R$ 5,00 ANO 4 Nº32

BOOKMAKERS

MACMANIA

A REVISTA QUE LAVA MAIS BRANCO

A NOVA Apple

- NOVO SISTEMA OPERACIONAL NOS SABORES NEXT E MAC OS 7.6
- AGORA COM STEVE JOBS
- EXCLUSIVO CHIP RISC DE 533 MHz



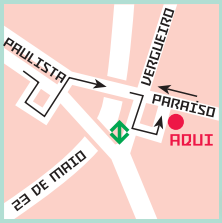
OS MELHORES GAMES DE 96

NOVO ANO
NOVA APPLE
NOVA MACMANIA



Welcome à nova Macmania.

Mudamos tudo para melhorar sua vida. Em suas mãos está o novo projeto gráfico da sua revista predileta.
Novas **FONTES** foram escolhidas para f a c i l i t a r a leitura das pessoas que tinham dificuldade com as **fontes** anteriormente usadas.
Novas **CORES** foram escolhidas para organizar as seções.
Novas vinhetas foram desenhadas pelo MARIO AV para mostrar que eu estava certo quando o chamei para dividir a direção de arte da revista comigo.
Novas seções vão surgir, enquanto outras desapareceram sem deixar vestígio.
Foi adotada uma nova maneira (mais velha do que andar pra frente) de representar o resultado das avaliações de software. Agora são essas que indicam se o produto é caído, passável, maneiro, demais ou matador.
Talvez muitos estranhem a nova cara das páginas. Fica claro que mudei para deixar a revista o mais sóbria possível, dentro dos meus limites. Fiz isso porque acho que está na hora da MACMANIA amadurecer, e isso significa encaretear.
Até o (ainda) dinâmico STEVE JOBS ficou velho – veja a foto na página 14.
Aliás, essa é outra novidade: a volta dos números nos pés das páginas.
Mas as mudanças não param por aqui. Mudamos a distribuidora para assinantes. Mudamos de gerente comercial: agora quem atende os anunciantes é o grande FRANCISCO ZITO.
E, para completar a transformação, mudamos de endereço. Agora a sede da EDITORA BOOKMAKERS fica na rua Chuí, número 21, São Paulo – pertinho da sede antiga.



Mudamos tudo para continuarmos sendo o que sempre fomos.
A melhor revista de informática do BRASIL. Que, coincidentemente, fala do melhor computador do mundo.
Se você não concorda comigo, não tem problema. O legal deste mundo é que as pessoas têm opiniões diferentes, mas concordam sobre muitas coisas. Como, por exemplo, que o MACINTOSH é o computador mais amado pelos usuários.
Argh! *Usuários* é uma palavra tão esquisita. Que tal... hãã... *macmaníacos?*

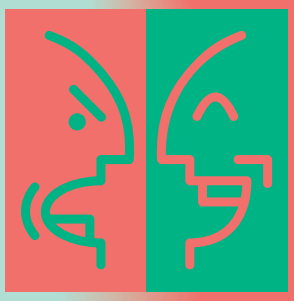
TONY DE MARCO

É editor de arte da MACMANIA, *discutiu tudo com o outro editor de arte, ouviu os conselhos do editor e as broncas da gerente de produção.*



Índice

Cartas 4
Tid Bits 8
Feira Macworld 12
Nova Apple 14
Games 22
@Mac 30
Simpatips 32
Bê-A-Bá do Mac 34
Touch-3D 36
Fusion 38
Organizer 40
Expression 42
Ombudsmac 46













Get Info

Editor: *Heinar Maracy*

Editores de Arte: *Tony de Marco & Mario AV*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Francisco A. Zito*
Tel. (011) 287-8078 – Fax (011) 284-6597

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros*
Tel./Fax (011) 284-6597

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Fotógrafos: *Hans Georg, João Quaresma, Ricardo Teles, Vladimir Fernandes*

Capa: *Mario AV & Tony de Marco*
FreeHand 7.0

Redator: *Tomoyuki Honda*

Revisora: *Danae Stephan*

Colaboradores: *Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, João Velho, Luciano Ramos, Luis Colombo, Luiz Carlos de Jesus, Luiz Fernando Dias, Marcelo Bicalho, Néria Dejulio, Rainer Brockerhoff, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Silvia Richner*

Macintóshico: *Tony, Heinar, Mario, Osvaldo e Tom*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Minden*

Distribuição exclusiva para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000
Rio de Janeiro – RJ – Fone: (021) 575-7766

Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

Find...

MACMANIA é uma publicação mensal da
Editora Bookmakers Ltda.
Novo endereço: Rua Chuí, 21 – Paraíso
CEP 04104-050 – São Paulo/SP

Para colaborar com a *MACMANIA*, basta escrever para esse endereço ou acessar os BBSs **Rio-Virtual** (021) 235-2906 ou **SuperBBS** (011) 3061-5588.

Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações na pasta da *MACMANIA* nesses BBSs, ou mande e-mail para:
editor@macmania.com.br
arte@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br

A *MACMANIA* surfa na Internet pela **U-Net** (0800-146070).
MACMANIA na Web: http://www.macmania.com.br

Perdido no mundo Mac? *FAXMANIA* é a resposta! Ligue para (011) 816-0448 e disque os códigos:

50521 para Assinaturas
50522 para BBS
50523 para Livros sobre Mac
50524 para Lista de revendas Apple
50525 para Cursos de Mac



As Cartas Não Mentem

Dança das teclas

Venho acompanhando relatos de clientes da Apple Brasil que se descabelam com probleminhas que, com um tanto de boa vontade e outro tanto de criatividade, dá para contornar. Muita gente reclama do teclado, da ginástica das teclas para sair um simples cê-cedilha. O layout de teclado brasileiro que a assistência manda (após tempo e dinheiro) precisa de um teclado brasileiro, mas quedê ele para vender? Mais fácil é usar o teclado americano mesmo, como os (hah!) pecês vêm fazendo. Com aquela coisa de apóstrofe+c=ç, aspas+u=ü etc.
Eu era um descontente teclador que chegou ao cúmulo de sentir saudades do 486 quando, tomando vergonha na cara, fucei o ResEdit e bolei um keyboard. Quem não compreende o porquê do pecê ser mais fácil de digitar que o Mac tem agora um arquivinho que livra o usuário do vício nefando dos ⌘+option+shift… É só me mandar um e-mail que eu "atacho" o dito cujo.

Julio Silveira
palavra@msm.com.br

O layout de teclado é um documentinho que altera a relação entre os caracteres e as teclas. Muita gente gosta de fazer o seu próprio com o ResEdit. A MACMANIA tem um layout brasileiro para quem usa o teclado americano, disponível no SuperBBS (ver ao lado). O Julio tem outro. Quem quiser experimentar, é só pedir.

Som no Performa

Parabéns pela revista. É realmente uma das bíblias nacionais sobre Mac. Poderia me dar uma força? Comprei recentemente um 5215. Ele só roda som em 22kHz? Se souber de alguém que queira comprar, só tem 4 meses de uso (meu, me apaixonei pelo Performa 6400).

Carlos Eduardo Porto de Oliveira
kadu@trattoria.com

Só. O 6400 já tem entrada e saída de som em 44kHz estéreo. Anuncie seu Performa em nossos classificados populares (R$ 10).

Outro macmaníaco japonês

Moro no Japão há mais ou menos 6 anos.
Possuo dois Power Macintosh: um 7100/80 AV e um 9500/200. Quais são as placas de vídeo para o Power Macintosh 9500/200 que vocês já testaram e me aconselhariam a comprar?

Daniel Tomio Gomes Eto
daniel@orange.or.jp

Se você quer apenas uma placa gráfica bem rápida, as mais populares são a IMS Turbo, a Radius Thunder e a Matrox Millenium. Mas, se o negócio é vídeo digital e você quer uma placa de captura de vídeo barata e com uma qualidade razoável, compre uma MiroMotion. Se você tem uma boa grana e quer produzir vídeo com qualidade broadcast, tente a Media100. Acima disso, só os sistemas da Avid e da iMix.

Help From Hell

Gostaria muito de saber algum modo de desativar o irritante botão Help sem o uso de chave de fendas e coisas do tipo... Já me cansei de apertar o maldito quando fui apertar o Delete.

Fabricio C. Zuardi
awzuardi@fmrp.usp.br

Você deve estar falando da tecla Del, do Extended Keyboard, que não existia no teclado original do Mac. Usuários antigos não costumam usá-la, preferindo a Delete, conhecida no PC como Backspace. Em todo caso, você pode desinstalar a extensão do Apple Guide.

Parem com as bombas!

Oi. Sou leitor há duas edições e gostei muito do conteúdo da revista, mas não da direção de arte nem do preço. A MacFormat, uma das melhores no meu ponto de vista, vem com CD, 164 páginas e custa (na Inglaterra) uns US$ 8,5.
Baita diferença!
Li a carta na MACMANIA de dezembro a respeito das bombas do Netscape 3.0. Para tua informação, Guigo, e dos leitores da MACMANIA, existe sim uma solução. Chama-se Netscape Defrost e é uma extensão que, segundo o autor, evita as bombas. Podem achá-la em http://cygnus.rsabbs.com/~ssykes/nsdefrost.html.

Alejandro Alvaro
alealvar@internetco.net

Obrigado pela dica, Alejandro. Quem estiver a fim de testar o Defrost e contar pra gente se funciona, vai fundo. No que concerne à MacFormat, lembre-se: aqui não é a Disneylândia. Nem Trafalgar Square. Estamos no Brasil, e comparar nossas condições com as dos EUA ou Inglaterra é covardia.

Vai dar pau assim lá na...

Queridos editores da revista mais amada por dez entre dez usuários de Mac deste nosso idolatrado Brasil. Estou embasbacado e, por que não dizer, estupefato.
Que sistema "operacional" mais inoperante. Eu ia até "atachar" as telas que andaram me aparecendo neste Mac OS 7.5.5, mas fiquei com pena de quem ia "desatachar" aí.
Tô tonto. Na revista 30 (fantástica, pra variar) vocês indicaram aquele baita endereço FTP para



As Cartas Não Mentem

aquela extension miraculosa. Pois bem, transferi ela todinha, bonitinha, instaladinha e nadinha da coisa, ficar, no mínimo, menos pior de ruim.

Tenho um recém-adquirido PowerPC 7200/120 com 32 Mb de RAM e 1.2 giga de disco, e o bicho pena.

Gostaria então de sugerir à Apple que não proporcione tantas "emoções" assim para os seus tão caros quase-ex-usuários, pois eles já não estão tão certos assim da fantástica relação custo (e que custo) benefício (sacanagem, a gente até se sente bem só de olhar o bruto em cima da mesa), e das vantagens de um upgrade de sistema, se ele segue o mesmo enredo do Windows 95.

Mas essa coisa toda tá me ajudando. Melhorei pacas o meu inglês. Tem cada termo lindo.

Ricardo R. de Oliveira
mezerro@nutecnet.com.br

7200 com tanto pau assim é uma coisa estranha. Em todo caso, quando você estiver lendo esta revista, já vai estar na rua o Mac OS 7.6. Quem sabe ele não traz um pouco de Harmonia ao seu Mac.

Bombas a dar com pau

Sou assinante e usuário de Mac Performa. O meu computador estava com 16 Mb de RAM e System 7.5.3 em inglês, mas era muito instável. Como o Performa tem muitas limitações, além de um processador mutcho do devagar, tentei incrementar o meninão. Comprei mais 16 Mb de RAM e instalei o 7.5.5 em inglês.

O sistema está dando mais pau do que nunca. Simplesmente com o computador parado, ele dá pau com qualquer aplicativo. Tenho o RAM Doubler e o Speed Doubler, e tanto faz se eles estão ativos ou não, dá pau do mesmo jeito. Por favor, vocês têm uma saída? Um santo para eu rezar?

Alexandre Marsola
pixel@splicenet.com.br

Fora arriscar a instalação do 7.6, há vezes em que as bombas diminuem por meio do recurso desonroso de fazer um downgrade de 7.5.5 para 7.5.3. No caso do RAM e do Speed Doubler, as versões que não têm dado nenhum pau conosco são, respectivamente, a partir da 1.5 e a partir da 1.3.

Mais bombardeio

O meu Performa 630 fica paralisado. Não consigo restartar e, quando passo o Norton Disk Doctor, tenho a mesma mensagem (já tendo corrigido o problema diversas vezes): "O bitmap do volume não corresponde ao estado real da árvore B de catálogos do seu disco".

Marta M. Andrade
mega@ax.apc.org

Esse problema é perigosíssimo e freqüente, mas podemos curá-lo com uma mãozinha do próprio Dr. Peter Norton (versão 3.1 ou posterior). Siga esta receita:

1 – Restarte a partir de um disquete de emergência contendo uma cópia do System e do Norton Disk Doctor (o próprio Norton tem um comando para criar esse disquete).

2 – Rode o Disk Doctor no HD doente.

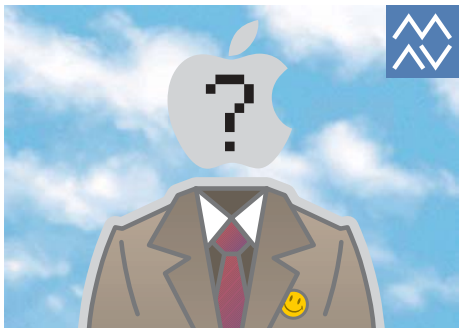
3 – Se o Norton der alguma mensagem "Not Fixed", só resta reformatar. Antes disso, não esqueça de recuperar para um disco sadio os seus documentos recentes sem backup.

4 – Faça mais uma consulta com o Dr. Norton para confirmar que tudo está bem.

Grandes mudanças também na Apple Brasil

Cai o presidente Sidnei Brandão; novo diretor de marketing

O final de 96 foi bastante movimentado para a Apple Brasil. Seu presidente, Sidnei Brandão, saiu da empresa por motivos pessoais, segundo afirmou sua assessoria de imprensa. Em seu lugar, assume a coordenação da subsidiária o diretor da Apple Latin America, Luiz Rubio.
Segundo Rubio, a Apple já está procurando um novo executivo brasileiro para assumir o cargo em caráter definitivo.
Em novembro, a Apple já havia trocado de diretor de marketing. Saiu Marçal Borborema e em seu lugar assumiu



Ernesto Watanabe, que ocupava o cargo de gerente de produto da empresa.
Em entrevista exclusiva à MACMANIA, Luiz Rubio afirmou que os planos da empresa para o país não foram alterados. "A Apple Brasil conseguiu cumprir 90% das metas programadas em seu primeiro ano de vida", disse ele, sem especificar quais metas eram essas.
Segundo Rubio, a fábrica da Apple no Brasil já está em fase de testes e alguns dos Performas 6300 vendidos no país já foram produzidos nela. A fábrica está sendo tocada em parceria com a empresa The Group Technology e fica em Sumaré, perto da capital paulista.

Campanha valoriza produtos para Mac

O crescimento do número de Macs no Brasil levou a Apple Brasil a lançar a campanha "Sou Compatível com Mac", uma iniciativa da empresa para identificar os softwares que rodam na plataforma. Foi criado um selo para ser aplicado em embalagens de software para facilitar sua identificação. As lojas de informática deixam os produtos híbridos (com versões para PC e Mac, principalmente CD-ROMs) misturados com os demais, obrigando os usuários a vasculhar título por título até achar um que funcione em Mac. A Apple pretende corrigir isso com a distribuição



O adesivo pode ser feio como bater na mãe, mas é muito melhor do que coisa nenhuma

de cartazes, posters e adesivos nas lojas, mostrando onde estão os produtos para Mac. Os vendedores receberão camisetas e adesivos e alguns pontos de venda terão gôndolas exclusivas de produtos para Mac. A campanha, de abrangência nacional, pretende atingir principalmente os usuários que compraram seu primeiro computador.

OpenDoc e ActiveX: unidos para sempre

Ao que parece, a Microsoft está mesmo disposta a não deixar a peteca da Apple cair. Além de montar uma divisão somente para o desenvolvimento de produtos para Macintosh, a empresa de Bill Gates lançou um componente para integrar as tecnologias OpenDoc e ActiveX. O ActiveX Part Adapter une a arquitetura ActiveX, uma resposta da Microsoft aos plug-ins do Netscape e ao Java, ao OpenDoc, a tecnologia de software componente da Apple. Ele permitirá que os controles ActiveX sejam executados dentro de containers OpenDoc, inclusive dentro do Cyberdog, o browser-para-toda-obra da Apple que é o carro chefe do OpenDoc.
Este lançamento embola ainda mais o meio de campo, já que o padrão da Apple era visto como um concorrente direto do padrão da Microsoft.
Em outubro, a Microsoft lançou uma ferramenta de desenvolvimento de ActiveX para Mac, que permite aos desenvolvedores, pela primeira vez, usar essa tecnologia em seus aplicativos.
Uma versão beta do Part Adapter já está disponível, assim como a nova versão do SDK, que inclui controles centrais da versão para Windows 95. No primeiro semestre de 1997 deve sair a versão definitiva.
O Internet Explorer 3.0 para Mac já suporta o ActiveX.
Microsoft: http://www.microsoft.com

Um scanner com bilhões de cores

A Epson está vendendo no Brasil o scanner Expression 636, capaz de reconhecer até 68 bilhões de cores.

A maioria dos scanners disponíveis atualmente pode registrar cores em 24 ou 30 bits, enquanto o Expression digitaliza em cor composta de 36 bits por pixel. Sua resolução máxima é 4.800 x 4.800 dpi e, em escala de cinza, trabalha com tonalidade de 12 bits.

Segundo a empresa, o novo scanner incorpora a tecnologia TrueScan, que reproduz com cores mais vivas e nítidas, independente da velocidade de escaneamento.

Outro recurso embutido é o PhotoQuick, uma unidade especial de transparência que permite digitalizar slides e negativos.

O scanner tem um ano de garantia e será comercializado em três pacotes. A versão mais barata, a Executiva (RS$ 1.260), vem com os programas Adobe Photoshop LE e do e-Paper, da Xerox; a versão Artes Gráficas (R$ 2.797) inclui a versão completa do Adobe Photoshop, Kai's Power Tools, Claris Home Page e o e-Paper (Textbridge).

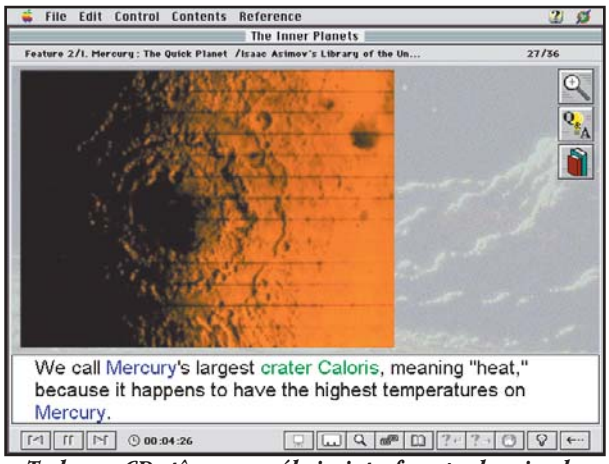


O novo scanner da Epson captura até as cores que você não consegue ver

Epson do Brasil: (011) 5506-0300
Web: http://www.epson.com.br

O Universo de Asimov

"Isaac Asimov's Library of The Universe" é uma coleção de 6 CDs híbridos (Mac/PC), baseada nos livros da coleção homônima do famoso escritor norte-americano. Totalmente em inglês, ela trata da astronomia e espaço, divididos em títulos como "The Solar System", "Space Exploration" e "Astronomy".



Todos os CDs têm uma sóbria interface padronizada

O formato é o velho esquema de enciclopédia multimídia, com uma apresentação no estilo "slide show" com 2.400 imagens, narração falada acompanhada do texto correspondente em corpo grande, e ferramentas de busca por tópicos. Cada CD vem acompanhado da respectiva literatura de referência, como softwares "The Merriam-Webster Dictionary" e "American Concise Encyclopedia".

A configuração mínima para rodar os CDs de Asimov é um Mac com processador 68030 de 33 MHz, System 7 e 8 Mb de RAM (6 Mb livres).

MSD Multimídia: 0800 22-3200

Preço: R$ 74,00

Mais uma câmera digital

A NetEye 200, da Axis Communications, é uma câmera digital voltada para a Web, como a QuickCam e a FlexCam. Segundo o fabricante, entre as possíveis aplicações da NetEye estão o monitoramento remoto de ambientes por rede ou geração de arquivos de imagens fotográficas. A câmera, de meio quilo e 4,8 x 12,5 x 15,5 cm, tem foco de 3,8 mm e um obturador eletrônico para controlar o tempo de exposição entre 1/50 e 1/100 segundos.

Ela trabalha com 16 milhões de cores em resolução de 352 x 288 pontos e pode ser usada em ambientes Macintosh, Unix, Windows e OS/2.

Para envio de imagens, conta com o sistema de compressão de imagens JPEG e possui um processador RISC de 32 bits com 1,8Mb de memória RAM e 1Mb de Flash EPROM (memória que permite regravação, podendo ser atualizada com versões futuras do software).


Dá pra adivinhar o que é isso, pela forma?

No Brasil, a NetEye 200 será distribuída pela Trellis, e-mail: vendas@trellis.com.br, custando algo entre R$ 1.800 e R$ 2.000.

Trellis: (011) 280-0733

Apache chega para reforçar servidor Mac

A Tenon Intersystems anunciou que está trazendo para Mac uma versão do Apache, programa servidor de Web bastante popular no ambiente Unix. Com o nome de WebTen, ele suportará multihoming real e será compatível com os plug-ins e CGIs do WebStar, o servidor Web da StarNine. Além disso, permitirá ao administrador gerenciar o servidor via Web browser. O software deve ser lançado neste trimestre.

Tenon: info@tenon.com

Web: http://www.tenon.com

RAM Doubler 2 ganha pequeno remendo

Saiu a nova atualização do RAM Doubler 2.0. O update 2.0.1 corrige problemas com o Restrospect 3.0 em Power Macs PCI, e será obrigatório para quem quiser instalar o novo Speed Doubler 2.0 e quiser usar a opção de cópia mais rápida em rede. O update pode ser encontrado no site da Connectix.

Connectix: http://www.connectix.com

Macromedia compra FutureWave

A Macromedia adquiriu a FutureWave Software, empresa que desenvolve o Future Splash. O software faz, entre outras coisas, animações vetoriais que podem ser visualizadas por meio de plug-ins de browsers de Web.

Comparado com outras tecnologias de animação da Web, ele é menor e mais rápido, sendo usado atualmente em sites como o da MSN. A nova dona do Future Splash o está rebatizando como Flash e planeja integrá-lo ao Shockwave.

Macromedia: http://www.macromedia.com/software/flash/

QuickTime absorve tecnologia do Live Picture

A Apple licenciou o formato gráfico FlashPix, da Live Picture, e poderá incluí-lo no QuickTime Media Layer.

O formato, desenvolvido no ano passado pela empresa junto com a Kodak, Hewlett-Packard e Microsoft, permite manipulação de imagens de alta resolução em tempo real, entre outros recursos. A Live Picture, pelo acordo, dará suporte para a Apple embutir o FlashPix na arquitetura do QuickTime.

Macworld Expo 97

Direto de São Francisco, a MACMANIA traz a seus leitores as últimas novidades da principal feira de Mac do mundo

Era de puro otimismo o clima da Macworld Expo realizada na cidade de São Francisco, no começo deste ano. Animados pela volta de Steve Jobs à Apple, mais de 70 mil macmaníacos lotaram o Moscone Center em busca de novidades para incre mentar seus Macs. Mas, de maneira geral, a feira foi fraca em novos produtos. Parece que os desenvolvedores de software e periféricos ficaram esperando para ver o que ia acontecer com a Apple no final do ano. Veja abaixo os principais lançamentos e notícias da feira:

MAC COMEMORATIVO

Fora as revoluções estratégicas anunciadas pelos grandes timoneiros Jobs & Amelio (ver matéria nesta edição), não houve grandes novidades no stand da Apple. Novos modelos de Mac só deverão ser lançados em fevereiro (aguarde a próxima edição), incluindo modelos de mesa, PowerBooks e uma nova QuickTake.

Para fazer a alegria da galera, um Power Mac 9500 com o chip Exponential 740 fazia um Pentium Pro 200MHz comer poeira em uma corrida de Photoshop. Detalhe: o Exponential rodava a "apenas" 450 e não a 533MHz , como está previsto para os novos modelos high-end que sairão da Apple em meados deste ano.



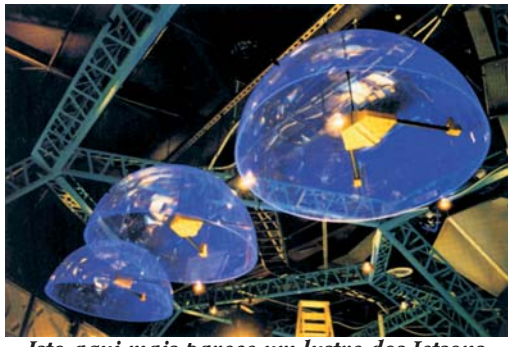
Quer um? Faça um bolão com os amigos

Quem mais chamou atenção com certeza foi o Spartacus, o Mac de luxo que a Apple lançou em comemoração a seu aniversário de 20 anos. Com um design totalmente diferenciado, tela de cristal líquido, saída e entrada de vídeo, dois falantes verticais e um subwoofer pra botar debaixo da mesa, o Spartacus promete ser um divisor de águas em termos de design de computador. O preço também é pra lá de especial. O Spartacus custará cerca de US$ 9 mil e terá apenas dez mil unidades fabricadas. Na página da Apple na Web você pode se cadastrar em uma lista de interessados em comprar um brinquedinho desses.

Apple: http://www.apple.com

STEVE DIZ: "PÉ NA TÁBUA"

A Power Computing ganhou o prêmio Che Guevara pelo stand mais combativo da feira. Com funcionários fantasiados de marines e destruição pública de PCs Intel, a Power Computing mostrou que ainda há lugar no mundo para macmaníacos xiitas. Slogans como "Fight Back for Your Mac" e "Steve diz: defenda seu OS ou corra o risco de perdê-lo", davam o toque maoísta do stand da Power Computing (Steve, no caso, é Stephen Khang, presidente da empresa). Como não existe forma revolucionária sem conteúdo revolucionário, a Power Computing botou pra quebrar apresentando ao mundo um protótipo de Mac "envenenado" rodando milagrosamente a 300 MHz. Nem a Motorola nem a IBM fazem chips PowerPC a essa velocidade. A Power Computing disse que estava mostrando o protótipo apenas para provar que o PowerPC tem muito futuro pela frente. A empresa não deu muitas explicações sobre como acelerou sua máquina. Deixando de lado o vaporware, a Power lançou seu PowerTower Pro 250MP, com dois chips PowerPC 604 de 250 MHz, passando na frente da Apple e da DayStar na corrida dos Macs multiprocessados. Outra novidade é que todos os modelos da linha PowerTower Pro agora virão em bundle com o Macromedia Director.



Isto aqui mais parece um lustre dos Jetsons

PERIFÉRICOS EXDRÚXULOS

O prêmio para o periférico mais esquisito da feira terminou em empate. O No Hands Mouse, da Hunter Digital, foi um dos vencedores. Trata-se de um par de pedais que permitem controlar o cursor: o direito movimenta o cursor e o esquerdo clica. Pela bagatela de US$ 200,00 você pode dar adeus à ameaça da artrite reumática.



Ei, mãe: sem as mãos!

O outro produto é o Virtual Audio Imager, que parece ter saído de um episódio do Agente 86. Uma abóbada pendurada em cima do usuário faz com que você se sinta "imerso" no som do game que você está jogando.

http://www.footmouse.com/

eMATE VEM AÍ!



Esse foi feito para cair no chão muitas vezes

Vendido atualmente apenas no mercado educacional americano, o eMate 300 deverá ser liberado para o público em geral em meados do ano. Um misto de Newton com PowerBook, o eMate é um novo conceito em computador. Ele não é nada mais que um Newton com teclado e uma tela de 480 x 320 pixels, rodeado por uma grossa borda de plástico verde translúcido. Isso lhe dá uma resistência inigualável, uma aparência amebóide totalmente alien, além de permitir que ele seja carregado como se fosse uma bolsinha. Vendido por cerca de US$ 800, vem com o Newton Works – que inclui processador de texto, planilha, agenda e programa de desenho – e é totalmente compatível com programas para o Newton OS. Tem microfone e mini-falantes embutidos e pode transmitir dados por infravermelho.

O novo e veloz Newton 2000 também estava em demonstração. Além de um processador RISC bem mais rápido, de 160MHz, o novo Newton traz como grande novidade um pequeno alto-falante que permite que ele leia textos através de um sistema semelhante ao Text-toSpeech do Mac OS. Seu preço nos EUA é de US$ 899.

Newton 2000 e eMate 300:
http://www.newton.apple.com/newton

QUICKTIME VR AO VIVO

A BeHere apresentou sua revolucionária lente para tirar fotos instantâneas em QuickTime VR. Durante seu discurso de apresentação, o presidente da Apple, Gil Amelio, falou da câmera e, no final do discurso, mostrou para a platéia um QuickTime VR dele mesmo no palco. A lente da BeHere parece um abajur de metal acoplado a uma câmera convencional de 35mm e está sendo vendida nos EUA por R$ 5 mil. Um sistema para transmissões ao vivo em QuickTime VR deve ser lançado até o final de 97.

BeHere: http://www.behere.com



De onde será que esses caras tiram este tipo de idéia

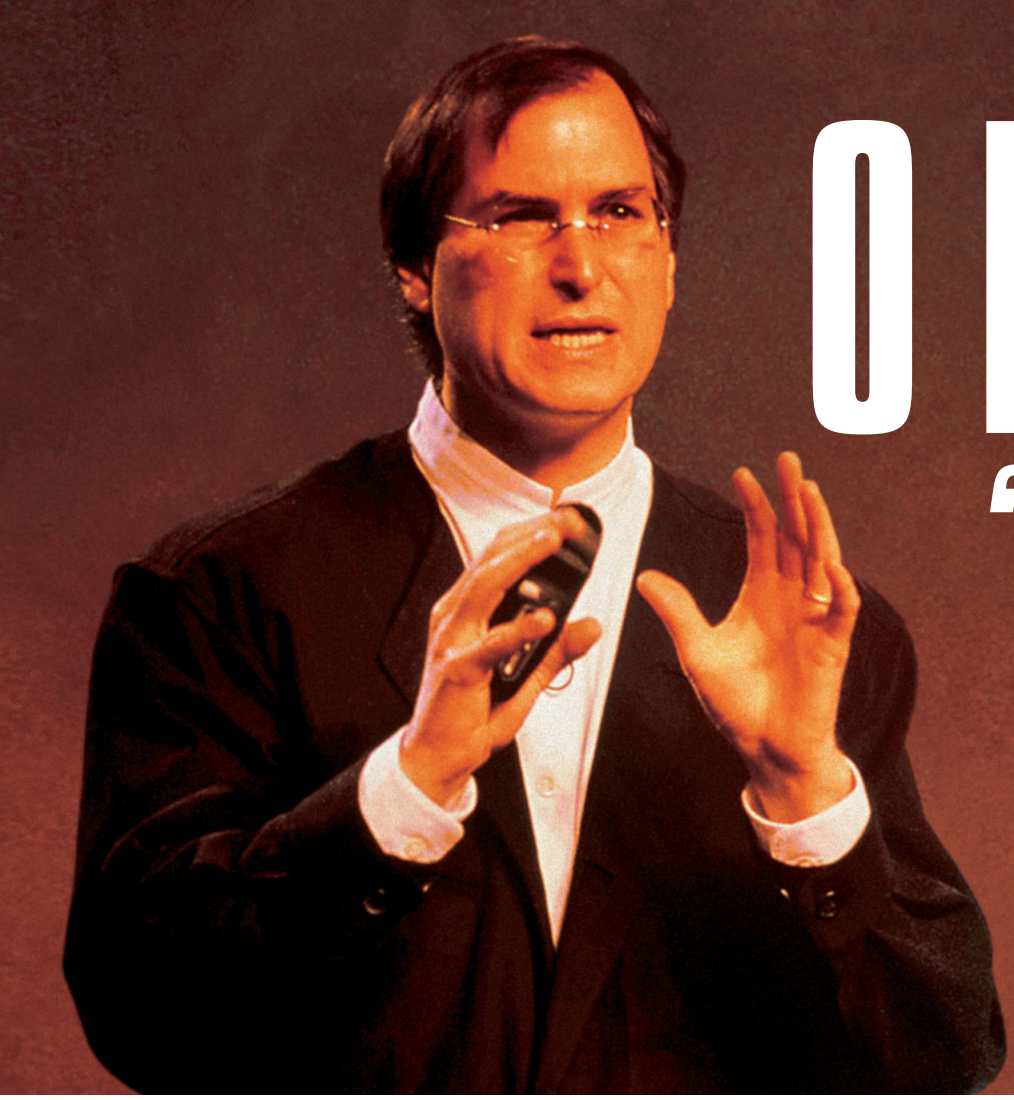
CLONE PIRATA



Medonho como um PC

Em uma premonição do que ainda está por vir, um pequeno stand na Macworld mostrava o primeiro clone de Mac sem autorização da Apple a aparecer no mercado. A PowerTools lançou sua linha Infinity com preços e configurações inacreditáveis. Um clone com chip 604 de 200MHz, 24Mb de RAM, disco de 2,5Gb e CD-ROM 8x estava sendo vendido a US$ 2.449. O design dos modelos era muito parecido com os clones da Motorola, o que pode ser uma dica de quem a Power Tools está comprando suas motherboards.

PowerTools: hhttp://www.pwrtools.com



O PRÓXIM

"O DOS era uma fundação de um andar sobre o qual os programadores conseguiam erguer, com muito esforço, um prédio de quatro andares. O Macintosh e sua Toolbox levantaram essa fundação para quatro andares. Durante dez anos a Microsoft conseguiu copiar e até melhorar a estrutura do Mac. Com o OpenStep, colocamos mais vinte andares neste prédio. Os programadores poderão desenvolver softwares com 20% do esforço que é necessário para programar para o Windows ou o Mac OS."

Steve Jobs

Sexta-feira, 20 de dezembro de 1996. Uma notícia explode na Internet, newsgroups e BBSs de Mac. A Apple comprou a NeXT por US$ 400 milhões. O OpenStep, sistema operacional desenvolvido pela NeXT, iria ser o próximo sistema operacional da Apple. De brinde, voltava para casa Steve Jobs, um dos fundadores da empresa, responsável por grande parte de sua mitologia. O que a Apple ia fazer com o OpenStep? Ahhnn, bem… Boa pergunta.

Pouco mais de duas semanas depois, Gil Amelio, presidente da Apple, subia ao palco na Macworld Expo, em São Francisco, ao lado de Jobs, para pôr ordem na confusão. Os dois explicaram a estratégia da Apple para dar nova vida ao Macintosh e ao mesmo tempo manter a compatibilidade com os programas e equipamentos atuais. A empresa optou por um caminho duplo. Vai continuar fazendo updates do Mac OS atual, ao mesmo tempo em que prepara o novo sistema, que tem o nome código Rhapsody. Ao final da apresentação, muitas dúvidas foram respondidas, mas algumas ainda permanecem.

A MACMANIA estava lá e dá aqui o seu recado.

O PASSO



"É o meu papel tomar decisões objetivas e ponderadas sobre o Mac OS. Preciso fazer o que é melhor para nossos usuários, nossos desenvolvedores, nossos empregados e acionistas. Ser "o novo chefe" na empresa me dá a liberdade de tomar essas duras decisões, já que eu não tenho a ver com o passado, com a história, não tenho vícios nem vacas sagradas. Posso tomar decisões objetivas sobre como será o próximo sistema."

Gil Amelio

UMA LONGA CAMINHADA

Em janeiro de 1996, Gil Amelio assumiu a presidência da Apple com a missão de reestruturar a empresa, fazê-la retornar à lucratividade e levar o Macintosh novamente à liderança tecnológica dentro da indústria de computadores pessoais. Somente então, dizia ele, a Apple poderia pensar em crescer e ampliar sua fatia de mercado.

Um ano depois, digamos que um terço da missão foi cumprida. A Apple hoje está bem mais enxuta e focada em seus mercados prioritários que antigamente. A lucratividade esperada, no entanto, ainda não chegou. Mesmo com um ótimo produto, o Performa 6400, as vendas da Apple no Natal americano foram um fiasco, gerando um prejuízo de US$ 120 milhões.

Isso acabou com as projeções de Gil Amelio, de sair do vermelho após um ano de gestão. Mas isso não quer dizer que a Apple esteja à beira da falência, muito pelo contrário. Financeiramente, a empresa está bem melhor do que estava há um ano, contando com mais de US$ 1,8 bilhão em caixa.

O mais espantoso é que, mesmo sendo duas vezes maior que o prejuízo de US$ 68 milhões registrado no Natal de 1995, o mau desempenho da Apple desta vez não gerou nenhum artigo sobre sua "morte iminente", como havia sido decretada por dez entre dez publicações, especializadas ou não, há um ano.

A razão é que, pela primeira vez em muito tempo, a Apple conseguiu capitalizar a atenção que desperta na mídia em seu próprio benefício. Poucos dias antes do Natal, a empresa anunciou que estava adquirindo a NeXT. E aí não se falou de outra coisa.

SAÍDA ESTRATÉGICA

Era o início do segundo passo. Um dos motivos para a queda da Apple foi que o Mac havia perdido um grande trunfo em relação aos PCs. Desde sua criação, graças à integração entre seu hardware e o Mac OS, o Mac podia fazer coisas que um PC não fazia. Isso fez nascer uma série de programas, como Photoshop, QuarkXPress e Director, que só existiam na plataforma da Apple. Esses programas criaram mercados onde até hoje a Apple é líder, como editoração eletrônica e criação multimídia.

Só que durante os últimos dez anos a dupla Intel-Microsoft teve tempo suficiente para copiar os truques do Macintosh. A gota d'água veio com o Windows 95, que superou o Mac OS em alguns quesitos tecnológicos, como a tal multitarefa preemptiva.

Mesmo com uma mudança tranqüila para uma nova arquitetura RISC, baseada no chip PowerPC, a Apple não pôde cantar de galo sobre a concorrência. PCs com Windows NT deixavam o Macintosh a ver navios em várias aplicações. O velho e lento Mac OS estava fazendo o Mac perder terreno em mercados críticos, como o de servidores Web, animação 3D e desktop vídeo.

A Apple precisava de algo radicalmente novo, capaz de colocar o Mac novamente na dianteira tecnológica. A grande sacada de Amelio foi perceber que a Internet representava uma oportunidade para um salto qualitativo. Nem o Windows, nem o Mac OS foram sistemas criados visando a integração com a rede. O acesso e a distribuição de informação nesses dois sistemas se dá de forma muito pouco intuitiva. O novo Mac OS teria que ser um "cidadão da Internet".

A evolução do Mac OS, segundo Amelio



“Imagine o Mac OS como um Cessna. Nós o inventamos.



Aumentamos sua complexidade para fazê-lo suportar mais passageiros e mais carga.

Tanto o Windows quanto o Mac são sistemas desenvolvidos há mais de uma década. Durante todo esse tempo eles foram agregando características “modernas”, como suporte a multimídia e Internet, mas no fundo continuam com a mesma fundação do tempo em que o computador não tinha nem hard disk e memória RAM se contava em kilobytes.
O problema é que sistema operacional é como cobertor curto. Se você cobre a cabeça, descobre os pés. Não dá pra ter um sistema operacional leve, rápido e moderno e ao mesmo tempo manter total compatibilidade com o passado. Nesse ponto a Apple, empresa escolada em transições de plataforma (quem não se lembra da mudança do System 6 para o System 7, ou do Motorola 68k para o PowerPC?), parece que aprendeu a lição.

UNI, DUNI, TÊ, O ESCOLHIDO FOI...

Durante 1996 a equipe de Amelio teve a tarefa de montar o quebra-cabeças do futuro do Mac OS. Algumas peças já estavam definidas. Pra começar, o sistema deveria ter uma camada entre ele e as chamadas instruções de baixo nível (o tal de kernel), capaz de garantir sua independência do hardware e portabilidade para outras plataformas.
Essa camada também solucionaria o problema da compatibilidade versus modernidade. Bastaria colocar sobre ela dois sistemas: um compatível com todo o legado de dez anos de Mac e outro novinho em folha, pronto para o século XXI.
A primeira medida foi avaliar a prata da casa, o System 8, vulgo Copland. A Apple sempre foi conhecida no mercado como “a empresa que diz NIH”. NIH ou Not Invented Here (não foi inventado aqui) era a desculpa para se reinventar a roda ou não adotar tecnologias só porque elas não foram desenvolvidas pelos caras que nos deram o melhor computador pessoal do mundo. A turma de Amelio deu um basta no NIH ao decidir que o Copland não se encaixava em seus planos e deveria ser substituído por um outro sistema, mesmo que desenvolvido por terceiros.
Anos de idas e vindas, atrasos sucessivos e evasão de técnicos haviam transformado o Copland em um punhado de tecnologias geniais, mas sem a compatibilidade e coesão que a Apple precisava. Pior, não havia sinais de que ele pudesse ser finalizado em 97. E tempo – com as margens de lucro e sua fatia de mercado sendo comida pelas bordas – é uma coisa que a Apple não tem.

TO BE OR NOT TO BE

Quando Ellen Hancock, responsável pelo desenvolvimento do Mac OS, afirmou que a Apple poderia adotar uma solução externa para seu sistema operacional, as apostas começaram a correr. Quando técnicos da Apple se encontraram com representantes da Be Inc. para avaliar seu sistema operacional, a bomba estourou. A “compra iminente” da Be pela Apple por US$ 300 milhões chegou a ser anunciada por diversos jornais e revistas.
A comunidade de desenvolvedores de software para Mac se dividiu. Uns babaram com as possibilidades de multimídia, velocidade e suporte a multiprocessamento do Be OS. Outros acharam um absurdo, por avaliar que tudo o que o Be OS tinha a oferecer já estava em estágio avançado no projeto do Copland. Portanto, era mais sensato a Apple guardar seu dinheiro e acelerar a produção de seu próprio sistema.
O fato é que o Be OS ainda é um sistema em fase beta, sem nem mesmo possuir rotinas para impressão. Seu objetivo, segundo o ex-diretor da Apple e presidente da Be, Jean-Louis Gassée, é se tornar a

Os altos e baixos de Steve Jobs

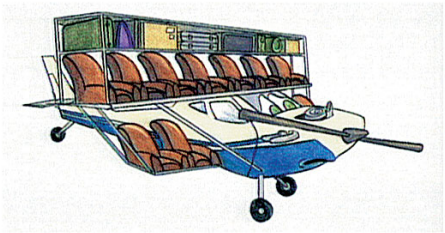
1976
Jobs e Steve Wozniak lançam o Apple I, em forma de kit para montar

1978
O Apple II é um enorme sucesso e estabelece a indústria do microcomputador

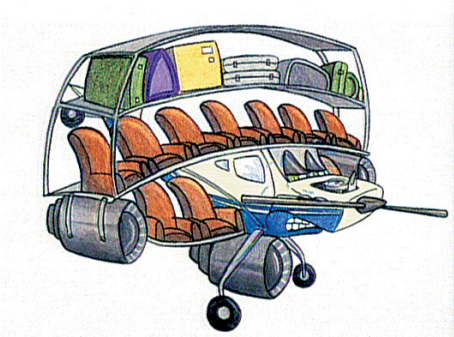
1981
Conhece o centro de pesquisas da Xerox, berço do Macintosh

1983
Desenvolve o Macintosh em um ano, com equipe de 50 pessoas

1984
Lançamento do Mac com o famoso anúncio de televisão “1984”



Aí percebemos que seu velho motor não ia ser suficiente. Trocamos então a propulsão 68k pelo jato PowerPC.



Finalmente admitimos que esse não é o jeito certo de construir um avião. Você não pode colocar tudo isso em cima de um Cessna. O que nós precisamos é de um Boeing 777, ou seja, uma nova arquitetura."

plataforma ideal para produção de mídia digital, não um sistema para aplicações de escritório. Ou seja, é um sistema operacional em busca de um programa. "Hoje, o Be OS não está pronto para ser consumido por seres humanos – serve apenas para o consumo de programadores", diz Gassée.

Mesmo não sendo comprada pela Apple, a Be não desistiu de conquistar o mercado Mac. Uma versão do Be OS compatível com Power Macs PCI já está disponível para desenvolvedores, podendo ser adquirida junto com o ambiente de programação CodeWarrior, da Metrowerks. A Power Computing também está colocando o Be OS em bundle com alguns de seus equipamentos. E para embolar ainda mais o meio de campo, a Be demonstrou durante a feira um emulador de Mac OS que permite rodar programas de Mac dentro do Be OS. Se os planos da Be vingarem, será ótimo para os macmaníacos, que no futuro terão duas opções de sistema operacional moderno para escolher.

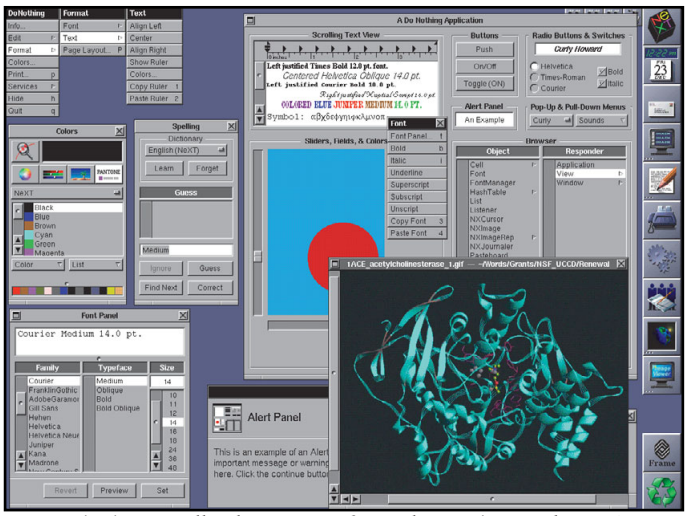
SURGE O NEXT

Se a polêmica em torno da compra da Be serviu para alguma coisa, foi como cortina de fumaça. A história da aquisição da NeXT e da volta de Jobs caiu como uma bomba de esperança sobre os usuários de Mac.

A NeXT foi criada por Jobs logo após sua saída da Apple. O objetivo era fazer um novo Macintosh, como Jobs achava que ele deveria ser. O computador do futuro, uma linda caixa preta com um sistema de descrição de tela baseado em PostScript. Um sistema operacional revolucionário, com a robustez do Unix e a elegância do Macintosh.

Foi um fracasso retumbante. As vendas do hardware da NeXT foram baixíssimas, poucas empresas desenvolviam software para a plataforma e a empresa caminhava ladeira abaixo. Em 1993, a NeXT parou de fabricar computadores e se concentrou nas versões do NeXTStep, rebatizado como OpenStep, para outras plataformas. Foi aí que as coisas começaram a dar certo.

Se por um lado o OpenStep não tem todas as novidades revolucionárias do Be OS, por outro, traz anos de experiência e uma base instalada de usuários que durante todos esses anos ajudou a refinar o sistema. Por ser um sistema estável e rápido para o qual é muito fácil programar, o OpenStep teve boa aceitação entre grandes corporações. São empresas que possuem sistemas proprietários que precisam ser constantemente atualizados e ampliados. Corporações como Disney, Ford, Mitsubishi, Nasa e American Airlines têm sistemas desenvolvidos no OpenStep.



Dá só uma olhada na interface elegantésima do NeXT

1985
É expulso da Apple pelo presidente John Sculley e funda a NeXT

1986
Compra a Pixar e desenvolve animação de curta metragem em computador

1988
Lança a plataforma de hardware NeXT, baseada no "cubo preto"

1993
NeXTStep vira OpenStep; a NeXT passa a trabalhar apenas com software

1996
Pixar lança "Toy Story" em conjunto com a Disney

1997
Volta triunfal de Jobs à Apple

Para a Apple não há nada melhor no momento que botar um pezinho no mercado corporativo. Ela já afirmou que continuará suportando as versões do sistema da NeXT que rodam em chips Intel, Motorola 68040 e SPARC. Há também uma versão para PowerPC, que nunca foi comercializada. É essa que deverá servir de base para o novo Mac OS.

A INTERNET É O TCHAN!

Mas a grande vantagem é que a aquisição da NeXT cai como uma luva nos planos da Apple de conquistar mercado na Internet. No fundo, o OpenStep nada mais é do que o velho e bom Unix, revisto e bem melhorado. De lambuja, a Apple também levou no negócio o WebObjects, tecnologia da NeXT que facilita a união entre bancos de dados e páginas de Web. O WebObjects traz a facilidade da programação orientada por objeto para o terreno obscuro das CGIs, o calvário dos Webmasters.

Esses dois pontos eram exatamente o que a Apple precisava para consolidar o Mac como servidor de Internet. Some-se a isso o acordo entre Apple e Sun para integrar seus sistemas operacionais e o círculo se fecha. Finalmente, o bordão "A Internet é o caminho" que a nova diretoria vem martelando há um ano se consolida como uma estratégia palpável.

CAMINHO DUPLO

A Apple conseguiu encontrar o caminho mais rápido para um novo sistema operacional, mas mesmo assim vai demorar um bom tempo para o novo sistema chegar às mãos da maioria dos usuários.

A primeira versão comercial do Rhapsody, codinome para o sistema baseado no OpenStep da NeXT, só deve chegar às prateleiras em meados de 1998. Será um sistema multitarefa, com memória protegida, estável e com quase total compatibilidade com os programas atuais do Mac. Somente aplicativos que conversam diretamente com o hardware, como drivers de scanner e softwares que usam placas de áudio e vídeo, precisarão ser reescritos parar funcionar dentro do Rhapsody.

O Mac OS vai estar instalado como uma rotina dentro do Rhapsody. Para o usuário, a coisa será tão transparente como é hoje trabalhar com programas escritos para o chip 68k em Power Macs. Com a vantagem de que os programas rodarão na mesma velocidade (talvez até mais rápido) que rodam atualmente. A interface do Rhapsody e do Mac OS será a mesma, baseada no jeitão do Copland.

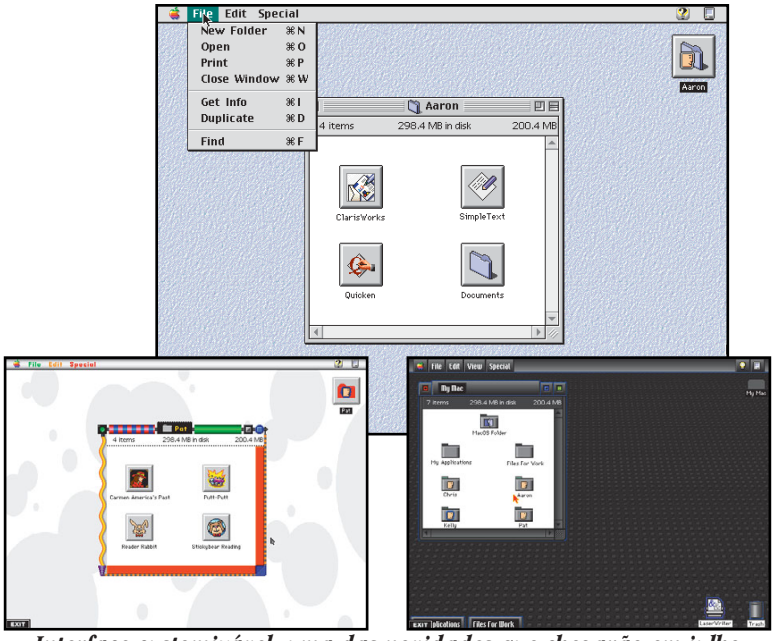
"Mas se você quiser desenvolver para o Mac do futuro, pode fazer isso hoje, utilizando o OpenStep", diz Jobs, vendendo seu peixe. Em maio, os desenvolvedores provavelmente já deverão poder botar as mãos na versão PowerPC do OpenStep. No final deste ano, estará disponível a primeira versão oficial para desenvolvedores do Rhapsody, compatível com alguns programas feitos para o Mac OS.



Para provar que os tempos mudaram, a Apple apresentou um rígido cronograma para as próximas atualizações do sistema. Em meados deste ano já deve estar pronta a primeira versão para desenvolvedores do Rhapsody, sem compatibilidade com softwares escritos para o Mac OS. No início de 98, será lançada uma versão do novo sistema destinada a usuários high-end. Em meados do ano que vem, sairá a primeira versão "de consumo" do Rhapsody, com compatibilidade quase total com os programas atuais.

A VOLTA DO COPLAND

A Apple vai continuar desenvolvendo as tecnologias que compunham o Copland e irá lançá-las em updates semestrais do sistema, que caminhará paralelamente ao Rhapsody. Já estão previstos quatro updates com codinomes sinfônicos: Harmony, Tempo, Allegro e Sonata.



Interface customizável: uma das novidades que chegarão em julho

POUCA NOVIDADE

O primeiro update é o Harmony, ou Mac OS 7.6, programado para janeiro de 97. Poucas novidades além de um programa instalador mais intuitivo, um novo Extension Manager e o novo Control Panel Open Transport/PPP. Integrados ao 7.6, virão alguns componentes como o OpenDoc, o QuickTime 2.5, o QuickDraw 3D (só para Power Macs), o QuickDraw GX e o LaserWriter 8.4.2. O 7.6 não rodará em Macs mais antigos, com chips Motorola 68000 e 68020, nem nos modelos SE/30, IIx e IIcx.

Nos EUA, o preço do upgrade do 7.5 para o 7.6 será de US$ 69. A Apple Brasil não tem previsão de quando será lançada a versão brasileira, nem as condições do upgrade.

JAVA NO MAC

Em julho as coisas começam a esquentar. Deve ser lançada uma nova versão do sistema, provavelmente numerada como Mac OS 7.7, já com alguns pedaços do Copland. Entre eles está o novo Finder, totalmente nativo para PowerPC (finalmente!). Seu jeitão vai ser parecido com a interface obtida hoje com os sharewares Aaron e Kaleidoscope, com alguns truques a mais. Ela poderá ser facilmente modificada de acordo com o gosto do freguês. Será possível, por exemplo, criar janelas com botões em vez de pastas, como no Launcher.
A linguagem Java estará integrada ao sistema através do Java Virtual Machine, que permitirá abrir qualquer programa escrito em Java.

ÍCONES QUICKTIME

Mesmo depois do lançamento do Rhapsody, ainda virão dois updates do Mac OS como o conhecemos. Poucas informações foram dadas sobre essas versões. Amelio apresentou dois demos mostrando que o objetivo é integrar, cada vez mais, tecnologias como OpenDoc e QuickTime com o Finder, ao ponto em que estas se tornem totalmente transparentes.
A primeira demo mostrava ícones de arquivos QuickTime no Desktop que permitiam ver e ouvir o filme no próprio Finder, sem precisar abrir um aplicativo.
A segunda demonstração era da integração do browser Cyberdog com o sistema de arquivos do Mac. Será possível navegar pela Internet, por uma rede local ou mesmo pelo seu disco rígido utilizando apenas a janela do browser.

E AGORA?

Se por um lado a compatibilidade de software do Rhapsody vai ser praticamente total, a de hardware ainda é uma incógnita. A única declaração oficial da Apple é que o sistema vai rodar "em todos os equipamentos que estão sendo vendidos atualmente". Analistas acham difícil que não sejam incluídos os Power Macs de primeira geração, baseados no chip PowerPC 601.
Já os Macs 68k são outra história. Apesar do OpenStep já estar portado para o chip Motorola 68040, a Apple não demonstrou muita vontade de estender a compatibilidade do Rhapsody aos Macs mais antigos.
Outra dúvida é em relação à portabilidade. Já que o OpenStep roda em chips Intel, por quê



O "chefão" Gilbert Amelio e Steve "David Copperfield" Jobs falam para os pobres mortais

Fique ligado

Kernel - Uma camada de software que coordena praticamente todos os serviços de baixo nível de um sistema operacional, como alocação de memória, gerenciamento de processo, acesso a dados e interação com o hardware.

Multithreading - O multithreading em um sistema operacional permite que você faça subprocessos que executam dentro de um processo maior. É possível, por exemplo, formatar um disquete enquanto um arquivo é copiado. O Mac OS 7.7 terá o multithreading no Finder.

Sistema operacional moderno - Sistema que possui algumas tecnologias avançadas, como memória protegida e multitarefa preemptiva. Para o usuário final, resulta em um sistema mais rápido e estável. Por exemplo, no Mac OS, quando um programa trava, é bem provável que o computador trave também e você seja obrigado a restartar. Em um OS moderno, quando um programa trava, o sistema isola o programa, limpa a sujeira que ele deixou na memória, grava um relatório sobre o erro e continua funcionando normalmente.

CGI - Common Gateway Interface. Programa que dá interatividade às páginas da Web, permitindo ligá-las a bancos de dados.

Programação orientada por objeto - Avanço relativamente recente na tecnologia de programação, baseada em unidades (objetos) que agrupam os comandos e dados necessários para executar uma tarefa. Em tese, facilita o trabalho do programador, permitindo a reutilização de objetos no desenvolvimento de novos programas.



A portabilidade do novo OS será obtida graças a uma camada de Unix (kernel) que ficará entre o sistema operacional e o hardware, controlando o sistema de arquivos e outras operações. O Mac OS vai rodar como se fosse um processo do Unix, o que garantirá um desempenho igual ou superior ao que ele atinge atualmente. Ao lado do Mac OS estará o Rhapsody e o Java VM. Unificando tudo isso estará a interface do Copland, que fará com que o uso de programas escritos para o Mac OS, Rhapsody ou Java ocorra da mesma forma como é hoje.

não fazer uma versão Pentium do Rhapsody e atacar o inimigo em seu território? A resposta oficial é: primeiro vamos fazer a versão PowerPC, depois pensaremos nisso.

O fato é que a Apple ainda não tem bem definido como vai fundir sua tecnologia com as da NeXT. Ainda não está certo qual o sabor de Unix que será utilizado no kernel do Rhapsody. Também não se sabe o que acontecerá com o QuickDraw GX, já que o OpenStep é baseado em outra linguagem de descrição de tela, o Display PostScript, da Adobe.

As dúvidas são muitas, mas uma coisa é certa. O Mac precisava de um novo sistema operacional o quanto antes e a Apple escolheu uma das melhores ofertas do mercado. Mas muita coisa ainda precisa ser feita. O primeiro passo já foi dado, agora só faltam 999.

HEINAR MARACY

É editor da MACMANIA e viajou à Macworld a convite da Apple.





JEAN BOËCHAT

MATAR OU MORRER

OS MELHORES GAMES DE 1996

O ano passado foi bem mais ou menos para games de Macintosh. Sem nenhum lançamento bombástico, poucos títulos se destacaram, mesmo com o esforço de evangelização da Apple, que até lançou uma tecnologia específica para acelerar a produção de games no Mac, os Game Sprockets.

A Apple Brasil também não conseguiu convencer mais distribuidores de software locais a trazer mais games para Mac. Os lugares para se encontrar games de Mac continuam praticamente os mesmos de um ano atrás. Mesmo assim, conseguimos juntar aqui uma lista com os jogos indispensáveis para os gamemaníacos que usam Mac. Há diversão para todos os gostos.

E o melhor ainda está por vir. Em 1997 o Mac promete dar a volta por cima. Estão começando a aparecer games baseados nos Sprockets. Finalmente teremos um jogo de futebol (Actua Soccer) e uma versão do megasucesso Quake (por isso a tela com os monstrengos aí em cima) para Power Macs. Enquanto esses jogos não chegam, tire seu joystick e mande bala.

MARATHON INFINITY

BUNGIE

Considerado por especialistas o melhor jogo-de-matança já concebido para a plataforma Mac, Marathon finalmente chega à sua versão final. A lenga-lenga é a mesma de Marathon 2: dois computadores bichados (Durandal e Tycho), com poderes quase divinos e querendo acabar um com o outro, guiam você por labirintos forrados de ETs desvairados prontos para o extermínio. O curioso é que você trabalha ora pra um dos computadores doidos, ora pro outro, de tal forma que qualquer personagem pode passar de inimigo a aliado e vice-versa. A certa altura no jogo, você acaba combatendo os próprios humanos, que são – sutil ironia – os piores oponentes de todos.

Uma característica básica do jogo são os mapas das fases, tão vastos e intrincados que às vezes você fica horas vagando pelos corredores sem descobrir por onde sair. No campo das armas, só uma novidade: uma metranca que atira a longa distância e funciona debaixo d'água.

Tudo isso – aliado à qualidade de som, apuro gráfico e alucinante jogo via rede – é o que mantém Marathon no topo. Mas, então, por que esse conceito de "eternidade"? A grande sacada é a inclusão de um editor de mapas que permite a criação de fases para você usar, trocar com amigos

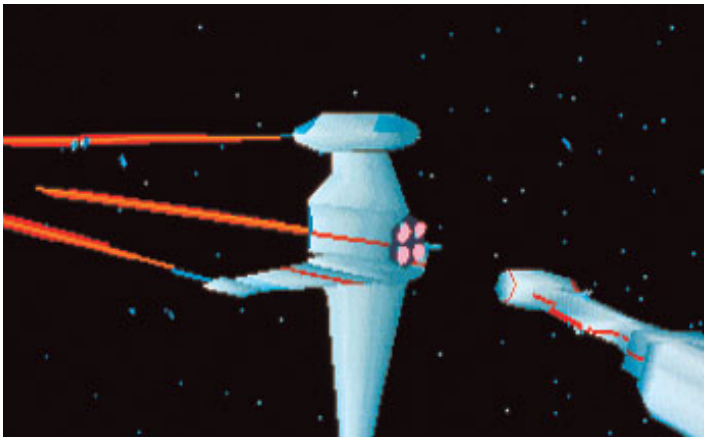


ou disponibilizar na Internet. É lógico que sem o manual é impossível criar qualquer coisa, e com ele é apenas "quase" possível. Acompanha também um outro programinha para dar uma nova "cara" ao jogo, com a criação de novos personagens, armas, tiros, efeitos, texturas e sons.
Você pode criar mapas para jogar sozinho, para jogar em rede ou adicionar seus levels para montar o seu próprio "Marathon IV – Garagem do Prédio", com participação especial do síndico, do zelador e da vizinha boazuda.



3D ULTRA PINBALL
3D ULTRA PINBALL 2-CREEP NIGHT
SIERRA ON LINE

No ano passado, a Sierra veio com um lançamento disposto a acabar com o monopólio da Starplay no mundo dos pinballs para Mac.
3D Ultra Pinball correu por fora e veio arrasando. Sua estética tridimensional foi aos poucos agradando os pinball-wizards, que acabaram traindo a fidelidade histórica aos clássicos da Starplay, como Tristan, EightBall Deluxe, Crystal Caliburn e Loony Labirinth.
Na primeira versão, a temática é futurista e o seu objetivo é construir uma colônia espacial, lançar uma nave e destruir, com o seu canhão laser, os meteoros que ameaçam a sua estratosfera. Já a segunda versão, conhecida como Creep Night, é ambientada numa estética "Casa Mal-Assombrada", em que você deve libertar o castelo das forças do Mal.
O conceito é o mesmo para ambos: são três cenários que podem ser jogados separadamente ou em torneio. Cada um contém um número de missões que precisam ser acionadas para serem cumpridas. Existem três tipos de missão: acertar alguma coisa que aparece na tela, fazer a bola passar por algum ponto da mesma ou jogar um tipo de jogo escondido – caso em que, no Creep Night, por exemplo, você pode disputar um joguinho tipo "Megamania" ou participar de uma brincadeira parecida com aquelas que existiam em um brinquedo chamado Genius (será que alguém ainda se lembra disso?).
Completar cada cenário não é moleza, não. Não adianta ficar dando porradas aleatórias na bolinha. É necessário pensar e usar toda a habilidade no manejo dos flippers. A maior dificuldade ainda está na velocidade da bola e na gigantesca quantidade de detalhes e animações, que provocam uma bela confusão.
A parte gráfica das duas versões é impecável, com um visual bacana, grandes efeitos e muitas animações. O som melhorou muito de uma versão para outra – agora já é possível ouvir as vozes e a música ficou muito mais agradável. A sensação de estar meio perdido dentro do jogo continua, mas 3D Ultra Pinball & 3D Ultra Pinball 2 são pura alegria.



X-WING COLLECTOR'S CD
LUCASARTS

"Muito tempo atrás, numa galáxia distante…"
Essa é a frase de abertura do X-Wing Collector's CD, um dos últimos grandes lançamentos da LucasArts para a plataforma Mac no ano de 1996. A introdução, no melhor estilo da saga "Guerra nas Estrelas", conta que você foi selecionado como novato a pilotar os famosos Wings, caças espaciais da Frota Rebelde. O CD vem com mais de 120 missões diferentes, divididas entre o jogo original (semelhante ao de 1992, lançado para DOS) e três adicionais. Usando os quatro tipos de nave (X-Wing, A-Wing, Y-Wing e B-Wing), você jogará desde missões de treinamento até grandes batalhas contra toda a gama de naves do Império Galáctico.
Considerado um grande sucesso há quase 5 anos, X-Wing Collectors CD agora pode mostrar o melhor de sua perfomance, principalmente nos gráficos, sons, vídeos pauleira e poder de simulação. Como já diria o mestre Yoda: "Rapadura é doce, mas não é mole". O vôo é bastante suave, mas o controle é casca grossa. Mesmo nas missões de treinamento você enfrenta um bom perrengue.
As comparações com o Wing Commander são inevitáveis. A começar pela semelhança descarada do Wing Commander com o conceito e a história de "Guerra nas Estrelas". Mas, no que concerne exatamente ao quesito jogo, as grandes diferenças estão na simulação e na interatividade. O X-Wing tem um grau de simulação muito mais eficiente, mas peca na interatividade, o que é perfeitamente compreensível pela data de sua criação. De qualquer forma, mande brasa que a Força estará com você.



GRAG E THOG BONKHEADS

1 A.M. PRODUCTIOS

Este é um lançamento da novata 1 A.M. Productions (grande nome!), copiando radicalmente aquele velho joguinho de plataforma do Mario Bros. O babado é o seguinte: os moradores de Trollsville – localizada sob a superfície da Terra – estão em estado de calamidade. Um terremoto abriu uma fenda na crosta terrestre e agora eles devem defender a qualquer custo os mundos inferiores da invasão das criaturas terrenas. Para tal missão, os Irmãos Bonkheads – Grag e Thog – foram convocados não exatamente pela sua destreza ou inteligência. A idéia é a seguinte: as criaturas vêm descendo pelas plataformas e os dois irmãos utilizam seus crânios de pedra para detonar os bichinhos quando estes estão por cima. No meio do caminho aparecem alguns presentes que dão uma força nessa empreitada. Você pode jogar sozinho ou em dupla. A diferença em relação ao Mario Bros é a quantidade de plataformas e algumas variações como teias de aranha e hologramas.

WING COMMANDER III E IV

ORIGIN

A saga de Wing Commander tem arrebatado uma legião enorme de fãs e causado um estrondoso sucesso comercial no mundo dos games. Desde a sua primeira versão, lançada para os videogames do início da década, até a superprodução de Wing Commander IV, a Origin tem demonstrado que a luta-do-bem-contra-o-mal-no-espaço ainda é um excelente chamariz para os gamers. A partir da versão III, os macmaníacos também podem participar e decidir os caminhos dessa grande epopéia. Em Wing Commander, o jogador assume o papel do Coronel Cristopher Blair, um piloto da Confederação Terrestre que está em guerra contra uma raça de imensos felinos conhecidos como os Kilrathi. Nesse primeiro episódio é contada a história do Coronel e seus companheiros, entre eles: Maniac, piloto metido a gostosão; Almirante Tolwyn, comandante da Frota Terrestre; e, como não poderia faltar, Angel, a garota de Blair. Ao final, a nave-mãe de Blair é destruída por um ataque de caças Kilrathi invisíveis – tecnologia até então desconhecida pelos humanos – e é Blair quem leva a culpa.

Em Wing Commander II, Blair é rebaixado e transformado num piloto de escritório, voando apenas em missões burocráticas ou de patrulha, até se meter no meio de novas investidas dos Kilrathi, conseguindo provar sua inocência.

A revolução começou em Wing Commander III: The Heart of the Tiger. Utilizando técnicas cinematográficas e atores para interpretar os personagens, a Origin revitalizou a saga a um ponto não imaginado. O elenco contava com atores de peso, como Tom Wilson, o Biff, de "De Volta Para o Futuro", Malcom McDowell, o doidão de "Laranja Mecânica", e Mark Hammill, o Luke Skywalker, de "Guerra nas Estrelas", justamente no papel do Coronel Blair.

A interatividade é o ponto forte em WC3. No papel de Blair, o jogador tem que tomar decisões que podem alterar todo o curso da história ou seu relacionamento com os outros personagens. Esse episódio começa quando a nave mãe de Blair é – novamente – destruída e ele é transferido para o TCS Victory, sob o comando do Capitão Eisen. Sua namorada foi capturada pelos Kilrathi e seu paradeiro é desconhecido. A partir daí o jogador vai vivendo a sua versão da história.

Em Wing Commander IV: The Price of Freedom, o que era bom ficou ainda melhor. Orçado em 10 milhões de dólares, o jogo retoma a história do Coronel Blair. Pasme! Dessa vez, sua nave-mãe NÃO foi destruída! Finalmente os humanos venceram a guerra contra os Kilrathi, graças a Blair, que, usando uma arma superpoderosa, conseguiu destruir o planeta Kilrath, causando a rendição dos "gatos". Agora, Blair está se preparando para virar rancheiro, quando sua aposentadoria é interrompida devido à ameaça de guerra entre os humanos. A milícia dos Mundos Extremos parece estar atacando naves da Confederação sem motivo aparente. É aí que o velho Coronel entra.

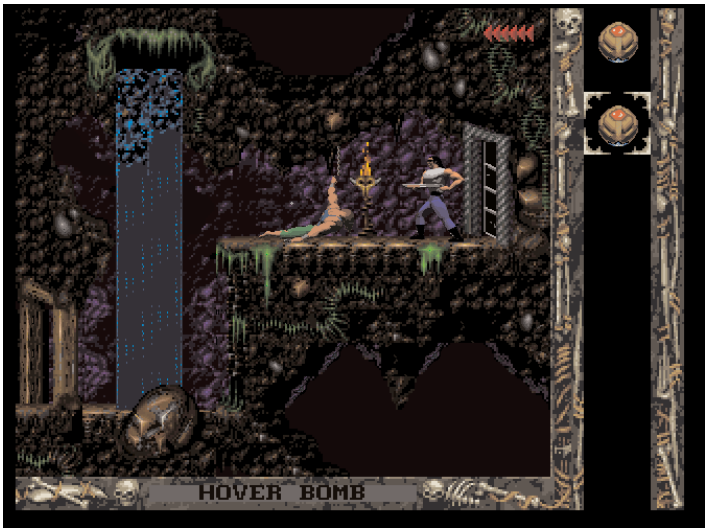
Em WC4, a interatividade fica ainda maior. As opções feitas durante o jogo são mais interessantes para o desenvolvimento da história e das missões. Por exemplo, em dado momento do jogo, o Capitão Eisen se ausenta do TCS Intrepid para transportar dados confidenciais e assume o comando da nave-mãe. O jogador tem a responsabilidade, então, de tomar decisões sobre os alvos estratégicos a serem atacados, além de se livrar de acusações de traição e descobrir todas as sujeiras escondidas pela Confederação. Numa das cenas do jogo, Blair se envolve numa discussão com Tolwyn, transmitida ao vivo para toda a galáxia, que é de tirar o fôlego até do macgamer mais exigente. O mais legal é que o jogador pode passar para o outro lado da briga.

Tanto no WC3 como no WC4, as batalhas espaciais são muito bem ambientadas, com a possibilidade de escolher a nave a ser utilizada, boa simulação e pilotagem fácil (de preferência com um bom joystick).

Enfim, Wing Commander é um grande adventure que conseguiu reunir num único jogo elementos que garantem diversão para qualquer rato de joystick: multimídia bem explorada, vídeo interativo, excelente simulador espacial e a sensação de se estar realmente no comando da história. O preço dessa "liberdade", com certeza, vale os 10 milhões de dólares investidos no seu desenvolvimento.







WARCRAFT II

BLIZZARD ENTERTENIMENT

Os jogos de "real-time strategy" têm sido uma das últimas coqueluches do mercado de games. A alta performance dos gráficos e sons foram responsáveis pela popularização desse estilo, o que vem incitando os produtores a procurar novas alternativas nesse meio, como o já esperado Rebellion, um jogo de estratégia baseado em "Guerra nas Estrelas".
Warcraft foi o grande precursor desse estilo e tanto a versão original como a sua seqüência, Warcraft II, foram portadas para a plataforma Mac e prometem fazer sucesso entre os macmaníacos.
Em Warcraft II, o macgamer deve escolher entre comandar as forças Humanas ou Orcs – raça de asquerosos monstrinhos verdes que dariam tudo para pendurar a própria família no pau-de-arara. A partir daí, o jogador deve administrar os recursos e matérias-primas disponíveis para o seu exército, bem como conseguir novos recursos naturais (ouro, óleo, madeira etc.), implantar e tornar funcionais fábricas de armas, barcos, aeroplanos, fortificações e afins. Além disso, ele deve montar e treinar peões para o trabalho braçal e um exército para proteger suas bases e atacar as instalações inimigas.
No decorrer do jogo, o macgamer vai utilizando novos tipos de soldados e uma infinidade de veículos de guerra para os mais diferentes terrenos. Isso sem contar com a presença de personagens especiais sob seu controle, como magos, por exemplo.
Entre os recursos multimídia mais explorados do jogo, o mais divertido deles é a digitalização das vozes das tropas. É muito comum ouvir coisas do tipo "estamos sendo atacados!" ou renegados dizendo que estão de "saco cheio" de receber ordens a toda hora. Warcraft II é uma boa opção para os aficionados do gênero e diversão garantida para quem sempre quis comandar um exército de monstrinhos verdes em direção aos castelos dos mocinhos.

BLACKTHORNE

BLIZZARD ENTERTAINMENT

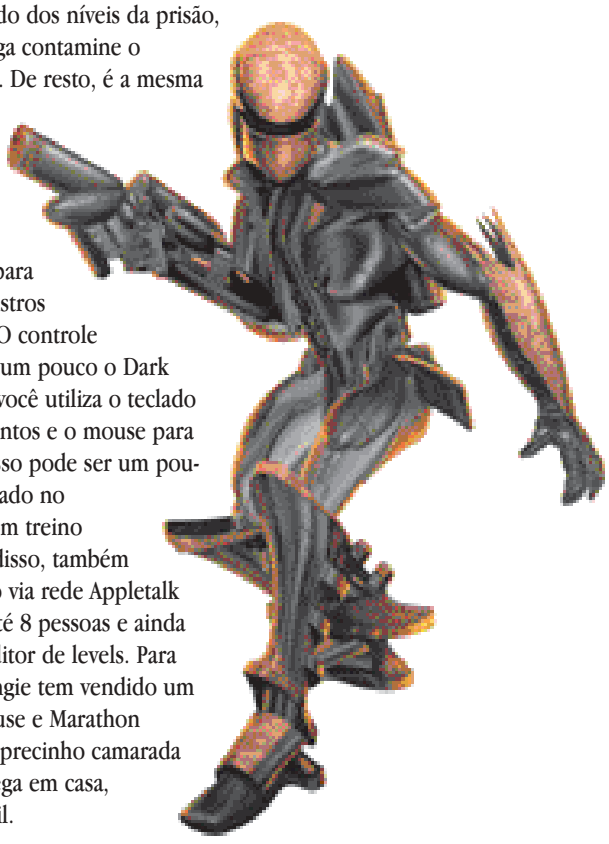
Considerado um "Prince of Persia com atitude" ou um "Flashback com mais limão", Blackthorne é um ótimo jogo de plataforma que reúne o que há de melhor em desafios para aqueles que gostam de pular, correr, detonar monstros com violência e resolver quebra-cabeças. A ação está centrada em Kyle Blackthorne, um jovem guerreiro que veio vingar sua família e recuperar o reino que lhe é de direito. Para tal, ele deve enfrentar a horda de monstros mutantes que escravizam seu povo através de tortura e fome. Com reflexos rápidos e uma boa cartucheira, Kyle Blackthorne caminha entre catacumbas, florestas e cavernas, num cenário bastante sombrio e geralmente violento. Até os próprios humanos se matam por comida e abrigo.

Em termos de qualidade gráfica e sonora, Blackthorne acaba empatando com seus principais competidores: Prince of Persia e Flashback. Aparentemente não há grandes diferenças conceituais entre eles. O que pode-se dizer é que Blackthorne se propõe a apresentar um mundo e um tipo de história diferente da velha ladainha de sempre.

ABUSE

BUNGIE

Um novo paradigma no gênero de jogo de plataforma criado pela Crack Dot Com e distribuído pela Bungie Software – a mesma do Marathon –, Abuse foi um dos grandes lançamentos em 1996. Combinando o melhor desse estilo com a última palavra em tecnologia gráfica e sonora, movimentos em 360° e o máximo de agilidade, ele chegou para detonar.
O enredo é o seguinte: você é um sujeito condenado injustamente a tirar férias forçadas numa colônia penal de segurança máxima, onde um misterioso desastre biogenético transformou todos os habitantes — guardas e prisioneiros — em tenebrosos monstros. Sua única esperança é roubar uma poderosa armadura e tentar chegar no mais profundo dos níveis da prisão, antes que a praga contamine o mundo exterior. De resto, é a mesma coisa: sair por cavernas, corredores e esgotos, arranjando as mais diversas armas para destruir os monstros que encontrar. O controle do jogo lembra um pouco o Dark Castle, em que você utiliza o teclado para os movimentos e o mouse para mirar e atirar. Isso pode ser um pouquinho complicado no começo, mas com treino fica fácil. Além disso, também pode ser jogado via rede Appletalk ou TCP/IP em até 8 pessoas e ainda vem com um editor de levels. Para melhorar, a Bungie tem vendido um bundle com Abuse e Marathon Infinity por um precinho camarada e direito a entrega em casa, mesmo no Brasil.

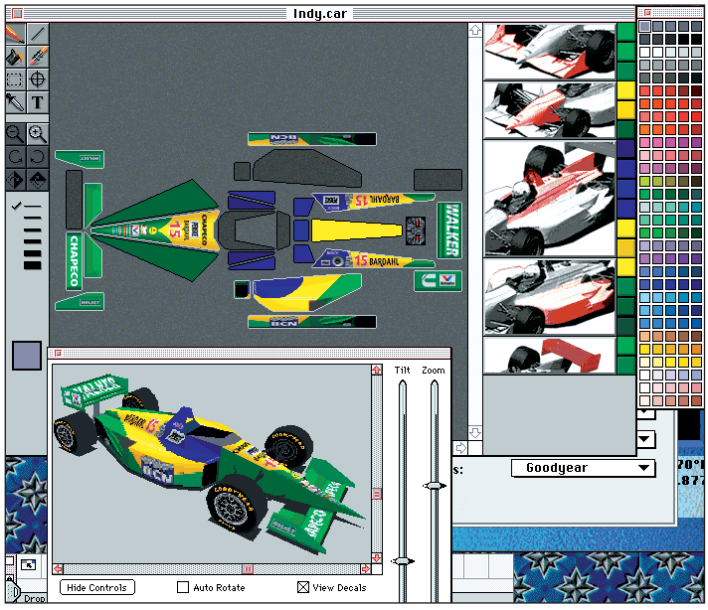




VIRTUAL POOL

Mac Play

Este jogo da Mac Play entra com destaque para a galeria dos simuladores de esportes (sinuca é esporte?). Gráficos 3D decentes e controles simples garantem uma sensação bastante realista. Dá pra controlar a força da tacada e a posição da batida na bola branca. Tem até marca de giz. Como destaque, a possibilidade de jogar por rede e modem de forma bem bacana. O caído é que as quatro modalidades de jogos só incluem regras americanas, sem a nossa sinuca tradicional de oito bolas nem um bilharzinho esperto. Sem esquecer que fica faltando o chopinho, o tremoço e o português rabugento.



INDYCAR RACING II

Sierra On Line

Lançado no começo de 1996, Indy Car Racing II veio como a salvação para o marasmo dos jogos de carro para Mac. Como anunciado na MACMANIA 22, o jogo dá ênfase ao realismo e requer grande destreza na pilotagem. Realmente não é fácil manter o carro na pista, portanto, dar uma de Nelson Piquet ralando no muro não vai ser uma das coisas mais complicadas. A diversão está em pilotar os carros da verdadeira Fórmula Indy e, o que é muito mais legal, construir a sua própria equipe, pintar o carro, colocar decalques de patrocínio e criar o uniforme do piloto – dos pés ao capacete. Indicado para Power Macs, o jogo tem gráficos de extrema qualidade, com atenção para os mínimos detalhes. Outra vantagem é poder jogar via rede ou por modem, com direito a janela de chat para sair provocando os concorrentes.

Em resumo, IndyCar Racing II é quase um grande jogo de carro, mas não custava nada eles facilitarem um pouco a direção.

Bom, por aqui continua valendo a pena comprar uma placa Pentium para poder jogar World Circuit F1 GP II.





NASCAR RACING

Sierra On Line

Licenciado oficialmente pela própria NASCAR (Federeção Nacional de Stock Car dos EUA), NASCAR Racing segue a mesma linha do seu primo, o Indy Car Racing II, ambos distribuídos pela mesma empresa, a Sierra On-line Inc. A diferença está basicamente no que concerne a uma categoria e outra. O realismo de simulação de Nascar é pauleira, com direito a influência do tempo em relação à temperatura dos pneus e como isso pode atrapalhar ou ajudar na performance. Para um bom desempenho, é necessário bastante treino e teste com os mais diferentes settings, usando os carros das equipes já existentes ou criando a sua própria, podendo escolher o chassi e a marca dos pneus, fazer todos os ajustes de câmbio e outros badulaques. Além disso, como no Indy Car Racing II, você ainda pode criar todo o design da equipe, da pintura do carro ao uniforme. Uma vez com o carro tinindo, você poderá disputar corridas simples pelos 9 autódromos ou o circuito total da Nascar, em disputa da Winston Cup. Assim você estará lado a lado com os melhores pilotos da categoria,

DESCENT II
MAC PLAY



— Você parece melhor desde a nossa última sessão.
— Será, doutor? Sei lá, continuo me sentindo inseguro, angustiado...
— Fale-me mais sobre isso.
— É que antigamente tudo era mais simples, sabe? Uma masmorra, uma doze e era mais ou menos isso. Uns demônios, talvez uns alienígenas de vez em quando; mas dava pra saber de onde eles vinham. Eu sabia por onde eu estava andando, o chão era o chão, o teto era o teto... mas agora... agora... mmm... oh... não...
— Calma, calma. O que é que acontece agora?
— Calma! É fácil dizer calma! Calma! Não é o senhor que tem que ficar preso naquele cockpit abafado, sem poder ir ao banheiro, rodopiando em gravidade zero, um enjôo, uma vontade de vomitar! Perdido em túneis escuros sem saber que lado é o de cima!
— Não entre em pânico. Lembre-se que agora, na versão II, você tem o robô-guia, que você pode programar pra encontrar armas, chaves, ou a saída pra você. Além disso, há o holofote que você pega logo na segunda fase. Você tem que se dar conta de que o seu medo de se perder na escuridão não é real, é na verdade uma projeção inconsciente de...
— Não é real? NÃO É REAL? E ELES? O que o senhor me diz DELES?
— Ainda não começamos a discutir os seus sintomas de paranóia...
— PARANÓIA? Escuta aqui, ELES são reais! E querem me matar! Robôs de todos os tamanhos e tipos! Pequenininhos e rápidos! Enormes e blindados! Armados com metralhadoras! Mísseis! Pulsos de energia! Tem um robô ladrão, que rouba os armamentos da minha nave! Robôs com garras de diamante! Robôs... robôs... INVISÍVEIS. Por Deus, invisíveis já é sacanagem!
— Nessas situações extremas é importante manter o sangue-frio.



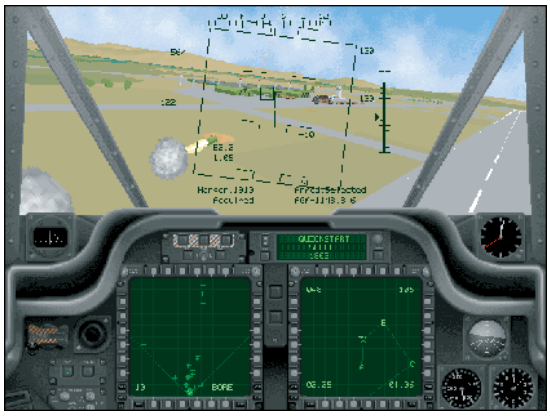
Procure usar o conversor de energia, que transfere carga do seu sistema de armas para os escudos. Mantenha um olho no retrovisor. Não se esqueça de atirar nas paredes e de destruir todos os painéis de controle que encontrar, para abrir eventuais passagens secretas onde poderá haver armamento extra e energia.
— É, é... e ARMADILHAS também! Esses malditos bastardos estão espreitando em todo lugar!
— Acalme-se. Já discutimos aqui os novos armamentos disponíveis para você nesta versão. Extravasar a violência é saudável, você precisa disso. Pense no prazer que você sente ao disparar o canhão de plasma...
— Aaaaah, sim... e o de fusão também... e os superlasers quádruplos... o canhão Gauss e... mmm... o Omega!
— Não se esqueça dos mísseis.
— Uuuuuh... Mísseis de concussão, teleguiados, cegantes. Dez tipos ao todo. Minas de proximidade. Mmmm... o míssil "Earthshaker"... Aaah...
— Está mais calmo agora? Uma coisa boa que você pode fazer é treinar em rede, com os seus amigos.
— Amigos? Que amigos? Mas o senhor tem razão, estou mais calmo agora. Só que... ehh... ainda tem uma coisa...
— O que é?
— Sabe o reator?
— Aquela coisa imensa que você tem que destruir pra passar de cada fase, fortemente guardado, que atira pulsos de energia em você e que, depois de ser destruído, te deixa com segundos para achar a saída antes que tudo exploda?
— Esse mesmo. É que...
— Sim?
— ELE LEMBRA A MINHA MÃE!

Tom B.

acelerando como Tom Cruise no filme "Dias de Trovão". Para cada pista, é legal ter um acerto de carro apropriado, que normalmente deve ser mudado no decorrer da corrida, através da observação das informações do desempenho e do trabalho junto ao box. Você ainda pode convidar seus amigos para uma corrida via rede e, de vez em quando, aproveitar para jogá-los fora da pista. Para guiar, é aconselhável um bom joystick ou, na melhor das hipóteses, uma ajudinha do novo lançamento da Thrustmaster Inc.: um conjunto de volante e pedais chamado Formula T2 Racing Wheel.
Os cenários são bem elaborados e cheios de detalhes, apesar dos acidentes que só ficam na fumaça e não causam grandes explosões. Em resumo, NASCAR Racing é adrenalina pura para quem curte um bom racha.

APACHE
INTERACTIVE MAGIC

Para quem quer algo perto de um simulador de verdade, daqueles que os pilotos usam para treinar, Apache é o ideal. Este simulador de helicóptero lançado pela Interactive Magic, fica em cima da risca que separa o total realismo da "jogabilidade". A atenção dada aos detalhes chega a ser mais fiel do que o macgamer poderia esperar. Aparentemente, o jogo tem problemas para começar a rodar e sua documentação é meio fraca, sem conter informações específicas de troubleshooting para a plataforma MAC – conseguimos alguns "erros tipo 11" até a coisa rolar. Uma vez funcionando, o jogo permite escolher entre dois modos: o arcade e realistic mode. O arcade pode ser considerado meio baba pelos experts, mas é ideal para quem está começando. Já o modo realistic é tão difícil que pode complicar até a vida dos mestres da pilotagem. Mais uma vez a documentação peca, pois não há um tutorial adequado para aprender a voar. Acaba sendo tão difícil levantar vôo, quanto mais pousar. A parte gráfica não traz grandes novidades em relação a outros simuladores, como A-10 ou o F/A -18, mas é possível configurá-la para um melhor desempenho. Apesar de tudo isso, Apache é bem bacana. A sensação de estar num helicóptero é bem fiel e a simulação das missões é extremamente bem feita, com inimigos inteligentes e muitas opções de batalha. Mas continua sendo um jogo mais indicado para os aficionados em simulação realista.



OS FILHOS DE MARATHON

Uma das grandes novidades que começaram a aparecer no fim do ano passado são os jogos construídos em cima da arquitetura (engine) de Marathon 2. Juntando uma fórmula de sucesso com novos temas, personagens e cenários, várias produtoras de games estão apostando bastante nesse filão. Entre os novos lançamentos, vale a pena destacar: Prime Target, Damage Inc. e ZPC.

Prime Target, lançado pela Macsoft, é um jogo de matança baseado em política. O ano é 2004 – ano de eleições nacionais – e você é convidado por um amigo senador a conhecer o Senado Federal. Chegando lá, você é recebido a bala e descobre que seu amigo foi assassinado. A partir daí você tem que explorar o prédio para descobrir pistas e acabar com os conspiradores que querem abalar a democracia. Você usará diferentes tipos de armas e poderá interagir com o cenário, dando tiro nas coisas ou movimentando objetos.

Em Damage Inc., você é um sargento que lidera um grupo de soldados contra contrabandistas de armas. Nele, a grande diferença em relação ao seu criador, – Marathon 2 –, está na possibilidade de se controlar os quatro soldados explorando terrenos, seguindo um determinado líder ou atancando. São mais de 30 níveis com diferentes missões. Para cumpri-las. você deve agir com o máximo de estratégia para o trabalho em conjunto, mas podendo também fazer o trabalho por suas próprias mãos ou mandando seus soldados cuidarem da sujeira. Os tipos de armas são os mais variados, de faca a lançador de granadas. O jogo em rede também não foi descartado, o que pode tornar Damage Inc. muito mais agradável, com você mandando seus colegas de escritório para o front.



ZPC, da Zombie Software, é uma espécie de jogo de matança intelectual. Os cenários e gráficos são baseados no construtivismo russo, o herói é um rebelde que se revolta contra um estado totalitário, mas o jogo é baseado no velho e bom atire em tudo que se mexe.





O QUE VEM POR AÍ...

1997 promete. Depois de um ano de atraso, finalmente a ID vai lançar a versão Mac do Quake, o melhor jogo de PC da atualidade. Chega de invejar o vizinho pecezista! Vamos ter argumentos para resolver no muque as discussões sobre quem tem a melhor plataforma, jogando em rede contra os usuários de PCs via Internet.

A inglesa Gremlin Interactive está lançando também o primeiro game de futebol para Mac, o Actua Soccer, que nada mais é que o Virtua Soccer conhecido dos pecezistas, convertido e tirando proveito da tecnologia dos Sprockets.

A Bungie resolveu não se deitar sobre os louros dos Marathons e comparece com dois lançamentos do balaco. O primeiro é Myth, jogo de batalha e estratégia no estilo Warcraft 2, com muita carnificina, cenários realistas e uma tal de visão multimétrica. Você vai poder dar zoom no seu exército para lutar as batalhas de pertinho. O outro é Weekend Warrior, uma sátira a gincanas televisivas, que utiliza as capacidades gráficas do QuickDraw 3D para criar um cenário 3D totalmente navegável. E vem mais por aí. Veja a nossa checklist:

- **The 11th Hour (Virgin Games) –** A continuação de 7th Guest.
- **Dark Forces II: Jedi Knight (Lucas Arts) –** A esperada seqüência de Dark Forces, com direito a sabre de luz.
- **Leisure Suit Larry: Love for Sail (Sierra) –** Mais um divertido game com Larry Suit Larry, o grande conquistador.
- **Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh (Sierra) –** Muito mais assustador e quente do que a primeira versão.
- **NBA JAM: Tournament Edition (MacPlay) –** Basquetebol da melhor qualidade, com direito a grandes estrelas e jogo via rede.
- **Pitfall: The Mayan Adventure (Activision) –** Sempre um clássico.
- **Tie Fighter Collector's Edition (LucasArts) –** A versão do X-Wing, só que agora do outro lado.
- **VR Soccer (MacPlay) –** Mais um de futebol... Aleluia!
- **Duke Nukem 3D: Atomic Edition (Apogee/Gt Interactive) –** Mais um de matança para alegria da galera.
- **Hellraiser (Magnet Interactive) –** Interativo baseado no filme de mesmo nome.
- **Outlaws (LucasArts) –** Jogo de velho oeste baseado nos spaghetti westerns de Sergio Leone. Uh-uh!
- **The Sacred Pools (SegaSoft) –** Aventura numa ilha exótica na Amazônia.
- **Star Trek: Starfleet Academy (MacPlay) –** Uma combinação de simulador com jogo de ação em que você é treinado para se formar como piloto. Participação da galera da USS Enterprise: Kirk, Chekov e Sulu.
- **Top Gun: Fire at Will! (Spectrum Holobyte) –** Simulador de vôo baseado no filme de Tom Cruise.
- **The X-Files (Fox Interactive) –** Jogo de aventura baseado na famosa série da TV.
- **X-Wing vs. TIE Fighter (LucasArts) –** Jogo de simulação de combate espacial de Guerra nas Estrelas.
- **Blade Runner (Virgin Interactive) –** Quem quer matar replicantes?

JEAN BOËCHAT
É Zen.

*Colaborou Roberto "Darkew" Skubis

ONDE COMPRAR:

Brasoft: (011) 238-1444
Tomorrow: (011) 852-4466
MGO: (011) 725-1661

Java sem as mãos

Criando applets sem conhecimento de programação

Logo quando a linguagem Java começou a despontar, algumas pessoas comentavam que não seria possível tal tecnologia pegar porque a grande sacada da Internet era sua facilidade de programação. Embora a linguagem Java seja mais acessível que o C++, ainda assim é bem mais complicada que o pobre HTML.

O que essas pessoas não esperavam é que o caminho natural das coisas iria trazer programas que criassem Java tão facilmente quanto uma página HTML no PageMill.

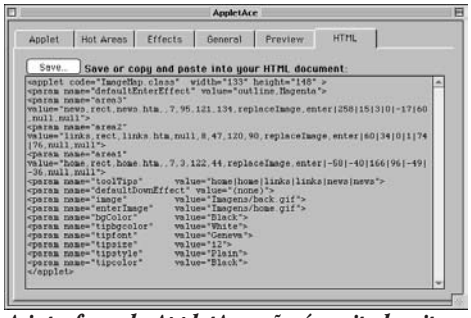
Que tal seria poder criar um banner que mostrasse em uma seqüência todos os seus patrocinadores com links direcionando para seus sites? Ou aqueles botõezinhos que ficam diferentes quando o mouse passa por cima? E tudo isso sem ao menos saber o que é um .class ou o significado de JDK. Pois é, isso já é possível, mesmo para quem não se considera um "Cibernerd" e, principalmente, para quem não pretende ser um. Se você é designer ou diretor de arte e precisa produzir sozinho seus sites, está na hora de conhecer alguns programas que provam que Java é possível. E indo um pouco mais longe, agora vão começar a aparecer os programas que prometem fazer todo o seu site com tecnologia Java e não somente um ou outro bannerzinho.

Segundo a RandomNoise (pra variar, mais uma empresa californiana), quando esta revista estiver em suas mãos, já estará disponível uma versão beta do seu programa, chamado Coda, que deve ser o primeiro a criar páginas 100% baseadas em Java.

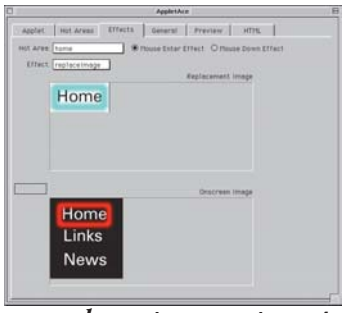
Com o Coda vai ser possível criar páginas Java sem conhecimento de programação e com total visualização dentro do próprio programa, ou seja, o que você vê no Coda é o que você vai ver em qualquer browser que suporte Java.

Voltando ao presente, já é possível trabalhar com Java sem precisar aprender um puto de programação. Já surgiram diversos programas que cumprem esse feito, como o AppletAce, o Web Burst e o ActionLine.

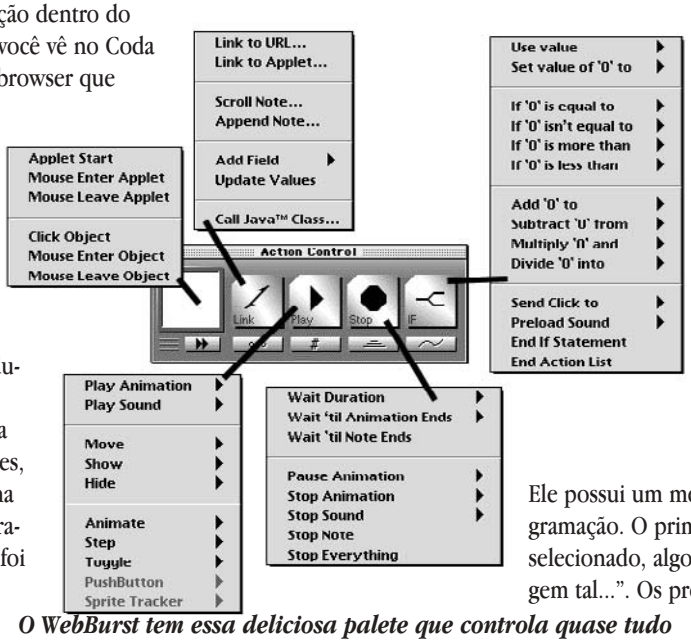
Esses programas ainda estão amadurecendo e, apesar de alguns ainda estarem na primeira versão, a coisa está evoluindo bem rápido. Às vezes, só o tempo de uma revista rodar na gráfica é o suficiente para os programas evoluírem em relação ao que foi impresso nela.



A interface do AppletAce não é muito bonita...



...mas ele cumpre o que promete



O WebBurst tem essa deliciosa palete que controla quase tudo

APPLETACE

Mais simples que seus concorrentes, o AppletAce é também o mais incompleto. Apesar disso, ele consegue fazer com facilidade os applets do momento, como banners em movimento (inclusive com links diferentes), image maps com direito a rollover (apresenta outra imagem quando o mouse passa sobre a imagem de fundo), charts e bullets.

Produzido pela Macromedia, por enquanto só roda em Power Macs e Windows 95, mas já tem prometidas versões para Windows 3.1 e Macs 68040.

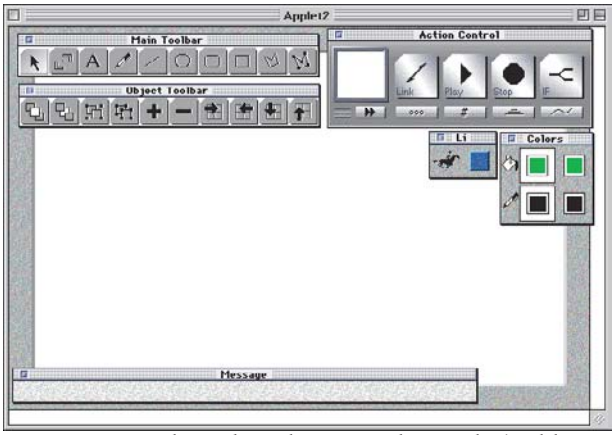
Logo ao abrir o programa, você escolhe que tipo de applet deseja fazer. O AppletAce ainda copia para o folder onde ficará o seu HTML todos os arquivos .class necessários para rodar o applet. Para se ter uma idéia da facilidade, no caso de image maps é só escolher as áreas, definir onde vão entrar as imagens e qual o link desejado. Tudo bem Macintosh, gráfico e intuitivo. No final, é só dar um preview para ver se está tudo bem e salvar o HTML que vai ser inserido na sua página final.

O programa ainda tem alguns bugs. Às vezes as coisas não funcionam e é preciso revisar tudo com carinho. Mesmo assim, para uma primeira versão ele já resolve os problemas de quem não quer virar um "java nerd". http://www.macromedia.com

WEBBURST

O WebBurst não é tão simples, mas não pode ser considerado complicado. Ele possui um menu flutuante que segue uma linha de programação. O primeiro botão define qual o evento do objeto selecionado, algo como "se o mouse passar por cima da imagem tal...". Os próximos botões vão definir o que esse evento vai causar, coisas como mostrar outra imagem, fazer links etc.

Para fazer um image map no WebBurst é preciso criar um mapa da imagem com objetos nativos do WebBurst, como quadrados e esferas. Colocados os objetos, é só clicar em um deles e ir selecionando nos menus algo como Mouse Enter Object-show Home.gif, ou seja, quando o mouse



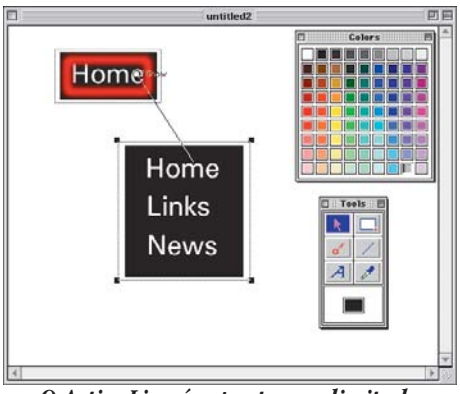
Essas são as paletes do WebBurst; a do cavalo é o library

passar sobre o objeto, irá mostrar uma outra imagem chamada Home.gif. Em seguida, selecione Mouse Leave Object-hide Home.gif para que, na hora que o mouse sair de cima do mesmo objeto, a imagem seja escondida. Depois é só repetir a operação para cada pedaço do mapa, mudando o nome das imagens, é claro.

Vale lembrar que as imagens que vão aparecer devem ser escondidas no começo do applet. O processo é um pouco mais chato que no AppletAce. Mesmo assim, tudo isso é feito sem precisar escrever nada. Todas as opções estão nos menus em uma ordem bem fácil de ser entendida, e o programa é bem mais completo e poderoso que o AppletAce.

Depois de tudo pronto, é só dar um Export to Java Powered Applet e… Tcharam! Sai um applet no capricho.

Mas nem tudo é perfeito. O WebBurst regrava as imagens colocadas dentro dele com nomes e em folders diferentes, o que prejudica quem trabalha em grandes projetos. Isso sem contar que ele manda para o espaço todo aquele trabalho que você teve com suas paletes de cores para deixar suas imagens no menor tamanho possível. Além disso, ele ainda mostra o nome do programa quando roda o applet no browser. Pior que isso, só o famigerado "Made with Macromedia" do Director, que graças a Deus não é obrigado a aparecer no AppletAce. http://www.powerproduction.com



O ActionLine é espartano e limitado

ACTIONLINE

Por último, o ActionLine, que também está na primeira versão, pelo menos quando esta matéria estava sendo escrita. Tal e qual os outros, ainda tem muito o que amadurecer e sua interface é pouco amigável, embora seja toda gráfica. Um breve tutorial em formato Acrobat ajuda a desvendar o programa.

Seus objetos são chamados de "portais". Para se criar um image map é necessário usar outra ferramenta chamada *Action Link*, com a qual você liga uma imagem na outra, e através de um menu você faz a setagem de comandos como *Show* ou *Go to URL*. Mais chato que os outros, mas ainda sem nenhuma linha de programação. http://www.imcinfo.com

RESUMINDO

Os programas ainda estão pobres e têm muito o que melhorar. Mesmo assim, são uma ótima alternativa para quem não quer ou não sabe programar em Java, resolvendo muitos dos "problemas" de programação de um bom site. M

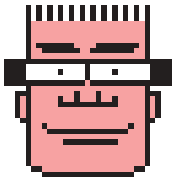
RICARDO REIS CAVALLINI
É consultor de computação gráfica nas áreas de DTP e Interactivity.

e-mail: ricardo_cavallini@caps.com.br
Web: http://www.impex.com/cavallini

Simpatips

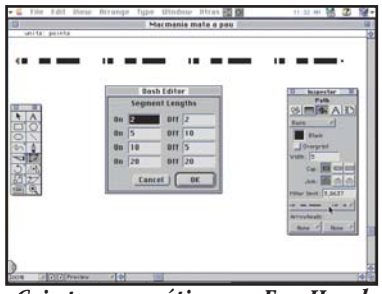
TONY DE MARCO

Poucas coisas dão mais satisfação a um macmaníaco do que descobrir uma dica. Tropeçar num atalho de teclado, contornar bugs e encontrar funções não documentadas no manual são coisas que acontecem a qualquer um que preste atenção no que está fazendo. Tenho orgulho das dicas abaixo, mas isso é besteira. O importante é dividir o conhecimento. Mande a sua e mostre a revista para a sua mãe, que é o que eu sempre faço.



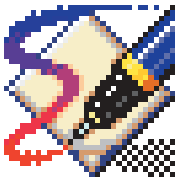
tony@macmania.com.br

Separando os pontos dos traços



Crie traços caóticos no FreeHand

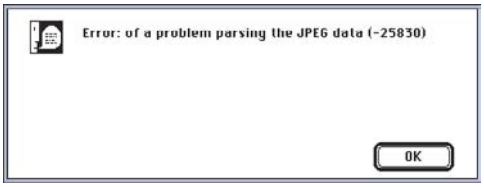
Essa é velha, mas é boa e vale para qualquer versão do FreeHand. Para criar novos tipos de linhas tracejadas, escolha uma delas no menu pop-up e solte o botão do mouse enquanto aperta a tecla Option. O programa vai mostrar a janela Dash Editor, onde você escolhe quantos pixels aparecem e quantos não aparecem. As linhas recém-criadas surgem no fim da lista de linhas pontilhadas. Podemos criar uma cacetada delas.



Exorcizando JPEGs

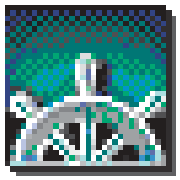
Imagine pegar "aquela" imagem na Internet e depois dar de cara com uma das placas abaixo ao tentar abri-la no Photoshop. Para evitar esse contratempo, tenha sempre à mão o JPEGview. Abra a imagem no programinha (nem precisa salvar) para acabar com a zica e tente novamente abrir no Photoshop. Voilà!







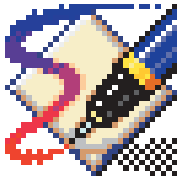
A lingüiça dos mil toques

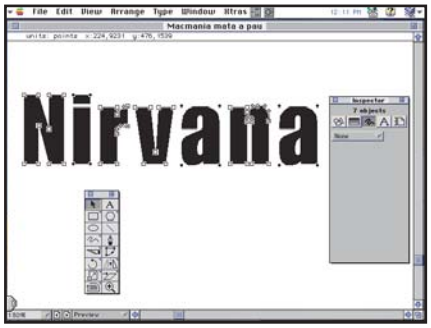


Tem coisa mais irritante do que dar um scroll horizontal de 25 Km para poder ler um e-mail que veio em uma única linha no Netscape Mail? Para uma leitura mais confortável, peça um Reply da mensagem e dê um Quote para ver o texto quebrado em várias linhas.

Esfolador automático

Você sabe, escangalhar letras é o hype atual da propaganda brasileira. Apresentamos agora o método instantâneo de dar uma aparência grunge aos seus títulos. Não requer prática nem, tampouco, habilidade. Siga a bolinha:





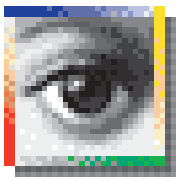
1 *Converta o texto para curvas no FreeHand ou qualquer outro programa vetorial.*



2 *Aplique uma linha bem louca nas letras, conforme a dica ao alto.*



3 *Dê um Auto Trace. Repita a operação, quantas vezes quiser.*



Texto fantasma

Não é um pé no saco ter que redigitar algo no Photoshop só porque ele misteriosamente esqueceu o que você acabou de escrever? O martírio acabou. Acontece que o Photoshop memoriza os textos por layers. Se escrevemos no layer 1 e passamos para o layer 2, o Text Box volta a ficar vazio. Volte ao layer 1, peça o Text Box e seu texto estará lá. Podemos escrever centenas de textos que podem ser alterados a qualquer momento, basta criar um layer para cada um deles.

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da *MACMANIA*.

Não se perca no Mac

O Find File é uma ferramenta poderosa

Onde está aquele maldito documento? Essa é, com certeza, uma das perguntas mais recorrentes entre os usuários que acabaram de comprar seu Mac. Apesar da metáfora do Desktop (Mesa de Trabalho) ser mais ou menos intuitiva, é muito fácil para o usuário novato salvar seus trabalhos no lugar errado, esquecer o nome deles e ficar abrindo pastas dentro de pastas até conseguir encontrá-los. Da mesma forma que existem pessoas que mantêm suas mesas arrumadinhas com cada coisa em seu lugar, existem aquelas (segundo pesquisas, a maioria) que deixam toda a papelada amontoada em pilhas. Assim como no mundo real, a mesa de trabalho virtual do Macintosh também pode se tornar uma bagunça generalizada. Com uma vantagem: no Mac você tem um ajudante capaz de vasculhar todas as suas pastas e arquivos em segundos e achar o que você procura. Ele se chama Find File (Encontrar Arquivo).

PROCURANDO ARQUIVOS

Repita comigo: você aciona o Find File pelo submenu Find… do menu File do Finder (⌘-F) ou selecionando o Find File do menu Apple.

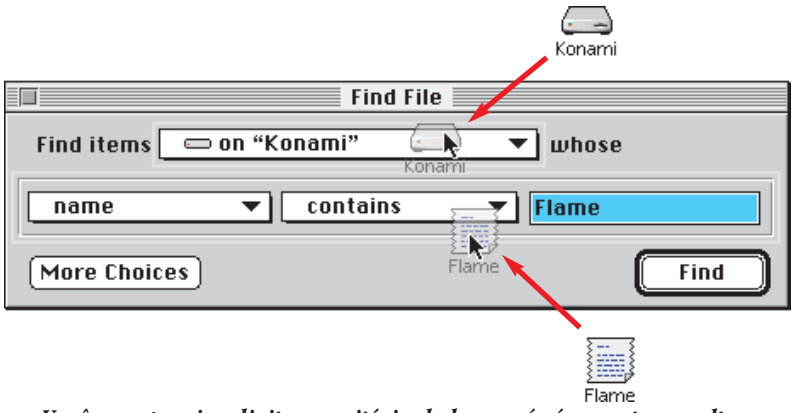
Isso quer dizer que há vários jeitos de acessar o mesmo programa. Mas se a Find File Extension não estiver instalada, quem vai aparecer é o velho Find do System 7.1. Ele é um programa menos poderoso que o do 7.5, permitindo especificar apenas um critério de busca, além de outras limitações. Apenas por curiosidade, se você apertar ⌘-Shift-F, quem vai aparecer é o Find antigo e não o novo.

O Find File faz busca em todos os discos ou pastas especificadas no menu Find Items. Ele só não encontra coisas que estão dentro de maletas (suitcases), como as que guardam fontes, ou dentro do arquivo System.

Existem dez critérios de seleção para procurar seus arquivos.

Nessas opções, o uso do drag & drop é total. Basta arrastar um ícone de uma pasta para o menu Find Items, por exemplo, para procurar apenas arquivos dentro dela.

No Find Items (Encontrar ítens), além dos discos, disquetes e CD-ROMs montados, é possível selecionar *on the desktop* (ou na mesa de trabalho; não pesquisa discos montados, apenas pastas que estão no desktop) e *in the Finder selection* (na seleção do Finder; apenas em pastas selecionadas no Finder).



Você nem precisa digitar o critério de busca; é só arrastar e soltar

CRITÉRIOS DE BUSCA

Name (nome) – Procura os arquivos por um pedaço, pelo final ou pela inicial do nome. Dá até pra procurar um arquivo que não tenha uma certa palavra no nome.

Size (tamanho) – Procurar arquivos maiores que 10 Mb ou menores que 5 k.

Kind (tipo) – Procura pelo tipo de documento, como alias, application, clipping file, control panel, extension, document, folder, font, letter, sound ou stationery.

Label (etiqueta) – Seleciona apenas os documentos com um determinado label.

Date created/modified (data de criação/modificação) – Limita a busca de arquivos de acordo com as datas em que eles foram criados ou modificados.

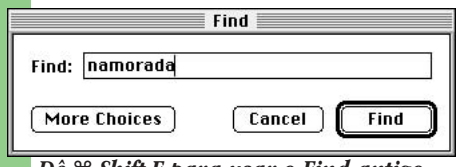
Version (versão) – Compara a versão de softwares (bom para jogar fora versões velhas do SimpleText).

Comments (comentários) – Procura uma seqüência de caracteres no campo Comments, na janela de Get Info (⌘-I).

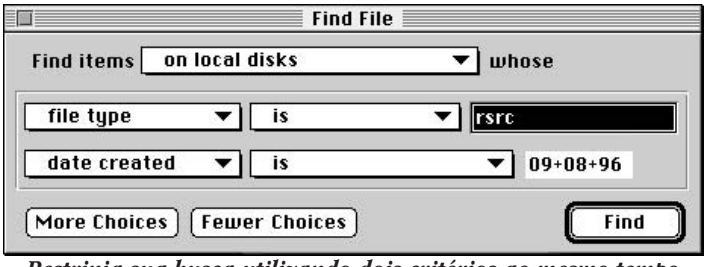
Lock attribute (atributo de bloqueio) – Verifica se são itens trancados, isto é, que não podem ser modificados.

Folder attribute (atributo de pasta) – Procura apenas pastas vazias, compartilhadas ou montadas (pastas de outras máquinas em rede, montadas no seu Desktop).

File type/creator (tipo de arquivo/criador) – Procura por tipo de arquivo ou pelo programa que o criou. São representados por uma seqüência de quatro caracteres. Exemplo de type: TEXT para arquivos do tipo texto, GIFf para GIF etc. O creator pode ser ttxt para SimpleText, MSWD para Word etc. Ele irá encontrar todos os arquivos do mesmo tipo em sua máquina.



Dê ⌘-Shift-F para usar o Find antigo



Restrinja sua busca utilizando dois critérios ao mesmo tempo

OPÇÕES EXTRAS

E não é só isso. Se você clicar o menu pop-up do Find File enquanto pressiona a tecla Option, aparecerão mais quatro critérios:

Content (índice) – Faz a busca de palavras dentro de arquivos que contenham texto, como Word, ClarisWorks ou PageMaker. Bom para quando você não se lembra do nome do arquivo mas sabe o que há no conteúdo. Sua execução é bem mais lenta.

Name/icon lock (bloqueio de nome/ícone) – Procura documentos que tenham ícones ou nomes que não podem ser modificados.

Custom icons (ícone personalizado) – Encontra todos os arquivos com ícones personalizados.

Visibility (visibilidade) – Procura arquivos invisíveis ou visíveis. Faça um teste e descubra quantos arquivos invisíveis existem no seu Mac.

CRUZANDO CRITÉRIOS

E ainda tem mais. Clicando no botão More Choices (Mais opções), você cria uma nova linha de critérios de busca. Aí você pode cruzar critérios e procurar, por exemplo, todos os documentos de ClarisWorks que você criou no ano passado, ou todos os Gifs animados que contêm a palavra sex no nome.

Se o Find File começar a reclamar que não tem memória para mostrar todos os arquivos encontrados, amplie a memória alocada para ele. Selecione o ícone do programa, dê Get Info (⌘-I, Obter Informações) e aumente a memória default de 280 k para 1 Mb ou mais.

ITEMS FOUND

É a janela com o resultado da busca. Se você clicar na tecla Stop (Parar) no meio de uma busca com a tecla Option apertada, você vai diretamente para a janela de Items Found (Itens Encontrados), sem passar pela plaquinha que pergunta se você quer mesmo parar a busca.

REGRAS BÁSICAS

- ***Preste atenção na janela de Open/Save (Abrir/Salvar) para ver onde você está salvando seu documento.***
- ***Nunca salve um documento com o nome Untitled-1 (Sem Título-1).***
- ***Seja descritivo. Batize seu documento com um nome fácil de adivinhar o conteúdo.***

Chegando na lista de resultados, basta clicar em um item para abri-lo. Você pode arrastar arquivos desta janela para o Desktop ou copiá-los, arrastando enquanto segura a tecla Option. Se arrastar segurando ⌘, você criará um alias do item.

Quer imprimir uma lista dos itens achados? Dê ⌘-A (Select All ou Selecionar tudo) na lista e cole o resultado num processador de texto para ter uma lista tabulada com os nomes dos arquivos. Você pode também arrastar a lista para o SimpleText ou outro programa que aceite drag & drop para criar uma lista mais detalhada. Se você arrastar segurando Option terá uma lista mais detalhada ainda.

Sua barra de menu tem os itens View e Label, que funcionam do mesmo modo que no Finder, assim como os comandos do Edit e File. Ceguetas podem ampliar o tamanho da fonte dessa janela no menu Preferences. Um comando que está disponível só quando a janela Items Found está ativa é o Open Enclosing Folder (ou Abrir Pasta Contenedora, ⌘-E), que abre a pasta que contem o item selecionado. M



Resenha

MARCELO BICALHO

Touch-3D 2.0

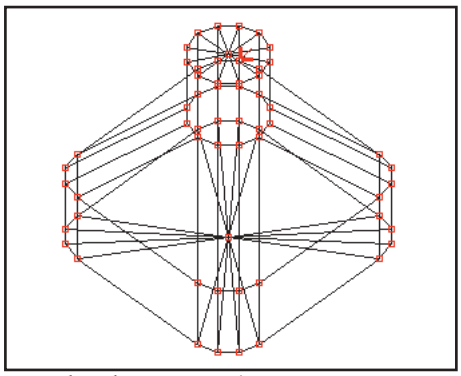
Faça seus próprios protótipos e mock-ups no Macintosh

Uma ferramenta para criar rápida e facilmente protótipos 3D para visualização (*mock-ups*), displays e também peças em cartonagem. É o que o Touch 3D pretende e, numa certa medida, consegue ser. Para tanto, ele incorpora a um conjunto de funções de modelagem 3D o recurso de planificar (*unfold* ou desdobrar) o objeto criado, que pode ser impresso e depois montado na base da tesoura-e-cola, mais ou menos como se fosse uma caixa de papelão.

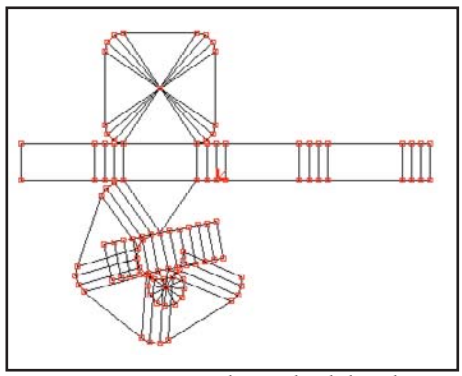
É um recurso utilíssimo, e a maneira como foi incorporado ao programa é bastante engenhosa: como um ponto de vista. O objeto pode ser visto de frente, lateralmente, de cima, em perspectiva e – o pulo do gato – planificado. À medida que a peça vai sendo trabalhada, a vista desdobrada se atualiza. Ao final, é só imprimir, cortar e colar, certo?



Errado. Vou explicar por quê. O método de desenho tem como ponto de partida triângulos, quadrados e malhas ortogonais, criadas com ferramentas da Toolbox (Caixa de Ferramentas) ou através do menu. Os vértices desses objetos são editados um a um ou em conjunto, usando as ferramentas disponíveis (de deslocamento, distorção, cópia, giro e reflexão). O aplicativo não dispõe de ferramentas mais sofisticadas de modelagem. É como se o usuário tivesse nas mãos uma folha de papel infinitamente plástica. Tudo tem que ser feito dobrando, cortando e esticando essa folha, o que exige habilidade e muito, muito planejamento, senão a coisa vira uma bagunça, principalmente na vista desdobrada, com aquele montão de polígonos superpostos que é de dar nó nos óio. No todo, a modelagem do Touch-3D é fraquinha. O programa procura contornar isso com um set de objetos pré-modelados para edição e também importando vários formatos (DXF, MiniCad, 3DMF, EPSF). Os traçados em EPS só são rasterizados adequadamente se forem construídos com quadrados e/ou triângulos fechados. Caso contrário, chegam deformados.



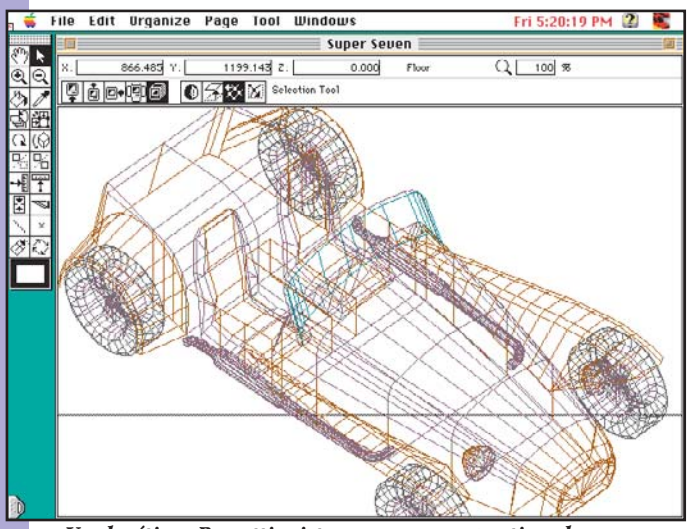
Um dos shapes que vêm com o programa



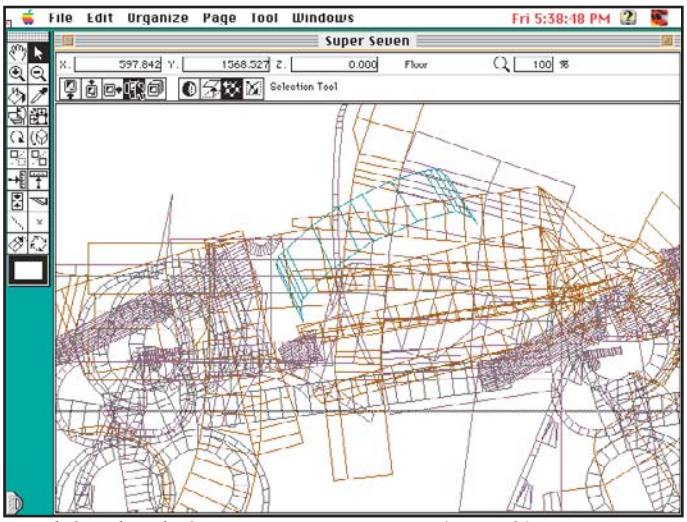
Aqui, o mesmo shape desdobrado

Para facilitar o trabalho, principalmente na hora de desdobrar, o objeto pode ser dividido em layers de cores diferentes, visualizados sozinhos ou em conjunto. Porém, a falta de uma palete de layers flutuante obriga a idas freqüentes ao menu, atrasando bastante o trabalho. Aliás, a falta de confortos de interface, como atalhos de teclado, se faz sentir o tempo inteiro. Às vezes também se fazem notar pequenos problemas de preview.

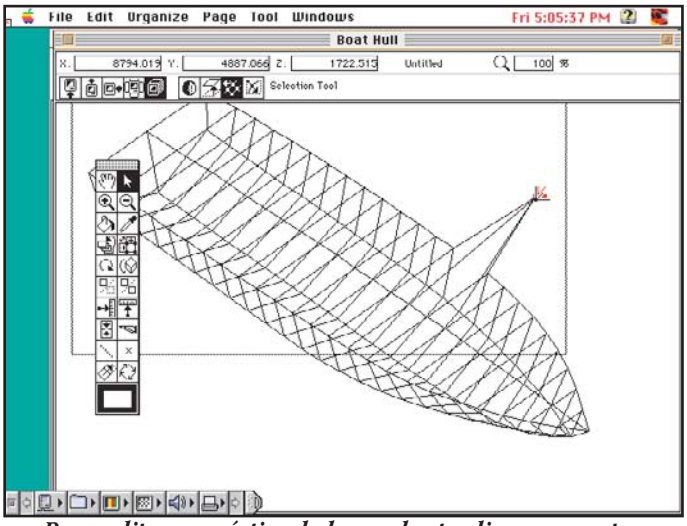
Na hora de dar saída na peça desdobrada, outro pepino. Nem tudo que pode ser construído em 3D pode ser desdobrado em uma só peça plana (aliás, pouquíssima coisa pode). O programa tenta fazer isso, mas as sobreposições são inevitáveis e, às vezes, tornam a peça incompreensível. A saída é usar a única ferramenta existente para tentar organizar a vista desdobrada (quase sempre não basta) ou até dividir a peça em par-



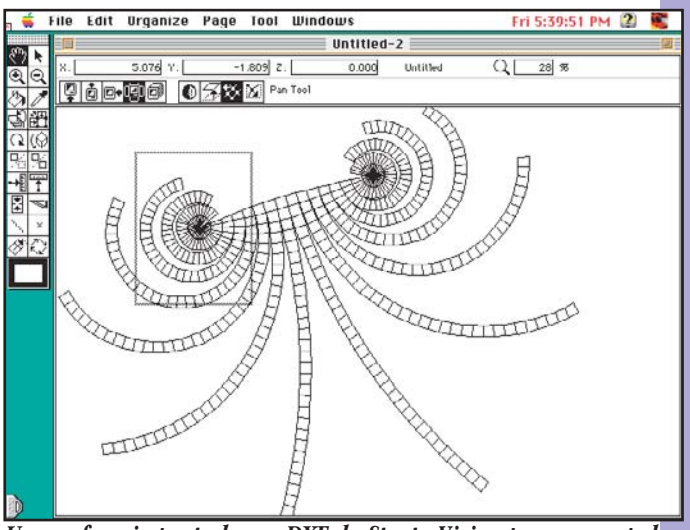
Um legítimo Bugatti, visto com seus respectivos layers



Desdobrado, ele fica essa zona aqui. Será que dá para montar?



Para editar um vértice do barco, basta clicar e arrastar



Uma esfera importada em DXF do Strata Vision parece um polvo

tes e imprimir os layers separadamente. Ou mesmo terminar a edição em um programa de desenho 2D. Uma função que evite toda essa trabalheira é imprescindível para que o programa se torne o sucesso que pode ser.
Por enquanto, ele é muito útil para ajudar no trabalho de prototipagem, mas não dispensa o uso de um programa de modelagem 3D para produção das imagens e um de desenho vetorial para editar as imagens desdobradas. M

MARCELO BICALHO
É ilustrador, designer e adorava a revista Recreio.

TOUCH - 3D 2.0

Lundstrom Design
CAD Technology: (011) 829-8257
Preço: US$ 495 (BR com impostos)

LUIZ FERNANDO DIAS

NetObjects Fusion 1.0

Uma revolucionária maneira de fazer sites de Web

Até algum tempo atrás, se alguém quisesse desenvolver sua própria home page, deveria conhecer um pouco sobre programação HTML. Nada muito difícil, mas não deixa de ser uma linguagem de programação.

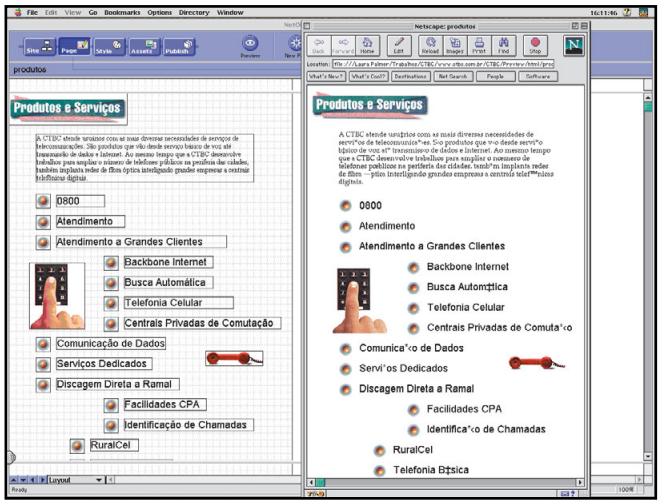


O pior de tudo era que, depois de algum tempo perdido na frente da tela de seu computador, o resultado final quase sempre era diferente do imaginado. A programação HTML é muito restrita para que possamos mostrar todos os nossos dotes artísticos.

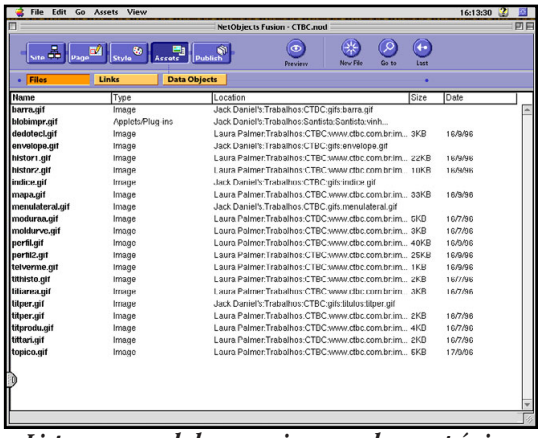
Em seguida, surgiram programas que com alguns comandos geravam resultados muito próximos da realidade, mas para chegar a tal resultado era preciso saber pelo menos as possibilidades de comandos a serem usados. Quer dizer, para colocar figuras e textos em lugares fixos na tela, era preciso inserir tabelas e mais tabelas. E muitas vezes o resultado conseguido no Netscape ou no Explorer era diferente do que o programa editor mostrava. É o caso do PageMill e do Claris Home Page, para citarmos dois exemplos.

Agora parece que alguém lá em cima ouviu nossas preces. No final do ano passado foi lançado o NetObjects Fusion, software já conhecido da plataforma Windows NT. Para desenvolver uma página no Fusion, você não precisa se preocupar muito com que comando irá utilizar. Faça sua página da maneira que bem entender, que ele se encarrega de convertê-la para o Netscape ou Explorer.

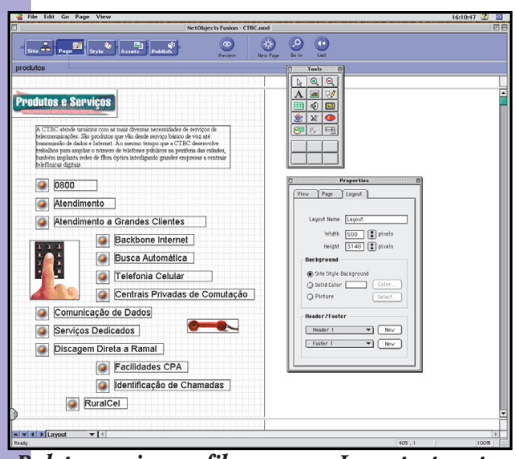
Com o uso extensivo de tabelas, com muitas linhas e muitas colunas, ele transforma exatamente aquilo que você imaginava em um arquivo HTML, sem que para isso você necessite saber uma linha de programação. O único porém é que suas páginas ficam extremamente grandes (algo em torno de 5 a 10 Kb por página). Você trabalha com seus dados da mesma forma que trabalharia em um software de editoração eletrônica, posicionando seus elementos, aumentando, diminuindo e editando o estilo de texto.



Compare a mesmíssima página no Fusion e no Netscape



Listagem geral dos arquivos usados na página



Palete que insere filmes, sons, Java, textos etc.

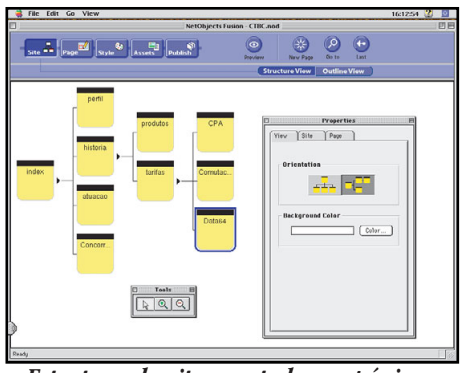
GRANDE VANTAGEM

Uma das grandes vantagens do Fusion em seu modo de edição de páginas é que, pelo menos na parte de formatação de texto e gráficos, ele já está trabalhando com o HTML 3.2, fazendo com que tenhamos formação de fontes, tarjas de fundo coloridas etc.

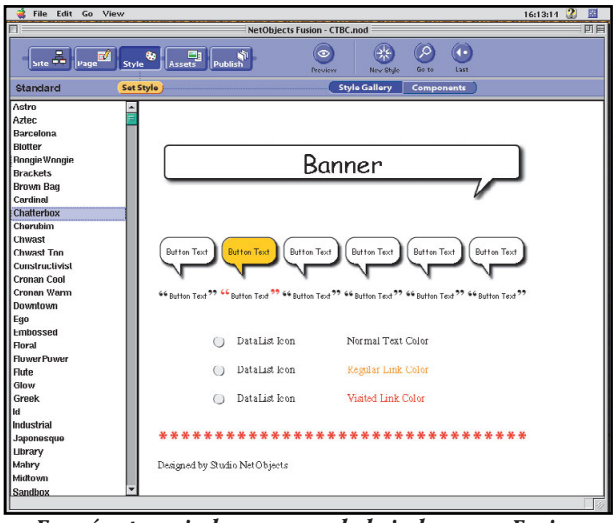
Suas vantagens não param por aí. Através do próprio software, é possível visualizar toda a estrutura de um site, página a página. Quer dizer, você coloca todas as páginas que estarão dentro de seu site, seus nomes e links. Uma vez feito isso, ele junta todas imagens, filmes, CGIs, JavaScripts, Shockwave etc. que fazem parte do seu site, sem que você precise ficar procurando por eles mais tarde, ou até mesmo correr o risco de ter algum problema de imagem não localizada. Quando você modifica uma imagem, o próprio software se encarrega de mudar todas as referências a ela que existam no site.

Em seguida, você poderá pedir ao próprio software que publique suas páginas para algum site determinado, a ser utilizado para algum teste ou até mesmo como final.

Para completar todo este pacote, o Fusion



Estrutura do site com todas as páginas



Essa é a trecaiada que vem de brinde com o Fusion

ainda vem com vários estilos predefinidos de páginas, com exemplos de botões, cabeçalhos, menus etc. Além desses estilos, o programa traz vários CGIs, shockwaves, scripts de Java, GIFs89 (figuras animadas) e outros objetos para facilitar o trabalho.

DESVANTAGENS

Mas o Fusion ainda não está perfeito, aliás, como todos os programas desta área. Ultimamente, a todo momento uma nova versão da linguagem HTML é lançada, o que faz com que mesmo as últimas versões de softwares populares de desenvolvimento de páginas fiquem desatualizadas.

Quando se começa a trabalhar melhor com o Fusion, descobre-se que, de todas as desvantagens, a principal delas é a conversão de acentuação, muito importante para nós, tupiniquins. Outra desvantagem é que ele não trabalha com frames, função cada vez mais utilizada pelo mundo afora. E, por fim, outro problema: o Fusion somente consegue importar uma única página por vez, obrigando-o a refazer toda a estrutura do seu site. Imagine importar um site de 400 páginas, uma a uma.

A maior parte dessas desvantagens foram eliminadas na versão 2.0, que está sendo lançada para Windows NT. Esperamos ansiosamente a versão Macintosh.

LUIZ FERNANDO D. DIAS
Trabalha na Ciclo Graphics e está pensando em fazer uma reforma na sua barraquinha esotérica da praça da República, para receber novas energias.

FUSION

NetObjects: www.netobjects.com
Preço: US$ 695

Claris Organizer 2.0

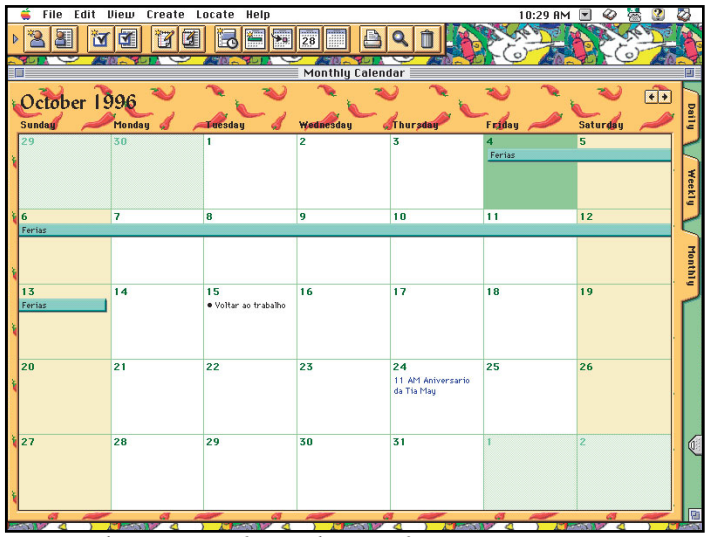
O velho e bom organizador de compromissos volta de cara nova

A nova versão do meu organizador pessoal preferido chegou às mãos do público no final de setembro e não decepcionou: o Claris Organizer 2.0 é um upgrade muito bem-pensado, apesar de não trazer mudanças estelares na sua forma de utilização. O grande mérito da Claris foi fazer algumas alterações necessárias na agenda eletrônica e, em cima disso, aplicar com sucesso uma "plástica" mais do que bem-vinda. O conceito continua o mesmo: módulos de agenda, lista de tarefas, contatos e notas, e o usuário (usuário concorre com micreiro no concurso de palavra mais feia do jargão informatês, mas não estou muito inspirado hoje) utiliza esses módulos de maneira integrada, através de attachments (anexos). Você cria um contato, em seguida cria um compromisso ligado a esse contato e o programa pergunta se você quer anexar o compromisso – ou nota, ou tarefa – ao contato. Você pode deixar o Organizer criar automaticamente os anexos, via Preferences.



O conceito dos anexos permite também criar links entre esses módulos e outros documentos no seu disco rígido, sejam eles de qualquer formato. Usando o Organizer, em dois minutos você acaba descobrindo o quão poderoso pode se tornar o programa, graças aos links. No meu caso particular, tenho que escrever semanalmente a coluna para o Jornal do Brasil, e essa é uma tarefa semanal na minha lista de tarefas. Um link entre essa tarefa e uma das colunas escritas no Word (5.1, é claro) permite que eu abra o processador de texto de dentro do próprio Organizer. Muito prático e conveniente, inclusive para e-mail. O Claris permite colocar endereços de e-mail e URLs associados a seus contatos.

Na parte de inovações, um dos destaques é a nova ferramenta de busca, muito mais esperta e rápida que a da versão anterior. Não canso de me espantar com a rapidez com que a janela de busca se atualiza à medida que vou digitando os caracteres da palavra que estou procurando. Tiro o chapéu para a turma da Claris. Além disso, uma nova e ampliada palete flutuante (que agora pode ficar fixa na tela, ao gosto do freguês) torna bem mais fácil a criação de novos contatos, compromissos e notas. Também as visualizações, criadas de acordo com as necessidades de cada um, ficaram mais poderosas e flexíveis. Você pode determinar uma lista com todos os compromissos ligados a uma determinada categoria, dentro do prazo de tempo que bem escolher. Posso ainda falar das possibilidades de impressão, que eram boas na versão 1.0 e ficaram ainda melhores na 2.0, mas tenho medo que o espaço acabe e eu não consiga falar da parte cosmética das alterações. E não pensem que, por serem cosméticas, essas alterações não são importantes. Pelo contrário, elas são, por si só, razões suficientes para se realizar o upgrade.



Se os clientes estão fartos dos seus furos, compre o Organizer

MAIS CORES

O novo Organizer ficou bem mais colorido, e para quem usa tela grande isso é uma dádiva, pois você agora pode ver toda uma semana de agenda, de manhã à noite, com os compromissos coloridos de acordo com as categorias a que eles pertencem. Classifico os compromissos familiares, pessoais, profissionais e financeiros com cores bem distintas e chamativas. Em uma só olhada, posso saber como anda a minha semana e se vale a pena dar aquela escapada sonhada há tempos. Só usando é que você vai poder sentir como isso facilita a vida de quem está sempre correndo contra o relógio.

Depois disso tudo, fica difícil reclamar de falhas gritantes no Organizer da Claris, mas como sou persistente e esforçado, vou entregar o segredo: não se deixe iludir com as possibilidades de "decoração" do Organizer oferecidas na nova versão. São quinze diferentes opções (variando de pimentas vermelhas num fundo mostarda até o azul-metálico-adolescente-cheguei), a maioria delas absolutamente horrorosas. Fique com o padrão default, é o menos perigoso para os olhos. M



Veja como a ficha dos contatos é completa

RICARDO SERPA
É fotógrafo, macmaníaco e responsável pela coluna "O Mundo das Maçãs", publicada todas as terças no Jornal do Brasil.

CLARIS ORGANIZER 2.0

Claris Corp: http://www.claris.com
Pars: (021) 552-9442
Preço: R$ 135

Fractal Expression

Programa pinta e borda vetores e bitmaps

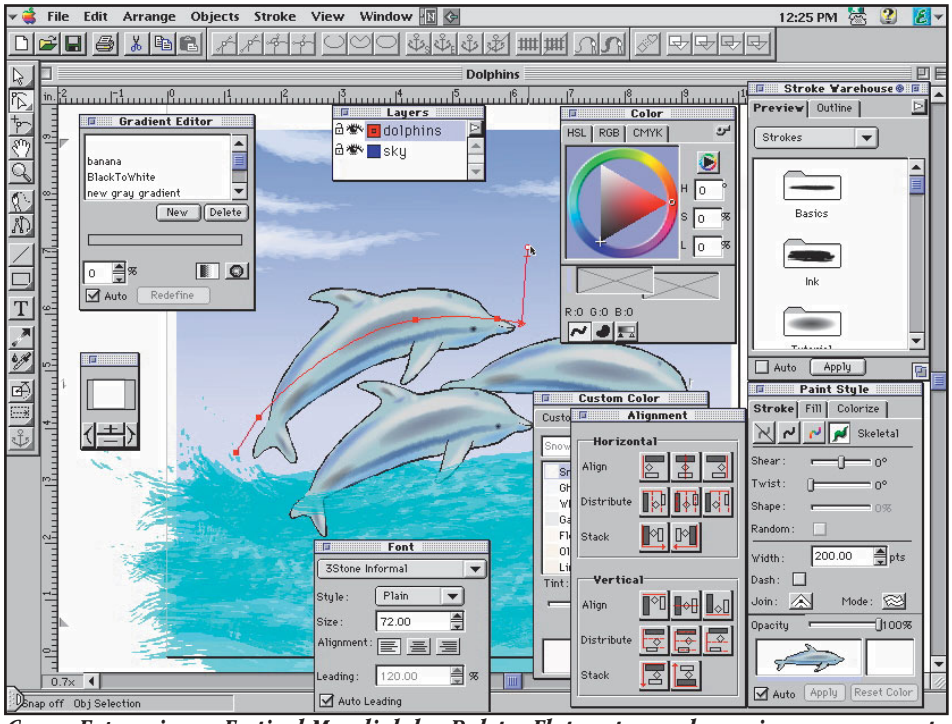
Tradicionalmente, os programas gráficos para o Mac podem ser divididos em dois tipos: programas bitmap, que trabalham com imagens, fotos e figuras digitalizadas ou geradas no computador bit a bit, como no Photoshop; e programas vetoriais, como Illustrator ou FreeHand, que trabalham com curvas matemáticas que podem ser calculadas em qualquer tamanho sem perda de resolução e que utilizam a linguagem PostScript.



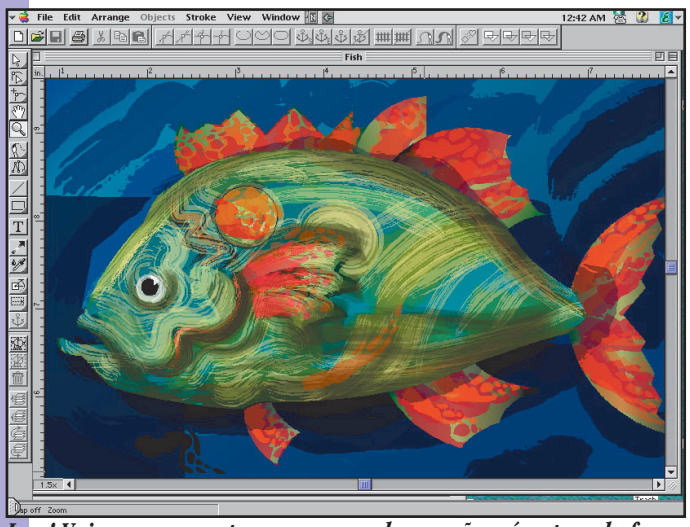
O que acontece é que, enquanto boas ilustrações digitais podem ser feitas nos programas PostScript, efeitos como crayon, aquarelas e pintura a óleo só são possíveis em programas bitmap, como o Painter. A grande desvantagem é que o desenho, para ter uma boa impressão, deve ser feito com muita resolução, o que torna o processo lento e complicado para editar, já que, uma vez desenhado um traço imitando pintura a óleo, a imagem se transforma num amontoado de pontos.

A Fractal Designer, empresa que nos deu o revolucionário Painter, veio mudar esse cenário. O Expression é uma maravilhosa mistura de Painter com Illustrator, ou melhor, é um Painter que gera arquivos PostScrip matemáticos de seus desenhos orgânicos.

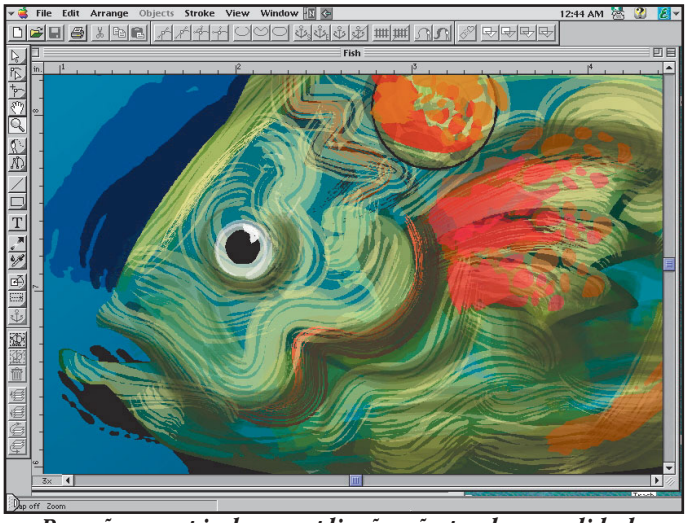
Aí você pergunta: "E para que isso serve?" Da maneira que o pessoal da Fractal e da Creative House bolaram esse software, ele não só serve para muita coisa como é um novo tipo de tecnologia disponível para qualquer artista gráfico. Estava faltando algo diferente em softwares de ilustração para que a qualidade das pinturas no computador fosse realmente melhorada. No fundo, os programas que vemos hoje, como o Painter, levam o mesmo conceito de pontos na tela que o velho MacPaint. É óbvio que tudo foi muito melhorado, mas, uma vez derramada a "tinta" no "papel" da tela, só com a velha "borracha" para modificar.



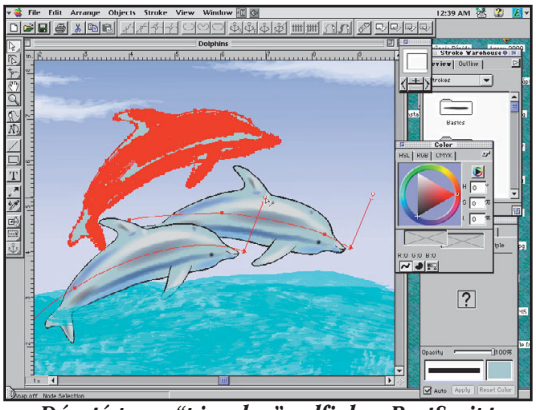
Com o Expression, o Festival Mundial das Paletes Flutuantes ganha mais um concorrente



Issa! Veja o que esse programa, em boas mãos, é capaz de fazer



Por não usar pixels, a ampliação não perde a qualidade



Dá até para "pincelar" golfinhos PostScript

No Expression, um traço de pincel a óleo pode posteriormente ser modificado, rodado e até ter suas características alteradas, como se fosse uma curva de Illustrator. Melhor ainda: o pincel não precisa ser um traço a óleo, pode ser qualquer pintura que você já tenha feito, como um golfinho, por exemplo. Semelhante à função Image Hose do Painter, a cada pincelada aparece um golfinho seguindo a curvatura do seu traço. E, depois de pintado, ele pode ser modificado como se fosse uma única curva, e não as milhares de curvas que formam seu antigo desenho (veja a tela ao lado).

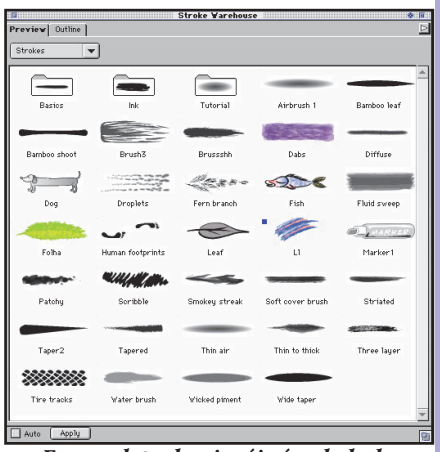
Outra enorme vantagem que esse novo método proporciona é atribuir transparência às curvas, o que torna a pintura mais natural ainda.

Depois de acabada, sua bela obra de arte poderá ser impressa em qualquer tamanho sem perder qualidade, pois, apesar de parecer uma pintura natural a óleo ou pastel, na verdade ela é totalmente PostScript. Pode-se ampliá-la ou distorcê-la à vontade. Uma vez que tudo é matemático, o arquivo ocupa muito menos espaço que um arquivo PICT ou TIFF do Photoshop.

O programa permite ainda trabalhar com layers, texturas, degradês e edição de cores. A gama de tipos de pincel e a maneira como eles se organizam é muito simples.

Os arquivos podem ser gravados em EPS, PICT, Illustrator e no próprio formato do programa.

A Fractal tem uma versão beta do seu programa disponível na Internet. M



Essa palete de pincéis é cabeluda

LUIZ COLOMBO
É arquiteto, consultor e produtor multimídia.

EXPRESSION

Fractal Design Corporation
HomePage: http://www.fractal.com
Preço: US$ 199

O Nariz da Maçã

Após ler artigos e mais artigos em revistas especializadas, babar em anúncios maravilhosos em revistas americanas e entrar e sair de mega stands em feiras, o cliente interessado em comprar um Mac, no momento supremo do "agora vai", acaba sempre no mesmo lugar: em uma revenda.

Especializada ou nem tanto, atenciosa ou nem tanto, com bons preços ou nem tanto, mas acaba lá. Nessa hora o cliente conhece (ou revê) o que seria a "cara da maçã", ou, se desejar, o "nariz da maçã".

De fato, a revenda autorizada, na ponta de um canal competente ou não, acaba sendo sempre o elemento mais exposto, como um nariz, que é sempre o primeiro a aparecer (os narigudos que me perdoem), sendo também a parte mais exposta e mais sensível a uma eventual reação de insatisfação do cliente.

Assim, para sobreviver nesta selva, cada revenda autorizada busca, ao seu modo, uma diferenciação. Alguns oferecem um bom suporte pré e pós venda, outros um atendimento atencioso de qualidade e alto nível técnico, treinamento e consultoria, entre vários outros "plug-ins" que acabam agregando valor ao produto Macintosh.

Entretanto, é o mercado profissional que sabe valorizar esses diferenciais e não o mercado de varejo, que busca simplesmente preço e nada mais. Aliás, as margens apertadas nos Macs *entry level* jamais permitiriam um atendimento mais diferenciado. Em outras palavras, é no mercado profissional que as revendas autorizadas encontram demanda, espaço para atuar e margens para respirar (já que estamos falando de narizes).

E este mercado não demanda apenas CPUs mais rápidas ou monitores de 17" e 20", mas principalmente soluções. E quando falo em soluções entenda não apenas softwares, mas sim todo um mundo de periféricos e acessórios tão fartamente disponíveis no lado de cima do Equador e tão "faltamente" por aqui.

E é aqui que entram (ou pelo menos deveriam entrar) os distribuidores. Em vez de se preocuparem apenas com as mágicas de financiamentos, ou estocar "aquele modelo que vende mais", os distribuidores deveriam procurar disponibilizar para as revendas o "material" que elas precisam para configurar as diferentes soluções profissionais para seus clientes.

Cadê as placas gráficas ATI? E as placas de multiprocessamento Apple e DayStar? E as aceleradoras QuickDraw 3D?

O mercado profissional requer soluções. Os distribuidores deveriam pensar menos no varejo e enxergar que a demanda de Power Macs é uma conseqüência da oferta dos elementos que



compõem as soluções profissionais. Um Power Mac 9500/200 com 128 Mb de RAM não poderá ir a lugar nenhum sem uma placa gráfica (ATI XClaim, por exemplo) de alto desempenho.

Os slots PCI nos Power Macs são argumentos de venda somente se houver, nas revendas, placas PCI com drivers compatíveis. As daughtercards foram criadas para serem substituídas por outras com processadores mais rápidos ou com multiprocessamento, que também deveriam estar nas revendas.

O que acontece então é que a logística adotada pelos distribuidores, focada em apenas alguns itens da solução (a CPU e o monitor), acaba matando a aplicação profissional das tecnologias de ponta geradas pela Apple. Por exemplo, shows das fantásticas possibilidades da tecnologia QuickDraw 3D de nada adiantam se a placa aceleradora QuickDraw 3D (essencial para uma performance profissional) somente puder ser encontrada dentro do equipamento de demonstração.

Está na hora dos distribuidores fazerem algo mais do que insistir somente no mercado home. Ou estocar algumas caixas de dois ou três modelos diferentes de Power Macs.

Está na hora dos distribuidores entenderem que eles são a retaguarda das revendas. Entenderem que só haverá demanda de Power Macs se as revendas possuírem o "material" (e, é claro, o *know how*) para compor as soluções que incluam estes Power Macs.

Cada um fazendo o seu papel: as revendas atendem o cliente e configuram a melhor solução para ele; os distribuidores estocam o material necessário para compor as soluções; a Apple divulga a marca, desenvolve a tecnologia, gera demanda e oferece condições para que o canal possa funcionar.

Já que nós, revendas, somos o nariz da maçã, estando sempre expostos, que pelo menos a maçã esteja virada para o mercado que quer a nossa presença e está realmente nos procurando: o mercado profissional.

DAVID OLIVEIRA
É diretor da CAD Technology, revenda autorizada Apple.

Opiniões emitidas nesta coluna não refletem necessariamente as da revista.