

HOME COMPUTING

PARTE INTEGRANTE DA REVISTA VIDEO NEWS GAME Nº 50 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

SIGLA
EDITORA

Os softwares usados por Roger Rocha e Arnaldo Antunes

HOME

BOB

o CD ROM que leva sua casa para o computador

HARD

KITS MULTIMÍDIA

CD de quádrupla velocidade e outras opções do mercado

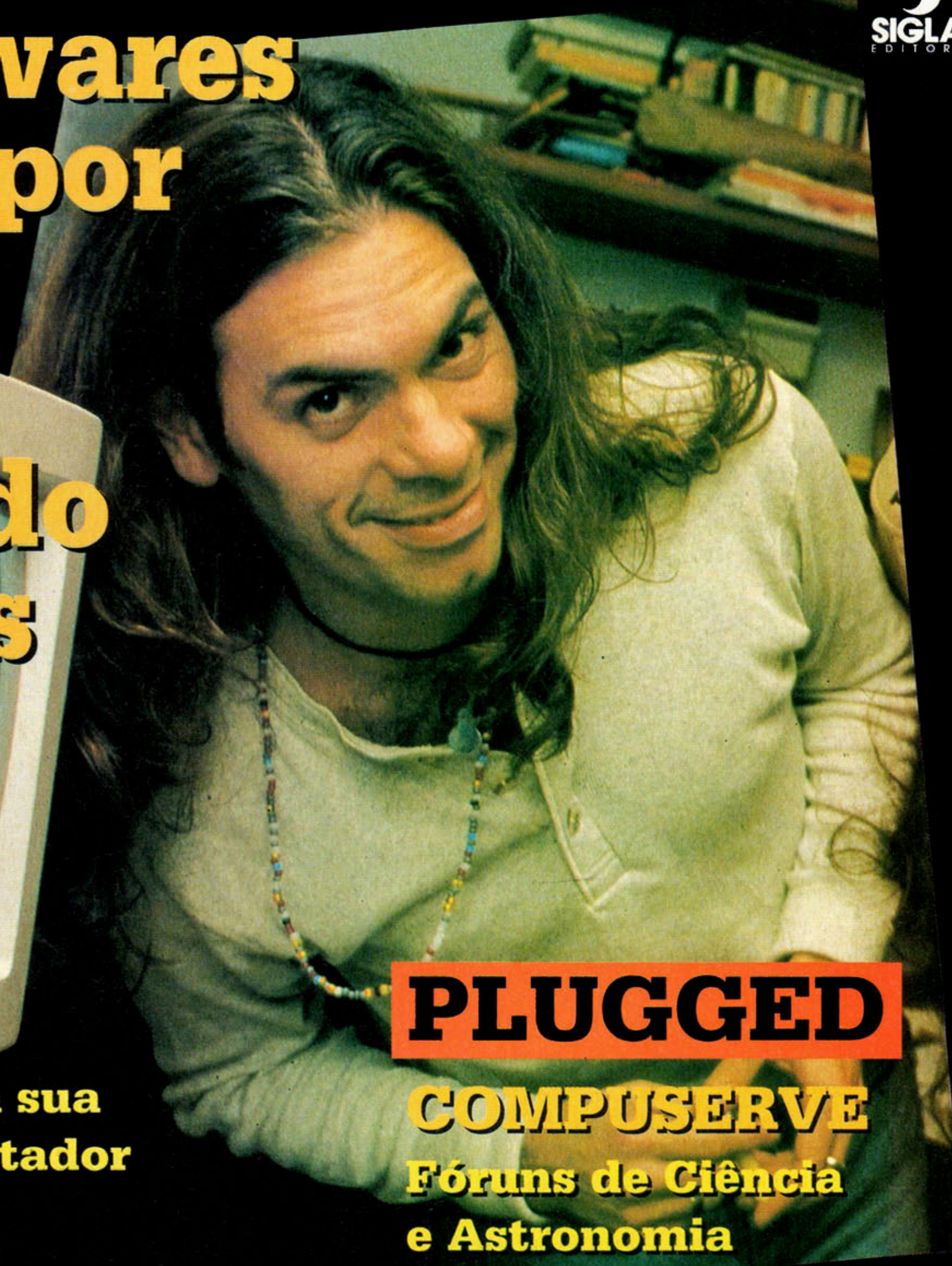
PLUGGED

COMPUSERVE

Fóruns de Ciência e Astronomia

PC GAMES

Descent, Dragon Lore e Magic Carpet



AUDIO CAR

SIGLA
EDITORA

O prazer do som para quem tem paixão de dirigir

ANO 1 - Nº 2

IASCA
BRASIL

**Preparativos do
campeonato em
São Paulo**

**Poster:
4 super projetos
de som para
seu carro**

JÁ NAS BANCAS

Shopping
Uma
mila

Co
pre:
melhores
oca-fitas acima de
R\$ 600



EXCLUSIVO:
Som original do
Nissan Maxima

**O MELHOR
DO SOM EM
CONVERSÍVEIS**

Grátis fita Road Music: Bad, Venus, Into the Groove...

Diretora Presidente Maria Célia Furtado

HOME COMPUTING

REDAÇÃO

Editor Chefe Carlos Sandano

Editor de Arte Heraldo Galan

Repórter Luana Pavani Bertaco

Colaboradores Luiz Mazzaferro Jr.
Sylvio Deutsche
Rodrigo Segatti
Rosa Sposito
Luciana Coen
Alexandre Guedes (arte)

Fotógrafos Daumer de Giuli
Hamilton Penna

PUBLICIDADE

Direção Comercial Sinergy Marketing Publicitário
Bernardo Leschziner

Consultor de Marketing Fernando A.C. Andrette

Diretor de Publicidade Ricardo Marcheto

Gerente de Publicidade Vera Lúcia de Miranda

Contatos de Publicidade São Paulo
Angela Taddeo
Geovânia A. C. Ortiz
Ana Maria Gatti
Marta Coelho
Rossimy Taiad

Representantes Ana Lígia O. S. Favoretto
Ribeirão Preto Tel.: (016) 635-8175

Rio de Janeiro Meta Comunicações. Rua Marques
de São Vicente, 205 - Gávea
Tel.: (021) 259-9043

Rio Grande do Sul R.R. Gianoni Com. e Repres. Ltda.
Rua Botafogo, 259
Tel.: (051) 233-3528 / 233-3332

Diretor Adm. Financeiro José Eduardo Teixeira

Gerente de Circulação Arlete M. Lopes

Gerente Contábil Osny Luttenschlager S. Serra

Serviço de Atendimento (0800) 130633
ao Assinante

Revista Home Computing é parte integrante da revista Video News Game nº 50. Não pode ser vendido separadamente. Sigla Editora Ltda. (Administração, redação, publicidade). Rua Alice de Castro, nº 60 - Fone (011) 574-0633. TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR. FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-903 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A, Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. VIDEO NEWS GAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. VIDEO NEWS GAME não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018

Jornalista responsável:
Carlos Sandano (Mtb 24792)
Impressão: CLY

ANER

Ao leitor,

Chegar em casa após o trabalho e relaxar com um game multimídia, chegando, às vezes, varar madrugadas enquanto se envolve cada vez mais com o jogo. Esta cena é vivida por um número cada vez maior de usuários. Mas o computador não é só para jogos: os programas para aplicações domésticas já fazem parte do cotidiano de muita gente. Para saber quais são os programas mais usados e o que se pode fazer com eles, a repórter **Luana Pavani** foi ouvir usuários e personalidades, como **Roger Rocha** e **Arnaldo Antunes**. Luana também navegou em águas internacionais. Para a matéria de RPG, ela entrevistou **Dave Arneson**, o homem que criou os Role Playing Games.

E por falar em aplicações domésticas, a Microsoft está lançando o seu **Bob**, que chega para facilitar ainda mais o planejamento familiar. **Luciana Coen** conta como funciona este software que pode ajudar tanto no planejamento econômico como na escolha do que se vai comer durante a semana. Pena que o programa só esteja disponível nas importadoras. Mas um que já está se tornando bem conhecido é o **OS/2** da IBM. A pessoa escalada para explicar como a nova sensação da IBM e fazer uma comparação deste programa com o **Windows '95** foi **Luiz Mazzaferro Jr.** Ele também arregaçou as mangas e analisou os melhores kits multimídias do mercado. **Sylvio Deutsche**, o homem dos BBS, fala dos fóruns de Ciência e Astronomia da CompuServe. Para completar (e para que você também possa relaxar), há três bons jogos. Um deles é **Magic Carpet**, apresentado por **Rodrigo Segatti**. Tudo isso para você ficar cada vez mais ligado no mundo da informática. E na **Home Computing**, é claro.

Carlos Sandano

MENU

HOME

4 Os softwares mais usados por personalidades e pelos usuários
8 Bob, o novo CD-ROM da Microsoft, ajuda no gerenciamento doméstico

SOFTWARE

10 Conheça melhor o OS/2, a atual vedete da IBM

HARDWARE

14 Saiba como escolher o melhor kit multimídia

SCHOOL

16 Entenda melhor Física e História com a ajuda do seu micro

PC/MAC GAMES

18 Descent
19 Dragon Lore
20 Magic Carpet

DISPLAY

21 As novidades em CD-ROM

PLUGGED

26 Tire as suas dúvidas de Ciência e Astronomia na CompuServe

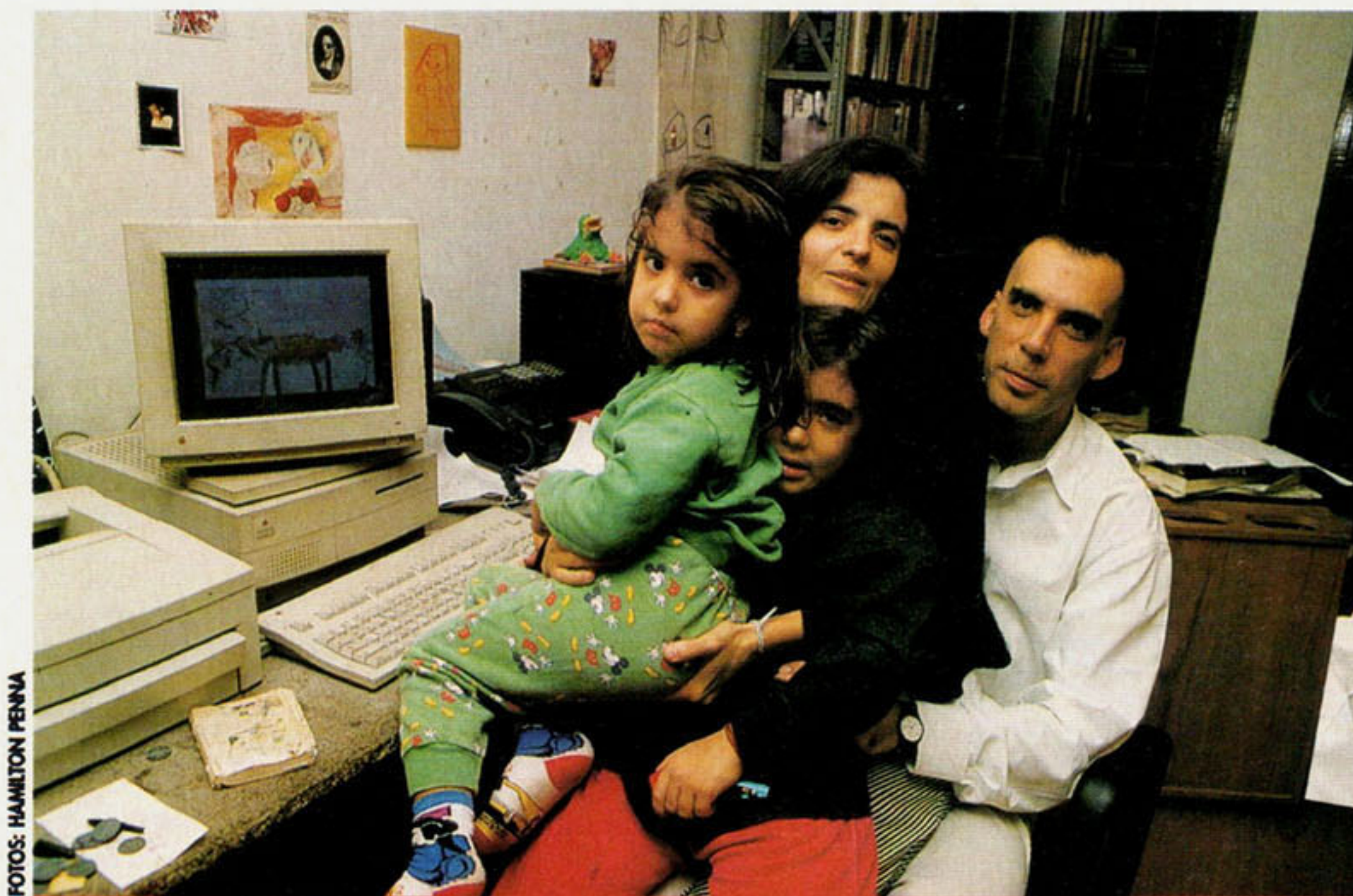
UNPLUGGED

28 Entrevista com Dave Arneson, o pai do RPG

MICRO FACILIDADES

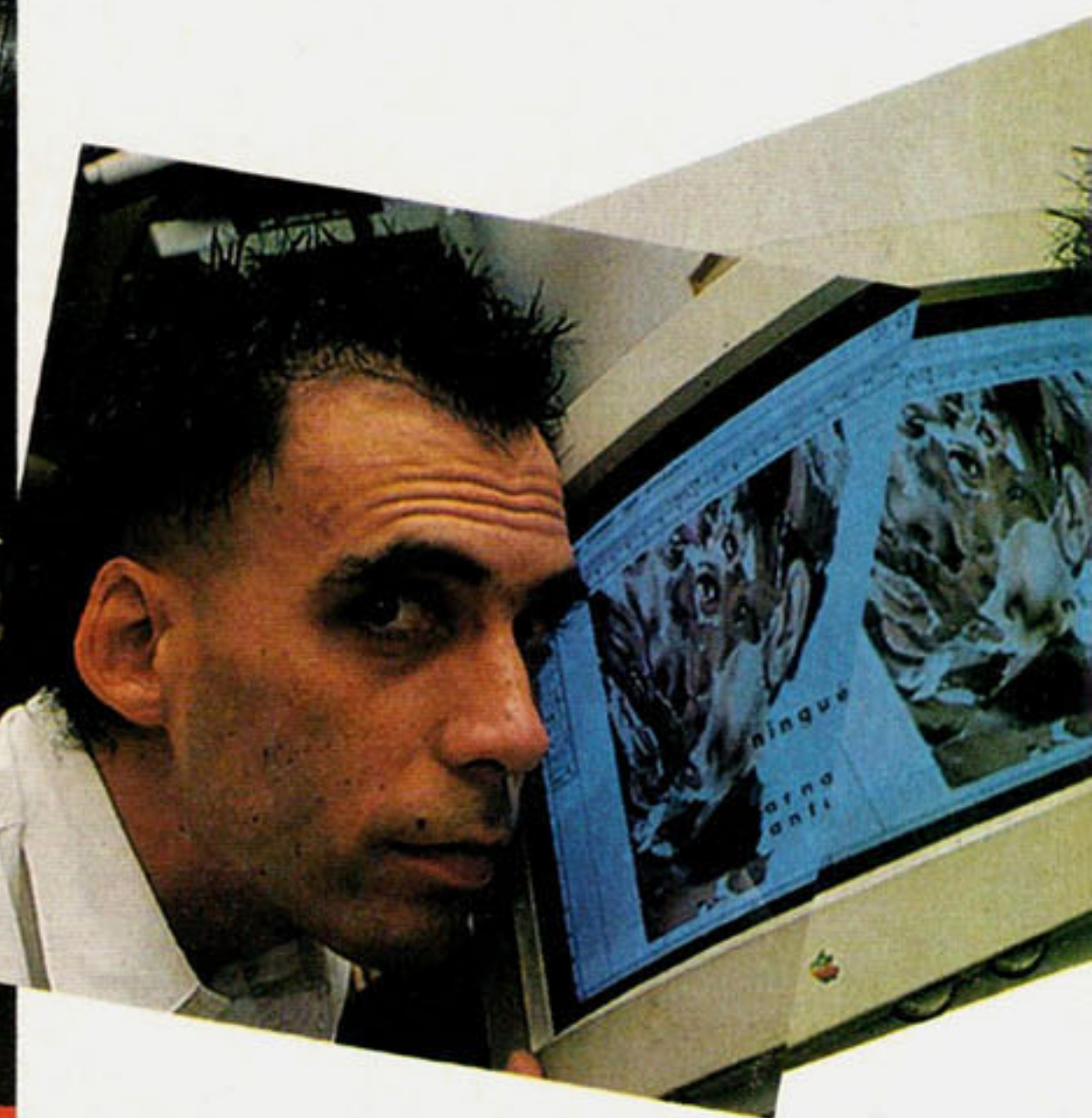
Com tantos softwares disponíveis fica difícil saber como e para que funcionam, ainda mais quando se trata de uso pessoal. Saiba quais os mais utilizados e o que se pode fazer com eles.

LUANA PAVANI



FOTOS: HAMILTON PENNA

Arnaldo colocou a família toda - Zaba, Rosa e Celeste - em frente ao computador.



Ter um computador em casa significa mais trabalho do que diversão. Como há softwares para tudo, o micro traz rapidez às tarefas do cotidiano. Mesmo quem o usa no escritório, acaba resolvendo questões profissionais pendentes em casa. Basta apertar poucos botões para realizar um trabalho de faculdade, criar uma capa de disco, montar vídeo-clipes, diagramar livros e desenvolver sistemas em algumas horas, quando antes do micro eram necessários dias ou até semanas. Sem contar o que se gastava na contratação de terceiros para executar as idéias.

Arnaldo Antunes, por exemplo, fez o projeto gráfico de seu novo disco, chamado "Ninguém" (que traz Edgard Scandurra, ex-lra, na guitarra), sem sair de casa. O ex-vocalista dos Titãs teve a ajuda da mulher, Zaba Moreau (também tecladista da nova banda), e dos programas gráficos Adobe Photoshop, para a edição de imagens, e Aldus Free Hand,

para diagramação e arte-finalização. "Primeiro, fizemos a colagem à mão. E depois das distorções no Photoshop, editamos e exportamos o trabalho para o Free Hand".

Rosa, a filha de seis anos, também já sabe mexer no Macintosh da casa. Ela usa o MicroMind, da Macromedia, para desenhar. A principal vantagem desse programa é a organização de imagens, quadro a quadro. Já que "Rosa gosta mesmo de desenhar no papel", papai Antunes aproveita para escanear alguns desenhos, gravá-los no MicroMind e editar animações. Uma delas está entre os 30 clips do vídeo "Nome", seu primeiro trabalho em carreira solo, lançado ano passado e que inclui disco e livro.

Outra família "high-tech" é a Moraes. Além do PC 486 DX4 no quarto de Vinícius, seus pais, os advogados Ricardo e Maria Cristina têm um notebook. Estudante de engenharia mecatrônica na Poli-USP, Vinícius,

20 anos, há oito lida com computadores. Começou pelo MSX, onde aprendeu a programar em linguagem Basic. "Eu e meus amigos do bairro criávamos alguns jogos. Eram bem simples, de 'naveszinhas', porque o Basic não permitia muita ação; tinha que ser com mensagens escritas".

SOM NO MICRO

O MSX, com processador Z-80 (usado também em alguns consoles de videogames de 8 bits), tinha uma grande vantagem: 3 canais de som. Atualmente, os computadores pessoais, ou PCs, só têm um. O que se pode fazer então é instalar uma placa de som, como a Sound Blaster (16 bits), da Creative Labs (veja matéria sobre kits multimídia nesta edição), para ouvir músicas de jogos e programas educativos em disquete. Se forem em CD, é necessário um drive de CD-ROM. Vinícius, que não dá comandos em seu micro

sem antes colocar um CD de música, exemplifica: "No PC, alguns jogos em CD, como o Elite (originalmente desenvolvido para MSX) ficam totalmente sem graça se não há placa de som".

Apesar de ter passado pelo 286, 386 e agora um 486 DX4, ele não pretende chegar ao Pentium 100Mhz, processador duas vezes mais rápido. "Não sou um cara viciado em micro". Mas prevê que daqui a dois anos terá de investir em novidades, além da placa modem de 28.800 bps (bits por segundo): a placa de vídeo (com slot Local Bus de 2 Mega de memória) e um kit multimídia. "No ano passado, quando comprei tudo isso nos Estados Unidos, poucas pessoas tinham esses periféricos. Hoje, são comuns".

De todos os programas instalados, o que o futuro engenheiro mais usa é o Turbo Pascal

só me dei conta de que o dia já estava clareando quando houve uma queda súbita de energia, o que me fez olhar no relógio".

O "surf" na Internet vem sempre precedido por uma "partidinha" de algum jogo para CD-ROM, principalmente os de tiro, como *Doom*, *Dark Forces*, *Wing Commander*, *Flight Simulator* e outros. "Quando chego do trabalho, preciso descarregar a agressividade antes de tomar um banho ou jantar. Então, pego o canhão de plasma ou o rifle de concussão do *Dark Forces* e vou passando de fases sem perceber".

Outro fã desses jogos é Roger Rocha, 38, vocalista e guitarrista do Ultraje a Rigor (que em agosto deverá lançar disco ao vivo). Junto a Flávio Suete (baterista) e Heraldo Paarmann (guitarrista), ele costuma varar madrugadas jogando *Doom 2* por modem. Serginho Petroni, o baixista, é o único que não participa das sessões "cooperativas", em que todos se unem para matar os monstros do jogo, por não ter computador. Algumas vantagens que Roger cita para convencer o amigo a comprar um micro vão desde o uso do Word for Windows para imprimir as letras, "que saem limpi-

nhas, sem aquelas anotações nos lados", até a escolha da tinta para pintar a casa. "Tirei algumas fotos, escaneei no Photoshop e fui mudando as cores das paredes até escolher as definitivas".

GRAVAÇÃO INFORMATIZADA

Além de sua mulher, Solange (que também utiliza o 486 DX2/66 para montar os cardápios de seu restaurante, o *Riso*, no Word for Windows), Roger controla os gastos com a casa nas planilhas do Lotus; datas e horários de shows no calendário Excal do Print Master, e compõe arranjos em sistema Midi (traduzindo, Interface Musical para Instrumentos Digitais). Às vezes, troca trechos de músicas via modem com os outros componentes da banda, para que todos tenham uma idéia geral do que vai ser tocado no ensaio. "Só não dá para fazer a gravação completa porque o som da guitarra Midi não fica igual. Mas para bandas com teclado é perfeitamente possível".

Quem dá maiores detalhes é Flávio, que ajudou seu pai, Clóvis Suete, tecladista do grupo Os Três do Rio, a gravar e mixar as faixas de um CD de bolero em casa, no seu 486 DX33. Para isso, usou o teclado midi MK2, da Roland, o sequenciador Cake Walk, da Twelve Tone e o módulo multicanal Sound Canvas, também da Roland. Depois,

para criar as máquinas e sistemas exigidos pelos professores, além dos de desenho gráfico Corel Draw, 3D Studio e AutoCAD. Completando o trabalho da faculdade, escreve relatórios no Word for Windows e monta gráficos e tabelas no Excel ou Grapher. Já que gosta de programar, Vinicius criou no Pascal um banco de dados sobre os clientes do pai. Tentou oferecer a mesma ajuda à mãe, que preferiu o Access, da Microsoft, que oferece busca cruzada de dados.

JOGOS PARA RELAXAR

Desligar o micro, sair da empresa, chegar em casa e novamente ligar a máquina é rotina entre os usuários. O diagramador Ricardo Setti, 22 anos, não tira a cara do monitor. Além de trabalhar com um Mac, depois do expediente costuma acessar a Internet de seu quarto, sem se preocupar com a hora. "Uma vez, comecei a 'sufar' na Internet às 20h e



Roger, Heraldo e Flávio, além de fanáticos por Doom, usam o micro para compor os arranjos.

FOTOS: HAMILTON PENNA

gravou em sistema DAT (Digital Audio Tape) e mandou para os Estados Unidos, onde o disco está sendo prensado.

Além desse trabalho, Flávio compõe jingles e vinhetas no micro. Os trabalhos mais recentes são as chamadas do Disk-Namoro e do Tele-Amizade. As do Disk-Piada e Disk-Horóscopo ficaram por conta de Heraldo. Já que são vidrados em *Doom*, eles aproveitam para jogá-lo na opção "Sound Canvas", que torna a qualidade de som muito superior. "Muda tudo. Parece um novo jogo", diz Heraldo. Flávio completa: "Quando o *Doom* puder ser jogado a quatro pela BBS ou em realidade virtual então, não vai dar para ser 'social'. Nem mesmo comer ou ir ao banheiro".

Os dois músicos do Ultraje começaram a mexer com sistemas informatizados de composição e gravação há apenas um ano, mas já conhecem praticamente tudo o que existe no mercado. "É que quando se entra numa BBS, todos te ajudam. Se você deixa uma mensagem do tipo: 'estou com dificuldades em tal coisa', à noite haverá umas quinze respostas", explica Heraldo. "Só não aprende a mexer quem tem falta de vontade".

QUAL O MELHOR?

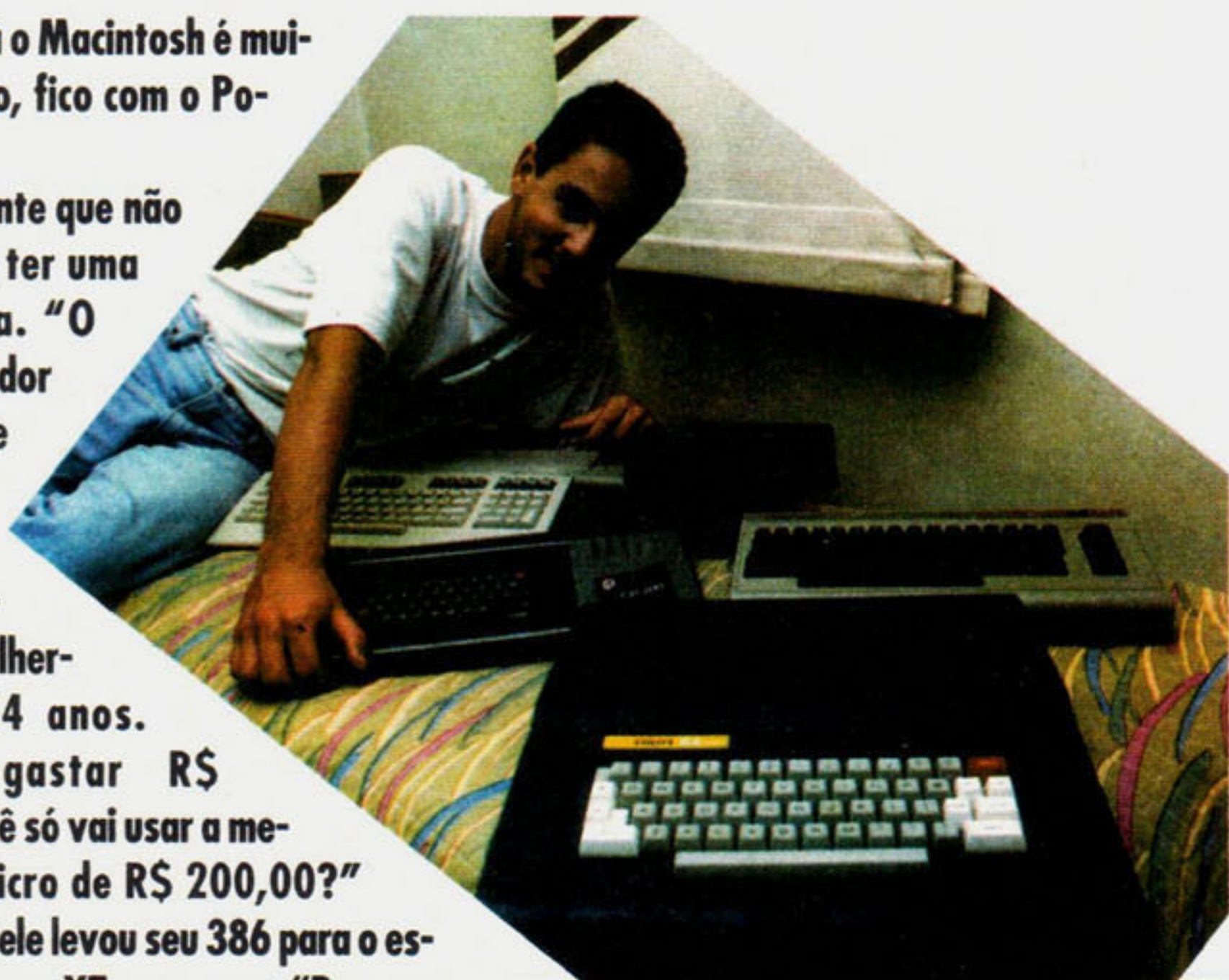
Ricardo, o "surfista" da Internet, tem vontade de sobra para lidar com micros. Pode ser considerado um "expert", já que aos 9 anos começou a entender de informática, através do TK 82C. Até chegar a seu atual 486 DX66 com 1.4 Gb no disco rígido, passou por TK 85, Commodore 64, Commodore 128, Apple 2E, IBM PC, XT (o primeiro micro-computador pessoal com winchester), 286 e 386. O próximo será Pentium ou Mac? "Ainda preciso ser convencido de que o Pen-

tium funciona; já o Macintosh é muito caro. Por isso, fico com o Power PC".

Mas tem gente que não faz questão de ter uma super-máquina. "O melhor computador é aquele que atende suas necessidades", diz o advogado José Guilherme Seabra, 24 anos.

"Para que gastar R\$ 2.000,00 se você só vai usar a memória de um micro de R\$ 200,00?" Pensando nisso, ele levou seu 386 para o escritório e trouxe um XT para casa. "Para uso pessoal, o XT me satisfaz". Nele, o advogado usa o Works, da Microsoft, como editor de textos, banco de dados com nome e ação dos clientes, e planilhas para controle dos gastos.

Depois que começou a colocar suas transações financeiras no micro, José Guilherme raramente vai até um caixa eletrônico consultar seu saldo ou pedir o extrato; agora, só dá o comando "retirar". A vantagem do Works sobre a agenda de papel é um alarme sonoro programável. Ou seja, se o usuário sabe que só tem um determinado horário da tarde livre para ir ao banco, já deixa o alarme pronto para tocar àquela hora. Assim, pode-se trabalhar normalmente com esse ou

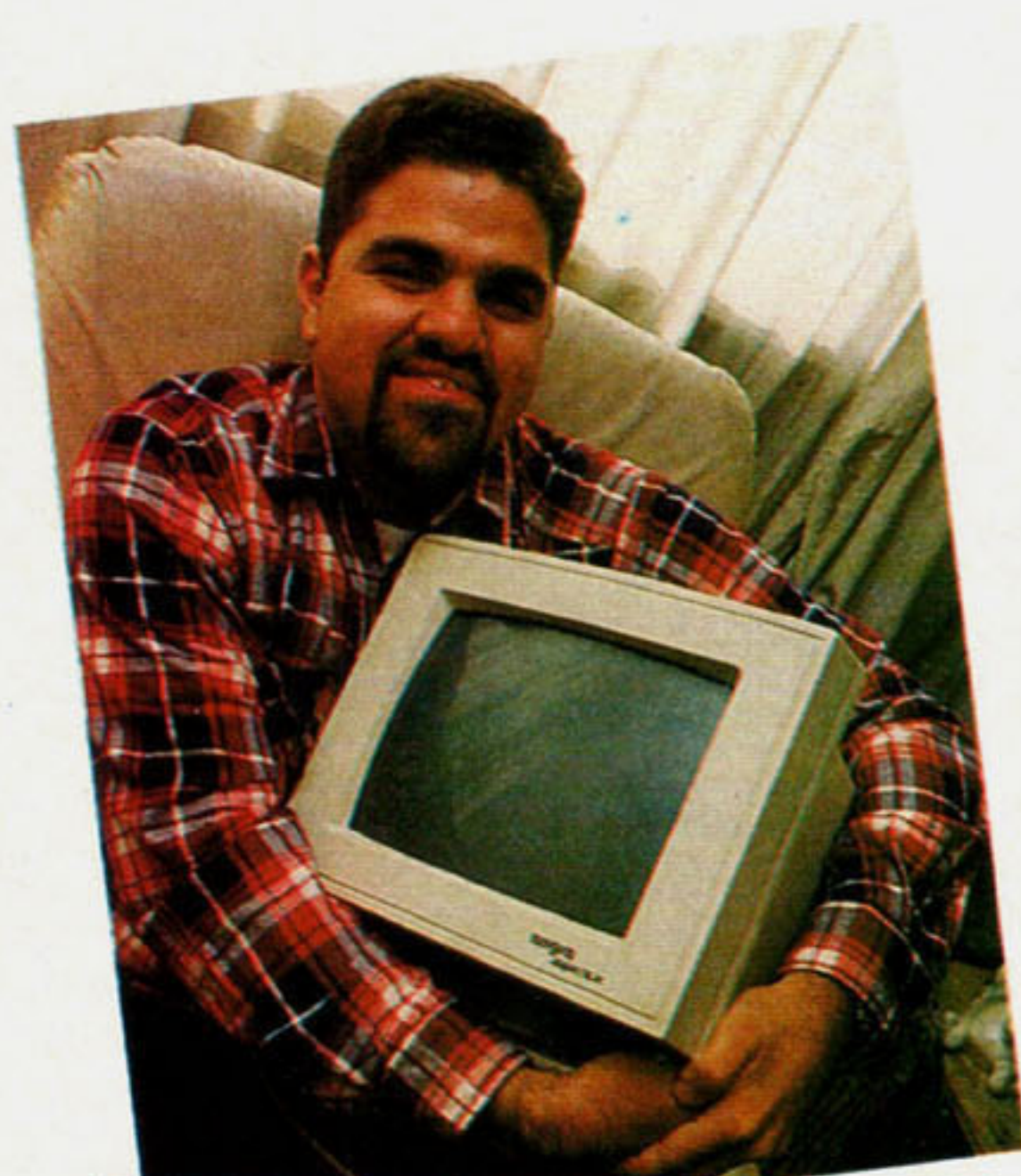


FOTOS: HAMILTON PEREIRA

As "reliquias" de Ricardo, que lida com informática há 13 anos.

outros programas, sem correr o risco de se esquecer dos compromissos.

Porém, como alerta José Guilherme, nenhum programa funciona se o usuário não sabe se organizar. "Existe o mito de que o computador resolve tudo. Não adianta querer montar um banco de dados se a pessoa não sabe por onde começar e nem para que serve. Em vez de culpar o computador, deveria perceber que a falha está na própria falta de organização. É como jogar uma peça de roupa num armário bagunçado e, dias depois, tentar encontrá-la rapidamente. Não dá!". ■



José Guilherme usa seu armário de exemplo: "sem organização não dá".

O QUE COMPRAR

	Livraria da Vila	Brasoft	Reward
KITS MULTIMÍDIA			
Discovery, da Creative Labs - (instalado)			R\$ 460,00
Sound Blaster 16, da Creative Labs (drive CD-ROM, placa Midi etc)	R\$ 520,00		
PLACAS MODEM-FAX:			
Sportster (14.400), da USRobotics			R\$ 205,00
Fax Works (14.400 bps), da Softnet	R\$ 62,00		
Express Fax (14.400 bps), da Mainstreet	R\$ 96,00		
SOFTWARES			
Adobe Photoshop*			R\$ 844,00
Aldus Free Hand*			R\$ 499,00
Microsoft Excel 5.0	R\$ 326,00	R\$ 455,40	R\$ 375,00
Microsoft Works 3.0*		R\$ 111,00	
Microsoft Access 2.0	R\$ 326,00	R\$ 455,40	R\$ 375,00
Microsoft Word for Windows 6.0	R\$ 326,00	R\$ 455,00	R\$ 375,00
Corel Draw 5.0 (versão CD)*			R\$ 660,00
Midi Music Shop, da Airs Inc.	R\$ 54,00		
* todos os programas indicados podem ser encomendados na Livraria da Vila.			
JOGOS			
Doom II - (guia de estratégia opcional, por R\$ 27,00)	R\$ 89,00		
Dark Forces	R\$ 80,00	R\$ 69,00	R\$ 69,00
Wolf 3D e Doom (CD shareware com os dois jogos)	R\$ 20,00		
MS Flight Simulator	R\$ 48,40	R\$ 40,50	

ONDE COMPRAR

Livraria da Vila - Rua Fradique Coutinho, 915, Pinheiros. Tel: (011) 814-5811, Fax: (011) 211-5414.
Reward - Al. Anapurus, 2029, Moema. Tel: (011) 533-3415, Fax: (011) 536-4733.
Brasoft - Av. Paulista, 2198, 9º andar, Cerqueira César. Tel: (011) 238-1444, Fax: (011) 253-4752.

CONHEÇA AS REVISTAS DA SIGLA

VIDEOGAME

Dicas passo a passo • Videogames de 8, 16 e 32 bits • Previews • Lançamentos • Sacadas secretas • Jogos interativos • Rolos e trocas • Revista Home Computing: Multimídia, Programas culturais, CD ROM e jogos de computador

AUDIO news

Entrevistas com compositores, críticos e intérpretes de todos os gêneros • Testes de equipamentos • Consultoria técnica sobre instalação • Shows e concertos da temporada • Lançamentos em CD e CD laser • Lançamentos de equipamentos • Cotação de preços

VIDEO NEWS

Guia de Vídeo por Rubens Ewald Filho • Bastidores de Hollywood por Wladimir Weltman • Projetos e soluções para home theater • Trilhas sonoras • Videotecas famosas, dicas para coleção • Livros de cinema • Multimídia • Pré-estréias em cinema e vídeo • Lançamentos de fitas e equipamentos • Cotação de preços

AUDIO CAR

O prazer do som para quem tem prazer de dirigir

A única revista de som automotivo do País • Projetos de instalação • Teste: o som original dos modelos originais Campeões de som automotivo



SIGLA 0800-130633

Serviço de Assinaturas e Atendimento ao Leitor

O novo CD-ROM da Microsoft chega para comandar o gerenciamento doméstico, desde o planejamento de viagens até a escolha do cardápio da semana

SUA CASA NO COMPUTADOR

LUCIANA COEN

Bob, a nova interface gráfica da Microsoft, é um CD-ROM que roda no Windows e transforma o seu microcomputador em uma casa. E Rover, um simpático cão Labrador, é o anfitrião. É ele quem te ajudará no gerenciamento do seu lar. A primeira tela é uma aconchegante sala de estar. Nela, você pode fazer mil e uma brincadeiras ou ter acesso a programas sérios como um organizador financeiro, que vem com o Bob, ou uma planilha eletrônica, como o Lotus 1-2-3. Tudo é clicável, para toda a família.

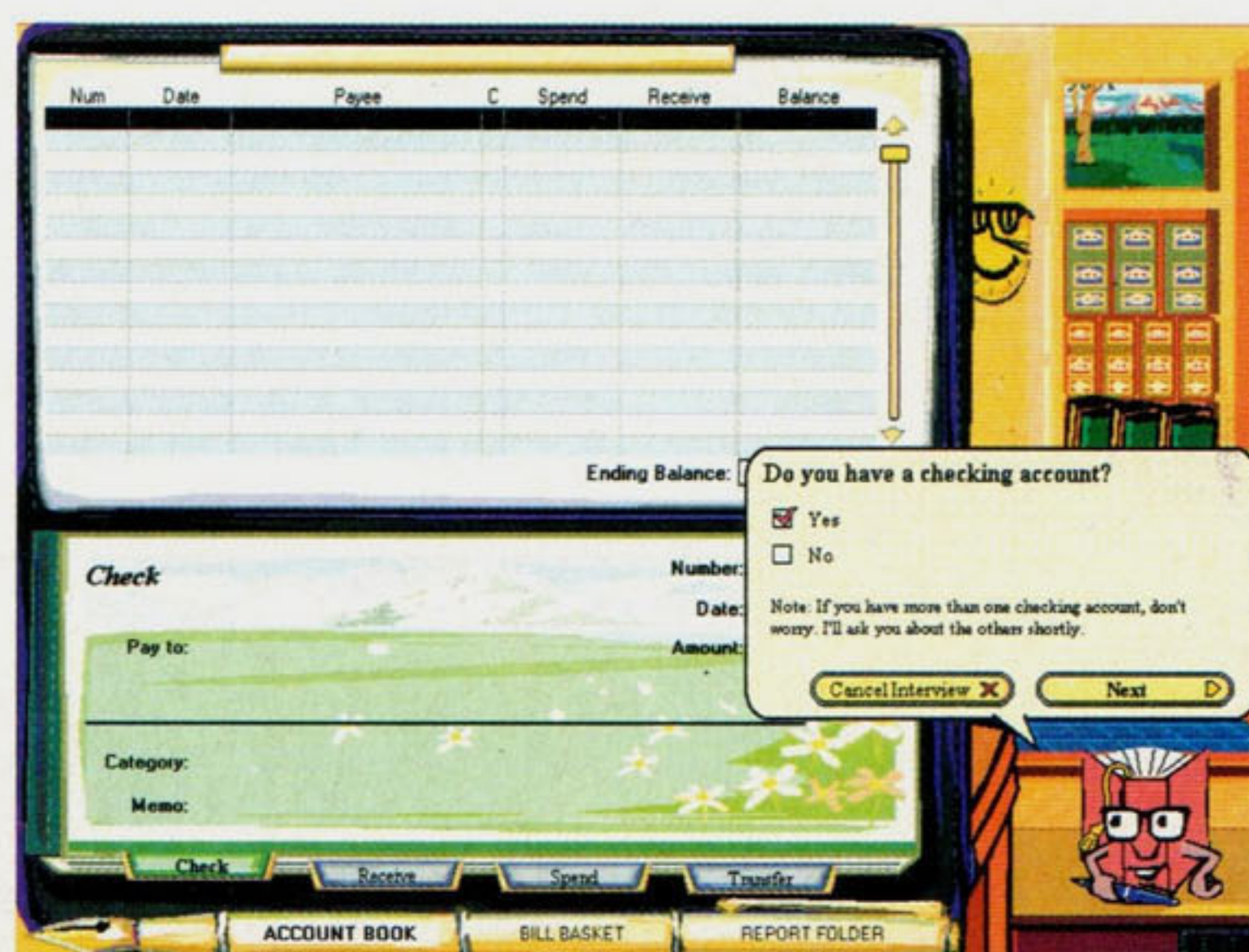
A poltrona, por exemplo, é apenas um objeto decorativo. Mas você pode mudá-la, e aí... Divirta-se! Comece alterando seu tamanho, ou coloque-a na frente da mesa de cabeceira. Você poderá até eliminá-la ou colocar mais poltronas iguais a ela. O mais legal mesmo é mudar. Assim como a poltrona, todos os objetos de sua casa poderão ser mudados como livros, caixas, carros, computadores, móveis, utensílios de cozinha, abajures, brinquedos, animais de estimação, quadros e portas. Para cada um destes itens, você ainda escolhe o estilo: Idade Média (castle), contemporâneo, pós-moderno ou retrô. Em um quadro vão aparecendo as diferentes opções: é só escolher, que ele recorta e aplica na sua sala. Enfim, brinque de decorar à vontade. Mude até o nome de seu cômodo.

Quando cansar, vá para outro quarto, como o estúdio, o buraco de rato e outros esconderijos. Alguns cômodos podem ser compartilhados por todos os membros da família, outros podem ser reservados, ou seja, só você entra com uma senha. Mesmo sendo um software para toda a família, não significa que todos tenham acesso às anotações alheias. Cada usuário tem uma senha para entrar. E, a cada vez que for criado um



Os programas estarão dispostos da maneira que você desejar, em ícones em cima da mesa ou na parede, como o relógio. Você também pode mudar os móveis de lugar.





Tela principal do Financial Guide, um planejador econômico mais voltado para aplicações e/ou investimentos a longo prazo.

novo documento, uma carta ou anotações pessoais no HouseHold Manager, o seu guia irá te perguntar se você quer compartilhá-lo com outros usuários ou se é particular. Não há perigo da mãe ter acesso aos endereços na agenda do filho e nem do namorado descobrir que você recebeu uma carta ou E-mail de amor.

O Bob é desenhado para gerenciar todos os seus programas, sejam eles para DOS ou Windows. Mas vem com ferramentas específicas, ideais para quem quiser colocar a vida doméstica em ordem, como organizar o cardápio da semana ou fazer o orçamento do mês. É também um pacote de softwares para qualquer idade. O Bob Adress Book, por exemplo, é uma agenda de endereços que pode ser impressa. O Bob Calendar é uma agenda de tarefas do dia-a-dia que pode avisar ao usuário sobre uma reunião de trabalho.

Para cuidar das finanças, o Bob vem com dois programas: o Checkbook, um ge-

renciador financeiro que traz um assistente (o Lexi, que faz cálculos e balanços) e o Financial Guide, para planos a longo prazo como compra de automóveis e viagens com a família. Além desses softwares ele ainda vem com um editor de cartas (com bordas, fontes e biblioteca de imagens), um gerenciador doméstico e até um game, o Geosafari, sobre geografia e ciências.

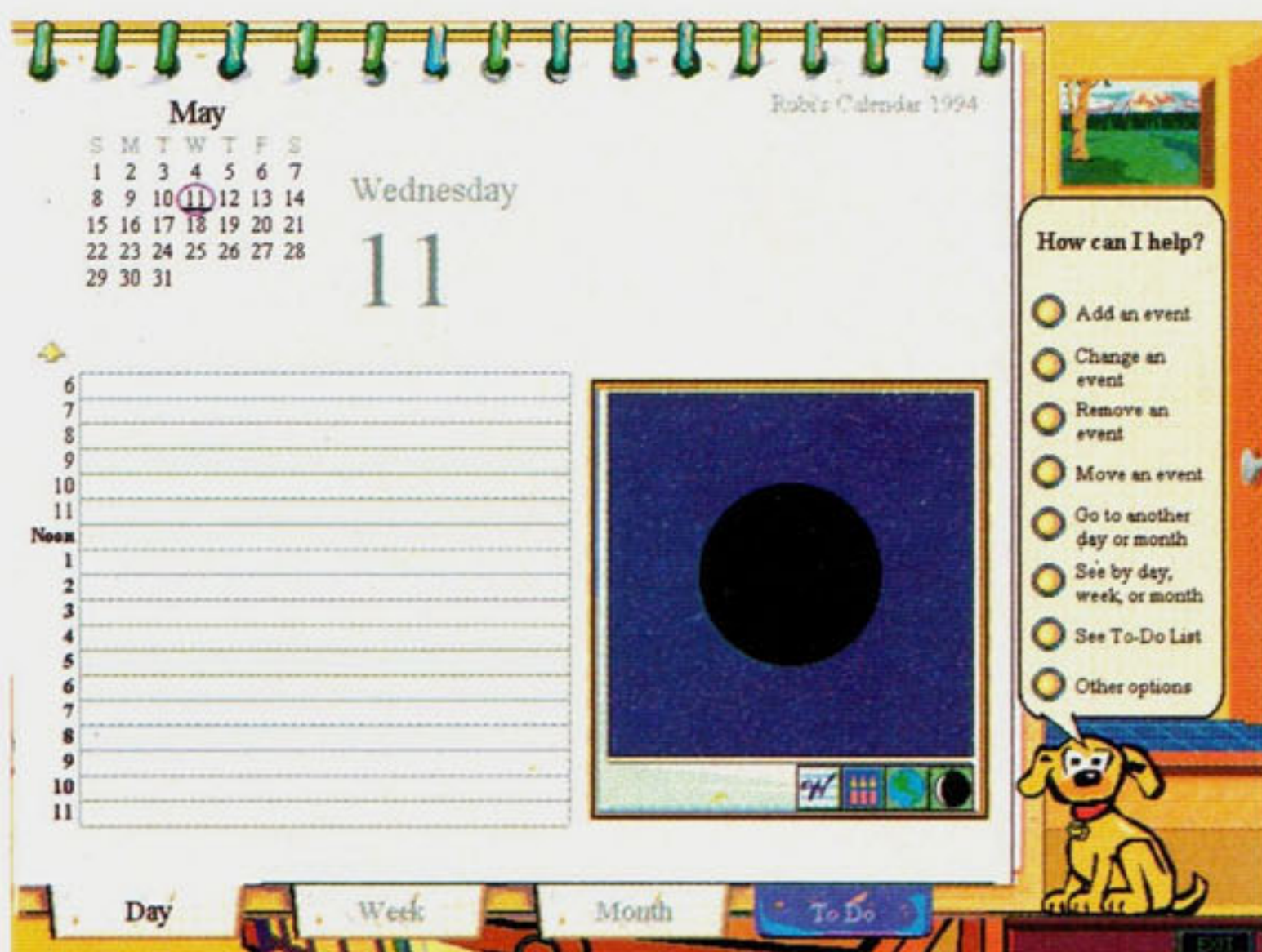
Os programas estarão dispostos da maneira que você desejar, em ícones em cima da mesa ou na parede, como o relógio. Um livro na mesa, por exemplo, quando clicado, entra no Checkbook. Já o notebook aberto dá acesso ao GeoSafari, e na mesinha do canto fica o Adress Book.

O grande barato é que todas as ferramentas do Bob podem ser usadas em conjunto. Assim, adicione o endereço e data de aniversário de um amigo em seu Adress Book, e o dia do aniversário irá aparecer automaticamente em seu calendário. O guia irá consultar o calendário e lembrá-lo um dia antes do

acontecimento, para dar tempo de comprar o presente. Ou, se você usar o Letter Writer para escrever uma carta de aniversário, o guia olha o endereço no Adress Book. Depois, é só imprimir ou mandá-la via E-mail.

O Bob, além de ser intuitivo, é totalmente personalizável. É possível mudar desde o guia até os objetos pessoais. Uma dica: para não ter que ficar apertando o pointer do mouse em cada objeto da sua sala, pressione a tecla F1 e aparecerão cartazes na tela te avisando onde exatamente estão os programas.

Antes de começar a navegação, dê um passeio como convidado pela casa. O primeiro aviso que você vai receber é que o produto não tem manual: se precisar de alguma coisa, conte com o seu guia. Por enquanto, a Microsoft não pretende trazer o Bob para o Brasil. Isto significa que quem o trouxer dos Estados Unidos ou comprar o produto aqui não poderá contar com o suporte da empresa. Pena...



Esta é a agenda do Bob, que pode ser usada em conjunto com as outras ferramentas do CD.



Este é o House Hold Manager, gerenciador doméstico dividido em itens como viagens e até mesmo crescimento pessoal.

A ESTRELA DA IBM

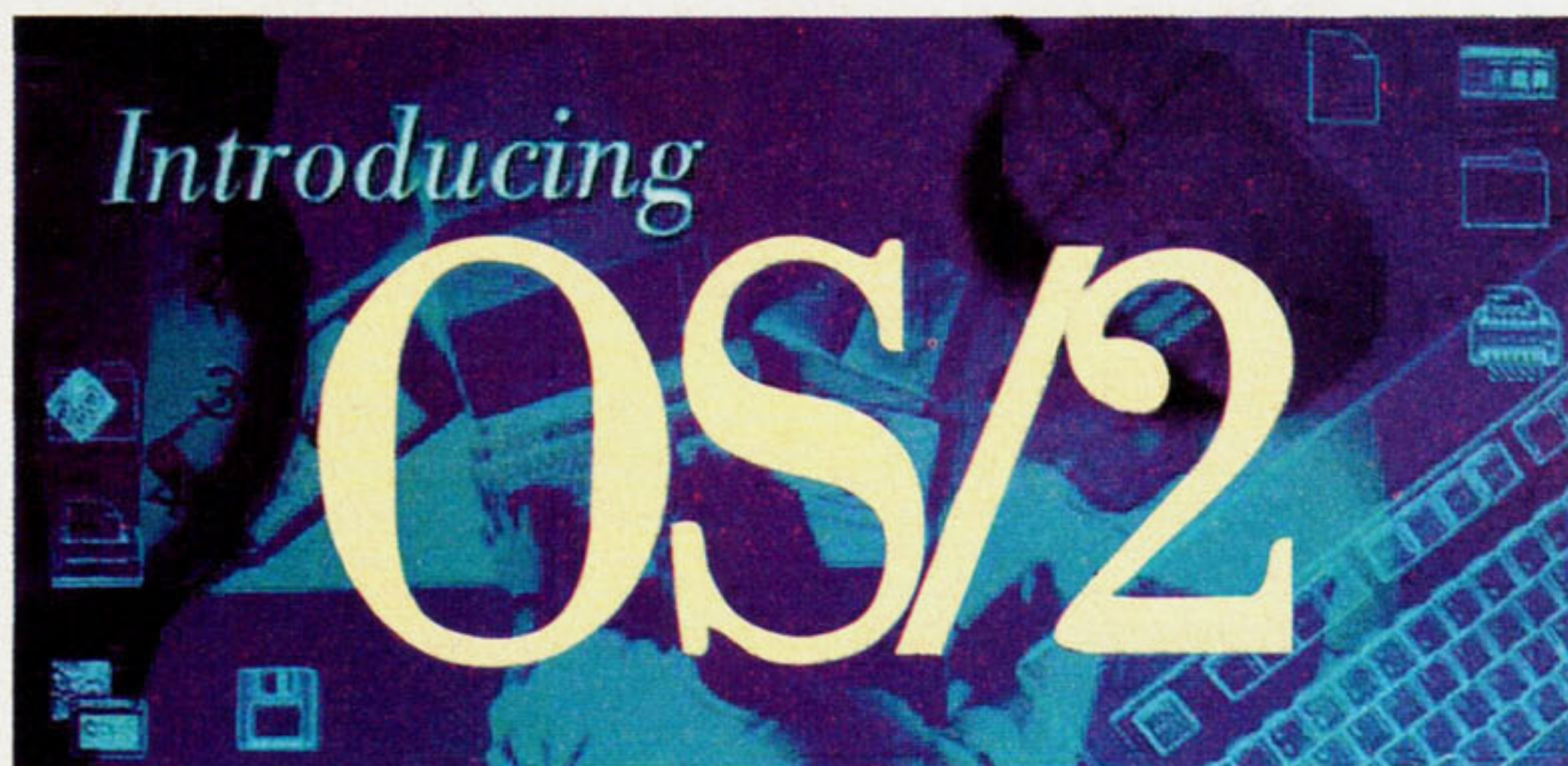
Uma das grandes novidades de 95, o sistema operacional de 32 bits OS/2 roda DOS e Windows ao mesmo tempo

LUIZ MAZZAFERRO JR.

Facilidade de uso, recursos variados, beleza, ambiente totalmente gráfico e compatibilidade com DOS e Windows. Tudo isso é oferecido pelo OS/2 Warp, novo software da IBM. Lançado no início do ano, gerou grande alvoroço no mercado de informática, por ter se mostrado uma ótima ferramenta para o usuário doméstico. Uma das maiores vantagens do produto é o pacote de programas e utilitários: processador de textos, planilha eletrônica, softwares específicos para acessar a Internet, adicionar as funções de fax, modem, entre outros.

Um dos grandes atrativos dos OS/2 é que, além de seus programas, ele também roda DOS e Windows, permitindo controle absoluto sobre as seções de ambos os gerenciadores, determinando assim o quanto de memória cada programa usa e qual o mais importante, de acordo com a atividade do usuário.

É possível configurar o Warp para rodar softwares do DOS em janela ou tela cheia, dependendo da resolução que o programa usará. Isso acontece com o jogo *Descent* (página 18), por exemplo, que pode ficar minúsculo no Desktop



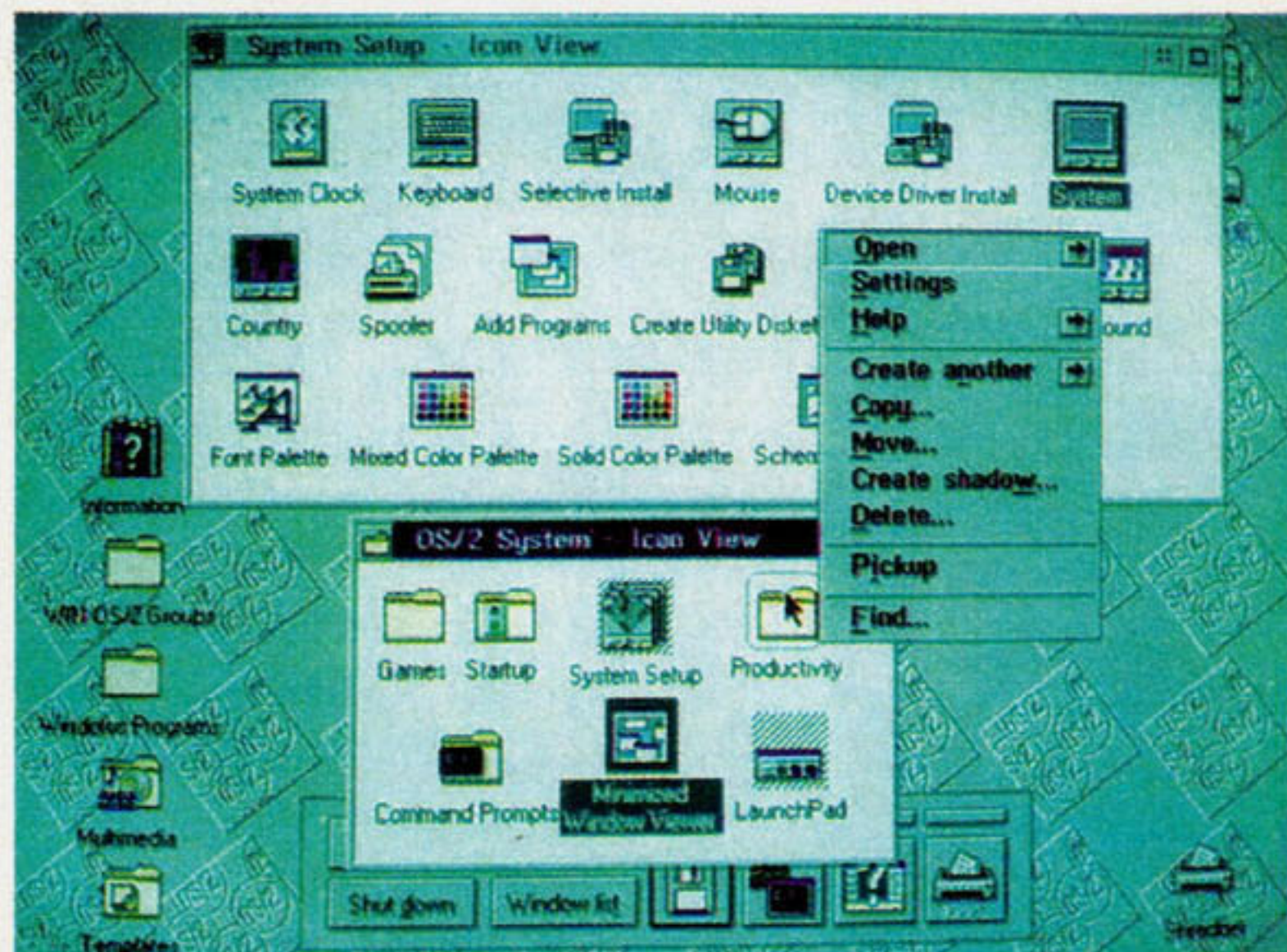
(área onde ficam os ícones e "pastas" de programas) ou cobrir toda a área da tela, como no original. Entretanto, há alguns softwares que são totalmente incompatíveis com o OS/2. É o caso do jogo *Doom*, que trava ao ser carregado com uma Sound Blaster funcionando. A única maneira de deixá-lo "normal" é desabilitar o som digital.

Cada programa de DOS e Windows pode receber configurações independentes. Isto quer dizer que, se você tem um jogo que usa 2 Mb de memória estendida e outro de 4 expandida, não precisa misturar as configurações; basta criar

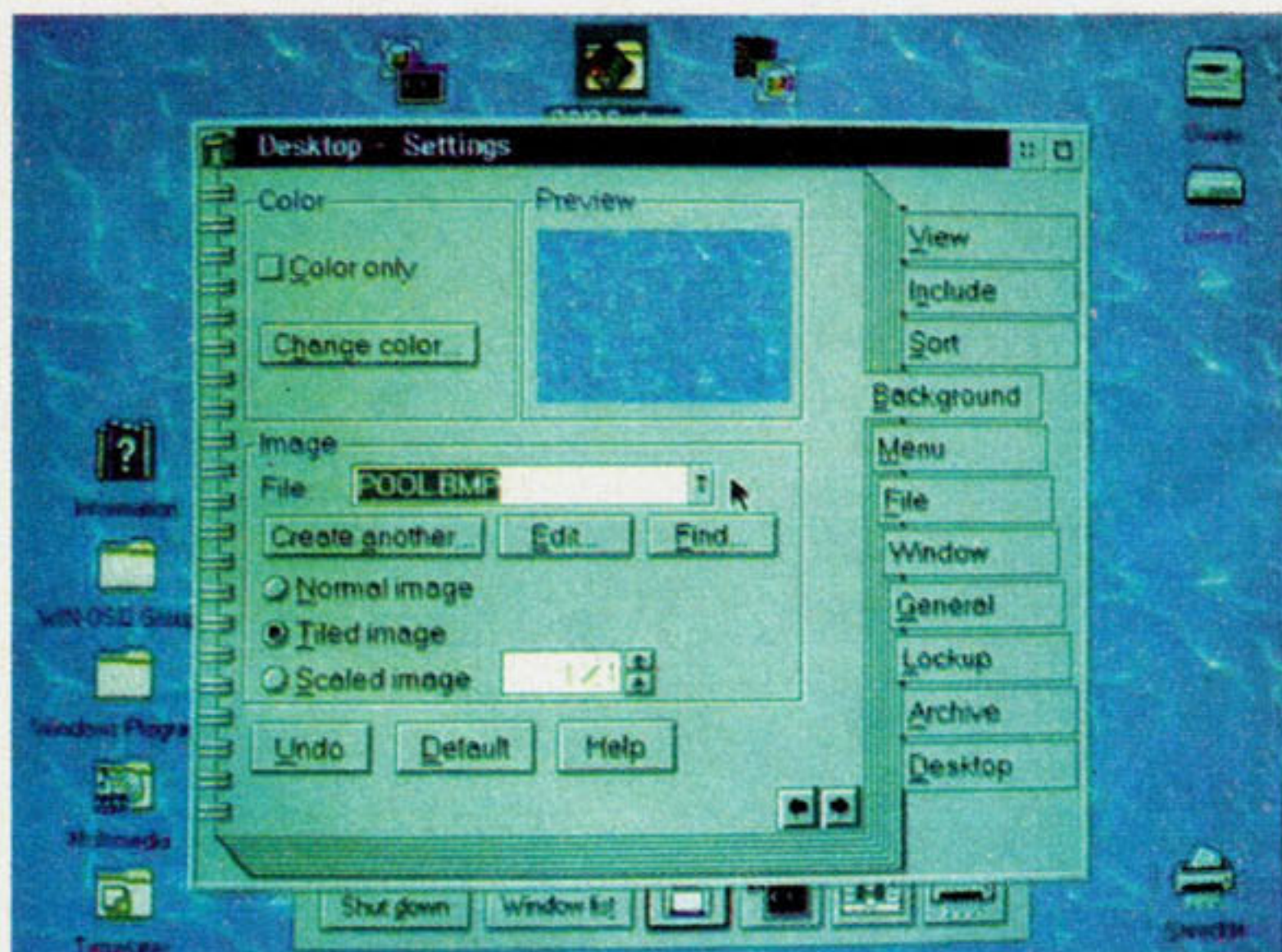
uma para cada. Mas a grande utilidade do OS/2 se mostra mesmo nos programas de Windows. Você pode, por exemplo, abrir várias seções do ambiente, como se existissem vários Windows em um computador só. Em cada, dá para rodar um programa diferente, o que evita conflitos de memória como, por exemplo os "GPFs" (General Protection Fault), que atacam sem avisar e fecham programas, resultando na perda de dados.

MULTI-TAREFA

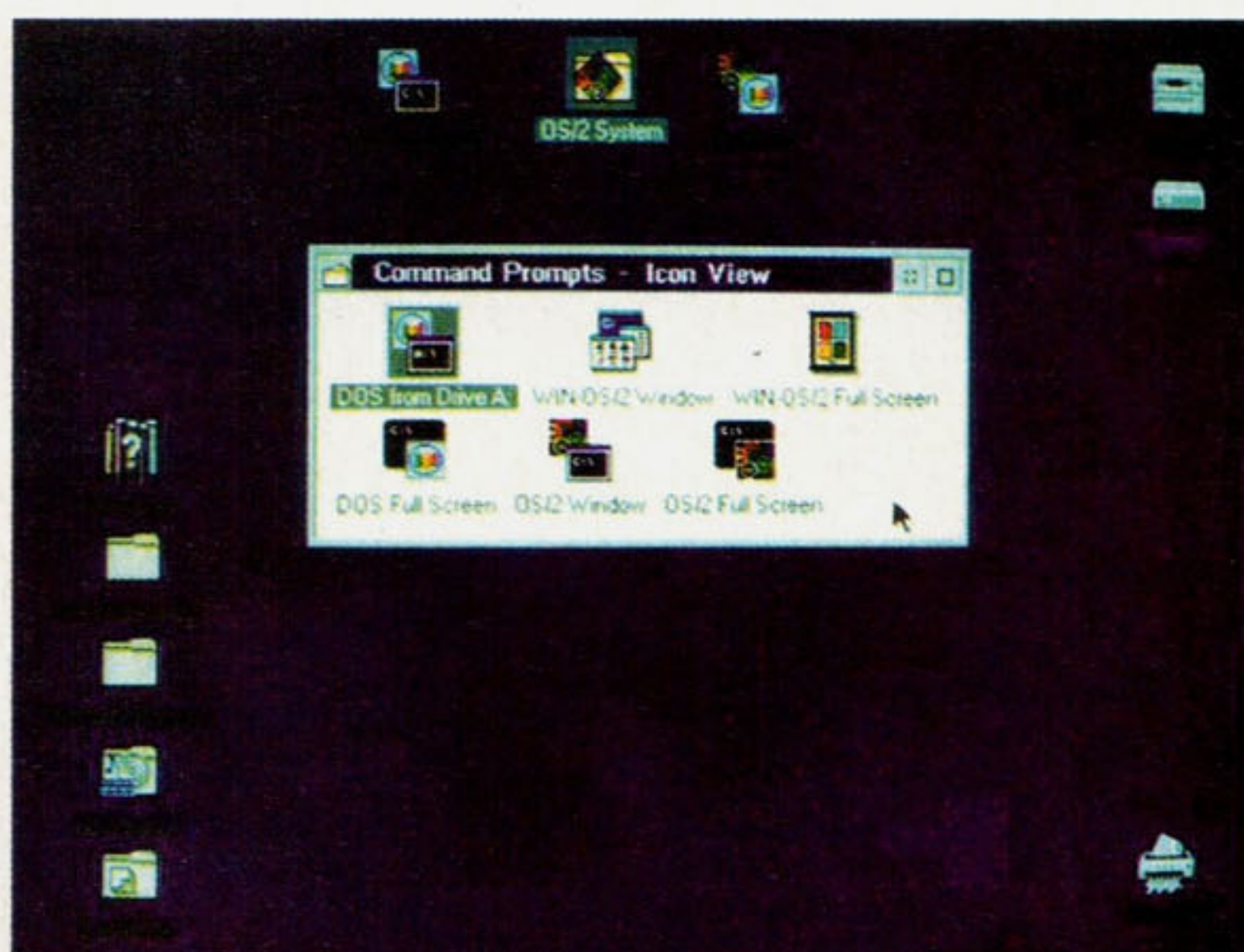
O OS/2 não seria muito útil se não pudesse rodar programas de DOS e Win-



Na instalação, o OS/2 identifica todo o seu equipamento.



É possível mudar totalmente o padrão visual do Warp.



A configuração mínima para se usar o programa é um 386 DX com 4 Mb de RAM. Entretanto, é recomendável um 486 DX2 com 16 Mb de RAM.

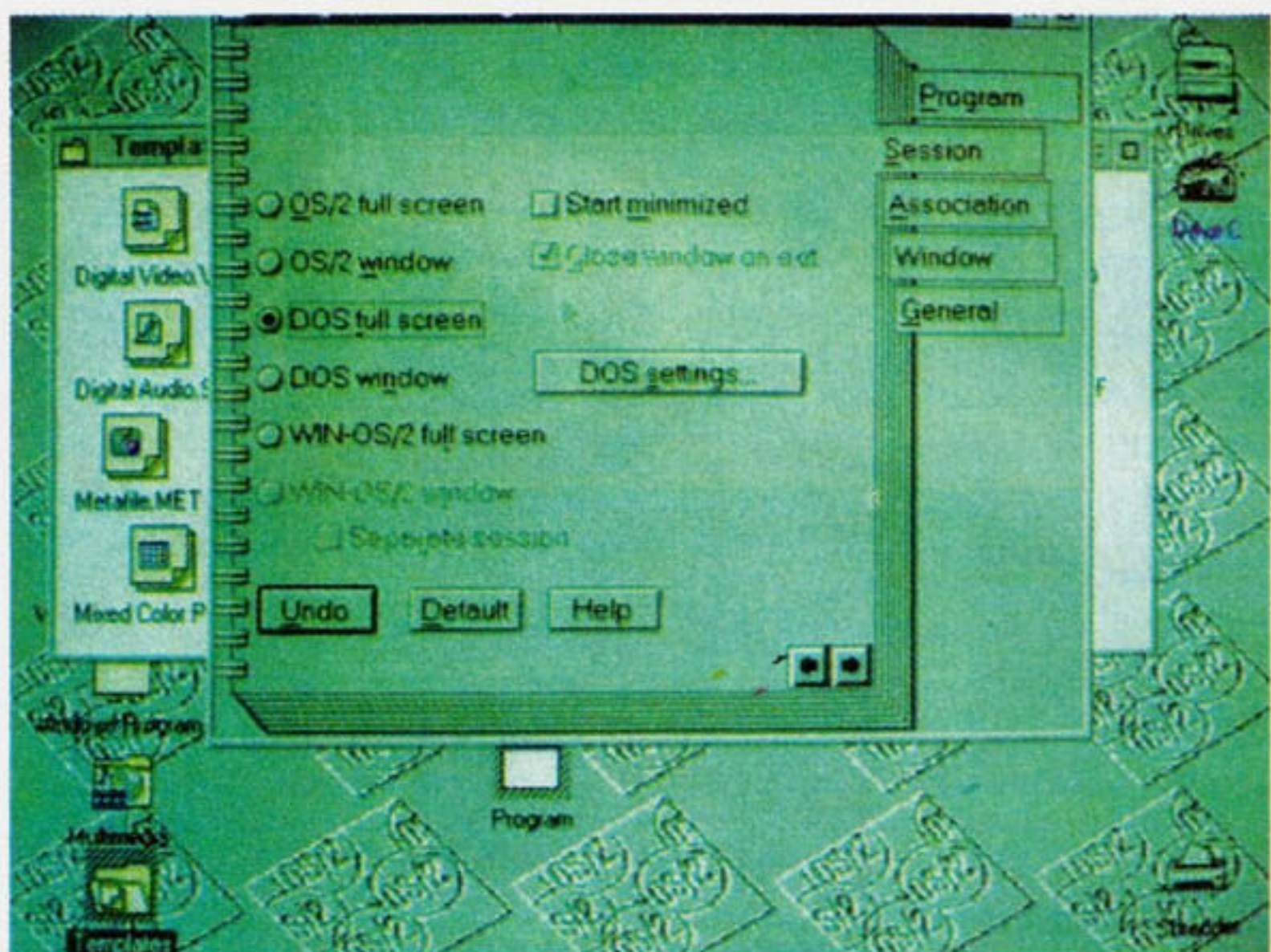
dows, já que ambos dominam o mercado de software para PC. Mas o que ressalta os méritos desse novo programa é a possibilidade de acesso simultâneo, dividindo a "importância" das tarefas, para que sejam completadas com sucesso. Por exemplo: suponha que você esteja passando um fax via modem e não queira perder seu tempo esperando a transmissão acabar. No OS/2, é possível abrir um arquivo-texto e terminar de redigir outra carta. Porém, se já tiver acabado esse texto e ainda estiver passando o fax, é só minimizá-lo e então trabalhar com outros arquivos no winchester ou ser mais ousado e abrir o Windows para se divertir num CD-ROM. Já pensou tornar a fatídica tarefa de formatar disquetes algo prazeroso, enquanto se vê Marilyn Monroe no *Cinemanía*? É uma delícia!

Pena que nem tudo é uma maravilha: para executar tantas tarefas, um bom computador é fundamental.

A configuração mínima recomendada pela IBM para se usar o Warp é um PC 386 DX com 4 megabytes de memória RAM. Mas, como o OS/2 é um sistema operacional muito sofisticado e complexo, não pense em nada menos potente do que um 486 DX2 com 8 megabytes de RAM, além de uma boa placa de vídeo aceleradora. Por outro lado, se você pretende utilizar o Warp para rodar intensamente vários programas ao mesmo tempo (DOS, Windows e OS/2, por exemplo), o recomendado também seria um 486 DX2, mas com 16 ou mais megabytes. Isso porque rodar isoladamente um simples jogo de DOS exige 4 Mb de RAM, enquanto um programa do Windows precisa de 8 Mb. Junto ao OS/2, esses dois programas irão precisar de memória ao mesmo tempo, ocupando 12 Mb de uma vez. O que significa que em uma máquina com somente 8 Mb de RAM esta operação ficará muito lenta, apesar de nada impedir que seja executada.

O DESKTOP

A cara do OS/2 é dada pelo seu Desktop, que na realidade é muito parecido com o "Gerenciador de Programas" do Windows. Ao entrar no Warp, você vê todas as pastas (diretórios) de programas que são usados para configurar o sistema. É possível colocar o ícone de seus programas favoritos nele, o que torna o acesso mais rápido, ou colocá-los em pastas, que funcionam como os diretórios do DOS. Aliás, no OS/2 todos os arquivos são representados por ícones. Para mover um texto, por exemplo, de uma pasta para outra, basta carregá-lo (com o segundo botão do mouse) e jogá-lo em cima do ícone referente ao diretório desejado: não há mistérios! A mesma operação pode ser executada se você tiver que se comunicar pela placa fax-modem. Carregue o ícone de arquivo (que representa o fax) e jogue-o sobre a ima-



O OS/2 vem com processador de texto, planilha e outros softwares.

Programas DOS e Windows podem ter configurações diferentes.

gem de uma máquina fax-simile, que fica no desktop: imediatamente o documento será passado para o número de telefone que você discou.

A maioria das operações realizadas no OS/2 podem ser executadas utilizando-se o mouse, principalmente o segundo botão do acessório. Com ele você pode acessar menus pop-up (que acessam rapidamente as funções cotidianas) para trocar nomes de arquivos, mudar configurações de programas, copiar arquivos, acessar aplicativos e ainda executar operações importantes, como o "Shut down", que é a finalização das suas atividades no sistema.

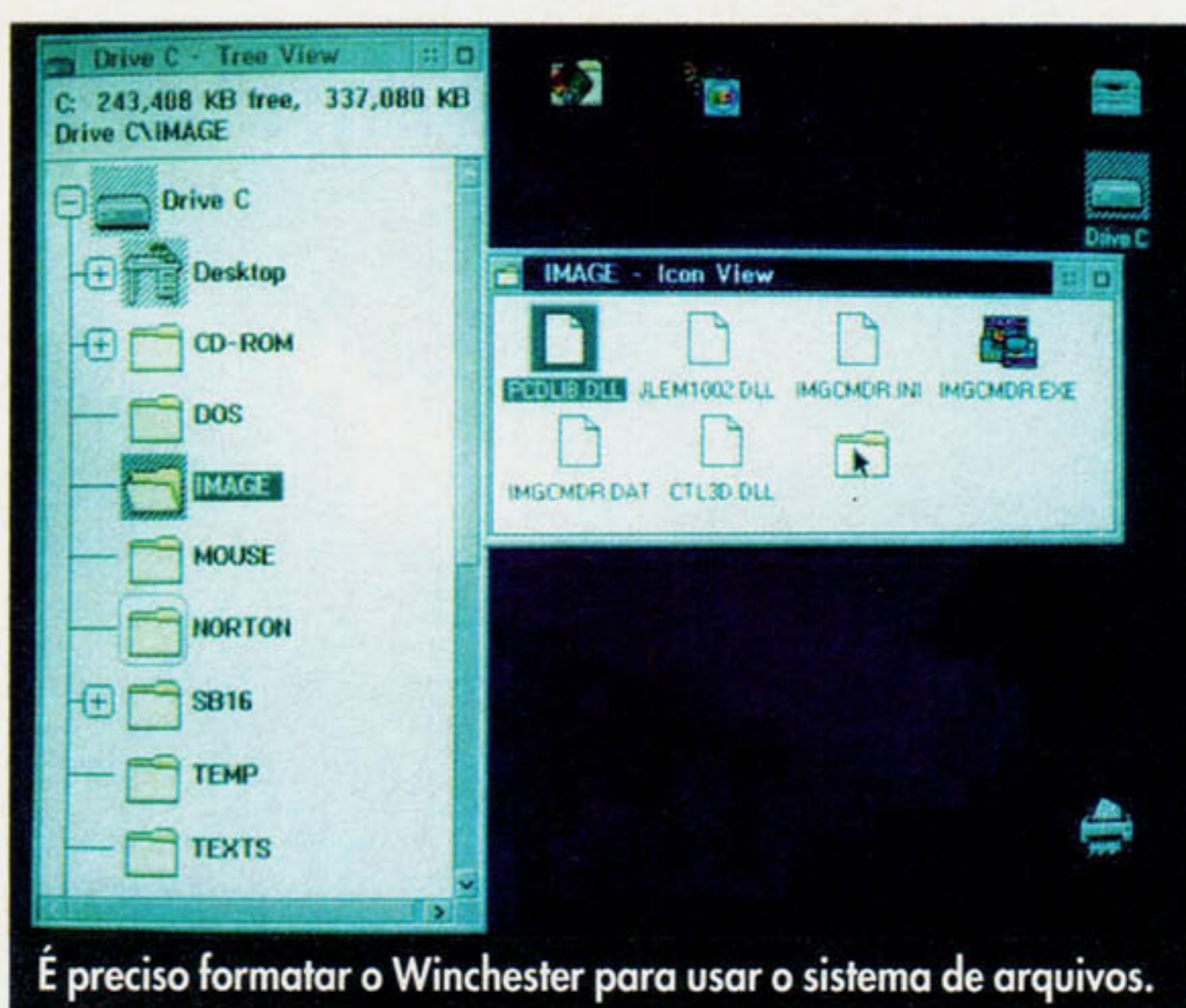
COSTUMIZAÇÃO

Sentir-se bem com o visual padrão do OS/2 não é uma obrigação dos usuários. Se você não estiver satisfeito com a cara do Warp já instalado, não se preocupe: é possível mudar tudo! Cada diretório (ou pasta) pode apresentar seu próprio papel-de-parede; é só configurá-lo usando um arquivo BMP (do Windows), que também permite criar desenhos de ícones num editor específico do OS/2. Se ainda estiver ruim, dá para atribuir sons específicos para cada evento realizado no OS/2, por exemplo "abrir diretório", "mover arquivo", "deletar" etc. O sistema padrão já traz sons criativos (no caso de uma placa de som conectada), como barulho de avião levantando vôo quando se move uma pasta. O CD-Player na pasta "Multimídia" também pode ser configurado para identificar os discos que você escuta, inclusive mostrando o nome do cantor e da faixa tocada. Para quem quiser se

sentir mais "em casa" com o Warp, há vários modos de apresentar os ícones de programas, inclusive semelhantes aos apresentados no "File Manager" do Windows, por exemplo. Basta configurar as opções no menu, que se abre ao clicar no quadradinho do lado esquerdo da pasta de programas. As frescuras em relação aos ícones não param: você pode substituir o ratinho que simboliza o mouse por bichos engraçados, criar seu próprio desenho (em BMP) ou aumentar o tamanho da seta que surge na tela ao mover-se o acessório.

INSTALAÇÃO COMPLICADA

Colocar o OS/2 para funcionar em um PC pode se tornar uma dor de cabeça para usuários pouco experientes. Se o PC não estiver totalmente livre de problemas com relação a hardware, o Warp nunca irá rodar de forma estável. Confortante porém, é saber que se existir alguma incompatibilidade do OS/2 com o seu micro, ela logo irá se manifestar na instalação, já que o programa tentará identificar tudo o que há em seu equipamento (placas de som, de vídeo etc). Por isso, configurar o OS/2 direito é muito importante. Também programas adicionais podem ser instalados utilizando-se o "Bonus Pack", presente tanto na versão em CD-ROM como em disquetes.



maior problema do Warp: a falta de drives de CD-ROM compatíveis. Os mais comuns, usados para DOS, não funcionam com o OS/2.

OS/2 OU WINDOWS 95?

O maior concorrente do OS/2, em se tratando de sistemas operacionais de 32 bits, é o Windows 95 que será lançado pela Microsoft ainda este ano (leia matéria na Home Computing da VG 48). O mercado aguarda ansiosamente pelo sistema operacional da empresa, já que ele será também totalmente compatível com o DOS e o Windows 3.1. Porém, a IBM saiu na frente com o Warp e muitos usuários migraram para a concorrente da Microsoft. As diferenças entre o Windows 95 e o OS/2 Warp são muitas, mas uma das principais fica por conta da capacidade de rodar programas de DOS e Windows 3.1 ao mesmo tempo, o que no Windows 95 é um processo complicado, já que ele só pode "abrir" os programas de 16 bits e não rodá-los dividindo o processador.

Também deve-se levar em conta que o Windows 95 já tem contratos com várias softhouses para desenvolvimento de programas para o sistema, enquanto o OS/2 possui poucos programas nativos. Outra diferença é que o Windows 95 não precisa formatar o winchester ou criar uma partição diferente para o usuário desfrutar do sistema de arquivos, com até 256 caracteres no nome. Já no OS/2, é preciso fazer a formatação para usar esse sistema, o que implica na instalação do "HPFS" (High Performance File System). Agora, cabe a você escolher o melhor!



EU O A
JOVEM PAN

©



TODO MUNDO OUVE

KITS MULTIMÍDIA

Saiba escolher o seu

Encontrar um kit multimídia para incrementar seu PC é uma tarefa trabalhosa. As opções no mercado são muitas e as placas de som, drives de CD-ROM e acessórios presentes nos kits variam bastante. Para escolher o pacote ideal é preciso saber quais os programas que vão de encontro às suas necessidades. Este guia apresenta as marcas e modelos mais conhecidos de kits para que você os julgue e escolha o melhor.

L. M. JR.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Discovery CD 16

Para quem procura ferramentas úteis, programas de sucesso e preço em conta, a melhor opção é o kit multimídia Discovery CD 16, da empresa norte-americana Creative Labs. O drive de CD-ROM é de dupla velocidade, modelo Panasonic 563, e é conectado à placa de som Sound Blaster 16 (sem ela, o kit não funciona). A performance do leitor óptico é boa, mas como os programas multimídia estão ficando cada vez mais exigentes, a dupla velocidade do drive pode ser considerada "ultrapassada".

O forte do Discovery são os jogos. Alguns

títulos também fazem parte do kit de quádrupla velocidade Multimedia Home CD 4X. Já os programas de uso profissional são poucos, limitando-se ao CD-ROM para tratamento de imagens *Photo Styler* e alguns utilitários gráficos, como uma biblioteca de efeitos especiais para fotografias e um software que ensina a criar efeito "morph" (transformação de uma foto em outra). As caixinhas de som da Sound Blaster são do modelo CT-38, que funciona como um quebra-galho na falta de um amplificador melhor.

Preço médio: R\$ 450,00.

Diamond Multimedia Kit

Se você quer um CD-ROM sem defeitos, de quádrupla velocidade, ligado à Sound Blaster 16 e ainda uma batelada de jogos em CD, como *Rebel Assault*, *SimCity 2000* e *Mega Race*, o kit multimídia da empresa norte-americana Diamond é perfeito. A instalação dos acessórios é muito simples, explicada passo a passo numa fita de vídeo (inclusa no kit).

Preço médio: R\$ 480,00.



CD 4X: grande variedade de aplicativos e CD de quádrupla velocidade

Multimedia Home CD 4X

Este é o mais moderno, pois vem com drive de CD-ROM de quádrupla velocidade. Outra vantagem é que esse drive pode ser ligado a duas placas: a controladora de winchester (através da interface IDE) ou a de som Sound Blaster 16, da Creative Labs (que acompanha o kit). Para dar um toque especial ao kit, esta empresa incluiu um microfone muito charmoso, que pode ser colocado em cima do monitor, para gravar sua voz ou brincar de karaôkê. É claro que não adianta ter placa de som, drive de CD-ROM e os programas, se uma caixa amplificadora não está conectada à Sound Blaster. Por isso, há um par de caixinhas acús-

ticas (não muito potentes) junto com o kit. Para ligá-las é preciso usar pilhas ou então um adaptador de rede elétrica.

Uma das coisas que mais impressiona no CD 4X é a variedade de aplicativos em CD-ROM. No total são 24 programas, sendo 11 títulos multimídia da Microsoft. Estão presentes programas de sucesso, como a enciclopédia *Encarta '95*, o guia de cinema *Cinemanía '95* e outros títulos. Os jogos também não ótimos, entre eles *Ultima 8*, *Sea Wolf*, *Strike Commander*. A instalação não é muito difícil para quem conhece o interior de um PC.

Preço médio: R\$ 650,00.

Multishow CD 16



CD 16: fácil instalação e manual em português

Montado no Brasil pela empresa Vitech, o Multishow apresenta drive de CD-ROM em "single" ou dupla velocidade. Prefira a segunda, já que o padrão dos leitores ópticos atualmente é de quádrupla. A placa de som é Pro Audio Spectrum, da Media Vision, com boa qualidade sonora, mas que perde para a Sound Blaster 16 em compatibilidade e aceitação no mercado. O drive de CD-ROM em qualquer um dos kits é da marca Philips, cuja performance deixa a desejar. O pacote de programas varia bastante de versão para versão, mas os jogos têm presença garantida. A instalação dos acessórios é fácil e o manual vem em português.

Preço médio: R\$ 470,00.

Microsoft Office CD

Para o usuário interessado em transformar seu micro numa estação de trabalho caseira, a melhor opção é o Office CD, que traz quase todos os programas de sucesso da maior fabricante de softwares do mundo, a Microsoft. Em apenas um CD, por exemplo, estão os programas *Word 6.0* (processador de textos), *Excel 5.0* (planilha eletrônica), *Access 2.0* (banco de dados), entre outros. Além disso, a tradicional placa de som Sound Blaster 16 e o CD-ROM Panasonic de dupla velocidade também fazem parte do kit. Com eles, o programa *Voice Assist* permite ao usuário controlar seu computador por voz, também utilizando um microfone conectado à Sound Blaster. Assim, dentro do *Windows*, é só dizer os comandos que o micro entende. Basta programar o aplicativo.

Preço médio:
R\$ 650,00.

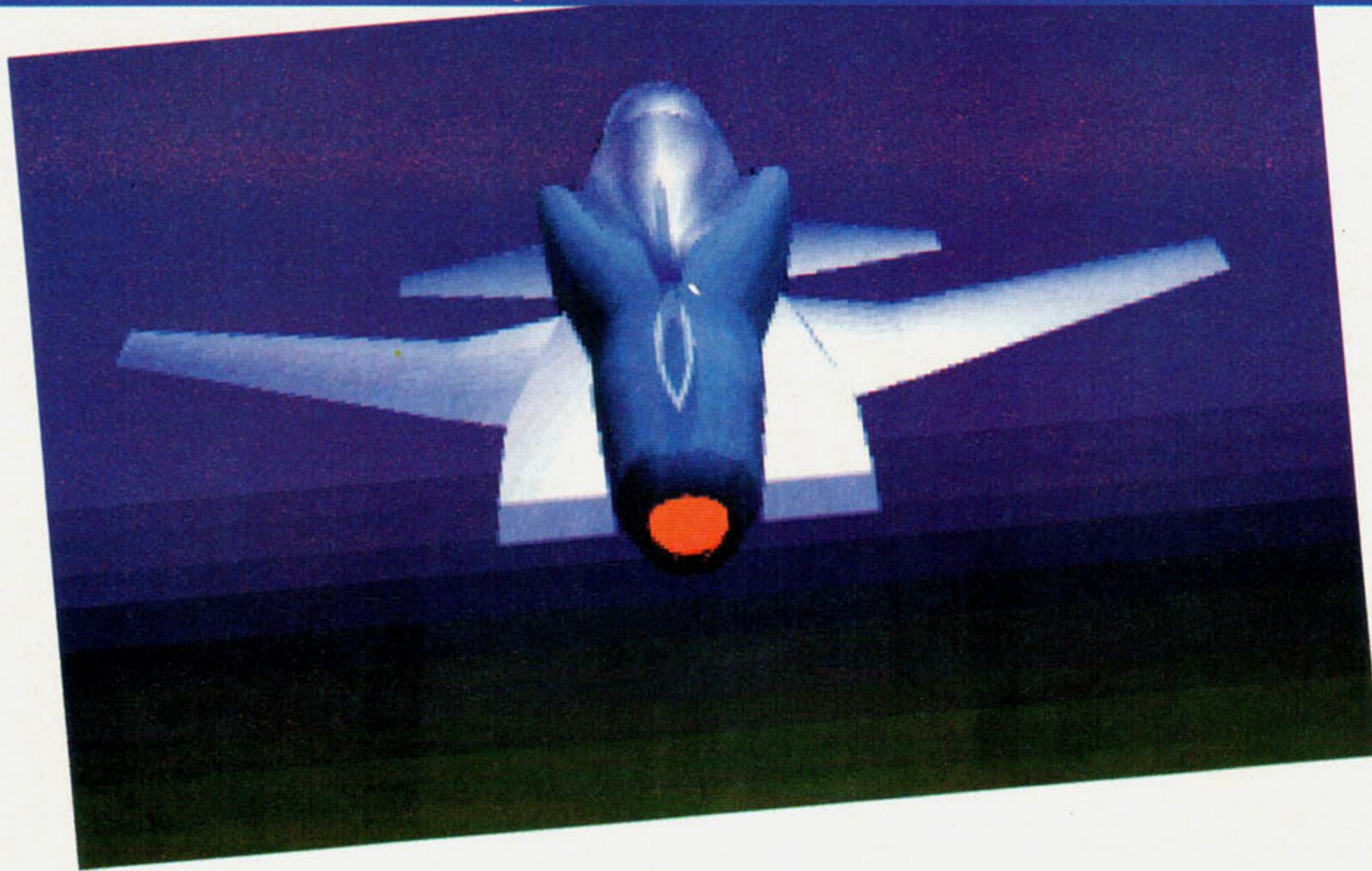
Como instalar seu kit

O primeiro passo para colocar um kit multimídia em funcionamento é abrir o computador (claro!). Uma simples chave-de-fenda dá conta do recado. Depois de aberto, o segundo passo é procurar um espaço livre nas "caixinhas" onde o drive de CD-ROM será ligado. Procure uma que esteja sem um drive de disquetes, por exemplo e, sem medo, tire a capa que protege o buraco, forçando-a cuidadosamente para frente. Agora, é preciso ligar os cabos no CD-ROM e na placa de som, tarefa diferente para cada kit multimídia. Na maioria das vezes, são dois cabos que ligam a placa e o drive, mais um terceiro só para o CD-ROM, o de energia elétrica.

Chegou a hora de encaixar a placa em um "slot" livre na placa mãe (parece um "filete" aberto no meio). Pronto! Agora feche o PC e instale o software que, geralmente, se auto-configura para você.

LIÇÃO DE CASA

Questões complicadas de Física e História do Brasil tornam-se fáceis quando resolvidas no micro.



A empresa brasileira IDT Coc - Informática e Desenvolvimento Tecnológico - está lançando programas da série *Questão Eletrônica* que servem como complemento a diversas matérias escolares. Alunos, professores e interessados dispõem dos tópicos *Cinemática*, *História do Brasil*, *Geografia*, *Citologia*, *Ecologia* e *Eletroquímica*. Uma das matérias não abordadas nos disquetes é *Inglês*. Melhor assim: como nem todos dominam o idioma, a possibilidade de uso dos programas aumenta.

No caso de *Cinemática*, o aluno pode usar os três disquetes como complemento aos livros de Física, geralmente introduzida no 1º Cole-

gial, resolvendo exercícios nos tópicos: Movimento Uniforme (MU), Movimento Uniformemente Variado (MUV), Cinemática Vetorial, Movimento Circular e Uniforme (MCU), Movimento Harmônico Simples (MHS), Composição de Movimentos e, finalmente, Movimento de Projéteis. Junto a cada exercício há uma animação para explicá-lo, na maioria das vezes, composta de esquemas.

No início dos exercícios, o aluno pode colocar seu nome para identificação da quantidade de acertos. Ao final das atividades, seu "score" é mostrado para uma avaliação do professor, ou até do próprio aluno. Mas isso tem de ser feito na tela, pois o programa não permite impressão.

Cinemática deve ser usado com o mouse, sob o ambiente DOS. A facilidade de uso é uma grande vantagem do programa, que também utiliza interface semelhante a do ambiente Windows. Porém, essa versão de *Questão Eletrônica* apresenta erros de ortografia. Quase todos os textos ficam devendo na acentuação das palavras. Talvez seja apenas uma falta de revisão...

Alguns gráficos, também, ficam um pouco confusos: uns têm linhas muito "gordas", que tiram a precisão do desenho, e outros, muito finas, exigindo uma carga extra de atenção. Além disso, faltou um pouco de atrativos na apresentação do programa, que já começa com

Fabricante

IDT

Distribuição no Brasil

BraSoft

Configuração mínima

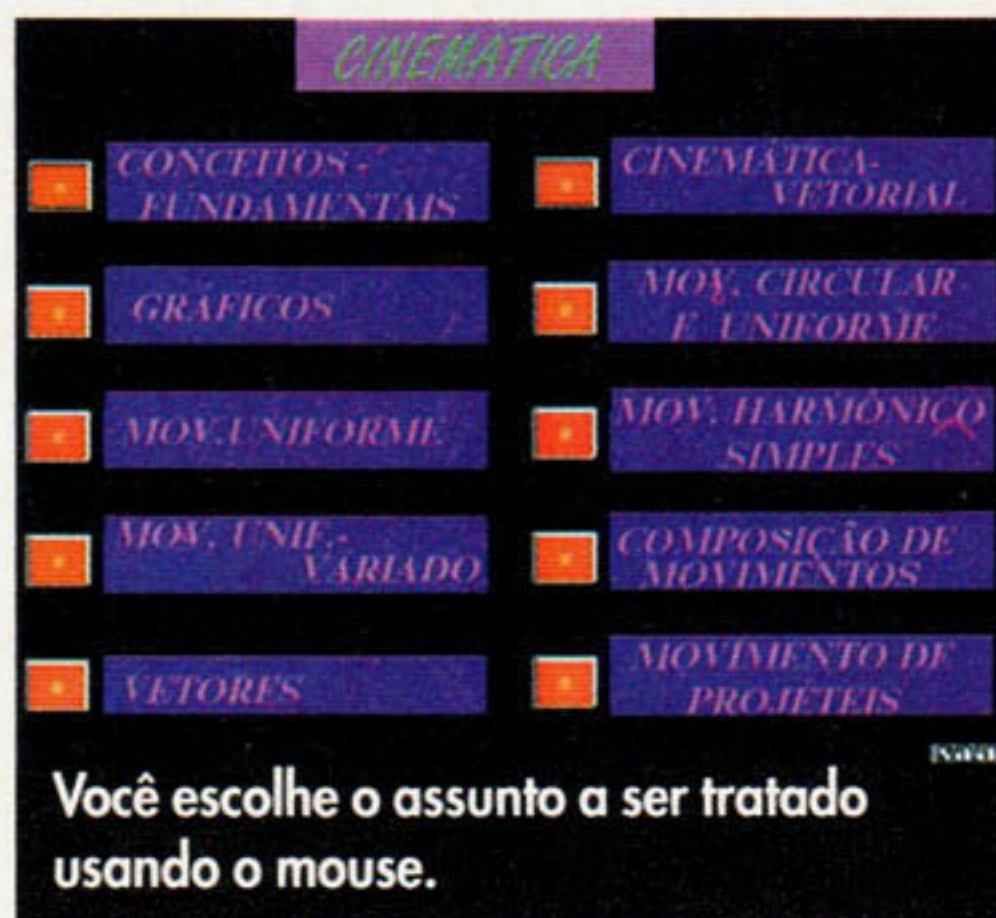
386, 1 Megabyte de RAM, controladora de vídeo Super VGA 256 cores

Apresentação

Disquetes

Preço

R\$ 50,00



As animações e esquemas demonstram situações nas quais a matéria pode ser aplicada.



A escolha do tema em História do Brasil é feita logo na apresentação.



As apresentações são quase sempre iguais: texto de um lado e foto do outro.



Exercícios relacionam nomes com fotos.

os exercícios. Personagens animados, narrações ou demonstrações reais poderiam ajudar a mudar o perfil da Física, matéria que está entre as mais difíceis e menos apreciadas.

Outro título da série *Questão Eletrônica* que a Home Computing testou é *História do Brasil*. Ao contrário de seu "primo", esse programa não apresenta erros ortográficos nos textos e tem muitos atrativos: fotos, recursos de áudio e bastante informação. Ou seja, enquanto *Cinemática* trata-se de um programa essencialmente voltado para a prática, *História do Brasil* está mais voltado para a didática interativa. Cada um dos cinco tópicos: "Brasil Antigo", "Descobrimento", "Coloni-



Imagens de boa qualidade e reprodução de quadros antigos para ilustrar fatos históricos.

zação", "Império" e "República", trazem fotos, quase todas com legendas para uma melhor compreensão. Além disso, a qualidade das imagens é boa, sendo que a maioria é de pinturas antigas.

No geral, as informações são claras e a linguagem, simples. Como se fosse um livro de História do Brasil para quem tem pouco conhecimento do assunto, o disquete também possui o capítulo de exercícios. O aluno pode verificar seu desempenho olhando a pontuação mostrada ao sair do programa. Assim como no *Cinemática*, é possível colocar o nome do estudante.

História do Brasil funciona em DOS, e utiliza tanto o mouse como o teclado para consultar os textos ou responder às questões. A cada acerto uma musiquinha é tocada; caso contrário, o programa vai soltando barulhos de alerta até que a resposta seja corrigida.

Vale a pena ressaltar que a instalação de *História do Brasil* não é automática. Deve-se copiar os arquivos do disquete para um diretório no winchester. Isso não é uma operação difícil, mas muitos usuários desavisados rodarão o programa no próprio disquete, estranhando a lentidão.

Por não contar com vídeos, narrações e fotos de alta resolução, ambos os programas de *Questão Eletrônica* podem ser utilizados em computadores de menor velocidade e capacidade de armazenamento de informações, como um 286, por exemplo. Isso pode ser considerado um alívio para muitas escolas que ainda não têm PCs potentes, nem drives de CD-ROM.

Também não é necessária a utilização de placa de som para ouvir os recursos de áudio, pois a série usa o alto-falante "PC Speaker" (presente em todos os computadores pessoais). Até mesmo micros sem winchester podem rodar os programas, apenas usando o drive de 3.5 polegadas - apesar dessa operação não permitir respostas muito rápidas.

A IDT também está lançando *Billy Bat*, um conjunto de programas para crianças de 3 a 9 anos, que ensina Matemática, em operações de "Adição e Subtração", "Multiplicação e Divisão". Também estão inclusos a *Ilha dos Números*, o jogo em estilo quebra-cabeça *Percepção 1 e 2* e *O Mundo das Direções*, para ajudar a criança a memorizar noções de reta, direita, esquerda etc. Outro software para crianças da empresa a chegar no mercado nos próximos meses é *De A a Z com Edu*.

O gráfico abaixo representa a posição em função do tempo de um carro que se movimenta numa rodovia.

com base neste diagrama horário responda às questões:

Qual o deslocamento efetuado pelo carro entre os instantes 0 e 1,0h? entre 1,0h e 2,5h? e entre 2,5 e 4,0h?

O que aconteceu com o carro entre os instantes 1,0h e 2,5h?

Qual a velocidade média na primeira hora do movimento? e durante todo o movimento?

Alguns exercícios resolvidos facilitam a compreensão da matéria.

Na figura representa-se um bloco em movimento sobre uma trajetória curva, bem como o vetor velocidade $\vec{V}$, o vetor aceleração $\vec{A}$ e seus componentes intrínsecos, aceleração tangencial $\vec{A}_t$ e aceleração normal $\vec{A}_n$.

Analisando-se a figura, conclui-se que:

- O módulo da velocidade está diminuindo.
- O módulo da velocidade está aumentando.
- O movimento é uniforme.
- O movimento é necessariamente circular.

Resolução:

os vetores $\vec{V}$ e $\vec{A}_t$ possuem sentidos contrários, portanto a velocidade está diminuindo.

Os gráficos e textos podem ficar confusos por causa da variedade de cores.

Um trem está sobre trilhos horizontais retílicos com velocidade constante igual a 80 Km/H. No instante em que o trem passa por uma estação, cai um objeto inicialmente preso ao teto do trem. A trajetória do objeto, vista por um passageiro parado dentro do trem, desprezando a resistência do ar, será:

Cinemática utiliza interface semelhante à do Windows.

Enfim, um jogo de ação em primeira pessoa com visão total, dando uma incrível sensação de 3D.

DESCENT

LUIZ MAZZAFERRO JR.

Um dos dez jogos mais conhecidos entre a moçada que acessa BBS é *Descent*, lançado no início deste ano em versão shareware, e que agora está chegando às lojas especializadas. Também não é para menos, já que a ação é parecida com *Doom*. Ao mesmo tempo, apresenta um "Q" de simulação espacial. Resumindo: por diversos labirintos, você pilota uma nave que, embora pequena, é maior que a dos inimigos, super coloridas.

Suas armas são lasers, canhões, bombas e mísseis que podem receber "melhorias" de acordo com os itens que você apanha no decorrer do jogo. Quem está acostumado com a movimentação linear do personagem em *Doom* vai estranhar o modo de jogar. O espaço disponível à nave é total, uma vez que você estará voando, e não andando. Isso quer dizer que é possível olhar para qualquer lado, além da possibilidade de girar a 360°, permitindo observar das janelas tudo o que acontece a sua volta. Ou seja, *Descent* não é como a maioria dos jogos de ação em primeira pessoa. É preciso ficar esperto com os inimigos que atacam por cima e por baixo! Para combatê-los, boa mira é fundamental, já que, no início, as manobras são difíceis e os controles, complicados.

TRÊS DIMENSÕES

O espaço 3D de *Descent* foi muito bem elaborado e se parece com o daqueles filmes em que é preciso usar óculos coloridos. Assim, ao voar pelas dezenas de túneis nas fases, o jogador tem a impressão de realmente estar lá, graças à perfeição dos detalhes. Como os ambientes são bem fechados, vale a pena lembrar que *Descent* não é recomendado a claustrofóbicos! Dentro dos túneis, a nave não bate nas paredes, porém há vários obstáculos, como rios de lava, que podem ti-

rar sua energia. Tome cuidado para não se entusiasmar com a beleza destes desafios e esquecer do principal...

Apesar de rodar num 386, é melhor inserir o jogo num 486 DX, 4 Megabytes de RAM, para que a resolução da animação (quadros por segundo) seja semelhante à da televisão.

Para ficar ainda melhor, vale a pena ter conexão em rede ou modem, já que *Descent* suporta ser jogado por mais de uma pessoa ao mesmo tempo. É muito divertido perseguir os amigos em labirintos e depois fazer armadilhas para surpreendê-los!



Sua nave é maior que a dos inimigos.



Tome cuidado nos lugares fechados.



Os inimigos atacam por todos os lados.



Dá para girar 360° e ver tudo a sua volta.



A beleza do cenário impressiona.



Tem que ter domínio completo da mira.

CÓDIGOS

Use esta super lista de códigos para já sair trapaceando no jogo. Digite-os no meio da ação, sem se preocupar com o que vai acontecer (mudança de visão, por exemplo).

GABBAGABBAHEY - uso de códigos no game

SCOURGE - pega as armas

MITZI - dá todas as chaves

RACERX - invencibilidade

GUILE - proteção

TWILIGHT - escudos recarregados

FARMERJOE - muda de fase

Fabricante

Parallax Software

Distribuição no Brasil

Versão shareware em BBS

Versão completa em importadoras

Configuração mínima

386 DX, 4 Megabytes de RAM

Apresentação

CD-ROM ou 5 disquetes

Cheio de animações, essa mistura de RPG e aventura traz cenários chocantes

DRAGON LORE



As animações também dão um show à parte.



Os personagens parecem saídos de um desenho animado.



Detalhes de luz e sombra foram reproduzidos com perfeição.



A terra de Werner é repleta de monstros e armadilhas.



Para tanta sofisticação foram necessários dois CD-ROMs.

Dragon Lore é um jogo que mistura RPG com adventure em um clima muito diferente entre os games do gênero. Lembra bastante o clássico *The Return to Zork*, que foi considerado o melhor jogo do ano de 1993 para PC. Os gráficos são maravilhosos: todos os cenários e personagens parecem ter saído de desenhos animados. É só impressão, pois foram criados com a ajuda de programas especiais em estações de computação gráfica. Cada detalhe, sombra e luz foram reproduzidos com perfeição. Também já era de se esperar, já que *Dragon Lore* foi produzido pela Cryo (a mesma softhouse do jogo *Megarace*). Você joga na pele de Werner, um jovem guerreiro que deve provar sua coragem e sabedoria para entrar numa espécie de confraria, chamada "Dragon Knights" (Cavaleiros Dragões). Como seu pai foi um desses cavaleiros, a cobrança é ainda maior.

O início do jogo é bastante fácil, sendo que a maioria das suas ações é baseada em cumprir ordens de superiores e amigos. A movimentação de Werner, em primeira pessoa, é feita no mouse, que tem ponteiro com carinha de monstro. As feições do bicho mudam a cada vez que aparece um "hot spot" (um ponto-chave) no cenário. Se o ponteiro mostra o dragãozinho segurando um martelo na boca, quer dizer que há algo para fazer naquele lugar; ciscando uma bola de gude, significa que você deve apanhá-la e incluí-la em seu inventário.



Para poder sobreviver, aprenda a dominar seu inventário.

Saber dominar seu inventário é o mesmo que sobreviver. A terra de Werner é cheia de perigos, monstros e armadilhas, sendo que a única maneira de derrotá-los é com as armas que você apanha durante o game. Para acionar uma faca, por exemplo, é preciso colocá-la em suas mãos usando o seu inventário. Também é nele que você poderá olhar como anda sua força, energia e mágica, clicando sobre a cabeça do seu boneco. Ao recolher escudos e armaduras, você pode vestir seu guerreiro e garantir maior proteção a ele; basta carregar o ícone respectivo e então colocá-lo no braço esquerdo do herói.

A grande atração de *Dragon Lore* são as animações que o jogo mostra praticamente a cada minuto. Ao abrir uma porta aparece uma animação só para mostrar que você está entrando no local. Quando Werner tem que andar por muito tempo, um filminho mostra o caminho percorrido. Assim que a animação termina, a tela volta a ficar inteira ocupada pelo cenário e, então, a aventura continua. A qualidade destes filmes é impressionante! É tanta sofisticação, que foram necessários dois CD-ROMs para que *Dragon Lore* fosse lançado. O primeiro CD tem mais de 640 megabytes, sendo que o segundo tem 550. Isso dá um total de quase 1.2 Gigabytes!!! Só pelo tamanho, *Dragon Lore* já poderia entrar na sua lista de jogos favoritos do ano.

Fabricante

Mindscape/Cryo

Distribuição no Brasil

Importadoras

Configuração mínima

486 SX, 4 Mb de RAM, kit multimídia MPC2 (CD-ROM de dupla velocidade)

Apresentação

2 CDs

Um mundo de magia e emoção espera por você em ...

MAGIC CARPET

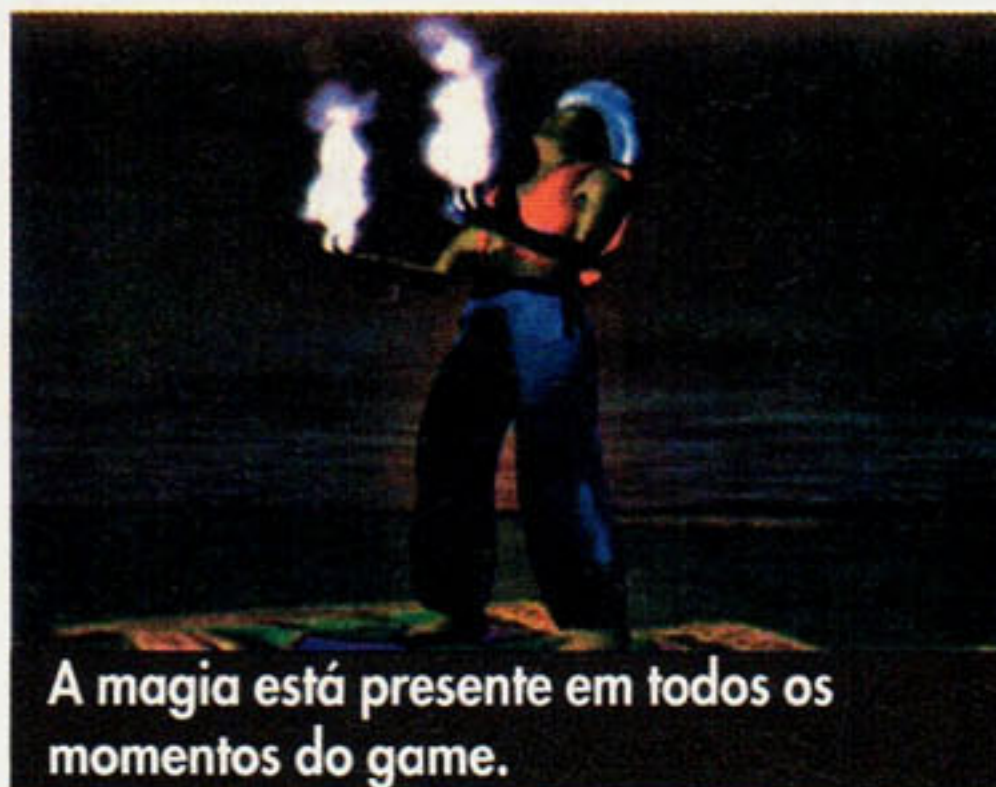
RODRIGO DE ANDRADE SEGATTI

Da mesma produtora de hits como *Syndicate*, *ThemePark* e o já universal *Populous*, vem *Magic Carpet*, o jogo mais inovador dos últimos tempos. *Magic Carpet* mistura os gráficos de um simulador de voo com os fundamentos de um bom jogo de estratégia e pode ser jogado sozinho ou em rede. Antes do seu lançamento nos EUA, jogadores pensavam que seria um *Doom* "voador", mas depois de jogá-lo uma vez percebe-se que é muito mais complexo e interessante.

O jogo se passa em um mundo imaginário onde os habitantes descobriram como retirar o Mana, a energia vital de todas as coisas e passaram a ter controle sobre a magia. Não demorou muito para o mundo ficar cada vez mais desértico e os magos irem à guerra. No meio da crise, um mago tolo decide acabar com todos os outros num grande terremoto. Junto com seu aprendiz, ele recita a magia, mas cai vítima de seu plano quando morre esmagado pela terra. Obviamente, sobra para o aprendiz restaurar a ordem natural de Mana no mundo. Em cima de seu potente tapete mágico de último tipo, o jogador, na pele do aprendiz, terá que recuperar o Mana e destruir os inimigos. Para isso, o jogador terá que construir um castelo-fortaleza para armazenar seu Mana e possuir tudo que puder: vilarejos, tendas de comércio e outras fortalezas vazias.

COMANDOS

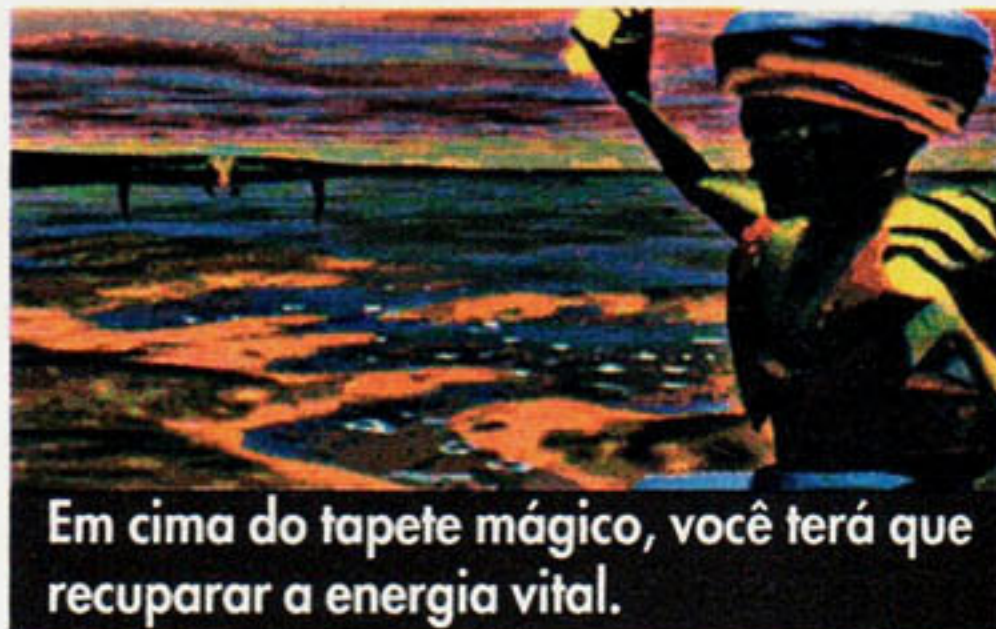
setas para cima/baixo:	para frente/trás
esquerda/direita:	voar "de lado"
enter ou os dois botões do mouse:	tela de magias e mapa
números de 1-0:	seleciona magia esquerda
ctrl + números de 1-0:	seleciona magia direita
shift + L:	destruir seu castelo
R:	muda alta resolução ou não
F1:	desliga som
F2:	desliga música
F3:	acelera o jogo
F4:	liga imagem borrada
F5:	liga reflexos
F6:	tira nuvens
F7:	tira sombras
F8:	tira os ícones
F9:	liga borrão de velocidade
F10:	muda os modos 3D, stereogram e normal.



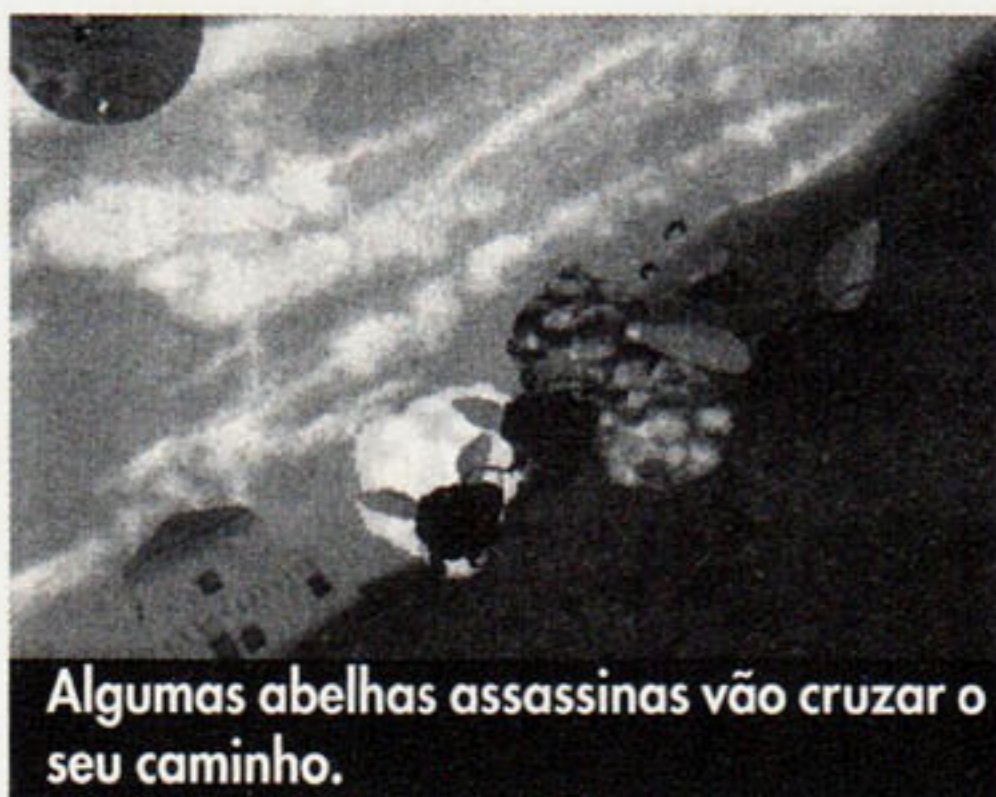
A magia está presente em todos os momentos do game.



O que mais impressiona em *Magic Carpet* são os cenários realistas.



Em cima do tapete mágico, você terá que recuperar a energia vital.



Algumas abelhas assassinas vão cruzar o seu caminho.



Ao ser atacado perto de uma floresta, mande bolas de fogo nas árvores.

Uma das características que fazem este game memorável é que pode-se tanto adotar um estilo de jogo mais perto de *Doom*, que é simplesmente matar tudo e todos no seu caminho, como é possível encostar na cadeira e pensar numa estratégia para passar de fase. Para facilitar a sua vida, quando ninguém estiver olhando, entre no jogo e tecla iratty. Segure Alt e aperte de F1 à F8 para trapacear e ganhar todas as magias, encher a energia e outras cositas mais.

No que diz respeito aos gráficos, *Magic Carpet* é impecável. Toda a região é gerada em tempo real à medida que você cruza os céus. Estamos falando de uma paisagem realista, que pode ser alterada por crateras ou pela criação de castelos. Mesmo usando o modo VGA num 486, é impressionante o que os programadores alcançaram em *Magic Carpet*. Se você tiver a sorte de jogar num Pentium com 16 Mega de RAM, as imagens em SVGA vão nocauteá-lo com certeza. A parte sonora também é nota dez. A música lembra *Prince of Persia* e, apesar de simples, ajuda a entrar no ambiente do jogo. Os sons são extremamente realísticos e, mesmo sem nunca ouvir o grito de Wyvern, dá para acreditar que ele está atrás de você durante o jogo.

O único ponto fraco de *Magic Carpet* é o controle. Usar o mouse em conjunto com o teclado pode ser frustrante, mas supera as dificuldades de usar um joystick. Leva tempo, mas uma vez que se acostuma aos controles, fica fácil fazer algumas peripécias no ar.

Magic Carpet ganhou vários prêmios nos EUA quando foi lançado, todos merecidos. A Bullfrog, sem perder tempo, já anunciou um disquete de upgrade para fases com neve, e ainda este ano, deve sair a continuação. *Magic Carpet 2* deve trazer mais magias, fases subterrâneas e a mesma combinação ação-estratégia que fazem deste um jogo vencedor.

Fabricante

Bullfrog

Distribuição no Brasil

MSD Informática

Configuração mínima

486 33Mhz, 8Mb RAM, MS-DOS 5, monitor VGA, 2MB de hard disk livre, mouse e drive de CD-ROM.

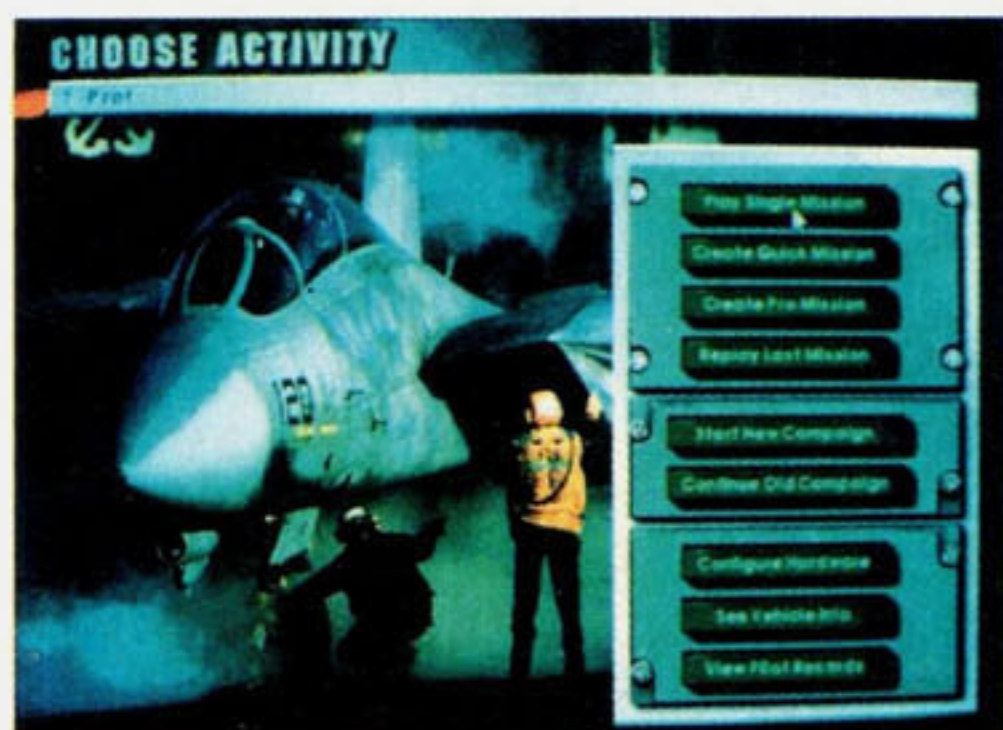
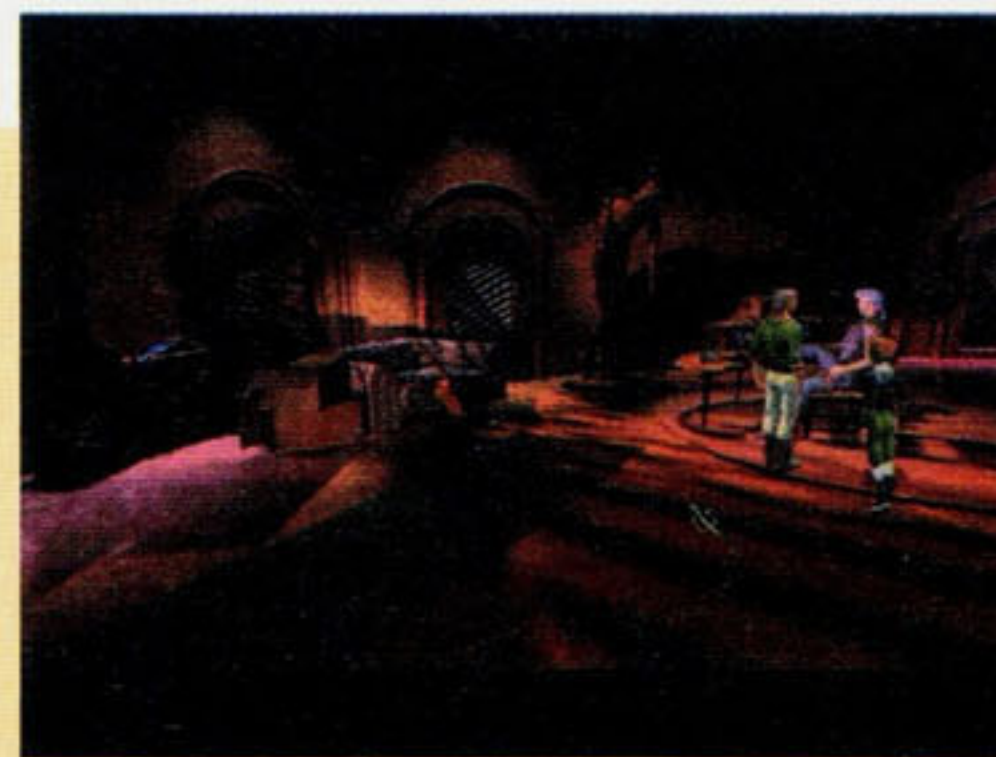
Apresentação

1 CD

Hell

Hell está dando o que falar nos EUA, onde foi lançado no início deste ano. E não é para menos, já que os atores que fazem parte do jogo são astros e estrelas de Hollywood. Dennis Hopper (o vilão de *Velocidade Máxima*), Stephanie Seymour (a ex-mulher de Axl Rose) e a atrevida Grace Jones (de *Conan, o Bárbaro*) são algumas das celebridades que o jogo reproduz em três dimensões e em fotografias digitalizadas. Todos os cenários de *Hell* também são em 3D, isto é, feitos no computador e em alta resolução. Além disso, muitas das músicas são cantadas por grupos de rock alternativos e dão um charme todo especial. A estrutura do jogo é muito parecida com a de aventuras comuns, como *Monkey Island* ou *Day of the Ten-*

tacle, mas em *Hell* existem algumas inovações na interface. A maior delas fica por conta dos itens espalhados pelas fases. Eles podem ser vistos ou pegos através de um menu no alto da tela do jogo, sem que você precise se aproximar do objeto. As personagens principais são os agentes da polícia Gideon e Rachel. O casal foi traído e deve descobrir porque seus ex-colegas estão querendo acabar com eles. Um detalhe: no futuro, onde se passa a ação, a polícia e uma seita de fanáticos religiosos tomaram conta dos Estados Unidos. Uma das coisas mais legais em *Hell* é que você joga em dupla, isto é, com Gideon e com Rachel ao mesmo tempo. Só basta escolher qual dos dois "guiará" a aventura!



US Navy Fighters

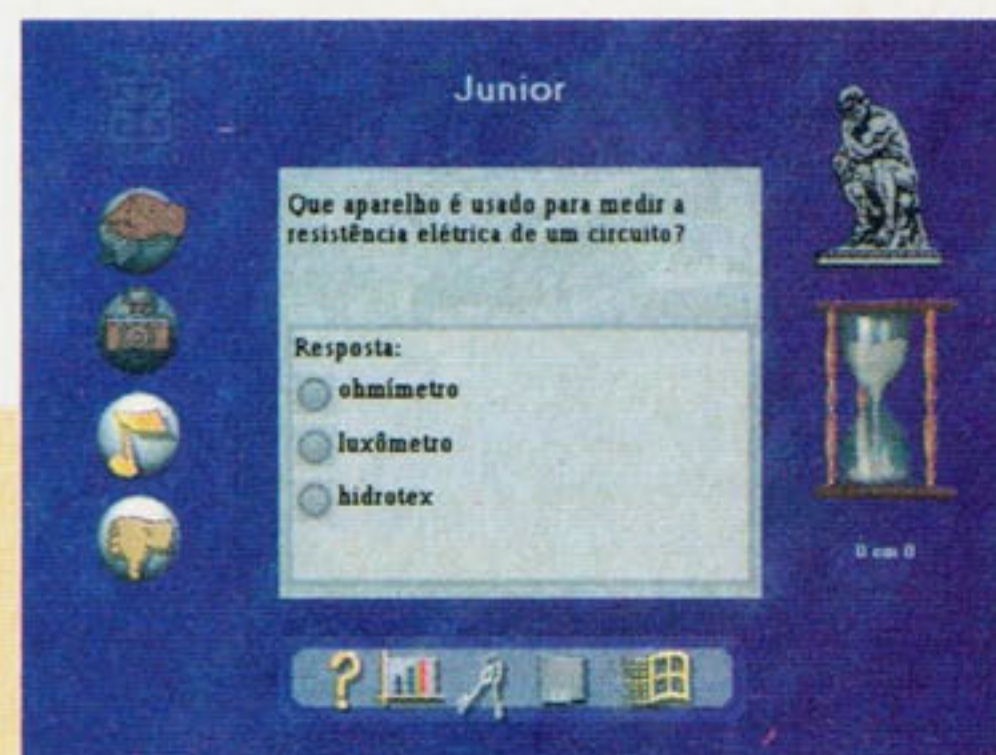
US Navy Fighters é um dos simuladores mais charmosos e bonitos do mercado. O céu, os aviões e os inimigos são tão realistas que parecem de verdade. Os ângulos de visão de câmeras também são muito interessantes e ajudam a embelezar o jogo. As texturas são perfeitas e a resolução da tela pode ser configurada para até 1024x768 pixels. Além disso, a jogabilidade é ótima: os controles são simples e podem se tornar automáticos, caso o jogador queira facilitar o game. O seu objetivo é cumprir as

ordens do governo americano em cada missão. Na primeira delas, terá que salvar Boris Yeltsin dos aviões rebeldes que saíram da Rússia. Em missões de treino, é possível determinar seus alvos, a sua rota e como as aeronaves irão agir. É recomendado o uso de um bom joystick para jogar, já que, como todo simulador, os controles requerem muita precisão. Outra coisa: as músicas de *US Navy* foram feitas pelo grupo "Fat Man", que é o mesmo que cuidou da sonoplastia de *The 7th Guest*.

Master Multimídia

Programas nacionais estão deixando de ser uma raridade. Lançamentos em português já ocupam cada vez mais espaço nas lojas, como este que a ATR Multimídia desenvolveu juntamente com a Grow. A versão em CD-ROM do jogo *Master* tem tudo para repetir o sucesso que este antigo jogo de tabuleiro fez na década de 80. Para quem não conhece, *Master* é um jogo que testa seu conhecimento com perguntas variadas sobre diversos temas: ciência, entretenimento, geografia, história etc. A diferen-

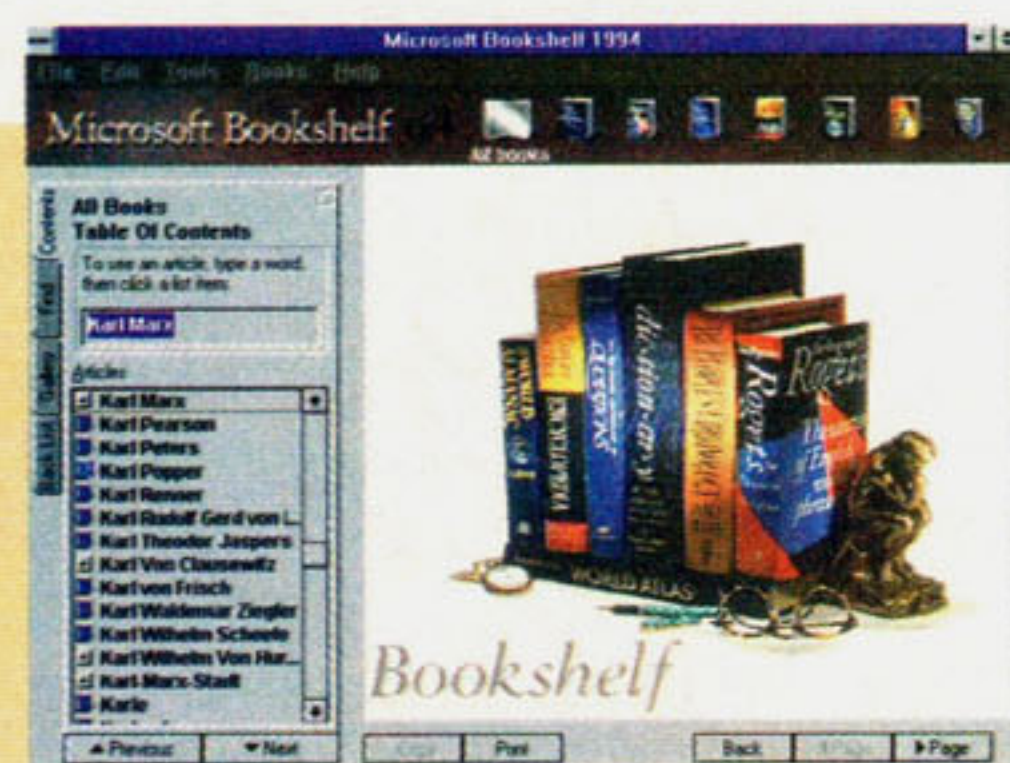
ça básica da versão multimídia é que agora o game conta com um narrador para ler as perguntas capciosas do jogo e há fotos ilustrativas, muitas vezes com perguntas relacionadas à elas. Tudo é controlado pelo mouse, desde a retirada do "cartão" de perguntas até a escolha da resposta certa. Dá para jogar sozinho, em dupla, ou mesmo com várias pessoas ao mesmo tempo. É possível ainda trocar a posse do mouse de jogador para jogador, possibilitando que todos possam se divertir.



MS-Bookshelf '94

Entre os programas multimídia sérios e úteis disponíveis no mercado, *Bookshelf '94* se destaca como único em seu gênero. Trata-se de um CD destinado à pessoas atuantes em cursos acadêmicos, advogados e estudantes de inglês. Em apenas um CD-ROM, a Microsoft conseguiu reunir sete obras que antes estavam presentes somente em livros: um dicionário completo da língua inglesa, coletâneas de frases famosas, enciclopédia, atlas, almanaque de fatos importantes do ano, dicionário de sinônimos e um livro do tipo "linha do tempo", com datas e eventos importantes que marcaram a história. A consulta de tópicos é fácil: basta digitar algumas palavras e o programa pergunta qual dos livros você quer pesquisar, como quer esta pesqui-

sa (resumida ou em ligação com outros assuntos) e corrige eventuais erros de digitação. Além disso, a inclusão de vídeos, animações, fotos, frases e palavras narradas, fazem deste CD um ótimo entretenimento. É claro que para usufruir tanta informação o usuário deve dominar o idioma inglês. O mais interessante em *Bookshelf '94* é a possibilidade de se fazer ligações entre o programa e os aplicativos de Windows, como o processador de textos Word. Você pode, por exemplo, selecionar uma palavra no texto deste aplicativo. Acionando um ícone da barra de ferramentas do *Bookshelf*, ele irá procurar o significado da palavra automaticamente e e ainda fazer ligações com tópicos presentes nos outros "livros".



Bureau 13

Bureau 13 é outro adventure que apresenta gráficos em 3D e músicas com qualidade digital. A história é o seguinte: você faz parte de uma organização que investiga fenômenos sobrenaturais. Junto com outros agentes desta organização (você pode escolher entre seis personagens para acompanhá-lo nesta aventura), irá exterminar alguns monstros aterrorizantes. A estrutura de *Bureau 13* é a mesma de um adventure comum: ícones para olhar, pegar, mover etc. Nada

de novo para quem já conhece outros games deste tipo para PC. Os cenários têm pouca resolução e às vezes se revelam confusos para quem está jogando, dificultando a procura de itens pela tela. Em compensação, as animações em 3D, que aparecem o tempo todo, foram muito bem trabalhadas e estão realmente bonitas. Outra coisa que chama a atenção é a parte sonora: quem curte música do tipo rock britânico com certeza vai adorar a trilha de *Bureau 13*.

Discoveries of the Deep

Discoveries é um CD direcionado para educação e entretenimento de crianças entre seis e dez anos de idade. O programa traz várias curiosidades sobre o mar, utilizando brincadeiras e animações divertidas para distrair a meninada. Pena que a qualidade gráfica das animações não seja das melhores, principalmente quando comparada aos programas similares para o ambiente Windows. Mesmo assim, *Discoveries* tem algumas características que

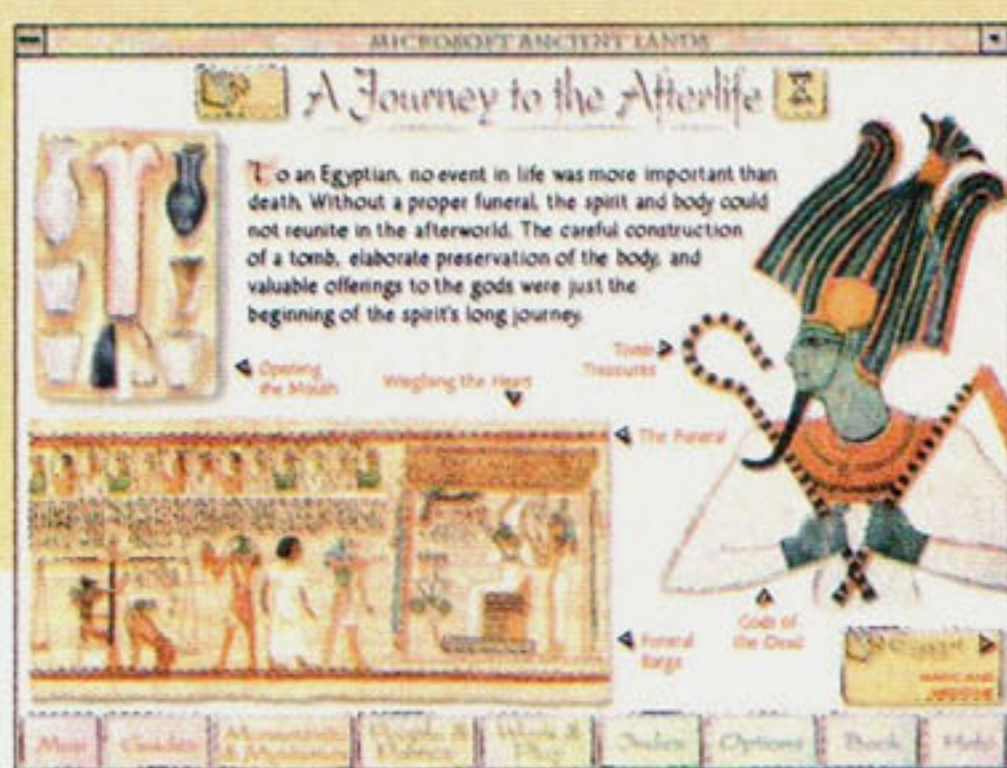
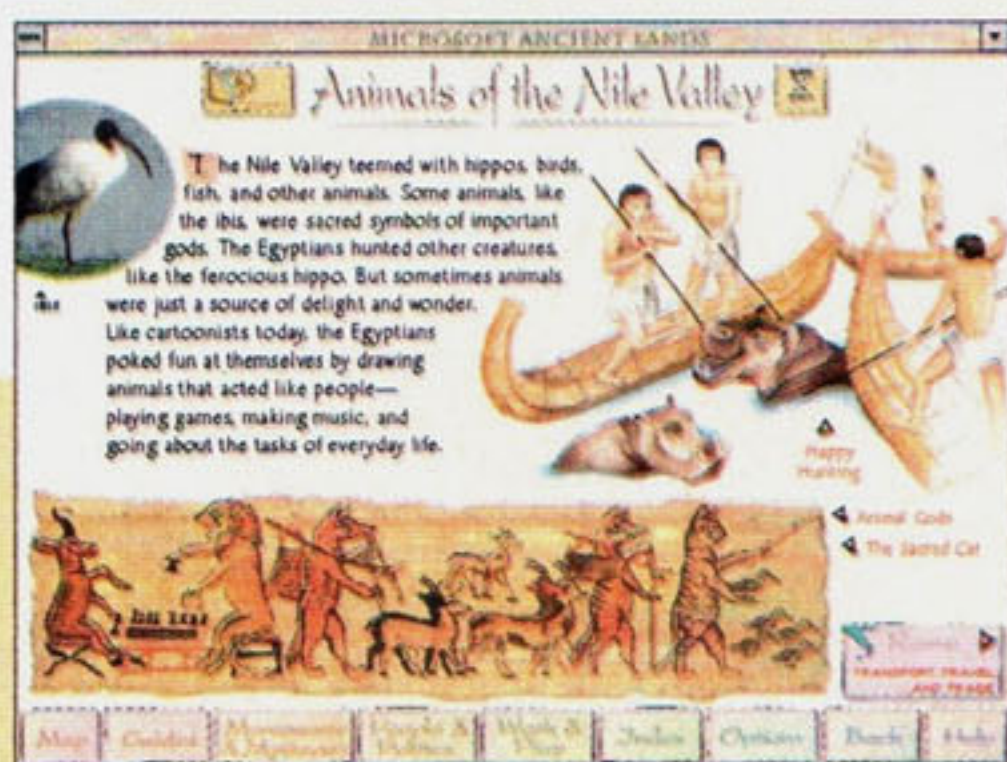
compensam o pouco cuidado com os gráficos. A principal delas é a rapidez do programa, que mesmo em computadores lentos (como 386s), se mantém intacta. *Discoveries* pode se tornar um programa complicado de se operar caso a criança não tenha conhecimentos básicos de informática. Ela vai precisar de noções de operação do mouse e de leitura. Além disso, é fundamental a compreensão do inglês para poder usufruir melhor o programa.



Bioforge

Bioforge, lançamento da Origin, é um jogo de aventura que promete ser um dos maiores sucessos deste ano. Também não é para menos: os gráficos são simplesmente maravilhosos. Lembram um pouco o clássico *Alone in the Dark*, mas o nível de realismo e os detalhes dos personagens são impressionantes. Para começo de conversa, todos os cenários são vistos pelo jogador através de vários ângulos de câmeras. Você controla um pobre coitado que caiu nas mãos de um cientista louco. O sujeito é tão pirado que resolveu transformar os seres humanos em ciborgues (metade homem, metade máquina), talvez inspirado pelo filme *Robocop*. Só que o maluco não contava com a sua astúcia e rebeldia, pois você foge de sua cela e par-

te para vingança. Para comandar o seu personagem, você deverá ter um controle total sobre o teclado e, ao mesmo tempo, cuidado com as suas ações. É possível andar, correr, pegar itens e descer porrada em seus inimigos. Por isso, vá se preparando porque *Bioforge* não é nada fácil (afinal é um jogo da Origin uma empresa com tradição em fazer games difíceis!): o número de fases é bem grande e a ação é ininterrupta. Outra coisa interessante são os conflitos emocionais que estão muito interessantes, levando-o para dentro da história. Desse modo, dá para saber tudo o que passa na cabeça do ciborgue. Resumindo, é um CD imperdível para quem gosta de muita ação na tela do computador.



MS-Ancient Lands

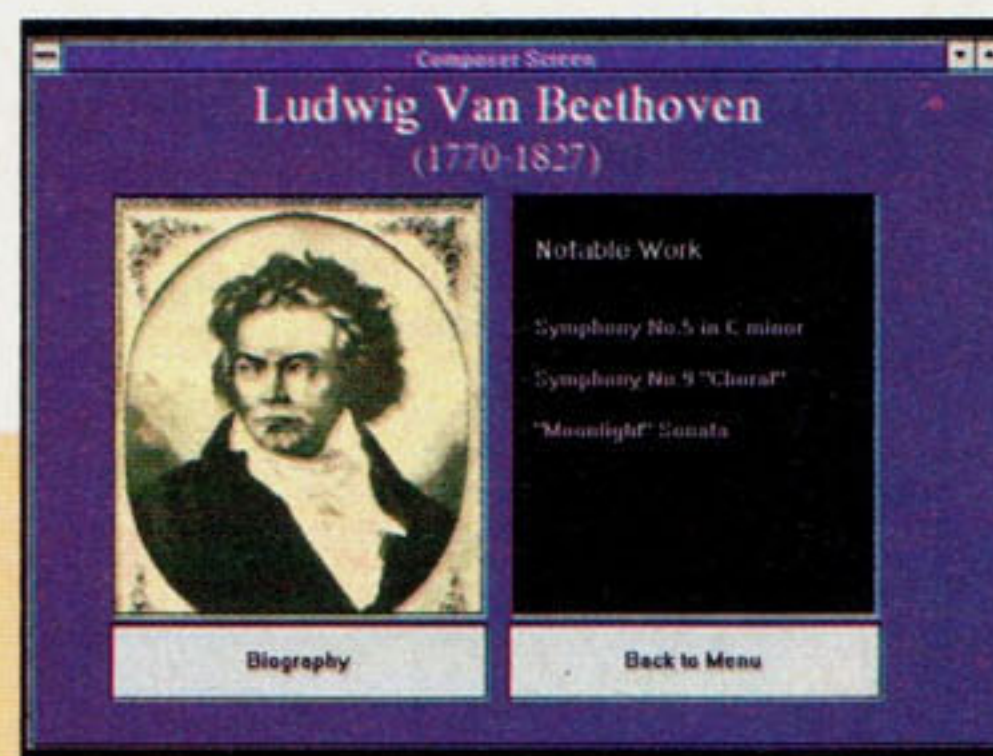
Curiosidades e fatos históricos de civilizações antigas, como a egípcia e romana, é o assunto do CD ROM *Ancient Lands*. É possível pesquisar, em um ambiente agradável, informações sobre como os antigos povos viviam, se relacionavam e também quais eram suas crenças e rituais. O CD mostra, por exemplo, várias teorias sobre a construção das pirâmides do Egito. Em animações narradas, descobre-se que tais monumentos eram pintados a ouro e é possível ver

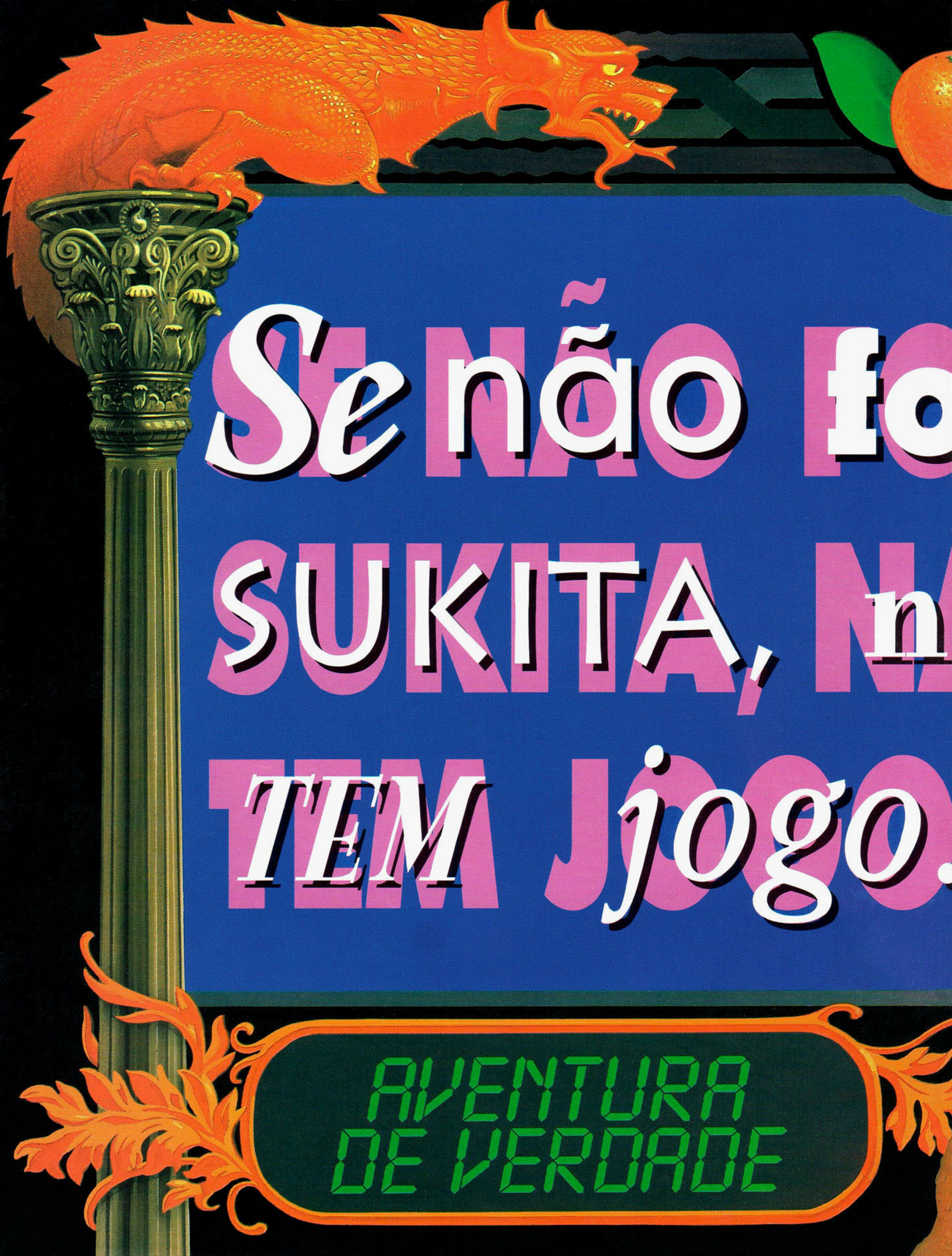
como eles se desgastaram com o tempo. Quem gosta mais do lado político e comercial da história mundial pode se concentrar em tópicos específicos e civilizações exóticas. Além disso, mapas enfeitados com fotografias ilustram a distribuição dos territórios nos tempos antigos. Um ponto a se destacar neste CD é a maravilhosa ambientação que a Microsoft criou para ilustrar os dados do programa: são sons digitais, fotos e janelas decoradas com muitas cores.

Composer Quest

Quando se fala em CD ROM de música erudita, o primeiro nome que vem à cabeça é Microsoft. Mas outras empresas também estão se interessando pelo assunto, como a Opcode Interactive, que produziu este *Composer Quest*. O CD reúne as músicas e informações de alguns dos principais compositores, como Beethoven, Bach, Vivaldi e Haendel. Não faltam curiosidades e fofocas sobre estes mitos, mas o que interessa mesmo é a explicação de como eles desenvolviam o seu trabalho e de como era a épo-

ca em que viviam. A interface é baseada no ambiente Windows, sendo a classificação dos compositores feita por períodos (barroco, romantismo etc). Mesmo assim, operar o programa é uma operação complicada para que ainda não domina os ambientes gráficos. A qualidade sonora de *Composer Quest* apresenta é impressionante, graças à gravação digital pela qual os sons foram submetidos. E não é para mesmo, já que as músicas apresentadas são um patrimônio cultural de toda a humanidade.





Se não fo

SUKITA, n

TEM jogo.

AVENTURA
DE VERDADE



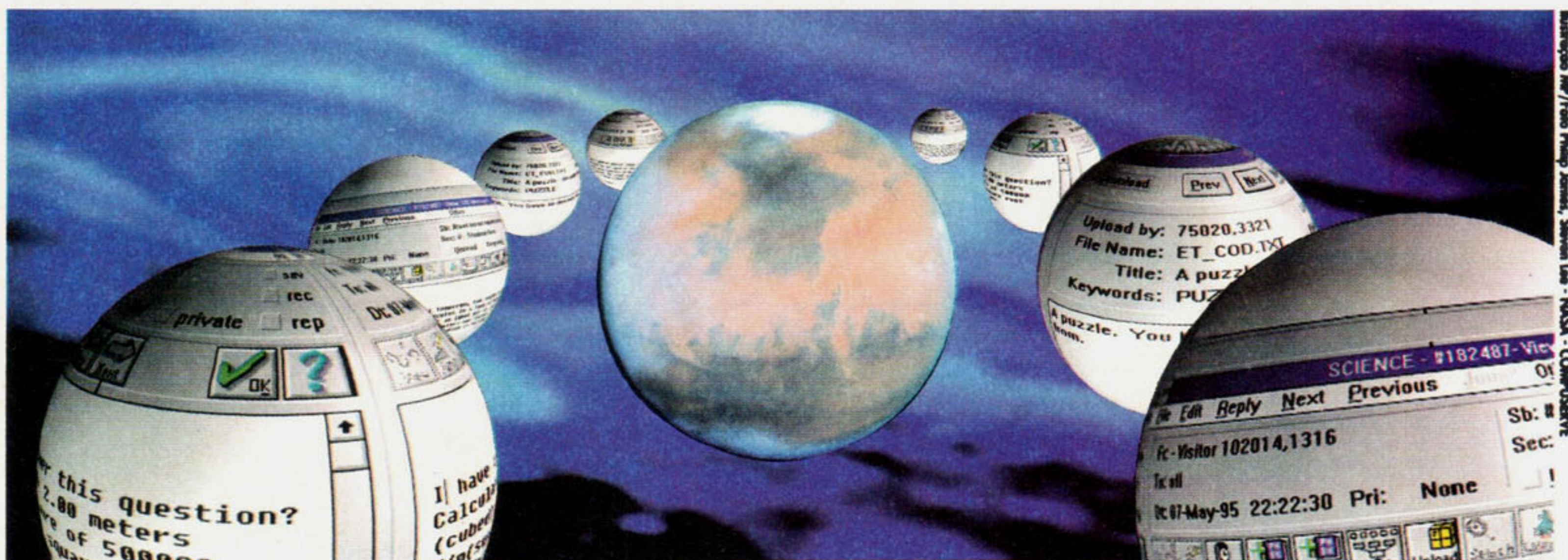
or
ão

CONTEÚDO 290 ml

C O N H E C I M E N T O

VIA MODEM

Os fóruns de Ciência e Astronomia da CompuServe contam com equipes encarregadas de responder todas as dúvidas sobre estes dois assuntos



SYLVIO DEUTSCH

A rede internacional CompuServe está comemorando agora seus três milhões de usuários, um número muito distante dos (estimados) trinta milhões da gigantesca Internet. Mas, sendo menor e não tendo a estrutura anárquica da Internet, é muito mais simples de usar e, em vários aspectos, mais completa. Sua principal vantagem é a existência de equipes encarregadas de responder perguntas, ou encaminhá-las a quem possa responder, em cada fórum (área onde se conversa sobre um assunto específico). Além disso, produzem mensagens que são verdadeiras notícias de jornal.

Dois destes fóruns são particularmente úteis a estudantes e curiosos em geral: os de Ciência (GO SCIENCE) e Astronomia (GO ASTROFOR). Estes comandos em letra maiúscula servem para acessar diretamente esses fóruns.

Cada fórum na CompuServe é dividido em Áreas. E há as subdivisões do tema, como "Questões Gerais", "Rádio-telescópios", "Área dos Estudantes", "Área dos Professores", "Quebra-cabeças Matemáti-

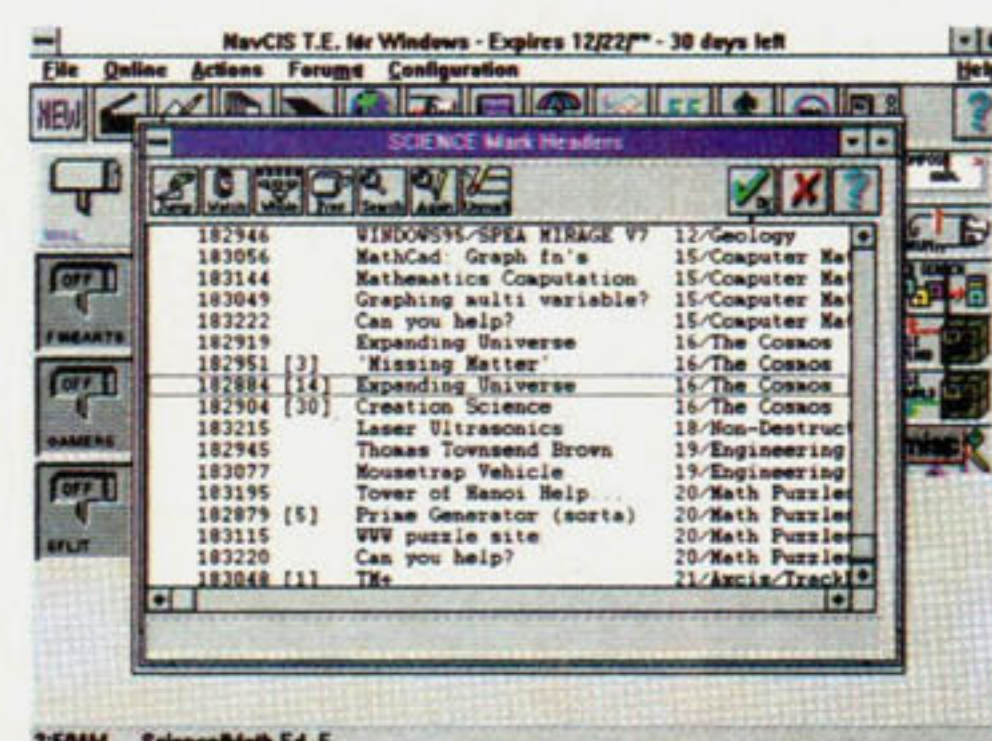
cos" e assim por diante. Isso porque, usando um programa de leitura Off-Line (que pega as mensagens automaticamente), você recebe apenas os títulos das mensagens das áreas selecionadas (assim, se uma área não lhe interessa, não há porque perder tempo com ela). Você escolhe as que quer ler e, na próxima conexão, estas mensagens poderão ser pegadas inteiras. As mensagens endereçadas para você, no entanto, são sempre pegadas, de modo que não há chance de perdê-las.

ASTRONOMIA

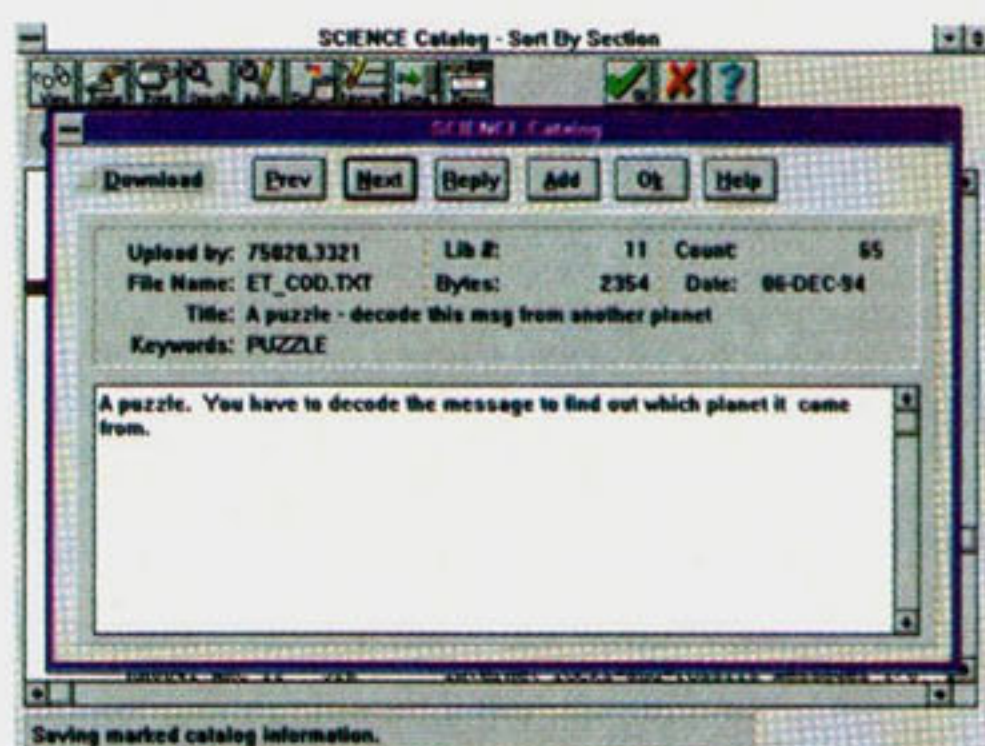
No fórum de Astronomia, é possível encontrar as seguintes áreas: "Geral", "Procurando ajuda", "Vendo satélites", "Vendo o céu", "Novidades/Eventos atuais", "Astrofotografia", "Astrocomputação", "Telescópios/Equipamento", "Cosmologia", "Gráficos/Multimídia", "Rádio-astronomia", "Canto dos usuários de CCD" (as máquinas fotográficas eletrônicas), "Conversa informal sobre astronomia" e "Cometas/meteor(it)os".

Aparecem discussões como se aquela famosa foto do "rosto de pedra" fotografado em Marte fosse mesmo uma escultu-

ra; também sobre o eclipse solar de 1880 e Stonehenge (uma pré-histórica construção de pedras na Inglaterra que acredita-se ter sido uma espécie de observatório). Temas exóticos (poluição da luz, a astronomia desenvolvida pelos Maias etc) estão lado a lado com fatos mais comuns, como a aurora boreal ou Aliens. Assim é possível "esbarrar" em alguém procurando, por exemplo, entrar em contato com o observatório de Arecibo.



Usando o programa NavCis TE 1.6, dá para selecionar os headers (títulos) das mensagens novas e escolher quais se deseja pegar na próxima conexão. Aqui, há 14 mensagens sob o tópico Expanding Universe (universo em expansão).



Uma olhada na descrição longa de um arquivo, que traz, entre outras coisas, o número do remetente.



Depois de pego, o arquivo HAWKSN.ZIP foi descomprimido, gerando HAWKING.WAV, que então está sendo ouvido no Sound Recorder do Windows.

É também comum encontrar, quase todo dia, um título do tipo "Sou novo aqui. E agora?". Nesses casos, a CompuServe tem uma grande vantagem sobre a Internet: as mensagens são sempre respondidas e o pessoal dá todo apoio aos novatos. Só para dar uma idéia, no dia 9 de maio de 1995, eram 573 títulos de mensagens novas (alguns com até 20 mensagens), o que dá mais de mil mensagens em um só dia!

Cada área de mensagens num fórum tem arquivos e muitas fotos enviadas pela NASA, do Hubble e outros satélites e sondas, incluindo várias da famosa colisão do cometa Shoemaker-Levy 9 com Júpiter no ano passado (aqui no Brasil, nenhuma revista ou jornal publicou sequer uma foto deste evento). São montes e montes de arquivos, programas das mais variadas fontes, ou simples arquivos-texto com outras discussões. Qualquer um pode enviar ou pegar arquivos ali. É só escolher.

CIÊNCIA

O fórum de Ciência é bem mais genérico, reunindo uma gama mais abrangente de assuntos. Se bem que nenhum fórum

é completamente restrito. Você pode, por exemplo, conversar sobre música no fórum de Astronomia sem ser expulso dali. Mas, neste caso, ir para um fórum de Música pode ser melhor, nem que seja para obter uma resposta interessante à sua mensagem.

As Áreas do fórum de Ciência são: "Fractais/Caos", "Física", "Química", "Biologia", "Matemática", "Microbiologia", "Ecologia", "Newton Apple's" (um programa de TV), "Área só para professores", "Ciência especulativa", "Área dos estudantes", "Ciência geral", "Geologia", "Matemática de computação", "O Cosmos", "Economia/Estatística", "Não-destrutiva", "Engenharia", "Quebra-cabeças (puzzles) matemáticos", "Sem Título" e "Reciclagem". Dá para notar que há uma certa duplicação de áreas entre os fóruns Ciência e Astronomia. Isto se repete por toda a CompuServe, dando mais opções aos usuários e permitindo visões diferentes de uma mesma questão.

Sendo mais amplo, vê-se de tudo no fórum de Ciência: desde mensagens com o título "Alguém pode me ajudar?" e "Bolas

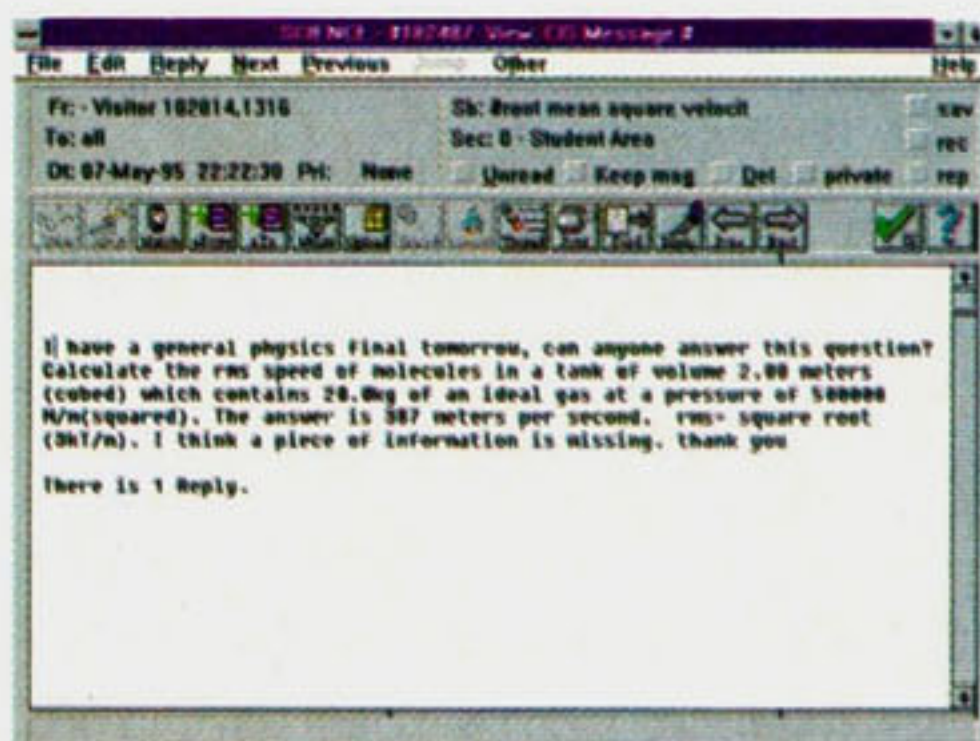
de bilhar no espaço" na área dos estudantes, até uma curiosa conversa sobre o comprimento da espiral por onde a agulha passa num antigo disco de vinil, passando por discussões sobre o porquê dos arco-íris não serem retos, o tamanho da cabeça das girafas e a pressão alcançada dentro de uma garrafa de refrigerante. Tem também uma outra conversa com o interessante título "Por que $- * - = + ?$ " que gerou uma sequência de 14 respostas (por enquanto!). Isso sem contar as discussões mais prosaicas, como a expansão do universo, "Criacionismo versus Evolução", continentes em colisão, mutantes, Pterossauros, e inúmeros outros assuntos.

Os arquivos no fórum Ciência são outro show à parte. Há, por exemplo, uma gravação em arquivo .wav (facilmente audível no Windows) com a voz do físico inglês Stephen Hawking. Ele "fala" através de um computador, selecionando frases, palavras e sílabas em uma tela montada na sua cadeira de rodas. Pode-se encontrar também inúmeros fractais, fotos tiradas de satélites, pequenos programas (incluindo vários voltados para crianças), muitos textos sobre assuntos curiosos (neutrinos, Marie Curie e Linus Pauling, a física do windsurf etc) e até um arquivo enigmático com o nome "COSSIN.ZIP" e descrição "Stereograma de $f(x,y) = \cos x * \sin y$ ".

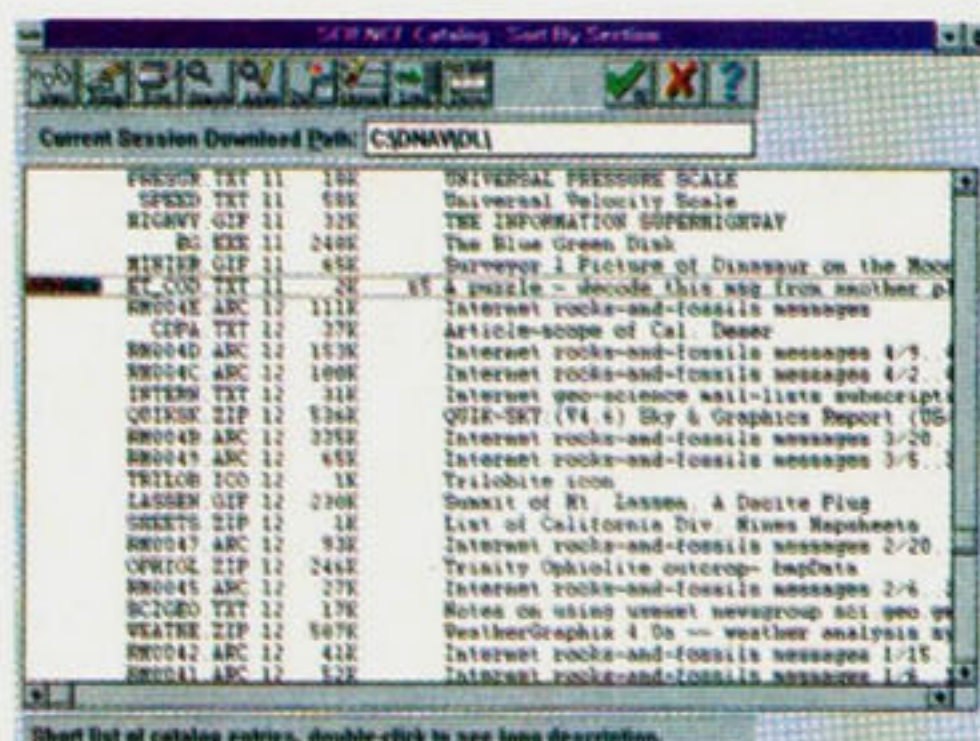
Resumindo, a CompuServe é um vasto mundo para o qual existem apenas dois pré-requisitos: estar razoavelmente equipado para entrar na era da informática e ter uma pequena capacidade de se expressar por escrito em inglês (até nisso o pessoal é legal, dando toda a força para quem não é lá muito versado na língua!). Além, é claro, de muita curiosidade e vontade de aprender. ■



As mensagens são apresentadas pelo título e nome do remetente. As do mesmo tópico aparecem conectadas à mais antiga com aquele título.



Aqui um espertinho entrou com o nome "Visitante" e pede ajuda para a prova do dia seguinte.



Selecionando arquivos. Pode-se também pedir uma descrição mais completa (arquivo com a marca LONG) antes de pegar qualquer arquivo. Aqueles marcados com RED já foram pegos.

Americano nascido em Minneapolis, Minnesota, Dave Arneson é considerado o criador do Role Playing Game. Em 1972, escreveu o primeiro livro de regras, chamado *Don't Give Up The Ship* ("Não Desista do Navio"), com mais dois autores, Mike Carr e Gary Gygax. Por sua vez, Gary é dono da editora Tactical Studies Rule (TSR) - a mesma que publica o card *Spellfire* - "cards" é um jogo baseado em cartas desenhadas (mais detalhes na VG 49). Os dois resolveram unir *Chain Mail* ("Cota de Malha", roupa de metal da Idade Média), naquela época o único livro de regras para estratégias militares em estilo homem-a-homem, criado por Gary, e um universo (história) de Dave. Nascia então *Dungeons & Dragons*. E já no ano seguinte, 1975, *D&D* ganhava um complemento escrito por Dave, *Blackmoor*.

Na TSR, foi diretor de pesquisa por dois anos. Como entrou numa briga judicial com Gygax pela autoria de *D&D*, trocou de empresa e publicou outro complemento, dessa vez para *Blackmoor*, intitulado *The First Fantasy Campaign*. Ainda em 1977, pulou para outra editora, onde escreveu *The Dungeon Master's Index* para o *D&D*. Mais dois anos, nova mudança para lançar um RPG de fantasia, o *Adventures in Fantasy*. Finalmente em 1981, fundou sua própria empresa, a Adventure Games, especializada em jogos de guerra com miniaturas, tais como *Harpoon* e *Johnny Reb*. Em 1985, a editora virou história. Atualmente, Dave desenvolve jogos em CD-ROM e faz trabalhos assistenciais baseado na Bíblia, junto a sua mulher, Frankie Morneau, escritora de contos de suspense e mistério, e a filha Malia, fisioterapeuta.

No dia 17 de maio, Dave saiu de St. Paul e veio a São Paulo participar do *III Encontro Internacional de RPG* (veja quadro), onde fez uma palestra sobre o uso do RPG na educação. Antes disso, concedeu uma entrevista exclusiva à reporter da VG Luana Pavani.

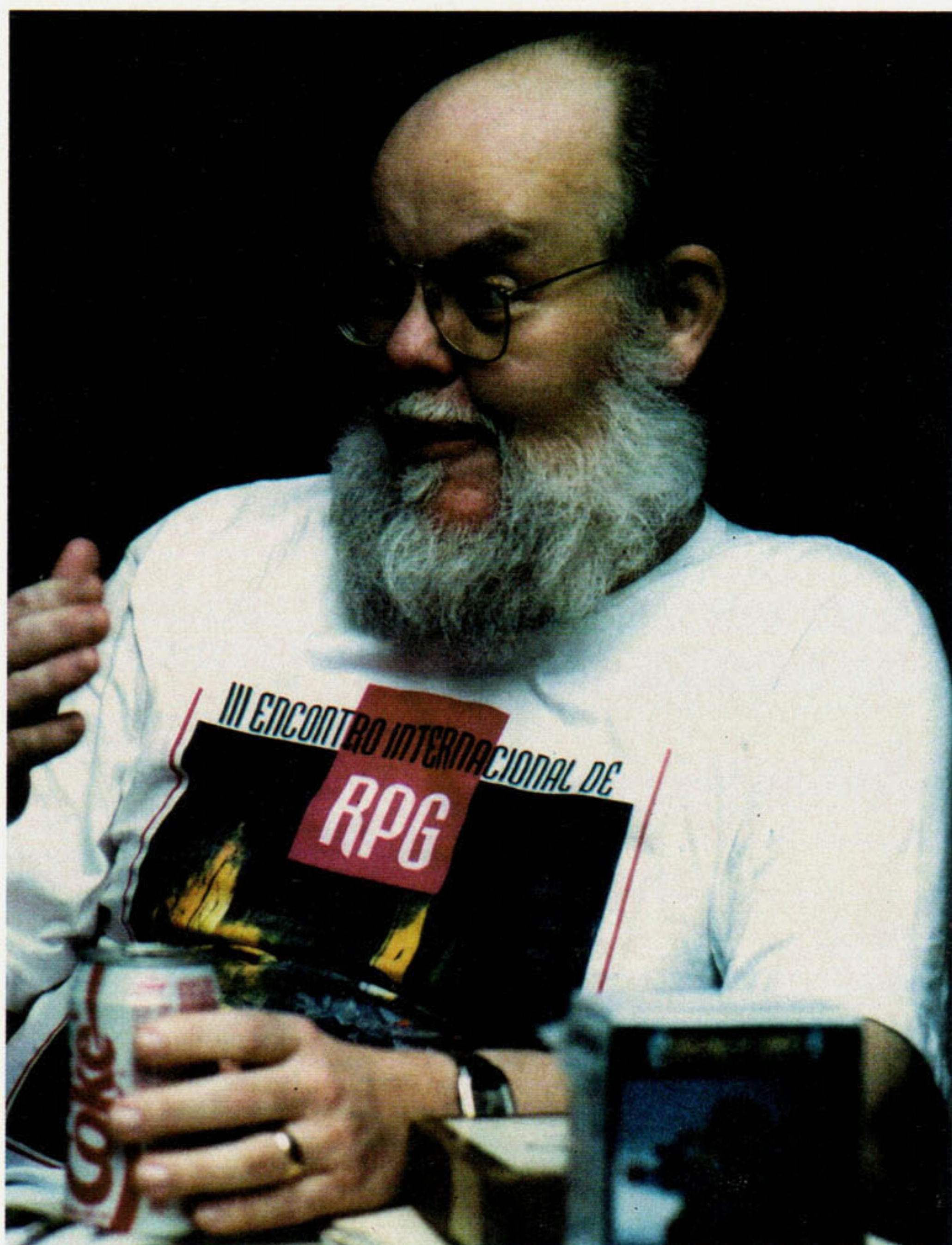
RPG possui uma profundidade incomparável, mesmo a jogos de computador, porque não se pode ter a pessoa ali.

O PAPA DO

RPG

DAVE ARNESON, O CRIADOR DE DUNGEONS & DRAGONS, DIZ QUE OS CARDS VÃO TOMAR CONTA DO MERCADO

LUANA PAVANI



Hedison Peres

VG Você se considera o pai do RPG?

Dave Minha neta Shelby diria que sou o avô do RPG (risos). Foi numa entrega de prêmios que passaram a me chamar assim, então não há como fugir. Quem inventou fui eu mesmo. Não havia nada parecido no mundo naquela época. *Don't Give Up The Ship* não é exatamente um RPG, mas já apresenta miniaturas e batalhas navais. O primeiro foi realmente *Dungeons & Dragons*, em 74, e depois, *Blackmoor*.

VG Haverá novo livro da série *Blackmoor*?

Dave Pode ser que sim... Como atualmente estou envolvido em projetos relacionados a CD-ROM, é bem provável que haja uma versão para computadores.

VG Depois de *Coalition Command*, produzido pela Compton's New Media, qual seu próximo jogo para CD-ROM?

Dave Será sobre a guerra civil americana, chamado *Storm Clouds*. Não sei exatamente quando, pois não tenho controle sobre isso. Quando se trabalha com criação informática, as coisas só ficam prontas se sua parte está pronta. Depois, outra pessoa finaliza - eu espero! Talvez em outubro esteja pronto. Mas há uma série de projetos para este ano. Estou em negociações com companhias especializadas, mas já adianto que espero fechar um acordo para lançar *Don't Give Up The Ship* em CD. Também escreverei mais dois módulos, um para a editora Flying Buffalo, que já publicou *China Clipper*, de minha autoria, e outro para a *Clash of Arms*. Mas isso vai ficar para 96.

VG Qual seu jogo de computador preferido?

Dave De verdade? O processador de textos Word (risos). Fora ele, o *Empire*, que é de estratégia militar, um assunto que gosto muito.

VG Você joga cards?

Dave Um pouco. Preciso aprender melhor, porque estão sempre perguntando minha opinião a respeito. Steve Jackson já disse que vai me ensinar a jogar *Illuminati*. Também estive conversando com o desenhista de *Magic*, Richard Garfield, que me explicará o funcionamento do jogo. Ou seja, aprenderei com "experts".

VG *Illuminati* é um livro que se tornou cards. Essa é a nova tendência no mundo do RPG?

Dave Parece que sim. Creio que nos Estados Unidos já existem 47 séries de cards publicadas, sendo que a maioria delas tem tudo o que se pode encontrar nos livros de RPG. Card é mais rápido, mais fácil de se jogar e dá a impressão de ser mais barato, já que se compra aos poucos. No fim das contas, acaba custando o mesmo pela quantidade de cartas raras, edições limitadas etc.

VG Mas qual é o futuro: RPG ou cards?

Dave Cards, acho. Porém, isso logo mudará. RPG é menos popular enquanto os cards são mais simples. Quando as pessoas quiserem maior complexidade de jogo vão recorrer novamente ao RPG, que possui uma profundidade incomparável, mesmo a jogos de computador, porque não se pode ter a pessoa ali, ao vivo, jogando com você.

VG Qual o papel do RPG na educação?

Dave A intenção de meu curso é introduzir o sistema de jogo em grupo nas aulas. Usando o universo de fantasia, por exemplo, os alunos resolvem juntos problemas complicados como se fosse uma história, a solução de um caso. No caso, o RPG perde o caráter de ficção, já que há participação também do professor na construção da história. Quer dizer, a aula acaba se tornando o tema do livro, cujos personagens são os alunos e o professor. Usei esse método no ginásio, na 6ª, 7ª e 8ª séries. O trabalho durou 2 anos, cada aula um mês. As crianças ficaram entusiasmadas e os professores, agradecidos.

VG Com que frequência você joga RPG?

Dave Uma vez por mês. Mas sempre que vou à uma convenção ou patrocino um livro acabo jogando. No verão, é capaz que eu jogue umas 12 vezes com meu grupo, formado há 21 anos.

VG Qual RPG você gosta mais?

Dave *Dungeons & Dragons*.

VG Ah, esse não vale...

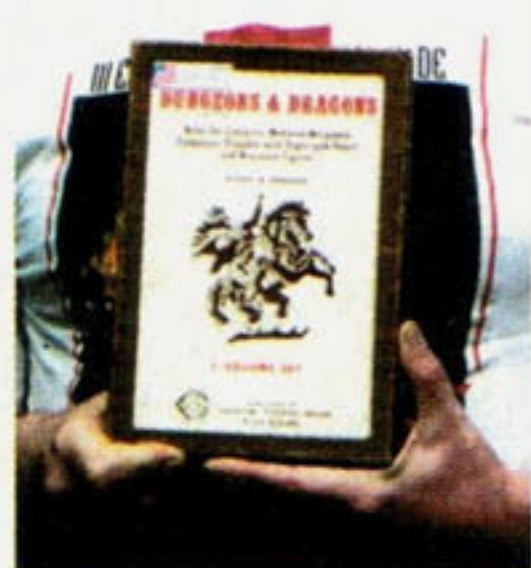
Dave Vale sim, porque os grupos com os quais joga já mudaram tanto as regras, que nem parece o mesmo jogo.

VG E *Gurps*, você já jogou?

Dave Olha, eu conheço as regras tão bem que já tomo certos cuidados...

VG Pretende voltar ao Brasil?

Dave Se eu tiver feito um bom trabalho, espero que me convidem de novo.



O primeiro D&D.

Hamilton Penna



10.000 MANÍACOS

Quem foi ao III Encontro Internacional de RPG, de 19 a 21 de maio, delirou! Havia 640 mesas de jogo simultâneo para quase 10.000 pessoas. E o melhor: foi de graça! Na Marquise do Parque do Ibirapuera, o RPG dividiu espaço com mais um campeonato nacional de *Magic: The Gathering*, organizado pela Camarilla, a mesma associação de jogadores que realiza o Uscon (VG 49), dessa vez valendo para o ranking mundial da editora desse famoso card, a Wizards of The Coast.

Na sexta-feira 19, Dave Arneson deu uma palestra sobre RPG e educação. Já Steve Jackson, dono da editora de RPG que leva seu nome e publica *Gurps*, série de sucesso mundial, com mais de 60 títulos, no sábado deu dicas aos mestres de como preparar uma aventura. Assim, os participantes ficaram sabendo de mais um *Gurps* lançado no Brasil traduzido pela Devir, o *Illuminati*, e uma continuação de *Mulheres Machonas Armadas até os Dentes* (VG 44): *Freiras Renegadas e suas Máquinas Maravilhosas*.

No domingo, Dave, Steve e o novato canadense Marco Pecota, autor do livro *Legions of Steel* (sobre batalhas interestelares) e coordenador das aulas de pintura de miniaturas que rolaram no Ibirapuera, debateram sobre as tendências do RPG. A cobertura desse encontro estará detalhada na próxima VG.

Os livros citados na matéria podem ser encontrados na Devir, tel (011) 242-8524.

3DO NO PC

É um prazer estar escrevendo para esta revista. Aproveito para parabenizá-los pela excelente qualidade tanto gráfica como das informações publicadas. Sou usuário de um micro PC e, algum tempo atrás, comprei um 3DO. Fiquei sabendo que a Creative Labs lançou um adaptador chamado PC Card, que permite usar o 3DO como um CD-ROM. Onde posso encontrá-lo?

Anderson Nascimento de Oliveira
Macapá, PA

Parece que você está confundindo um pouco as coisas, Anderson. Não dá para transformar o seu 3DO em um CD-ROM. Esse adaptador da Creative Labs é uma placa para PC, que permite rodar jogos de 3DO. Mas só funciona se você tiver instalados um CD-ROM modelo Panasonic 563 de dupla velocidade e a placa de som Sound Blaster 16, também da Creative Labs. O adaptador pode ser encontrado nas importadoras por volta de R\$ 480,00.

DAY OF TENTACLE

Estou ficando louco num pedaço do *Day of the Tentacle*. Como eu faço para pegar o ratinho de brinquedo que está no sótão, na fase do passado?

Antonio Carlos Grossi Jr
Guaratinguetá, SP

Este trecho de Day of Tentacle é o que mais tem quebrado a cabeça do pessoal. Já publicamos a solução para o problema no Press F1 da revista Videogame, edição 42. Mas... não cus-

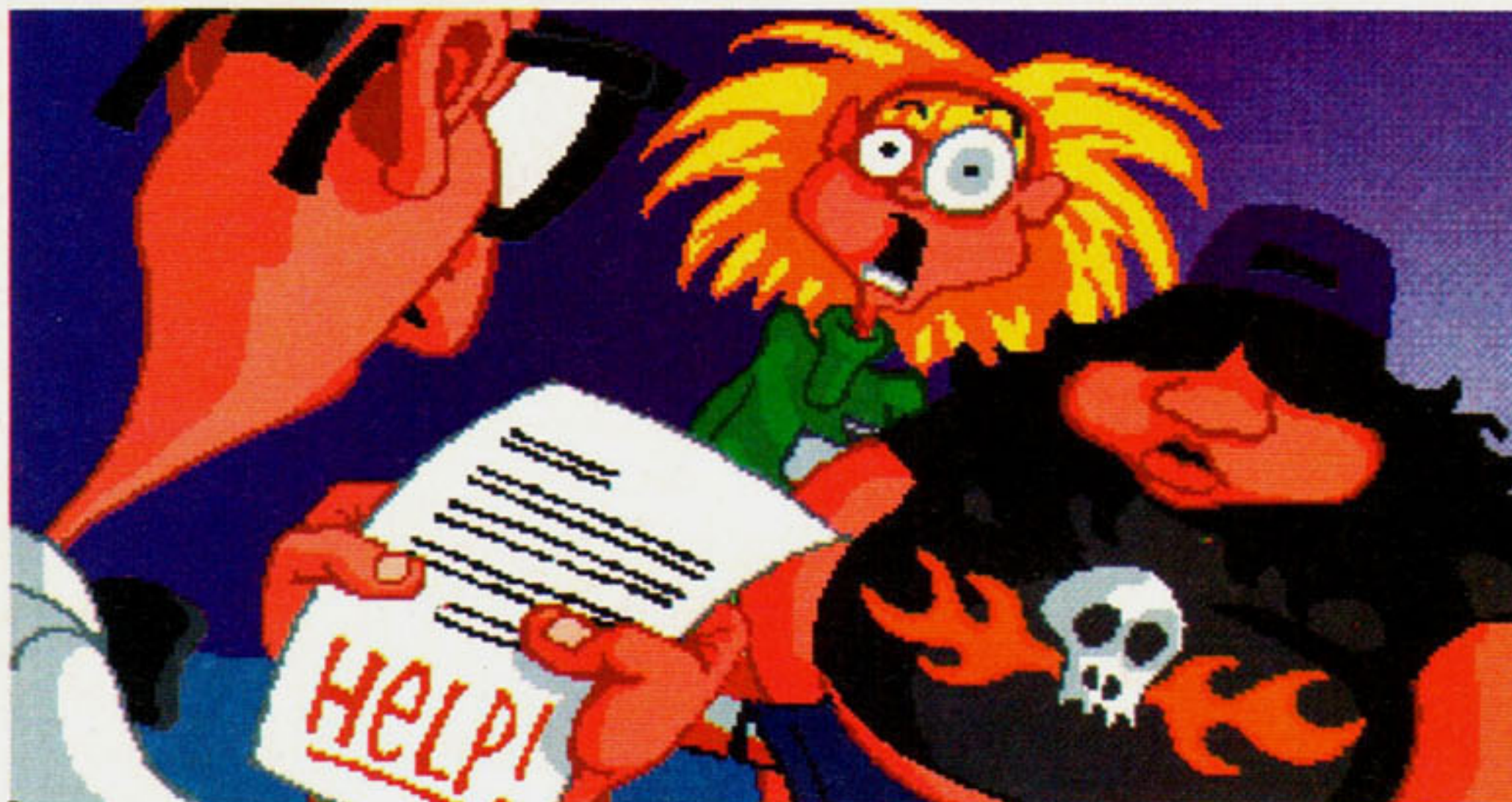
ta nada repetir. Quando Hoggi se senta na primeira cama do sótão, ela vai começar a ranger. Isso chama a atenção do gato, que vai largar por alguns instantes o ratinho de brinquedo. Para que você tenha tempo de pegar o roedor, troque os colchões das duas camas. Desse modo, quando você se sentar na cama que está mais afastada, o gato vai ficar mais tempo longe do brinquedo. Resolvido?

SAM & MAX

Preciso da ajuda de vocês com relação ao jogo para PC *Sam & Max: Hit the Road*. Como consigo pegar os itens necessários ao chegar no totem?

Halyson Henrique Valadão
Vitória, ES

Halyson, sua dúvida deve ser sobre a fase da convenção. É o seguinte: use o uniforme, a lama, a peruca e os pêlos do mamute para fazer uma fantasia do gorila Big Foot. Passe pela porta de entrada da festa junto do guarda. Lá dentro, pegue uma garrafa de vinho e vá para a cozinha. Depois, apanhe a chave-de-fenda (ao lado esquerdo do freezer) e saia pelos fundos. Bumpus aprisionará Sam & Max. Não se preocupe: tire a fantasia e, quando ele entrar no freezer, mande Max fechar a porta. Big Foot aparece, e Sam procura os itens para "evocar espíritos". A ordem deles é a seguinte: dente de dinossauro, travesseiro com tônico de Bumpus, Sno Globe com gás especial e rolha, mais um tomate com cara de John Muir.



WRITE ME

A Home Computing não pára de crescer. Desta vez, a novidade é a seção de cartas. Escreva para a gente dizendo quais são as suas dúvidas quanto a jogos, hardware, software, acessórios, enfim... tudo o que você quiser saber sobre o mundo da informática. Ah! Não deixe de dar sua opinião, para que possamos fazer uma revista cada vez melhor.

Mande sua carta para:
Home Computing - Seção Press F1
Rua Alice de Castro, 60
Vila Mariana
São Paulo, SP.
CEP 04015-903

A ACR INFORMÁTICA OFERECE

Cursos para iniciantes
com 63hs de duração
em aulas completamente
práticas. Turmas com no
máximo 12 pessoas

Introd. e DOS, Windows 3.1,
Word 6.0 e Excel 5.0

•Turmas pela manhã, à tarde, à noite
e aos Sábados.

Informações: Carla, Antônio, Simone

(Horário livre às sextas)



ACR Informática

Rua Martim Francisco, 265 cj. 21
(próx. estação Santa Cecília)

826-3810/826-3360



O que é?
Nunca viu
um jornal?

Tudo bem, não é mesmo um jornal, são 365 jornais. Na verdade, até mais que isso, este novo CD-ROM é um arquivo completo que o maior jornal do hemisfério reuniu em um ano inteiro de jornalismo. **TEXTO INTEGRAL** - mais de 100.000 textos publicados pela Folha em 1994, que você pode localizar em segundos; imagens e fotos selecionadas. **ELEIÇÕES BRASIL** - infográficos mostram as pesquisas nas eleições presidenciais, o Brasil após a supereleição, as bancadas na Câmara e no Senado, o ministério de FHC. **COPA DO MUNDO** - a foto oficial da seleção tetracampeã, os infográficos que dissecam o desempenho do Brasil na Copa e a classificação das 24 equipes. **FRASES DO ANO** - o que FHC e Lula falaram um do outro, o que Harrison Ford falou dele mesmo; são mais de 1.700 frases de 1994. **CADERNOS ESPECIAIS** - assuntos que foram notícia: 100 anos de futebol, a herança do regime militar, a vida e a morte de Ayrton Senna e Tom Jobim, os 50 anos do Dia D. **FASCÍCULOS** - três dos disputados fascículos que a Folha editou em 1994: Qualidade Total, Seu Negócio na Nova Era e História das Copas. **NOVO MANUAL DA REDAÇÃO** - as normas e recomendações básicas que orientam o trabalho jornalístico da Folha em verbetes e anexos de fácil consulta. **COTAÇÕES DO DÓLAR** - valores do mercado paralelo, turismo e livre desde 1983; um programa que converte qualquer valor descrito nas moedas nacionais. E se você acha que tanta informação deveria custar uma fortuna, imagine que ele está à venda por apenas R\$ 45,00. Agora olhe de novo para a foto e diga: quantos jornais você está vendo?

COMO COMPRAR O SEU CD-ROM FOLHA - Na Grande São Paulo: nas principais livrarias e bancas 24 horas. Em todo o Brasil, inclusive Grande São Paulo: por telefone, pagando com qualquer cartão de crédito. Disque grátis 0800-14.00.90: atendimento ao vivo, de 2ª a 6ª, das 9:00 às 20:00 h; aos sábados, domingos e feriados, das 09:00 às 18:00 h. 0800-14.01.22: atendimento automático, 24 horas por dia, todos os dias.



Sony Music
CD-ROM

FOLIO
INFOBASE

FOLHA
O maior jornal do hemisfério.



Venha trocar seu ratinho por
um Microsoft Mouse.

Promoção válida até 30 de junho. Preço sujeito a alteração sem aviso prévio.

A Microsoft lançou uma promoção que vai colocar os outros mouses no seu devido lugar. Para quem não conhece, o Microsoft Mouse é ergonômico, confortável de usar. E especialmente desenvolvido para ser o melhor mouse para Windows. Agora, com a promoção, você pode comprar o Microsoft Mouse por apenas R\$ 69,00. E, se você já possui um mouse, melhor ainda. Você pode comprar um Microsoft Mouse Upgrade por R\$ 59,00. O seu mouse vale R\$ 10,00. Em qualquer estado. Vivo ou morto. Venha trocar seu ratinho por um Microsoft Mouse. Esta promoção não vai durar a vida inteira. Seu mouse velho também não.

São Paulo: Acer Info Store: (011) 531-5575 - Allen: (011) 505-2911 - Brasoftware: (011) 253-1588 - Compusoftware: (011) 505-2666 - Dell Computadores: (011) 524-4533 - Microplus: (011) 283-1466 - NGD: (011) 572-8575 - Sidapis: (011) 574-0655 - Softcorp: (011) 872-9190 - Só Software: (011) 853-7855 - TBA: (011) 253-1999 • **Rio de Janeiro:** Allen: (021) 240-2593 - Infotec: (021) 531-1201 - Norrau: (021) 255-6965 - Prod: (021) 288-5894 - Softxpress: (021) 285-0893 - Só Software: (021) 552-9994 • **Curitiba:** Sofhar: 322-5020 • **Belo Horizonte:** R2V2: 286-1166 • **Brasília:** Loreno: 346-5001 - Só Software: 223-8000 - TBA: 349-4554 • **Salvador:** F&R: 240-4800. Atendimento a Clientes Microsoft: (011) 251-0299.

**RETRO
AVENGERS**



**R\$
59,00
na troca.**

Microsoft

Microsoft Mouse. O melhor mouse para Windows.