco, a região de África que é tratada, e a vida selvagem que vai ter oportunidade de ver. Rapidamente se apercebe de que a visão de Scott neste disco é muito realista. Com isto quero dizer que ele não tentou adocicar a Natureza. O Safari não mostra somente a rara

beleza da selva africana, como lhe dá também uma visão aproximada da sua dura realidade. Se, por exemplo, quiser espreitar o Dangerous Creatures da Microsoft, encontrará muitos animais que matam mas não chegará a ver nenhuma morte. Aqui, no entanto, não há qualquer timidez relativa à luta entre vida e morte. Hienas são fotografadas a matar zebras, crocodilos rasgam a carne de infelizes antílopes e chitas perseguem os jovens e fracos gnus. Por isso, se é susceptível ou se se recusa enfrentar como são verdadeiramente os animais selvagens, não compre este disco. Mas se apreciar todas as características da Natureza, adora-lo-á. As 800 fotografias são espetaculares dando a Safari uma

“Entre os discos dedicados a África, o Safari é provavelmente o rei da selva.”

abordagem refrescante e directa daquilo que é, na essência, um CD de imagens paradas. A melhor parte é o On Safari. É-lhe dado um mapa com as 10 melhores localizações para vislumbrar os animais e os seus habitats naturais. Escolha um local e descobrir-se-á frente a uma foto panorâmica do cenário africano. Scott apresenta o habitat, e enquanto move o seu rato pelo ecrã começará a encontrar animais. Clique nas localizações e encontrará uma fotografia de um animal escondido, mais uma ligação à secção Field Guide.

Com entradas sobre 50 espécies de animais e 50 aves, o Field Guide tem muitas ligações multimédia. Há fotografias, vídeo clips e gravações de ruídos de animais, assim como hipertexto e ligações a espécies relacionadas. O texto sobre cada animal é longo mas preciso, e cheio de informação sobre os habitats, hábitos, reprodução, alimentação, predadores e todo o tipo de matérias. Se saltou do Safari para o Guide, pode voltar atrás na sua viagem ou passear-se pelas



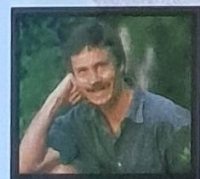
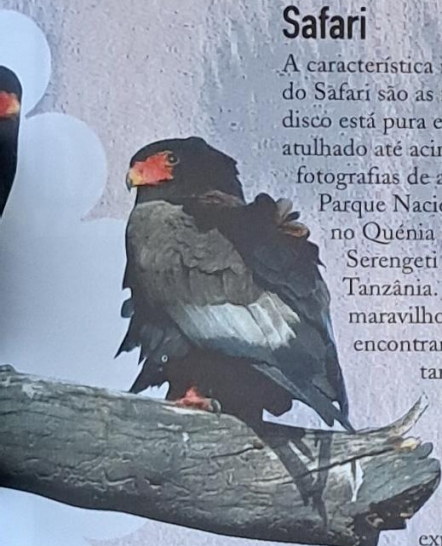
entradas durante algum tempo - é consigo.

Depois há as Guided Tours (Visitas Guiadas). São diaporamas comentados em off, com tópicos como The Hunt (Caça), Birds (Aves), Elephants (Elefantes), Scavengers (Necrófagos) e Lions (Leões). Também há uma sobre o Masai e aqui o disco deriva um pouco, para se dedicar a alguma investigação antropológica. O diaporama não é mau de todo, mas é algo linear, e em vez de imagens encadeadas vai ser surpreendido por ecrãs negros enquanto a próxima fotografia está a carregar. A narração de Scott é monótona e por vezes diz o mais óbvio. “As árvores destacam-se por rarearem nas planícies”, diz ele.

No entanto, as fotografias de Scott são excelentes e falam por si. Também há óptima música, e sons de animais, e até mesmo um diaporama dando algumas dicas sobre como fotografar a vida selvagem. Entre os discos dedicados a África, o Safari é provavelmente o rei da selva.

Classificação ★★★★★

Continua ▶



Jonathan Scott - Fotógrafo, observador da vida selvagem e vencedor de um prémio, associou-se à Medio para produzir este disco. Não só as fotografias são dele, como faz ainda a narração.

Música -

A música que se ouve no Safari foi gravada pela banda D'Cuckoo que a Medio afirma ser “um excelente novo grupo”. Os seus temas acompanham 50 ruídos de animais que por vezes surgem repentina e inesperadamente.

Informação

O Safari é publicado pela Medio e está disponível no Reino Unido na Computer Manuals pelo telefone 0044 345 002000.

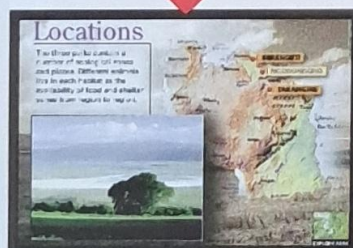
Comparativo de sons

Título	Narração	Ruídos de animais	Música
Explorapedia	Bom	Bom	Bom
Safari	Bom	Muito bom	Muito bom
Wild Africa	Bom	Médio	Muito bom
How Animals Move	Médio	Nenhum	Médio

Wild Africa

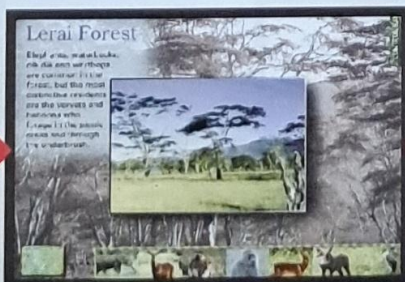
Acabadinho de chegar das planícies de Africa, o novíssimo disco que viaja até às reservas naturais de Ngorongoro, Serengeti e Tarangire na Tanzânia... selvagem!

Eis-nos nas regiões selvagens do Wild Africa. Estamos na Tanzânia e, como podem ver, existem três reservas a visitar. Hmm... Serengeti soa a spaghetti - comi ontem à noite. Tarangine lembra tangerinas - odeio tangerinas. Tem que ser Ngorongoro, um nome genuinamente africano...



Não sei muita coisa de Ngorongoro, por isso, começo logo por me oferecer um vídeo narrativo que realça os factos mais significativos sobre esta reserva. Boa! Agora já sei tudo. Quase.

Assim que clica no botão Explore Park, surge uma imensa reserva à sua espera. Só tem que seleccionar um local para aterrar. Se aparecer uma lente ao passar com o cursor sobre alguma palavra, é um convite para entrar e ficar a saber algo mais. Vamos até à Floresta Leraí.



Definitivamente, uma boa escolha. Primeiro, a floresta é-nos apresentada em vídeo e, contamos como é constituída por acácias de troncos amarelos. Mas há mais. Podemos saber tudo acerca de elefantes, antílopes, macacos vervet, babuínos, veados e facocheros.



Macaco, macaco, macaco. Foi a minha escolha. Com tantos vídeos sobre macacos, parece que já os conheço intimamente. Então, e que tal os dik-diks? Os quê? Pois. Precisamente.

Dik-dik

Common Name: Dik-dik
Swahili Name: Digidigi
Latin Name: Madoqua kirkii

Habitats: Rocky ground, thickets, bush country where there is suitable cover.
Social Structure: Exclusively monogamous and closely associated. Sometimes in trios, the third a full-grown offspring.
Predators: Leopard, jackal, hyena, eagle

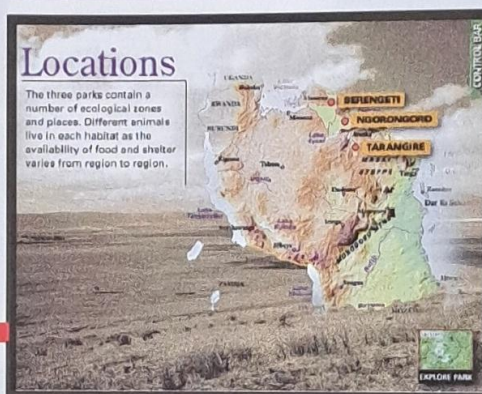


Reproduction: Mating is usually twice a year. Gestation lasts 6 months and females come into heat 2 weeks after calving. Offspring disperses between 6 and 9 months, males earlier than females due to paternal intolerance.
Life Span: 10 years

Partida ↓



Wild Africa parte à aventura apresentando uma série de fotos com sons e ritmos africanos, em jeito de acompanhamento musical. Mais adiante no disco, um longo diaporama com mais imagens deste maravilhoso mundo selvagem. Mas passemos ao conteúdo do ecrã.



É fácil de entender - daqui tem acesso aos três capítulos principais de Wild Africa. O Visual Tour - uma mostra de fotos interactiva; o Locations - informação sobre plantas e animais; o Field Guide - com o qual vamos explorar algumas reservas naturais.



▲ A cratera de Ngorongoro, que podemos ver nesta imagem, é uma das três reservas naturais apresentadas no Wild Africa.

◀ Continuação

Wild Africa

A Sumeria fez-se marinheira de terra doce. É isso mesmo. Algo inesperado, para uma empresa com grande experiência adquirida a filmar seres marinhos para a sua série Ocean Life, mas com Wild Africa o alvo está literalmente acima do nível do mar.

Depois de passarem vários meses na Tanzânia, seguindo o rasto das criaturas africanas mais fotogénicas que existem nas reservas naturais, os produtores da Sumeria conseguiram reunir neste disco excelentes sequências. Pode ver, por exemplo, filhotes de leões aninhados na vegetação rasteira das savanas, maravilhar-se com um raríssimo rinoceronte preto sacudindo as orelhas, ou observar uma hiena rondando uma planície verdejante, farejando o ar e coçando o queixo.

Baseado nas reservas de **Ngorongoro, Serengeti e Tarangire**, Wild Africa está dividido em três capítulos: Visual Tour, Locations e Field Guide. Definitivamente, Location tem os melhores vídeos. Aqui tem a oportunidade de conhecer cada um dos parque

naturais ao pormenor, através duma interface gráfica. Seleccione um deles e obterá um novo gráfico que divide o parque em várias regiões geológicas.

Finalmente, depois de ter escolhido o local a visitar, dão-lhe uma panorâmica da paisagem, apresentando as suas características, tais como afloramentos de rocha, rios, pântanos, planícies verdejantes ou florestas. Depois disto, fica com uma ideia do sítio e tem então à escolha sete ou oito vídeos sobre os animais que pode encontrar no local.

Contudo, conforme vai explorando ao longo do disco, vai acabar por dar sempre aos mesmos

"A informação transmitida é vasta e interessante, mas, ao fim de algum tempo, até o narrador parece estar farto."

vídeos sobre os mesmos animais. A excitação que senti inicialmente ao explorar essa variedade de habitats e locais logo se desvanece, à medida que as opções de vídeo se tornam cada vez mais repetitivas.

Bem, o melhor mesmo é experimentar o Visual Tour. Trata-se duma exposição compacta de fotos interactivas - só temos que "folhear" o disco, ver as fotografias e ouvir as dissertações sobre os animais que vivem em pradarias, savanas, florestas, lagos, rios e charcos da África Oriental. A informação fornecida é vasta e interessante, mas ao fim de algum

tempo, até o narrador parece estar farto.

Embora possamos desligarmo-nos da parte principal e pesquisar sobre animais, aves ou plantas que nos interessam particularmente, ver tudo leva quase duas horas, o que se torna cansativo. Por último, o Field Guide, onde podemos obter informação sobre 29 espécies animais, 42 aves e 8 espécies de vegetação. Cobrindo tópicos como habitats, estrutura social, predadores e reprodução, o texto é curto e conciso, mas pouco aprofundado. Clique mais uma vez e volta a ver os mesmos vídeos que viu em Locations. Não encontra muita matéria verdadeiramente interessante e não há conexão com o resto do disco.

Os video clips e as fotografias são excelentes e, nitidamente, houve um esforço no sentido de reunir todo este material. Infelizmente, o disco falha nalguns departamentos. Não há ruídos de



animais, à excepção dos que foram captados em vídeo. A narração, que acompanha quase todo o disco, está bem, mas os mesmos tópicos repetem-se nos capítulos Visual Tour e Locations.

Wild Africa teria maior qualidade se a Sumeria tivesse encontrado uma forma de relacionar o material fotográfico e os vídeos, ou introduzido alguns episódios mais divertidos e curiosos. Mas se servir de consolação, a música ambiente do disco, genuinamente africana, é muito boa.

Classificação ★★★★★

Continua ▶



Ngorongoro - Famosa pela sua cratera de vulcão, esta região da Tanzânia tem pastagens todo o ano e pequenos lagos, acolhendo uma vasta população selvagem. As Nações Unidas declararam Ngorongoro Património Mundial, em 1978.

Serengeti - Esta vasta região de pradarias da Tanzânia, na fronteira com o Quênia, está situada a leste do Lago Victoria. É célebre pela espantosa migração de animais selvagens que ocorre todos os anos.

Tarangire - Um parque natural menos conhecido, situado no Masai Steppe, cortado a meio pelo rio Tarangire. Exibe vários habitats selvagens e algumas árvores Baobab, muito curiosas.

Informação

Wild Africa é vendida pela CD Direct (00 44 800 317864).

Comparativo — requisitos técnicos

Título	Mín. Processador	Mín. RAM	Disco
Explorapedia	486SX	4Mb	8Mb
Safari	486SX	4Mb	0.8Mb
Wild Africa	486 a 33MHz	8Mb	15Mb
How Animals Move	386SX	4Mb	1.8Mb

Start ↓

O andamento dos animais

Sabe como se movem os animais? Bem, normalmente, é um processo desenvolvido passo a passo. Isto se está a pensar num animal com patas, claro. Pelo seu próprio pé, venha então descobrir o que pode explorar neste CD...

Que tal esta imagem para começar a viagem? Ao contrário da maioria dos discos, neste as opções são muito simples. Pode optar por uma visita guiada (yuppy!) ou explorar os volumes de informação (buuuu!).

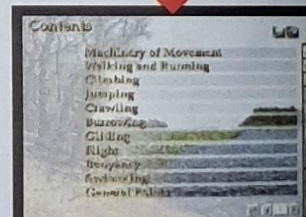
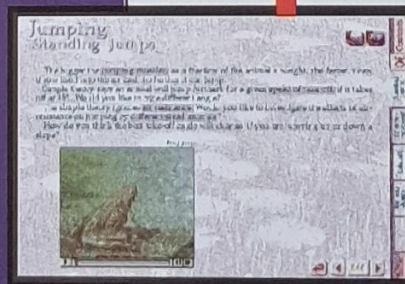


Os vivos de há bocado sugerem a visita guiada. Neste caso, começam por nos oferecer um ecrã pejado de caixas que se destacam do conjunto, sugerindo actividades como andar, nadar, planar, voar, rastejar e escavar. Ou então, se estiver desesperado, pode sempre optar pelos jogos.

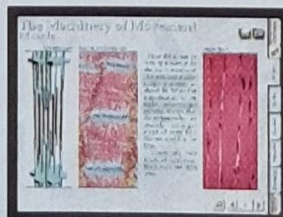


Primeiro, uma descarga de hipertexto se seleccionarmos uma das palavras destacadas. Pode tomar a direcção que quiser ou saltar de volta para os "saltos". Ou então, recorrendo aos cursores da janela, pode aceder a qualquer secção do capítulo ou ao menu do capítulo principal.

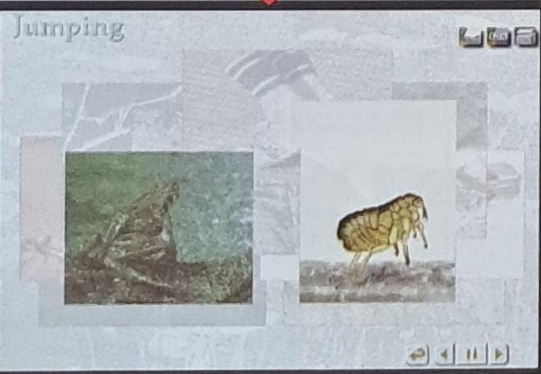
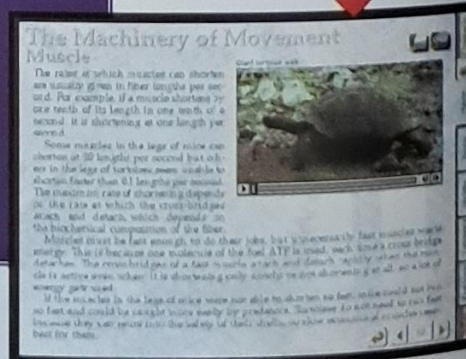
Quer MAIS?! Pois bem, assim seja! Premindo o botão "stack of paper"/monte de papel, é transportado para o capítulo Explore. Trata-se de uma secção de referência e aqui tem a primeira página relativa aos saltos. Vejamos o que tem para nos oferecer.



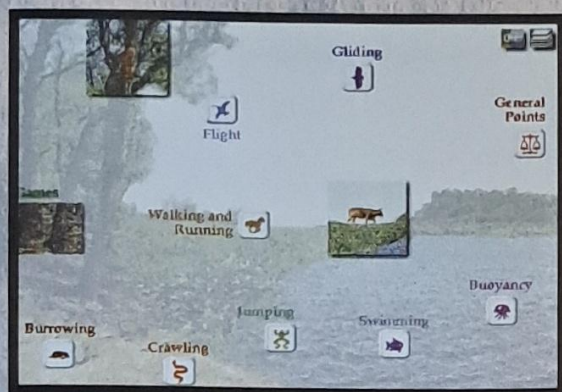
Como pode verificar, o disco cobre um extenso conjunto de tópicos. Na verdade, não sei muito acerca destas coisas do movimento, por isso acho que vou começar pelo princípio - o mecanismo do movimento.



Vi boas fotografias e diagramas e até uma ou duas animações 3D, porém, os monitores têm uma leitura difícil e os meus miolos estão todos baralhados. Sinto que me arrasto como esta tartaruga.



Hmm. Escolha difícil. Acho que é melhor guardar os jogos para mais tarde. Vamos numa de saltar. As rãs e as pulgas são exímias saltadoras e podemos aprender tudo sobre as suas técnicas de salto, os músculos que usam, etc., através duma série de vídeo clips e animações com a respectiva narração. E se lhe apetecer mais?



▲ O ecrã Guided Tours permite-lhe o acesso a apresentações multimédia do movimento animal, em vários modos.

◀ Continuação

Como se movem os animais

Os animais são fascinantes. Quase tudo o que diz respeito aos animais é fascinante. O canal americano Discovery (por acaso disponível na rede da TV cabo Portugal em versão dobrada) focou o seu fascínio num tema assaz curioso. Como se movem os animais propõe-se ser uma introdução à biomecânica e foi produzido com a colaboração do Prof. R. McNeill Alexander, um perito nesta área.

Se acha inesperado uma área tão estranha como esta ser apresentada num CD-ROM, digo-lhe que não é o único. O disco é singular. Contudo, aborda na perfeição o tema que propôs tratar. Desde a estrutura anatómica da fibra muscular, até ao planar do esquilo voador, passando pela forma como as minhocas esburacam a terra - está tudo ali. Mas, devido ao espírito didáctico que encerra, é, para falar depressa e bem, uma grande seca. O disco tem dois capítulos - Explore e Guided Tours.

É aconselhável começar pelo

Guided Tours, onde pode escolher uma das 11 sequências introdutórias que tratam de coisas como rastejar, andar e correr, voar, nadar e escavar. Uma vez feita a escolha, é-lhe apresentada uma montagem vídeo com narração, dando-lhe informação básica sobre o tipo de movimento animal que seleccionou. Assim, se optar pela sequência "nadar", recebe informações sobre os movimentos natatórios dos peixes, rãs, patos, tartarugas e até os polvos são "dissecados". Recorre frequentemente a esquemas que são sobrepostos aos vídeo clips, para facilitar ainda mais a

"...certamente, não lhe apetecerá percorrer o resto do disco, a não ser que saiba exactamente o que procura."

compreensão.

A maioria das visitas guiadas são bastante interessantes. O método de apresentação resulta muito bem, especialmente no que respeita às animações que surgem, de quando em quando, para ilustrar pontos importantes. A narração não está mal e se os miúdos forem pacientes podem assimilar, com facilidade, a informação.

Prima o ícone das páginas, no canto do monitor, e entra no capítulo Explore. Explore é, basicamente, um tomo interactivo com cerca de 570 ecrãs. Apesar de poder saltar entre páginas, chamar definições em hipertexto e saltar

directamente para os ecrãs associados, é demasiado grande e pesado. Quase todas as páginas têm um mini-vídeo, diagramas ou animações e há imensos links para outras páginas quando as matérias têm referências noutras secções. Todavia, apesar de todas as ajudas, o disco é um tanto difícil de compreender.

Se começar no princípio, por exemplo, leva logo com ecrãs sobre músculos, tendões e o esqueleto, cujo grau de dificuldade aumenta gradualmente. Felizmente, tudo se torna bem mais interessante quando chegamos aos capítulos de nadar, saltar e rastejar.

Os vídeos variam bastante na qualidade e repetem-se no capítulo Guided Tours. Alguns duram apenas 4 ou 5 segundos e a profundidade de cor é, normalmente, pobre. Alguns correm numa forma aceitável, embora surjam em janelas consideravelmente pequenas.

How Animals Move é bom para fins educacionais e poderia ser uma boa ajuda para as aulas de biologia e de física. Porém, para o comprar, teria de estar mesmo muito interessado no tema ou sentir um mórbido desejo de infligir todo o tédio do mundo aos seus filhos.

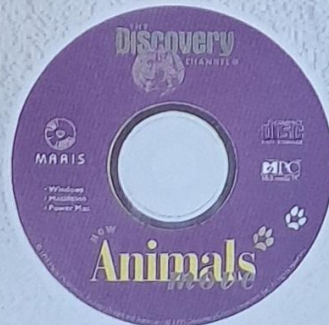
Depois da introdução do Guided Tours, certamente, não lhe apetecerá percorrer o resto do disco, a não ser que saiba exactamente o que procura. No que se refere ao conteúdo, é um bom disco, mas, a apresentação é demasiado chocha.

Discovery -
Se viaja frequentemente ou tem ligação à TV cabo Portugal, com certeza, já viu o canal Discovery. O curioso sobre How Animals Move é que foi produzido no Reino Unido, pela Markis Multimedia, a produtora de Red Shift.

Biomecânicas -
A ciência que estuda a forma como os músculos, ossos, tendões e outros órgãos se combinam para fazer deslocar a massa de um animal.

Informação

How Animals Move é distribuído pela Astrion, no Reino Unido (00 44 181 202 0011).



Classificação ★★★★★

Continua ▶

A época de **Caça** já abriu em Portugal.
Na Forum Ambiente também.



FORUM
ambiente

Veja também

E a Natureza aqui tão perto! Junte-se a ela e descubra-lhe as formas neste fabuloso disco da Dorling Kindersley...

◀ Continuação

The Eyewitness Encyclopedia of Nature

Pense em Natureza e o que é que lhe vem à idéia? Árvores, flores e coelhos fofos, pois claro. Mas, a Natureza tem muito mais que se lhe diga. O mais certo é não ter pensado em nuvens, oceanos, líquen e fósseis, ou sapos escavadores e protistas. Tudo isto são fenómenos naturais e todos merecem a devida abordagem no soberbo Eyewitness Encyclopedia of Nature da Dorling Kindersley.

Para lá do enorme volume de informação no Encyclopedia of Nature, o que verdadeiramente distingue este disco dos outros é a apresentação. Vamos supor que está interessado em peixes. Clique na imagem dos peixes, no ecrã principal, que esta imediatamente se desdobra em várias opções: O que é um peixe?; Enguias; Tubarões e Peixes tropicais. Se optar pelos peixes tropicais, irá deparar com um colorido ecrã e ouvirá a voz do narrador fazendo um discurso introdutório sobre - adivinhou - peixes tropicais.

Pode-se, então, assistir a um vídeo com uns peixes muito coloridos, enquanto outro narrador lhe conta como se alimentam estes peixes no aconchego do fundo dos mares. Obviamente, não falta hipertexto explicando o significado de "tropical" e de "barbatana peitoral". Podem espreitar-se também os cavalos marinhos e os peixes limpadores ou outros.

Por outro lado, pode premir o botão See Also para aceder a links correspondentes a seis tópicos relacionados. Peixes ósseos de água fria parece algo de enfadonho, portanto que tal tentar os bancos de corais. Vá até à secção dos



Habitats e mergulhe no Great Barrier Reef. Há lá um polvo que me aguça a curiosidade. Explicam-me que se trata de um polvo de anéis azuis que usa as suas mandíbulas bicudas e saliva tóxica para paralisar as presas.

Ufa! E agora? Volto aos corais ou dou um salto até aos moluscos? E, se for por aqui? Enfim, podemos estar nisto horas e horas. Peixes, mamíferos, biomas, plantas, clima - parece que não tem fim.

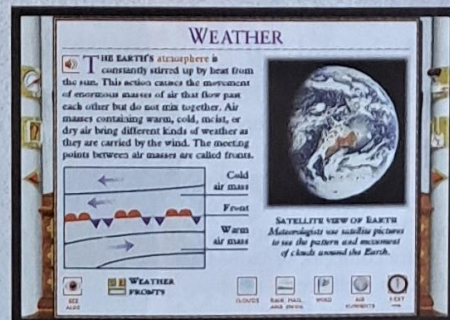
Estive um bom bocado às voltas com o disco e foram-me dadas imensas opções. É isto que torna o Encyclopedia of Nature muito especial. Também é muito didático para os miúdos. Podem deambular de tópico em tópico, conforme os seus apetites intelectuais, ou partir em busca duma matéria mais específica. O texto é bom, os vídeos são coloridos e de grande qualidade, há imensas explicações e - o melhor de tudo - uma grande variedade de links entre os diferentes tópicos. O disco é tão surpreendentemente bom que apetece ficar a contemplar... a nossa Natureza. Não deixe de o comprar.

◀ O polvo dos anéis azuis - um assassino dos corais. Com o Encyclopedia of Nature vários caminhos vão dar a este ecrã. E, a partir daqui, outros tantos se abrem, é só decidir o rumo a tomar.



The Eyewitness Encyclopedia of Nature contém 70.000 palavras, 700 fotografias e ilustrações, 60 animações, 50 vídeo clips e duas horas de vídeo. Está disponível na Dorling Kindersley, no Reino Unido (00 44 171 836 5411).

★★★★★



▲ A Natureza não é só plantas e animais. As condições climáticas são, igualmente, fenómenos da natureza, razão pela qual DK lhes dá a atenção devida neste disco.

Continua ▶

Veja também

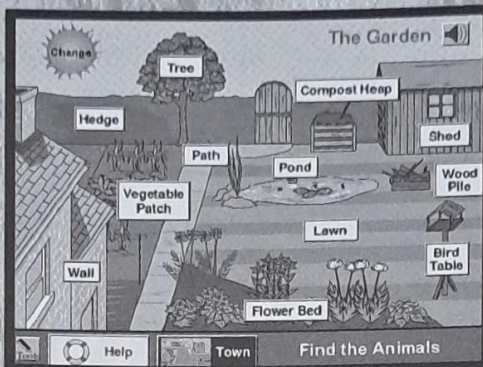
Continuação

Garden Wildlife

Para falar sem rodeios, a maior atracção do Garden Wildlife é a inclusão de vídeo clips da Anglia TV, a empresa que produz o programa Survival para o Canal 4 inglês.

Dirigido aos alunos da primária, o disco oferece às crianças a possibilidade de aprender coisas sobre os animais que se podem encontrar em jardins e parques do Reino Unido. São abordados cerca de 130 animais, 26 dos quais aparecem em vídeo clips. Os vídeos apresentam imagens realizadas a uma proximidade deveras razoável, e em câmara lenta, de animais como libelinhas, rãs, ouriços e vários pássaros comuns.

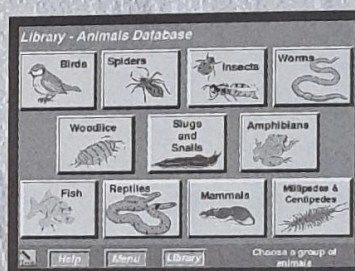
Pode aceder à informação sobre os animais de diversas formas. Se quiser ver os vídeos pode ir directo ao cinema, mas se preferir explorar pode ir até aos parques e jardins para ver os animais "in loco". E daí pode também dar uma



saltada até à biblioteca onde pode consultar bases de dados, entrar em jogos de pergunta-resposta ou mesmo folhear um catálogo da classificação das espécies.

Em Garden Wildlife, há sons de animais, mas não há narração nem música, deixando a impressão de que se trata de um disco um tanto "básico". Não deixa de ser, contudo, um bom utensílio para as salas de aula. As fotos

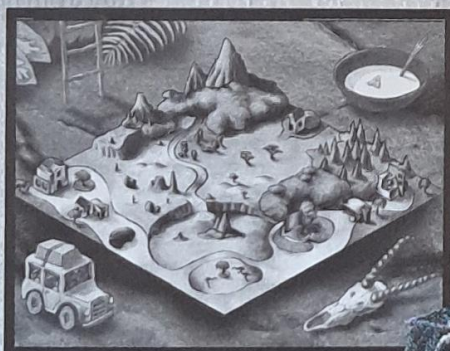
► Na Biblioteca encontrará uma base de dados de animais que lhe permite um rápido acesso às diferentes espécies.



Os ecrãs da interface são simples e sem sofisticacões. Apesar de parecerem um tanto desinteressantes, são acessíveis para as crianças. Clique no sol e ele transforma-se em lua e, eis que todos os animais nocturnos invadem o ecrã.

são boas, e o texto é extenso e fácil, muito apropriado para as crianças. Porém, no geral, a qualidade da apresentação do disco nem de longe se aproxima, por exemplo, da demonstração Seashore Life, incluída no nosso CD deste mês.

Garden Wildlife é vendido pela Anglia Multimedia, no Reino Unido. (00 44 1603 615151) ★★★★★

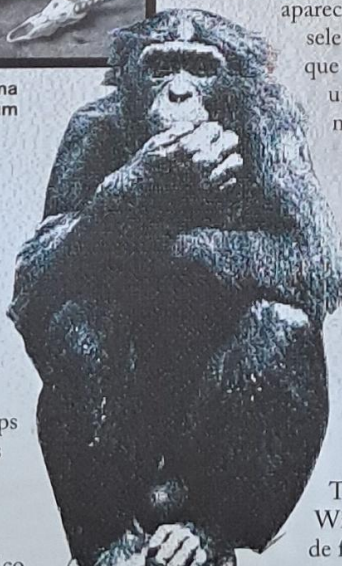


▲ Esta é a interface principal - uma sofisticada panorâmica em 3D dum jardim zoológico. As diferentes características representam diferentes habitats.

The Animals! 2.0

A versão DOS original do The Animals! já é conhecida e talvez a tenha visto à venda a baixo preço. Agora, o programa foi lançado numa versão Windows melhorada.

Para começar, os vídeos são muito melhores e algumas novas aplicações foram acrescentadas. No entanto, o tema continua a versar basicamente o Jardim Zoológico



de San Diego, nos Estados Unidos, e os animais que nele vivem.

Uma das novas características é a Galeria de A a Z que nos proporciona um videoclip de um animal por cada letra do alfabeto. É adequado para os miúdos que estejam a aprender inglês, mas tem poucas imagens a 3 dimensões. Depois há o Waterhole: inúmeras imagens de animais deslizam ao longo de um pequeno lago, como se ali estivessem de visita. Clique numa figura e

aparece-lhe um vídeo do animal que seleccionou. Dúvido, no entanto, que alguma vez viesse a encontrar um leão marinho californiano a matar a sede num lago africano.

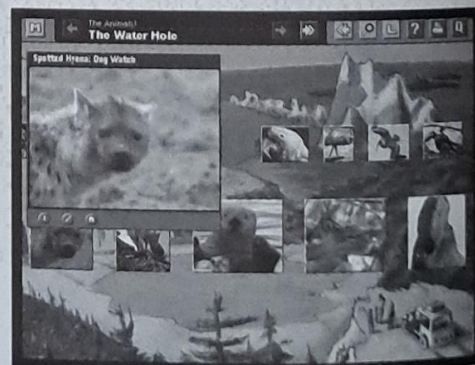
Creature Features, outra secção, é igualmente limitada. Apresentam-nos uma série de estranhos objectos - uma casa, uma armadilha e uma luz vermelha - representando características curiosas de alguns animais. Por exemplo, clica-se na casa e vê-se uma tartaruga carregando a casa às costas.

A grande novidade deste The Animals! 2.0 é que corre no Windows. Apesar de ter centenas de fotos (várias de cada planta e

animal), quase todas são pequenas e com uma aparência granulada. Os sons dos animais são excelentes, o texto também é bastante bom, porém está num tipo de letra que é provavelmente demasiado pequeno para as crianças o poderem ler.

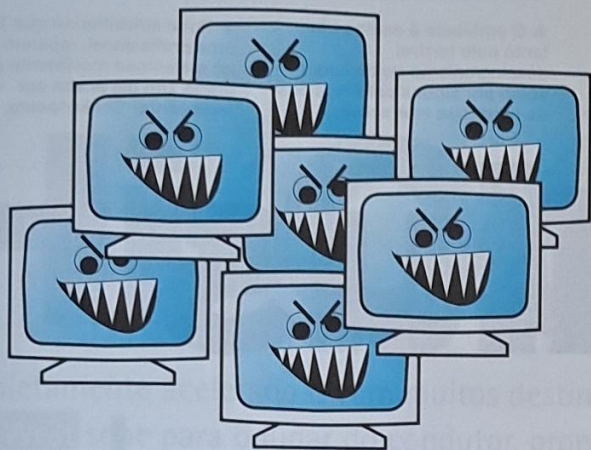
A interface, que permite uma visão geral do zoo em 3 dimensões, dividindo o mundo em vários habitats, resulta bem e, no geral, o disco é fácil de usar. Pena não haver um upgrade para aqueles que compraram a versão anterior do The Animals!

The Animals! é vendido pela Mindscape, no Reino Unido (00 44 1444 246333). ★★★★★

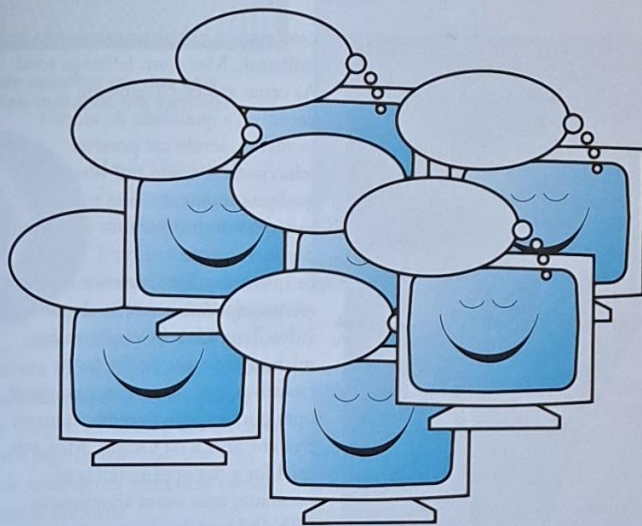


▲ Visite o Water Hole e poderá ver imagens desta hiena correndo numa planície verdejante.

Se pensa que a informática é um bicho de 7 cabeças



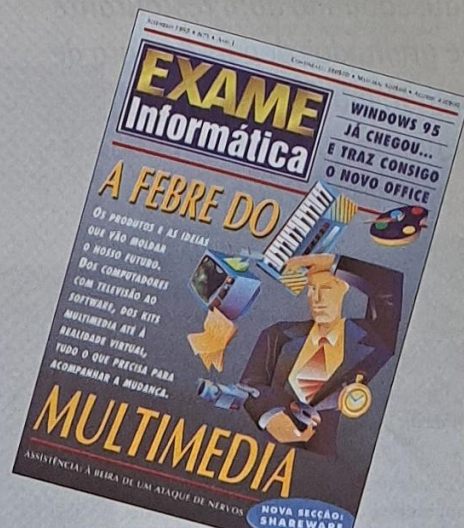
...está na altura de as pôr a pensar para si



Se você ainda encara a informática como um bicho de 7 cabeças, saiba que não é preciso ser um expert para ler a nova revista **Exame Informática**.

De maneira clara e acessível, ela diz-lhe tudo o que precisa saber sobre informática: os lançamentos em hardware e software, sistemas, redes, tendências, novidades do mercado, dicas de utilização, guia de compras, feiras, cursos, jogos, além de uma equipa de especialistas para tirar todas as suas dúvidas.

Não perca o nº 3



EXAME
Informática

Pode ler que não morde

Assine agora Exame Informática por apenas 3.580\$00/12 edições

Sim, desejo assinar a nova revista Exame Informática por 12 edições, garantindo um desconto especial de 21% sobre o preço de capa.

- ☐ Envio cheque no valor de 3.580\$00* à ordem de Editora Exame
☐ Prefiro que debitem 3.580\$00* no meu cartão de crédito

Número do cartão de crédito

Validade

Assinatura _____

* Preço para o Continente e Ilhas. Espanha 5.450\$00, Europa 11.800\$00, Resto do Mundo 19.500\$00

EIPRCB2

Envie a revista para:

Nome _____

Empresa _____

Morada _____

C. Postal _____ Localidade _____

Telefone _____

Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se ao envio correspondente à sua assinatura, respectivo apoio administrativo, estatísticas e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Como membro da Associação de Marketing Directo, a Editora Exame obriga-se a cumprir o código ético e práticas legais desta associação.

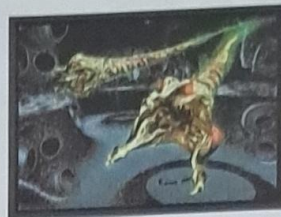
O nosso ficheiro de assinantes poderá ser cedido a empresas de produtos ou serviços qualificadas. Se não desejar receber esta valiosa informação, por favor, assinale aqui ☐

299 \$
cada edição

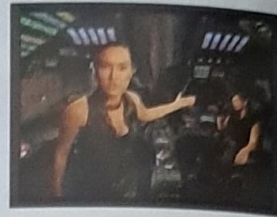


Preencha o cupão e envie pelo correio em envelope fechado para:

Exame Informática, Remessa Livre 1200
2795 LINDA-A-VELHA
(não precisa de selo)



▲ O ambiente é esmagado tanto pelo terrível dessincronismo do discurso como por alguns patéticos bits de nonsense interativo.



▲ Pode adivinhar-se que Tia é uma profissional, repare o só no majestoso movimento do braço. Um dia acaba por representar Shakespeare.

The Daedalus encounter

*Parece mais o reboiço nauseabundo dum restaurante de grelhados depois da hora de fechar, mas **Richard Longhurst** depressa chega à conclusão que é bem pior do que isso...*



Quando é que os programadores vão parar de tentar copiar os filmes para os jogos? O resultado destas

ímpias alianças não passa de uma perda de tempo.

O Daedalus Encounter é disso um bom exemplo, apresentando uma trama tão disparatada que parece ter sido concebida apenas para conduzir o jogador a uma situação que só serve a mecânica do jogo. A estrela do jogo é Tia Carrera, rainha da Babe-ilónia nos dois filmes de Wayne's World, terrorista perversa em True Lies, debutando agora no mundo do CD-ROM.

Infelizmente não é possível controlar esta estrela. O jogador é como se fosse um cérebro fechado numa caixa presa a uma sonda de controlo remoto. Não é propriamente o papel com que sempre sonhámos, mas vamos a isso. O jogo desenrola-se ao longo de um percurso demasiado previsível, intercalando pequenos ataques interactivos com longas cenas de representação e interlúdios de vídeo. O jogo tem uma interactividade muito limitada, que se reduz ao gesto de seleccionar e clicar e a uma mão cheia de enigmas. Ah! e são inúmeros os momentos de morte repentina, os suficientes para fazer perder a paciência a qualquer um.

Tia passeia belos e variados acessórios



▲ Tia num momento mais contemplativo.

Informação

O Daedalus Encounter foi concebido pela Mechadeus e é publicado pela Virgin Interactive Entertainment. Irá precisar de um 486DX, de 33 Mhz, 8Mb RAM e um programa de gráficos SVGA e o Windows 3.1.

funky como seria de esperar de uma estrela e consegue, aqui e ali, provocar alguma excitação, mas a sua performance é dificultada por uma deficiência técnica grave. Ao contrário do que poderemos pensar a culpa não é da qualidade granulada do vídeo, mas sim da terrível dessincronia entre o som que sai das colunas e o movimento dos lábios de Tia Carrera. Claro que não podemos acusar a pobre senhora, o mesmo acontece com o pretensioso galã. Enfim, tudo fica com um ar ridículo.

Num jogo que tem demasiado cinema e muito pouca interactividade, era de esperar que,

pelo menos, este fosse tecnicamente brilhante. Mas é um falhanço total. As cenas são razoavelmente decentes, a qualidade do vídeo é excelente, sendo até possível seleccionar o modo full-screen a qualquer momento, mas tudo se torna tão despropositado devido ao dessincronismo.

Se quiser ver Tia Carrera e alguns efeitos especiais terríveis alugue o vídeo True Lies. Se preferir uma mistura excitante de ficção científica, extraterrestres e enigmas opte por um jogo decente como o System Shock da Origin. Mas, seja qual for a sua opção, nunca se contente, com outra abominação CD. O Daedalus Encounter existe simplesmente porque a tecnologia CD-ROM o torna possível, e não porque haja alguém que o queira jogar.

Classificação ★★☆☆☆



▲ Veja o que acontece quando o seu corpo é feito em papas e tudo o que lhe resta são os miolos.



Hi-Octane

Completamente acelerado e com muitos destinos por onde escolher, **Allie West** sobe para o lugar do condutor, pronta para uma corrida alternativa.



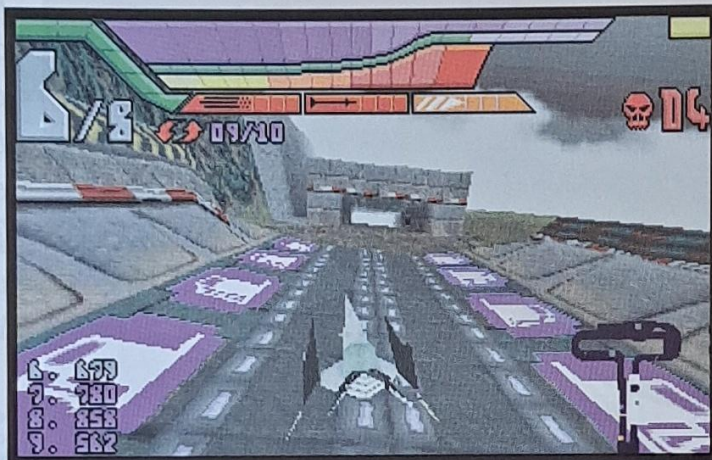
▲ Pode escolher um dos seis veículos, incluindo um camião.



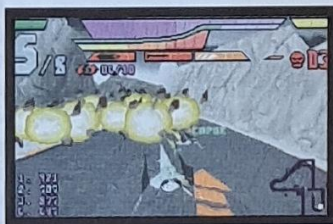
Magic Carpet da Bullfrog, um simulador de voo francamente diferente de todos os outros, foi um dos jogos mais inovadores e com maior sucesso em 1994. Agora, usando um derivado da máquina criada para o Magic Carpet, a Bullfrog desenvolveu um novo jogo de corridas, que tem tanto de acelerações frenéticas como de impetuosos tirânicos.

Depois de Magic Carpet, muitos jogadores concordaram em como seria brilhante ter um jogo com toda aquela vertigem das perseguições e dos combates, mas sem a preocupação de defender o maná e os castelos. É mais ou menos isto que encontramos neste jogo. Temos total liberdade de movimentos, sobrevoamos o terreno em vez de conduzirmos sobre ele e, o nosso veículo transborda de armas atordoantes. Vamos às corridas, então.

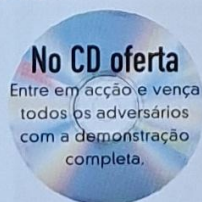
Começamos por escolher um de seis veículos, cada um com diferentes velocidades, blindagem e capacidade de aceleração. Depois, pode optar por jogar sozinho, acompanhado



▲ É aconselhável reabastecer-se de armas e combustível ou verá a sua vida andar para trás, em vez de acabar na linha da frente.



▲ Boa! Mísseis prontos para entrar em acção, selvagens e perigosos.



Informação

Hi-Octane é publicado pela Bullfrog, no Reino Unido. Telef. 0044 1483 579399.

(máximo até 8 jogadores) ou organizar um campeonato. Agora é que é - para a grelha de partida.

Hi-Octane é um jogo diferente dos outros. Aqui dá-se mais importância à veemência do combate do que ao brilhantismo da condução - afinal, destruir sempre teve alguma graça! Claro que a ideia é ganhar, mas atacando os adversários, podemos imobilizá-los durante alguns segundos vitais para conquistar melhores posições, prego a fundo.

Além do mais, temos total liberdade de movimentos. Contrariamente ao habitual, não existem barreiras laterais, pelo que podemos cortar as curvas, ignorando propositadamente os muros. Assim, a corrida torna-se mais estimulante à medida que nos batemos para não ficar fora de combate. As pistas estão cheias de armadilhas e é necessária muita

prática até nos habituarmos à tendência dos veículos para deslizar. Porém, os quatro níveis de dificuldade ajudam à familiarização progressiva com as manobras.

Uma das particularidades mais impressionantes em Hi-Octane é o avançado sistema de inteligência artificial que traz novo fôlego ao jogo, caso as corridas se tornem monótonas. A AI irrompe para tornar os acontecimentos um tanto "mais espectaculares" e, como consequência, a paisagem transforma-se ligeiramente, com montes ou desfiladeiros materializando-se subitamente para dificultar o circuito.

Visualmente falando, Hi-Octane é tão impressionante quanto Magic Carpet, com uma paisagem soberba e uma fluida animação 3D, enquanto as explosões são poderosas e substanciais, acompanhadas por efeitos sonoros à altura. Os veículos inimigos podem no entanto reduzir-se a tijolos indistintos no horizonte, graças à mira. Existe um modo de alta resolução, mas até num Pentium a animação se torna dramaticamente lenta. No geral, Hi-Octane é extraordinariamente jogável e deliciosamente satisfatório.

Classificação ★★★★★



▲ O camião pode ter a melhor blindagem mas é lento e difícil de manobrar nas curvas.

Command & Conquer



*Ponha de lado a adrenalina do paintball. A guerra tornou-se muito mais excitante quando **Allie West** descobriu a última novidade da Virgin...*

◀ O Command & Conquer dispara o jogador através de um cenário de guerra frenético, exibindo o armamento mais pesado de sempre e as melhores explosões.



Quando, há alguns anos, os Westwood Studios lançaram no mercado um jogo de estratégia digno de qualquer salão de jogos, não havia nada que o conseguisse igualar em qualidade. Antes que qualquer um de nós tivesse acabado de apertar o uniforme, já Dune II: The Battle For Arrakis era um êxito total. Actualmente é um clássico.

Command & Conquer é a sequência tão esperada de Dune II e, tal como o seu antecessor, traz profundas alterações ao género de estratégia. Construído sobre os alicerces de Dune II, tem um sistema de controlo intuitivo e uma estrutura de jogo que permite aos principiantes passearem-se por todo o território sem outra estratégia para além de não tirar o dedo do gatilho e ainda assim completar o primeiro cenário sem consultar o manual uma única vez. Ao



▲ De volta à base tem a possibilidade de construir um empório impressionante de fábricas e refinarias para fazer mais dinheiro, e com ele mais artilharia.

mesmo tempo, os mais experientes apreciarão a liberdade que o jogo lhes confere.

Qual é o tema do jogo? Guerra. Poder. Ganância. É o normal, com dois rivais militares lutando pela supremacia universal. Dependendo da sua disposição, pode jogar com os bons da fita (Global Defence Initiative/Iniciativa de Defesa

Global) ou com os maus da fita (Brother of Nod/Irmandade de Comando). Cada lado tem à sua disposição um arsenal igualmente devastador, o que torna o jogo particularmente renhido quando se joga contra outras pessoas (há opções de rede, conexão serial ou modem) e não contra o computador. Empurrado para uma batalha viciante, a sua destreza, astúcia, determinação e velocidade são as únicas coisas que o poderão manter vivo neste ambiente em tempo real. Controlando o movimento das tropas no terreno, a sua tarefa é a de procurar e destruir o inimigo e a sua base.

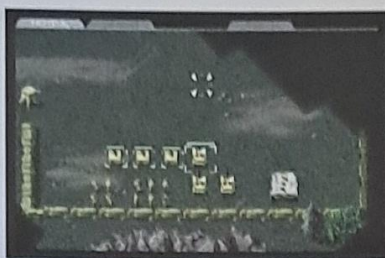
O jogo foi feito para ser o mais simples possível, para que bastasse-lhe agarrar no rato e clicar na sua infantaria, num tanque Mammoth ou num jeep, para os enviar para o desconhecido. A dificuldade está em planejar o seu assalto de forma a obter

Informação

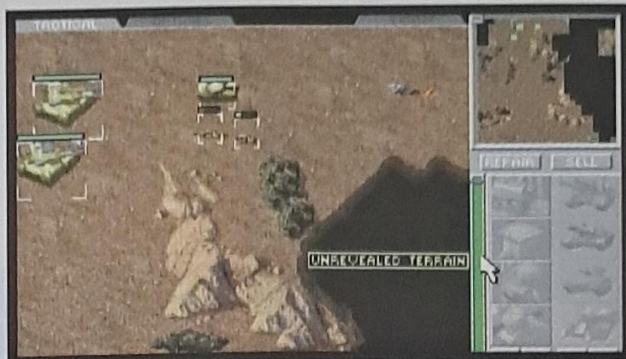
O Command & Conquer é publicado pela Virgin Interactive Entertainment (0044 181 9602255) em 2 CD e está disponível desde Julho. Só necessita de um 486DX com 4Mb RAM para o correr, apesar de ser recomendado um 486DX2 com 8Mb.



▲ Não se deixe enganar pelas ridículas dimensões do exército do inimigo - eles têm muita energia, especialmente quando acompanhados por tanques!



▲ No início de cada cenário as suas tropas aguardam ordens pacientemente. Comece por activar a sua unidade móvel de construção.



▲ Qualquer coisa pode estar à sua espera por entre as sombras, por isso envie batedores para o desconhecido, de forma a poder saber o que se encontra no Terreno Oculto.

efeitos e discurso digitalizado, que juntos dão uma qualidade inigualável a todo o jogo.

Além disso, os cenários estão ligados entre si por curtas animações e teatralizações em cenas soberbamente renderizadas que são tão imaginativas como arrojadas, revelando um argumento fulminante que podia muito bem ter vindo de Hollywood. É um clássico formidável.

Classificação ★★★★★

o máximo efeito. E isso consegue-se enviando batedores para reconhecer o terreno à volta da sua base (que não passará de uma mancha negra no mapa enquanto não for explorado), e logo depois a artilharia, para aniquilar as tropas inimigas aí descobertas. Apesar de poder dizer aos seus heróis o que devem fazer e quando devem atacar, a inteligência artificial assume o comando se estiver ocupado noutra sítio. A AI obriga as suas tropas a ataquem de imediato - mesmo que haja um só soldado de pé contra um tanque Mammoth, ele lutará pelo País. É uma sorte, porque os cenários podem estender-se por quilómetros, e mesmo com o radar no topo do ecrã, é difícil estar em 20 sítios simultaneamente.

Para ter alguma hipótese de vencer a guerra tem de encarnar não só o próximo General Schwarzkopf, como também um verdadeiro explorador e construtor. Dependendo de um precioso mineral chamado Tiberium é preciso que o possa refinar e utilizar na construção de novos equipamentos. Ao fazer isso, gera dinheiro e recursos que lhe permitem construir tanques maiores e melhores, torres de vigia, centro de comunicações, mais fábricas, etc. Embora o design faça lembrar um jogo de arcade, é bom que os estratégias não desdenhem as complexidades do C&C - o jogo pode tornar-se tão envolvente quanto desejemos. Naturalmente, quanto maior for o seu talento para o negócio, maiores hipóteses tem de ser bem sucedido na sua tarefa.



▲ As tropas inimigas podem passar através da rede, por isso certifique-se que tem algumas torres de vigia para manter os invasores do lado de fora.

O Command & Conquer consegue realmente envolver-nos - é de facto impressionante. Todas as suas tendências megalómanas virão ao de cima - senhor de tudo quanto vê, enviando pobres voluntários ao encontro do seu destino, vendo-os tossir e gemer e gritar enquanto avançam, acompanhados pelas chamas, explosões trovejantes e gritos de angústia. Ah, que atmosfera, que satisfação...

A apresentação é incrível, com uma banda sonora fenomenal e muitos

Guerra... para quê?

Para umas animações deliciosamente renderizadas, eis para o que serve. Quem disse que a guerra era uma coisa horrível?



◀ O inimigo está a ocupar aldeias locais - libertem as massas!



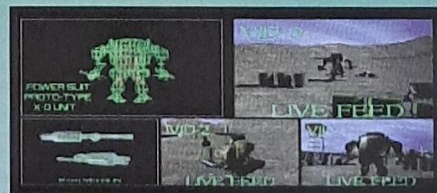
◀ Observadores avisam-no da próxima batalha, oferecendo conselhos e táticas fundamentais para superar as forças inimigas.



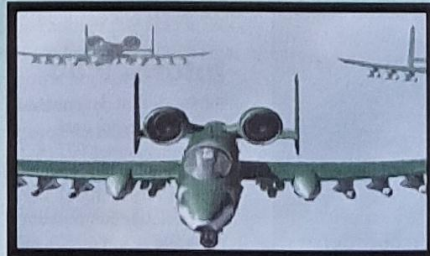
◀ O C&C vai à praia. Acho que não terá problemas em subir as dunas neste "veículo de diversão"!



▲ Um missile é disparado e rebenta a escumalha inimiga. Outro dia fenomenal.



▲ As animações renderizadas fazem-nos sentir parte de um corpo militar de elite.



▲ Durante as últimas missões recebe apoio da aviação com bombardeiros e Chinooks.

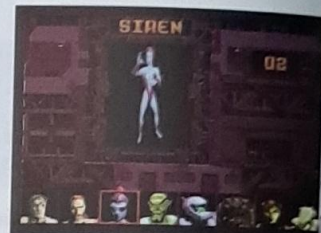
▲ Quanto mais avança no jogo, melhor compreende a história conforme ela se desenrola em glorioso esplendor no seu ecrã.

FX fighter

► Foram usadas técnicas de captura de movimento de actores reais para animar os personagens do jogo - e isso vê-se.



▼ Siren, do mundo aquático, é uma das três lutadoras deste jogo



enam, Magnon, Cyben - até os nomes das personagens sugerem coisas do outro mundo. E se estamos a falar dos

CD-ROM para PC, este comentário não está longe da verdade, porque o FX Fighter é o primeiro do género. É isso mesmo: se andar à procura de um soco-nes tridimensional, este é o único que existe.

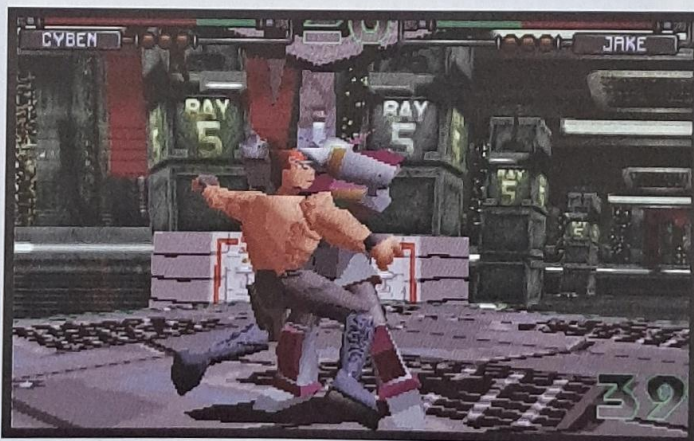
Mas o panorama não é tão mau como parece. FX Fighter é altamente viciante, e joga-se quase tão bem quanto os jogos de combate em 3D dos salões de jogos. Depois de seleccionar o guerreiro que quiser, tem de lutar com os restantes personagens nos seus respectivos planetas para no fim enfrentar o Rybil, que é o pior de todos, e mostrar quem manda afinal na galáxia FX.

Produzido no Reino Unido, pela Argonaut, FX Fighter exhibe um excelente "3D graphics sytems" criando um ambiente de luta que evolui com o desenrolar do jogo. Assim, conforme vai jogando, a câmara percorre todo o cenário, observa e corrige o ângulo, o enquadramento, e lança-se em zoom ins e zoom outs que não ficariam devedores a nenhum bom realizador de televisão. Isto permite que se tenha sempre uma boa visão do combate, trate-se de pequenos toques só visíveis num close-up, ou de golpes mais elaborados em que todo o espaço é pouco e obviamente se requer um plano geral.

Infelizmente, a qualidade dos gráficos tridimensionais não é

Os jogos de combate rumam a uma nova dimensão com este festival de pancadaria em 3D.

Garrick Webster mete-se com os piores no FX Fighter.



3D Graphics System - FX Fighter usa a tecnologia 3D B Render da Argonaut, para uma rápida renderização dos cenários, mesmo os que incluem movimentos angulares de câmara. O sistema consegue manipular até 110.000 polígonos por segundo.

Informação

FX Fighter foi desenvolvido no Reino Unido, pela Argonaut, para a GTE. É distribuído pela Philips Media (00 44 71 911 3000). Corre em qualquer computador melhor que um 486DX a 33MHz, mas achámo-lo um bocadinho irregular num DX2 a 66MHz. Um Pentium é o mais indicado.

▲ O todo-poderoso Cyben (o robot) agarrou bem o Jake pela cabeça, e exhibe-o agora para que toda a gente veja.

igualada pela luta propriamente dita. Cerca de 95% da acção ainda se passa num único eixo, logo, apesar de vermos o jogo em 3D, grande parte é jogado como se fosse um jogo de 2D, tal como o Mortal Kombat II ou o Super Street Fighter Turbo.

FX Fighter parece um primo pobre destes dois clássicos - só tem oito personagens à escolha. Por outro lado, são todos muito diferentes. Vêm de diversos planetas e cada um tem um estilo e golpes próprios. Pode, por exemplo, dominar o Magnon, o monstro da lava, ou o Venam, o homem Louva-a-Deus. Embora o

controlo do jogo esteja limitado a dois botões na joypad (o Super Street Fighter Turbo precisa de seis), ao fim de alguns jogos vai achar fácil executar estes ataques.

O grande defeito do FX é o de ser tão pachorrento. Às vezes é terrivelmente lento a responder ao que fazemos com os botões. Tanto pior se estivermos envolvidos numa luta com o próprio computador. Justamente quando precisáramos de movimentos desesperadamente rápidos, nada acontece.

Mas para compensar FX tem, de facto um excelente som. Cada planeta tem a sua própria faixa techno, e há uma enorme variedade de estrondos, murros no estômago e amostras de discurso digitalizado que ouvimos no final de cada jogo.

O efeito geral dos fabulosos gráficos 3D e da espectacular banda sonora é realmente de se aproveitar. Se estiver necessitado uma boa dose de pancadaria, compre que não se vai arrepender.

Classificação ★★★★★



▲ Magnon, paladino do Inferno, é enorme, perigoso e muito rápido para o seu tamanho.

Striker

Os velhos jogos de futebol nunca morrem. São reescritos e actualizados todos os anos. É o bastante para **Andy Butcher** se sentir velho - ele ainda se lembra do primeiro "Striker".

'95



▲ Os defesas caíram um em cima do outro, abrindo caminho para o avançado solitário.

Conseguir o equilíbrio certo entre a jogabilidade e realismo é o maior dos testes por que qualquer jogo de desporto tem de passar, como descobrimos na última edição da cyber.net. Striker '95, todavia, consegue contornar a questão, e de uma forma bem mais elegante do que as fintas de Baggio. Dá pouca atenção à precisão e concentra-se, em vez disso, na velocidade e acção, seguindo a linha dum jogo de arcade.

As câmaras dão-nos planos colocados ligeiramente acima e por detrás dos jogadores e tudo corre a uma extraordinária velocidade, com as imagens fluindo regularmente sem percalços e com muita animação entre os jogadores. Em termos de controlo, o ênfase é colocado claramente na acção frenética - os jogadores só têm de correr para a bola e começar a driblar, e acabam por conseguir controlar a bola, sabe-se lá como, apesar de todas as figuras ridículas que você os põe a fazer para conseguir fugir aos adversários. Do mesmo modo, os médios passam tempo demais no meio-campo e, pior ainda, em vez de chutarem a bola, ficam ali com ela a brincar.

Striker '95 oferece tudo aquilo que seria de esperar, incluindo as mais de 300 equipas



▲ Remates, grandes penalidades e pontapés, são todos executados com a grande ajuda desta espécie de "chuto projectado", que mostra o percurso exacto da bola.



▲ As obrigatórias sequências de vídeo são bonitas mas completamente irrelevantes.

Informação

Striker '95 é editado pela Portidata, em Portugal. Corre num 386 a 33MHz com 4MB RAM e uma drive de CD-ROM de dupla velocidade, mas recomenda-se um 486DX com 8MB RAM. A Portidata tem igualmente disponível versões em disquete.

nacionais e internacionais (totalizando mais de 5000 jogadores, cada qual com estatísticas individuais). Podemos até editar as equipas, definindo as cores do equipamento e os talentos de cada jogador.

Por último, podemos também jogar, imaginem, futebol de salão, com onze jogadores para cada lado. A bola passa o tempo a ricocheteiar e os lançamentos passam a ser uma coisa do passado.

Infelizmente, não há bela sem senão e o Striker '95 não foge à regra. Pondo de lado a questão do realismo (afinal não se justifica comprar este jogo, se gosta de simulações de futebol a sério), o jogo não convence por culpa de pequenas insignificâncias. Primeiro

que tudo os comentários gabarolas de Andy Gray, que, de quando em quando, aparecem a sublinhar o que já era óbvio não são páreo para os de Tony Gubba, no FIFA Soccer.

Mais importantes ainda são os problemas com o jogo em si. A velocidade, que é de facto impressionante, torna quase impossível correr o Striker '95 em computadores muito rápidos - não há tempo para pensar no que se está a fazer e acabamos a jogar apenas por instinto. Para além disso, o sistema de controlo exige-nos que pressionemos ao mesmo tempo os dois botões do joystick/joypad para fazer um passe, o que não é lá muito fácil. Finalmente, os guarda-redes controlados pelo computador insistem em revelar habilidades sobrenaturais.

Todas juntas, estas anomalias contribuem para fazer do Striker '95 um jogo mais difícil e frustrante do que seria desejável. Não deixa de ser divertido, e adequado para quem procura um jogo de futebol ao jeito dos salões de jogos, mas se tivesse sido melhor planeado, poderia ter dado um grande jogo.

Classificação ★★★★★

Match Statistics			
00	Possession	84	
2	Consecutive pass	5	
0	Freekicks	0	
0	Yellow cards	0	
0	Red cards	0	
2	Shots on goal	2	
0	Goalies	0	
0	Penalties	0	
Brazil		0	Romania

▲ Um leve toque no botão e "voilà" - todas as estatísticas que precisa saber, igualzinho à televisão.