ANO 5 Nº44 1998 R$ 5,00

BOOKMAKERS

MACMANIA

A ÚNICA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL

Power Mac G3
Venda recorde faz a Apple sair do vermelho

Dreamweaver
A nova maneira de construir e controlar seu site

MPEG 3
Compressão radical de músicas para a Internet

Macworld Expo
O melhor da feira de São Francisco



FAÇA DO SEU MAC UMA ARMA
Os melhores games de 97 e os lançamentos de 98

As Cartas Não Mentem



Sabor de veneno

É com pesar que, em uma mesma edição de vossa revista, notamos a inconsistência entre a proposta e a prática. Na MACMANIA 42, vocês alertam para os perigos da desinformação. Qual não foi minha surpresa ao ver que, na página 16, vocês passam algumas informações incorretas sobre como "envenenar" um Performa.

Para evitar que as desinformações ali publicadas possam desvalorizar ainda mais nossos já tão caluniados Performas, creio que os dados ali contidos merecem alguns reparos, a saber:

1- No parágrafo de chamada da página 16, informa que os Performas "só têm um slot de RAM", ao passo que, mais adiante, informam que "têm apenas dois slots de memória".

Obviamente, apenas uma das informações pode estar correta. É a segunda. Gostaria de ver publicada a ressalva de que a primeira referência diz respeito a slot para expansão (pois um slot já vem de fábrica preenchido), ao passo que a segunda diz respeito ao total de baias existentes.

2- A primeira dica de "envenenamento" trata sobre a instalação de modem externo, para "se livrar do GeoPort", certo? Errado! Nem todo Performa tem GeoPort; alguns trazem modems de verdade.

3- A mesma dica informa que suprir "seu Performa de memória não o deixará mais rápido". Ora, senhores! Desta vez, quase perco a compostura! Que modelo de Mac não se beneficia de memória extra? Alguns Performas vêm com 16 Mb de RAM. Adicionar um pente extra de 32 Mb, sem desfazer-se do pente original, vai deixá-los com quantidade suficiente para permitir o desligamento da memória virtual, alocar 3 ou 4 Mb para cache e despreocupar-se com o tamanho do sistema operacional.

4- Chegamos, agora, a um ponto interessante: o RAM Doubler. Vocês recomendam-no enfaticamente. Por motivos éticos, resistirei à tentação de expor minha opinião sobre o desempenho de tal programa, bem como discorrer sobre malefícios, bombas e travamentos provocados pelo mesmo.

Não vou resistir, porém, a citar as próprias palavras de vocês, no alto da página 6: "Pare de usar RAM Doubler e compre mais RAM".

5- Por último, o assunto passou a ser discos rígidos. Aparentemente alheios ao que se lê na página anterior, sugerem a troca do HD IDE dos Performas por modelos SCSI. Não vejo razão para tal sugestão.

6- Uma ausência me causou estranheza, pelo fato de Performas serem destinados ao mercado doméstico e, portanto, provavelmente a usuários com menos experiência. Vocês esqueceram de sugerir a limpeza da pasta Extensions. Para dizer a verdade, creio que as capas de todas as revistas sobre Mac deveriam estampar os dizeres "livre-se das extensões desnecessárias".

O mesmo esquecimento parece ter ocorrido com relação à pasta Control Panels, aos layouts de teclado não utilizados, aos sons do sistema, às descrições de impressoras que nunca vamos usar etc.

Flavio Belloni
belloni@ez-bh.com.br

1- *A frase correta seria "só tem um slot de RAM livre". A palavra "livre" deve ter descolado e caído do paste-up.*

2- *Cedo ou tarde, você vai precisar atualizar seu modem para uma velocidade maior. Aí a dica de usar a porta serial vale.*

3- *Pode perder a compostura, mas, por favor, não na nossa frente. Aumentar a memória RAM traz vantagens óbvias, mas a aceleração no seu processador é de exatos zero MHz.*

4- *Aqui na redação, todos acreditam em RAM Doubler, em vida inteligente em outros planetas e que Lee Harvey Oswald agiu sozinho.*

O programa da Connectix é bem mais rápido que a memória virtual da Apple, apesar de ainda causar uma queda de cerca de 10% no desempenho da máquina, o que em muitos casos é imperceptível. Bombas? O RAM Doubler não bomba sozinho. Cheque qual das suas demais extensões está em conflito.

5- *Não sugerimos trocar o IDE interno por um SCSI, porque isso é impossível. Apenas indicamos o uso de um HD SCSI externo, o que para usuários de programas como Photoshop, por exemplo, pode representar a diferença entre o paraíso e o purgatório ("scratch disk is full" e toda essa espécie de coisas).*

6- *A "tabela de limpeza das extensões" está lá, na página 30 dessa mesma edição.*

Também recomendamos a leitura mensal das seções Simpatips e Bê-A-Bá do Mac.

Instalando o 8 em um PB

Tenho um PowerBook 520c no qual gostaria de instalar o sistema Mac OS 8. Ocorre que essa máquina não possui o drive para CD.

Fiz uma tentativa na base do "vamos ver o que acontece". Em outra máquina, instalei o sistema em um Zip. Feito isso, copiei todos os arquivos desse Zip para o PowerBook, via rede LocalTalk. Em seguida, inicializei o mesmo com o DiskTools. Joguei fora o System Folder antigo e restartei.

A máquina abriu normalmente. Quero dizer, em parte. Toda vez que ela carrega, pede que se

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*

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

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

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Francisco A. Zito*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

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

Capa: *Foto: Clício*
Modelo: Cristiane Marques (Mega)
Produção: Claudia Tenório
Top: Dress Code
Saia: Daime Paciência/Será o Benedito
Armas: Renato Yada
Make-up: Adal D'Oliveira (Jaques Janine)
Photoshop: Mario AV
Idéia: Tony

Redatora: *Cristiane Mendonça*

Revisora: *Danae Stephan*

Colaboradores: *Adelmo, Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, David Drew Zingg, Douglas Fernandes, Everton Barbosa, Fargas, J. C. França, João Velho, Luciano Ramos, Luiz Fernando Dias, Néria Dejulio, Rainer Brockerhoff, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Silvia Richner, Tom B.*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Takano*

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.
Rua Chuí, 21 – Paraíso
CEP 04104-050 – São Paulo/SP

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
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: www.macmania.com.br

Perdido no mundo Mac? FAXMANIA é a resposta!
Ligue para (011) 816-0448 e disque os códigos:
50522 *para BBS*
50523 *para Livros sobre Mac*
50524 *para Lista de Revendas Apple*
50525 *para Cursos de Mac*

Índice

Cartas 5
Tid Bits 8
Games 14
Workshop MP3 32
Simpatips 34
@Mac 36
Bê-A-Bá do Mac 38
Kai's Photo Soap 42
Dreamweaver 1.0 44
Ombudsmac 50

insira o tal do Zip de onde copiei o sistema! Dou um Cancel e ela funciona quase normalmente. Exatamente por causa desse "quase normalmente" é que eu gostaria de saber qual a maneira correta de fazer isso.

Dalton Barone
dbaron@uol.com.br

Eu queria ver um usuário de PC zoar com o Windows desse jeito e ainda sair dizendo de cara limpa que ele funcionou "quase normalmente". Mas vamos lá: arranje um adaptador de cabo SCSI para PowerBook. Conecte seu PB na porta SCSI de um Mac com CD-ROM. No Painel de Controle do PowerBook, escolha a função SCSI Mode e restarte. Ligue o Mac e coloque o CD-ROM do Mac OS 8. O PB vai montar no Desktop do Mac como se fosse só um disco rígido. Rode o instalador do sistema e siga as instruções da MACMANIA 42 sobre como instalar corretamente o Mac OS 8.

Problemas com a sogra

Há oito anos sou usuário de Mac. Minhas atuais (nem tanto...) máquinas são um Performa 630 e um 6360. O assunto vai ser o 6360, tão problemático... Comprei um, minha sogra outro, e convenci dois amigos a adquirirem também. Foi o início das minhas dores de cabeça. Minha linha telefônica deve estar mais congestionada que a de vocês, por causa das reclamações e dos problemas com as máquinas. Já seriam o suficiente, se eu não os tivesse também!

O mouse congelado foi um deles. Tudo bem; no caso, foi só trocar, mas aí foram surgindo outros paus em cascata. Vamos a alguns deles:

1- O CD do Adobe Photo DeLuxe (incluído no pacote promocional) contém arquivos, mas não o aplicativo.

2- O módulo de comunicação do Claris não abre (falta ferramenta de terminal ?).

Isso (não!) é tudo por enquanto. Espero ter respostas e, principalmente, soluções! E que esse tipo de problema fique menos freqüente, pois nós, usuários fiéis, ficamos cada vez mais desanimados. E nosso trabalho de "evangelização" fica cada vez mais difícil. Não quero, de forma alguma, perder dois grandes amigos, nem criar nenhum clima ruim com a mãe da patroa. Os almoços de domingo são ótimos! Por fim, não quero perder o bom humor."

Odilon Amaral
carodilon@pop.metalink.com.br

1- *É. O CD do Photo DeLuxe é só um "brinde" com imagens em JPEG, mas sem o programa. Presente de grego. Mas você pode abrir as imagens no ClarisWorks para brincar com elas.*

2- *Aparentemente, você tem que reinstalar o programa ou a parte de comunicações do Mac OS.*



Carro do leitor: será que a gangue da batida usa Mac?

Dúvida atroz

Tenho uma dúvida. Ainda estou na versão 7.5.1 em inglês do Mac OS e pretendo comprar o Mac OS 8. Para atualizar para o Mac OS 8, preciso ter qual versão instalada em meu micro? Existe a versão 8 em português? Se existe, é tão bom como a versão em inglês ou não?

Fabiano de Souza Fernandes
f.f@uol.com.br

Você pode instalar o Mac OS 8 independente do sistema anterior, porque ele é um sistema completo e não apenas um upgrade. A versão em português deve chegar até o final de janeiro. Aguarde uma resenha nossa a respeito.

Paraíba cabra Mac

Sou leitor assíduo desta excelente revista para Mac. Tenho um Performa 6230CD (ainda é uma boa máquina?), com 32 Mb de RAM e sistema 7.5.1. Tenho vontade de adquirir o Mac OS 8, mas tenho dúvidas, pois não uso o computador profissionalmente. Gostaria de colocar algumas questões:

1- Noto que alguns programas e aplicativos para Internet recomendam ou até exigem o tal do Open Transport, como é o caso do iVisit 1.0 (quero falar e ver as pessoas pela Internet!), apresentado na MACMANIA 42, e também o Netscape 4.0. Afinal, o que faço para instalar este tal de OT? Qual o site que eu acesso para carregá-lo? Preciso necessariamente do Mac 0S 8 para rodá-lo?

2- A MACMANIA 38 apresentou a reportagem "Se ligue na rede - Parte 1", mas perdi a edição 39 com a possível continuação da reportagem. Como consegui-la? Pela Internet?

3- Ultimamante os Netscapes 2.0 e 3.0 têm dado pau direto: erro tipo 11. Desligo quase todas as extensões; melhora, mas não evita que trave. Por quê? Vírus?

4- A bateria interna do Performa se foi. Abri (trabalho com eletrônica), e verifiquei que era de 4,5 volts. Como aqui em João Pessoa, Paraíba, é impossível encontrá-la, tirei-a e a substituí por três pilhas comuns alcalinas de 1,5 volts, certo de que estava abafando, e não deu certo. Por quê?

5- Ainda no número 42, vocês dizem que no final do ano começa a ser fabricado o G4, sucessor do 604. Que final do ano? 97? 98?

6- Por fim, depois de encher o saco de vocês com tantas perguntas, toda vez que ligo o computador o raio do AppleTalk está ligado. Eu desligo e, ao religar o micro, a belezinha volta a aparecer ligada; não imprimo @#$% nenhuma, vou para o Chooser, desligo, e o ciclo se repete. Em resumo: o AppleTalk insiste em se manter ligado. Por quê? É a falta da bateria?

Sergio Calhau
João Pessoa - PB
calhau@nutecnet.com.br

1- *Precisar, não precisa, mas é bom fazer o upgrade todo de uma vez.*

2- *Mande um email para nós (assinatura@macmania.com.br) e peça a inclusão deste número extra na sua assinatura atual.*

3- *Bug com o sistema. Com o 8 ele pára de travar.*

4- *Gambiarras como essa nem sempre dão certo. Ligue para a revenda Apple mais próxima e peça para mandarem uma bateria.*

5- *Os Macs G3 foram lançados no final de 97. O G4 deve sair no final de 98, começo de 99.*

6- *Sim, a culpa é da falta de bateria.*

Apple finalmente sai do vermelho

Lucro de US$ 47 mi é a melhor notícia da Macworld São Francisco

A principal notícia da feira Macworld, realizada em São Francisco na segunda semana de janeiro, não foi uma nova tecnologia, nem um novo produto, mas um resultado fiscal.
Com um lucro de US$ 47 milhões no primeiro trimestre, obtido graças ao estrondoso sucesso da linha de Power Macs G3, a Apple finalmente saiu do ciclo de prejuízos que vinha enfrentando há quase dois anos.

Office 98

Um dos stands mais movimentados da feira foi o da Microsoft, que lançou seu Office 98.
A nova versão terá suporte total para QuickTime VR e incluirá os programas Word 98, Excel 98, PowerPoint 98, Outlook Express e Internet Explorer.
Os formatos de arquivos terão compatibilidade total com o Office 97 para Windows, e a instalação será fácil, bastando arrastar um arquivo de CD para o disco rígido. O programa rodará só em PowerPCs com sistema 7.5 ou superior.
A Microsoft também lançou na feira a última versão de seu browser Internet Explorer. A versão 4.0 inclui uma máquina virtual Java, compatível com a versão 1.1.3 do Java Development Kit (JDK) da Sun.
Outras novas características do Explorer 4.0 incluem ferramentas de navegação offline, suporte a Cascading Style Sheets, HTML dinâmico e Channel Definition Format, a tecnologia push da Microsoft.

QuickTime 3.0

Outro destaque da feira foi o QuickTime 3.0.
A Apple licenciou os softwares Pure Voice da Qualcomm e o QDesign Music Codec, com o objetivo de melhorar a qualidade do som e a transmissão de voz pela Internet.
Você poderá comprimir arquivos digitais de áudio a 1% do seu tamanho original, mantendo a fidelidade e permitindo gravar músicas e publicá-las na Internet com alta qualidade, utilizando qualquer Web server que rode o QuickTime.
O preview do QT 3.0 para desenvolvedores pode ser baixado no site:
www.quicktime.apple.com/preview

Mac OS 8.1

Como já era esperado, o Mac OS 8.1 está chegando e promete ser melhor que sua versão anterior, que é o bicho.
O Mac OS 8.1 estará disponível comercialmente apenas em março, mas o download do upgrade poderá ser feito gratuitamente para aqueles que já têm o OS 8 no site da Apple www.apple.com. Essa versão equipará os computadores novos a partir de fevereiro.
Entre as características do novo sistema estão a incorporação dos melhores browsers da Internet, suporte melhorado para Java, novo formato de disco (HFS+), drivers de DVD e melhorias na memória virtual e no cache de disco.

Apple Brasil muda seu foco

Empresa decide atacar mercado profissional

A Apple Brasil começou o ano de 1998 com o pé direito. Depois de mais de um ano acéfala e com uma certa indefinição quanto a seus objetivos estratégicos, a empresa apresentou à imprensa sua nova estrutura e anunciou mudanças em seu foco de atuação.
"Durante seus primeiros anos no Brasil, a Apple não deu a atenção devida a seus usuários mais fiéis e atuou passivamente em relacão ao mercado profissional. Isso agora vai mudar", disse Luciano Kubrusly, diretor de Marketing e Vendas da Apple Brasil.
Para atender melhor o usuário de Mac profissional (que trabalha em áreas como DTP, Vídeo Digital, Internet e Multimídia), a Apple Brasil decidiu reformular totalmente o AppleLine, seu serviço de suporte ao usuário.
"Os operadores do AppleLine possuem agora acesso direto às mesmas informações utilizadas pelo suporte da Apple nos EUA, via Internet. Além disso, estão recebendo treinamento através do DRC", diz Inácio Pereira, gerente de Suporte.
Novos usuários terão direito a um prazo maior de suporte gratuito (noventa dias, trinta a mais que no sistema anterior). Após esse período será cobrada uma taxa de R$ 39 para mais três meses de suporte. Outra mudança importante é em relação à garantia dos equipamentos. Acabou a garantia mundial Apple, exceto para os PowerBooks. Para ter direito à garantia, o usuário terá que comprar seu Mac de uma revenda autorizada Apple.
Para fortalecer seu canal oficial, a Apple vai distribuir com cada Mac vendido um Kit Brasil, composto de Mac OS 8 em português, manual e o contrato de garantia. Segundo Kubrusly, usuários fiéis de revendas autorizadas receberão também descontos em produtos e promoções especiais.
O redirecionamento da Apple Brasil para o mercado profissional não significa que a empresa vá abandonar o mercado doméstico. "Atualmente não temos nenhum produto low-end capaz de competir com os PCs. Mas o mercado de micros abaixo de US$ 1 mil é o segmento que mais cresce nos EUA. A Apple não deverá ficar fora dele por muito tempo", diz Kubrusly.
AppleLine: (011) 5505-7588

Apple Brasil

Luciano Kubrusly	Diretor de Marketing e Vendas
Inácio Pereira	Gerente de Suporte e Serviços
Brasilina Passarelli	Gerente de Negócios/Educação
Letícia Sousa	Vendas/Educação
Maurício Costa	Gerente Comercial
Luciano Tagliaferri	Gerente Financeiro
Sérgio Keese	DRC-Gerente Administrativo
Márcio Tomo	DRC-Gerente
Marjorie Pilli	Assistente de Marketing
Alessandra Cosme	Assistente de Marketing
Joanna Quinto	Gerente de Contas
Ricardo Cardoso	AppleLine-Supervisor

FreeHand 8 tá na bica

Programa de ilustração traz transparência e estilos

A Macromedia mostrou na Macworld Expo, em São Francisco, a nova versão do programa mais popular de ilustração para Macintosh. Ao contrário dos últimos upgrades do FreeHand, desta vez a empresa fez alterações radicais, com novas ferramentas e funções inéditas.

O FreeHand 8, estará disponível a partir de março com um preço de US$ 400 (EUA). De novidade, o programa traz efeitos de transparência editáveis, uma nova ferramenta de desenho a mão livre e uma nova função para impressão e Web Publishing.

Lens Fill é o nome de uma ferramenta em forma de lente para aplicar desenhos vetoriais transparentes sobre imagens bitmap. Com ela será possível aplicar um texto transparente totalmente editável sobre uma foto escaneada.

Uma nova ferramenta de desenho a mão livre permitirá que os usuários editem desenhos puxando e esticando qualquer ponto de qualquer curva do desenho, acabando com a confusão de alças que assolam as ilustrações vetoriais.

A ferramenta de lente do FreeHand vai permitir também ampliar partes de um desenho, escurecer, clarear ou inverter um objeto.

O programa também terá efeitos instantâneos de sombra, espelho e emboss (relevo), mas uma ferramenta chamada Graphics Hose, para inserir imagens (vetoriais ou bitmap) em ilustrações.

A interface oferecerá uma caixa de ferramentas personalizável, e o usuário será capaz de redefinir atalhos de teclado para comandos ou carregar um conjunto de atalhos correspondente ao do programa de que ele mais gosta.

A função Collect for Output do FreeHand 8 agrupa em uma pasta componentes de um trabalho, como fontes e imagens, para envio ao bureau.

A nova versão terá também um modo de preview instantâneo, com redesenho dez vezes mais rápido que o modo de preview da versão anterior.

A Macromedia também lançará o pacote Design in Motion, em março, com um preço estimado em US$ 500. Dirigido para Web designers, o pacote incluirá o FreeHand 8, Flash 2 e uma nova versão do Insta.HTML, uma ferramenta de exportação.

Macromedia: www.macromedia.com

Transforme seu Mac velho em um G3

Placas trocam PowerPC 601 pelo 750

Os proprietários de Power Macs que estão deslumbrados com a rapidez dos processadores G3 não serão esquecidos. A Newer Technology e a Sonnet Technologies lançaram na Macworld de São Francisco placas de upgrade para os modelos de Power Mac 6100, 7100 e 8100.

As novas placas utilizam os slots PDS dos primeiros Power Macs para equipá-los com chips PowerPC 750 (também conhecidos como G3) de 225 MHz e 266 MHz.

A Newer lançou dois modelos de placas MAXpowr G3, a mais barata (US$ 500) com um chip de 225 MHz e 512 Kbytes de cache backside, rodando na proporção de 2 por 1.

O modelo topo de linha, de 266 MHz, irá custar por volta de US$ 700, com um cache onboard ainda mais rápido.

As novas placas MAXpowr foram desenvolvidas pelo mesmo grupo de engenheiros que criou Power Macs originais e ex-funcionários da Power Computing.

Ao mesmo tempo, a Sonnet Technologies está terminando um trabalho de upgrade do G3 para os sistemas antigos, com uma placa própria, a qual pretende lançar em janeiro, ao preço de US$ 1.500.

Chamada de Crescendo G3, a nova placa irá se configurar automaticamente para regular a velocidade de bus do modelo em que for instalada. A companhia afirma que as placas terão velocidades de 240 a 266 MHz, compatíveis com modelos das linhas Power Mac 6100, 7100, 8100.

Sonnet Technologies: www.sonnettech.com
Newer Technology: www.newer.com

K2 vai para o pau com o QuarkXPress

A Adobe Systems Inc. está planejando uma mudança radical em sua estratégia para o mercado de programas de editoração.

A empresa irá introduzir em 1998 uma variedade de novos produtos tendo como objetivo atrair os usuários do principal concorrente do PageMaker, o QuarkXPress.

O pacote incluirá um novo programa de editoração eletrônica, com o codinome K2, além de programas de gerenciamento e de fluxo de trabalho para editoras.

O K2 será compatível com o formato PDF (Portable Document Format), terá um formato de arquivo próprio e será totalmente integrado aos programas de imagem da Adobe, como o Illustrator e o Photoshop.

A Adobe tem como objetivo conquistar as agências de propaganda e editoras, com um pacote de gerenciamento de fluxo de trabalho cliente-servidor, semelhante ao QPS (Quark Publishing Systems). A empresa ainda não decidiu se o K2 irá substituir ou não o PageMaker

Connectix promete acelerar a Web

A Connectix lançou na Macworld Expo o SurfExpress, um programinha de aceleração para os browsers da Web.

O software é composto de uma extensão e dois programas: um que abre e roda em background toda vez que um browser é utilizado e outro que configura o programa e realiza buscas.

Basicamente, o que o SurfExpress faz é substituir o cache do browser por um sistema mais eficiente, baseado em um banco de dados de alto desempenho.

Além disso, ele analisa as páginas freqüentemente visitadas para descobrir a periodicidade de suas atualizações e faz um update automático dessas páginas. O programa permite também executar buscas de texto nas páginas armazenadas.

O software irá trabalhar com a versão 3.0 ou superior do Netscape Navigator e Microsoft Internet Explorer, e vai rodar inicialmente em Power Macs. A Connectix afirma que pretende lançar uma versão para Macs 680x0.

O SurfExpress vai custar US$ 34,95.

Connectix: www.connectix.com

Claris Home Page 3 vem aí

Novas funções ajudam a controlar sites

Quando você estiver lendo esta nota, a Claris já deverá estar disponibilizando pela Web um beta da nova versão de seu editor visual de home pages, o Home Page. O Home Page 3.0, que deve ser lançado comercialmente em janeiro, poderá ser utilizado em conjunto com o programa de banco de dados FileMaker Pro, através de oito "assistentes". Esses assistentes ajudarão o usuário a criar sites dinâmicos para compras pela Web ou como interface para dados da empresa.

O novo Home Page traz uma ferramenta de gerenciamento de sites, o Site Editor, que a Claris afirma permitir ao usuário organizar facilmente e ver todos os arquivos dentro de um site na Web.

O Site Editor checa os documentos no HTML para achar links quebrados e possui uma ferramenta de busca-e-troca para atualizações de sites.

O Home Page também permite reunir automaticamente arquivos de um mesmo tipo, como applets Java, imagens GIF e JPEG ou filmes QuickTime.

Outras características da Versão 3.0 são um assistente para criação de frames, a capacidade de recorrer texto ao redor de imagens e uma biblioteca de clip art.

O Home Page 3.0 custará US$ 99 e upgrades para as versões 1.0 e 2.0 custarão US$ 49, nos Estados Unidos.

Claris: www.claris.com

Vagas para desenvolvedores

Confira o calendário trimestral de cursos do Centro de Recursos para Desenvolvedores (DRC) da Apple.

Todos os cursos terão carga horária de 15 horas, e os preços são promocionais e divididos em até três vezes. Quem participar de mais de um curso, terá um desconto de 30%. Por exemplo: um curso R$ 290, dois cursos R$ 470 e três cursos R$ 650.

Os interessados devem reservar suas vagas no próprio DRC, pelo telefone (011) 5506-8227, com a Alessandra.

Cursos do DRC no 1º trimestre

Curso	Data	Horário
Produzindo com Macintosh	12 a 16/01 02 a 06/03	09h às 12h 09h às 12h
Produção de Vídeo no Mac	09 a 13/02 16 a 20/03	14h30 às 17h30 14h30 às 17h30
Criando Web Pages I	12 a 16/01 09 a 13/02 30/03 a 03/04	14h30 às 17h30 09h às 12h 14h30 às 17h30
Criando Web Page II	26 a 30/01 02 a 06/03	14h30 às 17h30 14h30 às 17h30
Multimídia no Mac	26 a 30/01	09h às 12h
Authorware	16 a 20/03	09h às 12h
QuickTime VR WorkShop	17/02	09h às 17h30

(Com intervalo das 12h às 14h30)



Há luz no fim do túnel

por Jean Boëthat

Todos acharam que o Macintosh iria acabar em 1997 e disseram que a Microsoft, a Oracle, a IBM ou o Silvio Santos iria comprar a Apple. Todos especularam quais seriam os valores dos prejuízos da Apple em 1997.

Algumas empresas de software e principalmente as produtoras de games ameaçaram ou simplesmente pararam de fabricar programas para Mac. Seria o fim de um sonho?

Não. Estavam enganados.

O Mac continua sendo o computador mais legal do planeta. Ninguém comprou a Apple, pelo menos oficialmente. 1997 foi um ano de lucro. Temos Quake, Riven, Command & Conquer e o Duke Nukem quebrou o recorde de vendas no seu lançamento para os macmaníacos. Modelos novos, sistema novo, empresa enxuta e lucro. Bastante lucro. Mais de US$12 milhões em apenas um mês de existência do Apple Store.

A Apple continua firme, forte e capitaneando a indústria da tecnologia.

Com toda essa injeção de ânimo, o mercado de macgames levanta, sacode a poeira e dá a volta por cima. Os principais jogos lançados nos últimos meses já vieram híbridos. Dezenas de outros estão sendo portados para nossa amada plataforma.

De acordo com a própria Apple, o Rhapsody, sistema operacional que pretende revolucionar a computação, já possui a sua própria versão de Quake.

Mas será que está tudo bem? Não. Ainda falta muita coisa para a alegria total do macmaníaco que adora games. Ainda não temos o Fifa Soccer nem Tomb Raider, e a LucasArts simplesmente desencanou um pouco do mercado Mac. Mas parece que a coisa vai entrar nos eixos.

O desempenho do mercado Mac, principalmente no segundo semestre de 1997, trouxe fôlego e esperança para a indústria. Especulações em torno dos projetos de algumas grandes empresas voltados para a plataforma já são ouvidas e lidas por aí.

Pelo que parece, 1998 vai ser um grande ano de redenção. Assim podemos esperar. Mas esperar sem fazer nada? Não! Vamos aproveitando o que 1997 trouxe de bom para nós.

Riven

A espera foi longa, mas enfim saiu Riven, a continuação do Myst, o jogo de aventura da Cyan/Brøderbund que tornou seus criadores milionários. O sucesso de Myst garantiu que o aguardado Riven deve adicionar mais alguns milhões nas contas bancárias dos irmãos Miller e seu colaborador, Richard Vander Wende.

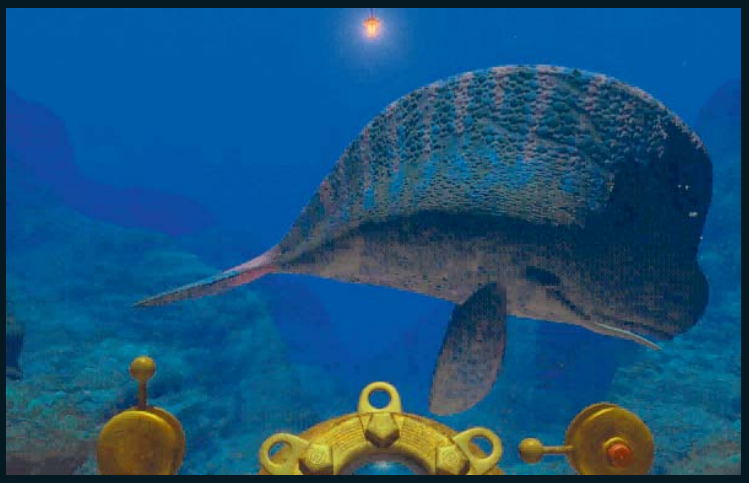
Com certeza eles trabalharam duro para se manter no topo. Nos quatro anos de intervalo entre os jogos, surgiram dúzias de imitações e variações das mais diversas, embarcando no sucesso do gênero "jogo de mistérios e quebra-cabeças".

Depois de percorrer as ilhas que compõem o mundo de Riven, percebe-se que o principal feito dos irmãos Miller foi não ceder aos clichês que enchem muito espaço nos CDs da concorrência. Não há, por exemplo, nenhum daqueles intermináveis labirintos (um recurso que eles até tinham usado em Myst), nem joguinhos de palavras. Quando são necessários vários elementos para a solução de um problema, sempre um ou outro não é enunciado e precisa ser encontrado por dedução. Ou seja, com um certo charme e elegância, Riven mostra uma nítida evolução do que foi feito em Myst, um jogo que definiu e por muito tempo limitou um gênero.

Portanto, os autores de Riven não estão brincando quando clamam ao jogador que faça da aventura uma experiência imersiva, com luz apagada e fones de ouvido. Riven requer muita atenção e memória da parte de quem realmente quer chegar ao final do jogo. E é interessante como ele começa relativamente fácil (em pouco tempo dá para visitar pelo menos três ilhas sem tropeçar em nenhum grande mistério), para enfim propor dois ou três quebra-cabeças de lascar, que vão testar a capacidade que o jogador tem de relacionar tudo o que viu e ouviu (e aprendeu, em uma genial parada didática) em seu passeio.



Se olhar para o precipício, você poderá ter surpresas



Você poderá encontrar bichos dóceis como esse

É bom ir salvando cada situação em separado, se quiser ganhar algum tempo no jogo.

Outra diferença em relação a Myst é o leque de finais possíveis. Há apenas uma chance de ganhar o jogo, mas pelo menos duas boas oportunidades de perder, desta vez distribuídas ao longo do roteiro. Foi reduzida a quantidade de diários a serem lidos, mas continua essencial a leitura dos que restaram. A divisão do jogo em cinco CDs deu espaço para habitar Riven com fauna virtual, uma coisa que fazia falta em Myst. Também liberou a criação de alguns passeios panorâmicos, sobre e sob a água.

O jogo ocupa mais de 70 Mb de disco, e rodou bem mesmo em um PowerBook com 32 Mb de RAM, apesar de alguns passeios rodarem meio aos trancos.

O importante na hora de comprar Riven é saber que se trata de um jogo zen que vale pelo passeio por um mundo estranho e pelos neurônios empregados, e não pelo objetivo, que não passa de um conflito cósmico/familiar: libertar Catherine, a mulher de Atrus, o "pai" de Myst, e prender Ghen, malfeitor temporal, antes que Riven entre em colapso.

O turismo em Riven é legal e os enigmas são interessantes de solucionar; é um jogo que proporciona prazer visual, auditivo e até mesmo intelectual. Mas, para quem procura coisas mais básicas, como sangue, gosma ou sustos, as produções da Cyan continuam passando longe, bem longe mesmo do Quake ou Marathon.

MARCOS SMIRKOFF

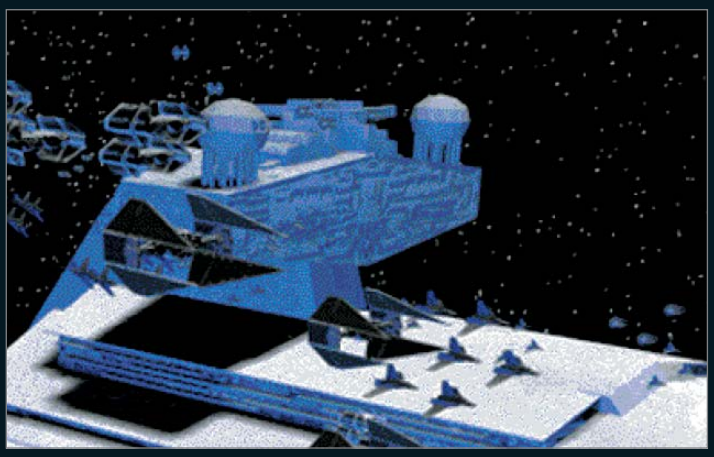
34, conselheiro editorial da MACMANIA, queria gastar mais tempo em games como esse.



Se o Myst era vazio, o Riven tem vida para toda parte

Riven

Brøderbund: www.riven.com
TecToy: (011) 861-5549
Preço: R$ 59,99



Acabe com esses bundinhas da Aliança Rebelde

TIE Fighter Collector's CD-ROM



A idéia de voar lado a lado com Darth Vader e servir as forças do Império pode agradar a muita gente. Para aqueles que sempre tiveram uma queda pelo lado negro da Força, está aí a oportunidade ideal para chutar alguns traseiros da Aliança Rebelde. Para quem já pilotou um X-Wing, não há muito mistério. Os controles e conceitos são basicamente os mesmos. Se em X-Wing você estava dentro de um cruzador Calamari, em TIE Fighter a sua base é dentro de um destroyer imperial. Clicando nas várias portas, você tem acesso ao treinamento, ao simulador de combate, informações técnicas das naves existentes, filmes de missões pré-gravadas e, naturalmente, as missões que você enfrentará para o Império. Uma vez na cabine, você tem que calibrar a força entre defletores, motor e lasers. A mira parece ser um pouco melhor do que no X-Wing. Quando um alvo está fora do alcance visual, você pode acompanhá-lo facilmente no radar. Os controles de vôo são praticamente os mesmos do X-Wing e um bom joystick sempre é recomendado.

A grande diferença conceitual é que, como as forças imperiais são maiores, você trabalha mais como parte de uma equipe do que como um herói solitário. Normalmente você é acompanhado por um wingman, que é um pouco mais esperto do que no X-Wing, servindo como grande reforço em suas batalhas. Chega a lembrar a atuação dos wingmen do Wing Commander, onde você praticamente nunca voava sozinho.

Tirando essas pequenas vantagens, a coisa não é fácil. Às vezes, você é forçado a voar em lugares sem escudos de proteção e algumas batidinhas podem tirá-lo da história. Os caças TIE Bombers, por exemplo, são tão lentos quanto os Y-Wings, mas não oferecem escudos de proteção, o que é muito ruim.

Como no X-Wing, o TIE Fighter não segue uma história que vai se desenvolvendo de acordo com o sucesso e/ou falhas nas missões, o que de novo traz uma enorme vantagem para os fãs da saga Wing Commander. Sendo assim, a grande emoção mesmo está na hora em que você tem uma missão para cumprir. O que vale aqui é a simulação e não a interatividade.

O TIE Fighter possui centenas de missões diferentes, o que faz com que o jogador leve algumas semanas para poder participar de todas. O jogo vem até com um easter egg. Se você chamar o seu piloto de bonus e clicar na porta que fica acima e à direita (que normalmente nunca abre), poderá jogar as missões fora de ordem.

A parte gráfica do TIE Fighter tem uma melhora ligeira em relação à do X-Wing. As naves capitâneas são mais detalhadas e melhor desenhadas, mas tanto o X-Wing como TIE Fighter possuem uma cara de jogo de PC.

Esperamos que o TIE Fighter Collector's CD-ROM seja um sucesso de público para que finalmente a LucasArts se sensibilize de que existe um grande mercado Mac ansioso pelos lançamentos que só saíram para PC, tais como Outlaws, Dark Forces II e X-Wing vs. TIE Fighter, entre outros.

A diversão aqui está em usar toda a sua garra lutando contra os almofadinhas da Aliança Rebelde, lembrando sempre que a Força não estará com você.

A versão multiplayer chamada X-Wing versus TIE Fighter ainda não tem previsão alguma de sair para a plataforma Macintosh. Uma pena.

TIE Fighter-Collector' CD-ROM

LucasArts: www.lucasarts.com
Preço: US$ 30

Battle Girl



Junte elementos de grandes jogos arcade como Asteroids e Defender, adicione a tecnologia de hoje com um visual ultramoderno e trilha sonora tecno-alucinada. Misture tudo e sirva. Você pode desfrutar dessa mistura eletrizante em Battle Girl.

Como Battle Girl, você é convocado pelos bispos da religião Timeless para defender a Great Machine do temível Terminus (uh-uh! Quanta responsa!). Utilizando a sua nave Soyuz 1183-A, você entrará de cara nas batalhas mais alucinantes de todos os tempos.

É tiro pra tudo que é lado contra os mais diferentes inimigos que querem amassar, arrasar e/ou estropiar Battle Girl. Terminus fica lançando programadores para detonar os chips da Great Machine. Sua função é destruir os programadores e seus defensores. Além de ter que enfrentar o próprio Terminus.

Durante as batalhas você recolhe elementos que dão mais força letal e proteção para sua nave. A cada nível a dificuldade aumenta, tornando a ação muito mais alucinante. Algumas pessoas acham que os gráficos do jogo são simples demais, mas eles o tornam mais rápido e emocionante.

O design da interface e o som de Battle Girl são sensacionais, aliando toda a modernidade ao estilo clássico desse jogo com cara de anos 80 e um pique meio Tron de ser.

Diversão garantida.

Battle Girl

Ultra/United Games: www.anark.com
Preço: US$ 25



Em vez de uma menininha, gráficos vetoriais

Harry, o Executivo Boa-Pinta

Mais um grande sucesso da Ambrosia, uma empresa macmaníaca. "Harry, the Handsome Executive" é um jogo bem agradável em todos os sentidos, gráficos e sonoros. As piadas são engraçadas e inteligentes. Um jogo feito para o povo de escritório, amante de Dilbert.



Um shareware barato que remete aos bons tempos de Prince of Persia e Glider. Nos tempos das máquinas com grandes processadores, placas aceleradoras, muita necessidade de RAM e HD, jogos de 30 frames por segundo etc., Harry é o jogo feito para que qualquer um possa jogar. Até quem não tem um Power Mac.

Com a perspectiva de cima pra baixo, Harry segue deslizando em sua cadeira de executivo com rodinha e tudo, o que lhe permite uma movimentação de 360 graus pelos corredores e salas do escritório a fim de cumprir as ordens da chefia. Para tal ele enfrenta os mais diversos sortilégios: os diferentes tipos de terrenos (carpetes, pisos e chão de taco), portas que se abrem com pontapés, colegas de escritório que ficam jogando dardos, carrinhos de correio e robôs assassinos. Para se manter bem, ele come rosquinhas e toma café.



Ajude Harry a enfrentar as terríveis ameaças em seu escritório

As armas de Harry são latinhas de refrigerante e o grampeador. O jogo é salvo nas máquinas de xerox. E os outros colegas de trabalho ainda têm grandes conselhos para ajudá-lo. Enfim, uma firma perfeita.

O controle de Harry no começo pode parecer meio difícil, mas com o tempo o jogador pega o jeito e aí é só correr pra galera. Tudo de forma bem agradável e relativamente simples. O som pode parecer meio monótono, mas está na medida certa. Perfeito para quem tem bom humor e procura diversão nas coisas mais simples. O jogo ainda vem com um editor de níveis, para que você crie as situações dentro da sua própria empresa.

Harry, O Executivo Boa-Pinta

Ambrosia: www.ambrosiasw.com
Preço: US$ 20 (shareware)

BOMBER III



A Fortaleza Voadora, o B-17, é um dos maiores aviões de todos os tempos. Robusto, armado até os dentes e capaz de carregar uma carga substancial sobre grandes distâncias, ele foi um dos mais bem sucedidos bombardeiros estratégicos utilizados na Segunda Guerra Mundial, tornando-se um dos grandes personagens do conflito, inclusive com diversos filmes a seu respeito, bem como o seu primo B-29.

Não é à toa que ele acabou virando personagem de game de Mac. A primeira versão do Bomber, totalmente em preto e branco, era baseada em HyperCard é extremamente simples e agradável de jogar. Agora Bomber III vem aproveitar a vantagem dos gráficos coloridos e o desempenho dos Power Macs.

Bomber III
Deadly Games: www.deadlygames.com
Preço: US$ 39,95

Basicamente, Bomber III é um jogo de estratégia em primeira pessoa que utiliza certos conceitos abstratos de simulação de vôo. A ação segue parte das invasões estratégicas da Força Aérea americana em territórios nazistas na Alemanha. Eram sempre missões arrojadas que normalmente aconteciam à luz do dia. O jogo contém 25 missões sobre 36 alvos na Europa Ocidental. As primeiras missões são de curto alcance, permitindo que o jogador aprenda as habilidades essenciais do vôo em formação, do bombardeio de precisão e da artilharia defensiva. São missões simples para permitir que o jogador domine o controle sobre a tripulação em suas múltiplas perspectivas de ação.

Inicialmente, o jogador planeja o perfil da sua missão, escolhendo rota e altura, quantidade de combustível e quantidade de armamento a bordo. Talvez estejam aqui as decisões mais importantes para o sucesso de uma missão. Após a decolagem, o jogador se encontra dentro da cabine de comando do B-17. No primeiro momento, o piloto tem que se manter em formação com os outros membros da invasão, enquanto eles mudam o curso para iludir os inimigos.

Para o sucesso da missão, é essencial estar apto para trabalhar nas mais diversas posições da tripulação, pois os caças alemães estarão dispostos a atacar em todos os flancos.

Quando o alvo é alcançado, o jogador vai para a posição de bombardeiro, guiando o avião com a precisão para o ataque certeiro. Depois da missão, o jogador recebe um informativo com seu desempenho, que pode ir do mais caído, se o alvo for errado, ou acompanhado de medalhas e condecorações pelos méritos alcançados.

O ponto alto do jogo está na fidelidade gráfica, com as fotografias digitalizadas do equipamento real. Você certamente vai se sentir dentro de um B-17, com direito a alavancas, switches e botões bastante funcionais. O controle é relativamente fácil, nada que um pouco de treino não resolva. A idéia aqui não é seguir o padrão de um simulador de vôo como o F/A-18 ou o A-10.

O mais importante é a estratégia e perspicácia. Os efeitos sonoros e as vozes dão um clima muito mais realístico às missões.

O Bomber III é com certeza uma versão bem melhor que as anteriores, mantendo sempre a filosofia que garantiu seu sucesso. É um produto que vai agradar aos amantes do gênero.



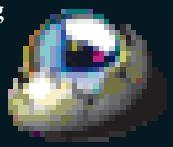
Um clássico do HyperCard volta em versão colorida



As bolinhas impedem que os dinossauros conquistem o mundo

3D Ultra Pinball 3: O Continente Perdido

Seguindo o sucesso de 3D Ultra Pinball e 3D Ultra Pinball 2 – Creep Night, a Sierra pega o mote dos dinossauros de Spielberg e cria mais um novo e complicado pinball, dessa vez com história.



Rex Hunter, um mercenário espertalhão, Professor Spector e sua assistente Mary são os sobreviventes de um desastre aéreo acontecido na África Central. Logo eles descobrem que não caíram numa floresta qualquer, e sim num mundo perdido no tempo e espaço, onde reinam os dinossauros. A partir daí, eles enfrentam todo tipo de sortilégios contra o tenebroso Herr Heckla, um gênio do mal que pretende criar um exército de dinossauros para conquistar o mundo.

A função do jogador aqui é ir passeando pelas três mesas cumprindo cada desafio dos diversos níveis de cada uma, para acabar com os planos malignos de Heckla e voltar para o mundo atual.

O jogo segue uma linearidade, com os personagens dando dicas do que fazer em cada nível. Em relação às outras versões, não há grandes mudanças, é sempre aquela confusão da bola que bate num lugar e rola uma animação, sempre bem feita, é claro. Desta vez, a sensação de estar perdido no jogo não é só do jogador, mas dos personagens também.

3d Ultra Pinball 3: O Continente Perdido
Brasoft: (011) 285-5344
Preço: R$ 65

Settlers II



Settlers II é mais um daqueles jogos de estratégia que misturam um pouco de economia, combate e um monte de homenzinhos que estão sempre destruindo ou construindo coisas.

No começo do jogo você escolhe entre cenários individuais (onde escolhe uma raça para desenvolver) ou o modo de campanha, para assumir as ações do exército romano. O jogo começa numa pequena ilha, com alguns suprimentos e homens que têm que ir construindo suas bases e preparando-se para guerrear com o desconhecido, que podem ser bárbaros, tribos asiáticas etc.

O barato de Settlers II é a complexidade do seu sistema econômico. Os jogadores devem explorar as matérias-primas para produzir suas ferramentas, armas e alimentos. Para elevar o nível de habilidades de seus soldados, por exemplo, deve produzir moedas de ouro. Para fazer isso, você deve passar por vários processos, entre eles, alimentar seus mineiros com a carne do porco que você criou na fazenda, porco este que bebeu da água que você tirou do poço, e por aí vai. Para que sua vila funcione bem, é necessário muita paciência e boa administração.



Um jogo de combate para candidatos a ministro da Fazenda

O jogo tem algumas falhas que comprometem um pouco o seu sucesso. Na hora dos combates, que tomam grande parte do tempo, você só manda seus soldados para destruir os inimigos e seja o que Deus quiser. Uma vez que o combate começou com um oponente, a única razão para se desenvolver economicamente vai ser produzir mais e mais soldados e armas. Outra falha é que não há muita tecnologia e sabedoria para conquistar. Construídas as peças básicas, não há mais o que descobrir, o que é bem deprimente. Cada nível diferente no jogo traz apenas um tipo de problema novo, como por exemplo falta de recursos naturais, mais de um inimigo de cada lado etc.

Os gráficos são bem legais e o som também, mas é capaz que o jogador fique irritado com o passarinho que fica piando o tempo inteiro.

O Settlers II é indicado para aqueles que nunca tiveram contato com jogos de estratégia, sendo uma boa ponte para se entender os conceitos gerais e se aventurar num jogo mais complicado como Warcraft e Command & Conquer.

Settlers II

Blue Byte: www.bluebyte.com
Preço: US$ 29









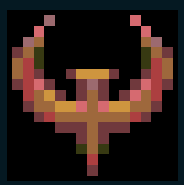








Quake



Finalmente. Depois de um ano de torturante espera, temos a versão para Power Mac do mais popular jogo de matança de todos os tempos.
Enquanto isso, para o PC já chegou o Quake 2, mas não faz mal. Pelo menos o jogo para Mac foi impecavelmente convertido, sem paus nem lentidão, e funciona igualzinho à versão PC.

Sofrimento individual

As maiores diferenças do Quake para o "pai" Doom (dos mesmos criadores) e o "primo" Marathon são os bem feitos personagens poligonais com aspecto sólido (que ficam melhores ainda com placa de aceleração 3D), ambientes mais detalhados e ausência proposital de mapa de fase.
Os requintes incluem paredes que são iluminadas pelos projéteis e explosões; fragmentos de membros e cabeças decepadas voando e pintando rastros de sangue no ar; zumbis armados de moto-serras e granadas; monstros que dão botes voadores e outros que soltam relâmpagos ou bombas "inteligentes" capazes de dobrar esquinas; "peixes do Mal" que mordem quem entra na água; lava, poços venenosos, paredes falsas chapadas de monstros, alçapões e prensas; mortos-vivos que atiram pedaços da própria carniça.
Falando assim parece muita coisa, mas o Duke Nukem 3D compensa o visual menos realista com mais interatividade e variedade, e o Marathon tem fases muito mais intrincadas e visualmente menos sinistras, além de uma razoável tentativa de enredo.
O brutal e cru estilo de jogar no Quake é o mesmo de Doom: "não pare e atire em tudo que se mexe". Os cenários são uma sucessão interminável de castelos medievais e bases militares, o que é chato ao se jogar os quatro longos episódios de enfiada (para aliviar o tédio, pode-se rodar fases criadas pelos usuários). Porém, a qualidade da animação e os efeitos sonoros (produzidos pela banda Nine Inch Nails) ainda são os melhores dentre todos os jogos de matança.
Apertando a tecla de crase uma ou duas vezes, surge um console de comandos. A maioria dos 200 comandos existentes não é oficialmente documentada, mas existe uma descrição deles em www.stomped.com, um Web site dedicado ao Quake. Aliás, devido à popularidade do jogo, a Web está cheia de coisas relacionadas a Quake, tudo 100% compatível com a versão de Mac.

Carnificina coletiva

Para extrair o máximo de diversão (ou frustração) do jogo, escolha um apelido e uma cor de uniforme e vá enfrentar pessoas de verdade, pela rede local ou via TCP. Não faz diferença se os jogadores usam Mac ou PC: o Quake aceita qualquer tipo de conexão, permitindo animados massacres com até dezesseis pessoas simultâneas (embora o limite da sanidade mental seja ao redor de quatro a seis).
Se você realmente gosta de sofrer, irá achar na Internet a nata da escória dos jogadores habilidosos e de mau caráter. Há muitos servidores públicos gratuitos de Quake. Comece pelo UOL (200.246.5.28) e ZAZ (200.248.149.31), que têm gente jogando a qualquer hora. É só conectar-se ao seu provedor, entrar em Join Multiplayer Game, digitar o número do servidor e cair dentro do pandemônio.
Todas as fases servem para jogar em rede; a fase e o limite de tempo são decididos pelo servidor do jogo. A cada morte sua, aparece uma tabela mostrando o saldo de mortes de cada um. Quando um jogador morre, quem passar primeiro sobre o cadáver pega as suas armas e munições.

No decorrer do jogo em rede, o console serve para digitar mensagens curtas para os outros jogadores. Mas ninguém é louco de parar para fazer isso numa sala cheia de gente atirando alucinadamente para todo lado.
Para jogar via modem é essencial uma conexão veloz (pelo menos 28,8 kbps), devido à latência ("lag"), que é o tempo de reação do jogo aos seus comandos. Aquele oponente implacável que sempre está no lugar certo, esquiva-se facilmente e mata o dobro dos demais muito provavelmente é apenas o que tem a conexão mais decente. Além disso, certas fases produzem latência muito maior que outras.
E esteja avisado: em jogos públicos, o Quake é terreno livre para práticas rasteiras e descaradas. Não faltam "campers" (os que só ficam de tocaia), "clãs" (equipes) monopolizando jogos abertos, trapaceiros que dão "ping" nos outros para deixá-los lerdos ou, o pior de tudo, algum desocupado que se suicida repetidamente até travar o servidor e acabar com o jogo. Como não há outro remédio, assim que começar a baixaria, saia fora do jogo e não esquente a cabeça.



Armas a dar com pau (e também com o terrível gerador de relâmpago)

MARIO AV
É editor de violência da MACMANIA.
Já chacinou hordas de usuários de PC na Internet. Procure por alguém com roupa azul e laranja, nickname "Zen".

Quake
MacSoft: www.wizworks.com/macsoft
Preço: US$ 49





Solte os baixos instintos e cometa altas atrocidades contra outros jogadores via Internet

Civilization II

Muita gente pensava que Civilization II seria uma versão recauchutada do clássico de Sid Meier com nada mais que algumas novidades gráficas. Outros achavam que a inclusão de grandes mudanças poderia acabar com a magia que o consagrou. A equipe de projeto da Microprose conseguiu adicionar uma grande quantidade de elementos que ajudará o clássico da estratégia a evoluir sem perder sua qualidade.



A primeira grande mudança foi no ponto de vista, agora em três quartos (isométrica), similar ao de outros jogos como Sim City ou MacSyndicate, o que melhorou muito em relação à antiga versão. Nada que assuste aqueles que já são especialistas em criar suas civilizações. Agora existem mais raças para escolher, tais como chineses, siouxs, persas e outros.

Enquanto o jogo rola, as variações culturais são apresentadas em quatro padrões diferentes de crescimento das cidades.

As unidades de combate receberam uma grande renovação, com a adição de novos elementos que trazem possibilidades ilimitadas nas batalhas travadas. Agora você pode usar fuzileiros navais, mísseis de longa distância, pára-quedistas, tropas de elefantes e até fanáticos religiosos!

Para aqueles que se cansaram dos absurdos que ocorriam na versão anterior (soldadinhos que destruíam grandes cruzadores), uma surpresa. O novo sistema de guerra ficou mais esperto, levando em conta os pontos de poder de fogo de cada unidade, para resultados mais realistas nas batalhas.

Muita coisa mudou, criando mais variantes que trazem muito mais emoção e desafio na busca do desenvolvimento. A melhora na parte audiovisual é bem sensível, com a adição de maravilhosos efeitos sonoros, vídeos para apresentar cada avanço da civilização e a possibilidade de jogar em cenários pré-montados, como no tempo do Império Romano, ou customizando seus territórios.

Os dois únicos detalhes que faltaram foram a possibilidade de usar uma civilização customizada, como já existia na versão anterior, e a falta de opções multi-player. Isso depois de terem lançado a versão CivNet, que era apenas o Civilization I jogável em rede. Mancada feia!

De qualquer forma, a diversão está garantida para os fãs dos jogos de estratégia. Já estou até vendo as noites de sono que alguns perderão, tentando levar suas civilizações ao mais alto patamar de desenvolvimento.



Desvende mistérios enquanto admira as belezas de Paris

Civilization II

MacSoft: www.wizworks.com/macsoft
Preço: US$ 39,95



Crie sua própria civilização, depois jogue-a no buraco

Circle of Blood

"A mais excitante de todas as histórias". É assim que a Virgin Interactive apresenta sua grande aventura lançada no início de 1997.

Um trabalho de mais de dois anos utilizando uma competente equipe de programadores, artistas, desenhistas, animadores, roteiristas e músicos para tentar trazer para o mundo dos games o clima das grandes produções de cinema.

A ação se passa em cinco países diferentes, envolvendo uma enorme quantidade de personagens e dividindo-se em onze seqüências. Sem dúvida nenhuma, esse é um dos games mais bem produzidos nos últimos tempos. Com uma direção de arte artesanal e abusando das belas paisagens das cidades visitadas, Circle of Blood traz a sensação de estarmos fazendo uma viagem de férias e não participando de uma misteriosa aventura.

O jogador encarna o papel de George Stobbart, um jovem californiano que tem suas férias européias interrompidas por um atentado num café parisiense. Sua missão agora é tentar resolver o caso, envolvendo-se com os eventos mais extravagantes que a mística Europa tem para oferecer. De lendas medievais a palhaços assassinos, sem esquecer as belas garotas.

Seguindo aquela velha fórmula dos jogos de aventura, onde o personagem carrega e usa a maior quantidade de coisas inúteis possível, Circle of Blood se desenrola um pouco linearmente, com você tendo que observar tudo, clicar em tudo, falar com todo mundo e salvar o jogo regularmente.



O grande charme fica mesmo por conta do apuro artístico dessa superprodução. O maior problema está na parte técnica. Circle of Blood tem um dos piores instaladores de todos os tempos e praticamente não existe documentação para Mac. Mas até aí, não há grande mistério para instalar e sair jogando, apenas em determinados momentos é meio complicado desligar o jogo. Circle of Blood pode não agradar os mais exigentes, mas sem dúvida nenhuma é um deleite, principalmente para aqueles que estão com a grana curta para viver suas próprias aventuras européias.

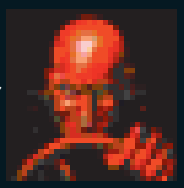
Circle of Blood

Virgin interactive: www.vie.com
Tomorrow: (011) 852-4466
Preço: R$ 72,50



Chega de bancar o bom moço. Aqui, atropelamentos em grande estilo rendem mais pontos

Carmageddon



Senhoras e Senhores. Está para começar a corrida do fim dos tempos. Carmageddon. Os motores esquentam, um ronco ensurdecedor. A contagem começa. Luzes vermelhas. Portas e janelas se fechando. O medo se espalhando por cada esquina, cada calçada. 5, 4, 3 ,2, 1. Luz verde. Aceleração contínua. Em poucos segundos, velocidade máxima. O tempo é curto.

Se você pretende saber quem eu sou, eu posso lhe dizer. Entre no meu carro e nas ruas e avenidas, nos trevos a 100 por hora, você vai me conhecer. Subindo e descendo ladeiras, sobrevoando edifícios. Vendo no espelho a distância a se perder. Se numa curva eu me perco do meu rumo, eu piso mais fundo, corrijo num segundo.

O tempo é cada vez menor e tem várias máquinas mortíferas na minha cola. O espiríto é o dos melhores rachas. Naquele retão, com o velocímetro no talo, sinto aquele toque sutil do colega à minha direita. Sou incapaz de contar quantas capotagens acontecerão a seguir.

Recuperado do susto, corro atrás do tempo perdido atropelando alguns transeuntes. Eles tentam fugir, mas é inútil. Todos os segundos são preciosos. Homens, mulheres, trabalhadores, adolescentes, velhinhas, deficientes. Não tem pra ninguém. Meu carro vai assumindo cada vez mais os matizes do vermelho. Corpos espalhados no asfalto. Todos os sintomas da destruição. A tangência daquela curva não foi muito precisa. Pronto. Só os deuses sabem onde meu bólido vai parar. Talvez um poste ou um edifício alto possa me segurar.

De repente, me vejo fora da estrada. Pobres dos bovinos que cruzam meu caminho. Seus mugidos de medo não conseguem aplacar minha total falta de piedade. Eu tenho que chegar antes nos pontos de checagem. Meu objetivo: vencer.

Logo não sobrarão muitos competidores.

Não pode ser! Uma caminhonete na contramão. Pé na tábua. Adoro os duelos de cabeça-a-cabeça. Dessa vez ele levou a pior. Saiu pegando fogo e logo parou numa imensa poça de óleo. Uso meus créditos para ajeitar a lataria e, em segundos, estou pronto pra outra.

O carro da polícia tenta me alcançar. Arranco faíscas de cada lado. Quando finalmente acho que estou livre, me deparo com uma parede inesperada. É... dessa vez não vai dar pra frear. Choque! Ainda meio zonzo, sou prensado contra a parede pelo incansável veículo da Lei. Mas eu sobrevivo.

Já não sei mais para onde ir. Se não posso ganhar na corrida, ninguém vai ganhar também. Saio à caça de meus concorrentes, buscando destruir um-a-um. Quando só eu sobrar, serei declarado vencedor.

Bem, essa é a minha vida. Cada dia uma pista diferente, novos desafios. As vaquinhas e as pessoas continuam insistindo em entrar no meu caminho. Perdoai. Eles não sabem o que fazem.

Carmageddon é um dos melhores jogos de corrida de todos os tempos. E o mais sanguinário também. Se você tem um bom Power Mac, o seu desempenho é sensacional. Sons, interface e gráficos do além. Extremamente viciante.

Carmageddon é apenas um jogo. Mas é violento. Muito violento. Tão violento que o Ministério da Justiça proibiu sua venda no Brasil, alegando que ele poderia influenciar os acidentes de trânsito. Um argumento que poderia ser usado para proibir qualquer game onde tiros e socos são comuns :^(

A versão de Mac nem chegou por aqui. Mas você pode fazer o download da demo do programa pela Internet (ou no Hotline). O risco é todo seu.

TONY DE MARCO

Carmageddon

www.interplay.com (USA) e
www.sci.co.uk (Inglaterra)
Preço: US$ 44,95



F/A-18 Hornet 3.0

Entre os simuladores de vôo existentes para o Mac, um sempre se destacou pela legião de fãs fiéis e combativos: o F/A-18 Hornet. Um simulador de caça com missões de bombardeio e dogfight (pega-pega de aviões) e tudo a que tem direito: mísseis ar-ar, bombas teleguiadas, mísseis inteligentes e até armas táticas nucleares. Seu forte sempre foi a diversão, principalmente no jogo em rede. A versão 3.0 pode desagradar usuários veteranos exatamente por radicalizar ainda mais a complexidade e o realismo que já havia sido ampliado na versão 2.0, deixando o jogo mais próximo de simuladores de vôo, como o A-10, que de um game de caça. Mas tem quem goste.

O F/A-18 não é mais privilégio dos macmaníacos. A versão 3.0 é a primeira compatível simultaneamente com Mac e Windows. A primeira impressão que se tem é de que o pessoal da Graphics Simulation não se preocupou muito em fazer um jogo diferente da versão 2, exatamente por estar invadindo um novo mercado. Quem já jogou o Hornet 2.0 vai ver que as missões do 3.0 são exatamente as mesmas.

O Manual também foi revisto… e piorado. Enquanto na primeira versão do jogo o manual tinha 200 páginas repletas de instruções de pilotagem, a versão 3.0 não chega a 60 páginas.

Para quebrar o galho, o game traz uma aulinha online. Se você está atrás de um game de caça tipo arcade esqueça. O novo F/A-18 é dedicado à turma dos pilotos de Desktop, com detalhes como permitir a escolha do tipo de radar que você quer usar. Se você já é um veterano de F/A-18, saiba que o jogo é exatamente o mesmo, com gráficos melhores, inimigos mais espertos e controles mais complicados. Mesmo os que já decoraram a montanha de atalhos de teclado do F/A-18 vão ter que ralar um pouco para tirar seu brevê 3.0.



Jogue umas bombas nesses malditos iraquianos

F/A-18 Hornet 3.0

Graphic Simulations: www.graphisim.com
MSD: (011) 820-5160
Preço: R$ 72



Um painel mais incrementado, gráficos melhor definidos e as mesmas missões de sempre

Myth



Oh, não! Mais um jogo de estratégia com exércitos de soldadinhos guerreando contra monstrinhos, destruindo pontes e salvando vilas!

Esqueça tudo o que você conhece sobre jogos de estratégia e matança em tempo real. Myth - The Fallen Lords (Mito - Os Senhores Caídos, segundo tradução de Jean Boëchat) traz grandes inovações em relação a jogos como Command & Conquer e Warcraft.

A começar pela visão totalmente tridimensional. Você controla uma câmera virtual que pode se aproximar, se afastar e dar voltas em torno de seus soldados, o que é de grande ajuda na hora de bolar estratégias para seus exércitos. Basta um pouco de prática para começar a dominar os controles de teclado da câmera. O controle dos personagens é totalmente Mac, com cliques duplos e laçadas de cursor para selecionar múltiplos personagens.

A história é o velho cenário RPG-místico-medieval. Você controla os exércitos do bem que precisam exterminar um bando de zumbis e outros seres malignos enviados pelos tais Senhores Caídos.

O jogo é dividido em 25 missões, algumas bem cabeludas. Não basta sair matando todo mundo, é preciso bolar estratégias levando em conta a composição de seu exército, a quantidade de inimigos, características do terreno e o objetivo da missão.

Muitas vezes você passa horas quebrando a cabeça em missões aparentemente impossíveis, para descobrir de repente um solução óbvia.

Os gráficos são deslumbrantes, com uma riqueza incrível de detalhes. Mas o mais impressionante é a inteligência artificial por trás do jogo. Cada personagem tem sua personalidade própria, que você vai conhecendo pouco a pouco.

Myth está virando também uma coqueluche na Internet.



É preciso sangue frio e estratégia para vencer no Myth

Myth

Bungie: www.bungie.net
Greenleaf: (011) 861-5549
Preço: R$ 51,85

HEINAR MARACY
É editor da MACMANIA e joga em qualquer posição.



Jogo educativo para quem quer seguir carreira como serial killer

Postal

Considerado um dos jogos mais violentos de todos os tempos. Um verdadeiro banho de sangue, em escalas nunca antes alcançadas. A mais pura carnificina.

Uma cidade foi infectada com alguma coisa que transforma todos os pacatos cidadãos em assassinos psicopatas. Sua função é exterminar qualquer ser humano – homens, mulheres e crianças – sem se importar se os mesmos estiverem atacando. O único objetivo de cada fase é matar, matar e matar. Sem piedade, sem mágicas ou superpoderes. Só você, seu arsenal de doze armas, ocasionais coletes à prova de bala e alguns kits de primeiros-socorros.

Você vai acabar se confundindo com o grau de insanidade do Postal. Não saberá se os loucos são os que atiram em você ou você mesmo.

Sem grandes complicações de jogabilidade, apenas psicológicas. A crueldade é tamanha que, quando você só fere um inimigo, ele fica rastejando até a morte, suplicando pelo golpe fatal. Tudo isso com uma boa qualidade gráfica e efeitos sonoros adequados para tamanha violência.

Em vez de ser um jogo de matança em primeira pessoa, como o Doom ou Quake, Postal utiliza um ponto de vista de três quartos, com os personagens em 3D sobre cenários 2D pintados à mão, em perfeita harmonia macabra, com grandes animações de explosões e corpos voando, no melhor estilo Peckinpah.

Outra coisa divertida é o sistema de raio-X que funciona quando você passa por trás de um prédio alto ou entra numa casa, o que era um defeito grave em jogos como o MacSyndicate.

Depois de tanta violência solitária, você pode optar também pelo multiplayer, que tem poucas opções e acaba sendo meia-boca. Com tanto sangue derramado, é possível que você acabe entediado e nada melhor do que o suicídio como escapatória do jogo.

Postal pode não ser um jogo genial e cheio de recursos, mas é o ideal para aqueles que querem liberar suas fantasias homicidas no computador. Que fique claro que não é indicado para crianças. Até agora não ficou registrado nenhum caso de violência incitada por Postal.

Postal
Running with scissors:
www.gopostal.com
Preço: US$ 45

Command & Conquer

Command & Conquer, junto com Warcraft, é o jogo que começou a febre dos jogos de estratégia em tempo real. Depois de uma longa espera, a Westwood Studios resolveu portá-lo para a plataforma Mac.

Os jogos de estratégia em tempo real tentam trazer para o computador o máximo de realismo (mesmo que fantástico) às batalhas e ações virtuais. Você não fica esperando a ação acontecer, como em Civilization, por exemplo. De repente, enquanto você constrói alguma coisa, uma batalha pode estar acontecendo em outro ponto da tela, tudo isso controlado por um poderoso sistema de inteligência artificial.

Num primeiro momento, você decide de que lado vai jogar: do GDI – Global Defense Initiative, que supostamente são os bonzinhos, com os melhores recursos e força, ou da Irmandade de NOD, um grupo de terroristas maus. Na verdade, os dois lados querem de alguma forma controlar o mundo e a sua nova fonte de combustível, o Tiberium, uma espécie de cristal que parece um repolho. A coleta de Tiberium resulta em créditos para você comprar edifícios, homens e máquinas. É um recurso limitado que o ajudará a construir suas bases com capacidade de produção bélica para cumprir suas missões.

Dependendo da sua escolha, as táticas serão totalmente diferentes. Cada lado tem armamentos, estrutura e homens diferentes. Como não poderia deixar de ser, do lado do GDI a força bruta é a principal característica, com seus tanques pesados e lançadores de foguetes, enquanto no lado do NOD o que impera é a tática, com o uso de tropas mais rápidas e eficazes. Para ajudar, cada lado ainda conta com os engenheiros, que podem consertar seus edifícios danificados ou roubar as estruturas inimigas, adquirindo as tecnologias relativas a cada uma delas.

Controlar as peças de Command & Conquer pode ser uma tarefa meio complicada no começo, mas com o tempo você aprende a selecionar as unidades em grupos e trabalhar com elas ao mesmo tempo. Basicamente você tem que controlar suas tropas de ataque e defesa, construir as estruturas de suas bases, continuar produzindo novas unidades e gerenciar a coleta e processamento do Tiberium. Não é pra quem quer moleza. A inteligência artificial do computador é tão potente que não adianta você imaginar que todos os ataques inimigos sempre vão acontecer do mesmo lado e do mesmo jeito. Sempre o inesperado fará uma surpresa.

O detalhe gráfico das unidades e dos edifícios é sensacional, assim como os diferentes cenários de cada missão. Junte a isso a trilha eletrizante e os maravilhosos efeitos sonoros, especialmente as vozes digitalizadas. O jogo tem ainda



Comande e conquiste, contrua e arraste, ataque e fuja

O que vem por aí

O que vem e o que deveria ter vindo...
Na nossa tradicional matéria de games do ano passado, a MACMANIA publicou uma lista de promessas que deveriam aparecer em 1997. Já comentamos em detalhes algumas delas, agora vamos falar do que não chegou ainda, o que está pra chegar e o que provavelmente não vem mais.

O que aparentemente não vem mais:

- Outlaws (LucasArts) - *O jogo de matança baseado nos clássicos do velho oeste parece que foi descartado para os macmaníacos.*
- Chessmaster 5000 (Mindscape) - *Jogo de xadrez bem bacana. Por enquanto, só para PC.*

O que está no limbo para 1998:

- Dark Forces II: Jedi Knight e X-Wing vs. Tie Fighter (LucasArts) - *Entraram na geladeira da LucasArts. Parece que está rolando até campanha na Internet solicitando esses lançamentos para Macintosh.*
- The 11th Hour - *A esperada continuação de 7th Guest ficou mais uma vez para o ano que vem.*
- Diablo (Blizzard Entertainment) - *Maravilhoso RPG que está pintando por aí.*
- Sim Park (Maxis) - *Simulador de parque.*
- Space Girl (Titus) - *Jogo de matança no estilo do Quake, só que com personagem feminino! Uh-Uh!*
- Starcraft (Blizzard) - *Jogo de estratégia em tempo real com temática de ficção científica. A apresentação é bem bacana!*
- Command & Conquer: Red Alert (Westwood) - *Nova versão do clássico C&C. Agora na luta do capitalismo contra o comunismo.*
- MDK (Shiny Entertainment/Playmates Interactive) - *Jogo de matança futurista. Grande sucesso do mercado de games de PC em 1997.*
- Politika (Red Storm Entertainment) - *Jogo de estratégia política de Tom Clancy, autor de "Caçada ao Outubro Vermelho" e outros best-sellers, que trata da Rússia pós-Yeltsin.*
- Red Jack's Revenge (Cyberflix) - *Jogo de aventura com piratas.*
- SimCopter (Maxis) - *Simulador do helicóptero que cuida de SimCity.*
- Close Combat 2: A Bridge to Far (Microsoft) - *Continuação do game de estratégia de guerra.*
- SimCity 3000 (Maxis) - *Versão pauleira toda em 3D e cheia de novidades interessantes.*
- Warcraft: Lord of the Clans (Blizzard) - *Jogo de aventura baseado nos personagens de Warcrafts.*

Command & Conquer

Westwood Studios: www.westwood.com
Preço: US$ 43

uma grande superprodução de vídeo entre cada missão, criando o clima com uma envolvente história na briga pelo poder supremo. Tudo isso já agrada bastante o público, mas o melhor ainda é o jogo via rede. Você pode convocar seus colegas de Mac e de PC para grandes disputas via rede local, modem ou Internet, sem grandes perdas de qualidade e com total controle sobre o cenário e capacidade de cada time.
Infelizmente, o Command & Conquer é apenas para quem tem PowerMac.
Estamos apenas esperando que a Westwood Studios tome vergonha na cara e lance logo para a plataforma Mac o jogo Command & Conquer Red Alert, que é versão que usa como mote a velha briga dos capitalistas contra os socialistas. M

JEAN BOËCHAT
É contra a censura, a favor do bom senso e conselheiro editorial da MACMANIA.

Criando arquivos de som em MP3

É possível enfiar 200 músicas num único CD

Trabalhar com áudio digital sempre foi um problema para usuários comuns, devido ao tamanho dos arquivos digitalizados. Até há pouco tempo, para transportar uma faixa de um CD para o Mac mantendo a qualidade original, tudo que você podia fazer era salvá-la como AIFF (Audio Interchange File Format). O AIFF é um formato de arquivo utilizado pela maioria dos programas de áudio no Mac, equivalente ao formato WAV do PC. O problema é o espaço que um arquivo desses ocupa no disco. Uma musiquinha de três minutos tem 30 Mb! Haja HD para isso!

Mas, assim como existe o padrão universal JPEG para comprimir imagens, existe um equivalente para som: o "MPEG Audio Layer 3", ou simplesmente MP3, que gera arquivos dez vezes menores que o AIFF.

As vantagens do MP3 são óbvias. Uma música que ocupava 40 Mb em AIFF passa a ter 3 a 4 Mb em MP3. Você pode enfiar 200 faixas de música num CD-ROM, ou 45 num disco Zip-100. A qualidade do som sofre perdas em relação ao original, mas isso depende da quantidade de compressão escolhida por quem comprime.

Com a proliferação do formato MP3, não deu outra: o pessoal começou a trocar músicas pela Internet, criando verdadeiros fã-clubes virtuais para troca de arquivos. Os servidores de Hotline (ver MACMANIA 43) tornaram-se o lugar perfeito para esses fã-clubes, graças aos recursos de fazer os downloads rapidamente e poder interrompê-los e retomá-los depois (afinal, 3 Mb por música não é pouca coisa).

Para ouvir um arquivo MP3, basta ter um programa para "tocá-lo". Existem vários sharewares na Internet, como o MacAMP (que só funciona em Power Macs).



Para criar os arquivos, o melhor programa é o SoundEdit 16, da Macromedia. Se você não tem esse, pegue na Internet algum codificador shareware como o MPecker Encoder, que transforma uma música de AIFF para MP3 com um simples Drag & Drop.

COMPRIMINDO COM SOUNDEDIT



A Macromedia adotou o formato MP3 e o rebatizou como Shockwave Audio. Graças a isso, é possível criar arquivos MP3 com a última versão do SoundEdit, a 2.0.7. Se a sua versão for mais antiga, vá para www.macromedia.com em busca do seu update, e pegue o plug-in Shockwave Audio Export.

Como converter a faixa:

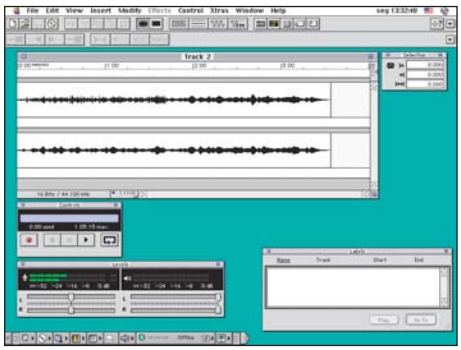
1 Coloque o CD e abra o SoundEdit. Selecione Convert CD Audio no menu Xtras e escolha a faixa.



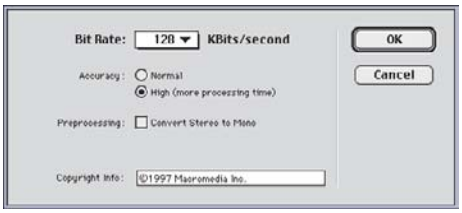
2 Aparecerá outra janela; clique no botão Options e ajuste para 16 bits, 44 Mhz, Stereo. Dê OK e depois clique em Save.

3 Espere o SoundEdit salvar a faixa como AIFF. O seu HD deverá ter muito espaço livre: são cerca de 11 Mb para cada minuto de som.

4 A música agora aparece na tela como um longo gráfico duplo de onda:

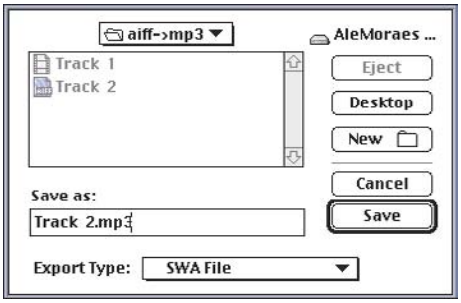


Volte ao menu Xtras e escolha a opção Shockwave for Audio Setting, que determina a qualidade do som e a maneira como o seu arquivo vai ser acessado pelo programa player. Defina o bit rate (taxa de dados) para 128 kb/s



e Accuracy (precisão) para High. Dê OK.

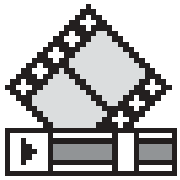
5 Vá em Export no menu File e salve o arquivo como SWA (Shockwave Audio), que é o mesmo que MP3.



E pode ir fazer outra coisa, porque vai demorar um tempão (num Power Mac 603, é ao redor do dobro da duração da música; bem mais, se você usar o Mac para outras coisas durante a compressão). Por outro lado, um amigo usuário de PC até achou o meu Mac muito rápido, pois quando ele tenta gerar os MP3 no Pentium 166 dele, quando não trava demora três vezes mais!

E pronto! Jogue fora o AIFF, pegue um bom MP3 player, como o MacAMP, e teste o MP3 que você acabou de criar. Se quiser distribuir sua música para amigos pecezistas, fale para eles baixarem da Internet a versão Windows, o WinAmp, em http://winamp.lh.net/getit.html.

EU NÃO TENHO O SOUNDEDIT...



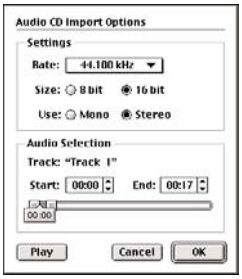
Não se desespere! Dá para fazer tudo isso sem o SoundEdit. Você pode copiar a faixa do CD para o HD com o MoviePlayer que vem junto com o QuickTime (versão 2.5 ou superior), mais o MPecker Encoder.

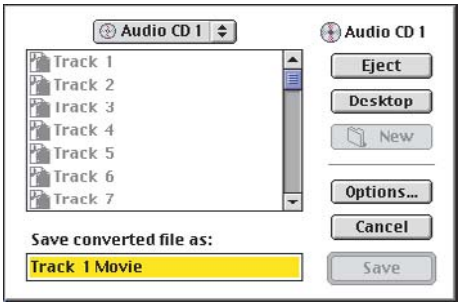
Vamos ao passo-a-passo:

1 Coloque o CD, abra o MoviePlayer, dê Open e selecione a faixa desejada.

2 Clique no botão Convert e selecione o seu

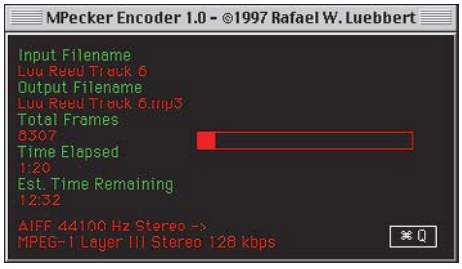
HD como lugar de destino. Clique no botão Options e deixe os ajustes em 16 bits, 44 KHz, Stereo. Dê OK, clique em Save e espere a faixa ser salva.





3 A faixa irá aparecer na forma de um filme QuickTime só de áudio, que para os nossos fins é o mesmo que um AIFF.

4 Arraste o arquivo para cima do ícone do MPecker Encoder e espere comprimir. Se não for usar o Mac durante a compressão,



acelere o processo escolhendo a opção Monopolize The CPU no menu Priority.

5 Delete o filme QuickTime da música, jogue seu novo MP3 no MacAmp e som na caixa! **M**

ONDE ENCONTRAR

SoundEdit: www.macromedia.com
MacAmp: http://macamp.lh.net/getit.html
MPecker Encoder e MPecker Drop Decoder: www.anime.net/~go/mpeckers.html
Hotline: www.hotlinesw.com.br

ALEXANDRE MORAES
Faz web pages e promete atualizar a sua home page em breve.

A alternativa

Outro formato de som comprimido é o RealAudio. O compressor e o player são disponíveis de graça em www.real.com, *assim como um plug-in para o Explorer e o Navigator. O procedimento de comprimir é o mesmo, com a diferença de que o compressor apresenta uma infinidade de métodos de compressão (codecs) prontos para todo tipo de aplicação, especialmente transmissão de som de voz ao vivo pela Web. A opção que dá melhor qualidade, "Dual ISDN – 80kb/s", consegue resultados superiores ao MP3 a 128 kb/s. Gera arquivos menores, com som melhor e compressão substancialmente mais rápida. Só que não se entusiasme muito: o MP3 já pegou com força e deverá ser o padrão absoluto daqui para frente. Leia mais sobre o assunto em* http://macatawa.org/~chiper/MediaView/11_17_97/audio.html.

Simpatips

Trapaceando à força

Dark Forces tem um monte de truques escondidos. Digite estas senhas enquanto joga para ter os bônus descritos.

labug- Você pode se movimentar mais perto da parede.
laoz- Faz com que seus inimigos virem miniaturas.
laskip- Termina o nível automaticamente.
launlock- Coloca todos os itens à sua disposição.
lapogo- Permite que você salte mais alto.
larandy- Uma supertroca de armas.
lamaxout- Ganhe tudo a que tem direito.
laredlite- Imobiliza seus inimigos.
lacds- Ativa o modo mapa.
laimlame- Faz você ficar invisível.

Códigos de Níveis



Entre com estes códigos para pular imediatamente para um novo nível.

lasecbase- Nível 1
latalay- Nível 2
laserwers- Nível 3
latestbase- Nível 4
lagromas- Nível 5
ladtention- Nível 6
laramshed- Nível 7
larobotics- Nível 8
lanarshada- Nível 9
lajabship- Nível 10
laimpcity- Nível 11
lafuelstat- Nível 12
laexecutor- Nível 13
laarc- Nível 14

Feche a porta ao sair



No Riven, existem algumas portas que, quando abertas, escondem passagens importantes. Sempre que entrar em uma nova sala ou corredor, experimente fechar novamente a porta pela qual acabou de passar. Pelo menos três vezes durante o jogo isso será muito útil.



Esta imagem não tem nada a ver com a dica, mas tudo bem

Duke em 84



Lembra-se do famoso comercial do Mac de 1984? Ele está escondido no Duke. Quando você chegar ao projetor no cinema, digite VN 1984 antes de rodar o filme. "We Shall Prevail…"

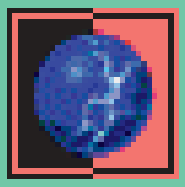
Command & Conquer



Digite as senhas abaixo para acabar com o jogo mais depressa.

PLASUM- Dá a você tropas infinitas.
BIGREEN- Dá créditos infinitos.
ZESIR- Dá unidades infinitas.

Dicas indecentes



O Descent II é conhecido por dar náuseas em algumas pessoas. Se isso for familiar a você também, digite os códigos-senhas abaixo para trazer de volta a tranqüilidade.

bittersweet- Faz desenhos coloridos aparecerem nas paredes.
gowingnut- O Robô Guia se recusa a trabalhar.
ipnlizard- Todas as armas se tornam armas inteligentes (que vão atrás do alvo).
rockrgrl- Revela o mapa completo.
oralgroove- Dá todas as senhas.
duddaboo- Faz as armas ricochetearem nas paredes.
freespace- Leva você para um novo nível.
alifalafel- Dá todos os itens.
almight- Invencibilidade.

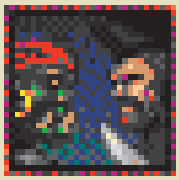
Doom II



No Doom II é só digitar os códigos durante o jogo para ganhar altos poderes.

idchoppers- Você pode serrar as correntes.
idclip- Você pode atravessar as paredes.
iddqd- Invencibilidade.
idkfa- Ganhe armas, munições e senhas.
idfa- Armas e munições.
iddt- Acesso ao mapa completo.
idbehold- Quando digitado seguido das letras abaixo, faz as respectivas alterações:
R- Macacão anti-radiação
S- Modo Berserk (carnificina total)
A- Mapa
L- Luz
I- Invisibilidade

Warcraft II



Está difícil de ganhar dos Orcs? Dê retorno, digite um dos códigos abaixo e dê retorno novamente para aproveitar seus novos poderes.

Glittering prizes- Dá a você 11.000 unidades de ouro, 6.500 unidades de óleo e 6.500 unidades de madeira.
Deck me out- Dá todos os upgrades.
Title- Faz você se mover mais rápido.
Unite the clans- Dá a você vitória instantânea.
Valdez- Dá 5.000 unidades de óleo.
Hatchet- Faz com que os camponeses juntem madeira mais rápido.
Make it so- Aumenta a velocidade da construção e investigação.
Showpath- Dá o mapa completo.
Noglues- Anula os feitiços dos Orcs.
There can only be one- Pula para a cena final.

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

Com quantos pês se faz um PPP?

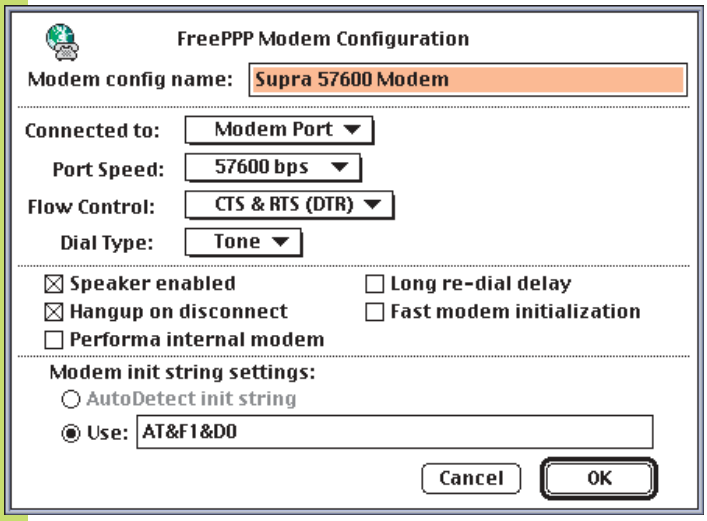
Conectar um Mac na Internet pode ser um passeio ou um calvário

"Como? Se eu tenho o control panel ConfigPPP?… Humm… Não, aqui só tem um tal de OT/PPP que veio com o System 8. Jogo fora e instalo o ConfigPPP? OK!" Esse tipo de conversa muito comum entre clientes e suporte técnico mostra a falta de preparo que existe em matéria de provedor de Internet aqui no Brasil. A maioria dos provedores não tem ninguém especializado em Mac e desconhece totalmente a plataforma. Alguns chegam ao ponto de dizer que "não oferecem acesso para Macintosh", fazendo o usuário novato pensar que existe diferença em acessar a Internet por um Mac ou por um PC.

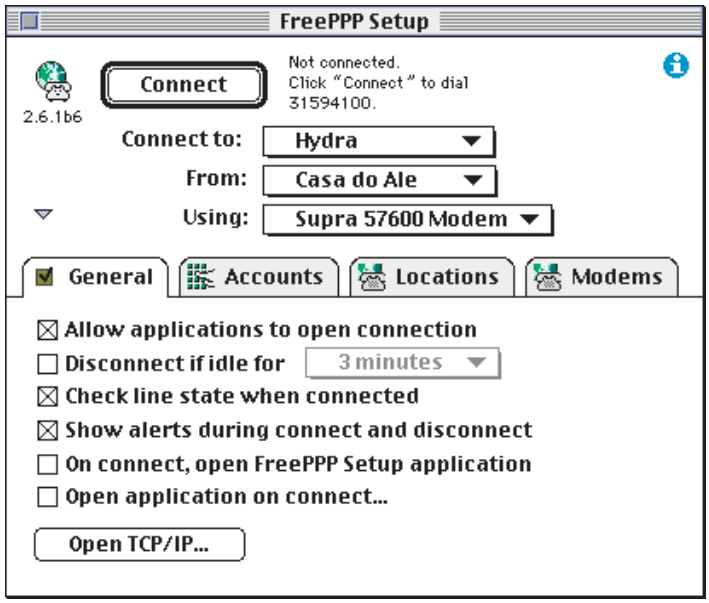
Não há. Tanto o TCP (Transfer Control Protocol) quanto o PPP (Point-to-Point Protocol) são sistemas multiplataforma que permitem o mesmo tipo de acesso para quem usa Mac, Windows, Unix ou seja lá o que for. Mas o pior mesmo é que a grande maioria dos provedores fornece a seus clientes kits de conexão com programas ultrapassados e que, além de correrem o risco de não funcionar em Macs mais novos, podem prejudicar o sistema operacional.

É comum o provedor indicar o uso do velho MacTCP em vez do Open Transport, muitas vezes por não conhecer direito o Macintosh, mas também por questões de economia. Enquanto o MacTCP cabe em um disquete, o Open Transport ocupa 13 megas, o que obrigaria o provedor a enviar meia dúzia de disquetes para cada cliente de Macintosh que possui, ou queimar um CD.

Provedores um pouco mais competentes costumam perguntar ao cliente que versão do sistema operacional ele usa e, quando esta é superior a 7.5.5, recomendar que o usuário instale o Open Transport que vem junto com o CD do sistema. Esse procedimento só é ideal para quem tem o Mac OS 8, que vem com uma versão recente do Open Transport, a 1.2. Mesmo assim, muita gente ainda utiliza hoje a velha combinação MacTCP e ConfigPPP para acessar a rede. Funcionar, eles funcionam, mas cada vez mais aparecem programas que só funcionam com o Open Transport. Cedo ou tarde você vai precisar mudar de sistema.



Ele identifica o modelo do seu modem e ativa o Script necessário



O FreePPP é uma alternativa ao OT/PPP

Se por acaso você não tiver o Open Transport no seu sistema (7.5.5 ou anterior), poderá baixá-lo do Tucows, um site de shareware aberto ao público que possui um espelho no Brasil. Você pode até baixar o OT de um PC e depois passar para o Macintosh (veja como fazer isso na MACMANIA 43).

Portanto, se você quer ter a certeza de que está pronto para o que há de novo na Internet, instale o Open Transport. Mas, pelo amor de Deus, desinstale antes o MacTCP para não ter sérios problemas depois. De preferência, utilize o instalador do Mac OS (anterior ao System 7.5.5) para remover todos os componentes do MacTCP. Abra o instalador, escolha a opção Custom Remove e cheque apenas o MacTCP. Depois restarte a máquina e instale o Open Transport. Se a instalação for correta, você verá no Extensions Manager os painéis de controle AppleTalk e TCP. Configure o TCP com os dados do seu provedor (leia mais sobre isso nas MACMANIAS 38 e 39) e passe para o próximo passo: o PPP.

Aqui os provedores nacionais também fazem a maior salada, oferecendo desde o jurássico e bugado ConfigPPP até versões antigas do FreePPP. Nossa experiência diz que a melhor pedida é mesmo utilizar o OT/PPP, por várias razões:

1- É estável e rápido.
2- É da Apple, portanto 100% compatível com o Mac OS e Open Transport.
3- É simples de usar e configurar.
4- Não costuma dar erros de timeout, como em outros programas.

Duas ressalvas devem ser feitas em relação ao uso do OT/PPP e do Mac OS 8. Usuários de Macs com modems internos como Performa 6360 precisam instalar o software Apple Telecom (dentro da pasta CD Extras do CD do Mac OS) para fazer o modem funcionar. A outra é pra quem possui modems 33,6 kbps. Para chegar a essa velocidade você vai precisar

Tabela de Provedores

Provedor	Telefone	Kit de Acesso	Preço
MacBBS	(011) 867-8940	Sonic PPP, indica o uso do Open Tranport ou, para Macs mais antigos, MacTCP.	3 meses de acesso ilimitado: R$ 100,00
DialData	(011) 829-4731	Ainda utiliza a versão antiga do MacTCP e FreePPP 2.0.6.	25 horas por mês: R$ 35,00 Horas adicionais: R$ 1,60
UOL	(011) 224-4005	FreePPP 2.5 ou ConfigPPP 1.0.5; oferece Open Transport 1.12, mas dá preferência para o MacTCP 2.06.	10 horas por mês: R$ 22,00 20 horas por mês: R$ 40,00 60 horas por mês: R$ 59,00 Horas adicionais: R$ 2,25
U-net	(011) 829-7028	FreePPP 2.52, oferece o Open Transport, mas dá preferência para o MacTCP.	10 horas por mês: R$ 21,90 20 horas por mês: R$ 33,90 60 horas por mês: R$ 59,90 Horas adicionais: R$ 2,10
Hydranet	(011) 256-1539	É o único a oferecer a versão mais recente do Open Transport e OT/PPP 1.01.	R$ 30,00 por mês (acesso ilimitado)
Nutec	(011) 5505-5728	FreePPP 2.21, não oferece o MacTCP nem o Open Transport, e deixa a cargo do usuário a instalação de ambos.	10 horas por mês: R$ 25,00 20 horas por mês: R$ 35,00 30 horas por mês: R$ 50,00 50 horas por mês: R$ 75,00 100 horas por mês: R$ 90,00

instalar os Additional Modem Scripts, que também estão na pasta CD Extras.

Uma alternativa ao OT/PPP é o FreePPP, da Rockwell. Este traz uma grande vantagem em relação ao programa da Apple: ele mesmo identifica o modelo do seu modem e ativa o script necessário. Se você está tendo problemas com os scripts do painel Modem do OT/PPP, talvez seja interessante experimentar o FreePPP. Ele também coloca um menu na barra do Finder para ligar e desligar a conexão, além de incluir um módulo de Control Strip com a mesma finalidade. Com o OT/PPP você precisa dos sharewares OT/PPP Strip e OT/PPP Menu para obter a mesma funcionalidade.

Pronto, não precisa mais do que isso. Ah, já ia esquecendo: se o seu provedor fornecer apenas o avô dos Netscapes (normalmente eles mandam o 2.0 em disquete), use-o pra baixar a última versão para o seu Mac no site da Netscape ou no Tucows. Ⓜ

ONDE ENCONTRAR

Netscape: www.netscape.com ou tucows.uol.com.br/mac/adnload/dlcommunicatormac.html

Open Transport e OT/PPP: tucows.uol.com.br/mac/adnload/dlopenttranmac.html

FreePPP: ftp://members.aol.com/freepppgrp/FreePPP2.6.1Beta6.sit.hqx

ALEXANDRE MORAES
Sonha em um dia ter uma linha T1.



O módulo Control Strip permite ligar e desligar a conexão

CRISTIANE MENDONÇA

Colocando o Mac em rede

Veja como é fácil trocar arquivos usando o AppleTalk

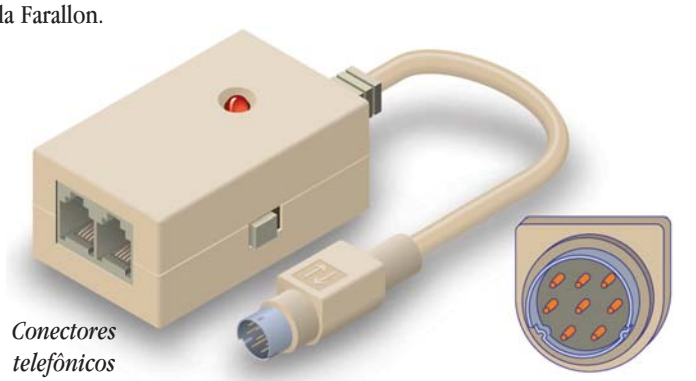
Se você tem dois Macs e não agüenta mais ficar gravando disquetes para transferir arquivos de um para o outro, já está na hora de montar sua própria rede. Todo Mac já vem com capacidade embutida para ser ligado em um tipo de rede chamado AppleTalk.

A rede AppleTalk é baratinha, não precisa de nenhum hardware opcional para funcionar, mas é lenta quando comparada com a rede Ethernet, utilizada em empresas.

Isso não quer dizer que você não pode utilizar uma rede AppleTalk em uma pequena empresa, principalmente se ela só tiver Performas e Power Macs low-end que não possuem conexão Ethernet embutida. Se você não precisa transferir grandes arquivos entre os Macs, uma rede AppleTalk pode ser a solução ideal.

A rede AppleTalk utiliza as portas seriais dos Macs (modem ou impressora) para fazer sua conexão. Se você tem uma impressora, provavelmente já tem o equipamento necessário para fazer o tipo mais básico de rede AppleTalk. Basta pegar o cabo serial da impressora (também conhecido como cabo Mini DIN 8) e utilizá-lo para ligar os dois Macs pelas portas seriais. Pronto, já temos uma rede.

Só tem um problema. Com esse tipo de rede você liga os Macs mas deixa a impressora de fora, o que pode não ser muito interessante. Para resolver isso você vai precisar de um aparelhinho chamado PhoneNet, criado pela Farallon.



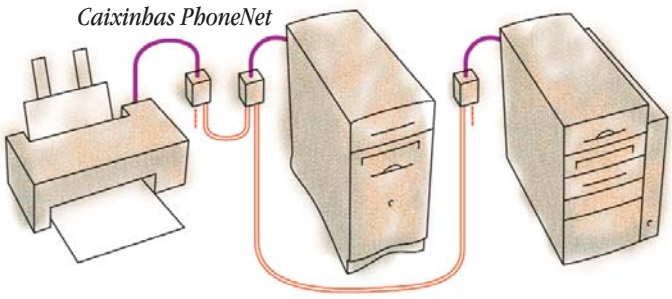
Conectores telefônicos

Conector Mini DIN 8

Disposição dos pinos

O PhoneNet é o produto que substituiu o antigo LocalTalk, da Apple, que era basicamente uma caixinha que dividia a porta serial em duas, permitindo ligar Macs e impressoras em um tipo de rede conhecido como "rede margarida" (daisy chain). O PhoneNet faz a mesma coisa, com a vantagem de utilizar cabos semelhantes aos fios de telefone. Para usar o PhoneNet, no entanto, você vai ter que gastar um pouco mais. Enquanto um cabo serial custa de R$ 15 a R$ 20, um PhoneNet está por volta de R$ 30. E um PhoneNet só não faz verão. Você vai precisar de três deles (um para cada Mac e um para a impressora).

Caixinhas PhoneNet

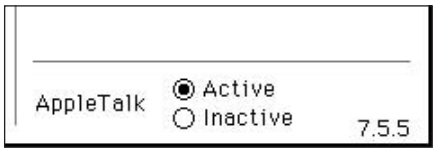


Par de fios telefônicos trançados

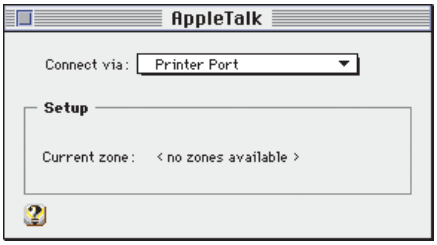
Com os cabos conectados nas respectivas portas seriais, você já estará com tudo pronto para configurar sua rede. Apenas um detalhe: até o System 7.5, a única opção para ligar uma rede era através da porta de impressora, pois o AppleTalk, o software que gerencia a rede, não podia ser direcionado para a porta de modem. Com a chegada do Open Transport, isso mudou. Pelo painel de controle AppleTalk é possível escolher se sua rede vai ser ligada na porta de modem ou de impressora.

SOFTWARE

Agora vamos configurar sua rede. Os passos adiante são indicados para quem quer fazer uma rede caseira, sem se preocupar com coisas como senhas, identificação de usuários e limite de acesso. Esses temas já são assunto para outra matéria.



Cheque aqui para ativar o AppleTalk

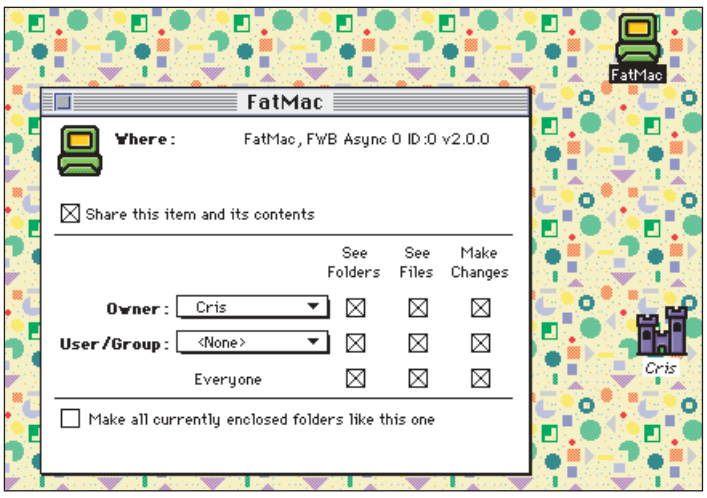


Atenção na escolha da porta certa

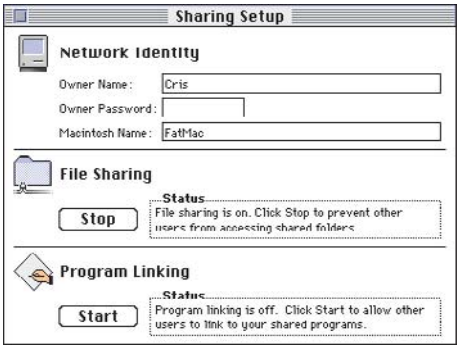
1 Vá até o Menu Apple, abra o Chooser (Seletor) e ative o AppleTalk.

2 Abra o painel de controle AppleTalk, mude a conexão para porta de impressora e salve (se você não tem o OpenTransport instalado, não precisa se preocupar com isso).

3 Agora abra o painel de controle Sharing Setup (Configurar Compar-



Na janela de Sharing, clique no quadradinho no alto à esquerda



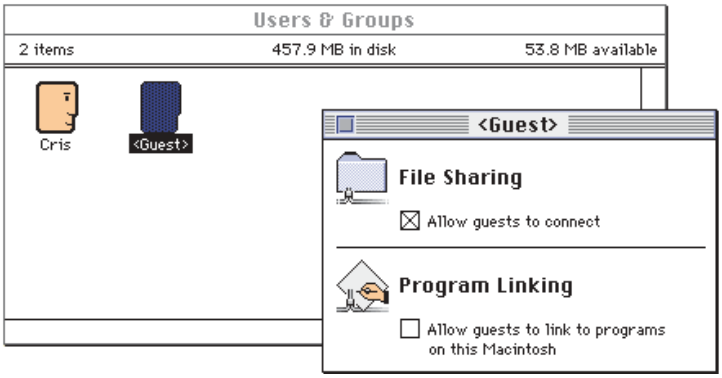
O botão Stop significa que ele está ligado

Fique ligado

AppleTalk: *É o protocolo de comunicação do Mac, que permite trocar dados com outros Macs ou impressoras.*
PhoneNet: *É um sistema de rede que conecta Macs, impressoras e outros dispositivos compatíveis com AppleTalk, através de cabos telefônicos e caixas conectoras.*
Protocolo: *A linguagem que os computadores usam para compartilhar dados entre si, por exemplo: TCP/IP, AppleTalk, Novell NetWare.*
AppleShare (Servidor de Arquivos): *Extensão que permite que você escolha o servidor com o qual quer se conectar.*

tilhamento), selecione o seu hard disk e escolha Sharing... (Compartilhar...) no menu File (Arquivo), assim você estará habilitando o seu Mac para ser compartilhado em rede.
No Sharing Setup você ainda encontra a opção Program Linking (Compartilhar Programas), que serve para fazer um Macintosh utilizar programas que estão em outro. Deixe isso desligado, pois rodar programas pela rede AppleTalk os deixa muito lentos.

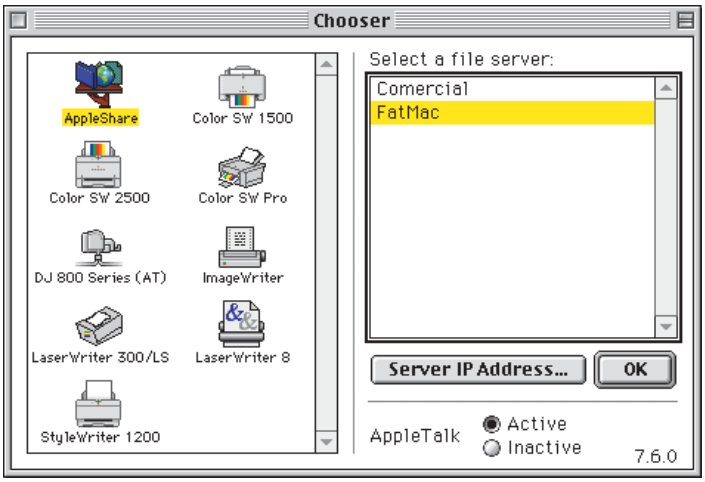
4 Selecione o seu disco rígido (ou a pasta que você quer compartilhar) e vá até o menu File (Arquivo). Selecione Sharing… (Compartilhar…), clique em Share This Item and its Contents (Compartilhar Este Item e seu Conteúdo) e não se esqueça de salvar cada operação.



Aqui você habilita seus convidados a copiar seus arquivos

5 Abra o painel de controle Users & Groups (Usuários & Grupos). Você verá dois ícones de carinhas, um representando você e outro chamado Guest (Convidado). Dê dois cliques no Guest para abri-lo. Ativando a opção "Allow guests to connect", você está permitindo que qualquer usuário na rede possa entrar na sua máquina, colocar, retirar e até apagar arquivos.

6 Finalmente, volte ao Chooser e clique no ícone do AppleShare (se ele não estiver lá, é porque está desligado no Extensions Manager). O nome do Macintosh que está ligado ao seu vai aparecer no quadro do lado direito do Chooser. Dê OK para aparecer a tela de entrada. Escolha Guest e dê OK de novo. Depois dê OK novamente para montar o ícone do Macintosh que está em rede no seu Desktop. **M**



Escolha o computador que você quer conectar ao seu

Kai's Photo Soap

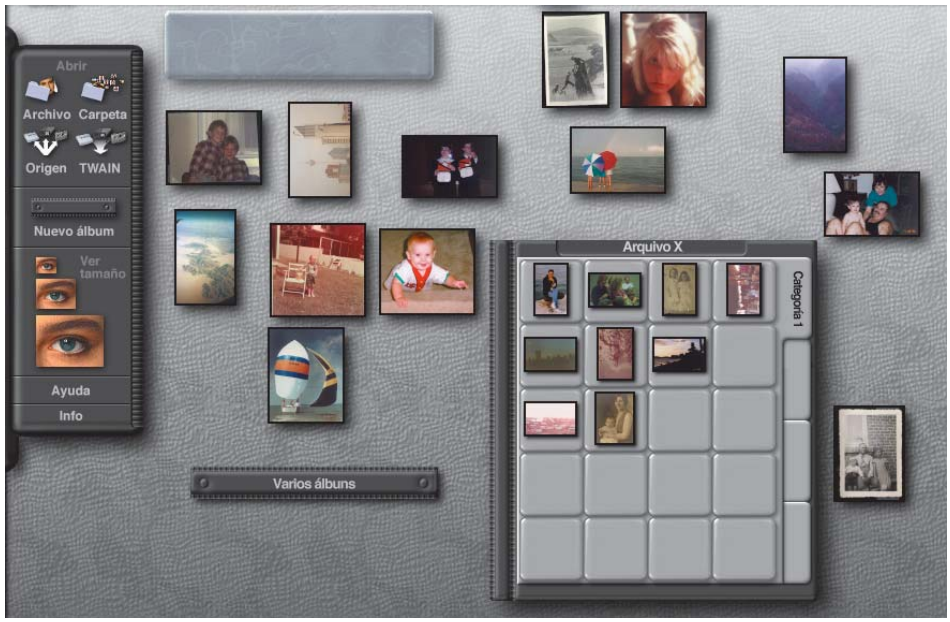
Retoque de imagens no Mac agora é sopa

Todas as coleções de plug-ins que a MetaTools criou para programas da Adobe foram sucesso, e nem por isso ela descansou. Ao contrário, cresceu e correu atrás. Comprou a Specular (do Infini-D), mudou de nome para MetaCreations e acaba de lançar mais um programa independente: o Kai's Photo Soap.

Manipulação de imagem para as massas.

Seguindo o mesmo filão aberto pelo Kai's Power Goo, a MetaCreations avança no novo e promissor mercado doméstico da fotografia digital. Enquanto o Power Goo brinca com a imagem esticando e puxando os narizes alheios, o Photo Soap retoca as fotos de família, cria molduras e faz outras gracinhas. Mas é bom não confundir o Soap com um programa de pintura. Ele é voltado apenas para correção e restauração.





Seu Mac vira uma oficina com aspecto mais realístico que as próprias imagens

LAVAGEM DE IMAGEM

Para funcionar, o Photo Soap requer um Power Mac, no mínimo 20 Mb de espaço em disco e 16 Mb de RAM, se bem que fica bem mais ágil com pelo menos 40 Mb de RAM alocada.

O programa só funciona com o CD-ROM original dentro do drive.

O Photo Soap usa o novo formato de arquivo multi-resolução FlashPix, desenvolvido pela Kodak, HP, Microsoft e Live Picture. Chama atenção a grande flexibilidade para variar o tamanho da imagem, com excepcional performance de zoom. Aliás, todas as funções do software são executadas em tempo real, tornando o processo superinterativo.

Além disso, o Photo Soap pode abrir arquivos Photoshop (PSD), TIFF, JPEG, FlashPix, BMP e PICT, e conversa com scanners TWAIN.

O programa mantém o estilo de interface chique-revolucionário que tornou famoso o KPT. Em vez de se fiar nos costumeiros elementos visuais do Mac OS, ele os substitui por uma "meta-OS" (não estou inventando, eles a chamam assim mesmo), na qual o Desktop é uma mesa cheia de objetos e ferramentas que têm aparência ultra-realística e podem ser movidos à vontade. Embora algumas ferramentas obviamente não tenham correspondente no mundo real, tudo procura parecer o mais natural possível, estendendo o conceito de interface gráfica a tal ponto que, quando retornamos ao Finder, tudo parece sem graça.

Logo que a gente entra no Soap, surge uma área geral com sete módulos de atividades. O usuário pula de um para outro numa seqüência lógica de tarefas:

• No **módulo de entrada** você pode importar imagens e organizá-las no "Desktop" ou em pequenos álbuns de fotografia.

• O **módulo de preparação** é uma janela central onde a foto escolhida aparece pronta para ser cortada, girada, invertida e trabalhada. O mais importante aqui é delimitar o tamanho e corte final da foto. Para dar uma primeira melhorada na imagem, um botão ativa um comando parecido com o Auto Levels do Photoshop, acertando o equilíbrio tonal.

• Os **módulos de tonalidade, cor e detalhe** possuem algumas ferramentas em comum. Com elas dá para fazer alterações globais ou pequenos retoques. É aí que o Soap mostra o que tem de melhor.

Nesses três módulos de retoque, as ferramentas se distribuem ao redor da janela com a foto. À direita fica um controle de zoom em tempo real (a imagem amplia e reduz continuamente, como num zoom de câmera), mais um cursor



O povo da MetaCreations acha que no Brasil habla-se español



Algumas ferramentas são inspiradas nas de verdade, outras são surreais

em cruz para mover a imagem dentro da janela. No alto ficam várias máscaras prontas para dividir a tela em áreas de "antes" e "depois". No lado esquerdo se concentram as ferramentas de retoque à mão: pincéis, lápis e borrachas aplicam ou apagam os efeitos em pequenas regiões da foto e dois baldinhos de "mais" e "menos" reforçam ou atenuam as modificações na imagem inteira. Tem também um dedo para espalhar o efeito, uma gota d'água para borrar e o gelo para ressaltar contornos. Controles adicionais permitem escolher tamanho, suavidade, opacidade e intensidade de todas essas ferramentas.



Gosto não se discute

Na parte de baixo dos módulos de tonalidade e cor aparece um painel para acertar os tons. Ele se assemelha vagamente a um controle de aparelho de som, com botões de brilho, saturação e contraste, mais um "equalizador gráfico" para ajustes finos.

• O **módulo de detalhe** multiplica o potencial de retoque de imagem do Soap. Cinco ferramentas operam um milagre de transformação. Alguém já lhe disse que os caras da Playboy fazem uma "pós-maquiagem" das fotos das modelos para tirar rugas, estrias e celulites? Pois bem, o módulo de detalhe é essa praia. Poucos são os defeitinhos de plástica que resistem a tais recursos.

O botão de restauração aciona um filtro para eliminar manchas, rugas, amassados e rasgões das fotos, cobrindo esses problemas com pixels tomados de áreas adjacentes. Os botões de suavização e enfoque funcionam como os filtros Blur e Sharpen do Photoshop. Um botão "olhos vermelhos" ajuda a eliminar o fundo de olho brilhante nas fotografias de pessoas com flash. A ferramenta tem até opção de cor original dos olhos: azul, verde e castanho. O último botão ativa o recurso de clonagem, semelhante ao carimbo do Photoshop e fundamental para qualquer retoque.

Os recursos do módulo de detalhe compartilham ferramentas de retoque (pincéis etc.) dos módulos de tonalidade e cor, tornando o trabalho preciso e meticuloso.

O "controle remoto" que aparece embaixo à direita permite, entre várias coisas, ver a foto inteira, ocupando todo o monitor. Em compensação, em várias funções isso prejudica a performance do software, que deixa de ser em tempo real.

• O **módulo de acabamento** permite criar uma espécie de página personalizada para compor a foto. A partir de um acervo numeroso de clip art com texturas e imagens (muitas delas de gosto severamente discutível), pode-se escolher um fundo de página e uma moldura para a foto, ou aplicar texto com ou sem balõezinhos de fala. Cada um desses elementos fica em um "layer" e pode ser livremente acomodado na página.

• O **módulo de saída** permite salvar a foto, exportá-la nos vários formatos de arquivo disponíveis e imprimir.

E DAÍ?

O Soap é legal! É óbvio que ele foi bolado para ser usado por leigos e não pretende competir com o Photoshop para trabalhos profissionais, onde é fundamental a precisão e a capacidade de processar imagens muito maiores e mais complexas do que fotos de família. Por outro lado, não será de espantar que um fotoxopista juramentado dê umas fugidinhas eventuais para o Photo Soap. As ferramentas são elegantes, intuitivas e amplamente customizáveis; as operações em tempo real tornam o trabalho prazeiroso.

O que dizer mais? Que ele podia ter mais níveis de undo e ferramentas de seleção? São detalhes. Pelo que o Soap se propõe a fazer, pelo preço que tem e para uma versão 1.0, não faz milagre, mas tá muito bom.

JOÃO VELHO
É especialista em Desktop Video, videografismo e pós-produção de vídeo digital.

KAI'S PHOTO SOAP

MetaCreations: www.metacreations.com
Preço: US$ 49

Dreamweaver 1.0

Programa visual de HTML gera código limpo

Foi-se os tempos em que podíamos ser felizes usando um processadorzinho de texto ou um programa simples para criar páginas que deixavam nossos conterrâneos admirados. O design em HTML adquiriu uma tal complexidade que nossos antepassados de dois ou três anos atrás já se sentem como homens das cavernas. Hoje é comum encontrar páginas na Web com sons, filmes e, para complicar ainda mais, um novo negócio chamado Dynamic HTML, ou DHTML para os íntimos. E do que se trata ?



A grosso modo, é a possibilidade de se mudar o estilo ou a posição dos objetos e texto de uma página utilizando-se um script. Essas mudanças podem ocorrer mesmo após a página ter sido carregada em seu browser.

Produzido pela Macromedia, o Dreamweaver une um processador de textos poderoso, a la BBEdit, com as possibilidades de criação de conteúdos dinâmicos.

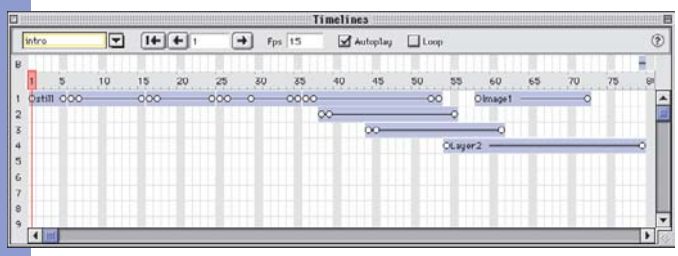
O programa é pesadão e come uma boa quantidade de memória (o memory size sugerido é de quase 20 Mb), mas até agora não há uma melhor alternativa para gerar style sheets, layers, timelines e coisas do gênero. É como se tivéssemos uma mistura de Director, Flash 2 e CyberStudio em um pacote só.



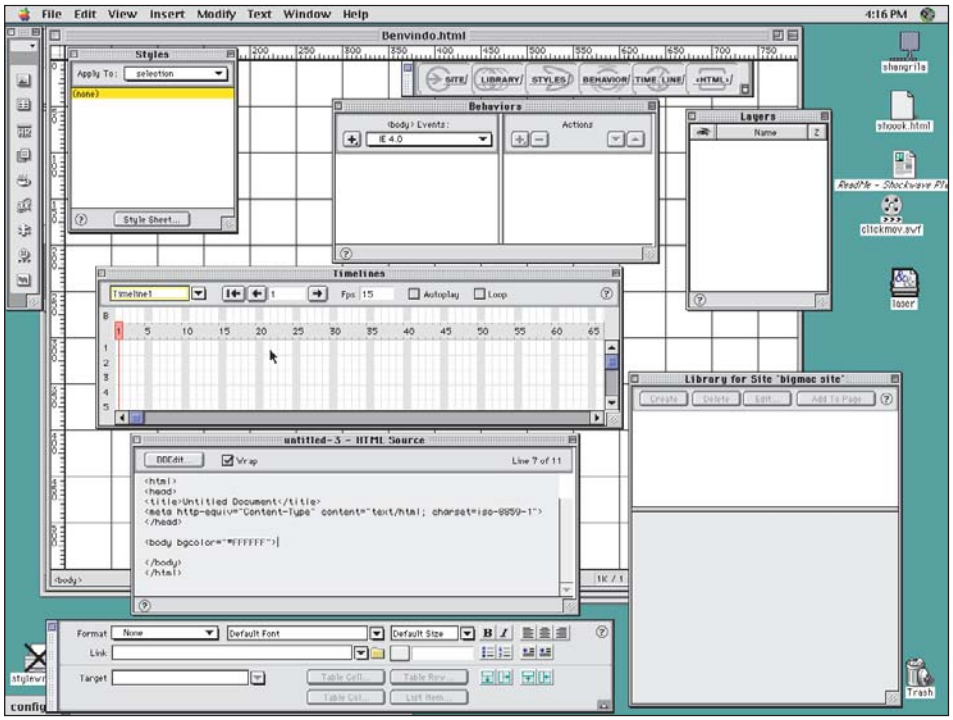
Launcher, você já conhece esse nome?



Nessa palete você tem a ficha completa do objeto



Aqui você coleta a animação em suas páginas



Olha a bagunça em que você vai transformar seu Desktop

O fato de se integrar 100% com o BBEdit faz com que aqueles acostumados ao valente processador de textos possam expandir e facilitar seu trabalho em HTML.

Uma das principais características do programa é permitir a checagem de conteúdo dinâmico em cada browser (leia-se Netscape e Internet Explorer).

Outra coisa interessante são as bibliotecas (libraries). Você cria uma pasta dentro do seu site com elementos comuns a várias páginas, o que facilita sua atualização. Não é preciso, por exemplo, dar Find/Replace em todas as páginas que incluem uma mesma tabela. Basta atualizá-la na biblioteca. Mas a principal vantagem em relação à concorrência é que o Dreamweaver executa todas essas tarefas e ainda gera um código limpo, sem o lixo que é comum encontrar em programas de edição visual de HTML.

Para aqueles que não gostam do BBEdit (!!!), o programa possui uma janela que atua como processador de texto. Você adiciona elementos e verifica o código ao mesmo tempo, em tempo real.

O paradigma em que se baseia o Dreamweaver muda um pouco o nosso conceito tradicional e estático de se criar algo em HTML. Ele nos obriga a pensar dinamicamente, em um raciocínio semelhante ao necessário para criar um programa multimídia. Ao mesmo tempo ele nos fornece ferramentas que o transformam em uma mistura de Quark e Illustrator para HTML. A tentação de se usar DHTML em tudo é muito grande.

O Dreamweaver é uma ferramenta poderosa, que pode, mais uma vez, gerar o risco de assistirmos a um festival de páginas exageradas-

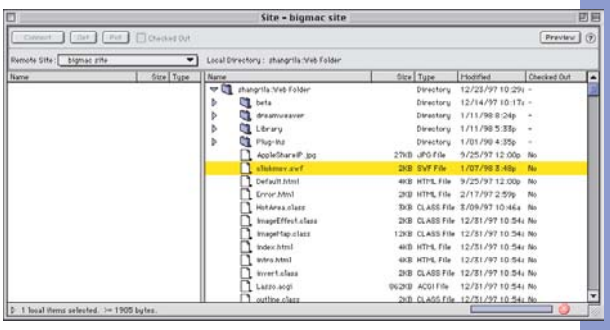


Barra de comandos

Fique ligado no DHTML

Fazem parte do conceito de DHTML, entre outros, estes novos palavrões:
Layers- *Qualquer elemento que possa ser posicionado através de coordenadas na página, o que torna o layout absolutamente preciso.*
Style Sheets- *Define as características da fonte, espaçamento, margem etc., permitindo criar gabaritos que possam ser utilizados em uma página ou em milhares delas ao mesmo tempo.*
Timeline- *Maneira de organizar os layers de uma página através de um percurso de tempo. Permite criar animações sem a necessidade de se usar Flash ou controles ActiveX.*
Behaviours- *Comportamento dos vários elementos de uma página ao se ativarem certas ações, como por exemplo, passar o mouse sobre uma determinada área e ouvir um som.*

mente dinâmicas por aí afora. Com muitos usuários e designers se esquecendo de que o conteúdo deveria vir junto com a forma.
O programa tem bugs, como seria de se esperar. Um deles é a maneira como ele lida com arquivos temporários, não os deletando na hora certa. Não é exatamente um bug, mas uma deficiência. Além disso, quando é feita uma mudança em um timeline, muitas vezes o Netscape dá erro de JavaScript. E várias das especificações de style sheets ainda não são corretamente visíveis no browser.
Outro fator de incentivo ao uso desse novo software vem da forma simples de se fazer um download do programa, usá-lo por trinta dias e comprá-lo online. A versão Macintosh custa US$ 269 online e US$ 299 na caixa. Segundo a Macromedia, este preço é promocional (o preço real seria de US$ 499). **M**



Você pode verificar, colocar e deletar páginas e folders



Para quem usa Photoshop, nenhum segredo nos Layers

J.C. FRANÇA
Acha mais legal criar DHTML do que passar o feriadão com chuva na praia.

DREAMWEAVER 1.0

Macromedia: www.macromedia.com
Magna: (011) 811-5936
Preço: R$ 389

Multimídia no país do futuro

Há quatro anos, quando eu estava desenvolvendo o CD-ROM Esotérica, costumava analisar muito o mercado de multimídia, tanto nacional como internacional, e via que o Brasil tinha tudo para se tornar um dos maiores fornecedores mundiais. Tínhamos criatividade, qualidade, não era necessário muito dinheiro para investir e estávamos começando quase que junto com todos os outros países.

Hoje, com muito menos interesse no mercado, mas sempre observando o que está sendo produzido, o que vejo é um Brasil que, com raras exceções, conseguiu destruir totalmente essa visão. Títulos sendo produzidos às pressas, sem pesquisa, sem qualidade gráfica, lotados de "bugs", conseguiram fazer com que o brasileiro perdesse quase totalmente o interesse no título nacional de multimídia. Para dizer a verdade, se analisarmos esses últimos anos, veremos que daria para contar nos dedos de uma mão quantos títulos "nacionais" (e não "nacionalizados") tiveram algum impacto no mercado.

A cada dia, a cada mês temos menos produtoras no mercado, menos títulos sendo lançados, e os poucos que saem aparecem com uma qualidade e interatividade pior do que se fossem produzidos no PowerPoint.

O que mais se vê são coleções de telas com botões para frente e para trás, numa analogia simbólica à mudança de página de um livro. Eles se esquecem que um livro não cansa a vista, é fácil de carregar, custa menos, não risca, não quebra, dá para ser lido no banheiro, na cama ou até mesmo no motel.

E não sei por que mas uma enxurrada de títulos infantis foram descarregados no mercado. Em 99% das vezes, não conseguiram chegar aos pés de algo como "Just Grandma and Me", lançado há mais de cinco anos.

De quem seria a culpa de tudo isso? Das distribuidoras, que atacam com suas políticas canibalizadoras pagando quase nada para o produtor? Pode ser. Para se ter uma idéia, um produtor chega a ganhar menos de R$ 10 por um título que é vendido a R$ 60 numa loja.

Grandes distribuidoras brasileiras são empresas que querem ganhar mais do que aquele que perde anos para produzir um título, não dando nada em troca. Quantos títulos internacionais recebem displays nas lojas, cartazes, propagandas de revista e quantos nacionais recebem o mesmo tratamento?



Dos produtores que não se preocupam em mudar esse panorama? Também. Que tal tentar produzir coisas boas para tentar brigar de igual para igual com esses títulos internacionais, destinando uma parte do tempo de desenvolvimento para criação de tecnologias novas, outras formas de interagir com o usuário, melhor qualidade gráfica e muitos, mas muitos testes beta?

E, já que somos macmaníacos, que tal analisar o papel da Apple nessa história? Uma empresa que se diz focada no mercado de criação de conteúdo. Uma empresa que vende um programa de auxílio ao desenvolvedor baseado exclusivamente na realização de cursos e seminários, esquecendo que o principal para pequenos desenvolvedores é o suporte logístico para poder brigar junto a uma distribuidora por melhores preços, melhor distribuição e não apenas ter o selo "sou compatível com Macintosh".

Quer dizer, os problemas são muitos, mas alguém deveria começar a mudar essa situação. Não podemos ficar dependendo eternamente dos distribuidores, pois eles dificilmente irão alterar o esquema atual, por ser muito mais cômodo e financeiramente mais rentável. Resta aos produtores tomar uma atitude, começando a produzir coisas boas e se unindo para poder brigar por uma melhor distribuição e preços. Existem várias empresas nos EUA, que vendem softwares de terceiros, sob um nome único, tornando muito mais fácil a negociação com gráficas, duplicadoras, distribuidoras e até mesmo o serviço de suporte ao software.

Agora, como dar opinião não mata ninguém, por que não expandir um pouco mais essa boa vontade a todos os envolvidos nesse mercado?

Distribuidoras: que tal começar a trabalhar com margens menores de lucros, investir em adiantamentos para os produtores e fazer campanhas de marketing tão boas como as feitas para produtos de fora?

Apple: que tal transformar o DRC em um instrumento pró-ativo, buscando negociar vantagens para seus filiados ao invés de continuar sendo uma "escolinha de desenvolvedores"?

Acho que tudo isso seria uma forma de tentarmos resgatar o que há muito foi perdido: a qualidade da produção de multimídia no Brasil. Porque se continuar da forma que estamos caminhando, os bons irão cada vez mais se voltar para o mercado corporativo e os ruins irão fechar suas portas. M

LUIZ FERNANDO DIAS
É diretor da Ciclo Graphics.

Opiniões emitidas nesta coluna não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.