

A revista

portuguesa da Internet

cyber.net

1 CD ROM
GRÁTIS!

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

Apanhados na rede!

A World Wide Web desvendada

O futuro em 3D

O que há de novo na Web?

Design Inconfundível

Como fazer um belo Web site

Até o diabo se ri!

A loucura avança

Portugal is for lovers

Um casamento virtual na rede

Nova fronteira

O PIX, sabe o que é?

Padrão dos Descobrimentos

Portugal me mata! E smileys... muitos!

Ganhe
um computador
Multimedia

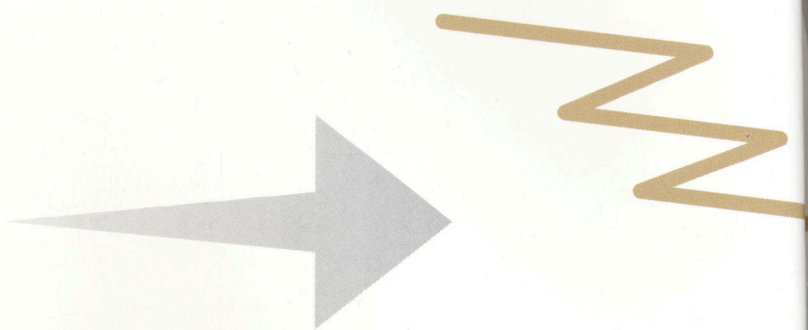
VEJA COMO NA PÁGINA 14

EVOLUIR EVOLUIR EVOLUIR



Stylus 820

COLOR
UPGRADABLE



720 PPP

A PRETO, SOBRE PAPEL NORMAL

Na
melhor
tradição
EPSON, a
Stylus 820 é uma
impressora
monocromática por Jacto
de Tinta de eleição que
garante uma impressão
brilhante e contrastada, com o
detalhe de **720 ppp x 720 ppp**,
sobre papel normal.

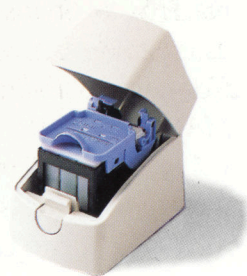
A elevada qualidade da tinta utilizada na EPSON Stylus
820 permite uma impressão indelével com um tom
negro de uma densidade impressionante.

Mas os tempos sempre foram de
evolução e, através de um módulo de
cor opcional, **pode transformar**

**a Stylus 820 numa
impressora a cores: a**

Stylus Color IIs...

Como todas as
coisas no
Universo.



Color IIs

Estão também disponíveis
na gama Stylus os
modelos policromáticos:
Stylus Color II,
Stylus Pro e **Stylus Pro XL.**

Stylus 820

EPSON PORTUGAL, S.A.

SEDE : Rua do Progresso, 471 - 1º - Perafita - 4460 MATOSINHOS

Tel.: (02) 996 14 02 - Fax: (02) 996 14 11

FILIAL : Rua Professor Francisco Gentil, 6 A/B - 1600 LISBOA

Tel.: (01) 759 49 17 - Fax: (01) 758 91 66



EVOLUIR

evoluir, v. intr. (gal.) o m. q. evolver; passar por uma sucessão gradual de transformações.

Dicionário da Língua Portuguesa, Porto Editora



Stylus Color IIs

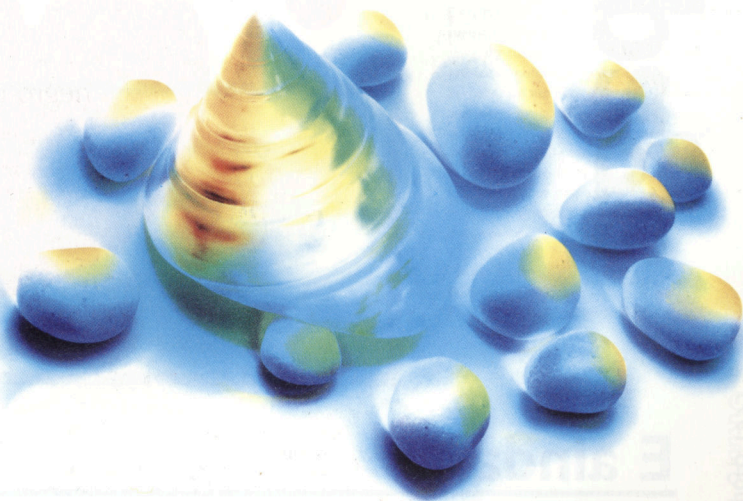
Na EPSON Stylus Color IIs vivem todas as cores do Universo!

Com as possibilidades do sistema MACH-COLOR* (resolução de 720 ppp x 720 ppp e 16 milhões de cores) é virtualmente possível reproduzir com todo o realismo qualquer textura ou pormenor.

Apresentámos esta nova tecnologia na Stylus Color. Agora, com as Stylus 820/Color IIs, criamos impressoras mais acessíveis, mais compactas e essencialmente mais adaptadas a si.

É este o nosso sentido da evolução.

* MACH-COLOR: Multi-layer ACtuator Head Color



Stylus

EPSON

Informática Global



P18

**APANHADOS NA REDE!
LEVANTAR O VÉU**



p18 Even better than the real thing

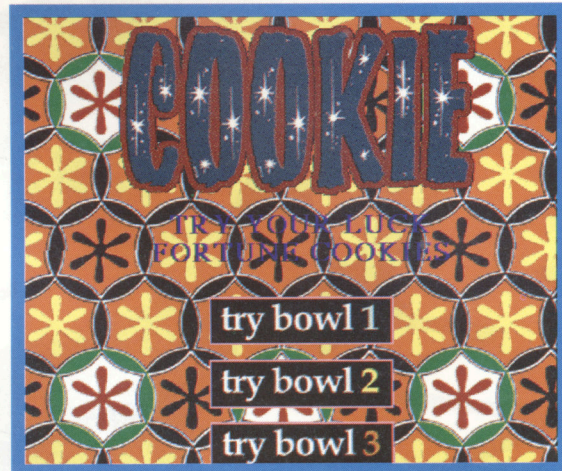
A World Wide Web percorreu um longo caminho em poucos anos, mas está destinada a ir mais além nos próximos seis meses. As imagens em 3D já chegaram à Web e as visões virtuais de William Gibson em Neuromancer deram outro passo em direcção à realidade.

p28 Estilos inconfundíveis

A Web é o meio de comunicação dos anos 90, mas podem os especialistas de imagens e os designers Web sair vencedores da batalha com um modem de 14.400bps? Os segredos da concepção de maravilhosas páginas Web revelados.

p33 Até o diabo se ri!

Os guardas das estações de caminho-de-ferro, os colecionadores de selos e conchas do mundo inteiro têm agora um novo hobby para ocupar todos os minutos do seu tempo livre - criar Web sites. Quem são estas pessoas? O que andam elas a tramar? E porque razão estão elas a fazê-lo?



Descubra como os designers e os artistas se estão a atirar de cabeça na rede.

P45

PORTUGAL IS FOR LOVERS

Depois do sucesso da última edição, publicamos finalmente experiências nacionais na área do Amor & Romance virtuais. E testemunhámos um casamento e tudo...



E ainda...

Breves.....5

Histórias e notícias da Internet com alface, tomate e molho picante.

Nova fronteira.12

Os portugueses organizam-se. A Graça Carvalho conta como o PIX pode revolucionar a Internet em Portugal.

Histórias.....16

Algumas daquelas pessoas realmente engraçadas vivem naquele local estranho chamado ciberespaço. Aqui está uma delas.

Smileys.....48

Dezenas e dezenas de variações com parênteses, hifens e dois pontos, para quem insiste em dar uma cara à Internet. Uma contribuição de um leitor.

Assine a cyber.....

Assine a cyber.net já - poupe dinheiro, chatices e ganhe uma t-shirt de graça.

E ganhe.....14

Um computador multimedia Siemens. Basta escrever um texto sobre a Internet e esperar...

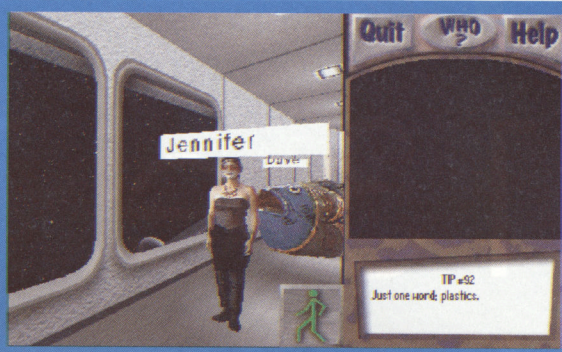
Bem vindo à cyber.net!

A nossa menina dos olhos

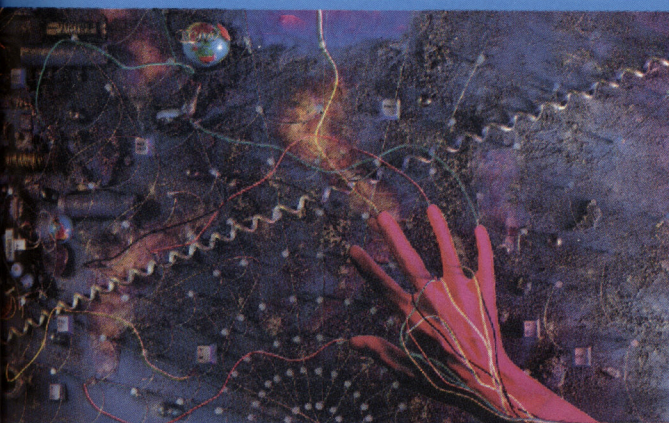
O título refere-se à WWW, evidentemente, e está aqui por causa do destaque muito especial que damos nesta edição à mais versátil de todas as aplicações e protocolos da Internet. É de pleno direito que a Web merece o espaço e o trabalho que este extenso dossier custou a produzir. E acho que conseguimos abordar mais ou menos tudo: o que é, donde veio, para onde vai, como se faz, onde se faz. Uma vedeta. Mas não posso deixar de me congratular também com a presença de progressivamente mais material de produção nacional. Não percam obviamente a segunda edição do nosso Padrão dos Descobrimentos, com as pistas nacionais a trilhar na rede. Entretanto, foi com grande honra que vimos Graça Carvalho aceitar o nosso convite para expor ideias na cyber, e logo para nos deixar um artigo de luxo no sapatinho, apresentando aos portugueses um projecto que lhe é muito caro: O PIX - Portuguese Internet e Xchange point. O futuro da Internet em Portugal passa definitivamente por aqui.

De resto, tenho de arranjar maneira de comemorar o facto de a cyber.net ter finalmente, ao que parece, existência assegurada. Tinham-nos dado três meses para provar que havia mercado e condições para a revista sobreviver. Este é o número 4, e a redacção portuguesa começa finalmente a tomar pulso à produção. Mas se chegámos até aqui, é forçoso que agradeça aos leitores, que nos esgotaram edições sucessivas, obrigaram ao aumento das tiragens, e nos ajudaram a acreditar. Agora podemos finalmente concentrarmo-nos em afinar a máquina e partir para iniciativas que há muito esperavam maior disponibilidade, como o desenvolvimento intensivo da nossa edição online. Não perdem pela demora. E continuem a contribuir com as vossas sugestões. Estou a pensar num trabalho alargado sobre E-tiqueta e o snobismo crescente contra os novos utilizadores. Já perceberam também que não dizemos que não a propostas de artigos que nos cheguem e possuam um mínimo de qualidade para serem publicados. Senão, até há um inquérito nesta edição para vocês fazerem o favor de nos enviar. A cyber quer fazer melhor. Boa leitura!

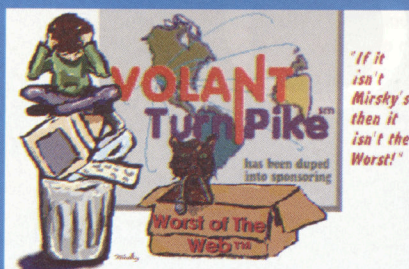
Paulo Bastos
 Director Editorial
 Paulo.Bastos@individual.puug.pt



O futuro da Web e provavelmente de toda a Internet será em 3D. E toda a gente se chamará Jennifer. Talvez.



(direita) Descubra o que de pior (também) existe na Internet.



(+ direita) A Netmare é responsável pelo Web site da RRS, e cá está ela oferecendo os seus serviços.



P42

Que raio significa "middleware"? Acho que o melhor é perguntar à Patricia.

Patricia Seybold Group
 Consulting Newsletters Research Reports Conferences

E-Commerce/Information Markets	B2B/Workflow/Agents
E-Mail/Messaging	Groupware
Data Management	Decision Support
Application Development	Document/Image Management
Middleware	Object Oriented Technology
Operating Systems/Platforms	System/Network Management

Products & Services What's New Search Status Feedback

NEGÓCIO FECHADO

As pequenas empresas têm a oportunidade de se mudar rapidamente para a Internet e estar à frente na competição com as grandes empresas. Eis como o fazer de uma forma bastante prática.

P48

PADRÃO LUSO

Para além do Directório Internacional da cyber.net, a cyber.net traz-lhe pela segunda vez o Padrão dos Descobrimentos da cyber.net: Portugal inteiro na Internet.

Na página 48 são mesmo amarelas.



<http://www.consiste.pt/directorio/cybernet/>
 consulte as nossas páginas na web

<http://cybercafé.rum@braga>

12, 13 e 14
outubro

RUM

RÁDIO UNIVERSITÁRIA DO MINHO

91.7.5

URL: <http://www-rum.ci.uminho.pt>

e-mail: rum@ci.uminho.pt

tel (053) 612 525 fax (053) 618 0

cyber.net



PORTUGAL
TELECOM



INFORTECA

Centro Comercial Cruz de Pedra, loja 51
4700 Braga
Telefone / Fax: 053-215548



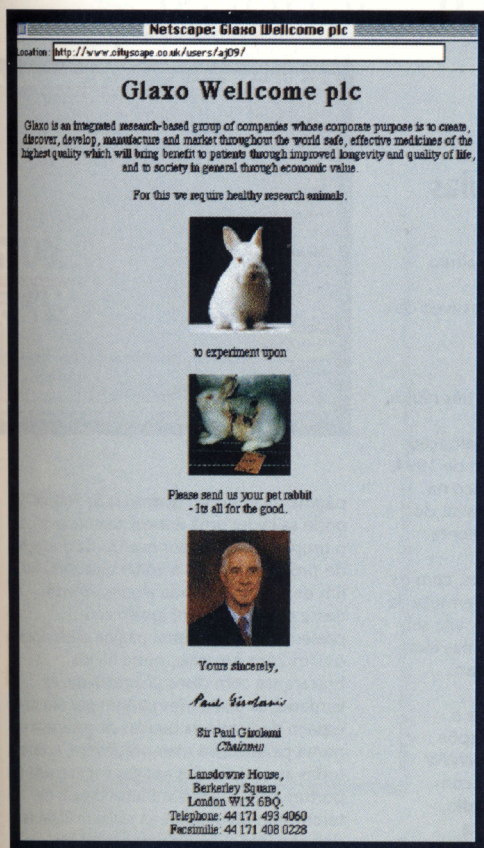
Instituto
Português
da Juventude

Centro de Juven
de Braga

Uma surpresa não Wellcome

Defensores dos direitos dos animais trazem a sua luta para a Internet

A comercialização da Internet sofreu recentemente os efeitos subversivos com uma campanha de marketing desenvolvida quase em segredo, contra a Glaxo Wellcome. Activistas dos direitos dos animais organizaram a distribuição via e-mail de publicidade anónima, para comunicar o sofrimento dos animais nos laboratórios da Glaxo Wellcome. Pormenores horríveis sobre as experiências que a pela empresa alegadamente conduzia foram distribuídas, numa mensagem de e-mail enviada por um grupo que se autointitula The Suburban Housewife Activists (SHA ou "Domésticas Suburbanas Activistas"). Trabalhando concertadamente com quem a mensagem apelidava "cyberanarcofeministas", o SHA chegou a montar uma falsa home page da Glaxo em <http://www.cityscape.co.uk/users/aj09/>, que apresentava a fotografia do presidente da Glaxo, Sir Paul Girolami, e um pedido aos utilizadores da Internet para que enviassem os seus coelhos de estimação para mais experiências. O SHA também prometeu "conduzir mais campanhas subversivas contra a Glaxo Wellcome, num futuro próximo". Mas, apesar dos esforços do SHA para prejudicar a empresa, Philip Connolly, o director do departamento de Comunicações Científicas da Glaxo Wellcome, afirma que esta acção não cumpriu os seus intuítos. "Não nos afectou em nada" - afirmou. "Assim que chamámos à atenção da Cityscape, eles disseram-nos imediatamente 'Não queremos coisas destas no nosso Web site' e desativaram-no imediatamente... Não acrescentou nada ao debate sobre a utilização de animais na investigação mas ainda assim foi intrigante". A Glaxo Wellcome tem planos para estabelecer uma presença oficial na Internet, com o objectivo de distribuir informação sobre farmacologia aos cientistas de todo o mundo. "Fá-lo-emos de uma forma que seguirá a linha de conduta da Internet", afirmou Connolly.



A home page não oficial da Glaxo Wellcome, cortesia da Suburban Housewife Activists - defensoras dos direitos dos animais.

Bjork interactiva

"One day it will happen one day, one day it will all make sense"

Gostam de Bjork? Pois é... esta islandesa que recentemente lançou o seu segundo álbum de originais - POST - está na Internet com o seu "big time sensuality". Sim, temos na Internet um web site de seis sentidos: a vista, a audição, o cheiro, o gosto, o tacto... e a intuição, tudo on-line. Tudo apresentado de uma maneira humanitária, algo confusa, mas que por isso mesmo resulta numa verdadeira

teia de emoções...

"If you ever get close to a human and human behaviour be ready to get confused"

Neste site, desenvolvido por vários amigos da cantora, encontramos o guia dos sentidos de Bjork, que consiste em ligações a páginas WWW relacionadas com o sentido escolhido. Para além disso podemos viajar no espaço e no tempo descobrindo o passado, presente (e o futuro?) da cantora, passando-lhe os olhos pela discografia (claro, estavam à espera de quê?), ouvindo a sua música, conferindo as suas letras, e complementando tudo isso com uma espreitadela aos vídeos e fotografias disponíveis. Num futuro mais próximo é bem provável que se possa comprar on-line a exclusiva T-Shirt "Bjork Cybergirl". Como em qualquer web site que se preze, existe ainda uma pequena colecção de links escolhidos pela própria. Se faz o seu género, não

se esqueça portanto de anotar aí em qualquer lado esta referência para as suas próximas viagens no ciberespaço: <http://www.bjork.co.uk/bjork/> Entretanto, existem vários outros web e ftp sites onde encontrar material relacionado com a Bjork. São poucos mas bons.

FTP sites

<ftp://ftp.xmission.com/pub/users/w/wntmute/BJORK>
<ftp://ftp.uwp.edu/pub/music/artists/sugarcubes> (e também .../bjork)
<ftp://pub/incoming/pictures/bjork>

Web sites

Bjork - Web sense (o site oficial)
<http://www.bjork.co.uk/bjork/>
Bjvrk, Bjoerk, Bjork!! - dos mesmos fãs que asseguram o canal IRC's #Bjork
<http://131.188.190.131/~mikel/bjork.html>
SRK's Bjork page (o primeiro!)
<http://math-www.uio.no/bjork/index.html>
Bad Taste
<http://www.siberia.is/badtaste/badmail.htm>
Robert Barta's Bjork page
http://www.infosys.tuwien.ac.at/Entertainment/Bjoerk_Gudmundsdottir/Bjoerk.html
Won's Bjork Web Page
<http://www.ee.umn.edu/groups/hkn/bjork/bjork.html>



Censura em nome das crianças

Segundo a linha do Net Nanny, a CompuServe desenvolveu o Internet In A Box For Kids. Esta versão do pacote Spry Internet In A Box contém cinco das melhores peças de software concebidas para crianças entre os 8 e os 14 anos.

A melhor aplicação do pacote é o Crossing Guard, concebido para filtrar palavras impróprias que podem corromper as criancinhas que as lêem, e para impedir o seu acesso a newsgroups e páginas Web que tenham conteúdos reservados aos adultos. Mas quem é que vai filtrar o conteúdo do recreio das escolas? O Crossing Guard permite aos pais e professores censurar qualquer área que queiram, mas também impôr horários, limitando o tempo que as crianças passam on-line para que não se tornem viciados da Internet. No pacote está também incluído o Mosaic, um cliente e-mail, o Internet Wizard, e acesso a uma comunidade Web exclusivamente infantil chamada KidNet. A KidNet apresenta um conteúdo especialmente concebido para os interesses específicos das crianças desta idade, por isso os miúdos provavelmente irão odiá-lo. A versão Windows do Internet In A Box For Kids já deverá estar disponível nos Estados Unidos, e uma versão Macintosh estava igualmente prevista. Para mais informações, aponte o seu browser Web a <http://www.spry.com/>

Bolas!

Continuamos a ser perseguidos por galhas e problemas de paginação da cyber.net que estão muito para além do que seria nossa própria vontade. A última foi o misterioso desaparecimento de duas páginas (duas!) no Infonautas do mês passado. Grrr. Isso quer dizer que metade do trabalho a que me dei para fazer a entrevista com os rapazes da Esotérica foi um esforço vão, e pronto, que se lixe? Não: os leitores da cyber com acesso WWW poderão em breve encontrar a entrevista integral nas nossas homepages (se é que não está lá à vossa espera já neste preciso instante). Já espreitaram as novidades em <http://www.consiste.pt/directorio/cyber.net/>? A sério, o Mário Valente e o Luís Sequeira merecem ser lidos por inteiro...

Novas linhas do Metro

Não, não é outra galha. Alguém sugeriu que dêssemos uma vista de olhos à homepage do Metropolitano de Lisboa. São essas as outras linhas: as telefónicas, geddít? (N.R.: as piadas este mês estão fracas. As nossas desculpas.)

Pois é um deslumbre. Seria de esperar uma homepage chata e institucional, a exemplo do que tem começado a aparecer por aí, com um mero resumo da história do Metro, dados estatísticos, material em circulação, talvez um organigrama da empresa, o mapa das linhas ou uma coisa assim. Mas é uma agradável surpresa, afinal. O mapa das linhas está lá, sim senhor, num gráfico tão esplêndido quanto o podem ser os mapas normalizados que existem nas próprias estações de Metro. A vantagem é que este é um mapa verdadeiramente interativo: quero dizer, é inteligente ao ponto de saber traçar o melhor caminho entre duas estações definidas pelo utilizador. É de uma extrema simpatia disponibilizar tal informação na Internet. Se a utilidade de um tal programa não é óbvia a muitos lisboetas, imagine-se o jeito que não dá a uma empresa que esteja a organizar um seminário na capital, por exemplo, e que inclua nas facilidades concedidas aos participantes uma série de informações úteis numa página temporária na WWW; este link pode ser verdadeiramente preciso a alguns estrangeiros mais habituados a planear todo o seu itinerário no notebook (e que não recorrem tanto aos táxis e automóveis alugados como se possa pensar). Enfim, está lá, é de graça (os publicitários devem andar cegos...), e o Departamento de Informática da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa está verdadeiramente de

Minho: Cibercafés no regresso às aulas

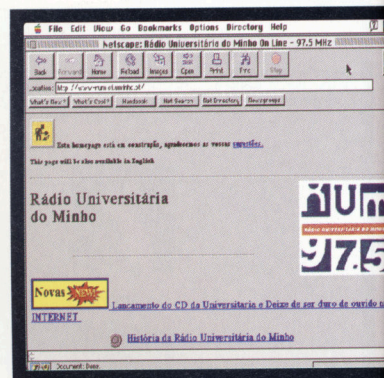
A Rádio Universitária do Minho pretende aproveitar o regresso às aulas e a Braga de milhares de estudantes, repetindo a experiência de Julho - quando da Conferência Nacional de WWW, em que a RUM manteve um funcionamento um cibercafé. Na altura passaram por ali cerca de duas mil pessoas, que tiveram assim a oportunidade de experimentar (muitos pela primeira vez) a Internet. Desta vez, a organização está convicta de que muito mais pessoas irão aderir à iniciativa, até porque já há alguma experiência adquirida, e houve bastante mais tempo para a necessária promoção junto dos outros órgãos de comunicação social.

A segunda edição do cibercafé irá decorrer nos dias 12, 13 e 14 de Outubro (calha a uma quinta, sexta e sábado), durante seis horas por dia. Na eventualidade de se conseguirem mobilizar as escolas do ensino secundário de Braga, levantava-se a hipótese de alargar o seu período de funcionamento às tardes deste período, o que no total contabilizaria cerca de 30 horas de Internet. A RUM planeava ainda utilizar seis a oito máquinas, num espaço ainda a determinar quando este texto foi

arrancado à impressora. Por esta altura deve estar tudo resolvido, e mais pormenores serão obviamente possíveis de obter.

Nomeadamente porque a Rádio Universitária do Minho, uma das três rádios universitárias do País (tal foi a "limpeza" que a legalização acarretou), tem, desde Dezembro de 1994, um endereço de correio electrónico na Internet (rum@ci.uminho.pt), através do qual garante que está em permanente contacto com músicos, editoras, universidades e outros organismos, com os quais estabeleceu esquemas de permuta da mais variada informação. A seguir vão ser vocês com pedidos de detalhes, mas eles sabem e estão preparados para isso.

Mas nada de precipitações: desde o princípio do Verão que a RUM dispõe também de uma homepage em WWW (<http://www-rum.ci.uminho.pt>), com informação sobre a estação de rádio, programa a programa, objectivo a objectivo, mais a página oficial da banda bracarense Mão Morta (que é assim uma das primeiras bandas portuguesas a ter uma



página na Internet, quanto mais "oficial"), onde se inclui uma entrevista exclusiva com o grupo, realizada por ocasião da gravação do próximo álbum, a editar pela BMG no fim deste mês, e ainda alguns excertos desse mesmo álbum; igualmente apresentados com uma página oficial foram os Um Zero Amarelo, outra banda bracarense com disco já agendado. As verdadeiras novidades passam por um novo espaço dedicado às bandas de garagem e, numa perspectiva mais académica, acesso a todas as notícias das escolas e universidades portuguesas, quinze minutos depois de terem sido divulgadas na rádio (a RUM tem dois serviços diários consagrados em exclusivo à informação académica - às 17 e às 19:00, caso estejam interessados)

O eWorld expande-se

O serviço on-line da Apple - o eWorld tem melhores acessos à Internet e novas capacidades multimédia. Os novos serviços Internet incluem Usenet e FTP. O acesso World Wide Web seria possível a partir deste Verão. Foram acrescentados filtros ao programa e-mail, e novas ferramentas permitem que clips de filmes e imagens coloridas sejam processados mais rapidamente criando-se uma revista on-line com grande facilidade. Espera-se que o eWorld for Windows esteja disponível no final de 1995.



A nova versão acelerada do eWorld.

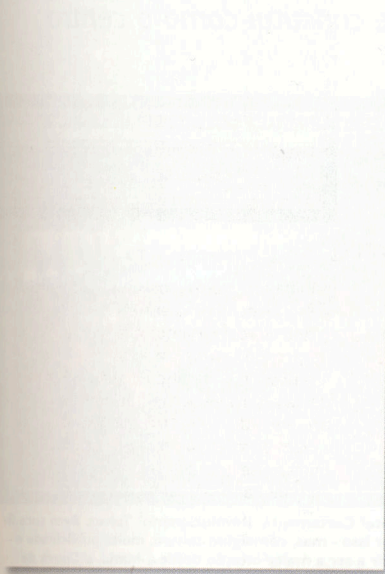
Falando com o mundo

Agora pode trocar mensagens em tempo real com outros utilizadores Web graças ao Prospero Systems' Global Chat. Também pode usar o software para ouvir ficheiros de som e visualizar imagens. Algumas das áreas dos serviços on-line mais populares são as "salas" onde se pode "conversar" com as pessoas que estejam "presentes". Na Internet, esta função é executada pelo Internet Relay Chat (IRC), igualmente popular, embora um tanto desastrado. O Global Chat estimula a interacção ao vivo entre os utilizadores Web. Corre com o seu Web browser, funciona de forma automática, e actualiza-se continuamente, como se se tratasse de uma transmissão de rádio ou televisão. O programa Global Chat é 100% compatível com os servidores de IRC existentes, incluindo o servidor comercial Global Stage e a versão freeware utilizada em muitas universidades. Pode obtê-lo gratuitamente, através de FTP anónimo, no Web site da Prospero em <http://www.prospero.com/globalchat/> para Windows, MacOS e sistemas UNIX. Se quiser experimentar software beta gratuito do servidor Global Stage, envie um e-mail para beta@prospero.com

Obras na estrada

Yess! A RCCN (se ainda não fazem a menor ideia do que se trata, espreitem o artigo da Graça, na rubrica Nova Fronteira) instalou no fim deste Verão mais duas linhas internacionais de 512K. As vantagens são óbvias, se nos lembrarmos de que até aqui, e apesar do crescimento explosivo da rede em Portugal, continuávamos ligados ao mundo por estreitinhos cordões umbilicais de 64K. O afunilamento dos dados chegados do exterior é tanto mais evidente quanto os ISP portugueses comunicam entre si por intermédio das ligações internacionais (ou era assim até há bem pouco tempo). O melhor desta notícia, no entanto, é que qualquer das duas linhas pode beneficiar de um upgrade até 2MB, coisa que a RCCN espera conseguir fazer até ao fim deste ano. Tudo está no entanto muito dependente do resultado destas eleições... a ver vamos. Todos os outros Internet Service Providers manifestam entretanto disposição semelhante para proceder ao upgrade. Não deixem por isso mesmo de conferir os passos futuros da rede nacional, que a cyber.net se permite vislumbrar na página 14.

A nossa gama de cores
tem a opção que mais lhe convém :
Branco, Branco ou Branco perfurado.



UNIVERSAL 80 gm².



PRESTIGE 90 gm².

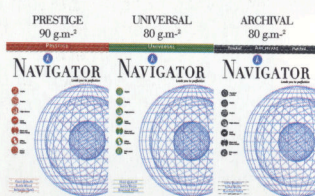


ARCHIVAL 80 gm².

À primeira vista pode parecer que a nossa gama de papel multi-uso é um pouco limitada, mas se o que você procura é um papel de primeiríssima qualidade, pode crer que temos precisamente o que deseja.

Nós sabemos que a imagem da sua empresa começa na qualidade dos documentos que envia aos seus clientes; por isso investimos no desenvolvimento de uma gama de produtos de qualidade imbatível para satisfazer todas as suas exigências.

Só o nosso avanço tecnológico permite pôr à sua disposição um papel especial ao preço de um papel comum.



NAVIGATOR
Leads you to perfection



parabéns. A página está bonita que basta, e é extremamente funcional. O único problema é que, já agora, se sente alguma falta de toda essa informação institucional que inicialmente tínhamos. Depois de nos prestar a todos tão bonito serviço, o Metropolitan de Lisboa tinha todo o direito de se autopromover...
Entrem por <http://www.fc.ul.pt/lisboa.html>, que ficam a jeito de dar uma vista de olhos aos autocarros também.

Netscape Seguro em Portugal

A Telepac diz que já pode oferecer aos seus assinantes as vantagens do primeiro e único Netscape Commerce server em Portugal, com encriptação incorporada e permitindo portanto a maior segurança nas transações comerciais realizadas via Internet. Seja. O problema é que a Automail reivindica precisamente o mesmo, e acrescenta que se trata do "primeiro server da Península Ibérica com esta característica". Bom. A Automail garantia que em Agosto passado seria inaugurado o serviço de acesso global à rede. Até aqui os seus assinantes tinham acesso off-line a FTP, Usenet e WWW. A Automail não se assumia como um Internet Provider, mas como um serviço on-line intermediário, dedicado sobretudo ao e-mail e a serviços de distribuição maciça de faxes. Mas a pressão foi tal que a Automail investiu num server próprio, no domínio atribuído de automail.pt. No momento em que esta revista é entregue nas mãos dos grafistas ainda não tínhamos voltado a ter notícias. A Automail prometia, seja como for, um "serviço de hospedagem de páginas WWW para firmas de qualquer ramo a preços bastante competitivos". Durante os primeiros meses de lançamento deste serviço os preços seriam mesmo "quase simbólicos". Será verdade?
Esclareçam o mistério pelo e-mail automail@portugal.automail.com ou automail@telepac.pt. Em alternativa podem marcar o (01) 913 71 81 ou o (01) 918 11 12.

Muito lê a gente...

Pois. Já está o terceiro Guia da Internet "escrito em português e para portugueses". Desta vez chama-se "Internet, Guia Prático do Cibernauta", e vem assinado por cinco - cinco! - ilustres autores, sediados na Universidade do Minho: António Costa, Eloy Rodrigues, Fernando Pinto e Maria João Nicolau. O Guia Prático apresenta-se mais uma vez como um livrinho a levar em conta por todos aqueles interessados em mergulhar de cabeça neste "maravilhoso mundo" da Internet, mas honestamente não o recomendaria aos que só agora chegaram à rede. O Guia é excessivamente denso para isso, e pode facilmente demover os menos

Sintonia e euforia

A indústria musical inglesa dá mais um passo no esforço contínuo para se sintonizar com a Internet, enquanto Portobello Road se constitui como o centro multimédia europeu.

"Smart drinks" e posters do caos alucinado de Gregory Sam - eis o cenário para o congresso "Internet para quem julga que domina a indústria da música" que decorreu recentemente algures na zona ocidental de Londres. Estiveram presentes cerca de 20 representantes da indústria musical, e North Kensington aproveitou a ocasião para anunciar que pretende estabelecer ali o principal centro multimédia europeu.

Este ambicioso projecto a longo prazo foi delineado pelo presidente da Kensington City Challenge (NKCC), Mr. Tony Warren. "Nesta zona, existem umas 500 empresas ligadas à música e aos média e, com o forte apoio da Silicon Graphics, vamos transformar a Portobello Road na primeira "Silicon Alley" do mundo", explicou. O projecto implicará a criação duma maqueta em 3D e interactiva da Portobello Road, com cabinas cibernéticas espalhadas por vários locais, como por exemplo livrarias.

Durante o seminário falou-se também de direitos de autor, direitos de publicação, promoção da música e marketing na World Wide Web. A maioria dos oradores convidados era constantemente interrompida pela audiência, que fazia perguntas sobre as limitações da tecnologia actual e mostrava a sua preocupação em relação ao futuro. Os oradores respondiam que não podiam prever que tecnologias iriam predominar no futuro, e que apenas podiam dar o seu melhor com aquilo que têm disponível actualmente.

Ricky Adar, director da Cerberus Sound and Vision, conseguiu iludir muita gente com uma conversa muito técnica sobre a tecnologia dos satélites, mas, no fundo, só conseguiu manter a atenção do público graças às calças que trazia vestidas - multi-padrão, multi-coloridas e muito curtas. Adar promete excelentes oportunidades para as bandas desconhecidas, já que por um preço razoável, vão poder incluir as suas demos na Jukebox Digital da Cerberus, colocando a sua música lado a lado com sucessos de grandes artistas,

como Frank Zappa ou David Bowie. Também podem incluir gráficos ou biografias.

"Pensamos que os direitos de publicação devem existir na área digital, e deixamos sempre os contratos em aberto porque nunca se sabe o que pode vir a acontecer", acrescentou. As empresas discográficas, essas, continuam cépticas em relação ao sistema.

O Dr. Richard Barbrook, que criou o Web site do grupo jazz-funk Jamiroquai, e dirige o Hypermedia Research Centre na Universidade de Westminster, retomou o tema das limitações da tecnologia contrapondo que não era essa a questão. "O que importa são as novas estruturas sociais criadas e como se pode assegurar que as pessoas que trabalham nessas estruturas sejam devidamente remuneradas", para concluir que "terá que haver uma síntese adequada desta onda de criatividade individual, Faça-você-mesmo, entre o Estado e as associações. No ciberespaço nada será à borla, disso podem estar certos."

Depois do "sermão", Barbrook apresentou pela primeira vez o Web site dos Jamiroquai, Jay's joint, que tem uns desenhos animados muito freaks. "É preferível usar desenhos feitos com caracteres de texto do aos gráficos imensos, que demoram anos a carregar", disse. O local tem links tópicos que desenvolvem questões ambientalistas e informação sobre movimentos activistas. "A próxima fase incluirá um e-mail site e um fórum para debates. Por último, vamos apresentar um fórum de conferências em tempo real, excertos de música, vídeos e



Cerberus. Interessante? Certamente. Revolucionário? Talvez. Bem sucedido? Hmmm, nem por isso - mas, comalgum tempo, muita publicidade e vento a favor, pode vir a ser a maior criação desde... hum... a Chuva de Estrelas?

entrevistas".

Seguiu-se o representante da Performing Right Society, Mr. Phil Molden, que explicou quais as posições da PRS sobre os direitos de publicação. "Não podemos fechar os olhos ao que se passa na Internet. Importa decidir sobre os direitos das músicas e, como a indústria nesta área está a crescer, os direitos de autor também deveriam aumentar".

Por fim, a atenta assembleia dirigiu-se para o bar, em busca duns "cocktails virtuais". Um combinação explosiva de cinco chillis flutuando em Smirnoff, Absolut Vodka, curação e licor de melão asseguraram o acesso interactivo e nem foi preciso fazer log on..

Cotton Ward

A Cerberus está em <http://www.cerberus.co.uk/cdj>
A Jay's joint está em <http://www.hrc.wmin.ac.uk/J'sjoint>
A filial inglesa do Internet Underground Music Archive está em <http://www.southern.net/>





Wool é tal e qual como estar no espaço. Pinte a cybertown de vermelho se não aguenta a espera.

Na cidade não se fala noutra coisa

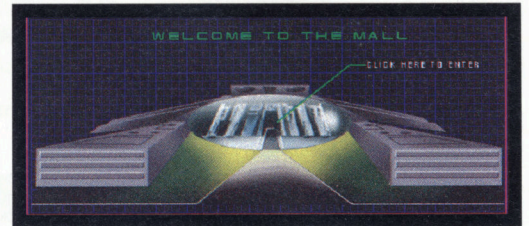
É brilhante, é orgulhosa de si, é americana. É a Cybertown - uma vasta comunidade virtual (mais uma) apinhada de gráficos e pointers confusos. Inspirados numa cidade espacial, os gráficos fazem a Cybertown parecer-se mais com um livro de Chris Foss do que com um Web site (e espremam mesmo o seu moderm, por isso atenção).

A Cybertown é impressionante. Só a dimensão bate tudo. Por exemplo, há um complexo de entretenimento com links, sites de filmes e livros, galerias, páginas de bandas musicais, museus, jogos e coisas do género; uma biblioteca de referência que inclui um dicionário, enciclopédias e umWho's Who na Internet; um centro comercial, uma câmara municipal, um centro de saúde, e até uma zona degradada oficial dentro da cidade (onde as coisas quase sempre têm forma de pera). A estação de televisão tem um canal de televidas onde pessoas como Farrah Fawcett e Marie Osmond tentam impingir-nos a sua mercadoria. Estranhamente, existem comunidades específicas no seio da "cidade", como a comunidade dos artistas onde é possível espreitar as homepages dos mestres da pintura de todo o

mundo.

Cada área tem toda a informação apropriada ou então links para outras partes da Web, e depois de nos habituarmos à algo confusa cidade espacial, acaba por se tornar verdadeiramente fácil. Infelizmente, demora anos até nos conseguirmos orientar, o que é um tanto frustrante. A CiberCidade como está já é bem grande, mas, muito em breve, passará a ser em 3D. Não no estilo VRML, mas mais na linha dos jogos 3D tradicionais, onde é possível entrar nos edifícios e passear lá dentro. Deus sabe a que velocidade, quando lá chegarmos.

A Cybertown fica em <http://www.directnet.com/cybertown/>



Está tudo muito certo, mas como é que levamos as compras para o carro quando não existe gravidade? No espaço, ninguém se queixa da falta de estacionamento.

Virgin Records On-Line (Sun Bis)

E se fosse possível escolher a melhor música para melhor apreciar as melhores fotos? Yep. A Virgin Records também já está na Internet levada pela mão da Sun Microsystems...

Eles dizem que se trata do primeiro site musical no Reino Unido, mas precipitaram-se um bocadinho. Seja como for, o RAFT (é o nome do site) promete imagens, clips de áudio e de vídeo, e informações sobre concertos e



"muitos" dos artistas da Virgin. Entenda-se gente de gabarito como os Massive Attack, McAlmont, Whale, The Verve, The Brotherhood, Dreadzone, Future Sound of London e outros que tais. E ainda se comenta baixinho a possibilidade de se abrirem conversas em tempo real com os fãs que passam pelo site, falando de música e não só. E agora volta a entrar em cena a Sun com os detalhes técnicos: o RAFT corre num servidor Sun Netra Internet Server. Foi criado pela Virgin Music Group com músicos da Hut e da própria Virgin, a Internet Creative Company, a State51, e estudantes do Royal College of Art e do London Institute. Podem encontrar o RAFT da Virgin em <http://www.vmg.co.uk>.

A Modernização Administrativa moderniza-se

Tal qual. O Secretariado para a Modernização Administrativa pôs o Infocid na Internet. Para os mais distraídos, o Infocid reúne toda aquela "informação ao cidadão" multimédia que já estava (in)disponível nos quiosques de rua, um pouco por todo o País. Custa a crer na nobreza dos propósitos desta instituição, que depende da Presidência do Conselho de Ministros: "pretendeu-se garantir a democraticidade plena no acesso de todos os cidadãos à informação produzida e organizada por cerca de 40 direcções gerais de todos os ministérios, sem barreiras económicas, tecnológicas e ergonómicas para o cidadão comum". Uau.

E o que é que está afinal lá dentro?

Basicamente, informação sobre a administração pública portuguesa, "organizada e hiperligada por especialistas". Isso quer dizer matérias como agricultura, pescas, indústria, trabalho e fiscalidade (benefícios fiscais), bem como "documentos integrais da administração pública que os vários ministérios considerem relevantes", e "aplicações interactivas, com versões próprias para a Internet, como o SIAE (Sistema de Informação de Apoio ao Empresário), o Roteiro da administração Pública (nomes, endereços e telefones), e em breve algumas das outras aplicações mais populares do Infocid como o Turismo Rural". É igualmente possível o download de "quase todas as aplicações embutidas na versão multimédia (PGE - Programa de Gestão de Endereços, SIAE - Simulação de Cálculo do IRS, Simulação de Cálculo do Crédito à Habitação e do Arrendamento Jovem, Resultados Eleitorais, etc.). A própria versão do Infocid em diskette será transferível. A versão 3.0 do Infocid existe inclusivamente em versão de 32 bits, para Windows NT e Windows 95. O Infocid Internet está em <http://infocid.esoterica.com>. Presumo que, na eventualidade de a Esotérica não ter visto ainda as suas linhas instaladas, a informação continue disponível a partir dos Estados Unidos. Seja como for, é de louvar a existência de instituições oficiais tão eloquentemente visionárias, e que ainda por cima surgem associadas aos service providers de menores dimensões, ajudando a evitar a criação de monopólios no ciberespaço nacional.



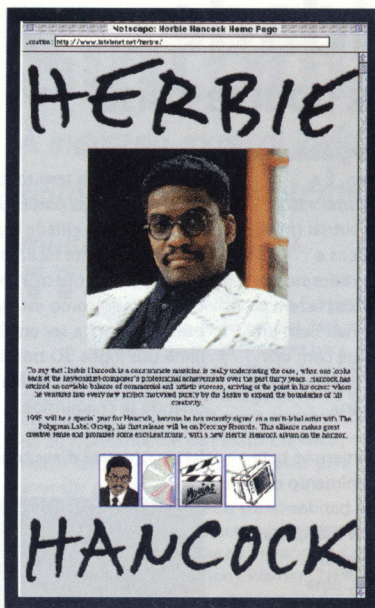
experimentados. Esta edição da *Campo das Letras* será talvez mais adequada para os ferozes candidatos a gurus da rede: é o mais técnico de todos os guias escritos em Portugal, com uma abordagem mais próxima da dos praticantes do UNIX, do que da dos seguidores dos PC Windows ou Macintosh. Nesse sentido, está no extremo oposto da "Volta ao Mundo em Oitenta Bytes", de Jorge de Figueiredo, que recensámos aqui no mês passado. Este último é um manualzinho ideal para se ter ao lado durante a fase de instalação do primeiro software, e nos primeiros passos na Internet. O "Roteiro Prático da Internet", de José Magalhães, está igualmente orientado para o home user, e vai um bocadinho mais longe. Mas o Guia Prático da Cibernauta é outra coisa. A primeira vez que o desfolhei tive a impressão de que ia precisar de meter uma licença sem vencimento para poder arranjar tempo e paciência para o ler. Faz lembrar aqueles livros de filosofia que nos vêm parar às mãos por engano. Mas insisti, e estou a gostar. É o género de livro que quase se esquece de falar no IRC, mas dedica um capítulo inteiro à segurança e à encriptação, com muitos logs e esquemas para ajudar a perceber do que se trata. Depois de tantos "Internet for Dummies" é sem dúvida uma variação saudável. Uma verdadeira obra de referência.

Dinheiro, dinheiro, dinheiro

E mais dinheiro. O Portugal Connected apresenta-se no mercado como mais um serviço de consultoria Internet em Portugal. Por "consultoria" eles parecem referir-se apenas à criação de páginas WWW, mas também não fazem por menos: "temos capacidade de desenhar e implementar sites capazes de atrair muitos milhares de utilizadores da Internet". Milhares, hum? Verdade seja dita, a apresentação do projecto, na base do "porque é que você não pode deixar de estar presente", é um prodígio na arte de convencer o próximo de que, se não se ligar à rede nos próximos tempos, acabará certamente imolado numa fogueira. Duas ou três páginas de fax fizeram mais para convencer o departamento comercial cá da revista das potencialidades deste média do que todas as lengalengas que lhes tenho impingido desde o número um. Não sei se será sequer justo entrar com este tipo de abordagem, nem vi ainda um desses trabalhos capaz de seduzir "milhares", mas podem perfeitamente averiguar por vossa iniciativa pedindo informações ao Miguel Olim Henriques, via miguel.olim@skyship.alce.pt, ou pelo telefone (01) 453 19 05.

Pssst

Não deixem de responder ao nosso inquérito na página 15 (do lado CD Rom. Precisamos das vossas opiniões para aperfeiçoar a cyber.net tanto quanto possível. A revista é para vocês, tão a ver?



Soul man

Herbie Hancock, o funkadélico mestre do jazz, rende-se ao poder da Web.

Aos 52 anos, Herbie Hancock é um músico e compositor próspero e feliz, que passa metade do tempo em Los Angeles e o resto na estrada. Há um ano que começou a usar a Internet, e na conferência Digital World, que teve lugar recentemente em Los Angeles, revelou que pretende criar uma fundação benemérita na World Wide Web.

Para começar, levantou a questão: "Que se passa com a nossa sociedade? E continuou: "Nunca tivemos tanto dinheiro, mas os miúdos andam perdidos na rua. Podemos ter as armas mais sofisticadas, mas olhem só para o

O nosso Herbie, ao mesmo tempo, profundo, preocupado, ponderado e interessante. E a sua caligrafia também é um deleite.

sistema educativo. E olhem para o governo. Acham que eles vão mudar alguma coisa? Não."

Podem dizer-se que, de certa forma, ele faz eco da profunda desilusão que grassa nos Estados Unidos em relação à política. Só que, ao contrário da maioria das pessoas, ele faz alguma coisa para tentar mudar a situação.

"Vou criar a The Rhythm of Life Foundation na World Wide Web", disse. A minha ideia é obter apoio, financeiro e não só, das empresas tecnológicas para criar um local na Web com um objectivo comum."

"Quero que as grandes empresas tecnológicas trabalhem em colaboração com a Fundação e, em conjunto, encontrem uma maneira de colocar a tecnologia ao serviço do bem comum. A Fundação assegurará igualmente que o acesso à Internet esteja ao alcance de todos, em todos os sectores da sociedade. Por último, quero usar o poder da função editorial da Web para apresentar algumas alternativas às versões da nossa História que foram introduzidas pelos governos. Por exemplo, sabia que muito da Constituição norte-americana, proposta por Thomas Jefferson, foi retirado duma Constituição escrita pelos índios americanos Iriquois? Mas isto não nos ensinam na escola. Acho que temos que reescrever a história do planeta e divulgá-la na Web."

Ray Hammond

Este ambicioso projecto terá início no final deste ano, com o lançamento do Web site Rhythm of Life. Entretanto, pode fazer uma visita ao Herbie em <http://www.intelnet.net/herbie>, e se quiser dar uma ajuda ou saber mais sobre o projecto contacte-o em herbieh@ilinet.com

Elektra.com site

Editoras discográficas na Web não são novidade nenhuma. À excepção da Parlophone, a maioria não se distingue da simples vulgaridade, nem tem nada que não pudesse encontrar noutro lugar. Elektra.com, o novo local da Elektra, é diferente, tanto na forma como no conteúdo.

O site, baseado no escritório real, permite-nos circular por entre as paredes da Elektra e visitar os diversos departamentos. Há o A&R com informação incrivelmente detalhada sobre os artistas da Elektra, que inclui links para outros sites e vídeos; o PR com press releases, datas de tournées, informações sobre contratos com novos artistas e críticas de discos; o departamento de marketing, cheio de executivos engratados e barulhentos de telemóveis na mão (talvez); o Lounge, onde pode conhecer os empregados e os convidados especiais.

Com uma concepção bem pensada, o site tem scannings de excelentes gráficos desenhados à mão e um layout muito limpinho e arrumadinho. O local consegue ser bastante profissional e, ao mesmo tempo, atraente e informal. É um prazer visitá-lo. <http://www.elektra.com/>



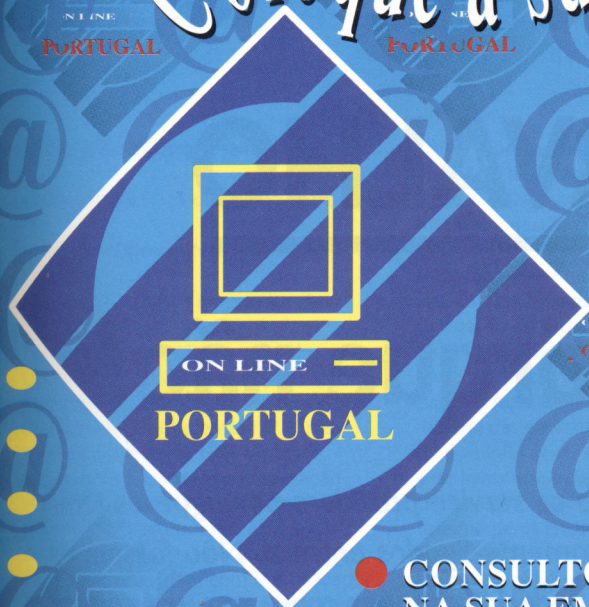
A sede da Elektra reflete o facto de a vida ser um círculo (dentro dum departamento A&R). Ou isso ou o desenho não pretende ser realista...



<http://www-rum.ci.uminho.p>

e-mail: rum@ci.uminho.pt

Coloque a sua EMPRESA @ INTERNET



PORTUGAL ONLINE

● CONSULTORIA E GESTÃO DE COMUNICAÇÕES NA SUA EMPRESA

Criamos e gerimos computadores dedicados ligados à Internet.

Criamos e gerimos áreas para a utilização remota das aplicações informáticas da sua empresa, reduzindo significativamente os custos de comunicação;

● COLOCAÇÃO DA SUA EMPRESA E DOS SEUS PRODUTOS NA INTERNET

Concebemos e desenhamos os interfaces gráficos necessários para publicitar a sua empresa e os seus produtos na Internet;

Criamos e gerimos para a sua empresa serviços telemáticos de relações públicas e publicidade;

Criamos catálogos electrónicos dos seus serviços e produtos e colocamo-los na Internet, separadamente ou em conjunto com áreas de shopping integradas;

Gerimos o serviço de comunicação com o público, desde a recepção de encomendas até à facturação;

CONSISTE III
Serviços e Telecomunicações, Lda.

GRAÇA CARVALHO

Coopetir? E porque não?



Graça Carvalho é Assessora da Direcção Técnica da RCCN, faz parte do Conselho Editorial da cyber.net e pode ser contactada no endereço graca@rccn.net

Internet, Internet, negócios à parte. Até agora os service providers portugueses têm vivido de costas voltadas, sem estarem directamente ligados entre si. Não fossem as ligações internacionais e os portugueses não poderiam sequer conversar uns com os outros. A Graça Carvalho anuncia a chegada do PIX, com algumas puxões discretos nas orelhas dos ISP nacionais...

Imaginem o seguinte cenário: numa grande cidade americana, algures no meio do grande continente, num hotel de uma grande cadeia internacional onde não falta quase nada, reúnem-se durante uma semana cerca de 1200 seres estranhos com cabelos compridos, calças de ganga tão usadas e coçadas que fariam inveja a qualquer punk, vindos de todos os cantos possíveis e imaginários. Todos eles têm uma paixão em comum: a Internet. Está a imaginar? Pois bem, isso é nem mais nem menos do que uma reunião do IETF - Internet Engineering Task Force. O sítio onde tudo o que faz com que a Internet exista e funcione é imaginado, concebido, testado e desenvolvido. Aí podemos encontrar técnicos de quase todas as empresas mundiais da área da informática e das comunicações: uns procurando vender, outros comprar, outros aprender, mas todos procurando contribuir com algo.

de pessoas. E eis que chega ao guru que estava mesmo ao meu lado: "There will be a secret meeting tonight. Meet us at the lobby bar around 11." O guru que estava ao meu lado era nada mais nada menos do que o responsável pelo planeamento da rede de um dos maiores Internet Service Providers (ISP) americanos. Como podem imaginar a minha curiosidade dominou-me completamente e não consegui resistir a, discretamente, passar pelo bar situado na entrada do hotel por volta das 11:30. Lá estavam a um canto do dito bar alguns dos mais altos responsáveis pelos departamentos técnicos e de desenvolvimento de importantes ISP americanos: AT&T, MCI, Sprint, UUnet... Sim! Esses mesmos que durante a reunião não desperdiçavam uma oportunidade para se espicaçarem mutuamente, estavam agora em amena cavaqueira esvaziando sucessivas canecas de cerveja!

discutem regras comuns de registo de nomes e endereços utilizados na Internet, que se combatem tentativas de legislação inibidoras do crescimento da rede. Estas grandes empresas chegaram rapidamente a uma conclusão óbvia: a Internet é uma única grande rede e só a cooperação entre os diversos intervenientes possibilitará o sua existência a médio/longo prazo. A solução chama-se coopetição: cooperação + competição!

Este episódio passou-se nos Estados Unidos. E em Portugal? Será que também existirão estas "reuniões secretas"? Ou melhor, será que os diferentes ISP portugueses já chegaram à conclusão básica a que os ISP americanos chegaram?

Pois bem, ao contrário do que muitas pessoas referem, o estado de desenvolvimento e de maturidade da rede em Portugal não está tão atrasado quanto por vezes nos fazem crer. Temos um problema sério e grave relacionado com o preço das telecomunicações, que nos impede de ter em Portugal, pelo menos com a mesma facilidade com que acontece noutros países, linhas de maior largura de banda. No entanto, se esquecermos por um momento a questão das tarifas e pensarmos nos serviços disponíveis existentes em termos de qualidade, podemos observar que, apesar do aparecimento tardio dos mesmos, temos hoje um panorama que não deixa nada a desejar quando comparado com o existente na maioria dos países europeus.

Não pretendo com isto dizer que tudo é perfeito. Sem dúvida que há áreas em que podemos melhorar. Uma delas é na comunicação e cooperação entre os diferentes ISP. Concretamente, há alguns

"ao contrário do que muitas pessoas referem, o estado de desenvolvimento e de maturidade da rede em Portugal não está tão atrasado quanto por vezes nos fazem crer."

Mas e que tem o IETF que ver com a coopetição? E o que é que vem a ser isto de coopetição? Pois bem, voltemos ao dito hotel. Estamos no segundo dia de reunião. Durante o intervalo das sessões da tarde dos grupos de trabalho (sim, trabalho. E duro!) há um certo zumbir de vozes baixas, um barulho de fundo semelhante a uma conspiração que vai passando de boca em boca, de ouvido em ouvido, entre um conjunto bem definido

Tudo aquilo me parecia muito estranho. Técnicos de empresas rivais e concorrentes debatiam e discutiam diversos assuntos. No dia seguinte quando comentava este estranho fenómeno com um amigo já habituado a estas andanças de IETF's tudo ficou claro: "These meetings are what keep Internet up and rolling!" É durante estas reuniões que são estabelecidos acordos de troca directa de tráfego e de backup entre diferentes ISP, que se

pontos de melhoria que saltam à vista:

- Acordos para troca de tráfego entre os ISP.
- Gestão do Domain Name System - DNS nacional.
- Partilha de recursos internacionais.

Começamos por analisar o primeiro tópico. A necessidade de um ponto neutro português para troca de tráfego IP nacional entre os diferentes ISP é uma realidade indiscutível. Hoje em dia é sensível a dificuldade de comunicação existente entre os utilizadores de diferentes ISP portugueses. Não faz sentido que um utilizador do ISP A para trocar uma mensagem com um utilizador do ISP B tenha tempos de resposta iguais ou piores dos que tem para falar com entidades estrangeiras. Isto é assim porque não há a nível nacional nenhum ponto onde as redes dos ISP A e B se encontrem. Qualquer bit trocado entre os dois terá que sair do país, através de linhas internacionais caras que normalmente estão sobrecarregadas, e percorrer metade da Europa até encontrar um ponto comum onde possa ser entregue. É evidente que um ponto neutro reduzirá o tráfego internacional de cada provider e melhorará significativamente a performance dos serviços oferecidos por cada um dos ISP aos seus utilizadores.

A **FCCN**, reconhecida como entidade independente, e sendo pioneira e competente nestes domínios, foi escolhida como entidade hospedeira do ponto neutro Português: o PIX - Portuguese Internet eXchange point.

O objectivo principal da criação do PIX é possibilitar a existência de um ponto de interligação **AUP-free**, dotado da maior flexibilidade possível, potenciando assim uma boa conectividade para a troca de informação de routing bem como de tráfego entre vários ISP.

Máxima flexibilidade neste caso significa que a arquitectura proposta deverá permitir que qualquer um dos participantes no PIX possa decidir que informação de routing trocar com cada um dos outros participantes, ou seja, é completamente livre para implementar a sua política de routing independentemente da política seguida pelos restantes participantes. Boa conectividade significa que, potencialmente, todos os ISP Portugueses terão a possibilidade de trocarmos tráfego entre si sem que o mesmo atravessasse redes internacionais, fazendo assim um uso mais eficiente dos recursos internacionais de cada ISP.

Outro aspecto que merece particular atenção é a gestão do Domain Name System - DNS nacional. Trocando por miúdos, a gestão do domínio .pt.

A gestão deste domínio é da responsabilidade da FCCN que, por delegação do InterNIC, efectua o registo e delegação de subdomínios destinados a entidades nacionais. Esta situação, que no passado fazia todo o sentido, pois a maioria das entidades que necessitavam de domínios eram entidades académicas e de investigação ligadas à RCCN, deixou de ser assim. Hoje em dia a FCCN suporta totalmente os encargos relacionados com a gestão deste serviço de âmbito nacional do qual beneficiam todos os ISP nacionais. Não deverão todos os ISP participar nestas despesas?

Por outro lado, dado que o tipo de entidades que actualmente pede o registo de um subdomínio debaixo de .pt tem vindo a mudar bastante, é necessário definir um novo conjunto de regras que oriente o registo dos mesmos. Poderá a empresa Braga, Costa e Pereira, Lda. registar o domínio BCP.pt? Dever-se-à registar o domínio Portugal.pt? Para lidar com este tipo de situações que todos os dias são apresentadas à FCCN, foi definido há algum tempo um conjunto de regras que deverá agora ser revisto com a participação activa de todos os ISP nacionais.

E, finalmente, um outro ponto possível de cooperação: a partilha de recursos internacionais.

Um fenómeno verificado em todos os países onde a Internet é relativamente recente é a grande tendência para a utilização de recursos internacionais. Duas possíveis explicações podem ser: uma, porque a nível nacional por vezes não é possível encontrar os recursos pretendidos; outra, porque os recursos nacionais existentes não são convenientemente divulgados. Este fenómeno faz com que as linhas internacionais dos vários ISP, que são normalmente as linhas mais caras, sejam fortemente utilizadas, estando muitas vezes saturadas.

Se pensarmos por outro lado que, à medida que se alugam linhas de maior capacidade, o preço pago por Kbyte/s vai diminuindo, depressa chegaremos a conclusão de que se em vez de cada ISP ter a sua linhazinha internacional, se juntasse a outros e alugasse uma linha de muito maior capacidade, além de reduzir os custos, provavelmente poderia lidar com picos de tráfego de uma forma mais eficiente. Outra possível vantagem desta

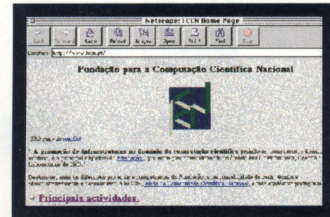
partilha seria na economia proveniente de ser agora necessária apenas uma equipa para assegurar a gestão da linha para todos os ISP e não uma equipa por ISP.

Os países onde se conseguiu implementar este sistema de partilha de recursos, que exige uma grande dose de cooperação e abertura, são os mesmos que possuem agora as linhas internacionais de maior capacidade e de melhor qualidade. Seremos nós capazes de uma tal prova de civismo?

Estes são apenas alguns exemplos de áreas de cooperação. Muitos mais poderiam ser explorados. Os utilizadores de Internet em Portugal têm razões para estar satisfeitos. Em pouco mais de um ano, a oferta de serviços não só apareceu como cresceu e melhorou significativamente. O ambiente de competição entre ISP trouxe consigo a oferta de melhores serviços a preços mais baixos. No entanto, e ao contrário do que acontece noutros tipos de redes, a Internet é uma rede cooperativa na sua essência. A tecnologia foi pensada para ser utilizada por uma comunidade de utilizadores civilizados que tudo fariam para "bem do progresso das nações". Os serviços foram pensados de uma forma distribuída que, se por um lado lhe conferem uma possibilidade de crescimento espantosa, por outro, tornam-na dependente de uma harmonia total de todas as peças que vão aparecendo e crescendo, independentemente dessas diversas peças estarem sob a gestão de entidades potencialmente conflitantes.

Portugal tem à partida todas as facilidades para pôr em prática este conceito de cooperação: somos um país pequeno onde ainda é possível identificar todos os actores participantes. Um país que, embora tenha começado com algum atraso, aproveitou esse atraso em seu benefício, não cometendo erros graves que se verificaram noutros países. Temos que saber aproveitar estas vantagens fomentando o diálogo, e por vezes a discussão, entre os vários fornecedores de serviço, de modo a não cairmos na armadilha em que alguns países supostamente desenvolvidos estão a cair: criaram dentro do próprio país ilhas isoladas, completamente estanques, o que leva a que a comunidade de utilizadores, insatisfeita com o serviço, em vez de crescer, diminua!

Graça Carvalho



E viverão felizes para sempre!

AUP
Acceptable Usage Policy

FCCN
Desde 1991 a Fundação para o Desenvolvimento dos Meios Nacionais de Cálculo Científico - FCCN promove, como um dos seus principais projectos, uma infraestrutura de comunicações nacional que interliga hoje todas as Universidades públicas, algumas das Universidades privadas, vários laboratórios de estado (LNEC, INETI, etc.) e algumas das principais organizações de I&D do país (INESC, CET, etc...). Este projecto chama-se RCCN - Rede da Comunidade Científica Nacional.

O aparecimento desta infraestrutura foi o resultado de um esforço da comunidade científica nacional de modo a que fosse possível também em Portugal, e a semelhança do que acontece em vários países em todo o Mundo, a troca multilateral de informação dentro desta mesma comunidade, bem como entre os seus congéneres internacionais.

Ganhe um PC MULTIMEDIA

Escreva um texto original sobre a Internet. O tema é integralmente livre: pode ser sobre as suas aventuras "on line", sobre o "surf" mais espectacular, a opinião com mais graça sobre a Internet, os contactos mais incríveis, etc, etc, etc!

Os textos devem ter um máximo de 6.000 caracteres e ser enviados até ao dia 15 de Novembro por correio electrónico (cybernet@telepac.pt), fax (01-8867731) ou endereço postal (Rua do Comércio, 8, 1º, 1100 Lisboa). Para concorrer, é necessário ser assinante da cyber.net!

As melhores crónicas serão escolhidas pela direcção e conselho editorial da cyber.net e publicadas na revista, que fica detentora dos respectivos direitos.

Dentre os textos escolhidos, será eleito um vencedor.


O(a) autor(a) dessa excelentíssima crónica sobre a Internet será contemplado com um espectacular PC Multimedia Siemens.

De que está à espera!?

The Siemens Nixdorf SCENIC PC family

Infotainment Plus

SCENIC 5H PCI Pentium
75 Mhz
8 MB Ram
HD 540 MB
CD Rom interno
Fax-modem Interno
MS-DOS/Windows



Concorra já!!

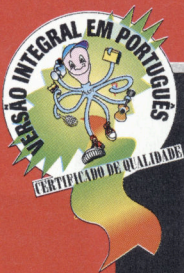
**AUDÁCIA,
DETERMINAÇÃO**

Oferta de 1 CD-Rom
aos primeiros 25
assinantes deste mês
da **cyber.net**

AYRTON SENNA

THE FACE OF A CHAMPION

A PAIXÃO PELA PERFEIÇÃO
AGORA EM CD-ROM,
COM VÍDEOS, FOTOGRAFIAS E ENTREVISTAS



1ª
BIOGRAFIA
EM CD-ROM



Não se admire mas este é o 42º produto **VIP*** que lançamos.

TEXTOS DE FRANCISCO SANTOS



*** Versão Integral em Português**

Rua Tomás Ribeiro, 8 - 1º Dtº., 1050 LISBOA • Tel. 353 87 07 Fax 3538798

As histórias verdadeiras da Internet

Estes contos não batem mal, os tempos é que não batem certo...

Há um cheirinho de sobrenatural nas histórias verdadeiras deste mês.

Consegue imaginar um cruzamento entre o David Lynch e o Fernando Mendes? Jack Handy anda lá perto, com os seus Pensamentos Profundos, que estão disponíveis em http://oxbox.cso.uluc.edu:80/~ebonovic/Humerous_E_mail/letters.html. Enfim, nem todos são do Jack, o que confunde um pouco as coisas mas todos são igualmente... bem interessantes...

- Sabe o que dava uma boa história? Alguma coisa sobre um palhaço que fizesse as pessoas felizes, mas que na realidade se sentisse muito triste. E que tivesse também uma grande diarreia.

- Se alguma vez cair do último andar das Amoreiras (Sears Tower no original), é melhor ficar mesmo coxo, porque vai ficar parecido com um boneco, e as pessoas vão querer ficar "consigo por ser de graça".

- Sempre que oiço alguma coisa chiar do outro lado da sala e saltar para o pescoço de alguém, e esse alguém gritar e tentar tirá-lo do pescoço, tenho de me rir porque nunca se sabe o que aquilo pode ser.

- Se um miúdo pergunta de onde vem a chuva, acho muito bonito que se diga que "É Deus que está a chorar". E se ele perguntar porque está Deus a chorar, outra resposta bonita pode ser "a culpa é tua".

- Costumávamos rir do avô quando ele ia pescar. Mas não nos ríamos naquela noite em que ele voltou com uma prostituta.

- Sempre que vejo uma velhota escorregar e cair no chão molhado, a primeira coisa que me passa pela cabeça é rir à gargalhada. Mas depois ponho-me a pensar: "e se eu fosse uma formiga, e ela caísse em cima de mim"? Já não tinha tanta piada, pois não?

- Quando alguém me pergunta o que é o amor, eu torço-lhe o braço atrás das costas. Quem é que faz as perguntas sou eu.

- Quando a era dos Vikings chegou ao fim, eles devem tê-lo presentido. Provavelmente juntaram-se uma noite, deram palmadinhas nas costas uns dos outros, e cumprimentaram-se: "Bom trabalho".

- Ainda me lembro do velho Barnslow a sair de casa todas as manhãs para ir pregar girinos numa tábua. Punha a tábua a andar à volta, como na roda da sorte, e onde quer que o ponteiro parasse ele gritava sempre: "O girino é vencedor!" Todos pensávamos que ele era maluco. Mas ainda tínhamos muito que crescer.



As lágrimas de um palhaço... Para já não mencionar outros problemas mais abaixo.

Nota: as recomendações dadas para quem cair da Torre de Sears podem não se aplicar a outros edifícios altos..



- Se eu abrisse uma loja de trampolins, acho que nunca lhe chamaria Trampolândia, porque podiam pensar que era uma loja de coisas de trampa e não é bem essa a imagem que queremos dar. Por outro lado, nunca impediríamos clientes maus de experimentarem os trampolins, a não ser que começassem a exagerar nas piruetas.

- É pena não poder pegar numa árvore e esmagá-la toda, toda até ao chão, para depois a largar - é inacreditável, a quantidade de coisas interessantes que nos poderia chover em cima.

- Aquele velho jogador de bilhar já tinha ganho muitos jogos na sua vida, mas agora tinha chegado a hora de arrumar o taco. Quando o fez, todos os outros tacos caíram redondos no chão. "Desculpem", disse com um sorriso ao canto da boca.

- Se algum dia escrever um livro sobre a Amazônia, espero conseguir abordar o tema com uma certa leveza, para dar a entender ao leitor que se trata de uma cena fixe.

- Arrastei-me até ao alto do precipício onde Nick já estava à minha espera "Foi divertido", disse eu. "Podes crer", disse o Nick. "Vamos escalar mais um bocadinho". Não, disse eu. "Acho que devíamos voltar". "Temos tempo", insistiu Nick. Eu disse que não tínhamos e o Nick disse que tínhamos. Discutimos, sempre a bater na mesma tecla durante uns 20 minutos, e por fim decidimos regressar. Eu não disse que era uma história interessante.

- O medo, às vezes, pode ser uma emoção de grande utilidade. Por exemplo, vamos supor que é um astronauta na lua e teme que o seu parceiro se tenha transformado em Drácula. Quando ele voltar a sair para recolher amostras da lua, fecha-lhe a porta nas costas e arranca a toda a velocidade. Talvez ele o contacte pelo rádio e lhe diga que não é o Drácula, mas você apenas responde "Pensa melhor, Batman".

- Não convém deixar uma criança aproximar-se dum baú com insígnias de piratas, não vá ele ter um fato de esqueleto lá dentro, e depois a criancinha ainda lhe prega um susto daqueles.

- Se houvesse uma escola para pirotécnicos profissionais, não acho que uma aula chegasse para falar sobre as mechas. É um tópico demasiado interessante.

- Se eu tivesse vivido no tempo do faroeste, em vez de usar uma pistola no coldre, usava um ferro de soldar. Assim, se algum cowboy armado em carapau de corrida dissesse "Olhem-me para este, anda com um ferro de soldar" começasse a gozar, e toda a gente começasse também a gozar, eu respondia "É isso mesmo, um ferro de soldar. O ferro de soldar da justiça". Depois toda a gente se calava e ficava envergonhada porque tinham gozado com o ferro de soldar da justiça, e provavelmente acabava no saloon a beber uma à conta.

- Quando penso em todas as graças com que fui abençoado na vida, não me consigo lembrar de nenhuma, a não ser que conte com aquela víbora que me satisfaz todos aqueles desejos.

Eis o futuro. As tecnologias de informação aproximam cada vez mais o mundo, e podem ser exploradas no conforto do lar, apenas com o custo de uma chamada telefónica local. Prepare-se. A explosão das comunicações começou agora, e através dos computadores cada um pode tornar-se o centro do mundo.

Eis a Web. Hoje em dia, a Web é um dos mais significativos exemplos de como distribuir informação. Graças à sua enorme facilidade de uso, capacidades interactivas e multimédia, a Web tornou-se num dos mais importantes avanços na distribuição de informação, desde a impressão tipográfica. A Web é o serviço da Internet com maior taxa de crescimento. Interliga dezenas de milhar de redes de computadores, e é acedida por dezenas de milhões de utilizadores em todo o mundo.

WORLD WIDE WEB

<http://www.imagine.pt/imagine/>

Eis as empresas e instituições. Milhares de entidades estão na corrida para tirar partido deste novo e poderoso meio electrónico de distribuição de informação. A comunicação em larga escala e em diversas línguas, permitem dar a conhecer os seus objectivos e projectos, a uma comunidade global que está em constante crescimento. Empresas que promovem os seus produtos e serviços, e que por este meio se aproximam dos seus clientes. A utilização de formulários, inquéritos, catálogos, elementos estatísticos, sistemas de resposta automática e vendas directas ao consumidor, são apenas alguns exemplos das possibilidades desta poderosa ferramenta.

Eis a IMAGinE+. Uma empresa vocacionada para a produção multimédia, que se especializou na criação de páginas em hipertexto para a Web, actualmente com uma equipa de profissionais dispostos a pensar no seu problema, e a trabalhar para encontrar as soluções que o vão lançar no ciberespaço.

IMAGinE+ PRODUÇÕES MULTIMÉDIA, LDA.

P.O.Box 50.367, 1708 Lisboa Codex, Portugal.

Telef: 8462603. Fax: 8462602 E-mail:

admin@imagine.pt. **IMAGinE NET BBS:** 8462600.

Hotline: 8462610. E-mail: imagine.net@imagine.pt.

Web: <http://www.imagine.pt/imagine/>.





Pausa

Num
Lock

Page
Up

= +

Apanhados

na rede

Levantar o véu

A Web já mudou a face da Internet, mas que nos reserva ainda o maravilhoso hipertexto que promete revolucionar o mundo?

Richard Longhurst *parte à descoberta, com a ajuda de umas quantas aranhas de borracha e uns pedacinhos de cordel.*

Quantas crianças de cinco anos conhece que tenham provocado um tal burburinho por esse mundo fora? Por volta de 1820, havia uma tal de Dasha, a pequena bailarina russa que conseguia desaparecer e que se exibiu por toda a parte, mas tudo o que se diz sobre ela não só é, provavelmente, exagerado como, completamente, mentira...E assim sendo, resta-nos a World Wide Web, aquela criancinha simpática que, estrebuchante e aos guinchinhos, chegou em 1990 à Internet, pela mão do CERN (<http://www.cern.ch/>).

Para mal dos que tinham perdido os lentes de leite na Internet à custa do Berkley UNIX e de linhas de comando inteiras onde uma máscula digitada por engano podia valer o pior dos castigos, a interface point-and-click/seleccione e clique da Web conseguiu o impensável - tornou a Internet fácil de usar. E, nos anos que se seguiram, as pessoas puseram-se em fila para entrar em linha. Não aqueles craques que passam o dia em salas obscuras, diante de incontáveis computadores enfileirados, mas pessoas vulgares, como você e eu. Embora a Web esteja ainda na infantil e, às vezes, faça chichi na cama, está a crescer a olhos vistos. Quando menos esperarmos, já se transformou naquela teenager borbulhenta, desleixada e com mau gosto para a música. Não perca, por isso, estes doces anos: aproveite, enquanto pode.



A World Wide Web, página a página...

O futuro a 3 dimensões ... pág.21
O design é tudo pág.28
Até o diabo se ri
(O pecado global) pág.33





CONTRA TÉDIOS E TABUS

FORUM

E S T U D A N T E

ASSINA JÁ

Pode fotocopiar-se

CUPÃO DE ASSINATURA

NOME _____

MORADA _____

LOCALIDADE/CÓDIGO POSTAL _____

TELEFONE _____ DATA DE NASCIMENTO _____ ESTADO CIVIL _____ AGREGADO FAMILIAR _____

ACTIVIDADE _____

ESCOLA/EMPRESA _____

LOCALIDADE _____

ANO _____ ÁREA _____ CURSO _____

Ocupação do tempo livre _____

ASSINATURA 2500\$00 (1 ANO) + 460\$00 PARA O PORTE DE CORREIO DO GUIA DAS PROFISSÕES

Endereçar o pagamento a: PRESS FORUM, S.A. RUA DO COMÉRCIO, nº 8, 1º -1100 LISBOA

CHEQUE Nº _____

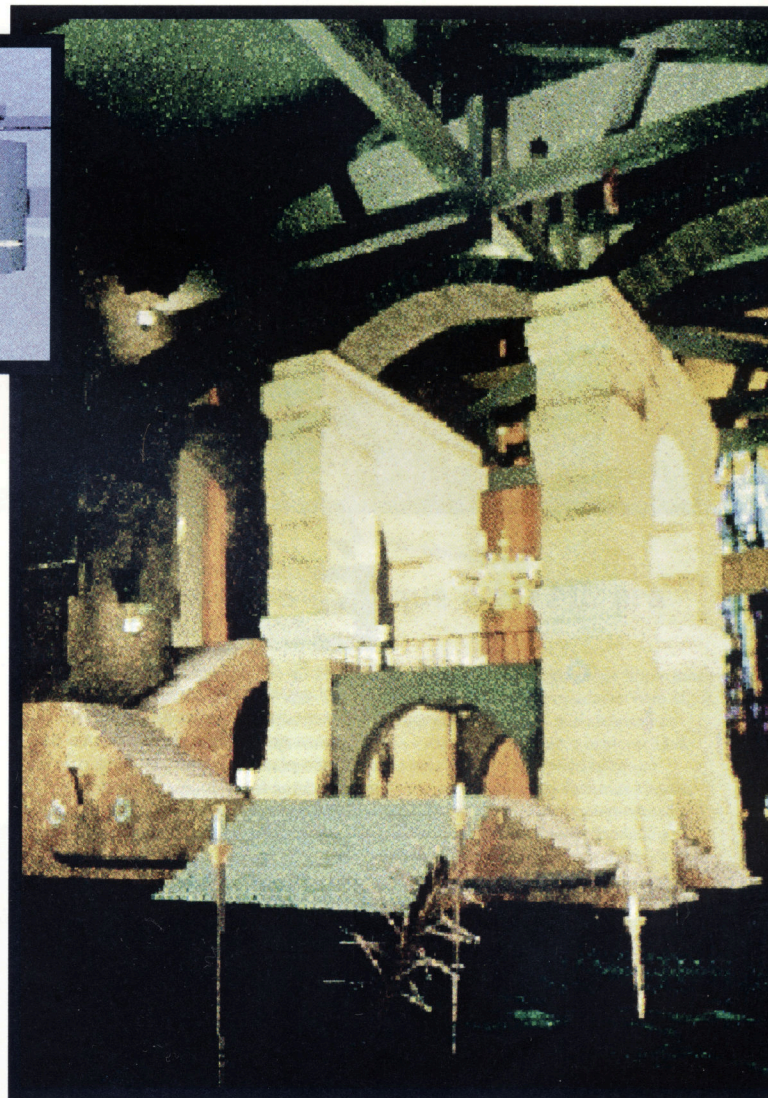
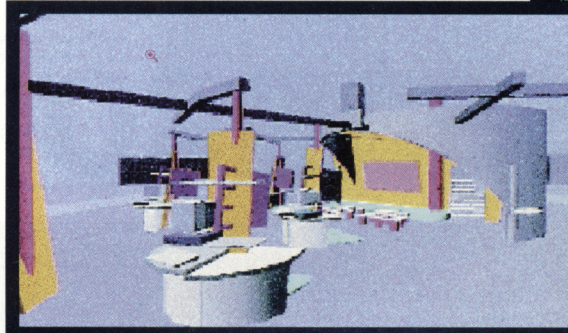
VALE CTT Nº _____

(ASSINATURA CONSIDERADA A PARTIR DO PRÓXIMO MÊS)



(À direita) É a confusão virtual. É difícil de acreditar, mas na realidade isto é a maquete da Expo 98. E daí, se calhar não é.

(Mais à direita) E isto é a nossa redacção. Exactamente.



Ainda melhor que a verdadeira



A realidade estará brevemente num computador perto de si, e poderá ser bem melhor que aquela a que assiste quotidianamente, mal põe os pés fora de casa. **Paul Lavin** contempla a sua bola de cristal tridimensional, especialmente "renderizada" para o efeito.

A matriz de William Gibson poderá brilhar muito em breve no monitor do seu computador pessoal: os computadores estão a tornar-se, finalmente, realistas. Verdade seja dita, eles tinham de facto um longo caminho a percorrer...

Os computadores já reflectem muito melhor a realidade a duas dimensões. Já têm a mesma qualidade de som dum CD, aceitam comandos falados, e adivinham instruções pelo simples movimento de um rato sobre uma secretária. Mas, a imperfeição evidente dos ambientes criados por computador é o ar "achatado" que tudo tende a adquirir. A realidade tem forma, textura e sombras porque existe em 3 dimensões. Há apenas dez anos atrás, o seu computador pessoal teria apenas um monitor verde de 13 polegadas, porque um monitor a cores com uma resolução 320 x 200 pixels CGA implicava um investimento tremendo.

Depois vieram os monitores de cor branca, que imitavam razoavelmente uma folha de papel. A necessidade da cor tornou-se imperativa com o lançamento do Windows e das apresentações eminentemente gráficas, até que o aumento da procura viesse finalmente obrigar à baixa dos preços. Agora, pode finalmente imprimir o seu trabalho sem ter de roubar um banco: a Epson Stylus Color produz resoluções a cores de 720dpi com uma espantosa fidelidade e por um preço razoável.

Está tudo muito certo, mas, a comunidade Sprawl antevista por Gibson, cenário para infonautas de capacete na cabeça, viajando no ciberespaço em busca de trabalho, curtição e crime, está ainda longe. Ainda mal conseguimos desenvolver capacetes de realidade virtual minimamente capazes de transmitir imagens em 3D aos input devices que a própria evolução biológica criou, ao longo destes milhões de

anos. A fascinante tecnologia presente na ficção de Gibson - ligações directas dos neurónios ao hardware - não chegou ainda aos laboratórios, quanto mais às lojas. Diz-se, no entanto, que a Intel está a trabalhar neste projecto...

Mas, é visível uma tendência para tentar aproximar a realidade computadorizada à coisa verdadeira. A realidade tridimensional está prestes a chegar à Web graças às iniciativas de uma série de empresas que têm a última palavra na área do hardware e do software. Pois. É bem capaz de estar a pensar como é que o seu pobre modem de 14.400bps se vai aguentar com gráficos tridimensionais, quando já se vira do avesso para processar páginas WWW atulhadas de imagens. Mas, deixe o pragmatismo para depois, combinado? Contemple agora um futuro bem mais próximo do que imagina e surpreenda-se com o que a WWW lhe reserva.



LISBOA 91.6
PORTO 105.8



um passanço



É preciso ver o WebSpace com os nossos próprios olhos para acreditarmos nas suas capacidades. Mesmo num monitor PC de tamanho razoável, é possível agora obter uma boa imagem 3D. Não necessita dos ridículos óculos de duas cores para que a imagem sobressaia da superfície plana do monitor. Não precisa de capacetes futurísticos de realidade virtual, de luvas sensoriais ou de ratos 3D - embora um equipamento de visualização especializado possa ser concebido se a procura o justificar. Pode entrar imediatamente pelo WebSpace dentro sem necessitar desses artifícios. O WebSpace é um browser Web da Silicon Graphics (SGI), líder na potente computação em 3D, que lhe permite interagir com a vida, com ligações hipertexto e com páginas World Wide Web 3D. O novo browser WebSpace foi desenvolvido pela SGI em conjunto com a Template Graphics Software, a empresa que fornecerá o WebSpace para os sistemas Windows, Macintosh e UNIX. O WebSpace opera lado a lado com browsers World Wide Web, como o Mosaic e o Netscape Navigator, funcionando como visionador ou aplicação associada/helper.

A realidade tem a capacidade de absorver toda a potência do computador e toda a largura de banda disponível, mas não desespere. Adicionar a terceira dimensão ao seu browsing Web não requer uma ligação Internet de banda larga, mesmo que, como na maioria das aplicações 3D, trabalhe melhor num ambiente mais favorável. Eu só experimentei o WebSpace nas rápidas Indy Workstations da SGI, mas

A diferença entre ficção científica e factos científicos foi atenuada pelo lançamento do WebSpace da Silicon Graphics - um browser e visionador 3D. Paul Lavin vê a Matrix de William Gibson tornar-se realidade.



estive ligado a páginas Web 3D com um vulgar modem de 28.800bps. É claro que, quando usado em conjunto com uma linha ISDN/RDIS, a acção desenrola-se de forma muito mais suave, quando se trata de cenas complexas, como na galeria virtual da SGI. Com o WebSpace brevemente disponível na maioria dos

computadores, a magia do velho mercado Internet criará Web sites 3D em grande quantidade, sujeitos às políticas de preços e de distribuição da SGI e da Template. É espantosa a rapidez como a Web se desenvolveu graças aos browsers gratuitos - será que o crescimento teria sido assim tão rápido se cada browser custasse umas largas notas de conto?

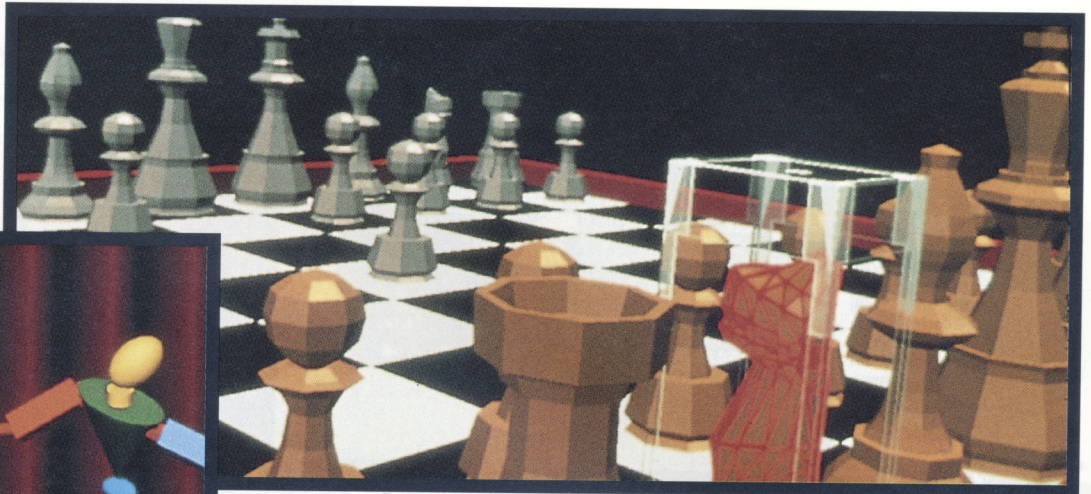
Visualização fácil

William Gibson ficaria orgulhoso. Agora podemos usar o WebSpace para navegar em ambientes 3D como por exemplo lojas virtuais, bibliotecas, museus, sites e mundos de fantasia, exactamente como

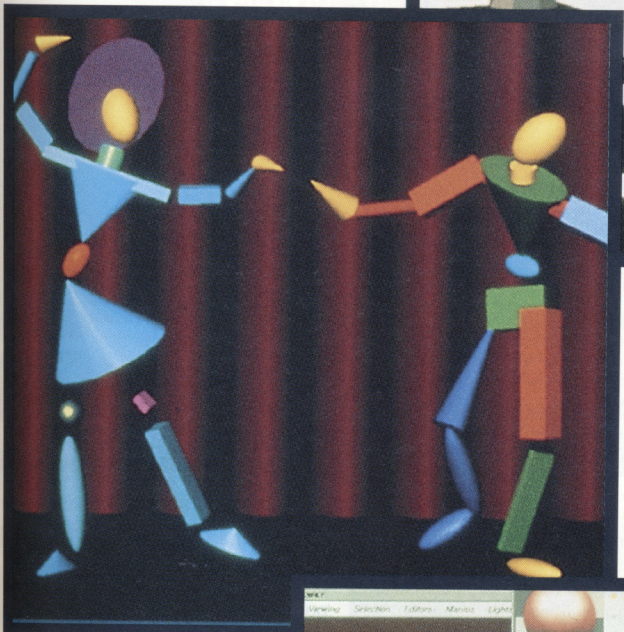
A realidade tem a capacidade de espremer toda a potência do computador e toda a largura de banda que tenha disponível, mas não desespere.

(Direita) Impressionante, não é? Para dizer a verdade, trata-se de uma criação muito básica para as potencialidades do WebSpace. É pena que a balaustrada não corresponda à restante decoração.

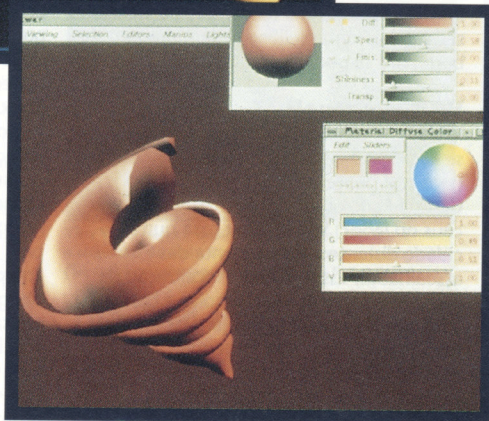
(Direita) Ah, o nobre jogo de xadrez, reduzido a alguns polígonos e a um ou dois algoritmos. O que teria dito Capablanca? ("Mate em dois lances"; muito provavelmente).



(Esquerda) Este tipo de coisa pode acontecer facilmente quando perdemos tempo demais a assistir a obscuros desenhos animados búlgaros.



(Em baixo) A interface do WebSpace é abundante em acessórios.



em Neuromancer, Mona Lisa Overdrive ou Count Zero. É como se estivéssemos a ignorar proposadamente a fase de desenvolvimento da alta tecnologia de visualização, como William Gibson descreveu nas histórias anteriores (Johnny Mnemonic, por exemplo) para, em vez disso, avançarmos directamente para a popularização da visualização Web 3D em ambientes virtuais. Em aplicações comerciais, os utilizadores podem examinar modelos de produtos em 3D e descobrir se valem a pena ou não; se o sofá novo passa através da porta, por exemplo. Os compradores poderão verificar de facto os produtos que desejem em catálogos on-line. Informação financeira mais complexa pode ser visualizada em tempo real - tanto melhor para conhecer o mercado de derivados em qualquer outro lugar, como por exemplo Singapura. A Silicon Graphics previu uma aplicação que pode

criar um mapa tridimensional de dados de sistema. As bases de dados serão provavelmente as próximas a receber tratamento, e depois, quem sabe? O WebSpace pode ser a próxima paragem, depois da videoconferência directa de uma secretária para outra. Qualquer visitante de uma megaexposição como a Comdex ou a Cebit apreciará as vantagens de uma exposição virtual livre da ameaça dos pés doridos. Embora uma apresentação entusiástica de Web browsing 3D para negociantes teimosos se pareça



E pensava você que o HTML era complicado...

O conceito de sistemas abertos/open systems é um argumento importante em favor da proliferação do WebSpace e de outros visionadores Web 3D. A Internet e a Web surgem de uma comunidade técnica que assenta nos sistemas abertos convencionais, em total contraste com a exploração do mercado praticada pela Microsoft e pela Novell. Uma vez aceite um standard, um padrão técnico instituído, as empresas de sistemas abertos competem para ver quem consegue obter uma melhor implementação. O visionador WebSpace da SGI baseia-se na Virtual Reality Modelling Language (VRML), um formato independente da plataforma utilizada, que permite aceder a imagens 3D na Internet. Se observar um documento VRML, verificará que é composto apenas por texto e números. O tamanho dos ficheiros é relativamente pequeno dependendo, é claro, da complexidade dos objectos que são modelados. O VRML é bastante semelhante ao Hypertext Markup Language (HTML) que é a base de todos os documentos Web.

O VRML é um meio de codificar imagens geradas em computador para um formato compacto, para transmissão pela Internet. Pode realmente enviar um modelo de um objecto 3D pela rede, como uma bola, necessitando de muito menos dados do que uma imagem colorida do mesmo objecto. E uma vez transmitida, pode girar, ampliar e mover uma imagem VRML - não pode fazer muito, exceptuando talvez olhar para elas...

No VRML, como no HTML, objectos hiperligados podem ser usados para navegar a caminho de outros objectos VRML, ou para cenários ou páginas HTML convencionais. Os menus podem ser objectos virtuais, e não listas de texto ou números. O VRML é graduado, de forma a que, quando os utilizadores navegam em mundos virtuais e se aproximem de dados objectos, surjam progressivamente maiores níveis de detalhe. Pode ser feito de maneira a parecer bastante real, de facto.

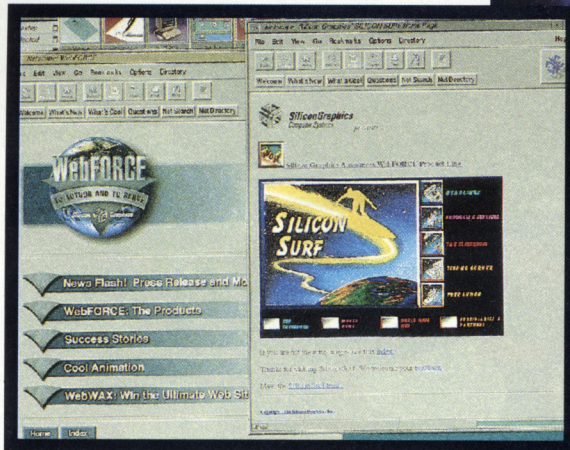
O VRML conseguiu apoios antecipados e alargados. Dezassete empresas e organizações estão actualmente a apoiar o VRML, incluindo a CERN (onde a Web foi concebida), a DEC, a Intergraph, a NCD, a NEC, a Netscape Communications, a Oki Advanced Products, a Spyglass e a SGI - e outras indubitavelmente se seguirão. As versões beta do WebSpace estão disponíveis para as SGI workstations e as versões Windows e Mac seguir-se-ão. A SGI e a Template Graphics Software escolheram o tradicional modelo de marketing Internet, fornecendo versões não suportadas dos visionadores sem cobrar nada. As versões suportadas e as ferramentas de modelagem em 3D serão a fonte de rendimentos que eventualmente sustentarão o projecto, mas as datas e preços de lançamento das versões comerciais não estão ainda disponíveis.

A home page do VRML é em <http://vrml.wired.com/> e há uma discussão relacionada com a realidade virtual em sci.virtual-worlds e na hierarquia alt.cyberspace.



(Direita) Alguns ícones, e em baixo há mais alguns ícones, e mais outro conjunto de ícones.

(Mais à direita) E é disto que vai precisar para utilizar os ditos ícones. Custa apenas a imoralidade de um balórdio, mas a SGI é capaz de lhe oferecer um tapete para o rato.



LISBOA 91.6
PORTO 105.8

Não precisa dela, mas...

Actualmente, a VRML é um privilégio dos utilizadores das Silicon Graphics workstations, por via da recém lançada versão beta do WebSpace. Mesmo que não seja um habituê da computação gráfica 3D topo-de-gama, já admirou decerto alguns dos frutos do esforço da Silicon Graphics em Parque Jurássico. Os dinossauros estavam mesmo bons, não estavam? No filme, até havia partes em que o próprio hardware fazia uma aparição em lugar de destaque. (As palavras imortais da heroína de 13 anos no filme eram "É uma workstation UNIX - eu sei como funcionar com ela". Ela estava a falar de uma caixa SGI).

Embora a SGI tenha lutado ferozmente para diminuir os custos da computação 3D, uma workstation 3D de gama baixa ainda é muito cara. É preciso que se veja que aquilo que para a SGI é considerado como "de gama baixa" é cerca de duas a três vezes mais rápido que um PC Pentium. A opção pela Indy é fundamental se quer avançar para o VRML a curto prazo ou se o acesso às capacidades de serviço e autoria da SGI estão no topo da sua lista de prioridades. A SGI constrói as suas máquinas com base num chip RISC R4600 da MIPS, e corre a 133MHz. Uma Indy normal terá 32Mb de memória e um ou dois gigabytes de espaço no disco rígido.

Como deveríamos esperar de uma empresa de informática profundamente envolvida com a histeria de Hollywood, até o material de gama baixa traz equipamento estereó digital, com o qual pode criar os seus próprios vídeo clips (a tão famosa IndyCam está situada sobre o monitor - que deve ter pelo menos 17 polegadas, se quiser levar isto a sério).

Como a criança dizia no Parque Jurássico, enquanto tentava evitar servir de jantar a um qualquer dinossauro, as SGI workstations correm em UNIX. Na realidade é em IRIX, uma porta SGI de SVR4. No entanto, a arrogância dos comandos do UNIX é atenuada pela interface Magic da SGI, que lhe permite fazer UNIXices várias na comodidade de um ambiente gráfico. Uma vez configurada a máquina e estabelecida a ligação à Internet, não é necessário muito mais para navegar com o browser WebSpace, tal como acontece com o Netscape Navigator num humilde Mac, ou num PC Windows. E porque ninguém viu o VRML ou o WebSpace correr em plataformas menos poderosas, com um PC ou um Mac, é difícil dizer se será tão bem implementada como na Silicon Graphics. Os teóricos desconfiados podem suspeitar de uma conspiração para nos afastar das aplicações da Intel e da Microsoft. O WebSpace pode muito bem ser o ponto final no monopólio virtual deste duo indomável.



demasiado com a ficção científica de Gibson, ele está por aí a chegar, imune à falta de visão de uns tantos que perdem o seu tepo a contar feijões. É demasiado bom para se poder parar agora.

Visitas virtuais

Investigue um hotel em Nova Iorque para se certificar que vale o dinheiro que custa (tem realmente uma boa vista sobre o Central Park, ou dá apenas para o arranha-céus do lado?) Vá procurar casa numa cidade distante e veja a planta das assoalhadas, assim como a localização da casa em relação às lojas, escolas e bares. Verifique a localização das janelas num edifício que ainda não foi sequer construído (se o sol no Verão for problema, pode colocar persianas). Imagine as aplicações que o WebSpace pode ter em jogos - os jogadores de Doom de todo o planeta estariam sempre disponíveis para um jogo furioso, acção a escaudar. Todas as histórias fabulosas que nos contaram sobre a revolução da realidade virtual poderão em breve correr no mundo inteiro, a baixo custo, via Internet e World Wide Web. Há dez anos, a realidade virtual era matéria de ficção científica e

contos fantásticos, mas já há quem ande à procura de formas de tornar os novos produtos 3D ainda melhores. O WebSpace poderia ser uma boa companhia para uma drive CD-ROM de alta velocidade, carregada com textura de superfícies e objectos normais.

As potencialidades 3D do WebSpace parecem ainda um tanto toscas, e cada vez se requer mais e melhor hardware, consoante utilizadores pedem mais e mais realidade. Felizmente, temos algum tempo para desperdiçar antes que o equipamento de browsing 3D seja obrigatório, e por isso não se preocupe já em saber se o seu desktop tem potência suficiente para correr uma aplicação 3D a uma velocidade decente. É difícil acreditar que o VRML e as páginas Web 3D estarão prontas para nós antes de nós estarmos preparados para elas.

**Mais informação sobre os desenvolvimentos da SGI na World Wide Web em <http://www.sgi.com/>.
Paul Lavin
(plavin@caver-sham.win-uk.net) é consultor e autor na Internet.**



Correm boatos que ele encontram sempre por perto de William Poel.

Esqueçam as conversas em 3D. Agora, compras em 3D é o que está a dar. Já pensou? Não ter nunca mais o trabalho de encontrar lugar para estacionar, não ter de abrir caminho por entre bandos de gente com os seus carrinhos de supermercado, e nunca mais voltar a perder tempo nos gigantescos hipermercados dos subúrbios. Basta uma personagem, um cartão de crédito e um teclado... Bem, pelo menos, teoricamente.

A interactividade em 3D na Web tornou-se, de repente, no tema quente da Internet, e todos batalham por desenvolver o seus sistemas de conversa/compras/browsing em 3D (cada qual vendendo o seu peixe, naturalmente). A UB Networks introduziu recentemente um InterWorld VR, que permite ao comércio desenvolver ciberlojas multiutilizador, interactivas e em 3D, assentando em redes privadas de informação de banda larga. Sendo nós consumidores insaciáveis, dedicámo-nos totalmente à demonstração da UB Networks, dos seus novos supermercados tridimensionais.

Usar o sistema é semelhante a percorrer qualquer outro local de comércio on-line, com a excepção de que aqui o ambiente é tridimensional (incluindo as representações dos produtos), e permite interagir com outros compradores como se estivessemos de facto numa loja. Cada utilizador escolhe a sua própria "personagem", ou seja, o modo como se apresenta no mundo tridimensional. Para falar com outro comprador só tem de se aproximar da personagem respectiva e, subtilmente, chamar a atenção, tal como na vida real.

O vice-presidente da UB Networks Interactive Initiatives, o senhor Tim Wild, diz que o mercado está "preparado para este tipo de tecnologia". Bem, a tecnologia pareceu-nos um pouco primitiva na demonstração, mas se pensarmos nas primeiras tentativas de troca directa, provavelmente, tudo começou com os CroMagnons a regatear um reles e áspero agasalho de pele.

Escolha um representante

"No mundo virtual pretendemos recriar o mundo real", afirma Mr. Wild. Este homem escolheu como personagem um enorme e simpático urso azul, vestindo uma t-shirt amarela fluorescente, algo desconcertante para um executivo de óculos, camisa às riscas e calças pretas de bombazina. Havia outras preferências, tais como um Joe Bloggs de camisa de flanela vermelha, um executivo WASPiano (um protestante branco anglo-saxónico), uma diva de fato preto (pelo menos foi o que nos pareceu) e, hum..., uma alforreca.

A seguir, o InterWorld bloqueou. "Foi por causa disto que inventaram o botão reboot", improvisa Tim Wild nervosamente, reiniciando o Pentium. O

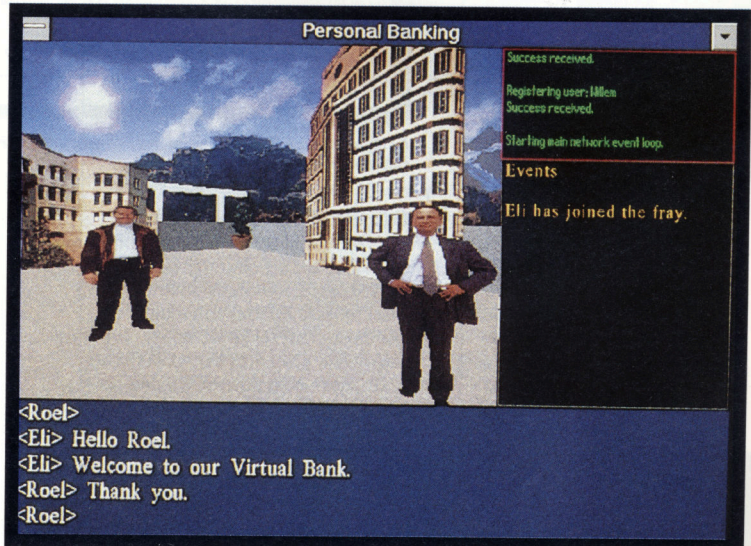
Tão longe e tão perto

Mais uma revolução social se avizinha na Internet.

Cotton Ward e Ed Ricketts são as personagens anfitriãs nesta visita às novas lojas virtuais.



Tim Wild parece desiludido. Pudera, rejeitaram-lhe a sugestão do Pato Donald para uma personagem. (Se calhar gostavam mais do Super-Pateta).



Com efeito, uma conversa encantadora. Mas isto é apenas o começo. Brevemente, centenas de personagens pulularão no sistema, desfazendo-se em conversas mil sobre acções no bolso e dividendos.

Tim Wild escolheu, como personagem, um enorme e simpático urso azul, vestindo uma t-shirt amarela fluorescente, o que parece desconcertante para um executivo de óculos, camisa às riscas e calças pretas de bombazina.

World lá regressa, oscilante, à existência. Tim Wild refere que cerca de 1000 utilizadores já carregaram o World, apesar de ser preciso, pelo menos, um 486DX, um modem de 14,400bps e 2,5Mb de espaço livre, para conseguir correr o programa de uma forma minimamente aceitável.

"Temos um servidor em Seattle que projecta a nossas coordenadas num espaço tridimensional", explica. Isto significa que se 50 pessoas estiverem ligadas, haverá 50 personagens à solta disponíveis para dois dedos de conversa. Na demonstração, temos três

personagens - dois executivos e o Blogg de camisa vermelha de flanela - que ali ficam, ciosamente, a projectar todo o repertório artístico de Ken Reeves.

Tim Wild aproxima-se dum executivo que tem a palavra "Marshall" indiscretamente brasonada numa bandeira colocada acima da sua cabeça, "Olá Marshall, o meu nome é Tim. Onde é que pára no mundo real?"

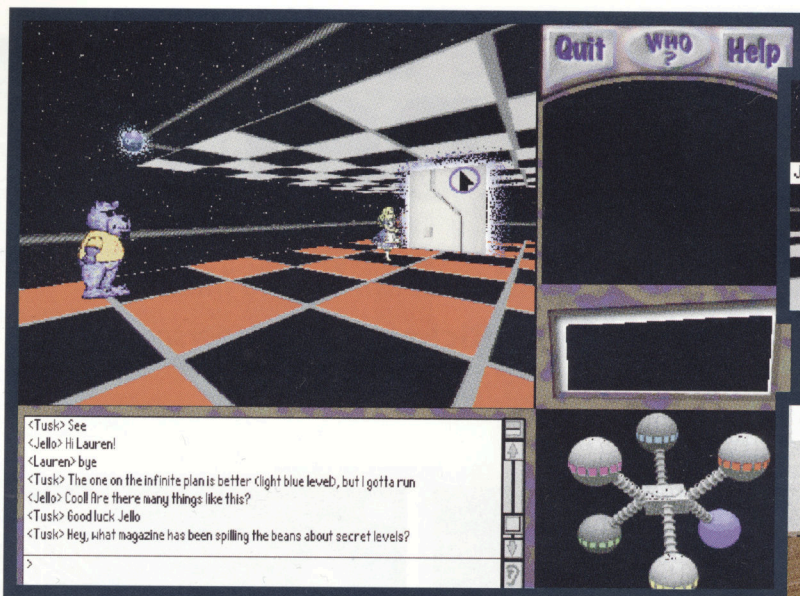
"Sou o Marshall McLuhan do Wall Street Journal", responde o executivo". Pois, e eu sou a Claudia Schiffer da agência Elite.



3 dedos de conversa...

Actualmente, o World Chat é o único chat system da Web em 3D, mas outros se seguirão. O Chatbox, a ser lançado brevemente pelos Web designers da ReZ.n8, é anunciado como "Virtual Reality Internet Chat software" e parece que funciona duma maneira muito semelhante ao Worlds Chat (a ReZ.n8 prefere manter o silêncio até ao lançamento oficial). É usado o mesmo tipo de ambiente 3D, com a diferença de que podemos acrescentar à nossa personagem uma fotografia digitalizada, para dar aquele toque pessoal. Grupos privados de debate podem ser criados para conferências, etc. O único problema é que o Chatbox necessita de um sistema robusto para correr com fluidez: um 486DX, ou outro mais potente, e 8Mb RAM (recomenda-se 16 Mb RAM, com placa de som e SVGA). A ReZ.n8 mora na <http://www.rezn8.com>. Enquanto isso, o San Diego Supercomputing Centre lançou uma versão beta do Web View para o UNIX, e para as máquinas Indy da Silicon Graphics. O Web View é um browser "Virtual Reality Markup Language World Wide Web" e é a primeira aplicação a estar disponível na forma de código fonte, de acordo com o SDSC, de modo a que as pessoas possam fazer experiências com o browser e alterar o que lhes apetecer. Ao contrário do Webspacer viewer da Silicon Graphics, o WebView não necessita dum browser HTML, como o Netscape Navigator ou o Mosaic, pois trata-se dum viewer stand-alone (independente).

Pode obter mais informações e carregar o WebView (só para UNIX) a partir de <http://www.sdsc.edu/EnablingTech/Visualization/vrml/webview.html>



As coisas podem tornar-se um tanto surreais, aqui, portanto é melhor tomarem cuidado com o que ingerem antes...

► Ouçam-Me com atenção

Em seguida, tudo ganha um ar muito animado, principalmente porque as personagens tridimensionais parecem mais ter sido criadas sob a influência nebulosa dum tal Jack Daniels. Tim Wild realça que podemos eventualmente normalizar estas representações, assim a camisa de flanela poderia ser substituída por um símbolo dum metal em 3D. Contudo, o ambiente geral é mundano, com um chão que faz lembrar um tabuleiro de xadrez, paredes que existem mas não estão lá e um tecto beje com iluminação indirecta.

Embora Mr.Wild diga que um Chat World em 3D "tem mais significado que escrever no vazio" por causa das personagens, depressa perdemos o interesse na conversa mole, sobretudo porque estamos habituados a experiências anteriores, como o e-mail e o IRC, onde nos saciamos com amenas cavaqueiras e sem outras distrações. As personagens 3D só seriam interessantes se pudessemos escolher com quem falamos em função da personagem escolhida.

Porém, o nosso interesse começa a renascer quando Wild menciona que podemos conhecer alguém que vive a 2000 km de distância e decidir ir às compras juntos. Ou, se quisermos um intercâmbio cultural, podemos convidar a Maria da Sicília para vir conhecer a alta costura do Chile, e depois ir dar uma voltinha pela galeria Guggenheim em Nova Iorque.

De repente, Wild interrompe abruptamente a conversa e mostra-nos como podemos clicar num ouvido, o que significa que só o personagem seleccionado pode ler o que escrevemos. Infelizmente, as respostas não melhoram,

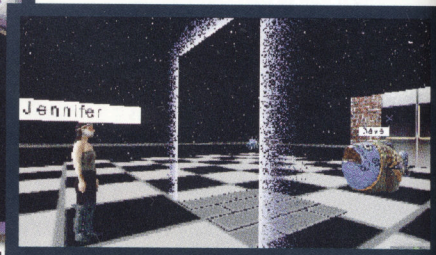
pelo que Wild decide levar-nos a percorrer a UB World, em Seattle, que custou apenas cerca uns 37.500 contos para ser posta de pé. Lá vamos nós a picar pelo ciberespaço onde aterrámos sem dificuldade, para sermos recebidos por uma personagem que é uma cara bolachuda, supostamente representando um director da UB. Torna-se evidente a falta do Adobe Photoshop - o resultado poderia ter sido mais lisonjeiro.

Mantenha as distâncias

"Os hábitos sociais do mundo real são transpostos para este espaço - aqui também não nos podemos chegar muito perto das pessoas". Começamos a conhecer as convenções físicas das três dimensões, especialmente aquela em que basta dirigirmo-nos para uma porta para ela se abrir, o que certamente tornaria a nossa vida muito mais cómoda. Para nos movermos no UB World usamos comandos semelhantes aos dos jogos a 3D: esquerda, direita, para a frente, para trás; e só um passo de cada vez, porque os movimentos fluidos e livres não pertencem (ainda) a estes domínios. Deslizamos ao longo de vários corredores, até chegarmos a uma sala com fotografias de vários produtos afixadas na parede. Um rápido clicar num dos painéis e eis um vídeo, texto ou gráfico 3D, sobre o produto.

Wild selecciona o painel "GeoRim/E" e de imediato surge um enorme modelo tridimensional do produto, que levita e começa a rodar. Tal como acontece com as personagens, o modelo não é detalhado, e este computador (pelo menos parece que é disso que se trata) para um Workgroup de alta performance ATM, Ethernet compatível, mais não aparenta

Cortesia da Worlds Chat. Chamamos a isto um "Portal". Um verdadeiro desafio, não?



Jennifer e um amigo praticam a arte do extase e da alienação.



ser que um vulgar bloco cinzento de Lego. Ahamos pouco provável que os clientes demonstrem qualquer interesse pelas últimas inovações, caso elas se apresentem sob esta forma de borrões morçados pouco sedutores.

No Reino Unido, as empresas podem definir os seus próprios ambientes 3D fazendo um investimento na ordem dos 37.500 contos. "Para uma empresa e respectiva gama de produtos ser apresentada neste meio teria que pagar, no mínimo, cerca de 250.000 contos". Como o World requer 2.5Mb e envolve um de tempo de transferência significativo, o mais provável é que os consumidores prefiram entrar em contacto directo com essa tal empresa, solicitando-lhe um CD-ROM com tudo incluído a ser remetido por snail-mail. "Mas um CD pode ficar ultrapassado, e nós podemos ter actualizações em tempo real", diz Tim Wild. "Se tivéssemos a frequência necessária podíamos fazer apresentações ao longo da rede e assim os utilizadores não teriam que perder tempo a transferir-las."

Grande empresa

De facto. A UB está agora a percorrer o globo em busca de seis associadas para poder avançar com este novo conceito. As empresas em vista englobarão várias áreas: bancos, agências de viagens, medicina, retalhistas e seguros. "O nosso objectivo é conseguir uma sociedade com duas empresas de cada área, porque são estas que pretendem abrir novas fronteiras", diz Mr. Wild. O primeiro exemplo deste mundo em 3D será, provavelmente, uma agência de viagens e, na mesma linha, a UB está a pensar criar o primeiro banco virtual em 3D. "Um dos

primeiros clientes do InterWorld VR é um serviço internacional de viagens". Entre outras coisas, esta empresa irá usar o nosso produto para enviar prospectos de viagens turísticas...virtuais.

"Os clientes acedem a um servidor usando um PC, uma linha telefónica normal ou um quiosque de vídeo. Uma personagem tridimensional tratada em tempo real por um agente de viagens pode depois servir de guia aos clientes, nas zonas turísticas. O servidor estará apto a fornecer outros serviços, incluindo um espaço tridimensional para encontros onde os membros, representados por personagens, podem comunicar e agir entre eles".

Tudo muito avançado, mas os gráficos tridimensionais que vimos durante a demonstração do UB World precisam de ser mais pormenorizados para poderem mostrar o produto, de uma forma adequada. O problema será certamente resolvido dentro em breve, visto que a UB Networks investiu recentemente em acções da Worlds Inc. (afastando-se da empresa multimédia Knowledge Adventure), dedicada ao desenvolvimento de ambientes e software de realidade virtual a 3D.

Uma fusão idêntica entre a Worlds Inc, UB Networks, a fabricante de chips Intel, e as empresas de telecomunicações Sprint e The Starbright Foundation deram origem à Starbright World - um espaço virtual partilhado, em 3D, criado para crianças hospitalizadas. (Ver caixa à direita).

Muita conversa

Rob Schmults, director de marketing da Worlds, Inc prevê grandes novidades para o sistema World Chat, não só com a Starbright, mas em geral. "A aposta de partilhar espaços virtuais é uma caixinha de boas surpresas para o mundo on-line. Se pensarmos o quanto das nossas vidas é dedicado às relações sociais, começamos a perceber as vantagens em transpôr esse mesmo tipo de interacção social para um mundo on-line e virtual.

"Actualmente, estamos a trabalhar em vários produtos comerciais e de consumo que aproveitam as características do World Chat e vão combina-las com ambientes mais desenvolvidos para coisas como entretenimento, educação, comércio, etc. Sendo o World Chat um espaço de conversação, acreditamos que esta deva ser uma característica presente em todas as aplicações, em vez de só uma usar desse direito".

Qual a importância do

projecto Starbright no futuro da Worlds, Inc. e do Worlds Chat?

"A Starbright nem por isso teve grande impacto no Worlds Chat, visto que os dois projectos foram criados por diferentes equipas de produção. Todavia, porque os dois projectos foram desenvolvidos paralelamente, estou certo que as lições que aprendemos serviram a ambas as equipas. Em relação ao futuro da Worlds, Inc., a Starbright possibilita ao nosso pessoal técnico uma valiosa experiência de participação na primeira rede ATM, e uma boa preparação para a superbanda que está prestes a chegar".

"Gostaria de sublinhar que o World Chat é o primeiro (e, por enquanto, o único) espaço virtual partilhado em 3D. Mais ninguém sequer conseguiu ir além da demonstração, se é que já chegaram até aí. Este conceito de virtualidade social é revolucionário". A Internet deixou de ser aquele espaço de deambulação solitária para se tornar numa enorme sala de convívio, lotada de indivíduos ávidos de comunicação/afirmação/informação. "Apesar de eu me deleitar com os ambientes tridimensionais, eles são meros palcos: os indivíduos que entram em linha dão-lhes a vida e são os actores principais desta história".

Todos sabemos que as pessoas são afinal o "conteúdo" mais interessante que encontramos na Internet. Pensem nas possibilidades da virtualidade social; acho que é fácil compreender que estamos à beira duma viragem crucial no que respeita ao modelo do mundo on-line".

Afigura-se um brilhante futuro para a Worlds, Inc (pelo menos). A Pearson plc, a gigantesca empresa de entretenimento que possui, entre outras empresas, o grupo Financial Times, a Penguin Books, Alton Towers e Future Publishing, investiu 5,6 milhões de dólares na Worlds, Inc, destinados aos desenvolvimento de novas formas de média. Mas, quer seja o World Chat ou outro sistema a predominar no futuro, mais tarde ou mais cedo, o sofisticado webista estará na Internet a fazer compras, a socializar e até a desbundar nas três dimensões. Desenhadores de personagens, alguém quer?

Shopaholic Cotton Ward é um jornalista freelancer na área técnica, enquanto o erudito Ed Ricketts (erickttts@futurenet.co.uk) é editor da .net.

A demonstração grátis do Worlds Chat está no <http://www.kaworlds.com> mas tem que ter, no mínimo, um PC 486, a 50 MHz, com 8Mb RAM.



Entreter: dá saúde e faz crescer

A Starbright Foudantion é uma aliança entre profissionais da pediatria, peritos em tecnologia e gente do show business, que recorrem ao entretenimento como instrumento terapêutico para crianças hospitalizadas. O tipo de entretenimento pode variar entre brinquedos interactivos que informam as crianças sobre a sua doença, ou jogos de computador educativos, ou ainda CD-ROM terapêuticos.

Todas estas acções não se resumem a um simples gesto de bondade. Pesquisas feitas pela Starbright demonstraram que o entretenimento contribui para uma redução em 50% da quantidade de medicamentos ingeridos pelas crianças, bem como da frequência com que são ingeridos.

Por outras palavras, as crianças que são entreteridas sentem-se melhor, esquecem a doença, e têm maior actividade durante os longos dias que estão no hospital.

A Starbright Foundation criou uma rede de banda larga ligando os miúdos via PC, a fim de poderem participar no Starbright World, um chat world criado propositadamente para este fim.

No World temos o ET à nossa espera - lembram-se daquele extraterrestre tão meiguinho, com o dedo incandescente? Os miúdos, provavelmente, prefeririam um Power Ranger, mas não se pode ter tudo. Este "Mundo" permite às crianças criarem as suas próprias personagens e brincarem com a "paisagem" (que está sempre a evoluir, mas podem optar por uma específica e permanente). Para além de oferecerem vários ambientes aos miúdos (Tropical World, Cave World, Sky World, etc), existem jogos e outros programas escondidos para os distrair. E, para terminar em grande, existem mecanismos de videoconferência e software para comandos de voz. Assim os miúdos podem controlar tudo só com a voz.



Vá lá, admita, chorou no final do ET, não chorou? Mas não se preocupe, ele está bem, no Starbright World.





design inconfundível

Farta de publicidade intelectual, o pessoal do design ligou-se à Web, mas alguma vez poderá competir com as limitações de um modem a 14.400bps num antiquado browser Web de texto? **Jan Collie** fala com os designers cuja arte pode ser tudo, menos inútil.



ReZ.n8

<http://www.rezn8.com/>
Construído pelos maiores de Hollywood, oferece conselhos sobre a forma de tratamento das páginas Web, e ligações às experiências de alguns dos mais brilhantes teóricos de hipermédia e especialistas na Internet.

Organic Online

<http://www.organic.com/>
Uma empresa americana dedicada ao desenvolvimento da Web. A home page liga aos sites de clientes como a MacroMedia e a Volvo. As organizações sem fins lucrativos como a Amnistia Internacional também podem ser encontradas através do botão "Playground".

Netmare News

<http://www.southern.com/CORE/netmare-news.html>
Informação prática sobre a Internet e sobre a sua utilização. Também têm ligações a outros sites interessantes.

Art Com

<http://www.artcom.de/>
Um site alemão construído para mostrar com ousadia o que algum homem jamais mostrou. Ligações da home page conduzem ao AudioSphere, um ambiente virtual de pequena largura de banda, e à Berline, a edição Web dos filmes deste ano do Festival de Cinema de Berlim.

O que tem primazia, a arte ou a informação? O que realmente faz uma página Web funcionar? Dos inúmeros designs que podem ser encontrados online, o que nos faz pestanejar, olhar novamente, ficar por lá, e decidir voltar sempre? O segredo é a alma do negócio, mas partilhar é um dos bónus da Internet e os designers, programadores multimédia e teóricos de hipermédia estão a juntar-se para atacar os problemas e obter vantagens das oportunidades oferecidas pela World Wide Web.

O ciberespaço produziu uma nova classe de designers que acreditam que a arte é literatura e a literatura é arte. É por essa razão que eles não querem que goste apenas do que viu, mas que transfira aquilo de que gosta, e que regressa para ir buscar mais. Mas qual é a magia? Porque é que em milhões de páginas, em todos os URLs da World Wide Web, você haveria de parar precisamente na deles?

"Um site tem de ser diferente, fantástico, em constante mudança - absolutamente sexy" - afirma Stuart Jensen da agência de design FontWorks que, juntamente com o especialista nas comunicações visuais Neville Brody, colocou a revista FUSE na Internet. "Tem de informar e inspirar" - acrescenta, "Pegamos na tecnologia disponível e levamo-la ao limite. É essa ideia: temos de agarrá-la, brincar com ela



As páginas ReZ.n8 parecem provocantes, mas sem qualquer texto podem tornar-se muito pouco navegáveis...

e continuar a aparecer com coisas absolutamente novas e excitantes". Brody resume o conceito a uma hábil mnemónica. "O MISM" ("Maximum Impact; Smallest Memory - Máximo Impacto, Pouca Memória) - afirma - é o segredo do nosso site. Pensamos que a maioria das pessoas que concebem

páginas World Wide Web não tomam em consideração as limitações tecnológicas dos outros 30 milhões de utilizadores". O que Brody quer dizer é que a maioria dos utilizadores da Internet não possui computadores potentes, nem comunicações super rápidas, nem a vantagem das ligações telefónicas através de cabos de banda larga. É por isso que demora muito tempo a transferir as imagens mais complexas que algumas empresas insistem em colocar logo a abrir as suas home pages. "Estamos a tentar criar páginas que se transferirão muito, muito depressa, mas ainda assim fantásticas e memoráveis" - explica uma

A maioria das pessoas que desenham páginas **World Wide Web** não tomam em consideração as limitações tecnológicas dos outros 30 milhões de utilizadores.

das equipas de design da FontWorks - "mas isso não passa apenas pelas imagens. Um dos grandes problemas das páginas Web, neste momento é que não há forma de controlar o que as pessoas vêem, tipograficamente falando, quando dão com uma determinada página. No design das páginas, pode usar qualquer tamanho e estilo de caracteres que quiser, mas o tipo de letra que o utilizador vê no seu ecrã é pré-determinado pelo browser. Tudo o que se pode fazer é colocar uma frase na sua home page sugerindo ao utilizador o uso deste ou daquele tipo de letra para obter melhores resultados. Mas haverá sempre alguém com o browser configurado para a Courier 12..."

O que vê é o que obtém

Felizmente, o problema, frustrante para os designers e utilizadores da Internet, não está longe de ser resolvido. A par do desenvolvimento da HyperText Mark-up Language (HTML), os browsers têm evoluído também, e a definição de standards e normas padronizadas significa, em princípio, que todos vêem o que esperavam ver, e não um pálido decalque do que era pretendido.

"O que está para vir revolucionará por completo a Internet" - afirma Stuart Jensen. "Em pouco tempo, a tecnologia que possuímos actualmente parecerá uma roda, comparada com um Rolls Royce". Entretanto, os melhores designers do mundo inteiro não fazem nada, excepto vagar ao acaso e bater com os dedos, num gesto de impaciência. Dean Frederick, cuja agência de design Web Netmare concebeu páginas Web para a Interactive Night da Radio One da BBC e para a cyberbanda Res Rocket Surfer, está a tirar o máximo da tecnologia actual.

"Chamei a isto abusar do HTML, porque me pareceu que o termo tinha onda" - diz ele efusivamente. "Mas basicamente trata-se de nos darmos ao trabalho de descobrir potencialidades no código de uma determinada aplicação, como o Netscape Navigator, que faz coisas que a Netscape não sabia que fazia.

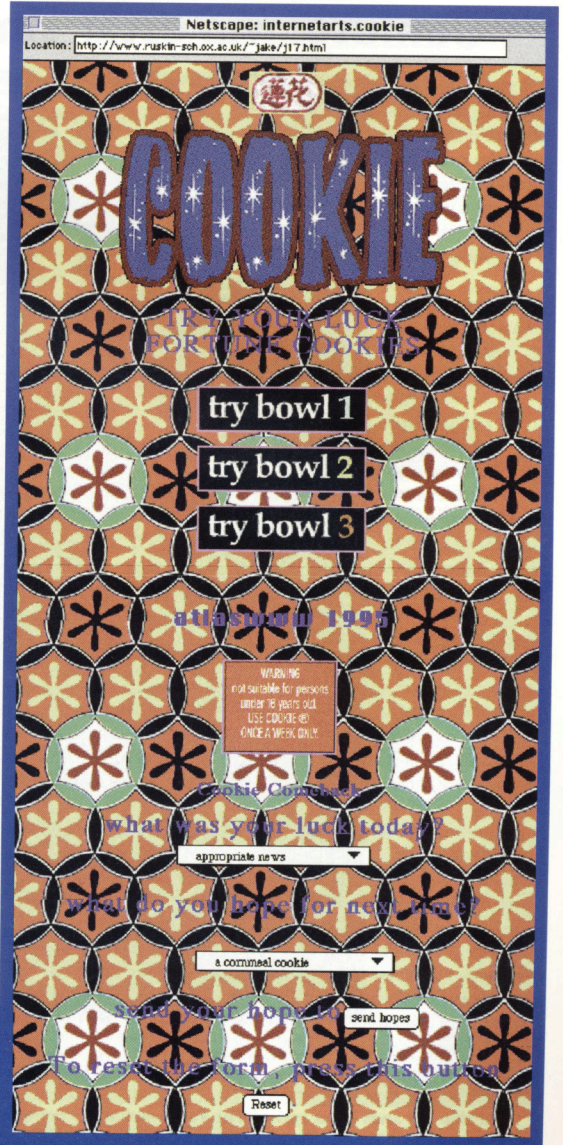
"Por exemplo, há um comando simples que carrega na página um ficheiro de imagem de baixa resolução, digamos, uma versão a preto e branco com 2K. Depois, podemos transferir uma versão da mesma imagem com uma resolução mais elevada, que pode ter cerca de 10K, a cores. A partir deste momento temos algo que se assemelha a uma imagem a transformar-se noutra imagem - e que pode muito bem ser uma face sorridente que repentinamente se transforma numa mão que segura um punhal, por exemplo - conseguem simular-se alguns efeitos espectaculares. Pode inverter-se o raciocínio, de forma a que a página comece por nos dar as boas-vindas, e na segunda imagem vá logo directamente ao assunto. Outra coisa que se pode fazer é repetir

Rebeldes com causa

O designer Jake Tilson faz uma clara distinção entre a página Web como arte e a página Web como informação. O seu trabalho para a Ruskin School of Drawing and Fine Art em Oxford (<http://www.ruskin-sch.ox.ac.uk/~jake/j17.html>) demonstra um bom planeamento e conduz-nos da forma mais fácil através de uma série de informações relevantes a partir de um índice claro e bem organizado tais como: o que é a escola, onde fica situada (incluindo um mapa das ruas), o historial da escola, e os cursos disponíveis. Também há uma ligação directa à Universidade de Oxford e à University Computing Services.

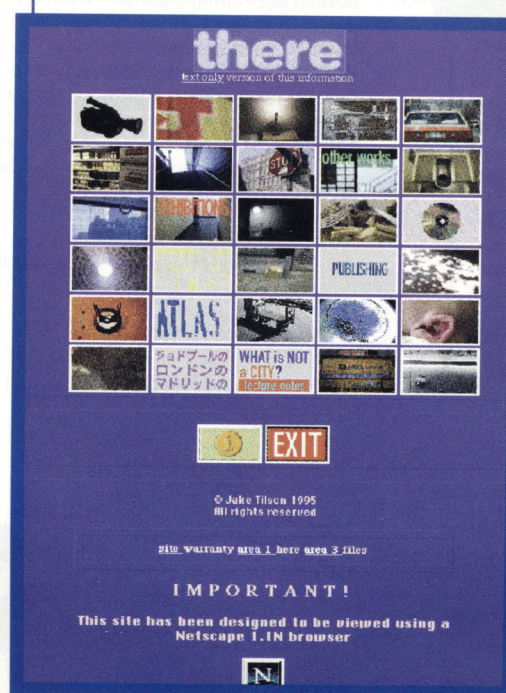
A home page de Tilson, The Cooker (<http://www.ruskin-sch.ox.ac.uk/~jake/j1.html>), é muito mais excêntrica. Um link leva-nos a uma revista de arte on-line, a ATLAS, que nos é mostrada como uma colecção de páginas demasiado pequenas para podermos fazer alguma coisa com elas. Mas, como ele próprio admite, este meio não é facilmente adaptáveis a um ecrã plano. Tilson preocupa-se bastante com a publicação como "um acto de criação artística", e é obviamente por isso que está a trabalhar nisso. Os futuros desenvolvimentos na tecnológicos permitir-lhe-ão, sem dúvida, fazer muito mais.

Outra característica da home page de Tilson é uma colecção de botões marcados "Aqui", "Ali" e, de forma menos ambígua, "Ficheiros". São dedicados à busca interminável de tudo aquilo que seja verdadeiramente único e possa servir para produzir e coligir informação para a Web. "Ficheiros" (Files) contém a colecção de Tilson de trabalhos artísticos realizados especificamente para a WWW, e também há ficheiros de texto listando as suas várias publicações, dedicadas a uma profusão de matérias. Mas se é diversão que pretende, o "Aqui" (Here) e o "Ali" (There) valem a pena ser explorados. Conduzem-nos a várias



Agarre num editor de HTML, numa cópia do Netscape Navigator 1.1N e num designer que, obviamente, não acredita numa aproximação subtil, e acabará com algo parecido com as páginas Web de Jake Tilson.

surpresas, em particular para vários "mergulhos" e "bolinhos da sorte" virtuais. Clicar num "mergulho" (Dip) pode levá-lo a um site como o Art Net Web, enquanto os "bolinhos da fortuna" oferecem pequenos conselhos. Aquele que abri dizia: "Comece uma vida nova. Saia do armário". Bem...



Confuso? Vai estar sim

FUSE, a revista interactiva que se lança ao desafio das ideias correntes sobre tipografia e linguagem visual, é um local escaldante para esperar futuros desenvolvimentos na área do design na Web. Uma imagem clara e nítida é rapidamente transferida na home page (<http://www.worldserver.pipex.com/fuse94/>), com links a informações sobre um sem número de acontecimentos da FUSE, assim como edições anteriores da própria revista.

Em nome da inovação, a FUSE consegue ser de facto surpreendente. Uma produção desenvolvida pela FontShop - a maior central independente de vendas por correio de caracteres digitais em todo o mundo, sujeita-se à pericia do designer Neville Brody, cujo

trabalho nos anos 80 na revista *The Face* mudou por completo o visual da imprensa escrita. Os críticos perguntavam-se o que andava ele a fazer no final desta década, mas parece que recentemente está bem entregue aos desafios gráficos da Web. Em cada três meses, o pessoal editorial da FUSE em Londres convida quatro designers de renome internacional para criar uma fonte e um cartaz experimentais sobre um tema seleccionado. E uma vez que estes temas incluem assuntos como o Virtual, Códigos, Propaganda, Desinformação e outros, pode imaginar os resultados. As novas fontes são distribuídas em disquetes (Mac e PC) para os utilizadores usarem como bem entenderem. Discreta no início, a FUSE evoluiu para a organização de um festival anual de grande importância. No ano passado, uma conferência, que apresentava oradores especializados no tipo de letra e fonte como arte visual, teve lugar no Royal College of Art e no Imperial College em Londres. O impacto da conferência, que incluía uma ligação global de 24 horas com praticamente todos aqueles que têm alguma coisa a dizer a propósito do HiperMédia, foi tão grande que ultrapassou as expectativas mais animadas dos organizadores. Um acontecimento ainda mais impressionante está marcado para Novembro deste ano em Berlim, e outro (que se promete extasiante), já está planeado para Chicago em 96. A revista FUSE está disponível directamente na FontWorks. Mais informações sobre a FUSE '95 em <http://www.contrib.net/fuse95/> na Web Para a FUSE '96 contacte Harvey Hunt na FontShop USA.

continuamente os códigos. Isso põe o browser à beira de um ataque de nervos mas consegue-se efeitos muito loucos" - diz Frederick rindo. "Gostamos de dar às pessoas algo em que pensar - é um meio muito estimulante. Mas isso é apenas parte do que fazemos na Netmare. Voltando ao princípio, andámos a ver o que estes verdadeiros artistas estavam a fazer ou a pensar fazer, e chegámos à conclusão de que não temos muito a ver com eles. Toda a gente tem uma opinião própria sobre a matéria, mas o que nós pretendíamos era algo bastante mais radical, tanto quanto considerássemos necessário, e ainda assim acessível e fácil de utilizar".

Exposição completa
Foi o design radical da Netmare que os pôs no mapa. O site que a equipa criou para a Interactive Night da Radio One, lançado em Março, recebeu 70.000 acessos no espaço de meia-hora. "Foi realmente espectacular" - disse Frederick - "e compensou maravilhosamente o trabalho árduo de todos. Foi a primeira aventura da Radio One na World Wide Web, e

desde então é como se tivéssemos adoptado o Web site inteiro". Os Beeb regressaram à Netmare para conceber as páginas Web para a The Net, o magazine da BBC2 sobre computadores e o mundo digital. Os clientes seguintes foram a Levis, e depois os Res Rocket Surfer. "É espantoso" - continua Frederick - "é difícil acreditar que chegámos tão longe e tão depressa. Ali estávamos nós na Southern com as nossas revistas divertidas que não davam lucro, aproveitando muito bem a presença dos americanos, mas em apenas dois meses, já estávamos a receber 50.000 acessos por semana. Era óvio que as pessoas voltavam por nossa causa, por isso sabíamos que estávamos no bom caminho". No entanto, todo este sucesso não deu a volta à cabeça da Netmare. Ainda há espaço para os comuns mortais que estão on-line. "Na Southern nada tem fins lucrativos" - sublinha Frederick. "Zero é quanto tudo custa. É cultura pura e simples. Não há publicidade, poucos links comerciais ou quase nenhuns, e se quiser colocar algo pessoalmente na Web que sabe que muitas pessoas irão ver,



Cyber concerto

A Netmare não é só o respirar de uma nova virtualidade, nem apenas um Web site, é uma equipa de design inteira. Reunida por Dean Frederick, artista e músico, a Netmare construiu alguns dos sites online mais inovadores. As páginas da Interactive Night da Radio One (<http://www.bbcnc.org.uk/online/radio1/lizine.html>) e do IUMA - The Internet Underground Music Archive (<http://www.southern.com/>) são dois dos seus momentos mais gloriosos.

Desde os primórdios, com a revista CORE - inicialmente um site de arte, muito divertido, em Southern.com (<http://www.southern.com/CORE/htmlabuse.html>) mas que rapidamente desenvolveu um forte potencial comercial - Frederick levou a Netmare de vitória em vitória. Grandes clientes como a BBC, a Levis e a ciberbanda Res Rocket Surfer contrataram a empresa para conceber os seus novos sites. Os espectadores on-line do programa The Net da BBC 2 puderam copiar alguns dos designs da Netmare em

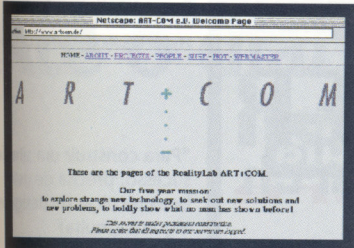
http://www.bbcnc.org.uk/bbctv/the_net/index.html, mas a grande aposta parece ser o site concebido para os Res Rocket Surfer. Este site já está a funcionar desde Agosto e, pela primeira vez na história, músicos de todo o mundo serão capazes de se ligar em tempo real para tocar e fazer música juntos. Isso significa que um conjunto de pessoas se poderá juntar e improvisar sem ter de sair de casa. O conceito de interactividade é alargado a proporções inacreditáveis ao imaginar uma banda com 700 ou mais membros enviando som pela rede, todos ao mesmo tempo. A Internet está prestes a tornar-se o maior estúdio de gravação do planeta.

Os fundadores da banda, Willy Henshall e Tim Bran, tiveram planos excitantes para o site dos Res Rocket Surfer, mas mantiveram as suas ideias em segredo até ao lançamento oficial do site em Agosto passado. Pode ver as páginas concebidas pela Netmare em <http://www.southern.net/RRS/>

Res Rocket Surfer
TOUR BUS

Welcome to the
World's First
Virtual
BAND

Hmmm. Wild Willy Henshall, Tiny Tim Bran, e o resto da malta, no imminente Web site dos Res Rocket Surfer, numa cortesia dos extraordinários designers da Netmare. A nós não nos dizem grande coisa, mas parece que os ingleses gostam muito.



Alguns tendências da Artcom para descambar no estilo Star Trek mais obsessivo. Detalhes à parte, é um ótimo site para designers.

(Esquerda) Muita informação e aparentemente até um pátio de recreio (?) estão disponíveis no Organic Online.

é bem-vindo. Nós pomos lá tudo o que consideramos adequado, como você muito bem entender, desde que siga as normas do site".

Para onde vai a Netmare depois disto?

Descobrimos novos caminhos

"Mal posso esperar pelo lançamento das páginas dos Res Rocket Surfer" - afirma Frederick. "Vai ser terrivelmente excitante. Vai ter soluções de interactividade perfeitamente revolucionárias. Mas de um ponto de vista técnico, a grande inovação será a nova versão do Netscape Navigator que será lançada no fim deste ano. Vai incluir de origem um leitor de MacroMind Director, o que implica que o seu browser passe a comportar-se de uma maneira diferente. Dependendo do local onde vive, poderá obter todo o tipo de efeitos virtuais. Vai fazer com que os ecrãs pareçam vivos - e os computadores poderão então competir com a TV como um meio de entretenimento. Esta é a nossa meta".

Alguns dos contemporâneos de Frederick encaram o avanço tecnológico de uma forma diferente. O designer Jeremy Quinn, que vê o seu trabalho num contexto mais social, utiliza o desenvolvimento do multimédia e hipermédia para progredir em direcção a um objectivo específico. "Quero descobrir como se constrói uma comunidade social virtual. Quero construir espaços onde as pessoas possam discutir os assuntos que lhes interessam. O primeiro espaço Web que experimentei era de uma organização chamada O2, que é basicamente um grupo perfeitamente anárquico de pessoas que de alguma forma estão envolvidas em projectos ambientalistas. É uma espécie de grupo de pesquisa ambiental, que se junta na Internet para trocar ideias e experiências. Isso é o principal para mim" - acrescenta Quinn - "e é por essa razão que estou satisfeito por me ter envolvido com o HyperMedia Research Centre. Trata-se de utilizar os computadores para mediar as comunicações entre seres humanos". Actualmente envolvido em projectos experimentais em 3D e várias formas

HTML ABUSE FOUNDATION

Here are some of the things we are going to be doing in the near future...

So that we can encourage the development of the "narrowcast" concept we'll be working on more **Miniature Movies, Sound and Image bites, copyright-free ware**, all in an A/V Style.

We anticipate more widespread use of YRML (Virtual Reality Modeling Language), the full implementation of existing protocols and code such as QuickTime and MIDI, and the growth of even more sophisticated, customized browsers with the excited trembling of unsullied and expectant virgins... who knows it might even turn out to be a useful evolutionary thing, the ability to send condensed multi-sensory packets of meaningful data to each other.

The first real-time Net jams are happening!

History is being made! In the biggest development in music technology and popular musical communication for over 10 years, Res Rocket Surfer, a global Net band (with several hundred members to date including UK, US, Canada, Australia, New Zealand, Brazil, Turkey, Romania, Portugal, Spain, France, Germany, Belgium, Holland, Switzerland, Denmark, Sweden, Norway, Finland, Japan, Malaysia) have been midi-jamming LIVE in a MOO. They have been beta-testing Matt Moller and Canton Becker's breakthrough in live midi music-making and coming up with the best musical Net entertainment yet devised.

Sites quintessenciais

Para uma viagem ao estranho e maravilhoso mundo da arte interactiva, verifique a home page de Jeremy Quinn (<http://www.wmin.ac.uk/media/jermaq/>), onde há ligações a alguns exemplos fascinantes do seu trabalho em 3D. Quinn, um purista do design, venceu este ano o prémio Cyberia UK Web para a Melhor Arte Publicitária com o seu guia para o Virtual Nightclub, um CD-ROM para Mac e PC CD-ROM que deverá ser lançado brevemente. A imagem pode ser vista on-line, e clicando nos vários ícones é lavado através de uma selecção de trabalhos de um grupo de artistas londrinos. Como demonstração para CD, é bastante agradável. Quando aparecer, apresentará de tudo desde música, passando pela pintura e pela moda, até ao vídeo.

Funky!

O Jay's Joint lançado recentemente (<http://www.hrc.wmin.ac.uk/joint/>) possui um outro exemplo das aventuras em 3D de Quinn. É um site centrado nos funkadélicos Jamiroquai, e dá-nos a oportunidade de

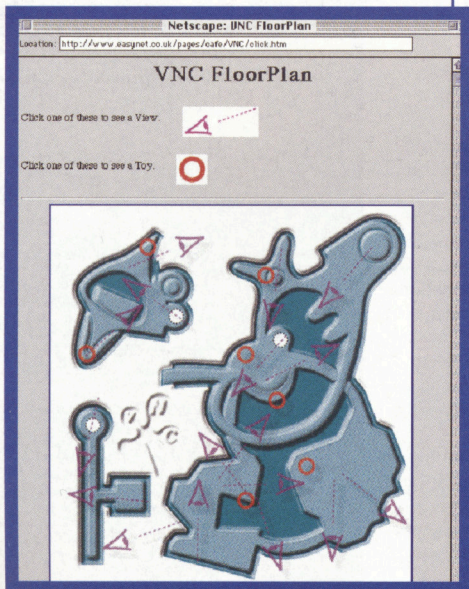
aparecer na página virtual de Jay para dar uma espreitadela. Graças à perícia de Quinn, pode clicar para

entrar em salas, ver imagens, e transferir vídeos, além de muitas outras coisas. Este site dá-nos uma interessante perspectiva do que pode ser feito com imagens 3D, e de como elas serão usadas nas páginas World Wide Web do futuro.

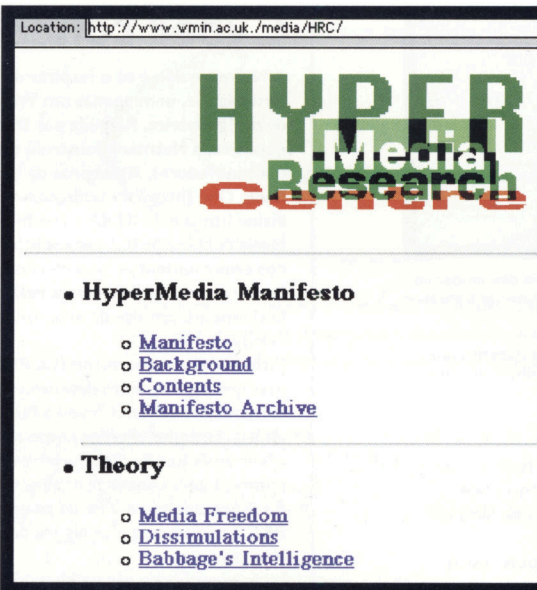
O Jay's Joint é apenas um dos produtos de Quinn, com base no WebSpace Design que ele próprio desenvolveu. Outros projectos incluem a concepção de sites para o Future Sound of London e para a EMAP. Apesar das páginas EMAP terem um sentido bastante mais sóbrio do que seria de esperar de um grande cliente empresarial, Quinn também desenvolveu o Centro de Conferências Virtuais da empresa usando a mesma técnica 3D utilizada no Jay's Joint - embora essa seja a única comparação possível. As imagens interactivas que representam o Centro têm um estranho toque gélido, que não consegue deixar o visitante interessado por muito tempo. O site ainda está a ser estruturado, por isso ainda pode ser melhorado e é bom mantê-lo debaixo de olho.

Olhos no futuro
Como especialista pioneiro na área de HiperMédia, Quinn juntou-se também a Andy Cameron e Richard Barbrook, da Universidade de Westminster, para criar as páginas Web do HyperMedia Research Centre. O Centro tenciona trabalhar com a actual geração de estudantes de arte e de comunicação para iniciar uma nova forma de cultura jovem. O que é que concretamente isso quer dizer pode ser determinado a partir dos links disponíveis na home page do

HyperMedia Research Centre (<http://www.wmin.ac.uk/media/HRC/>), alguns dos quais conduzem a empenhadas dissertações sobre teoria política.



Não tenho bem a certeza do que se passa no Centro de Conferência Virtual, mas parece interessante.



de realidade virtual, Quinn, em conjunto com outros designers da World Wide Web, procura constantemente formas de ultrapassar as limitações técnicas.

"Estou a tentar criar ambientes estratificados. Sites onde podemos entrar num certo nível, sem qualquer pista sobre o local para onde poderemos ser enviados a seguir. O site que estou a produzir para os Future Sounds of London é um bom exemplo. As pessoas podem aparecer só para dar umas boas gargalhadas, mas encontrar-se-ão num ambiente que nunca viram. É suposto ser uma experiência que evolui e se desenvolve constantemente. É por isso que acredito que as pessoas voltarão sempre".

Ponto de venda único

O entretenimento é apenas um dos aspectos que leva as pessoas a ter vontade de estar na Internet.

Conforme o número de pessoas ligadas ia aumentando, as megaindústrias que fornecem serviços e produtos de consumo rapidamente reconheceram o potencial comercial do ciberespaço. E estão a descobrir agora que os artifícios técnicos não bastam para persuadir novos clientes.

"Para que um Web site seja útil a uma empresa, necessita de muito mais do que imagens bem conseguidas" - afirma Brian Sharratt da Logica, a casa que lidera o mercado de software independente no Reino Unido. "Brochuras institucionais não funcionam na Web. É necessária muita informação acessível e de boa qualidade para fazer com que as pessoas voltem uma e outra e outra vez".

Fora o HTML, seus fascistas! Junte-se aos camaradas no HyperMedia Research Centre

"Para construir um site de sucesso, precisa de usar boas técnicas de design e alguma (muita) psicologia humana. Se constrói um site de uma certa forma e espera que a utilização seja outra, acabará por confundir completamente as pessoas que estão a ver a página".

Um erro frequente dos designers de páginas Web é o de se porem a fazer suposições sobre o que as pessoas irão ou não ler antes de chegar aos links de hipertexto.

"Se colocar um botão de hipertexto no meio de um parágrafo, o que acontece é que quase sempre as pessoas vêm o botão e vão direitinho lá" - explica Sharratt.

"Um outro problema é que muitas vezes os designers de páginas esperam demasiado dos seus leitores. Como se as pessoas adaptassem o seu ritmo de leitura ao do próprio texto, e fossem imunes à tentação de clicar os links que aparecem no fundo da página, só pelo prazer de experimentar. Os navegadores mais velozes e apressados não se comportam dessa maneira".

"Pense exactamente no que está a tentar transmitir através de um determinado site.

Pergunte a si mesmo: Como é que as pessoas vão usar este site? Por que é que vêm cá agora?

O que é que esperam encontrar? Quanto tempo ficarão? É tudo muito bonito no que diz respeito a efeitos engraçados, mas se não seguem as regras básicas, o seu Web site pura e simplesmente não funcionará".

Jan Collie, jornalista freelancer, especialista em ciência e tecnologia (Fab23@dial.pipex.com). Além de escrever em jornais e revistas, já publicou dois livros.



LISBOA 91.6
PORTO 105.8

Até o diabo se ri!

Na Web, toda a gente pode ouvir-nos sonhar. Andy Lowe passa os olhos pelas mentes agitadas de obcecados e possuídos...

Empanturrados de sacarina, viciados em cafeína e entorpecidos pela música ambiente das estações de metro, assim nos arrastamos ao longo da embrutecida e monótona lobotomia adiada que é a existência moderna; todos temos buracos para tapar, gravatas para apertar, caras para esquecer e feridas para curar com mercúrio.

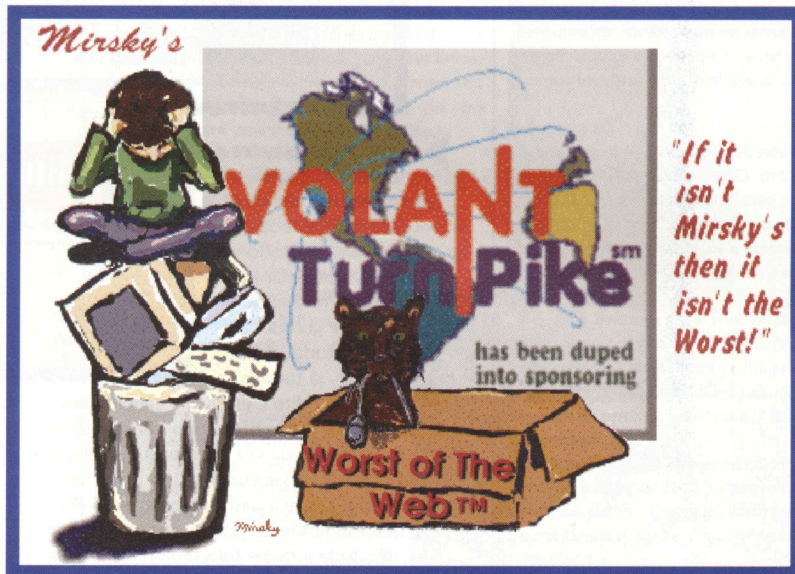
A vida. É um trabalho duro, mas alguém tem de o fazer.

A vida. É um produtivo, saudável, adequado, realista e excelente conselheiro, este deambular pela existência, 60 ou 70 primaveras feitas de encontros e cumprimentos, conversas e amuos, sorrisos e caras feias, grandes bebedeiras e tédios imensos, altos e baixos e, não encontrar um restaurante em Lisboa que esteja aberto num domingo pela hora de almoço.

A obsessão, no entanto, é uma princezinha mimada e teimosa. Se já não consegue encontrar argumentos credíveis para defender essa sua velha obsessão por tudo o que o Luís Pereira de Sousa Podia Ter Sido Se Não Fosse Apresentador de Televisão, com uma gotinha de subtil e discreta ironia, então merece, com toda a certeza, o seu iminente estatuto de Triste e Sombrio.

A Web, à imagem desta mania, está atulhada de dementes e obcecados, todos à espera de uma oportunidade para lhe entupir o cérebro com coisas que você não queria saber, conseguindo enriquecer a vida miserável dos que até hoje tinham sobrevivido sem um episódio que fosse do McGyver.

É como o Dia da Anunciação para os infelizes que se dedicam a produzir fanzines. Os ecrãs vistosos e brilhantes, cheios de palavras e imagens coloridas, são tão apetecíveis e tão apresentáveis e prestigiantes e compensadores e tão mais fáceis de actualizar, comparados com aqueles molhos de fotocópias, mil vezes esborratadas e corrigidas à última da hora,



A escória dos recantos mais reles da Web está toda aqui, abandonada aos implacáveis do escárnio e mal dizer. Hum.

Raramente as coisas melhoram só porque passámos a ter um retrato bexigoso esparramado num ecrã sussurrante, utilizável, e até mesmo interativo, porque não?

com título sucessivos encavalitados uns nos outros. Com efeito. Só que RARAMENTE AS COISAS MELHORAM só porque passámos a ter um retrato bexigoso num ecrã sussurrante, utilizável e até interativo, porque não? A não ser, pois claro, que se viva plenamente a situação. A não ser, pois claro, que passe a ser este o nosso trabalho, até nos confundirmos com ele ou ele conosco. Assim sim, é útil, saudável, deixa de ser tão embaraçoso como parecia... está a ver a idéia, não está? É muito sério. É um negócio! A maneira dos entusiastas do Faça Você Mesmo é onde se acaba o punk

e começa o karaoke. Controlo Total. Está-se mesmo a ver: arrepios excitados, conversas tantas, brindes precipitados, lambidelas alarves nos dedos, cyber-isto, virtual-aquilo, numa missa de corpo presente ao meio de comunicação mais global de todos e que, como Oliver Stone tão bem denunciou num certo filme, não passa do afiado e escaldante instrumento com que o grande Belzebu impedirá a sociedade de se voltar a sentar.

Todos aqueles electrodomésticozitos, caixinhas pretas de formas arredondadas que de forma tão alegre e desinteressada nos entopem de



Repugnante até mais não (mas vai gostar!)

Dan Blumenfeld, de 34 anos, é um ex-programador, que actualmente segue caminho para o terceiro ano da faculdade de medicina ("As minhas especialidades favoritas são anesteseologia e psiquiatria. Imaginem...") Com um talento diabólico para o abominável e um estilo sarcástico de arrepiar, criou a notável Galeria do Grotesco: um encantador ficheiro de fotos de cadáveres e seres humanos desfigurados e de vez em quando um animal ou outro. Este abominável mestre do horror refere-se à sua obra como "a primeira exposição de medicina legal na Web". E se ele fosse dar uma voltinha...

Os porquê

"Quando entrei para a faculdade de medicina, tive uma certa dificuldade em dissecar o cadáver humano. Como parte duma "terapia da aversão" decidi explorar a minha sensibilidade na forma de lidar com a morte, e o resultado foi a Galeria do Grotesco. Um médico tem que se ser capaz de se desligar, temporária e selectivamente, das suas emoções; só assim se pode evitar que a sensibilidade interfira com as suas acções.

"A Galeria desafia o visitante colocando-o face à perspectiva de que a sociedade se entretém a saborear o sofrimento dos outros. Espero que aqueles que visitem a Galeria consigam ganhar consciência da tragédia perversa que isto traduz - o que significa a Galeria tem um sentido subversivo. A uns a Galeria insensibiliza; a outros, é como se fizesse despertar.

"Desde o início de 1995 a Galeria já recebeu mais de 100.000 visitantes, e todas as semanas recebo um bom número de mensagens de fãs. A imprensa norte-americana também mostrou grande interesse pela Galeria, que inclusivamente teve direito a reportagem num jornal nacional.

"Toda a gente, de uma ou de outra forma, sente fascínio pela morte; é a única coisa que partilhámos como futuro comum. Mas há uns que têm mais dificuldade em encarar este facto que outros."

Quanto tempo dedica, semanalmente, a escarafunchar esta gélida Galeria?

"Normalmente, dedico cerca de uma hora diária ao trabalho com a Galeria, mas a maior parte do tempo é passada a responder ao e-mail, e ocasionalmente reorganizo e incluo mais fotos. Muitas das vezes penso nas legendas das novas fotografias enquanto estou a fazer outras coisas: ginástica, por exemplo."

Não leve a mal a pergunta, mas não tem mais nada para fazer, a não ser roubar a dignidade aos mortos?

"E não temos todos? A sério, tenho outros interesses para além deste. Gosto de fazer longas caminhadas, e New England é o sítio ideal para o fazer, seja no Verão ou no Outono. Também me interessa por sintetizadores e música electrónica, e tenho um pequeno estúdio em casa onde passo algumas horas entretido.

Sim senhor, muito salutar...

A Galeria do grotesco fica na: http://coo.dartmouth.edu/~djb/gotg/gotg_index.html



notícias irrelevantes e novelas escritas a metro, mais não fazem do que apontar o caminho a todo o nosso potencial criativo, revelando-nos que já tudo foi feito, já tudo está a ser feito, já tudo foi pensado e dito e escrito e dividido em episódios e americanizado e saiu melhor do que alguma vez aconteceria se alguma vez acontecesse conosco. A isto chama-se angústia, e a partir do momento em que metemos na cabeça que se calhar nem toda a gente tem uma história que valha a pena ser contada é que ela parece esgueirar-se para longe, fazendo o favor de fechar as cortinas e apagar as luzes, deixando-nos à vontade, no conforto de nos podermos dedicar àquilo de que mais descarada e subjectivamente gostamos, e que é geralmente bem diferente de tudo aquilo que fomos ensinados a gostar. E é então que redescobrimos toda a nossa confiança graças à Home Page do João Pedro Silva ou à Os Meus Links Favoritos a servidores... ou à das imagens 8x8 Cronologicamente Expostas Espécie de Bits Irregulares das Carpetes das Escadas de Algumas Casas em que Vivi. (Divirta-se)". Enfim. Estou obcecado com os obcecados. E é obsessivo. E mais uma vez tenho as mãos sujas.

Homens Obcecados

Tentámos encontrar



(Acima) "Não quero ao meu quarto para as minhas caixinhas pretas?" Hum... Não obrigadinho, ó Steve

(À esquerda) Socooooooooor! É ele outra vez - o fã número um da Philippa Forrester. Façam-no parar! Por amor de deus, façam-no parar! Obrigado.

algumas mulheres...

Beba-me

<http://www.cs.smsu.edu/~adams/oksoda>

As bebidas foram feitas para serem bebidas, não para celebrações ou brindes. É fácil compreender um site exclusivamente dedicado a um abençoado copito de Jack Daniels, por exemplo, mas na OK SODA só se safa o Ok, não é? (Para quem não saiba, é uma gasosa que foi posta à venda no Verão passado, e não é nada de especial). Então porquê tanta excitação? Nem só de pão vive o homem... e muito menos da gasosa. Agradece-se resposta.

Coleccionar pratos de rebuçados

<http://www.infinet.com/~rbatina/other/candy.html>

Tenha o prazer de conhecer Roberto Batina,

coleccionador de pratos de rebuçados. Para um puto, espavitadote que adorasse a vida e as cores brilhantes, estaria



"Não sei, mas as pratas dos rebuçados são tão... tão... excitantes, sei lá."

multo bem. Mas... o Roberto tem 21 anos. Tenham dó do menino.

Cocaína e flores de algodão

<http://www.cityscape.co.uk/users/a/k90/index.html>

Peter Langford, cego de paixão e completamente inflamado por ferozes desejos de mais e mais "Gladiadores" (o programa de televisão), insiste em listas de links para todas as pestilentas versões (não escapa uma) desse espectáculo imbecil. Ele é a inglesa, a americana, a australiana, a russa e até a finlandesa. Salve-se a que puder.

O careca curte bué o seu videogame...

<http://www.cs.ucl.ac.uk/students/zcaes/mk/mk/.html/>

Na verdade, Anthony Espindola gosta do Mortal Kombat. Ou melhor, ADORA o Mortal Kombat. É desesperadamente zeloso sobre quem pode fazer o quê ao seu "produto", pelo que, assim que os comentários à 3ª seqüela do jogo começaram a descambar, lhe deu para incluir mais e mais imagens falsas de golpes fatais, fantasiados, que infelizmente só existem mesmo na cabeça dele. Só visto!

O Guru do Lixo

<http://turnpike.net/metro/mirsky/worst.html/>

Dave Mirsky. Dedicado, mas ditosamente irónico. Determinado e visionário, mas extremamente engraçado e - imaginem - tão solene que ele é com tudo isto. Que homem tão extraordinário.

The Internet Movie Database

Achas no Inferno

Na Web, nem tudo são más notícias

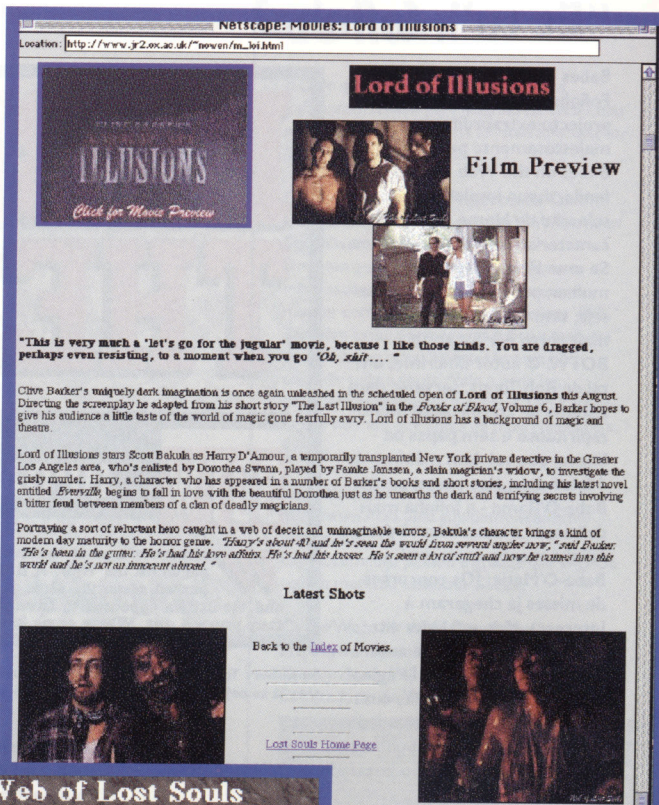
O problema da Web é que os locais maniaco-obsessivos podem por vezes revelar-se benéficos. Só quando aparece uma obsessão funestamente (mal) orientada para os Gladiadores ou para as bolachas de queijo, por exemplo, é que a enorme tendência para o abuso se torna evidente. Mas estas tremendas abominações poderão afinal não passar de um preço baixo a pagar por muitas das preciosidades que, de tempos a tempos, nascem na Web, graças à dedicação dos habitantes da Intenetlândia menos distorcidos.

Nick Owen é biólogo no Institute of Molecular Medicine em Oxford e, quando não está a fazer pesquisas genéticas, entretém-se a perseguir o objecto principal dos seus desejos: Clive Barker. "Há sete ou oito anos que sou fã do Barker, colecionando edições limitadas dos seus livros, toda a banda desenhada, os posters, filmes, etc." afirma. "Encontro-me com ele sempre que vem a Londres para uma sessão de autógrafos, e conversamos um bocado. O que é extraordinário é que outros como Nick Vince (o fala-barato do Hellraiser II) e John Bolton (o artista) ficam com Clive durante as sessões e conversam com os fãs. Normalmente gera-se um ambiente fantástico. Durante a última sessão em Londres, no dia 29 de Abril, havia mais de 1000 pessoas em filas de espera - foi espectacular."

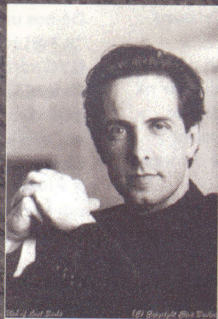
Sim, mas adiante; porque razão dedicou a melhor parte da sua vida à presença online de Clive, através do Lost Souls da Web? "O Clive faz de tudo, desde pintura, filmes (seja como actor, realizador, ou argumentista), a livros (de terror e ficção), e muito mais. A Bess Cutler Gallery deu-me um catálogo: os quadros dele custam entre 150 e 700 contos e vendem-se bem."

"Apesar do enorme fluxo de informação, não há nada que diga verdadeiramente respeito ao Clive, a não ser o DREADnet (um grupo de debate), e como tenho espaço WWW livre através da Oxford University, pus-me a reunir material sobre ele. Entrei em contacto com o Lost Souls Fanzine, que está agora a começar. Eles tinham pensado em criar uma página Web dedicada ao Clive, mas ninguém sabia muito de HTML. Por isso, como sou maluco por estas coisas e grande fã do Clive, propuseram que eu abrisse as minhas páginas aos fãs. Depois o Clive surgiu em cena e falei-lhe no assunto. Ele concordou que as transformássemos no Clive Barker Web Site oficial, que desde então, tem vindo a crescer."

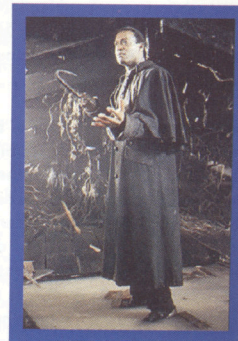
Um verdadeiro conto de fadas virtual. Primeiro, o vislumbre dum biólogo, depois o local oficial de um dos mais famosos mestres do horror, no Reino Unido. Mas há mais: "tenho muitas ideias para o local. Tenho estado em contacto com artistas e escritores que trabalharam com o



Web of Lost Souls
The Official Clive Barker Web Site



Curioso que alguém chamado Clive acabe por dar nome a uma casa, viver em Hollywood e dirigir filmes. Os inúmeros projectos do Bark estão habilmente apresentados no delicioso Web of Lost Souls, de Nick Owen. Um trabalho de amor; se é que eles existem. Talvez o Manoel de Oliveira tenha essa sorte um destes dias...



Clive e estamos a tentar trazer outras novidades para o local. Pode levar algum tempo, mas vai valer a pena. Vamos introduzir coisas não publicadas do Clive, mais informações sobre os filmes dele, e o que mais nos lembrarmos."

Para mais sobre Clive Barker vá até à Web of Lost Souls em: <http://www.jr2.ox.ac.uk/~fowen/index.html>



“Et tu”, fofinha?

Babes on the Web (ou "As Fofinhas da Web") é um projecto extraordinário, majestosamente pensado. Babes on the Web trata-se, no fundo, duma impiedosa selecção de Home Pages, de características surpreendentes. Se uma Home Page duma mulher, por mais discreta que seja, tem a fotografia dela, o mais certo é ir parar ao BOTW. O autor do crime, um tal de Rob Toups, serve-se dum sistema de classificação muito espirituoso e sem papas na língua, que vai dum máximo de 4 fotos dele, tipo passe, para a Babe-O'Rama - a fofinha mais deliciosa - e umazinha só para a fofinha menos apetecível. - a Babe-O'Matic. (Os concursos de misses já chegaram à Internet). Mas, qualquer site que tenha uma nota de autor qualificando-o como a "Página Mais Falada da Web" das duas uma, ou é obra dum retardado insuportavelmente diabólico e narcisista, ou dum génio inspirado de deificada ironia. Fica ao seu critério.

Quem é o senhor?

Tenho 27 anos. Passei dois anos a viajar pela Ásia, enquanto trabalhava para a Fifth Generation Systems Inc, antes de ser comprada pela Symantec. Actualmente, estou à espera duma autorização de residência permanente para poder voltar a trabalhar na Austrália, ou então aceito a proposta de trabalho da NYC. Agora estou a criar uma base de dados sobre "anestesia" em FoxPro Mac/UNIX para grupos clínicos. Podem consultar as minhas FAQ no <http://www.tyrell.net/~robtoups/FAQ.html> para mais informações a meu respeito".

Porquê tanto trabalho com a "Babes on the Web"?

"Porque elas existem. Uma noite, num flash de inspiração criei a "Babes on the Web". As minhas amigas cibernéticas ficaram excitadíssimas e começaram a enviar mais URL para acrescentar à lista. Actualmente, recebo, em média, 4 URL por dia de mulheres que me perguntam porque raio não estão na lista. "Ponha-me lá imediatamente". As mulheres adoram aquilo. Acho que, finalmente, digeriram o bom humor da página, e a maioria das críticas desapareceu. Só tive uma resposta negativa este mês."

Quanto tempo dedica semanalmente às "fofinhas"?

"Cerca de duas horas por semana. Agora, que o trabalho de base está feito, acrescentar nomes só leva uns segundos por listagem. O que me diverte mesmo é ver as fabulosas criações HTML que as mulheres me enviam.



Não tem nada mais interessante para fazer? "Tenho, mas as minhas últimas tentativas para

Se Robert Toups vivesse em Portugal os amigos tratavam-no por "Toupsinho". "Ó Toupsinho, traz lá as bejecas, pá!", estão a ver? Ah! e aposto que tinha um Ford Capri e era vendedor.

estabelecer a paz mundial e uma sociedade utópica falharam redondamente. Acho que não devia ter situado o meu quartel na Bósnia. Logo, o melhor projecto que me restava era o das fofinhas. A paz, através dum HTML mais convidativo.

Dê-nos um exemplo da melhor e pior reacção à BOTW?

"A MELHOR: Parece que uma das minhas "fofinhas" da NYC vai iniciar uma bela relação com um cavaleiro do Oxford College, no Reino Unido. Ele descobriu-a na BOTW e agora trocam correspondência diariamente e, em breve, vão encontrar-se. Posso considerar-me um cibercupido.

A PIOR: Algumas mulheres sugeriram que começasse a sair com a Lorena Bubbitt. Não sei porquê, mas gosto de ter o meu pénis coladinho ao meu corpo. São gostos."

Oh! tanta sátira venenosa mal interpretada, tanta pomba assassinada...

Fazendo uma análise introspectiva, há arrependimentos?

"Não. Acho que são poucas as pessoas que se sentem intimidadas com isto. Temos sempre que contar com 5% da população que vai odiar o que fazemos. Das 800 mensagens que me chegaram por e-mail, desde 5 de Maio de 1995, 90% são positivas. E a única coisa que me "escandaliza" é que o feedback é 50% feminino e 50% masculino. Sendo que as mulheres são, claramente, uma minoria na Web, o facto de tantas se terem preocupado em responder-me é fabuloso. E o que é mais engraçado é que são os homens que têm problemas com a página. Estes homens "feministas" sentem necessidade de proteger as mulheres. Se assim é, devem achar que as mulheres são fracas e, assim sendo, não me parece que uma crítica que desconsidere as mulheres seja uma boa crítica. Pior para o feminismo das mulheres fortes.

Babes on the Web encontra-se no <http://www.tyrell.net/~robtoups/BABE.html>



<http://www.cm.cf.ac.uk/Movies/moviequery.html>

Tentativa imperfeita, mas agradavelmente ambiciosa e quase bem sucedida, de compilar um arquivo interativo de cinema (críticas, links para as fontes, listas de castings estupidamente polivalentes). Brilhante.

A Philippa Forrester Ainda Há-de Ser Minha Amiga

<http://scitsc.wlv.ac.uk:80/~cm6051/pf-gallery/>

Simon Thornton é um homem com demasiado tempo livre. A sua obsessão por esta pequenina apresentadora de programas infantis de televisão (a mais funky e engraçada de todas), francamente, assemelha-se ao comportamento de mais sombrio, ávido e paranóico caçador furtivo! Philippa! Philippa! Sou o teu maior fã... *BANG!* (Já imaginaram o que poderia ser uma homepage dedicada ao Humberto Bernardo?)

"Algumas excelentes imagens de Henry Kelly..."

<http://www.batch.ac.uk/~py3jc/gfg.html>

Sorria perante esta faceta menos conhecida dos irlandeses. Trata-se da "Thank You, Lord", a Home Page oficial dos Going for Gold. Imagens, logotipos, considerações sobre o espectáculo, um link (ainda mais irritante) à Countdown Home Page, E até mesmo samplers dos tais GFG, com uma fidelidade espantosa! E tudo sem que haja qualquer sinal da mais pequena pitada de ironia. Rien de rien.

A Página do Steve

<http://www.dstc.bond.edu.au.8008/cgi-bin/stevepage.cgi/>

Um tecnomaniaco descarado. O Steve adora este tipo de acessórios e pretende que todos partilhem a sua obsessão. Perdoem-lhe.

Wide Boys

<http://www.zetne.co.uk/users/kmyles/>

"Um novo lugar na Web, coordenado por entusiastas do cinema e virado para a promoção e discussão de filmes e produções televisivas, numa dimensão "deliberadamente fora do comum".

Muito específico e terrivelmente obsessivo.

Mas, apesar de tudo, preocupantemente bom. Bom gosto em filmes e uma concepção arrumada. Bem!

Andy Lowe é o editor do directório da .net. Morada: alowe@futurenet.co.uk



Tecer a Teia

O guia cyber.net para a instalação do seu próprio Web site

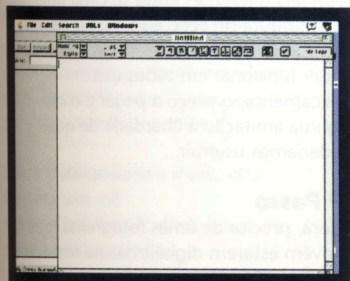
Embora ainda seja bem ter um endereço e-mail, é infinitamente melhor ter as suas próprias páginas na Web. Mas como fazê-las? O que devem conter? E quem é preciso convencer para ter onde mostrar as suas páginas Web num servidor HTTP?

Neil Elkins explica tudo...

Codificar as suas próprias páginas World Wide Web em html

1º passo

Primeiro, precisa de um computador (obviamente) e algum software. Não precisa de ser muito potente porque o html, na realidade, é apenas um monte de texto simples e antiquado. O seu processador de texto favorito deve ser



Editor de texto e browser, afinados e prontos para a mais escalante sessão de html. E você, acha que está à altura?

suficiente, desde que grave texto em modo simples (não formatado). Se puder, abra também o seu Web browser, e mantenha os dois lado a lado. Assim, poderá continuar a saltar entre os dois programas para conferir o aspecto da sua página.

2º passo

"Se o html é texto pura e simplesmente, como é que se põem lá todas aquelas imagens e títulos espectaculares? - perguntam vocês. É fácil. O html utiliza simples etiquetas (mark-up tags) para indicar ao browser o que fazer. Por exemplo:

Este é um texto normal e este é um texto a negro.

diz ao browser para exibir: "Este é um texto normal e este é um texto em negrito".

Tudo o que estiver entre os símbolos

Manuais de html

É claro que este guia é absolutamente indispensável para fazer páginas na Web - mas não se esqueça que ainda há mais informação lá, na própria Internet...

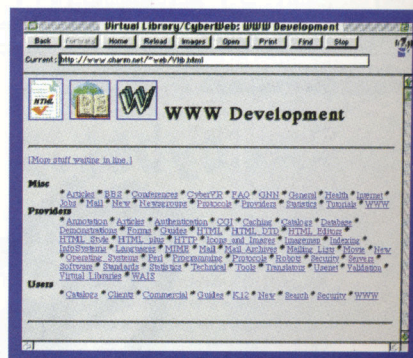
Guia de estilo para Hipertexto Online
<http://info.cern.ch/hypertext/WWW/Provider/Style/Overview.html>

Um bom guia geral de estilo que fornece informações sobre a forma de escrever e manter correctamente as suas páginas Web. Também inclui pormenores sobre a maneira de estruturar o seu hipertexto para não confundir toda a gente. Vale a pena ler, especialmente porque o autor é Tim Berners-Lee, o homem que antes de mais concebeu a Web...

Guia de principiantes no Html
<http://www.ncsa.uiuc.edu/demoweb/html-primer.html>

Um documento pesado e grande que engloba todo o material essencial. Sólido.

CyberWeb: WWW Development
<http://www.charm.net/~web/Vlib.html>
Grande riqueza de informação para fornecedores de World Wide Web,



Provavelmente nunca tinha visto tanta coisa num só local, pois não?

englobando tudo, desde Annotation a pesquisas WAIS através do html e dos Sistemas Operativos. Extremamente útil...

Compôr um bom Html

<http://www.willamette.edu/html-composition/strict-html.html>

Um conjunto de páginas conciso e útil que salienta alguns erros comuns e a forma de os evitar, juntamente com informações sobre a maneira de fazer as suas páginas funcionarem numa grande variedade de browsers.

As extensões Netscape para o html

http://home.mcom.com/home/services_docs/html-extensions.html

Aqueles tipos insolentes da Mosaic Communications Corporation introduziram algumas novidades elegantes nos novos browsers Netscape e os auxiliares e pequenos extra do html estão aqui documentados. Com alguma sorte, este tornar-se-á o editor mais generalizado, por isso será melhor investigar.

O que é um bom design?

Cinco conselhos para assegurar que as suas páginas podem ter uma oportunidade de vencer um prémio...

1. Use uma estrutura coerente

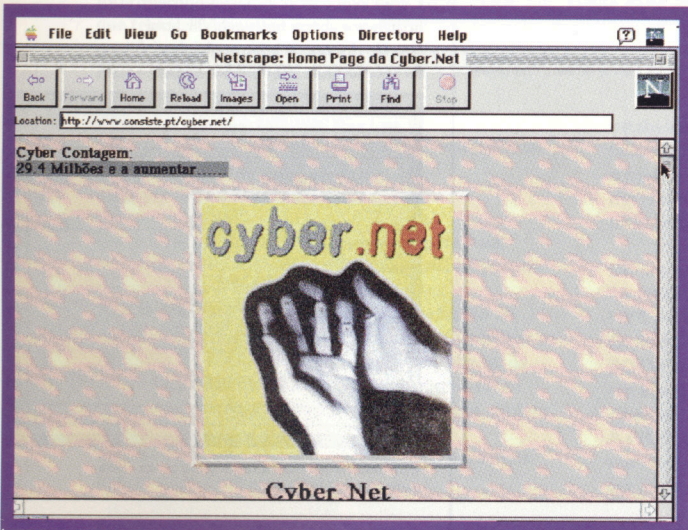
Pode ser tentador ter links espalhados por toda a parte, mas lembre-se quão fácil é perder-se na Internet. Um sistema de menus e sub-menus é simples de seguir e permite-lhe armazenar as páginas num conjunto semelhante de directórios e de sub-directórios no seu disco rígido. Portanto, ficam os utilizadores felizes e você também.

2. Seja consistente

Após ter feito a sua primeira dezena de páginas, compile um tipo de guia de estilo, detalhando coisas como o plano geral da página, quantos menus estão reunidos, o tamanho das imagens, etc. Recorrer a uma colecção de ícones comum a todas as suas páginas acelera as coisas, uma vez que os browsers têm tendência a guardar algumas imagens na memória para o caso de serem novamente necessárias.

3. Mantenha as suas páginas pequenas

Se cada página for maior do que apenas alguns ecrãs, as pessoas perdem o interesse antes de chegar ao fim, ou pior, perdem-se. Quando o hipertexto foi inventado, não foi por acaso, por isso use-o para dividir vastos documentos em vários blocos, que podem ser agrupados em menus e submenus, ou permitir links a documentos mais pequenos a partir do texto inicial.



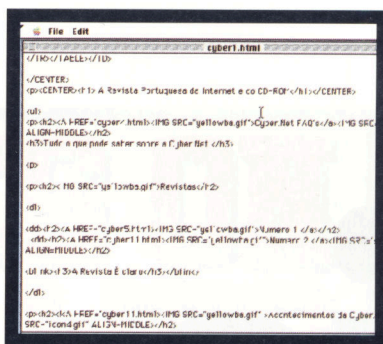
Um exemplo apurado de um bom design Web (pelo menos é o que nós achamos). Imagens, títulos, logotipos imaginativos - e muita informação de fácil leitura.

4. Mantenha as imagens pequenas

Não há nada pior do que encontrar por acaso uma página com uma enorme imagem de 200K. As pessoas ficam impacientes e desistem de transferir a imagem, ou vão a outro lado. Há muita gente que tem de pagar as suas próprias contas telefónicas, por isso, não desperdice o seu tempo. Um bom truque, nisto de imagens, é usar uma amostra (digamos, com menos de 15K), uma espécie de "fotografia tipo-passe", com um link à versão completa, que as pessoas podem ou não transferir.

5. Tenha em consideração todos os browsers

Certifique-se de que todas as páginas resultam na larga variedade de browsers disponíveis. A largura do ecrã é importante - cerca de 450 pixels é um mínimo admissível, por isso mantenha as suas imagens abaixo desse nível. Deve fazer o mesmo com os títulos. O mais seguro será ter sempre em atenção o mais pequeno denominador comum - a máquina e o software menos potente com que pode imaginar alguém a tentar aceder às suas páginas. Os novos Netscape têm capacidades avançadas de paginação e design que se verá tentado a experimentar e a utilizar (e devia - são espectaculares!). Não se esqueça porém de que nem toda a gente passa a vida à procura do software mais recente e poderoso...

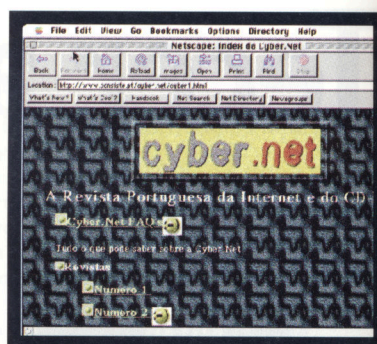


Uma página enfadonha, sem puto de interesse, mas mesmo assim capaz de nos mostrar a todos como é que um Web browser distribui naturalmente o texto pelo ecrã, se não receber ordens específicas a esse propósito.

de maior que e menor que é uma etiqueta. Neste caso, o indica ao browser para começar a escrever o texto em negrito (bold), enquanto que o lhe indica para voltar a escrever normalmente. Todas as chamadas etiquetas de estilo funcionam desta forma. Outra etiqueta útil é o <I>, para texto em itálico. Compendido isto, experimente escrever o seguinte (ou algo parecido):

<H1> Documento inútil </H1>isto é um monte de texto que não faz qualquer sentido, não é preciso copiar cada palavrinha destas, mas experimente usar algumas etiquetas aqui e <I> acolá </I> só para perceber como funcionam. <P> Blá, blá, blá, blá, etc. <HR>

“Se o html é texto pura e simples, como é que se põem lá todas aquelas imagens e títulos espectaculares? - perguntam vocês. É fácil. O html utiliza simples etiquetas para indicar ao browser o que fazer...”



Fixe! Uma imagem integrada com um bocadinho de texto ao lado. É fácil de fazer, ainda por cima.

linhas. Isto é perfeitamente normal, porque o browser utiliza sempre a largura completa do seu ecrã para visualizar o texto e muda de linha conforme linha conforme lh. E é aí que a etiqueta <P> aparece. Isto indica ao software que chegou ao fim do parágrafo e deve começar um novo - no ponto em que o browser deve deixar uma linha em branco e começar a imprimir novamente na margem esquerda. Uma das variantes é
 que apenas muda de linha, sem acrescentar outra em branco. Por fim, há o <HR> que é a abreviatura de Horizontal Ruler (régua horizontal) - uma linha escura que atravessa todo o ecrã, a servir de separador. A nossa capacidade de paginar na Web resume-se praticamente a isto. Temos de admitir que é uma pena, mas há uma razão muito simples para isso. O facto é

Agora grave isto em disco (como um ficheiro de texto normal, se fizer o favor), mude para o seu browser, e volte a carregar o texto (usando a opção Open File ou equivalente). Deve conseguir ver um documento bem paginado e parecido com os ecrãs que aparecem nas ilustrações acima.

É altura de explicar para que servem algumas das outras etiquetas. O <H1> indica ao browser que a seguir virá um título cujo tamanho poderá mudar alterando o número imediatamente a seguir ao <H> (1 é o maior e 6 o menor). Também já deve ter reparado que o browser não reconhece as quebras de

que em todo o mundo as pessoas trabalham com muitos computadores e browsers diferentes entre si, cada um com a sua largura de ecrã, e as nossas páginas têm de ser suficientemente simples para poder funcionar em todos eles. Basicamente, o preço a pagar é o de alguma limitação à liberdade de que poderíamos usufruir...

3º Passo

Agora, precisa de umas fotografias, que convém estarem digitalizadas no formato .GIF ou .JPEG/.JPG. Se não encontrar nenhuma, crie as suas próprias ilustrações com um programa de desenho. Se não

Tempo de Antena

O.K., está feito. E agora?

Viva. Agora é preciso deixar que o Mundo inteiro pasme perante a sua criação. Pode ser pura e simplesmente um perfil seu, para que os seus amigos no ciberespaço o possam conhecer um pouco melhor, pode servir para publicitar os seus serviços e produtos, pode ser informação útil e necessária que é importante divulgar; em boa verdade, pode ser exactamente tudo aquilo que você quiser.

Mas essa página vai ficar onde? São poucos os que dentre nós acreditam em deixar o computador permanentemente ligado à rede, e muito menos os que podem suportar as responsabilidades e os custos de manter um tal servidor. A solução óbvia é "pedir uma boleia" a alguém que já cumpra esses requisitos. Afinal, você só precisa de pedir emprestados uns quantos megabytes no disco rígido do parceiro, o suficiente para que os ficheiros da sua homepage estejam disponíveis para o Mundo ver.

Não há nada na Internet que se assemelhe à guerra de audiências da televisão, da rádio, e da imprensa em geral. Noutros media a preocupação essencial de quem publicita um produto ou um serviço é atingir o maior número possível de pessoas - há portanto que procurar os programas ou os jornais mais vistos, mais ouvidos, mais lidos. Na Internet tanto faz onde deixa a sua página: as suas preocupações serão antes de ordem técnica, como a qualidade do serviço, a acessibilidade ou a segurança do servidor. Fora isso, é de facto uma escolha pessoal. Um dia em que pretenda associar-se a um grande conglomerado de lojas virtuais, para estar mais perto das rotas dos potenciais clientes, por exemplo, só precisa de indicar o link: a página propriamente dita pode estar onde quer que o deseje.

Adiante. Nas entidades ligadas via RCCN (essencialmente as Universidades, centros de investigação, laboratórios e instituições do Estado), tudo é possível. Quem possua um tal privilégio só tem de que falar o mais rapidamente possível com os administradores do sistema informático. Se não souberem de nada, exija informações. Grite. Bata com os pés. Não pode ser assim tão complicado. Se afinal for muito complicado, é espreitar o que se passa lá fora.

PUUG

O PUUG (<http://www.puug.pt>) foi o primeiro fornecedor comercial de serviços Internet no nosso País, e pratica agora uma modalidade a que chama rent-a-page, que basicamente disponibiliza espaço no seu server a quem o deseje (o PUUG sublinha que não se responsabiliza pelos conteúdos das ditas páginas). Espaço, certo? Mais nada: as homepages têm mesmo de ser trabalho vosso... Se possuírem uma ligação institucional à Internet com domínio oficial registado, o URL fica mais bonito nos cartões de visita:

<http://www.empresa-de-tal.pt/fulano-de-tal/>,

por exemplo. (Já agora, também são perfeitamente possíveis `gopher://gopher.nome-aderente.pt/nome-aderente/`, ou `ftp://ftp.nome-aderente.pt/nome-aderente/`. Só para não limitarem os vossos planos de expansão à WWW... :))

Caso contrário, haverá murmurinho nas suas costas, com toda a gente a comentar a sua

ligação ao provider x, que como é sobejamente conhecido, cobra y... No caso do PUUG, a vergonha de um

<http://www.puug.pt/fulano-de-tal/>

suporta-se bem, a 30 contos por trimestre (10 000\$00/mês), mais uma taxa de ligação de 15 000\$00 no primeiro contrato. O preço inclui tudo aquilo com que você lhes quiser atulhar o disco, até 2 megabytes. Para além disso, cada megabyte extra vai custar-lhe mais um conto de reis todos os meses. Ah, e falta o IVA...

CONSISTE

É onde a cyber.net guarda a sua existência online, é verdade. O URL temporário da nossa homepage é denunciador. Mas estou à vontade para falar do serviço porque desconheço em completo a natureza do nosso acordo. Só sei do que vai dentro dos ficheiros com que regularmente actualizamos as nossas páginas. Estejam vocês também à vontade, portanto.

A primeira vez que vi alguém abrir espaço às homepages dos utilizadores individuais foi no Portugal On-Line da Consiste (<http://www.consiste.pt>). Não sendo um fornecedor de acesso à Internet de facto, a Consiste tem algumas práticas de gosto duvidoso, como dar a entender que é minimamente ético e funcional ter um único endereço de e-mail para toda uma empresa. Esse é o brinde reservado para as empresas que desejem subscrever os seus serviços; os preços não são públicos, dando a entender alguma margem para negociação, entre a mera cedência de espaço e a montagem completa de um servidor Internet, pelo que o melhor no caso é contactá-los directamente. A propósito, a Consiste está a tentar pôr de pé um centro comercial virtual.

Para todos os outros, comuns mortais, que não pretendem utilizar a Internet para obter proventos financeiros (pelo menos imediatos), a Consiste disponibiliza espaço gratuito a todos os que pretendam disponibilizar serviços úteis (e igualmente gratuitos) à comunidade. E pelo menos para já, é igualmente gratuita a validade pessoal: o Portugal On-Line recebe com todo o prazer todas aquelas páginas onde o tema principal sejam vocês próprios, dentro dos limites de "um tamanho máximo razoável". Mais palmas.

TELEPAC

A Telepac (<http://www.telepac.pt>) chegou um nadinha mais tarde ao negócio, mas aprendeu depressa. Existe neste momento um núcleo de artistas gráficos que se tem esmerado nas produções caseiras. Sim, porque a Telepac não só disponibiliza espaço (eles chamam-lhe "alojamento"), como toda uma outra gama de serviços para todos os gostos, entre os quais se inclui a produção de páginas Web, cujos valores "serão definidos caso a caso, de acordo com o tipo de informação a tratar e o nível gráfico pretendido".

O preço do "alojamento" propriamente dito discrimina páginas individuais e "domínios públicos virtuais". Expliquemo-nos: o server da Telepac simula muito bem um URL do tipo

<http://www.entidade.pt/entidades/>

Não se trata de um domínio oficialmente registado, mas para efeitos de cartão de visita é a mesma coisa. E é a isso que eles chamam "domínio público virtual". Custa 15 000\$00/mês, mas inclui espaço para 8 Mb de informação, com cada megabyte extra a importar numa nota de conto. Acresce a isto a subscrição inicial de 15 000\$00.

Depois há as homepages individuais, do tipo

<http://www.telepac.pt/entidade>

que são pagas a 5 000\$00/mês, com espaço para 500 Kb de homepage. Cada 500 Kb extra importará em mais 1 000\$00 mensais.

Às páginas comerciais, sobretudo, a Telepac apresenta a vantagem de dispôr de facto de um servidor "Netscape Seguro", que recorre à encriptação de todos os dados enviados através do browser. Evaporem-se os suores frios de quem já mais por uma vez se tinha arriscado a digitar o número do seu cartão de crédito e lançá-lo na rede...

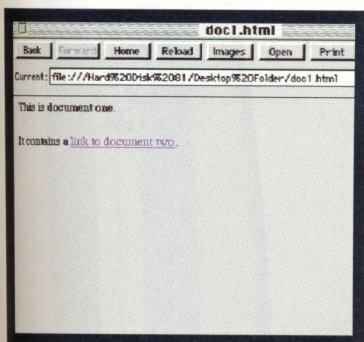
Mas a mais deliciosa de todas as novidades é a Cidade Virtual que a Telepac começou a revelar de há um mês para cá. É um conceito bem mais abrangente do que o de um mero centro comercial, e tantas preocupações e referências à cibercultura só podem significar que o provider faz tenções de corrigir as falhas de e-tiqueta dos seus utilizadores (sendo certo que os assinantes da Telepac se destacam sobretudo por serem tão numerosos). Assim que comece a haver cidadãos e pontos de interesse que justifiquem uma visita à Cidade, tornar-se-á certamente uma escala obrigatória nas rotas de cada dia.

CALEIDA

A Caleida (<http://www.caleida.pt>) é uma ilustre recém-chegada. E no entanto, o seu curriculum já inclui a produção da edição electrónica do Jornal de Notícias, cuja qualidade e elegância são incontestáveis e razão mais que suficiente para nos abrir a todos um sorriso de orelha a orelha. Verdade seja dita, ninguém parece saber muito mais. Anuncia "aluguer, gestão e actualização de espaço em servers WWW", mas não divulga preço, e sugere contacto directo. É o que nós sugerimos também.

Falta alguém? Os últimos meses têm assistido a uma proliferação de outras pequenas empresas que se disponibilizam para fornecer um ou outro serviço relacionado com a Internet, e as produtoras de aplicações HTML não são excepção. Começa a haver de facto muito por onde escolher, e algumas empresas oferecem de facto excelentes resultados, de nível verdadeiramente profissional. Uma das presenças mais recentes é a de uma agência de publicidade que também se diz capaz de o deixar mais perto de um mercado de 30 milhões de utilizadores (procure uma estatística mais fiel na nossa capa): a BBDO (que tem de resto uma homepage extremamente interessante em <http://www.puug.pt/BBDO-Portugal/>) foi assim a primeira a anunciar um tal serviço em Portugal. Mas essa é outra história, e ou muito me engano, ou em breve vamos ter de abrir espaço para falar dos Web designers em Portugal. Não era má ideia se começassem desde já a avisar-nos de que existem, com exemplos do vosso trabalho.

Paulo Bastos



Documento 1, Documento 2, Documento 1...
Pode divertir-se imenso com estes links.

pode guardar as imagens como gifs, então já está na altura de arranjar um conversor de imagem. Existem inúmeros programas, francamente aceitáveis, em shareware. Copie então as tais fotografias para o mesmo directório em que tem estado a guardar o seu texto html. Volte ao seu editor de texto e digite a seguinte instrução, substituindo a "foto gif" pelo nome da sua ilustração =

<IMG SRC='Foto.gif'
ALIGN=MIDDLE> Ilustração

Salve este texto e carregue-o no browser. Ele deverá agora abrir a imagem e exibi-la juntamente com o texto, alinhado à direita e a meio da página. É a etiqueta que lhe diz: "Aqui há uma imagem e este é o nome do ficheiro onde ela está guardada". A parte ALIGN=MIDDLE (alinhar ao centro) indica ao browser onde colocar o texto. Outras opções são TOP e BOTTOM. É fácil. Agora, é altura de combinar isto com as coisas que já lhe ensinámos. Vai ver o que conseguiu fazer sozinho.

4º Passo

Agora é que as coisas começam a ficar interessantes - vamos criar links de hipertexto. Abra um novo documento e digite o seguinte:

Este é o documento um .<P>
Contém um link para o
documento dois.

Guarde isto como doc1.html (se está a usar um PC só poderá escrever três letras à direita do ponto, portanto em vez de html, use sempre htm. Agore abra um outro documento e escreva:

Este é o documento dois. <P>
Contém um link ao
documento um

e guarde-o como doc2.html (ou .htm, num PC).

Editores html até mais não

Escrever em html é uma grande chatice. Tem de se estar sempre a escrever tantas etiquetas daquelas, que nunca mais saímos do mesmo sítio. Uma maneira de dar a volta a isto é arranjar um bom editor de html.

Segue-se uma lista dos mais famosos, e se quiser saber mais procure em:
http://akebono.stanford.edu/yahoo/Computers/World_Wide_Web/HTML_Editors/

Windows

ANT_HTML

ftp://ftp.einet.net/einet/pc/ANT_HTML.ZIP

Um template para o Word for Windows 6.0 que permite criar e guardar documentos html num modo quase WYSIWYG.

SoftQuad HoTMetaL

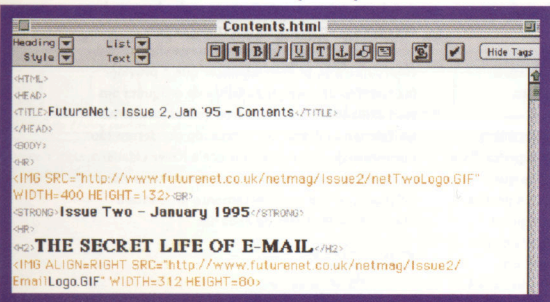
<ftp://src.doc.ic.ac.uk/pub/packages/WWW/ncsa/html/hotmetal>

Um programa muito popular. Também disponível numa versão comercial mais versátil, mas que também não é mais barata. Consulte <http://www.sq.com/hmpro.html> para mais informações.

HTML Assistant

<ftp://ftp.cs.dal.ca/htmlasst/>

Este é muito bem suportado.- tão bem que até tem as suas próprias FAQ e newsletter. Saiba tudo o que há para saber em:



O HTML editor para o Mac é do tipo WYSIWYG (What You See Is What You Get), e facilita muito a inclusão de links. Impecável, não?

<http://ftp.cs.dal.ca/htmlasst/htmlfaq.html>

Mac

HTML Editor 1.0

ftp://cs.dal.ca/giles/HTML_Editor_1.0.sit.hqx

Um utilitário bem jeitoso. Tem algumas utilidades muito simpáticas que facilitam a codificação de links.

1.1.2 HTML Edit

<ftp://src.doc.ic.ac.uk/computing/systems/mac/info-mac/text/html-edit-112.hqx>

Um monte de HyperCard stack. Fácil de usar (se calhar), para quem está familiarizado com este tipo de coisa. Eu é que não percebo.

BBedit

<ftp://src.doc.ic.ac.uk/computing/systems/mac/info-mac/text/bbedit-lite-30.hqx> e <ftp://src.doc.ic.ac.uk/computing/systems/mac/info-mac/comm/MacTCP/bbedit-html-ext-b2.hqx>

Um popular editor de texto para Mac com extensões html.

Amiga

AG2HTML

<ftp://src.doc.ic.ac.uk/aminet/text/hyper/ag2html.lha>

<ftp://src.doc.ic.ac.uk/aminet/text/hyper/ag2html.readme>

Infelizmente não existe um editor de html para o Amiga. Há, no entanto, um programa que converte os ficheiros AmigaGuide (uma forma de hipertexto usada em ficheiros help e documentos on-line) para html.

UNIX

<ftp://src.doc.ic.ac.uk/computing/information-systems/WWW/ncsa/html/hotmetal/SPARC-Motif/sq-hotmetal-1.0b.tar.gz>

Um editor para UNIX perfeitamente aceitável.



Mais uma bela página. Está bem concebida. e combina texto e imagens.

► Em seguida, mude para o browser e carregue um destes novos documentos. As palavras "link para documento..." vão aparecer realçadas, normalmente em azul. Se clicar numa delas, irá dar a outro documento. Já pode entreter-se a saltar de um para o outro, até se fartar.

A etiqueta significa "Isto é um link e isto é o que ele faz" - neste caso, invoca o outro documento, sendo todo o texto até ao tratado como um link, e consequentemente realçado. Pode não parecer grande coisa, mas é uma valiosa ferramenta. É o que torna a WWW tão fabulosa.

5º Passo

Entre na Web e procure um bom manual html. Há imensos à solta, prontos para serem copiados de graça, e todos lhe explicam tudo o que aqui lhe ensinámos, ainda com maior detalhe. E mantenha-se atento - enquanto vai navegando pode aprender bastante só pela observação. Se alguma vez deparar com uma página que lhe agrade especialmente, seleccione a opção View Source, no browser, para ver como foi construída. Esta é a melhor maneira de aprender todos os truques.

Orgia de mulheres nuas

Muito bem! Já sabemos como construir uma página Web. E agora, o que é que vamos pôr lá dentro? É a parte mais fácil. Interessa-se especialmente por alguma coisa? Então, porque não fazer uma página ou duas dedicada ao assunto? Tem algum hobby mais esquisito ou menos vulgar? Pode muito bem fornecer material interessante a outros amantes do mesmo assunto.

Quanto mais esotérico e engraçado for o tema da página, melhor - no entanto, não se esqueça que já há carradas de páginas dedicadas à música, computação, ficção científica e desporto. Seria melhor para todos se escolhesse uma área menos bem representada.

As páginas mais atraentes combinam

sempre texto e imagens. Conseguir bons trabalhos para usar nas páginas, a princípio, pode parecer difícil, sobretudo se não tiver jeitinho nenhum para o desenho, mas não se preocupe com essas coisas - até o desenho mais simples pode resultar bem (por exemplo, tente fazer cabeçalhos coloridos e estilizados) e é sempre possível engatar um amigo que seja um craque em desenho, para fazer a parte mais complicada. Digitalizar imagens já existentes com um scanner portátil pode ser outra solução - estes scanners não são caros e servem perfeitamente para este tipo de trabalho.

Pode também tentar introduzir alguns trechos de som. Existem à venda samplers de som baratos que servem para quase todas as máquinas. Não têm a mesma qualidade dum CD, mas chegam lá perto. Cuidado para não usar material pelo qual tenha de pagar direitos de autor. Tente encontrar uma banda ou um músico que reconheça nisto uma oportunidade para chegar a uma audiência maior, coisa que nunca aconteceria apenas com uma simples demo.

Para efeitos de maior impacto temos o vídeo. Os digitalizadores de vídeo são relativamente baratos (considerando as possibilidades que nos oferecem), mas podem infringir os direitos de autor se forem usados indiscriminadamente. A verdade é que o uso corrente do vídeo na WWW ainda é uma utopia - mesmo os filmes compactados nas últimas versões do MPEG levam imenso tempo a transferir. Para a maioria das pessoas, não vale a pena. Como vê, há sempre uma maneira de rechear a sua página, basta querer.

Um último detalhe, se realmente quiser que as suas páginas façam sucesso, dê às pessoas o que elas querem ver on-line. Pode não ser nada de original, mas fotografias de modelos famosas resultam sempre (há imensas em alguns newsgroups binaries). Mas nem pense em pôr um nú da Christy Turlington. Não só paga direitos de autor, como o mais certo é a sua máquina ir-se abaixo por uso ininterrupto.



S e r v e m a m b a s
p a r a o m e s m o ,
m a s q u a l é q u e
v o c ê p r e f e r e
t r a n s p o r t a r ?

Se tenciona surfar na Internet sempre que possível, ao menos escolha o equipamento certo. Estas férias leve o PC Portátil consigo, ligue-o ao seu Telemóvel TMN e boa surfada. Para conhecer todas as manobras radicais que pode executar com o seu equipamento portátil, contacte a Telepac pelo telefone 0 500 61 44 (grátis).

Negócio

fechado

Faça dinheiro, ganhe amigos e influencie gente do outro lado do mundo - Robert O'Keefe mostra-lhe como é fácil montar um pequeno negócio na Internet.



Costuma ter a sensação de que está a ficar para trás? E que aqueles que o rodeiam já se estão a atirar de cabeça para o século XXI, logo agora que você começava a entender -se com este séc. XX? Não se preocupe, toda a gente passa pelo mesmo e a Internet só veio agravar a situação. Mas tudo piora se tiver um negócio, porque os consultores fazem bicha para o aconselharem a pôr a sua empresa em linha, sem nunca explicarem concretamente como o fazer. Uma conhecedora do assunto, Patricia Seybold (<http://www.psgroup.com/>) foi ao ponto de dizer que quem não for um cidadão activo da Internet em meados dos anos 90 (já não tem muito tempo), no ano 2000 ficará fora dos circuitos comerciais. Depois deste exemplo de seriedade, aqui vão algumas dicas para bem colocar a sua empresa on-line.

Consideremos algumas razões práticas que justificam a entrada dum pequeno negócio na Internet. O mundo é actualmente uma economia global - lá por a sua empresa apenas fornecer serviços numa área circunscrita, digamos a 50m de casa, não significa que não faz parte dessa economia global. Pequenas firmas viram chegar concorrentes do outro lado do mundo, que os puseram fora do circuito. Muitas vezes são empresas pequenas, que vivem do "franchising" que negociam com outras empresas estrangeiras. O café local tem a concorrência do MacDonald's, e por aí adiante. Se um grande fabricante consegue os parafusos e as porcas mais baratos em Taiwan, é natural que deixe de os encomendar ao fabricante local.

A Web ajuda-o a obter informação global, a descobrir o que se passa noutros países, e a preparar-se para a concorrência

- tudo sem ter que fazer aquelas dispendiosas viagens de negócios.

No séc. XXI, a WWW será o novo mercado. Vão-se vender, comprar e trocar produtos e serviços através da Web. As empresas que não perceberem isto, por mais pequenas que sejam, vão ver-se em apuros. Como em qualquer mercado, os que o entenderem e conhecerem as suas tendências vão vencer. Também há a considerar a igualdade de oportunidades que a Web oferece - um endereço e-mail ou uma página Web nunca diferem muito, quer se trate da IBM ou da loja do Zé da esquina. O que é fabuloso na Internet, enquanto canal de vendas e distribuição, é que não precisa de um imóvel imponente para marcar presença, nem de muito pessoal, para não falar dos vendedores.

Além disso, o pequeno negócio, à partida, pode tirar mais vantagens da Web, pois não está comprometido com grandes investimentos ou com dogmas de consórcios. Uma empresa de electrónica assistiu ao modo como os concorrentes (normalmente, de pequena dimensão) se estabeleceram na Internet e construíram as suas páginas Web. Começou a imitá-los, mas logo recebeu ordens para não o fazer por parte da casa mãe, pois a sede estava a trabalhar numa política para Internet que esperava pôr em prática "no final do ano".

Muitas das pequenas empresas são obrigadas a usar o EDI (Electronic Data Interchange) nos seus contactos com grandes empresas. Com o EDI, as encomendas, facturas e pagamentos são todos feitos electronicamente, acelerando assim o cumprimento das encomendas e o respectivo pagamento. Normalmente, o vendedor e o comprador entram em acordo com um fornecedor numa rede

(Abaixo) Certamente, material interessante. Bem, interessa se pretender dar nome ao seu domínio comercial no Reino Unido... (!)

co.uk

Commercial domain naming in the UK

This is the WWW home page of the co.uk domain in the UK. It is still under development but already contains:

- [Tips](#) for good domain names
- A list of [sponsors](#) of the naming-co mailing list
- The co.uk name registration [form](#)
- [Hints](#) for service providers
- Query the EUnet GB [Whois server](#)
- Draft [Application Form](#) by [oliver@desman.net](#)
- [Automation Home Page](#): The home of Oliver's automation system

A summary of the recent growth of the co.uk domain can be found from the [weekly list](#).

This Web page is maintained from Amsterdam by [James A. Blaxell](#). On days 10-13 operations of the co.uk zone are handled in the UK by [James@compuserve.com](#)

INDUSTRYNET ONLINE MARKETPLACE

LIBRARY SEARCH GO TO THE LIBRARY

You are now in the Marketplace Lobby

Click on where you would like to go.

HOT NEW PRODUCTS BUSINESS CENTERS MARKETPLACE FLOORS BUYING GUIDES TRADESHOWS ONLINE USED EQUIPMENT INDUSTRY NEWS PERSONAL INTERESTS REGIONAL SEMINARS WHAT'S NEW AT INDUSTRYNET

(À esquerda) Agora, encontra-se na antecâmara do Marketplace. Acho que dá para perceber, não?

Patricia Seybold Group

Consulting Newsletters Research Reports Conferen

E-Commerce/Information Markets	BPR/Workflow/Agents
E-Mail/Messaging	Groupware
Data Management	Decision Support
Application Development	Document/Image Management
Middleware	Object Oriented Technology
Operating Systems/Platforms	System/Network Management

Rensselaer

Interesting Business Sites on the Web

Version 9.3

This is a relatively small (less than 50) list of sites that cover most of the exciting hardware news of the Web, plus some reasonable international and industry coverage. The list will be updated reasonably frequently, new interesting sites will be added, but existing ones will also be deleted to keep the list below the 50 mark. Here's just the list (sorted in French) in detail. This page has a version number so that users can quickly see if the page has been changed. The list is set primarily managed into the following sections:

[Link of the Month](#) | [E-commerce](#) | [Customer/Developer](#) | [Email Commerce](#) | [Financial Services](#) | [Health and Information](#) | [Internet](#) | [Manufacturing](#) | [New Services](#) | [Software](#) | [Telecommunications](#)

Acknowledgments: This list was established (and is maintained) by [Rolf O. York](#) at the [School of Management](#), [Rensselaer Polytechnic Institute](#), Troy, NY, USA. Comments, please, to [york@rpi.edu](#). Comments last updated: [Mar 25, 2000](#)

Archives: Sites that were previously in this list but have since been removed can be found [here](#).

We've Been Seen in Print: Click [here](#) to see a list of magazine articles, books and course materials that have referenced this page. If you've seen other references in print, or on video, that list in school, please let us know!

A Request: After the experience of managing this page, we now think that we have a strong feel for the way in which commercial use of the Web is going. Being academics, we have developed some reasoned propositions, which are available for view [here](#). We request comments and criticism.

(Acima) Nem por sombras mais um daqueles enjoativos sites empresariais - não senhor, este é interessante. Se ele diz que...

(À esquerda) Que raio significa "middleware"? Acho que o melhor é perguntar à Patricia.

EDI (por exemplo a IBM) para tratar da transmissão de informação. Para uma pequena empresa, os custos podem ser proibitivos, mas a tecnologia Internet já se encontra à venda no mercado, pelo que uma empresa pode usar o acesso Web para fornecer e receber as informações EDI. Os custos parecem ser menores do que o fornecimento normal de EDI.

E por que não entrar na Internet? É tão barato e as vantagens podem ser consideráveis. [Provavelmente acaba a trocar correspondência electrónica com alguns dos seus velhos amigos que desconheciam também estarem presentes na Internet.] O custo da ligação à Internet e do tempo de ligação poderá ser menor que a sua conta telefónica habitual, porque deixará de fazer telefonemas interurbanos.

Imaginemos uma situação. Vamos supor uma empresa que fabrica biscoitos. A empresa pertence ao João e à Maria que empregam dez pessoas para fazer os biscoitos, três para os vender, mais dois empregados de escritório. Facturam cerca de 300.000 contos por ano, e têm uma margem de lucro de 20% sobre este total. O João e a Maria levam uma parcela deste lucro para casa (depois dos impostos, claro) mas grande parte é reinvestida na empresa.

Depois de terem lido a cyber.net, compreenderam que tinham de se ligar à Internet, mas não sabiam bem como fazê-lo. Decidiram então seguir os cinco passos (que um dia hão-de ser famosos), para começar um negócio na Internet.

Ligação à Internet

Descubra um fornecedor de acesso à Internet próximo de si e abra uma conta. Uma conta que lhe permite um ligação e uma caixa de correio electrónica pode

custar-lhe apenas alguns contos por mês. Como alternativa pode optar por um serviço on-line, como a CompuServe, que lhe fornece acesso à Internet, mas sairá muito mais caro.

Nesta altura, é boa idéia registar o nome de domínio e assim o João e a Maria registam biscoitos.pt em Portugal (nos E.U.A. seriam biscoitos.com; no Reino Unido seriam biscoitos.co.uk). Para isto, preenchem uns impressos (os três principais ISP portugueses tratam automaticamente do assunto ou podem contactar directamente a FCCN). O João e a Maria são agora biscoitos@biscoitos.pt, compram um modem de 14.400bps e instalam o Netscape Navigator (não se esqueça de o registar, pois trata-se de software comercial). A vida nunca mais será a mesma.

2 Leia e aprenda

O João e a Maria passam as noites a percorrer a Web, procurando informação sobre a concorrência, mercados e fornecedores. Recorrem ao Interesting Business Sites na Web (<http://www.rpi.edu/~okeefe//businesshtml>) como ponto de partida, e encontram a IndustryNet (<http://www.industry.net/>), dedicada aos pequenos fabricantes. Usam o WebCrawler (<http://webcrawler.cs.washington.edu/Webcrawler/WebQuery.html>) para procurar páginas com a palavra biscoito (enfim, o melhor mesmo é procurar por "biscuits", já que a língua inglesa é rainha e senhora da Rede), e localizar as home pages para os fabricantes de biscoitos em Iowa e Singapura, de que antes nunca tinham ouvido falar.

Depois passam para os newsgroups. Os clari.news groups fornecem algumas informações

O que é que correu mal?

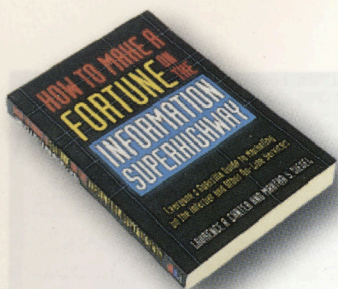
Apesar do sucesso de algumas pequenas empresas, tem havido umas quantas desilusões. Demasiadas empresas encaram a Internet como um meio de comunicação casual. No fundo, têm mais confiança nas velhas chamadas telefónicas e acham que as pessoas terão tendência para se desleixar com o e-mail. Para além disso, encaram a Web como apenas um meio de publicidade e não se preocupam em criar páginas exemplares, capazes de ir além da publicidade.

Consideremos a Translate Inc, uma empresa que faz traduções técnicas, (a história é verdadeira, mas o nome da empresa foi alterado). A Translate falhou nalguns pontos. Criou uma página Web exclusivamente publicitária e sem links, apesar dos conselhos dos consultores Web. Depois anunciou a existência da página em language e culture newsgroups e, claro, o resultado foi uma onda de flaming (não é ético fazer publicidade explícita na Internet, e naturalmente, o utilizador tem que conhecer as malhas com que se tece esta rede). Como normalmente acontece, depois da poeira assentar, a Translate recebeu pedidos de informação sobre a empresa, por parte de pessoas que tinham visto a página Web. O grande erro da Translate foi ter-se dirigido à Internet, um mercado de 30 milhões de pessoas, em vez de identificar o segmento que queria atingir, de o impressionar positivamente e de estabelecer meios de o contactar.

Os contactos que precisa de fazer

Registar a sua empresa com um endereço electrónico na Internet, não é tão misterioso como possa parecer. Nomes de domínio e números de protocolo da Internet (IP) costumavam ser atribuídos pela Internic, nos Estados Unidos da América, mas há uma entidade em Portugal a tratar disso mesmo. Cham-se FCCN (Fundação para a Computação Científica Nacional) e mora em <http://www.Fccn.pt>. Vá directo ao seu helpdesk.

Um simples telefonema para os fornecedores de serviços Internet é, no entanto, o suficiente para iniciar o processo apropriado.



À falta de livros portugueses sobre a matéria:

Saiba tudo sobre como fazer Fortuna na Internet. Conheça todas as dicas comerciais destes senhores que se dizem peritos no assunto.

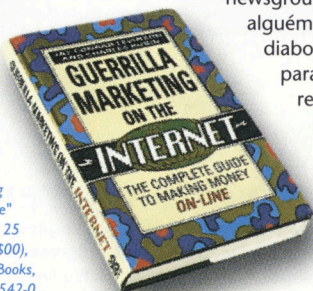
"How to Make a Fortune on the Information Superhighway"

Canter and Siegel, 6.99 (cerca de 1.700\$00), Harper Collins, ISBN 0-00-638678-4

"Guerrilla Marketing on the Internet: The Complete Guide to Making Money Online" Levinson and Rubin, 25 (cerca de 6.000\$00), Piatkus Books, ISBN 0-7499-1542-0

...e não se esqueça da concorrência

"The Web Digest for Marketers" (<http://adwert.com/wdfm>) é um boletim bi-semanal que informa sobre os mais recentes locais comerciais a chegar à Web. Cada exemplar tem, pelo menos, 24 novas ou realmente melhoradas locais comerciais, com uma pequena descrição e link.



comerciais importantes e alguns dos rec groups às vezes também têm informação útil. O João e Maria descobrem também algumas mailing lists e assinam um grupo de debate para pequenos fabricantes.

3 Comunicar

Agora, já mais à vontade, o João e a Maria começam a servir-se da Internet para comunicar. Arranjam novos cartões de apresentação, e não perdem uma oportunidade de informar os outros sobre a seu endereço electrónico. Dizem aos clientes que podem responder directamente a questionários sobre encomendas via e-mail. Eis senão quando lhes começam a chegar pedidos e

perguntas do exterior; no newsgroup pt.mercado alguém pergunta "Quem diabo são estes gajos?" para mais alguém responder que se trata dum retalhista muito

considerado no mercado. Logo depois, o João e a Maria reconsideram o negócio com um

fornecedor, perante a insistência dos fornecedores para usar EDI para toda a transmissão de dados.

4 Publicidade e mercado

O João e a Maria tratam de arranjar um Web site, através do fornecedor de serviços. Contratam um serviço de

consultadoria Web para desenhar e codificar as páginas. Não é necessário gastar nenhuma fortuna -por exemplo qualquer dos service providers terá todo o gosto em produzir as suas homepages, e mesmo em Portugal existem já uma série de empresas especializadas na matéria. O departamento comercial da cyber.net está preparado para ajudar no que for preciso. As páginas do João e da Maria incluem um "impresso" que pode ser usado para pedir mais informações acerca dos produtos e têm fotografias de toda a gama de produtos. Encaram isto como um prelúdio de um uso mais intensivo da Web, e estudam agora as vantagens e desvantagens de criar um servidor Web pessoal, colocando as suas páginas numa rua virtual ou trabalhando com uma empresa como a Telepac (<http://www.telepac.pt>) ou a Consiste (<http://www.consiste.pt>). Tratam dos novos cartões de apresentação e não perdem a oportunidade de informar as pessoas do seu URL.

5 Interação com o cliente

Estamos no começo de 1997 e o João e a Maria decidem gerir o seu servidor Web. O servidor "seguro", a execução da página e o software que analisa e valida os clientes custam menos de 150 contos.e, correm num P6 Intel. Alugam uma linha dedicada ISDN/RDIS por 10.000\$00 mensais (afinal, estamos em 1997) a um dos muitos concorrentes da PT. Um servidor Web é fundamental para o processamento de encomendas, atendimento a clientes e anúncios de novos produtos. Os clientes podem aceder à base de dados Web e ficar a saber em que ponto se encontra a sua encomenda.

Agora que têm servidor pessoal e acesso directo à Internet, todas as pessoas da empresa podem ter o seu endereço electrónico. O João e a Maria são agora joao@biscoitos.pt e maria@biscoitos.pt. Cada um dos vendedores têm um computador portátil, e são vistos frequentemente a ligar os notebooks aos telemóveis para acederem ao e-mail. O João, a Maria e os vendedores imprimem novos cartões de apresentação e não perdem a oportunidade de comunicar às pessoas os novos endereços electrónicos e os URL. Depois, apercebem-se que nunca usam os cartões porque a maioria dos seus negócios ocorrem na Internet.

Haverá muitas pequenas empresas que nunca irão além do passo três. Usarão o e-mail como um método alternativo de comunicação, e reunirão informação a partir da Web e dos newsgroups, mas não se servirão da Internet e da Web como meio de vendas. Apesar de algumas dificuldades em usar a actual tecnologia Web (principalmente o software) algumas empresas fizeram sucesso com a presença

na Web. A HotHotHot (<http://www.hot.presence.com/g7p/H3/>) teve quase mais publicidade que os incêndios este Verão, e as vendas de vários molhos picantes subiram 20%, em grande parte devido ao Web site. Com a colaboração dum consultor Web e dum fornecedor, a empresa montou uma loja virtual, atraente e funcional. A Condom Country (<http://www.ag.com/condom/country>) mostrou que a Internet é um bom meio para um produto específico, que nunca se sentia em casa quando exibido em farmácias ou supermercados.

A Nine Lives Clothing Store é um bom exemplo de uma pequena empresa que alargou as suas fronteiras tecnológicas. É uma loja que vende roupa usada de grande qualidade, desenhada por estilistas, muito ao jeito do que poderíamos encontrar na Zara ou na Loja das Meias. O servidor Web garante acesso à base de dados que contém o inventário da loja e permite aos potenciais clientes consultá-la. Além disso, os clientes virtuais podem contactar um assistente comercial que os contactará via e-mail quando chegar material que corresponda ao seu pedido. A Nine Lives foi nomeada a Melhor de 1994, e pode consultar informações detalhadas sobre o negócio e as vantagens deste tipo de tecnologia para pequenas empresas no <http://www.rpi.edu/~okeefe/Case/nlhtml>. e, mais importante ainda, o negócio é altamente rentável.

Quantas são as pequenas empresas a testar a Web? Quantas estão a tentar chegar aos níveis 4 e 5? Evidentemente, é impossível referir números exactos, mas sabemos que já são muitas. Das mais de 5000 empresas com Web sites constantes do Open Market (<http://www.directory.net/>), cerca de 40% parecem ser pequenas empresas.

Empresas altamente especializadas, como a maioria das pequenas empresas, terão um mercado pequeno, mas podem facilmente identificá-lo e atingi-lo através da Internet. Por exemplo, até uma empresa que fabrica equipamento específico para enrolar pêlo de coelho, beneficiou do facto de ter um cartão com um endereço e-mail, segundo nos disse a directora. Explicou que o mercado para este produto é mundial, e que uma morada e-mail é como fazer publicidade numa revista do meio - faz chegar imensos pedidos de informação. Aparentemente, a febre de consumo já está em peso na Internet.

Robert O'Keefe (okeefe@rpi.edu) é um professor universitário no Rensselaer Polytechnic Institute, Nova Iorque, onde dá aulas sobre os negócios na Internet.

Conselhos?

A única maneira segura de fazer dinheiro na Internet é organizar um seminário sobre como fazer dinheiro na Internet. Descubra o que a Internet tem para lhe oferecer tirando partido dum esquema "experimente-antes-de-comprar."

Portugal is for Lovers

As pessoas precisam de pessoas. Pessoas com quem falar, trocar ideias, segredos, piropos, namoros e amizades, fazer amor. Acontece em toda a parte e na Internet também. E com portugueses, pois claro.

Na última edição, a cyber.net apostou forte num extenso dossier dedicado ao Amor Virtual: Sexo&Romance na Internet. Foi a primeira abordagem séria à matéria alguma vez publicada em Portugal. Mas faltavam os casos nacionais.

Tentámos por todas as formas que o artigo os incluísse, de facto, mas as respostas não chegaram em tempo útil. Os insultos não, esses chegaram depressa, em follow-ups nos newsgroups e numas quantas mensagens privadas. Ainda há quem acredite que o Mundo melhora se não conversarmos sobre tudo o que se passa lá dentro. Enfim.

Tinhamos prometido um trabalho sério e a possibilidade de nos contarem as suas histórias sob anonimato. É o que acontece com os casos que hoje finalmente publicamos, escolhidos dentre todos os que nos chegaram porque nos pareceram os mais representativos. Fica desde já prometido que voltaremos ao assunto em breve.

A cyber.net continua entretanto aberta às vossas considerações e experiências pessoais. Se achar que tem uma ideia que vale a pena partilhar com os outros leitores, não hesite. Pode ser sobre seja o que for, desde que tenha Internet lá dentro.

Paulo Bastos

Alice no País das Cybervilhas

"Ora queres que te conte a minha história... aqui vai... mas espero que uses um pseudónimo... chama-me Alice no País das Cybervilhas, ou qualquer coisa assim no género..."

Moro na Dinamarca há ... anos. Fui casada com um dinamarquês e divorciei-me há pouco tempo atrás. Comecei a fazer o PhD em Biologia, na Universidade de ..., lá na Dk, mas entretanto tive uma pequena bolsa para fazer parte da minha investigação em Oslo. Como os noruegueses são tão fechados como os dinamarqueses ou ainda pior, passei horas e horas de solidão neste sítio. Imagina o Inverno em Oslo, sem luz, sem amigos, totalmente sozinha...

Os primeiros 4 meses foram um inferno, e estive à beira de uma grave crise emocional. Ao brincar com o meu computador descobri por acaso os discussion groups, e acabei por mandar um post para a bionet.jobs, à procura de um emprego em qualquer parte do mundo.

Dois dias depois recebi um post de um americano que trabalhava em ..., a contar-me sobre a investigação que se fazia por lá. Eu já sabia alguma coisa sobre a matéria, e até sabia que a maior parte dos artigos produzidos sobre o assunto eram do Prof. J....

O americano conhecia-o pessoalmente, e eu fiquei toda excitada com o contacto.

Depois sabes como é... começámos a

falar de Biologia, e acabámos a conversar sobre os nossos sonhos. A... era casado. Um dia ele telefonou-me para Oslo... e começámos a trocar poemas, pequenos presentes, cassetes, fotos, etc...

Isto começou em Fevereiro. Em Abril estávamos totalmente apaixonados.

Entretanto fui a Inglaterra visitar um outro e-mail friend, P... Enquanto estive na Inglaterra, A... mandava e-mail em francês, para a casa desse meu amigo. O inglês estava todo ciumento, e chegou a mandar e-mail para A..., tentando convencê-lo a deixar-me em paz.

Mas eu estava toda apanhadinha.

Tive de ir passar dez dias na Finlândia por causa de um curso. Como o curso decorria na estação de campo, os computadores de lá não estavam ligados à Internet. A... começou a ficar desesperado por não conseguir entrar em contacto comigo, e mandou um e-mail para o meu orientador na Dk, dizendo que era o meu namorado, e que queria o meu número de telefone na Finlândia porque o número que eu lhe tinha dado não funcionava.

Quando finalmente tenho acesso a um server na Universidade, A... diz-me que quer vir ter comigo à Dinamarca. Já tinha marcado bilhete, e estaria comigo no fim de Junho.

Mas também estava cheio de complexos de culpa por mentir à mulher, ao dizer que vinha para um congresso, quando afinal vinha mergulhar nos meus braços, e decerto iria ser infiel. Como ele é católico, isso

Aconteceu em plena Primavera, na Galeria do CyberEden (um talker, entretanto extinto). Apesar de toda a confusão, acreditem que se trata de um casamento, algures no ciberespaço nacional; ou que pelo menos, era essa a ideia...

São muitos os convidados, à mistura com uns quantos curiosos que tropeçaram na festa por acaso. De qualquer forma, não percam de vista os personagens Jor e Inana, já que para todos os efeitos são eles os noivos.

Àqueles que conhecem menos bem a grafia utilizada nos talkers pedimos que não se escandalizem com a qualidade do Português utilizado: se alguns de nós ainda lamentam a inaptidão da Internet para lidar com a acentuação, mais grave a coisa se torna quando nos embrenhamos nas comunicações em tempo real através da Rede. Aqui não há lugar para quaisquer purismos, já que o que conta é conseguir fazer passar a nossa mensagem, antes que a deixa se perca definitivamente.

Transcrevemos apenas um excerto do log resultante (o evento arrastou-se por horas e horas...), que foi igualmente "aligeirado" para efeitos de publicação. Fora isso, trata-se exactamente do que qualquer pessoa que estivesse presente poderia ter visto no seu terminal.

Senhores e senhores, eis

Um Casamento Virtual

CyberEden, Galeria, 06 May 1995
13:28

Voce esta' numa enorme galeria circular. Por aqui passam todos os viajantes espaciais, a sala tem uma larga janela no centro, oferecendo uma espectacular vista para as Estrelas mais proximas e para o infinito do Espaco. As paredes estao decoradas com raros artefactos vindos de todos os cantos da Galaxia. Uma voz impessoal diz-lhe que o mapa desta estacao pode ser acedido digitando :h map

Voce pode ver:

Judas ?? !! - < - TB CONSIGO !!!
Pedro com humor de segunda
Vlad The Dark Prince
Fox Super Raposa
Jor a roer as unhas....
Groo o errante e o seu cao
Ninfa continua a cantar.
Catwoman de volta ao vicio
Novico ou a vertigem do desconhecido
Vangel Wants Three Little Whishes
Ariel uma pequena sereia
Vegas cada vez mais Benfica
Highlander ...all night long.
Inanna ...noiva de Jor..
Jose - Um novo astronauta...
Tdk com problemas com o ISEG

O topico corrente e': A ESPERA DA NOIVA...

```
<13:28>
Fox da as alianças a vegas
Flo entra na sala
<inanna>: JOR-NAO TENS TEMPO P/
TE ARREPENDERES!!!
Pedro esta ao pe do jor
<groo>: ?
<fox>: POSSO CONTINUAR?
<jor>: OK INANNA...
<jor>: OS PADRINHOS DA NOIVA?
<jose>: Isto nao pode continuar !!!
<judas>: pq?
<tdk>: pode podell!
<vlad>: O jor tem um filho meu!!!!
XXXIUUUUU
<fox>: POSSO CONTINUAR OU NAO?
<inanna>: ENTAO?
<jose>: O jor nao esta em condicoes
...
Judas da um empurrãozinho a
jor...
```


Padrão dos descobrimentos

Smileys para todos

Devem existir milhentos dicionários na rede, mas o Pedro Miguel (Pedro.Miguel@alfa.ist.ult.pt) não resistiu e enviou-nos os dele. E nós não resistimos e publicamos.

:-) o smiley básico: é o recurso encontrado para inflectir uma expressão sarcástica ou irónica, uma vez que a Internet ainda não tem como traduzir a subtilidade com que uma variação no tom de voz pode transformar completamente o significado de uma palavra

:-) smile maroto (género "não me batas que ainda sou pequenino"). Usado em engates ou observações sarcásticas.

:-(mal-humorado: não gostou do que "ouviu", está preocupado ou deprimido.

:| indiferente (sempre é melhor que nada...)

:> mauzinho: para observações realmente corrosivas. Pior que um :-)

>:-> diabólico (foi mesmo para engolir em seco)

>:-> maroto e diabólico: para observações particularmente lascivas

Estes são os smileys básicos... Vejamos agora outros menos comuns:

(-: canhoto

%-) o resultado de 15h seguidas em frente ao computador

:*) bêbedo

[:] robot

8-) de óculos escuros

B:-) de óculos escuros na cabeça

::-) uso óculos, ponto final

B-) Ray-Ban!

8:-)sou pequenina

:>-)8 já sou crescida

:-(tenho bigode

:-(pinto os lábios

{:-) uso um capachinho

:-[sou um vampiro...

:E ... mas tenho os dentes rachados

:F eu também, mas falta-me um dente

:7 hmmm. Essa foi de mau gosto...

:* ugh! azedou

:^ babando-se

:^ nariz a pingar

:-(a chorar

:-(a chorar de alegria

:@ berro

NEWSGROUPS

Bom dia!

Nome: pt.geral

O que é?: Fórum dedicado a tudo o que tenha a ver com Portugal e os seus maravilhosos habitantes: os Portugueses, pois...

Onde se encontra: news:pt.geral

Como é: ... um local óptimo para saber as últimas... embora para esses efeitos já existisse também a soc.culture.portuguese, tal como há ainda quem insista em utilizar também o pt.news para o mesmo efeito (a pedido de várias famílias se informa que o pt.news NÃO se destina a publicar "notícias" de Portugal, mas a discutir questões que estejam directamente relacionadas com os newsgroups e a hierarquia .pt em especial. Façam o favor de passar a palavra, sim?). Os crossposts são inclusivamente muito comuns.

Como newsgroup generalista que é, no pt.geral há de tudo... anúncios (embora exista um pt.mercado), religião, Internet (existe um pt.internet sistematicamente vazio, mas enfim...), informática, Timor Leste, política (claro que também existe um pt.política, mas...), etc. ... sobretudo um local óptimo para pedir ajuda sobre os mais diversos temas, uma vez que o pt.geral será supostamente o fórum mais utilizado pelos cibernetas portugueses. A verdade, no entanto, é que os frequentadores da soc.culture.portuguese são geralmente mais simpáticos e bem-educados.

Pontos Positivos: ... um newsgroup bastante útil e verdadeiramente necessário, até porque é aqui que habitualmente surgem as propostas para a criação de novos newsgroups portugueses. Há quem diga também que é um sítio excelente para travar novas amizades, embora o teor de algumas das mensagens possa

levantar sérias dúvidas a esse respeito...

Pontos negativos: Dado o seu carácter generalista, por vezes entram na discussão assuntos sem qualquer interesse para a maioria das pessoas. Outro ponto menos positivo é o abuso crescente do fórum para efeitos publicitários, em resultado da tremenda (e algo descontrolada) expansão da rede em Portugal. Não somos contra, mas para alguma coisa foi criado o pt.mercado... O pior, a meu ver, é de facto o quase completo desconhecimento das mais elementares regras de e-tiqueta.

Citação típica: Se deixarmos de lado as flames constantes por tudo e por nada, o habitual "Alguém me pode ajudar...?" serve perfeitamente...

Bizarro: às vezes é perfeitamente insuportável. Outras vezes não.

Classificação Geral: ****

CS e PB

WWW

Cheira Bem, Cheira a Lisboa

Nome: Páginas Não-Oficiais de Lisboa

O que é?: Não me digam que não adivinham...

Onde se encontra:

<http://www.puug.pt/Lisboa/>

Como é: este site apresenta informação sobre a bela cidade de Lisboa aos milhões de surfistas que têm a sorte de tropeçar nele. Podemos passear pela riqueza da cidade das sete colinas, procurar a Lisboa Boémia, e inclusivamente deliciar os nossos sentidos com imagens e sons desta cidade, amada por uns (eu sou um deles) e odiada por outros (quem, oh, mas quem???)
Museus de Lisboa? Hotéis? Perdido? Nas Páginas de Lisboa pode encontrar essas informações e muito mais. O estranho aqui é que a CML ainda não tenha organizado uma resposta à altura. Parabéns ao autor destas

páginas pela ideia e pelo muito trabalho que teve para colocar este farol da capital na World Wide Web.

Descrição visual do local: Lisboa em todo lado, as suas ruas e pessoas. O cuidado dedicado à azulejaria virtual merece destaque.

Definitivamente, é um local que vale a pena ser visitado.

Pontos Positivos: Informações verdadeiramente úteis sobre Lisboa, apresentadas de uma maneira atractiva e bem documentada. Saliente-se o espaço "Feliz Cidades" onde cada um pode elogiar a cidade a seu gosto (ao estilo de um "Lisboa é mesmo bonita!" :)), deixando aqui os testemunhos do vosso amor à cidade, ao vosso bairro, ou a qualquer aspecto que mais vos agrade. Da mesma forma, existe um "Infeliz Cidades" destinado à crítica da cidade de Lisboa. É óbvio que numa cidade grande, as coisas não correm tão bem como gostaríamos, pelo que é perfeitamente natural que os seus habitantes tenham posições críticas em relação a muitos dos seus aspectos. Se acharem que o devem fazer, enviem as vossas críticas (construtivas, de preferência) e deem-nas a conhecer ao mundo.

Bizarro: 0

Classificação: *****

TC e PB

Expo, já.

Nome: Instituto Português de Museus

O que é?: são as páginas do Instituto Português de Museus, pois.

Onde se encontra:

<http://www.puug.pt/IPM/>

Como é: Aqui temos os nossos museus. Podemos embarcar numa série de visitas virtuais (só não se percebe porque estão apenas acessíveis alguns dos museus da capital e nada mais :=), ver quais são os eventos agendados (e aqui sim, relativamente a museus de todo o País), e espreitar até os produtos que estão à venda nas lojas do IPM, nos vários museus portugueses. Ah, não se

esqueça de passar pela cafetaria antes de aproveitar os links para uma série de outros museus.

Pontos Positivos: Mostrar na Web os museus portugueses e o que eles têm para oferecer a todos os seus visitantes, virtuais ou não. É sem dúvida uma iniciativa de mérito! :). Sobretudo quando é possível ouvir excertos musicais, e ver de facto alguns filmes e imagens das obras expostas...

Pontos negativos: Sé não se percebe, de facto, porque é que só estão representados museus de Lisboa. E os outros? Onde estão?

Classificação: ***

Penso, logo, em quê?

Nome: ATALAIA, Observatório de Exegese Contemporânea
O que é? É uma associação que pretende sentir e compreender o que está a passar na nossa sociedade e no dia-a-dia das pessoas, num momento em que a incerteza do novo século nos atinge sem piedade. Há pessoas de vários países - Portugal incluído - envolvidas no projecto: professores, investigadores de diversas áreas (Sociologia, Filosofia, Antropologia), e alguns escritores e artistas.

Onde se encontra: <http://www.puug.pt/AtalaiaSciArt/>
Como é: Nestas páginas vamos encontrar toda a informação sobre este projecto cultural. A origem e criação do Observatório de Exegese Contemporânea (?) tem um lugar de destaque. O Observatório pretende tocar informação sobre diversos assuntos da actualidade, mas também (e sobretudo) sobre as diferentes formas de interpretar essa actualidade, de acordo com as experiências particulares de cada um. Há igualmente disponível uma antevisão dos conteúdos da futura revista Atalaia um projecto muito interessante e que encontra inteiramente descrito nas páginas.

Pontos Positivos: Finalmente um projecto cultural português na rede, e de louvar. A informação é apresentada de uma forma simples e concisa.

Bizarro: 4 (às vezes é, não é?)

Classificação: ***

Timor não esquece

Nome: Juventude Comunista Portuguesa

O que é? "Timor: Não nos esqueçamos" será, mas estas páginas são da Juventude Comunista Portuguesa...

Onde se encontra:

<http://www.telepac.pt/jcp/>

Como é: "TIMOR LESTE - 20 anos de ocupação Indonésia. A 7 de Dezembro de 1995 completam-se 20 anos sobre a invasão Indonésia de Timor Leste. 20 anos que custaram ao povo timorense 200.000 mortos, um terço da sua população. 20 anos de perseguições, tortura, repressão política e cultural. 20 anos de resistência e luta."

Esta é a nota de abertura, por assim dizer, destas páginas. Há informações enciclopédicas sobre a situação em Timor Leste, um apelo à tomada de consciência pública, e é mesmo possível enviar a partir daqui uma mensagem para o Secretário Geral da Nações Unidas, se ainda possuímos inocência que chegue para acreditar que alguma vez ele lerá essas mensagens. Caso contrário, É possível aderir ao Movimento de Solidariedade Internacional com Timor Leste. Tudo pela nobre causa de Timor Leste!

Pontos Positivos: Louvamos esta iniciativa da Juventude Comunista Portuguesa, ao tentar chamar à atenção dos cibernautas de todo o planeta para o problema de Timor Leste. Devia haver mais iniciativas destas com origem em todos os sectores da vida portuguesa...

Pontos Negativos: ... E o problema é que já havia de facto umas tantas e a JCP conseguiu esquecer-se de todas

elas. Já existem várias páginas WWW sobre Timor Leste, e o mínimo exigível era que tivessem sido colocadas ligações directas às páginas já existentes. Quanto mais não seja, todos juntos lutamos para uma causa maior. A cyber.net salienta estas duas: **Timor Net** - Serviço de informação sobre Timor Leste <http://www.uc.pt/Timor/TimorNet.html>

Violações de Direitos Humanos em Timor Leste <http://iguana.inesc.pt:8000/Timor/>

Entretanto, perguntamo-nos do que é que a JCP está à espera para disponibilizar informação sobre o PCP propriamente dito na rede... Um partido com uma tal tradição histórica bem merecia melhor tratamento. Ou não há nenhuma paredes que possam ser verdadeiramente "de vidro?"

Classificação: ***

FTP

Software de domínio público

Nome: ftp.uninova.pt
O que é?: Servidõr Experimental de FTP da UniNova

Onde se encontra:

<ftp://ftp.uninova.pt>

Como é: Este site experimental da UniNova tem como objectivo distribuir software de domínio público aos utilizadores que dele necessitem (que simpáticos). Podemos encontrar neste momento software de aplicações cliente de WWW, e News disponíveis para as plataformas MS-Windows e Macintosh.

Pontos Positivos: Está lá e fica perto de casa... :)

Classificação: ***

Vamos ao Minho (antes que arda tudo...)

- :-# uso aparelho
- :) parti o nariz
- :V) também parti o nariz, mas do outro lado
- :.) a mim, o nariz escorrega-me pela cara abaixo...
- :-& enrolo um bocado a lingua quando falo...
- ==:~) punk's not dead
- :-:~) sou um cyberpunk
- :-:(os verdadeiros punks não sorriem)
- ==:(variação sobre o tema
- :=) dois narizes
- +~:~) Sua Eminência o Papa
- '~:~) cortei a sobrelinha ao fazer a barba esta manhã
- ;-:~) a mesma coisa ... mas com a outra sobrelinha
- |~| a dormir que nem um bebé
- |~O que grande bocejo! não... começou a risonar ...
- :-Q fumas?
- .? fumo cachimbo
- O~) mergulhador
- O~:~) é um anjinho (lá no fundo)
- :-P Argh!
- :-S o meu discurso está um pouco confuso, não está?
- :-D a rir... de ti!
- :-X da minha boca não sai uma palavra
- <~) chinês
- <~(chinês que não acha graça nenhuma a piadas destas
- :-| céptico
- C~:~) chefe de cozinha
- @= nuclear sim obrigado! (uuuu...)
- *~<~) tenho um chapéu de Pai Natal
- (8~o senhores e senhoras, Bill Clinton!
- *~:o e o palhaço Bozo!
- 3:] smiley de estimação
- 3:[smiley de estimação malvado
- d8= o teu castor de estimação anda com uns óculos e um capacete das obras
- E~:~) radio-amador
- :-9 lamber os lábios
- %~6 morte cerebral
- [~:~) walkman
- (~| cabeça de alho chocho
- K~P puto com chapéu de ventoinha

@(-) turbante
 :-O silêncio! aqui trabalha-se
 <:-| burro
 :-: smiley mutante
 o smiley invisível
 -) zaralho
 ,-) idem... mas estou a piscá-lo, vês? (eu não...)
 X-(morto
 8:-) feiticeiro
 C={>:*)} mega-smiley - um chefe-cozinheiro diabólico que usa bigode, tem duplo queixo, está bêbedo e o capachinho fuge-lhe por causa da corrente de ar

Nota: Podemos tirar os narizes à maior parte dos sorrisos para fazer sorrisos anões

:) smiley anão
 8:-) tenho os óculos na cabeça:-) 8 -mulher
 :-| 8(-) mulher grávida
 :- (:- impotente (ou enganado)
 :-) -8 já estão azuis, pois...
 :-) 0===8 gabarolas
 :-| 8o depois de um banho frio
 :-) ===8 circuncidado
 8-O -* a seguir, desmaia-se com as dores
 :-) ^-^: a precisar urgentemente de uma cirurgia plástica
 :-) :-... um chichi
 :-) -oo:- pondo as mãos na massa
 :-{ - -: deixei cair a tampa da retrete
 :-o ^^^^: fechei a braguilha depressa demais

Agora que já os conhecemos, vamos aprender a usá-los:

```
>> Newsgroup: alt.singles
>>
>> Olá. Sou novo aqui. Sou um rapaz bem dotado
:-) 0===8
>> e procura uma rapariga com uns grandes pára-choques :-| 8 -
>> para relações sexuais loucas e desinibidas :-O==8
> Ouça lá, está visto que o senhor não passa de mais um estupor desesperado :-| 8
> a tentar aliviar-se na Usenet. Nem quero pensar :-O -oo:-
>no que podia acontecer se alguém lhe desse corda.
:-{ ^^^^:
> Provavelmente, ainda está a aprender a ser homem
:-) :-> :-| -:-
```

Nome: ftp.uminho.pt
O que é?: site de ftp anónimo do Centro de Informática da Universidade de Aveiro, recheado de software.
Onde se encontra: ftp://ftp.uminho.pt
Como é: É um bom arquivo de software, a consultar. Há FAQ (perguntas mais frequentes) de newsgroups, comunicações de investigação (artigos, livros, documentos de discussão, software vário), software para todos os gostos e feitos, acesso aos próprios newsgroups, etc.
Pontos Positivos: É um site de ftp completo. Há software para Windows, DOS, Mac, Unix, de tudo para todos. Um local privilegiado para os "barras" da informática.

Classificação: ****

TC

GOPHER

O Minho outra vez! (Se é que ainda não ardeu)

Nome: Gopher da Universidade do Minho
O que é?: um site de gopher, pois.
Onde se encontra: gopher://gopher.uminho.pt
Como é: aqui encontramos muita informação interessante sobre a Universidade do Minho e a cidade de Braga, para além do vastíssimo arquivo de software já referido que também se encontra acessível via gopher. ... lá que está também o mais célebre dos ABC da Internet em Portugal: um verdadeiro manual on-line para iniciar os utilizadores nos vários serviços da rede que estão disponíveis na Universidade do Minho.
Pontos Positivos: o vastíssimo arquivo de software está acessível via gopher, mais toda aquela informação disponível on-line.

Classificação: ****

TC

Assim pagamos.

Nome: gopher da Secção de Ciências de Educação da Universidade Nova de Lisboa
O que é?: gopher site mantido pela Secção de Ciências de Educação da Universidade Nova de Lisboa. Não é muito original mas não se arranjou melhor, desculpem.
Onde se encontra: gopher://gopher-minerva.fct.unl.pt
Como é: Como qualquer outro gopher site este dispõem de ligações para outros gopher sites em todo o Mundo, especificamente dedicados à Educação, e não só. Neste site encontram-se desde programas de formação de professores em serviço e referências ao Projecto Minerva, até listagens e formas de contacto com associações de professores.
Pontos Positivos: os profs vão gostar concerteza.

Classificação: ***

TC

IRC'S E TALKERS

Um Paraíso Ganho

Nome: Lost Eden
O que é?: Um talker (usando software NUTS)
Onde se encontra: telnet://alfa.ist.utl.pt:1414
É um local movimentado? Ultimamente este tem sido o poiso de eleição dos infontautas de Lisboa, apresentando-se já como um sério concorrente ao Portugal Virtual [PV].
Descrição visual do local: Aqui e ali tem algumas características que o diferenciam dos outros talkers. Mas um talker não se lê, experimenta-se...
Pontos Positivos: Passou a ser um dos novos locais de permanência. A forma como os comandos são

atribuídos é interessante. O preenchimento do nome é automático. Existe um novo tipo de comandos que dá acesso a uma "arena", onde se poderão disputar habituais combates. Neste momento este talvez seja o talker mais avançado do nosso País, pela versatilidade e multiplicidade de opções aos dispostos utilizadores. Um combatedor de vez em quando quebra a monotonia é saudável (?), e é sem dúvida uma maneira diferente de passar o tempo dentro de um talker (eheheh :-)). Outros meus parábens ao criador desta "feature".

Bizarro:4

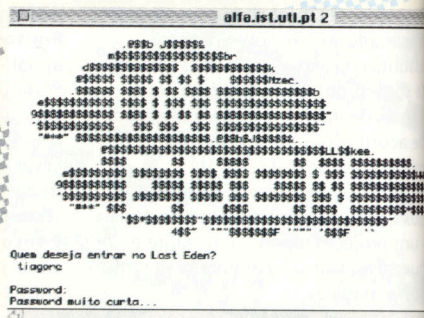
Classificação : ****

JA (John)

Está aí alguém???

Nome: CITAL CI Talker
O que é? Um talker (usando software NUTS)
Onde se encontra: telnet://zeus.ci.ua.pt:6969
É um local movimentado? Não parece. Fui lá duas vezes e não encontrei rivalidade em ambas as ocasiões. :(
Descrição visual do local? Aparentemente é um conjunto de salas normal. Nada de extraordinário.
Pontos negativos: Falta de gente :(
Bizarro: Sabe-se lá. O tempo de férias é dramático nos talkers.
Classificação : 3

JA (John)



Páginas amarelas cyber.net

Editado por
Clive Parker,
Ian Peel,
Zaheer
Mahmood
e **Paulo Bastos**

Deixem-me contar-lhes uma história. Era uma vez uma formiga e um gafanhoto que conversavam sobre a cor do céu. "É azul", disse o gafanhoto, "porque se fosse amarelo não conseguiríamos ver o sol". "Disparate", disse a formiga. "É azul devido à forma como a luz é filtrada através de uma mistura de gases, pó e poluentes que existem na atmosfera da Terra".

"Ah", respondeu o gafanhoto. "Muito bem, Einstein, mas então e a erva? Deve ser verde por magia".

"Não seas parvo", disse a formiga. "É verde por causa da clorofila, idiota".

"Hum. Então está bem. Mas qual é a URL da NetVet?"

"Ui... Com essa é que me lixaste".

O moral da história é sempre o mesmo, ou seja, se não ler religiosa e regularmente as Páginas Amarelas da cyber.net nunca mais terá a menor ideia do que se anda a passar.

E o que é que isso tudo quer dizer?

Se as classificações que atribuímos estivessem de alguma forma relacionadas com teias de aranha e coisas assim, significariam qualquer coisa como isto. Se calhar.

É uma peça soberba de engenharia ao alcance apenas das aranhas mais pacientes; brilhante e lustrosa, mas sobretudo funcional - uma verdadeira armadilha, recheada de coisas boas para devorar.

É uma teia bonita e simpática, mas de vez em quando, num momento crucial, há sempre algo que corre menos bem. Como por exemplo, vislumbrar-se o que promete ser um fabuloso repasto... para a mínima aproximação ele se não escapar por entre os dentes.

É uma teia, sim senhor. Limitou-se pura e simplesmente a deixar-se tecer e para ali está, à espera de que algum desprevenido por lá caia.

**

É o género de teia que há longos anos ocupa espaço num qualquer sótão deserto. Poeirenta, atulhada de corpos ressequidos a que não é possível adivinhar a origem, repulsivos mesmo, que há muito ultrapassaram o prazo de validade.

*

Há uma teia de aranha muito fininha, estupidamente frágil e absolutamente patética, pespegada na porta da sua casa-de-banho. Cola-se-nos à cara e aos cabelos, e não só é irritante e difícil de nos livrarmos dela, como acaba por ser igual e completamente inútil, não servindo para apanhar seja o que for.

Algumas iniciais para o ajudar a perceber quem escreveu o quê:

Padrão dos Descobrimientos:
TC = Tiago Carvalho
JA = João Alves
CF = Carlos Friacas

Parte Internacional:
CP = Clive Parker
IP = Ian Peel
ZM = Zaheer Mahmood

NEWSGROUPS

Característico

Nome: ASCII art

O que é: encontre ou divulgue aqui imagens integralmente produzidas em ASCII.

Onde se encontra:

news.alt.ascii-art e em news.alt.binaries.pictures.ascii

Como é: estes são os dois grupos consagrados à arte ASCII mais importantes na Usenet sendo que ambos contam com material de qualidade surpreendente. Os envios de material são geralmente feitos por pessoas à procura de imagens ASCII de objectos variados, mas muitos são de utilizadores que enviam a sua arte ASCII apenas para que o mundo a possa admirar. Algumas das imagens são de grande qualidade - é surpreendente o que pode fazer com caracteres ASCII. Também pode encontrar informação sobre vários programas que convertem um dado formato gráfico (digamos

um GIF) numa imagem ASCII. É surpreendente como o alt.binaries.pictures.ascii parece ser muito menos popular que o alt.ascii-art. Se isto tem alguma coisa a ver com o facto dos utilizadores se manterem afastados da hierarquia de grupos alt.binaries devido à sua reputação algo "duvidosa" é uma questão de debate.

Pontos positivos: encontra-se arte ASCII de excelente qualidade.

Pontos negativos: demasiados. Do género "Estou à procura de uma imagem ASCII de..."

Citação típica: "Alguém tem imagens de macacos em ASCII?" ZM

Classificação: *****

Baixo, gordo e místico

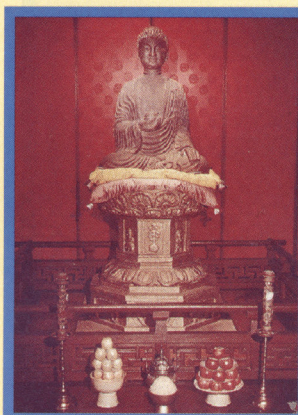
Nome: alt.buddha.short.fat.guy

O que é: é sobre um indivíduo baixo e gordo que se auto-intitula de Buda.

Onde se encontra:

news.alt.buddha.short.fat.guy

Como é: bastante estranho, sem dúvida. Este grupo já existe há



Oi! Companheiro Buda, deixe-se de meditações e faça alguma coisa.

alguns anos, mas surpreendentemente tem passado despercebido durante a maior parte do tempo. Há um FAQ genuinamente estranho relativo a este grupo, que pode encontrar por aqui ou em vários sites FTP

(incluindo ftp://rtfm.mit.edu/). O único propósito deste newsgroup é o de provocar. Não espere portanto encontrar aqui mensagens de estudantes sérios de religião. A leitura dos FAQ (que em si mesmos revelam um humor extremamente bem elaborado) é esclarecedora a esse respeito.

Pontos positivos: um FAQ estranho que requer uma leitura.

Pontos negativos: não há muitos distribuidores da Usenet a divulgar este newsgroup, por isso não tem muitas mensagens.

Citação típica: "Qual é a natureza de Buda?" e a resposta é "Como aquele proeminente budista Louis Armstrong disse: 'Se tiver de perguntar, nunca saberá'". ZM

Classificação: ***

Super, só

Nome: O SuperHomem em banda desenhada.

O que é: newsgroup razoavelmente popular, dedicado à discussão das virtudes e defeitos do último filho de Kripton - o SuperHomem. ▶

SITE DO MÊS

Magia animal



Nome: NetVet

O que é: o recurso Internet para cirurgiões veterinários, praticantes e estudantes de medicina veterinária em todo o lado.

Onde se encontra: gopher://vetinfo.wustl.edu:70/11n:/vet ou aponte o seu browser WWW a <http://netvet.wustle.edu/>

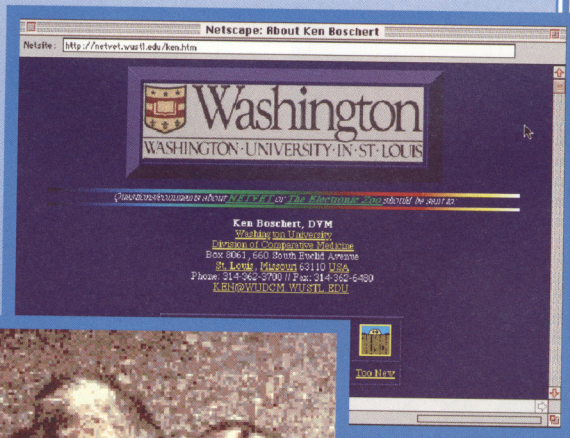
Como é: é enorme. O NetVet cobre muitos recursos Internet de interesse para os veterinários, e é apresentado de uma forma simples. Também há uma colecção de informações sobre as espécies animais do mundo no Zoo Electrónico. Sediado em Missouri, todo o sistema é um projecto experimental da Divisão da Universidade de Medicina Comparada de Washington. Apesar do seu estatuto experimental, o NetVet tem sido muito popular. É fácil perceber porque é que este site é tão visitado e todos os que apreciam páginas Web inovadoras e profissionalmente bem produzidas (sem ter em consideração o seu entusiasmo pela prática de medicina veterinária) deviam verificar este local. Os recursos Vet são proporcionalmente reduzidos a um lote de ideias principais, como Referências, Leis e Regulamentos, Mailing Lists, outros Recursos e o já mencionado Zoo Electrónico. São os "outros Recursos" que o levarão pelo mundo inteiro numa viagem a propósito dos animais e de tudo o que tenha a ver com eles, que podem passar por Belfast, para consultar uns tais Electron Micrographs of Animal Viruses na Universidade de Queens, Iowa para obter informações sobre as Doenças Respiratórias dos Bovinos na univversidade estatal e acabar numa univversidade seca de Estudos de Agricultura para obter informações sobre Parasitologia e dar uma espreitadela a abdómens de cães, numa cortesia da Universidade de Murdoch.

Pontos positivos: a sua total profundidade de informação. Se pelo menos houvesse um recurso destes para todas as profissões.

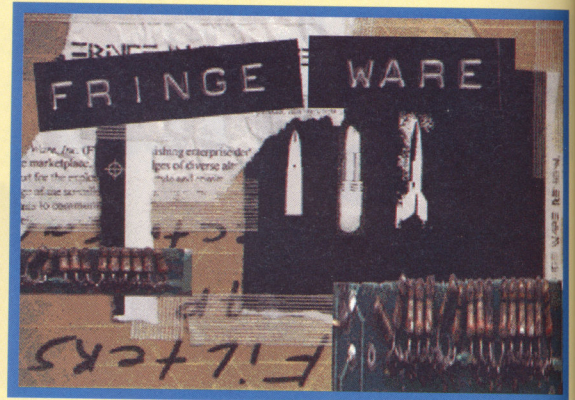
Pontos negativos: não estamos qualificados para verificar os dados, só a quantidade, por isso, quem sabe? Talvez haja mesmo algumas falhas na base de dados de Genomas Animais do Japão?

Mais recursos multimédia fazem alguma falta aqui, mas a falha está a ser colmatada com a inclusão de mais links a projectos como - imaginem só - o Videodisco Interactivo do Laboratório Cardiovascular da Universidade de Auburn. IP

Classificação: **** Um furão. O que a NetVet não lhe diz é que as suas patas foram pregadas ao chão para conseguirem tirar esta fotografia.



(Acima) Um pombo pálido? Um anfibio doente? Meu caro, está mesmo a precisar do NetVet.



Fringeware. Parece um daqueles programas intelectuais da TV2, não é?

Onde se encontra: news:alt.comics.superman
Como é: um newsgroup grande e bastante movimentado onde se conversa sobre o SuperHomem em todas as suas encarnações, dos livros de banda desenhada, à TV, desenhos animados e filmes passando pelas actuais séries de televisão Lois and Clark - As Novas Aventuras do SuperHomem (de que a RTP estranhamente resolveu prescindir na sua programação).

Outros tópicos englobam assuntos relacionados como a SuperMulher e a Legião de Super Heróis, com cabeçalhos que variam entre a dúvida esclarecida de um "Será o SuperHomem um cidadão comum?" e o mais prosaico "Será que o SuperHomem é virgem?", que acendem alguns debates animados. A maioria das mensagens são de fãs, mas alguns autores da banda desenhada e das séries de TV aparecem por vezes aqui para expôr os seus pontos de vista, resultando daí que a informação aqui contida é ouro sobre azul para os fãs mais aguerridos do SuperHomem. Como é hábito, há indicadores para Web sites, mailing lists e FAQs, para que os recém-chegados e os visitantes regulares possam saber ainda mais sobre o seu Homem de Aço preferido, assim como os seus pontos fortes e fracos. Absolutamente super. É movimentado? O SuperHomem continua tão popular agora como quando saltou do primeiro edifício envergando os seus calções vermelhos.

Pontos positivos: há muito debate.

Pontos negativos: a maioria destes indivíduos são tão dedicados.

Citação típica: "Que idade tinha ele quando a Legião de Super Heróis o recrutou? Nas séries mais antigas, Kal-El já tinha todos os seus poderes quando a Legião o convidou, pelo que não havia qualquer dúvida sobre a sua capacidade para estar ou não à altura das suas novas tarefas. No entanto, na versão actual, Clark tem ainda muito pouca

experiência quando embarca a caminho do nosso planeta. Se ele tivesse sido recrutado durante os primeiros anos da adolescência, o mais provável é que os seus poderes não estivessem ainda plenamente desenvolvidos. A Legião ver-se-ia obrigada a tomar todo o cuidado para que um qualquer vilão de segunda ordem não matasse o maior herói da História.

CP

Classificação: **

FTP SITES

Short back and sides

Nome: Fringeware Review

O que é: um site Internet entre os muitos que documentam o crescimento explosivo de algumas cibercomunidades texanas (EUA, claro), a partir dos esforços de uma publicação underground que dá pelo nome de Fringeware Review.

Onde se encontra: em todo o lado - <ftp://fringeware.com> (directório /pub/fwi), gopher via fringeware.com, e-mail directo da revista em email@fringeware.com, um infobot contactável pelo endereço info@fringeware.com, serviço WWW em <http://fringeware.com>, mais os Fóruns Usenet em <news:alt.fringeware>. Se preferir um contacto pessoal até pode conhecê-lo cara-a-cara na loja Fringeware no cruzamento da Rua 51 com a Duval em Austin, Texas, Estados Unidos.

Como é: a Fringeware Review é antes de mais uma revista, e bem capaz é ela de evidenciar quão atrasada está a cibercultura portuguesa. As teses mais obscuras, os acessórios mais estranhos, tudo isso pode ser encontrado na Fringeware. Uma edição recente parodiava a revista Wired com uma capa alternativa - "Weird" - e algumas histórias, que nem eles ousariam imprimir, como a transcrição integral (4 páginas!) de uma conversa telefónica com Nelson Thall, presidente do Marshall McLuhan Centre on

O essencial do Mac

Sites e software essenciais para o seu querido Apple Mac

Para apreciar os ficheiros multimédia que transferiu da Internet (como sejam vídeos QuickTime, excertos de som e imagens em formato JPEG ou GIF) necessita de software para o utilizar e visualizar.

O JPEG View é um programa de visualização de imagem pequeno e eficiente que pode obter em <http://src.doc.ic.ac.uk/packages/mac-umich/graphics/graphisutil/jpegview3.31.sit.hqx>. Ou pode ter em consideração o Graphic Converter. Além de visualizar GIFs e JPEGs, pode usá-lo para carregar e converter mais de 30 formatos de ficheiros diferentes de outras plataformas de computador. Obtenha-o de <http://src.doc.ic.ac.uk/packages/mac-umich/graphics/graphisutil/graphicconverter2.13us.sit.hqx>

O Sound Machine permite-lhe ouvir ficheiros em som de formato Mac. (<http://src.doc.ic.ac.uk/packages/mac-umich/sound/soundutil/soundmachine2.1.cpt.hqx>)

O Sparkle 2 mostra pequenos filmes em QuickTime e ficheiros MPEG. Até pode fazer conversões entre os dois formatos. Obtenha o Sparkle na Web em <http://src.doc.ic.ac.uk/packages/mac-umich/graphics/graphisutil/sparkle2.42.sit.hqx>

Catálogo de software para Mac

<http://web.nexor.co.uk/public/mac/archive/welcome.html>

Provavelmente o melhor site de software para Mac.

Software FTP

Anarchie

<http://proper.com/4/mac/files/the-files/anarchie.hqx>

Um cliente Anarchie/FTP que encontra e retira software para si.

Fetch

<http://proper.com/4/mac/files/the-files/fetch.hqx>

Programa FTP de fácil utilização.

Newsreaders

Newswatcher

<ftp://src.doc.ic.ac.uk/packages/mac-umich/util/comm/usenet/newswatcher2.0b20.sit.hqx>

O programa de Usenet mais fácil de instalar e configurar.

Internews

<ftp://src.doc.ic.ac.uk/packages/mac-umich/util/comm/usenet/internews1.05.sit.hqx>

Um útil newsreader para ter juntamente com o Newswatcher.

Web browsers

Netscape Navigator

<ftp://ftp.mcom.com/netscape/mac/netscape.sea.hqx>

O browser mais popular para Mac.

NCSA Mosaic

<ftp://ftp.ncsa.uiuc.edu/Mosaic/Mac/NCSAMosaic200A.17.68k.hqx>

Outro browser muito popular para Mac.

Cientes Gopher

Turbogopher

<ftp://mac.archive.umich.edu/mac/util/comm/gopher/turbogopher1.08b4.cpt.hqx>

O Turbogopher usa janelas semelhantes às do Finder para o ajudar a navegar rapidamente num site Gopher.

E-mail

Eudora

<http://ftp.qualcomm.com/quest/mac/eudora/>

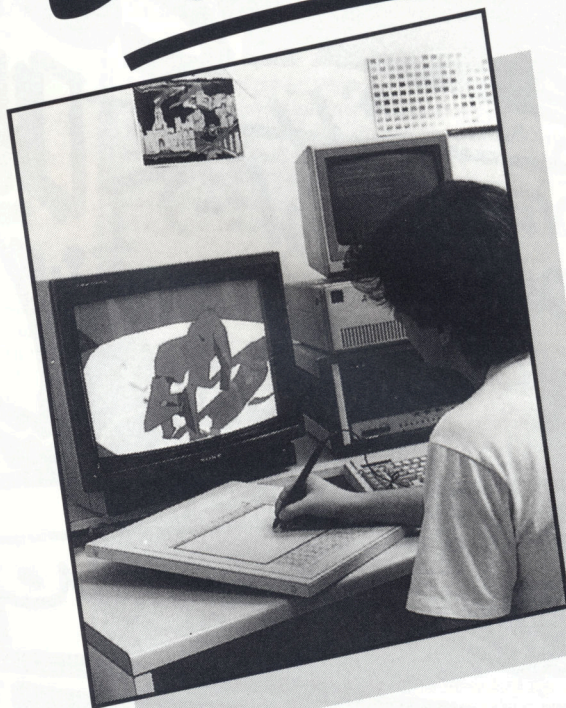
O melhor e mais fácil programa de e-mail (POP3) para o Mac.

Leemail

<http://src.doc.ic.ac.uk/packages/mac-umich/util/comm/leemail2.04.cpt.hqx>

Software e-mail SMTP para fornecedores que não disponham de POP3.

Traça o teu Destino



Cursos de Multimédia Produção de CD-Rom

Cursos profissionais de VIDEO/TV, Desenho Gráfico ou Fotografia nas melhores instalações, com a melhor tecnologia, professores de alto nível e horários à tua medida.

Quando acabares o curso, o nosso serviço de emprego ajudar-te-á a encontrar trabalho, através dos nossos contactos com as mais importantes empresas de áudio-visuais, cadeias de televisão, etc. E, para os melhores, proporcionará estágios gratuitos em empresas do ramo.

Visita-nos e informa-te já !

etc

**ESCOLA TÉCNICA
DE IMAGEM E COMUNICAÇÃO**

Rua D. Luís I, nº 4 e 6. 1200 Lisboa ● Tels: 396 77 23 ● Fax: 397 84 21

RC

Rádio Comercial

APRESENTA

COMERCIAL INTERNET

NAVEGUE
CONNOSCO! :-)

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

OS MELHORES LUGARES DA REDE!

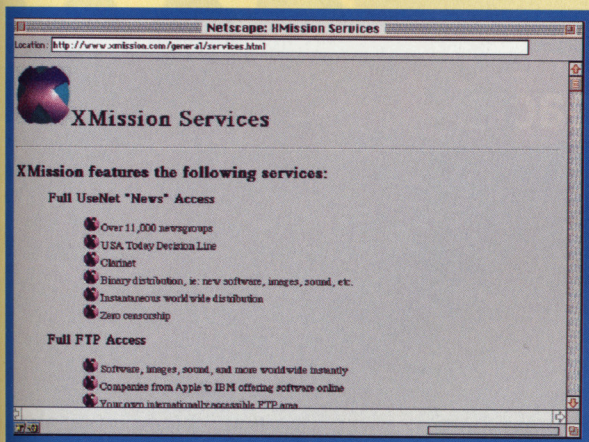
PORTUGUESES ON-LINE!

UM PROGRAMA DE
PEDRO RIBEIRO!
NUNO MARKL!
CARLOS MARQUES!

2ª - 5ª - 19:45 / SAB. - 14:00

[HTTP://WWW.RADIOCOMERCIAL/](http://www.radiocomercial.com)
COMPROT@TELEPAC.PT

MARK 95



Net de "acesso público" - alguém se enganou concerteza. Não é pública quase desde o início!

Global Communications, explicando como a Wired acaba por ser um instrumento da "Máquina Militar Americana", ou como McLuhan (que a Wired escolheu por santo padroeiro) se fosse vivo estaria "a falar da Internet, e de como 'net' na Internet implica 'cinética". Outros assuntos da Fringeware incluem dissertações sobre o catálogo de arte e de tecnologia do Texas Robofest, Infobótica Faça-você-mesmo, televisão vs mass media ou programação em WWW.

Pontos positivos: é giro, existe, e se não fosse aqui não sei onde é que alguma vez encontraria quebra cabeças como o ensaio "A Caixa Consciente", de Jon Lebkowsky, que como ninguém soube desenvolver matérias como "O ego psicoelectrónico, alegórico e mitopoético na Ficção Científica".

Pontos negativos: pode não chegar a compreender uma única palavra. Mas eles vendem cadernos de argolas feitos com placas de circuitos integrados e partes de máquinas de análise de ondas cerebrais.

Citação típica: "Fringeware Inc. é uma pequena empresa comercial dedicada ao desenvolvimento da comunidade num mercado periférico onde se cruzam os limites de diversas culturas alternativas. Sabemos que o mercado é a essência de cada comunidade e mercados doentes traduzem comunidades doentes... Olhe à sua volta".

IP
Classificação: ****

Grátis para todos

Nome: Xmission
O que é: acesso público à Internet a partir de Salt Lake City, nos Estados Unidos.

Onde se encontra:
<http://ftp.xmission.com>

Como é: são projectos, como este e como o da Route 66 (já analisada pela cyber.net), que acabarão por abrir a Internet a toda e qualquer pessoa, tornando

possível chegar ao Mundo inteiro. Tal como o acesso público à TV, o acesso público à Internet ainda é um fenómeno típico dos Estados Unidos, por isso não espere que algo de semelhante aconteça em Portugal, pelo menos por agora. Embora falte informação local (algo em que a Route 66 é excelente), este site tem informação sobre os utilizadores que serve e no sempiterno directório pub há informação e arquivos relativos a algumas das mailing lists dedicadas à música mais interessantes (tente /pub/lists). Estas incluem a mui tagarela mailing list New Music, e discussões sobre os Orb, Orbital e KLF. Há fóruns de interesse mais geral em Mountain Raves, Breaks e Jungle e mesmo algumas discussões políticas na mailing list Restore Our Constitution. E também há um link para Ear/Rational Music, uma das lojas de discos mais antigas e originais da Internet.

Pontos positivos: este é o local onde deve vir para verificar e transferir arquivos, especialmente sobre música; tem leitura para muitos dias, com mais artigos de opinião e notícias do que é comum na maioria das revistas.

Pontos negativos: se ao menos houvesse mais coisas destas disponíveis.

IP

Classificação: ***

WEB SITES

Banco de Imagens

Nome: Arquivo de ícones de Daniel

O que é: uma colecção de ícones e imagens para incluir na sua home page Web.

Onde se encontra:
<http://www.jsc.nasa.gov/~mccoy/cons/index.html>

Como é: excelente. Aqui há imagens de tudo. Com o objectivo de iniciar utilizadores da Web em todo o lado, este site tem imagens e ícones que darão um toque especial a quase todas as páginas Web. E porque estas imagens são do domínio público (sem direitos de autor), pode usá-las quando quiser. Há muitas imagens para usar e estão todas organizadas de uma forma clara em menus facilmente acessíveis a partir da home page. Em cada menu encontrará uma grande imagem contendo um extracto de todas as imagens disponíveis no directório. O que é muito útil porque lhe dá informações sobre as imagens que estão armazenadas naquele directório particular. Pode encontrar óptimos substitutos para o separador horizontal (o comando <HR> no HTML) no seu documento Web. É material excelente, e embora na Internet sejam abundantes outros arquivos de ícones, será difícil encontrar qualquer coisa melhor que isto. Vale a pena acrescentar que os rapazes do Yahoo lhe deram classificação máxima.

Pontos positivos: hierarquia de menus muito bem organizada, os quais são acessíveis facilmente a partir da home page.

Pontos negativos: as imagens armazenadas aqui são largamente usadas pelas pessoas nas suas home pages, por isso embora



"Iconoclasta", gritava frequentemente o Capitão Haddock. Não, não tem nada a ver com ícones. E tratando-se de um insulto, é coisa que o Daniel não merece concerteza.

O essencial para PC

Sites e software essenciais para o seu computador

Tivemos finalmente a oportunidade de pôr as mãos no pacote Microsoft Plus! para o Windows 95 e experimentámos inclusivamente o browser Internet Explorer que nem é assim tão mau como isso. À maneira do Win 95, o Explorer acompanha-o ao longo do processo de inicialização e ligação à Internet usando "Wizards", ou, mais simplesmente ainda, fazendo apenas mais algumas perguntas. Uma vez instalado, clique duas vezes no ícone do desktop para ligar. O Internet Explorer (o Web browser da Microsoft) é carregado e liga-se às páginas WWW da Microsoft Network.

Estranhamente, estas páginas estão marcadas como "Desenvolvidas para o Internet Explorer", o que implica mais um falso standard HTML com o qual nos temos de preocupar - e que nem sequer tem alguma coisa a ver com o HTML da Netscape.

Mais notícias sobre o Internet Explorer assim que terminemos os necessários testes à versão final.

Programa FTP

WS FTP/WS FTP32

<ftp://ftp.usma.edu/pub/msdos/winsock.files/>

Um programa de FTP para Windows extremamente fácil, onde quase tudo é automático. A versão mais rápida de 32 bits funciona com o Win32S.

Newsreaders

Snews

<ftp://ftp.demon.co.uk/pub/ibmpc/DIS/snews129.zip>
Newsreader para DOS. Parece primitivo mas tem milhentas aplicações.

Free Agent

<ftp://ftp.dircon.co.uk/pub/tdc/internet/windows/agent055.zip>
Leitor de news on-line e off-line de qualidade superior, mais versátil e bem apresentado que a maioria dos programas comerciais.

Web browsers

Netscape Navigator 1.1N

<ftp://ftp.mcom.com/netscape/windows/>
É o melhor browser para PC. Considerado rápido, simples e popular pelos autores de páginas Web, um sólido suporte.

NCSA Mosaic

<ftp://ftp.ncsa.uiuc.edu/Mosaic/Windows/>
O antecessor do Netscape. Merece uma espreitadela, mas também precisa do Win32S para correr.

Clientes Gopher

WSGopher

<ftp://dewey.tis.inel.gov/pub/wsgopher/>
Pleno de versatilidade, e de utilização intuitiva, mas ocupa muita memória e pode causar alguns problemas ao seu WinSock.

WGopher

<ftp://oak.oakland.edu/pub/win3/winsock/wgopher.exe>
Muito sólicito e fácil de utilizar, sem que se possa falar de algo excepcional, este Gopher. Uma vez mais é para Windows.

Programas e-mail

Eudora

<ftp://src.doc.ic.ac.uk/pub/packages/ibmpc/eudora/windows/>
Provavelmente o melhor existente, mas vai precisar de uma conta POP3 para poder tirar o máximo partido dele.

PCEIm

<ftp://ftp.demon.co.uk/ibmpc/DIS/pcelm111.zip>
Um mailer offline para DOS. Apresentação bastante primitiva, mas incrivelmente flexível.

~~2625\$~~

2100\$

Está a iniciar-se na navegação cyberspacial?

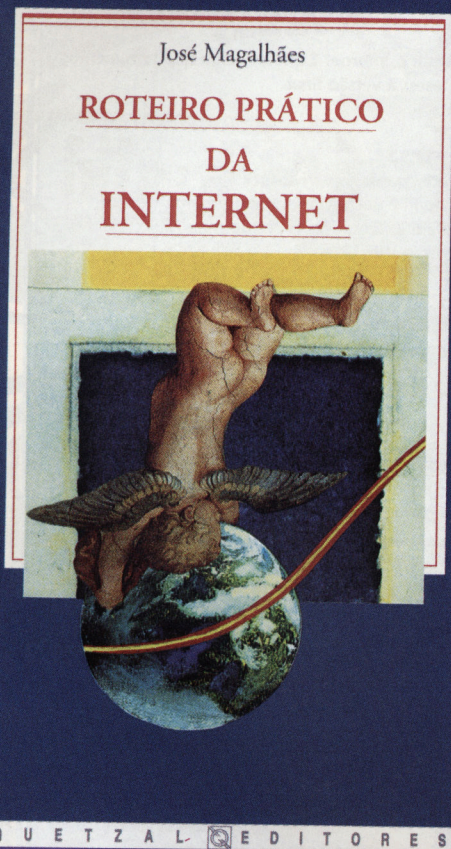
Ainda não se decidiu?

Não sabe por onde começar?

**Adquira já ou quanto antes
o Roteiro Prático da Internet.**

**A obra de José Magalhães que é
o livro de cabeceira de todos
os infonautas portugueses.**

**A cyber.net, em colaboração com a Quetzal
Editores, propõe-lhe este indispensável
roteiro por um preço perfeitamente virtual:
2100\$**



Reserve já, antes que esgote!

RESERVAS PELO TELEFONE 886 77 46 OU E-MAIL: cybernet@telepac.pt

PaddyNet



Quatro imperiais e um pires de tremoços, faz favor.
Como-nos muito bem com os irlandeses, não damos?)

seja possível tornar a vossa home page mais atractiva, não esperem que se torne um primor de originalidade.

Classificação: *****

Os olhos da Irlanda correm

Nome: PaddyNet

O que é: o recurso mais rico da cultura irlandesa e informação que encontrará na Internet.

Onde se encontra:

<http://www.paddynet.ie> ou para mais informações enviar e-mail para info@paddynet.ie

Como é: este ano, no dia de St. Patrick - o dia da Irlanda (quando havia de ser?) a PaddyNet foi oficialmente inaugurada com grande alegria e muita cerveja Guinness (uma cortesia dos patrocinadores oficiais deste novo Web site. Alguns meses passados a ideia de um "serviço on-line irlandês, absolutamente revolucionário" continua a ultrapassar todas as expectativas. Logo-se, e encontra de imediato uma interface gráfica extremamente fácil de utilizar, e que divide todo o sistema em 4 partes: Distract, Connect, Create, e uma visita interactiva.

Distract é o lado divertido da vida irlandesa e inclui música irlandesa tradicional para download, a história dos bares, notícias desportivas, horóscopos bilingues e até jogos. Create centra-se mais na cena artística irlandesa e até agora já cobriu o grupo de rock "therapy?", o grupo de dança "Loncas", Willie Doherty um nomeado para o prémio Turner, novos talentos, notícias de moda e uma versão on-line da revista de arte irlandesa Circa.

A secção Connect, pode enviar postais digitais assim como contribuições escritas de correspondentes internacionais. Também pode partir numa viagem interactiva pela Irlanda e suas ilhas. Newgrange apresenta-lhe mais informação do que provavelmente alguma vez poderia digerir, da geologia à toponímia passando pela vida selvagem, geologia, pessoas e famílias, folclore e história. Os planos da PaddyNet para esta secção do seu Web site passam por coligir o máximo possível de factos, estatísticas, mitos e histórias que - juntamente com as importantes contribuições

dos utilizadores - resultarão num Millennium Compendium sobre este país.

Pontos positivos: Web site bem apresentado e muito informativo, a PaddyNet cumpre o seu objectivo de ligar a diáspora da Irlanda ao mundo inteiro, apresentando-nos locais e sons do país que nunca vimos.

Pontos negativos: não me ocorre nenhum, mas faz lembrar-me um indivíduo chamado Wogan.

Citação típica: "Ar aghaidh linn!" ou "Então vamos!"
IP

Classificação: *****

GOPHER SITES

Biblioteca itinerante

Nome: Livros On-Line (On-Line Books Initiative)

O que é: um site contendo o texto integral de vários livros que não têm direitos de autor.

Onde se encontra: gopher://ftp.std.com/11/obi

Como é: a ideia da On-Line Books Initiative já se fazia sentir há algum tempo, e parece estar finalmente a dar resultado. O objectivo original dos criadores deste site era o de tornar disponível o texto integral de cada livro que não tenha direitos de autor. Os leitores são convidados a transcrever o texto do seu livro favorito (desde que não esteja sujeito ao pagamento de direitos de autor) e sujeitá-lo à inclusão neste Gopher. Os textos integrais de alguns livros mais populares já aqui estão disponíveis, incluindo o clássico de Rudyard Kipling, The Jungle Book. Os menus Gopher não precisam o número de folhas que os livros têm quando impressos, por isso não se surpreenda se tiver de usar 200 folhas para imprimir um ficheiro de texto.

Pontos positivos: uma óptima ideia. Mostra qual é o espírito dos utilizadores da Internet quando se partilha algo com os outros utilizadores.

Pontos negativos: pode acabar a imprimir um documento de 200 páginas sem saber de nada.
ZM

Classificação: *****

Receitas gloriosas

Nome: receitas Gopher

O que é: uma lista de

CONTACTAR!

-ACESSO 10.000\$/TRIMESTRE

-28.800/ISDN
-PC/MAC/AMIÇA

-FTP/TELNET/WWW/MAIL/NEWS

 **ESOTERICA**
Novas Tecnologias de Informação, Lda

O essencial da Internet

Sites e software essenciais, seleccionados para seu deleite

Nome: Guia de HTML para os principiantes.

O que é: Oh, por favor. Vejam lá se adivinham.

Onde se encontra:

<http://www.ncsa.uiuc.edu/General/Internet/WWW/HTMLPrimer.html>

Como é: uma espécie de introdução geral à linguagem HTML (tal como a que é usada nas páginas da Web), para todos aqueles que não disponham de um editor específico.

Pontos positivos: é bastante simples.

Pontos negativos: é bastante simples.

ER

Classificação: ***

Sobre a Internet

<http://www.internic.net/infoguide/gopher/about-internet.html>

Um bom guia geral para a Net, e ainda links a algumas ferramentas essenciais.

Catálogo da Internet

<http://lycos.cs.cmu.edu/>

Use esta poderosa máquina de pesquisa para tirar o melhor da Internet. Pesquise mais de 3.26 milhões de páginas Web.

Para sua informação

<ftp://www.cis.ohio-state.edu/pub/rfc/fyi-index.txt>

Um index para centenas de ficheiros de informação sobre a Internet.

Hitchiker's Guide to the Net

<ftp://nic.merit.edu/documents/rfc/rfc1118.txt>

Provavelmente o mais famoso guia para a Internet que alguma vez irá encontrar.

Como tudo começou

http://www.lysator.liu.se/texts/the_internet.html

A história da Internet em pequeninos episódios, fáceis de digerir.

Uma viagem pela Internet

<ftp://nic.merit.edu/resources/>

Uma introdução interactiva à Internet para PC e Mac.

Guia Tecnológico Internacional

<ftp://sri.com/netinfo/internet-technology-handbook-contents>

Uma lista completa dos melhores documentos RFC.

Cronologia Internet

<http://www.umd.umich.edu/~nhughes/htmldocs/timeline.html>

A história da Internet ano após ano.

Guia de mailing lists

<http://www.earn.net/lug/notice.html>

As mailing lists explicadas em pormenor.

Netscape Communications Corporation

<http://home.mcom.com/home/welcome.html>

A home page da Netscape, a empresa responsável pelo melhor browser para a World Wide Web.

Lista de novos utilizadores

<http://www.sips.stack.nc.us/docs/top-10.html>

Os dez documentos fundamentais, para qualquer newbie poder saber por onde começar.

Registo

<gopher://ls.internic.net>

O directório interNIC completo, registo e informação Internet.

Pesquisando na Internet

<http://cui.www.unige.ch/meta-index.html>

Mais ferramentas de pesquisa para encontrar material na Internet.

Início

<ftp://sluaxa.slu.edu/pub/millesjg/newusers.faq>

As mais Frequently Asked Questions dos principiantes na Internet.

receitas do pessoal da faculdade e dos estudantes da UVic (Universidade de Victoria no Canadá).

Onde se encontra: <gopher://kafka.uvic.ca:70/11/recipes>

Como é: não é muito mau. As receitas são divididas em seis categorias: Acompanhamentos, Sobremesas, Pratos Principais e Leves, Saladas, Sopas e finalmente Vegetais. A maioria das instruções das receitas ocupam só duas ou três linhas. Muitas das receitas são pequenas e podiam ganhar se fossem maiores. Os estudantes preguiçosos acharão este site muito útil porque a maioria das receitas são fáceis, mas só merece ser verificado se já espreitou os newsgroups relacionados com culinária ou não tenha mesmo acesso à Usenet.

Pontos positivos: instruções simples na maioria das receitas.

Pontos negativos: cheio de receitas básicas.

Citação típica: receita de feijões com molho de tomate (estilo grego): "Frite cebola em óleo até alourar. Misture tudo e deixe levantar fervura durante 20 minutos. Use-o como acompanhamento".

ZM

Classificação: **

IRC

Conversa de miúdos

Nome: Miúdos no IRC

O que é: um local para os miúdos.

Onde se encontra: no IRC, channel#Kids

O que é: embora este canal seja para utilizadores mais novos da Internet, têm-se a sensação que algumas pessoas vêm cá fingindo ser uma criança de cinco anos que descobriu agora a Internet.

Exceptuando isso, é uma boa ideia para os utilizadores mais novos porque, ao contrário do que acontece noutras partes da Net, não há palavrões. Isto é uma variação refrescante nas obscenidades que atulham outros recantos da Internet. Acima de tudo, é um ótimo local para os utilizadores mais novos.

É movimentado? o número de pessoas varia... 5 utilizadores é o normal.

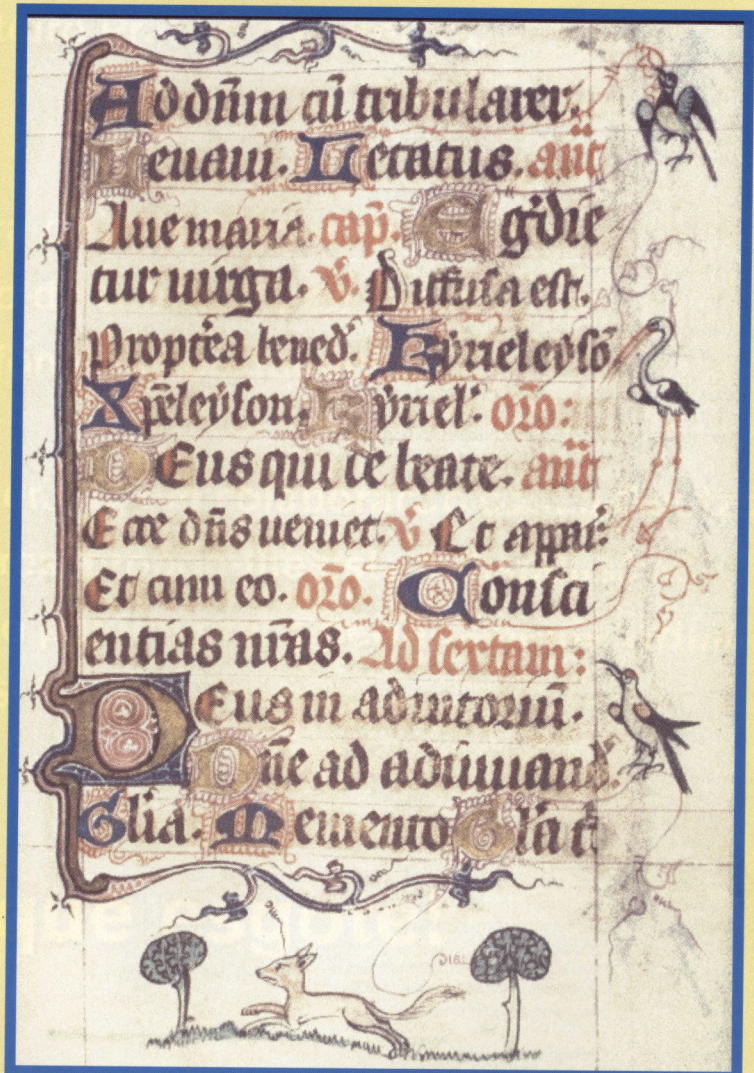
Pontos positivos: ótima ideia, mas não deixe os seus filhos perderem-se aqui. Pode ver a sua conta telefónica aumentar vertiginosamente.

Pontos negativos: susceptível a abusos por parte de utilizadores mais velhos.

Citação típica: "Olá... Está aqui alguém?"

ZM

Classificação: ***



Domini patrum deus exactum. Veni, vidi, vici... Tempus fugit, et cetera.

Fornecedores de Acessos Internet em Portugal

Esotérica, Novas Tecnologias de Informação, Lda.

Pontos de presença (PoPs): Lisboa e Porto.

Serviços disponibilizados: e-mail, Usenet (o alargamento do leque de serviços estava previsto para Julho), por ligação SLIP ou PPP, on-line e off-line, a um máximo de 28800 bps.

Observações: A Esotérica disponibiliza aos seus clientes todo o software inicial, qualquer que seja a plataforma.

Preços: não há pagamento de jória inicial; o preço da subscrição é de 10000\$00 por trimestre, pagos adiantadamente, sem quaisquer limites de utilização. O IVA está incluído.

Contacto: telefone: (01) 760 41 01
modem: (01) 760 26 90
e-mail: info@esoterica.com

PUUG, Grupo Português de Utilizadores do Sistema Unix

Pontos de presença (PoPs): Lisboa e Porto.
Serviços disponibilizados: e-mail, ftp, Usenet, Telnet, WWW, por ligação SLIP ou PPP, a um máximo de 19200 bps.

Observações: O PUUG disponibiliza aos seus clientes todo o software inicial (PC Windows e

Macintosh), reunido num programa capaz de se autoinstalar e configuração, bem como documentação vária, impressa e on-line.

Preços: jória inicial, 2500\$00;
subscrição: 15.000\$00/trimestre, pagos adiantadamente. O preço da subscrição inclui 20 horas de utilização mensal gratuita.

Acima disso cada hora extra custa 300\$00. O IVA está incluído em todos os preços.

Contacto: telefone: (01) 294 30 52
e-mail: help@puug.pt
WWW: <http://www.puug.pt>

Telepac, Serviços de Telecomunicações S.A.

Pontos de presença (PoPs): Aveiro, Braga, Coimbra, Faro, Funchal, Lisboa, Almada, Carcavelos, Cascais, Oeiras, Carnaxide, Ponta Delgada, Portimão, Porto, Matosinhos, Senhora da Hora, Santarém, Setúbal, Alfragide, Linda-A-Velha e Estoril.

Serviços disponibilizados: e-mail, ftp, Usenet, Telnet, WWW, por ligação SLIP ou PPP, a um máximo de 28800 bps.

Observações: A Telepac disponibiliza aos seus clientes todo o software inicial (PC Windows) e documentação que inclui manual do utilizador e de

configuração do software.
Preços: jória inicial, 1600\$00 + IVA; subscrição: 2500\$00/mês + IVA (15 horas de utilização mensal gratuita), 3000\$00/mês + IVA (20 horas de utilização mensal gratuita), ou 4000\$00/mês + IVA (30 horas de utilização mensal gratuita); acima das 30 horas de utilização mensais, cada minuto extra custa 2\$00 + IVA.

Contacto: telefone: 0500 1494 (linha verde)
e-mail: support@telepac.pt
WWW: <http://www.telepac.pt>

Todas as entidades acima citadas oferecem, para além do serviço de login individual, condições especiais para o registo de empresas e ligações por linha dedicada. Sugere-se o contacto pessoal por parte dos interessados.

ALCE, Associação Lusa de Correio Electrónico

Não se tratará propriamente de um Internet Service Provider, mas não quisemos deixar de a referir, mesmo que de uma forma algo marginal. Se os seus interesses na Internet passam fundamentalmente pelo e-mail e pela Usenet, este pode muito bem ser o passo mais acertado a tomar. A ALCE associou

entre si um sem-número de BBS's, de forma a que os utilizadores das mesmas possam aceder ao correio electrónico e aos grupos de news em condições vantajosas, que chegam mesmo a superar aquelas que são disponibilizadas pelos "verdadeiros" service providers: dependendo da BBS a que o utilizador se associe, é possível obter as melhores velocidades de transferência do mercado.

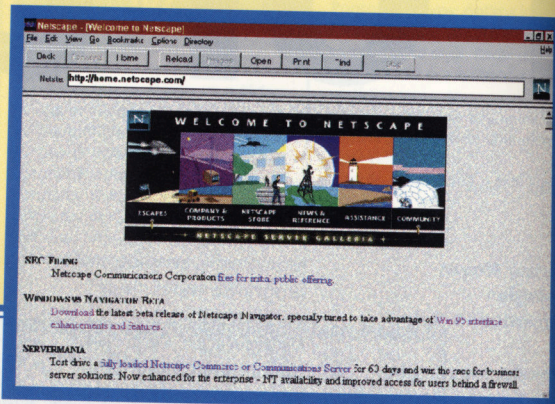
Preços: Cada associado individual paga uma jória inicial de 500\$00, mais uma quota mensal de igual valor. O preço da subscrição inclui um crédito mensal de 100Kb para e-mail que tenha origem ou destino fora de Portugal (o tráfego nacional não está sujeito a quaisquer limites). Ultrapassado este limite, cada Kb é taxado ao preço de 1\$50 + IVA. O pagamento garante igualmente o acesso imediato a qualquer das BBS's filiadas, exceptuando aquelas de que tenham sido expulsos por justa causa.

Contacto: telefone: (01) 7262849
e-mail: info@alce.pt
ou através das BBS's filiadas na ALCE, via **modem:** Atos CBIS, (01) 274 58 08; (01) 274 47 27; Crocodile Zone, (01) 757 10 83, (01) 758 91 86, (01) 751 00 76 (linha RDIS), ou ainda (01)

751 00 30 (RDIS); Datalink BBS, (01) 727 48 75; Game Over BBS, (01) 716 64 64; MacBBS Lisbon, (01) 847 78 41, ou (01) 80 62 29; Meta BBS, (01) 315 09 69 (das 20h00 às 04h00); Msmac BBS, (01) 31 43 36, (01) 31 45 04, (01) 31 46 32, ou ainda (01) 31 53 80 (das 19h30 às 08h00); Psycho BBS, (01) 391 15 37; Quark BBS, (01) 757 10 84; Seven Stars BBS, (01) 386 43 15, (01) 388 94 91 (das 23h00 às 07h00), ou ainda (01) 381 20 92 (linha RDIS); SkyLab BBS, (01) 727 54 86; SkyShip BBS, (01) 315 80 88, (01) 315 14, (01) 315 14 36, ou ainda (01) 315 80 87; Visus BBS, (01) 793 58 39, (01) 796 48 19, (01) 796 48 06, (01) 795 93 76, (01) 795 93 72, (01) 796 21 58, (01) 795 93 73, (01) 796 48 00, (01) 795 93 74, (01) 795 93 75, (01) 791 00 15 (linha RDIS), ou ainda (01) 842 00 10 (linha RDIS);
Se tem conhecimento de alguma entidade que fornece acesso á Internet em Portugal e que por alguma razão não viu aqui divulgada, não deixe de nos enviar os seus dados. Contamos consigo para manter esta lista actualizada tanto quanto poss'vel!

Novo na Rede?

Sabe como é que é, toda a gente já percebe como funciona, mas ninguém tem tempo para lhe explicar. Parece divertido, mas como é que se faz? Não fique aterrorizado com as palavras esquisitas, a estranha etiqueta e a confusão do equipamento. Siga o conselho dum profissional, aproveite a oportunidade, porque quando resulta é fabuloso. Ed Ricketts está aqui para o ajudar.



A home page da Netscape Corporation é um bom ponto de partida. É simpática e calorosa, como os bolos da avozinha.

Estabeleça uma ligação à Internet

1 Verifique o equipamento

É triste mas é verdade; não chegará a lado nenhum sem um computador competente. Se tiver mesmo que ser, pode usar um Amiga ou um Atari ST (até um Commodore 64), mas vai dar-lhe trabalho a chegar à Internet. A maioria das pessoas usam um IBM PC ou um Macintosh, porque são os mais comuns e fáceis de usar.

A não ser que seja um estudante com uma ligação directa ou um empregado privilegiado numa empresa rica e burguesa, também irá precisar de um modem. Nesta matéria, as possibilidades de escolha são ainda maiores. No fundo, todos eles não fazem mais que transmitir dados, com vários graus de complexidade, através de uma linha telefónica. Assim, a única especificação a ter verdadeiramente em conta é a velocidade. Optar por um modem com menos de 14.400bps é loucura, suicídio puro, nestes tempos áureos de páginas repletas de gráficos.

Passo seguinte: ligar os dois - computador e modem. De notar a evidente falta de informação neste ponto - é uma questão complicada. Por isso sugerimos, humildemente, que consulte um especialista se tiver algum problema. De preferência, um especialista em computadores, já que um judoca não iria ajudar grande coisa.

2 O que, realmente, pretende?

O que é que procura na Internet? Se apenas pretende receber e enviar mensagens de correio electrónico, não faz sentido pagar mais para ter o acesso completo. (Acesso completo significa todos os serviços da Internet: e-mail, FTP, Usenet, newsgroups, World Wide Web, Gopher, Archie e toda a restante colecção de nomes esquisitos). Pense também nas outras hipóteses como mail forwarding, nome de domínio ou POP3 mail. Se isto não lhe diz nada, então é porque pode passar sem eles. Em alternativa, informe-se sobre o assunto na Internet ou num dos inúmeros guias disponíveis no mercado

3 Quanto longe poderá ir?

Como deve calcular, todas estas brincadeiras têm que ser pagas - por cartão de crédito, débito directo ou cheque - a decisão é sua. Depois, há muito em que ponderar. Prefere desembolsar duma vez só o valor duma assinatura para um trimestre, ou está mais inclinado para pagar devagarinho, uma vez por mês? De que tipo de apoio irá precisar e com que frequência? Será capaz de controlar sózinho os problemas que venham a surgir com o modem? As respostas a estas questões servem para determinar a escolha do fornecedor e dos serviços mais adequados para o seu caso.

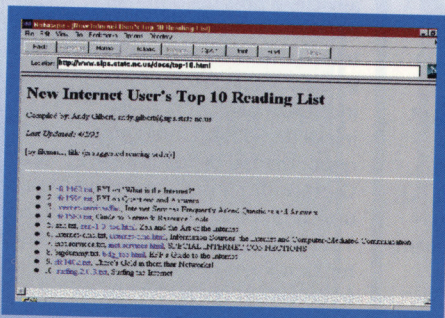
4 Fala a mesma língua que o seu fornecedor?

Questione o fornecedor sobre extras ou problemas que possam surgir. Quase todos oferecem acesso completo à Internet, mas nem todos oferecerão a mesma variedade de opções. O fornecedor mais promotor poderá não ter um PoP (Point of Presence) próximo de si, logo terá que pagar mais pela conta telefónica.

Associar-se à Internet através dum outro serviço on-line, como a CompuServe ou a Microsoft Network, pode parecer uma excelente ideia, porque são mais fáceis de usar do que a Internet. Porém esta opção sai sempre mais cara: comram-lhe o tempo de ligação e o acesso, provavelmente, é limitado.

5 Conhecerem-se um ao outro

Agora, vá com cuidado, está quase lá. Antes de se pôr a abrir uma conta, escolha o seu "hostname"; por exemplo "WarLord", "CyberBlade" ou muito simplesmente "Manuel". O fornecedor também vai querer saber qual o computador que usa, o número do cartão de crédito, detalhes de pagamento e coisas que tais. O tempo que leva a instalar a linha varia conforme o fornecedor. Lá por fora chega a ser possível despachar meia-dúzia de requisitos pelo telefone, confirmando todos os detalhes necessários já on-line - podendo a linha ser utilizada de imediato, portanto. Outros fornecedores optam por tratar de quase tudo pelo correio, e esse o método habitual no nosso



país. E há também aqueles que o ignoram completamente e se sentam às secretárias a gozar, e o senhor ou a senhora, que é cliente e tem razão, começa a impacientar-se.

6 As relações a longa distância nunca funcionam

Descubra qual o PoP mais próximo de si, perguntando ao fornecedor (mais simples ainda, dê uma vista de olhos às páginas amarelas da cyber.net). Esperamos que haja um na sua área. Assim, só precisava pagar as chamadas locais. Pois. Senão... Quando é que foi que eu disse que não me ia meter nas chamadas interurbanas? Hummm?

7 Mas como é que vai ser?

Instale o software. Mais uma vez, este pormenor pode ser uma verdadeira tortura, ou obscenamente simples, dependendo do software. Não temos medo de o dizer: instalar o software dos fornecedores é como vestir-se de baixo de água - quase impossível. Ligue para eles se não conseguirem sair do buraco, explique a sua agonia, faça o teatro que for preciso, não-de-ter piedade de si. Afinal, paga para isso.

8 Glup, cá vai

A primeira vez! Se não lhe deram já uma password, agora é boa altura para inventar uma (lembre-se que é bom e saudável mudá-la regularmente). Também é o momento para tratar dos pormenores mais importantes que o fornecedor lhe transmitiu.

9 Só isto? Se calhar vou experimentar outro

Uma ou duas semanas ligado e o software do seu fornecedor já terá perdido a graça (as traduções, já percebeu, não são grande ajuda). Felizmente, há imensas alternativas de qualidade disponíveis na Internet - só tem que procurar. As páginas da cyber são um bom ponto de partida, principalmente o "Essencial da Internet" que aparece todos os meses nas "Páginas Amarelas".

10 Festeje a sua nova independência

Faça tudo à sua maneira. Seja educado, simpático e amoroso, mas se preferir, pode ser descortês, desagradável e odioso - nós não nos afligimos. Não se esqueça é de nos escrever uma linha. Conte-nos tudo e seremos amigos para sempre.

cyber.net

revista da Internet e do CD Rom

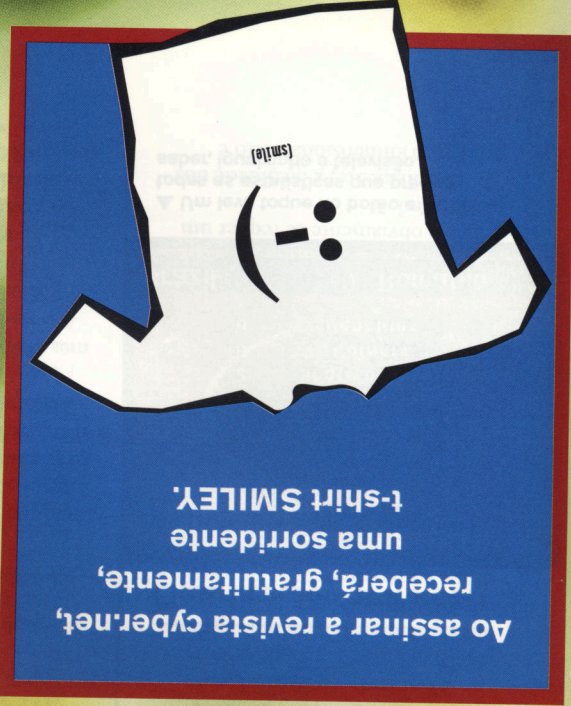
...e pelo outro

cyber.net

A revista da Internet e do CD Rom

Aprenda a navegar na Internet, a conhecer-lhe as virtudes e vicissitudes, a seleccionar, procurar e encontrar o que pretende na Rede. Assine a cyber.net antes que seja tarde.

Ao assinar a revista cyber.net, receberá, gratuitamente, uma sorridente t-shirt SMILEY.



Ao assinar a revista cyber.net, receberá, gratuitamente, uma sorridente t-shirt SMILEY.

CUPÃO DE ASSINATURA

SIM, DESEJO ASSINAR A REVISTA **cyber.net** DURANTE 1 ANO (12 NÚMEROS) POR APENAS 8500\$00
 SIM, DESEJO RECEBER, COMO OFERTA, UMA T-SHIRT.
 IMPORTANTE: AS ASSINATURAS SERÃO CONSIDERADAS ATÉ AO DIA 15 DE CADA MÊS, PARA A REVISTA DO MÊS SEGUINTE.

ASSINALE COM UMA CRUZ A FORMA DE PAGAMENTO:

ENVIO CHEQUE Nº _____ BANCO _____
 NO VALOR DE 8500\$00, À ORDEM DE: ARGUMENTOS, Sociedade de Comunicação, Lda.
 AUTORIZO DÉBITO NO CARTÃO VISA MASTER/EUROCARD
 Nº _____ VALIDADE _____

ASSINATURA _____
 VALE CTT Nº _____

IDENTIFICAÇÃO:
 NOME _____
 DATA DE NASCIMENTO _____
 PROFISSÃO _____
 MORADA _____
 LOCALIDADE / CÓDIGO POSTAL _____
 TELEFONE _____ E-MAIL _____

(PREENCHA E ENVIE PARA: REVISTA CYBER.NET, R. DO COMÉRCIO, 8 - 1º, 1100 LISBOA OU RESPONDA A ESTE CUPÃO VIA E-MAIL: cybernet@telepac.pt)

CUPÃO DE ASSINATURA

SIM, DESEJO ASSINAR A REVISTA **cyber.net** DURANTE 1 ANO (12 NÚMEROS) POR APENAS 8500\$00
 SIM, DESEJO RECEBER, COMO OFERTA, UMA T-SHIRT.
 IMPORTANTE: AS ASSINATURAS SERÃO CONSIDERADAS ATÉ AO DIA 15 DE CADA MÊS, PARA A REVISTA DO MÊS SEGUINTE.

ASSINALE COM UMA CRUZ A FORMA DE PAGAMENTO:

ENVIO CHEQUE Nº _____ BANCO _____
 NO VALOR DE 8500\$00, À ORDEM DE: ARGUMENTOS, Sociedade de Comunicação, Lda.
 AUTORIZO DÉBITO NO CARTÃO VISA MASTER/EUROCARD
 Nº _____ VALIDADE _____

ASSINATURA _____
 VALE CTT Nº _____

IDENTIFICAÇÃO:
 NOME _____
 DATA DE NASCIMENTO _____
 PROFISSÃO _____
 MORADA _____
 LOCALIDADE / CÓDIGO POSTAL _____
 TELEFONE _____ E-MAIL _____

(PREENCHA E ENVIE PARA: REVISTA CYBER.NET, R. DO COMÉRCIO, 8 - 1º, 1100 LISBOA OU RESPONDA A ESTE CUPÃO VIA E-MAIL: cybernet@telepac.pt)

cyber.net

A revista portuguesa de CD Rom

1 CD ROM
GRÁTIS!

Selvagem!

Os animais são nossos amigos...
às vezes!

Animais selvagens vindos da selva
direitinhos para o seu PC.

Jogos

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

Ganhe
CD's do
Ayrton Senna

OLIDATA

MEGA
INFORMÁTICA...
BIT A BIT!

FULL
CHOICE
OLIDATA

SERVER

CLIENT

COMMUNICATION

CAD-WORKSTATION

GRAPHICS

OFFICE AUTOMATION

HOME HOBBIES

SOFTWARE

MULTIMEDIA

OLIDATA Portugal

OLIDATA

COMPUTER ASSOCIATES
Software superior by design

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

GRÁTIS!

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

Bom trabalho!

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

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

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

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

Sempre, sempre com os preços mais competitivos do mercado.

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

OLIDATA

The New Computer Industry.

ARGUMENTOS

Sociedade de Comunicação, Lda.
EMPRESA JORNALÍSTICA Nº 219043

Gerência
Diogo Vasconcelos
Jorge Vicente

Director Geral
Rui Marques

Sede

Pr. Mouzinho de Albuquerque, nº172, 3º 4100 PORTO
Tel. (02) 600 64 44/61 Fax. (02) 600 64 60

Redacção, Imagem e Publicidade
R. do Comércio, nº9, 1º 1100 LISBOA
Tel. (01) 886 77 46/72 Fax. (01) 886 77 31

Depósito Legal nº 85646/95
Registado na Secretaria-Geral
do Ministério da Justiça
sob o nº 119044

REVISTA

cyber.net

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

COORDENAÇÃO GERAL

Fernando Mendes

EDIÇÃO

Director Editorial
Paulo Bastos

Editor
Tiago Carvalho
Tradução
Paula Antunes
Rosário Nunes

IMAGEM E PRODUÇÃO

Director
Jorge Vicente
Design gráfico
Fernando Mendes
Produção
João Carvalho
Editor de fotografia
João Mariano

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Director
Diogo Vasconcelos

PUBLICIDADE
Lourenço de Almeida (coordenador)
Tomás Mancellos
José Salazar

Tel. directo de Publicidade:
(01) 886 77 23

IMPRESSÃO
PRINTER PORTUGUESA, SA
Bº S. Carlos - Mem Martins

FOTOLITO/MONTAGEM
GRAFILIS
Casal de Stª Leopoldina - Queluz de Baixo

DISTRIBUIÇÃO
Electroliber
R. Vasco da Gama, 4 - Sacavém

As publireportagens presentes na revista **cyber.net** aparecem com a referência "Publireportagem", sendo devidamente destacadas do restante corpo da revista com uma imagem gráfica diferenciada.

As informações transmitidas pelos nossos anunciantes são da sua exclusiva responsabilidade.

TIRAGEM: 30 000 Exemplares
SOLICITADA AUDITORIA À



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

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

Web, a página:

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



SUMÁRIO

Como usar o CD

Inicialização Windows e Dos _____ 2

Breves

Quentes e boas _____ 9

Os amigos da cyber

Inquérito _____ 15

Capa

Selvagem! _____ 16

Os animais são nossos amigos.

Jogos!

Daedalus encounter _____ 30

Tia carrere em grande.

Hi-octane _____ 31

Command&conquer _____ 32

Fx Fighter _____ 34

Striker '95 _____ 35

Assinaturas

Assine a cyber.net _____ 36

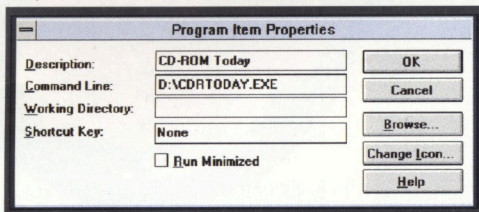
Todos os meses a mesma coisa. Chega às bancas e já não encontra a sua revista preferida e tudo porque ainda não preencheu um pequenino cupão, que, ainda por cima, lhe poupa dinheiro!

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

Como usar o CD Rom

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

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



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

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

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

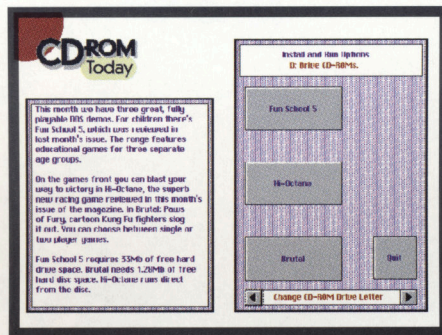
Isto vai criar um novo ícone no qual poderá clicar duas vezes para iniciar o CD-ROM cyber.net. O ícone será colocado no grupo de programas em que estava quando executou os comandos FILE e NEW... Se quiser ter o ícone num grupo diferente, selecione-o com o rato e, carregando sempre no botão esquerdo,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

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

Instalação: DOS

Tentámos fazer a instalação e a execução da nossa demonstração DOS o mais simples possível com a nossa interface especial. Na caixa de diálogo do DOS da sua drive de CD-ROM (normalmente drive D:) escreva GO e prima a tecla Return no seu teclado.

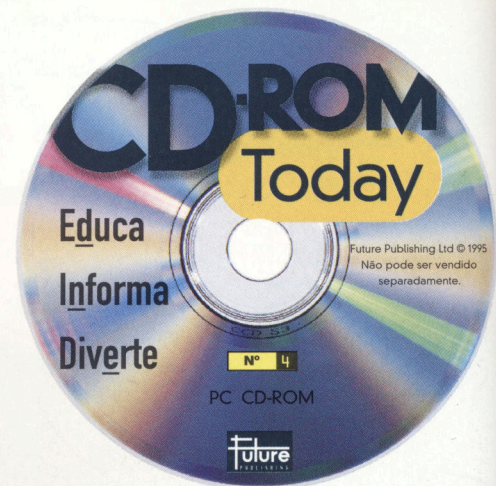
Um menu de opções aparecerá no ecrã com botões para escolher as várias demonstrações DOS. Existem cinco páginas no menu; uma para cada drive do CD-ROM (D: até H:). Alguns programas DOS correm directamente do CD-ROM enquanto outros podem necessitar que alguns ficheiros sejam instalados no disco rígido. Neste caso, haverá um menu para as opções "INSTALL" e "RUN". Escolha "INSTALL" primeiro para instalar o programa e nas próximas vezes pode usar só a opção "RUN".



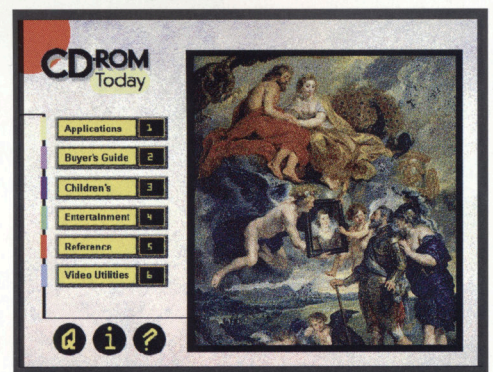
▲ Para executar o menu do sistema DOS escreva GO na prompt da drive do seu CD-ROM (que normalmente é D:).

Como correr video clips

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



O programa CD Rom Today/cyber.net



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

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

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

Requisitos do sistema

(Hardware Mínimo)

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

Limitação de responsabilidade

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

The Art of Sushi (Win)



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

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

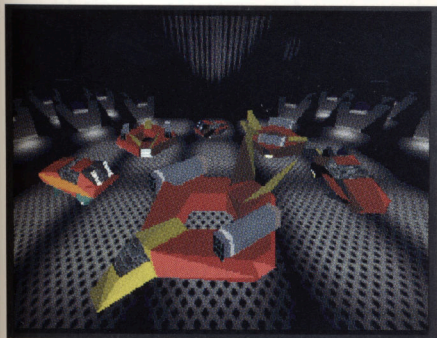


▲ Esta é uma antiga loja de sushi. O pano é usado para limpar as mãos. Há muita informação fascinante para descobrir. Pois.

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

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

GEM



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

Hi-Octane (DOS)

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

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

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

Electronic Arts



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

Seashore Life (Win)



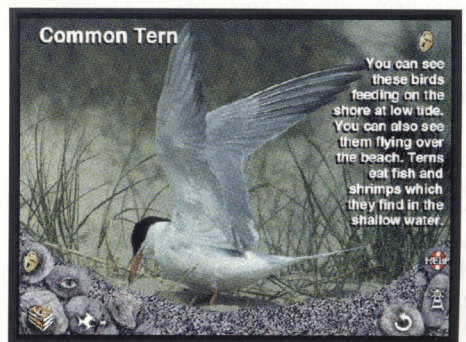
▲ Este nosso amigo é um habitante da costa. Clique no ícone da orelha para ouvir os sons que ele faz, ou clique no olho para o ver nadar.

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

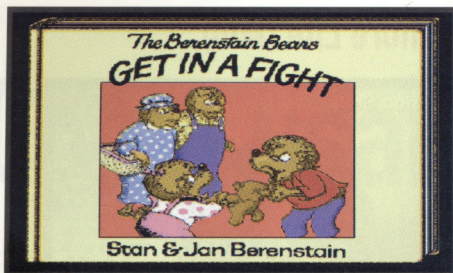
Pode instalar a demonstração interactiva através do programa CD-ROM Today/cyber.net ou usar o menu Windows File, Run. Selecciono o ficheiro SETUP.EXE no sub-directório SEASHORE do disco.

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

Anglia Multimedia



◀ Continuação



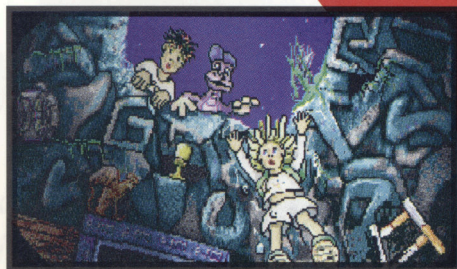
▲ Pode divertir-se à grande com a nossa demonstração interactiva do Berenstain Bears.

Berenstain Bears (Win)

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

Broderbund

Fun School 5 (DOS)



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

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

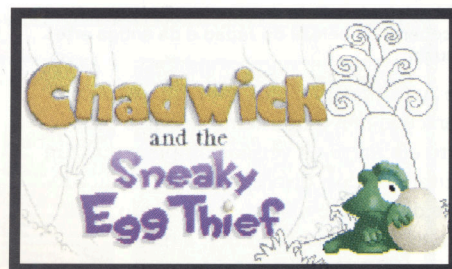
Instale e corra a demonstração através do nosso menu DOS (digite apenas GO na prompt do seu CD) ou mude para o directório FS5DEM do disco e digite SETUP. Precisarás de 33Mb de espaço livre no disco rígido. Para começar o jogo digite FS5.

Europress

Chadwick and the Sneaky Egg Thief (Win)

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

Guildsoft



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

Le Louvre (Win)

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

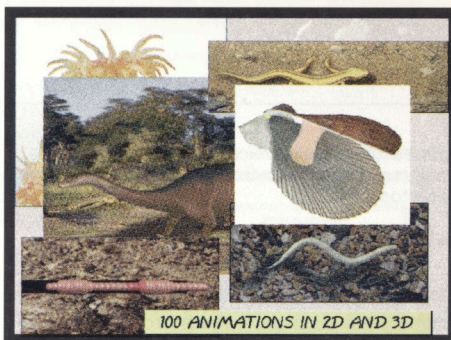
A nossa demonstração apresenta uma secção sobre a história do Louvre, uma visita ao palácio e às colecções que contém. A demonstração corre directamente do CD, por isso não necessita de instalar ficheiros no seu disco rígido. Pode corrê-la a partir do programa CD-ROM Today/cyber.net. Como alternativa, pode seleccionar o ficheiro START.EXE no directório LOUVRE do disco com o menu Windows File, Run.

BMG Interactive



▲ Passeie pelos corredores do Louvre.

How Animals Move (Win)



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

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

Astrion

Brutal (DOS)

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



▲ Tunga! Kung Fu no Brutal.

▶ Continua

SURFAR

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

Não se encontra nos Dicionários da Língua Portuguesa



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

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

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

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

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



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

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

ActionDesk & ActionTower - Séries 5000 e 6000.



EPSON PORTUGAL, S.A.

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

EPSON

Informática Global

◀ Continuação

Space Quest 6 (Win)



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

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

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



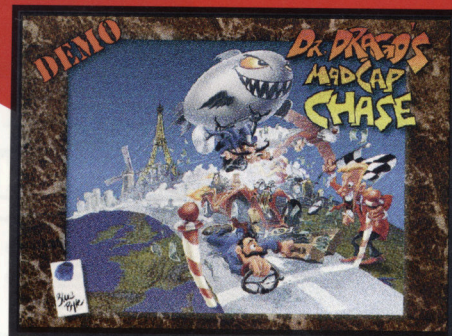
▲ A acção do Space Quest 6 tem lugar nesta nave de aspecto duvidoso.

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

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

Sierra On-Line

Dr Drago's Madcap Chase (Win)



▲ Entre nos domínios do Dr. Drago.

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

Blue Byte

Chronology of World History (Win)

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

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

Helicon

Helicon Catalogue (DOS)

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

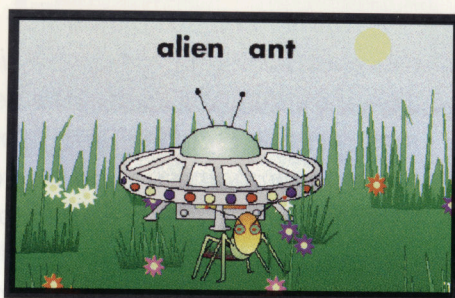
Helicon



Alphabet Soup (Win)

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

Compact Books



▲ A Alien Ant ensina a letra A às crianças.

Creator Tour (Win)

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

Cosmi UK

Paint Shop Pro 3 (Win)

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

Digital Workshop

Winzip 5.5(Win)

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

Software Source

PC Guide Flyer (Win)

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

INFORMAÇÃO

26 a 29 OUTUBRO

FIL • LISBOA

12ª exposição
internacional de
informática e
tecnologias da
informação



HORÁRIO

10.00h / 20.00h

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

APOIOS

API - Associação Portuguesa de Informática

FIL - Feira Internacional de Lisboa
Associação Industrial Portuguesa

ORGANIZAÇÃO



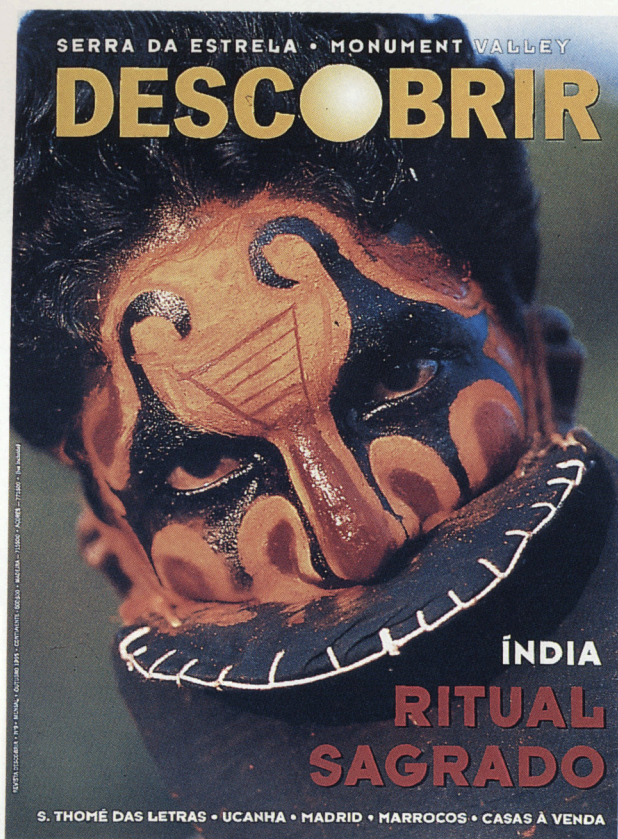
CERTAME

feiras exposições e congressos, lda

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

LISBOA

TEL. [01] 386 10 41 FAX. [01] 386 42 45



Parta à descoberta do

PORTUGAL AUTÊNTICO

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

PORTUGAL AUTÊNTICO

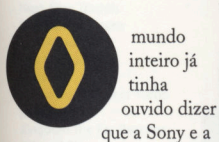
32 destinos de encanto do nosso País, num guia perfeito
para os seus fins de semana.

DESCOBRIR

Compre, antes que esgote!

Mais profecias de super discos...

CD's de grande qualidade



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

Philips tencionam introduzir um novo formato CD de alta densidade. Agora, uma aliança de 17 empresas rivais anunciou a sua própria tecnologia de superalta densidade. A associação inclui nomes grandes da indústria como a Toshiba, Time Warner, Matsushita, Pioneer, Samsung e Mitsubishi, a Super Density Digital Video Alliance e oferecerá um conjunto de seis discos compactos com uma capacidade que varia entre os 5 e os 18 gigabytes. Os discos de grande densidade e as drives de CD-ROM devem estar disponíveis apenas em 1996. Representando lucros na ordem dos 250 mil milhões de dólares, a SD Alliance tenciona lançar discos de superalta densidade dual-layer, legíveis em ambas as faces. Por exemplo, o SD-10 será um disco de lado duplo com 5Gb em cada lado, com capacidade para conter um filme inteiro com várias pistas de narração (multilinguagem, portanto), som digital em múltiplos canais ou aplicações ROM bastante avançadas como filmes interactivos. Por outro lado, o SD-9 será um disco dual-layer com apenas um lado. Com uma camada de dados gravada em resina, ligeiramente acima de uma outra camada, o SD-9 deverá ser semelhante ao 7.4Gb MultiMedia CD anunciado pela Philips e pela Sony. Está também em desenvolvimento o SD-18 que, se for lançado, terá uma capacidade total de 18Gb. Pensa-se que um disco contendo tantos dados poderia ser útil para as aplicações televisivas de superalta densidade que estão presentemente em desenvolvimento. O SD-18 poderá mesmo recorrer a lasers azuis, que são igualmente uma tecnologia de futuro.

No entanto, um factor essencial da Super Density



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

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

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

Notícias

Placa CD-I

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

Drive Panasonic PD

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

A Fórmula 1 em CD ROM lusitano

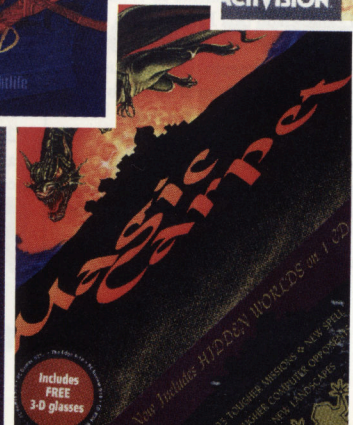
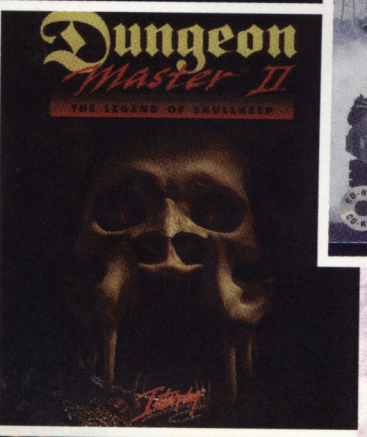
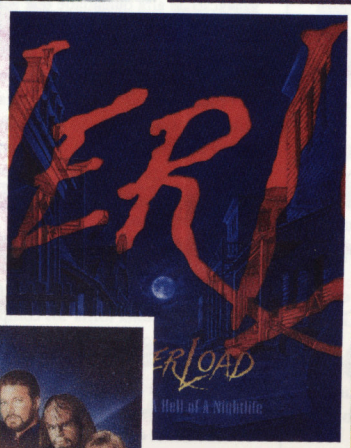
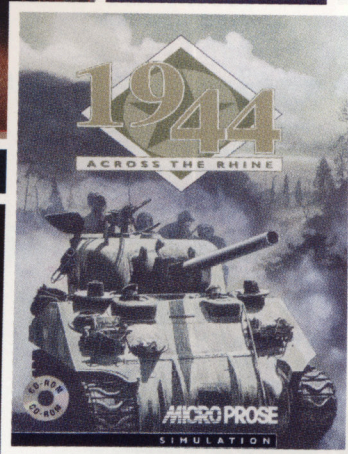
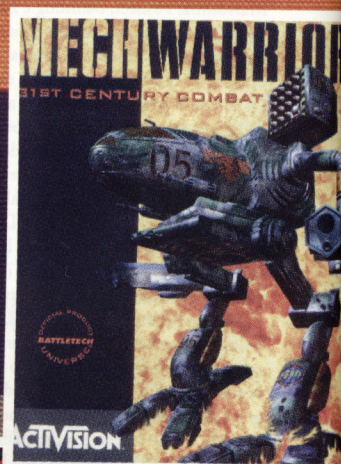
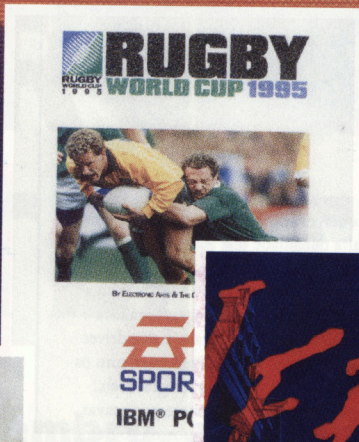
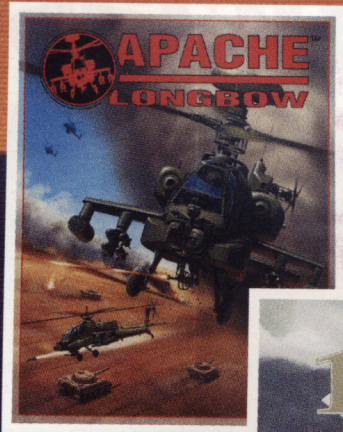
Foi durante o Grande Prémio de Estoril, realizado no mês passado, que a Siii, S.A. através do seu departamento de Multimedia lançou um CD-

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

CATÁLOGO MICROJOGOS

10
5
0
-5
-10

Activision
RUGBY
WORLD CUP 1995



Sega Saturn já cá está!

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

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

máquinas arcade. O processamento de dados em paralelo, até agora apenas presente nos computadores mais avançados, divide as tarefas e reencaminha-as para cada um dos vários processadores disponíveis, todos eles especializados numa dada função e distintos entre si.

Este Sistema de Entretenimento Multimedia, como a Sega gosta de lhe chamar, multiplica as possibilidades de programação, e é graças a ele que a tecnologia que a Sega utiliza nos seus grandes parques temáticos de diversão pode, pela primeira vez, ser transportada para todos os lares onde exista uma Sega Saturn.



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

Armazenamento

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

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

Entradas/Saídas

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

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

Mas as potencialidades da Sega Saturn não se resumem a divertir os utilizadores através dos videojogos mais surpreendentes. As suas capacidades multimedia convertem-na num produto com um sem-fim de aplicações lúdicas. As possibilidades do formato CD-ROM são infinitas, permitindo aos utilizadores aceder à tecnologia digital mais avançada, sem que o custo seja excessivo. A aplicação CD Video permitirá aos utilizadores da consola desfrutar do formato que, tudo o indica, mais cedo ou mais tarde destronará o convencional VHS. A aplicação Photo CD permite a toda a família contemplar as fotografias das últimas férias no ecrã do seu televisor, com qualidade digital. Para além disso, a Sega Saturn é também um equipamento musical de alta fidelidade e um divertido Karaoke.

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

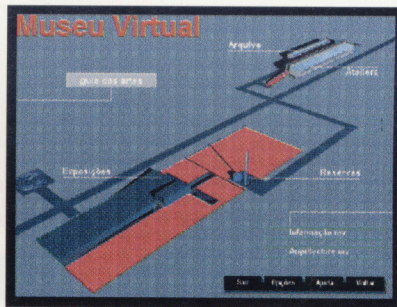
O preço de venda dos jogos oscilará entre os 9000\$00 e os 15000\$00, com a Ecofilmes a garantir que irão aparecer mais títulos no mercado a um ritmo exponencial. O preço de venda ao público da consola está na ordem dos 99.900\$00, num pacote que inclui o Virtua Fighter e uma Control Pad. Mais um astro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

Uma pedra de software

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

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

Mais Made in Portugal



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

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

Dicionário CD-ROM Português-Português



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

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

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

imagens (fotografias e ilustrações), centenas de sons (de palavras homógrafas, de instrumentos musicais, de animais, etc.) e dezenas de vídeos (de animais, desportos, pessoas, etc.)."

Se o CD é ou não aquilo que promete, não sei: ao momento em que esta revista segue para o prelo, ainda não tivemos ocasião de experimentar...

Siemens Nixdorf de prego a fundo

Gente nova no bairro. A família Siemens Nixdorf tem o prazer de apresentar os seus filhos mais novos: o PCD-5H, o SCENIC 5h PCI e o 5T PCI. Entre os sinais de nascença contam com um Pentium Intel a 133 MHz, 16 MB de RAM, 850 MB de disco, arquitectura PCI, placa gráfica PCI, e ainda um controlador EATA integrado na placa principal. À noite não nos deixam dormir, por serem precoces e trazer o sistema operativo instalado de origem, e mais o DeskWare Turbo Tools, que inclui optimizadores de sistema, programas de busca e um antivírus, e que foi desenvolvido pela própria Siemens Nixdorf. Uma dor de cabeça, como vêem.

Quanto aos nomes que lhes demos, não gozem que a culpa não é deles, coitadinhos.

Características técnicas da consola

CPU

2 processadores paralelos SH2 Hitachi de 32 Bit a 28Mhz

1 processador Hitachi SH1 de 32 bit

Processador de vídeo VDP1 de 32 bit

Processador de vídeo VDP2 de 32 bit

unidade de Controle SATURN

Processador de som Motorola 68EC000

Processador de som Yamaha FH1 DSP

Memória

VRAM 12Mbit

RAM 16Mbit

RAM de som 4Mbit

Memoria Buffer 4Mbit

ROM 4Mbit

Battery RAM 2Mbit

Gráficos

Resolução min:320x224 Pixels

Resolução max:704x480 Pixels

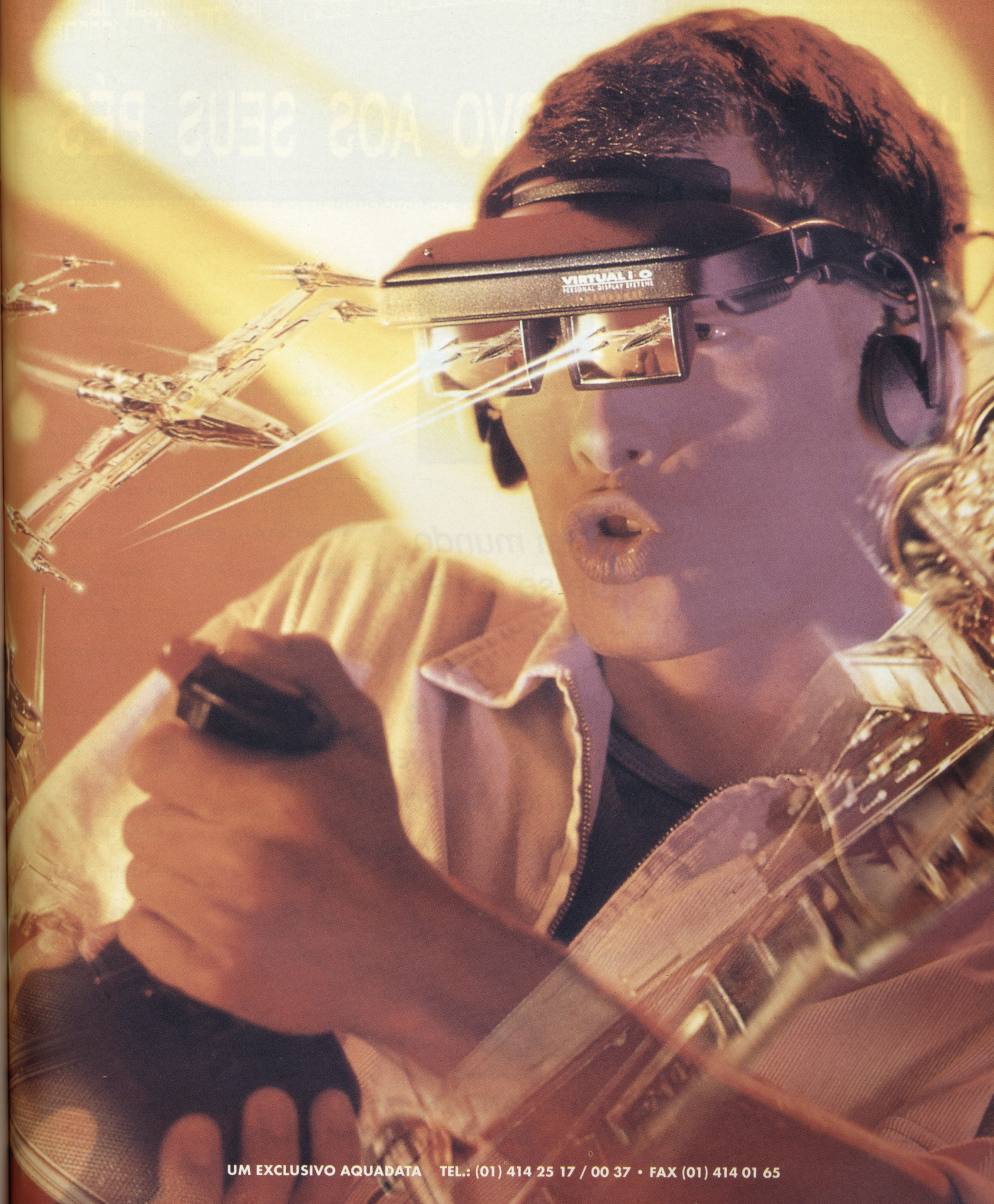
Sistema True Color

Sprites e Polígonos: Chip VDP1 Duplo Buffer de quadros

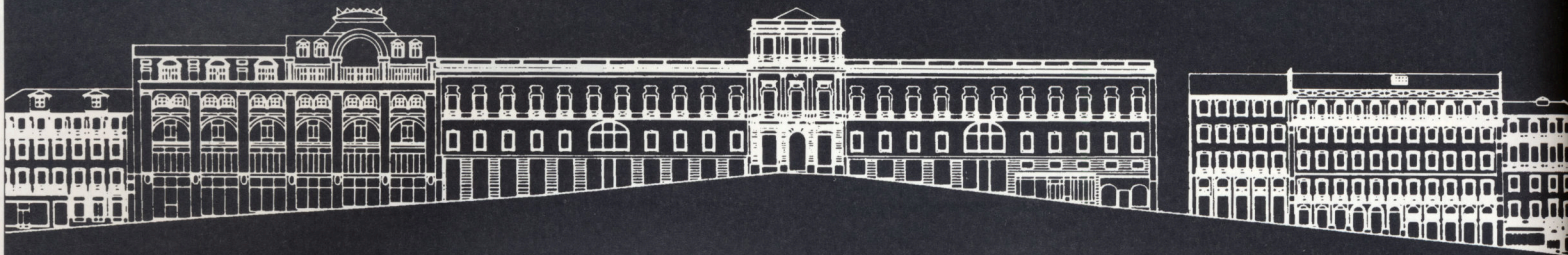
Cenários: Chip VDP2 5 planos, 2 rotação

Som

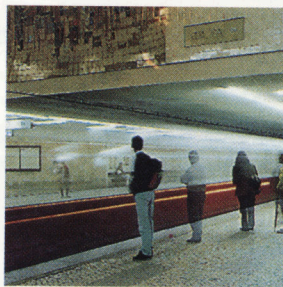
VIRTUAL
i-glasses



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



HÁ UM MUNDO NOVO AOS SEUS PÉS.



*Um mundo
que se constrói
dia-a-dia.*

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



METROPOLITANO DE LISBOA
Quanto mais Metro, mais perto.

Pssst !

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

nossa homepage (<http://www.consiste.pt/directorio/cyber.net/>). Caso opte pela 1ª possibilidade, agradecemos que nos enviasse este questionário devidamente preenchido para: cyber.net - Questionário, R. do Comércio nº 8, 1º, 1100 Lisboa.

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

1 - Dados Pessoais:

Idade : Sexo:
Profissão :
Cargo que ocupa :

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

2 - Utiliza regularmente um Computador?

- Sim Não
- Mac PC

Com leitor de CD-ROM ? Sim Não

lado CD-ROM

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

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

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

7 - Quais as que menos aprecia?

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

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

5 - Compra a cyber.net porque gosta sobretudo:

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

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

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

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

11 - Está ligado à Internet ?

Sim

Há quanto tempo?

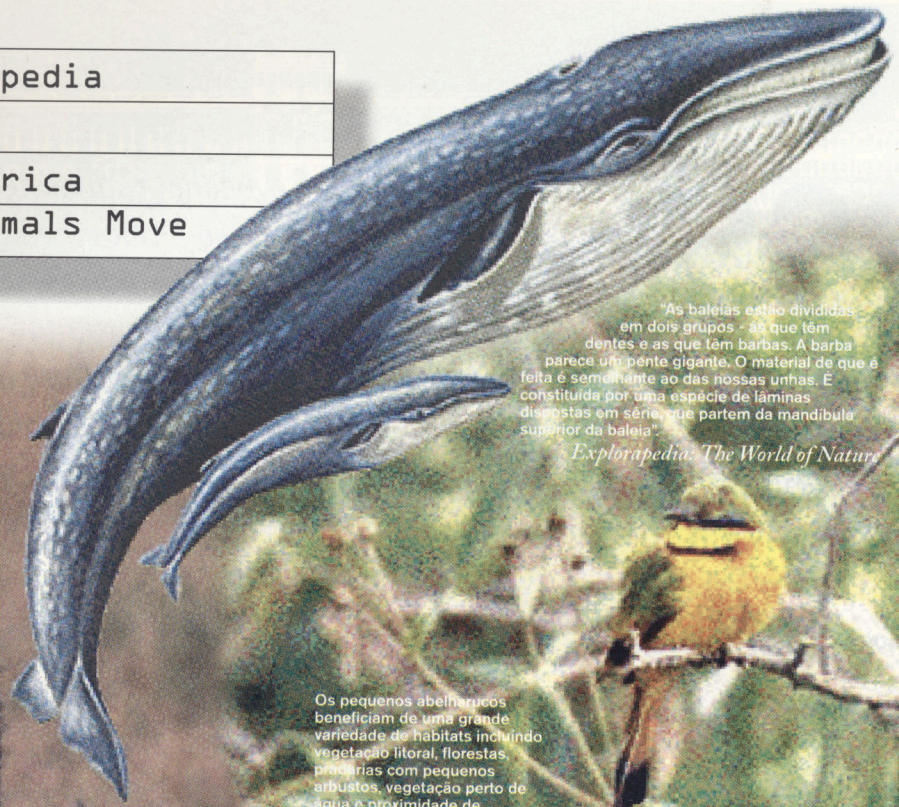
- via Telepac
- via PUUG
- via Esotérica
- Outros

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

lado Internet

- Breves
- Nova Fronteira

Não
 Estou a pensar seriamente nisso



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

Explorapedia: The World of Nature

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

Wild Africa

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

Safari

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

Safari

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

Explorapedia

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

Wild Africa

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

Wild Africa

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

S

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

How Animals Move

Selvagem!

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

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

N

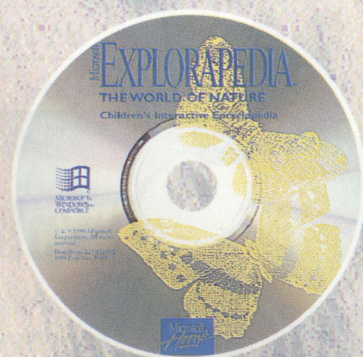
a realidade, há muitas razões para fazer uma revisão da vida selvagem em disco sobre os animais e a natureza. Para começar, podemos arranjar fotografias espectaculares para que a nossa revista nas bancas pareça um convite... Eh eh eh.

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

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

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

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



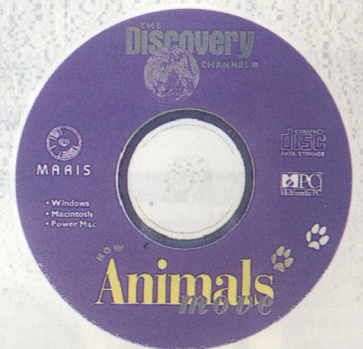
▲ Explorapedia fala da Natureza às crianças até 10 anos.



▲ Viage pelas reservas africanas em Safari.



▲ Explore as planícies da Tanzânia em Wild Africa.



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

Continua ►

ANALISE

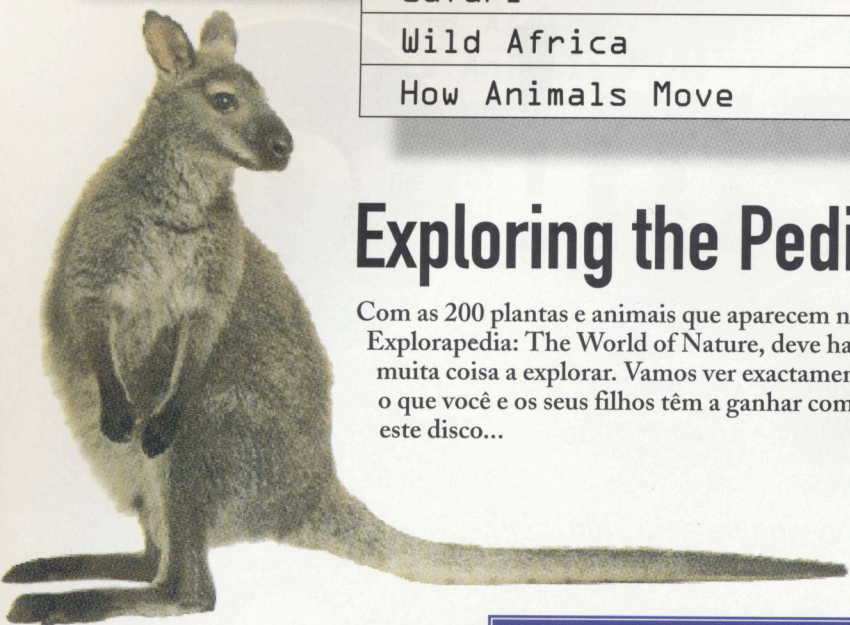
Animais

Explorapedia

Safari

Wild Africa

How Animals Move



Exploring the Pedia

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

Partida



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

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



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



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



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

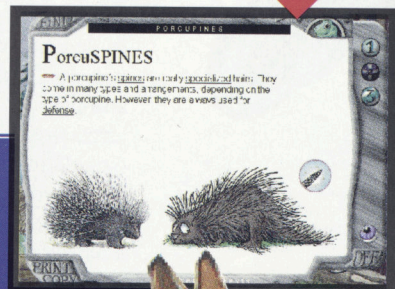


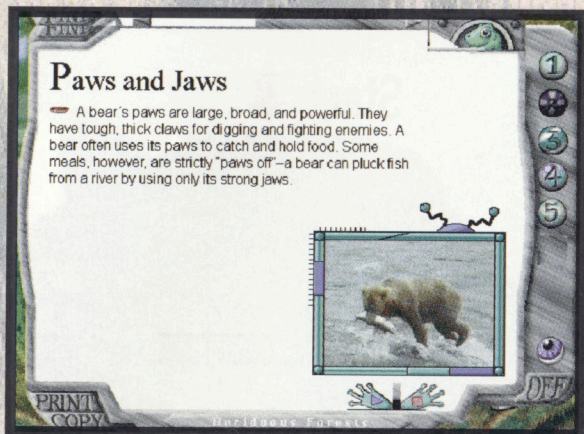
... agora já estamos a entendermo-nos. Ou quase. Aqui estão os maiores, os mais rápidos, os mais pequenos mamíferos que existem (eu sei porque cliquei à procura de mais legendas). Depois, saltei em frente e encontrei isto para vos mostrar...



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

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





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

◀ Continuação da página anterior

Explorapedia: The World of Nature

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

surgir nesses ambientes, mas há por vezes falta de referências às regiões geográficas de onde eles são oriundos. Por exemplo, verá um tigre sentado perto de um gorila, apesar dos tigres serem da Ásia e os gorilas de África. E, infelizmente, este facto não é explicado com clareza no texto. Quando finalmente se consegue escolher um animal, o

Explorapedia torna-se mais informativo, mas não é muito mais inspirado. Os ecrãs sobre a vida selvagem são apresentados como se fossem relatórios na consola espacial que Tad disponibiliza, mas são apenas páginas de um livro interactivo.

Para cada animal, é vulgar ter

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

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



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

Classificação ★★★★★

Comparação de visuais

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

Continua ▶

Observação da Vida Selvagem

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

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



Start ↓

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



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



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

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



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



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

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





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

◀ Continuação da página anterior

Safari

A característica mais importante do Safari são as fotografias. Este disco está pura e simplesmente atulhado até acima com excelentes fotografias de animais e aves do Parque Nacional Masai Mara no Quênia e do Parque de Serengeti na vizinha Tanzânia. Mas para além das maravilhosas imagens que encontrará neste disco, também há grandes blocos de informação sobre a vida selvagem, de modo a tornar o Safari uma experiência deveras interessante.

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

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

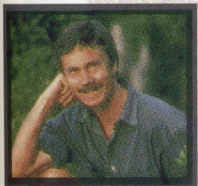
“Entre os discos dedicados a África, o Safari é provavelmente o rei da selva.”

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

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



entradas durante algum tempo - é consigo. Depois há as Guided Tours (Visitas Guiadas). São diaporamas comentados em off, com tópicos como The Hunt (Caça), Birds (Aves), Elephants (Elefantes), Scavengers (Necrófagos) e Lions (Leões). Também há uma sobre o Masai e aqui o disco deriva um pouco, para se dedicar a alguma investigação antropológica. O diaporama não é mau de todo, mas é algo linear, e em vez de imagens encadeadas vai ser surpreendido por ecrãs negros enquanto a próxima fotografia está a carregar. A narração de Scott é monótona e por vezes diz o mais óbvio. “As árvores destacam-se por rarearem nas planícies”, diz ele. No entanto, as fotografias de Scott são excelentes e falam por si. Também há óptima música, e sons de animais, e até mesmo um diaporama dando algumas dicas sobre como fotografar a vida selvagem. Entre os discos dedicados a África, o Safari é provavelmente o rei da selva.



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

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

Informação

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

Comparativo de sons

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

Classificação ★★★★★

Continua ▶

ANALISE

Animais

Explorapedia

Safari

Wild Africa

How Animals Move

Partida ↓



Wild Africa

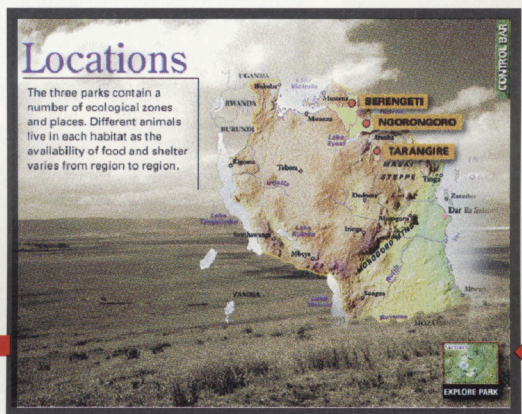
Acabadinho de chegar das planícies de África, o novíssimo disco que viaja até às reservas naturais de Ngorongoro, Serengeti e Tarangire na Tânzania... selvagem!

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



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

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



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



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

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



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

Dik-dik


Habitats: Rocky ground, thickets, bush country where there is suitable cover.

Social Structure: Exclusively monogamous and closely associated. Sometimes in trios, the third a full-grown offspring.

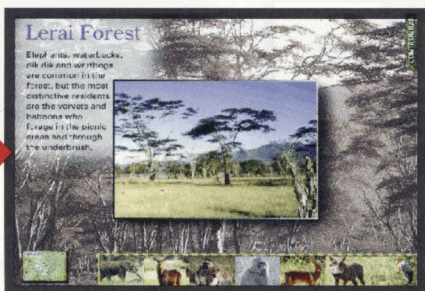
Predators: Leopard, jackal, hyena, eagle

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

Life Span: 10 years



Page 6 of 62





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

◀ Continuação

Wild Africa

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

tempo, até o narrador parece estar farto.

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

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



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

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

Comparativo – requisitos técnicos

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

Informação

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

Classificação ★★★★★

Continua ▶

ANALISE

Animais

Explorapedia

Safari

Wild Africa

How Animals Move

Start ↓

O andamento dos animais

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

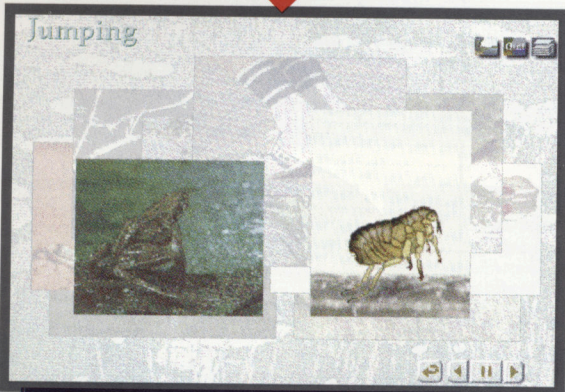


Que tal esta imagem para começar a viagem? Ao contrário da maioria dos discos, neste as opções são muito simples. Pode optar por uma visita guiada (yuppy!) ou explorar os volumes de informação (buuuu!).

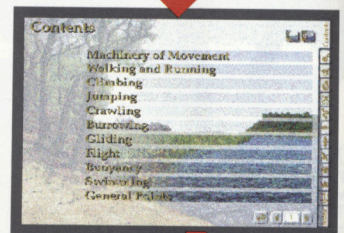
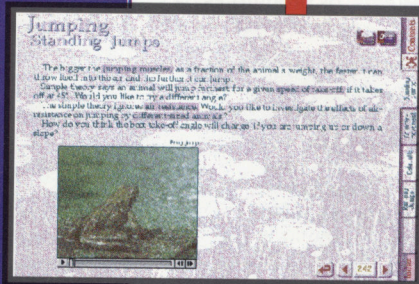
Os vivos de há bocado sugerem a visita guiada. Neste caso, começam por nos oferecer um ecrã pejado de caixas que se destacam do conjunto, sugerindo actividades como andar, nadar, planar, voar, rastejar e escavar. Ou então, se estiver desesperado, pode sempre optar pelos jogos.



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

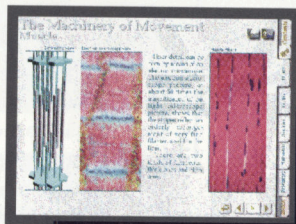


Quer MAIS?! Pois bem, assim seja! Premindo o botão "stack of paper"/monte de papel, é transportado para o capítulo Explore. Trata-se de uma secção de referência e aqui tem a primeira página relativa aos saltos. Vejamos o que tem para nos oferecer.

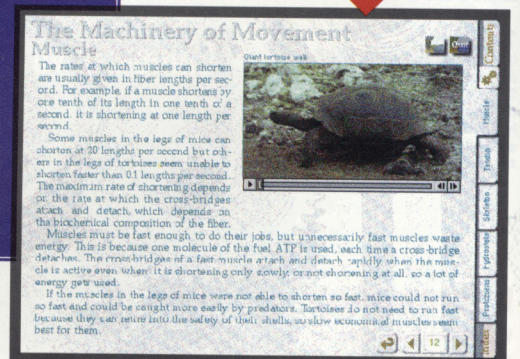


Hmm. Escolha difícil. Acho que é melhor guardar os jogos para mais tarde. Vamos numa de saltar. As rãs e as pulgas são exímias saltadoras e podemos aprender tudo sobre as suas técnicas de salto, os músculos que usam, etc., através duma série de vídeo clips e animações com a respectiva narração. E se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

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



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





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

◀ Continuação

Como se movem os animais

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

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

É aconselhável começar pelo

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

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

compreensão.

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

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

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

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

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

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

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

Discovery -

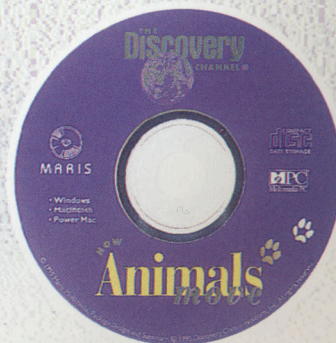
Se visita frequentemente ou tem ligação à TV cabo Portugal, com certeza, já viu o canal Discovery. O curioso sobre How Animals Move é que foi produzido no Reino Unido, para o Discovery, pela Marks Multimedia, a produtora de Red Shift.

Biomecânicas -

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

Informação

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



Classificação ★★★★★

Continua ▶

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



FORUM
ambiente

Veja tambem

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

◀ Continuação

The Eyewitness Encyclopedia of Nature

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

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

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

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



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

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

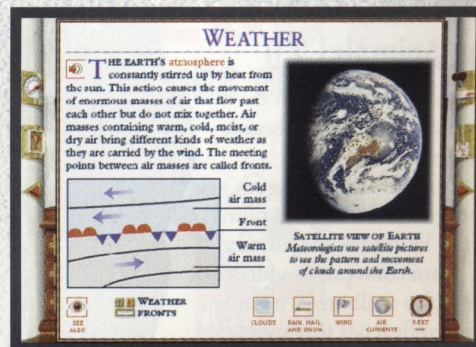
Estive um bom bocado às voltas com o disco e foram-me dadas imensas opções. É isto que torna o Encyclopedia of Nature muito especial. Também é muito didático para os miúdos. Podem deambular de tópico em tópico, conforme os seus apetites intelectuais, ou partir em busca duma matéria mais específica. O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

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



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

★★★★★



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

Continua ▶

Veja tambem

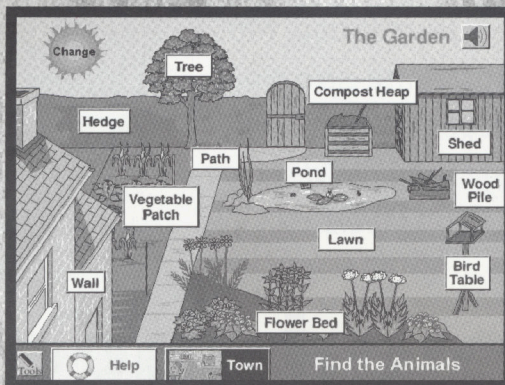
◀ Continuação

Garden Wildlife

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

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

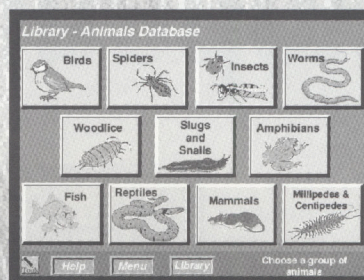
Pode aceder à informação sobre os animais de diversas formas. Se quiser ver os vídeos pode ir directo ao cinema, mas se preferir explorar pode ir até aos parques e jardins para ver os animais "in loco". E daí pode também dar uma



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

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

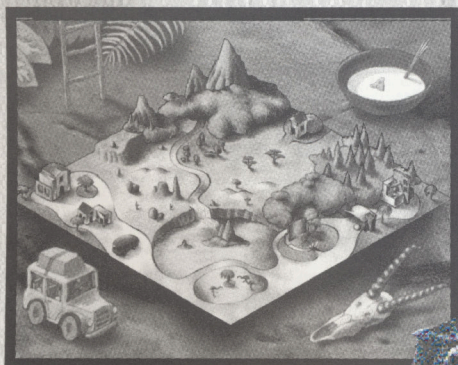
▶ Na Biblioteca encontrará uma base de dados de animais que lhe permite um rápido acesso às diferentes espécies.



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

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

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



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

The Animals! 2.0

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

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



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

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

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

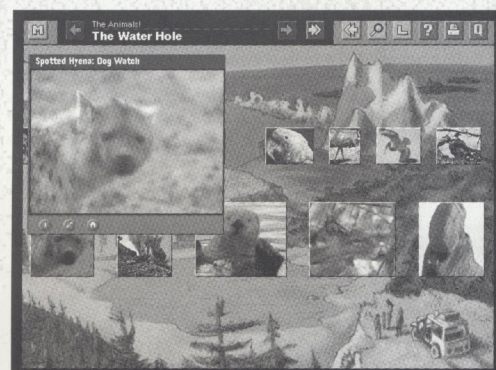
Creature Features, outra secção, é igualmente limitada. Apresentam-nos uma série de estranhos objectos - uma casa, uma armadilha e uma luz vermelha - representando características curiosas de alguns animais. Por exemplo, clica--se na casa e vê-se uma tartaruga carregando a casa às costas.

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

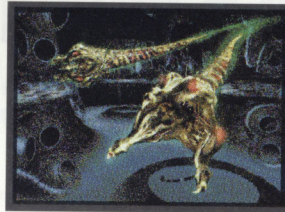
animal), quase todas são pequenas e com uma aparência granulada. Os sons dos animais são excelentes, o texto também é bastante bom, porém está num tipo de letra que é provavelmente demasiado pequeno para as crianças o poderem ler.

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

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



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



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

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

The Daedalus

encounter

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



Quando é que os programadores vão parar de tentar copiar os filmes para os jogos? O resultado destas ímpias alianças não passa de uma perda de tempo.

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

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



▲ Tia num momento mais contemplativo.

Informação

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

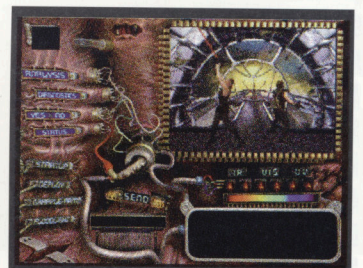
funky como seria de esperar de uma estrela e consegue, aqui e ali, provocar alguma excitação, mas a sua performance é dificultada por uma deficiência técnica grave. Ao contrário do que poderemos pensar a culpa não é da qualidade granulada do vídeo, mas sim da terrível dessincronia entre o som que sai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

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

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

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

Classificação ★★☆☆☆☆

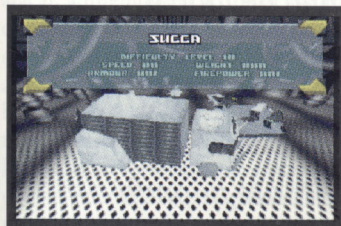


▲ Veja o que acontece quando o seu corpo é feito em papas e tudo o que lhe resta são os miolos.



Hi-Octane

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



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

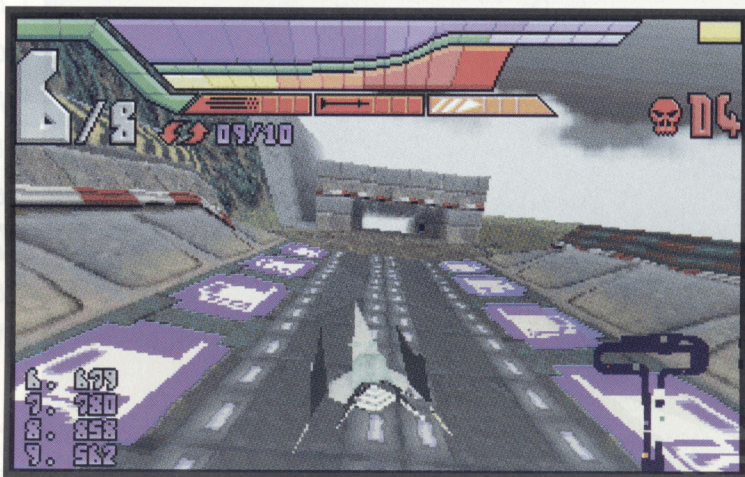


Magic Carpet da Bullfrog, um simulador de voo francamente diferente de todos os outros, foi um dos jogos

mais inovadores e com maior sucesso em 1994. Agora, usando um derivado da máquina criada para o Magic Carpet, a Bullfrog desenvolveu um novo jogo de corridas, que tem tanto de acelerações frenéticas como de ímpetos tirânicos.

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

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



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



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



Informação

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

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

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

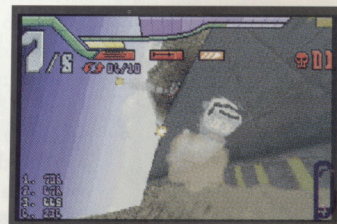
Além do mais, temos total liberdade de movimentos. Contrariamente ao habitual, não existem barreiras laterais, pelo que podemos cortar as curvas, ignorando propositadamente os muros. Assim, a corrida torna-se mais estimulante à medida que nos batemos para não ficar fora de combate. As pistas estão cheias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

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

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

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

Classificação ★★★★★☆



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

Command & Conquer



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

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



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

Actualmente é um clássico. Command & Conquer é a sequência tão esperada de Dune II e, tal como o seu antecessor, traz profundas alterações ao género de estratégia.

Construído sobre os alicerces de Dune II, tem um sistema de controlo intuitivo e uma estrutura de jogo que permite aos principiantes passearem-se por todo o território sem outra estratégia para além de não tirar o dedo do gatilho e ainda assim completar o primeiro cenário sem consultar o manual uma única vez. Ao



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

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

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

Global) ou com os maus da fita (Brother of Nod/Irmandade de Comando). Cada lado tem à sua disposição um arsenal igualmente devastador, o que torna o jogo particularmente renhido quando se joga contra outras pessoas (há opções de rede, conexão serial ou modem) e não contra o computador.

Empurrado para uma batalha viciante, a sua destreza, astúcia, determinação e velocidade são as únicas coisas que o poderão manter vivo neste ambiente em tempo real. Controlando o movimento das tropas no terreno, a sua tarefa é a de procurar e destruir o inimigo e a sua base.

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

Informação

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



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

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

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



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



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

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

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



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

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

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

Classificação ★★★★★

Guerra... para quê?

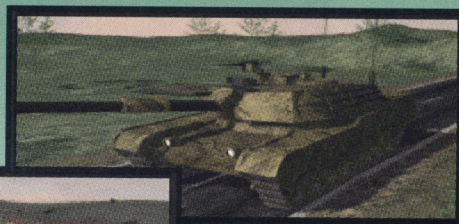
Para umas animações deliciosamente renderizadas, eis para o que serve. Quem disse que a guerra era uma coisa horrível?



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



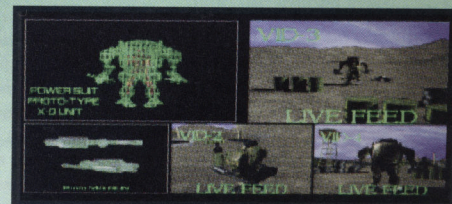
◀ Observadores avisam-no da próxima batalha, oferecendo conselhos e táticas fundamentais para superar as forças inimigas.



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



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



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



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

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

FX fighter

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



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



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

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

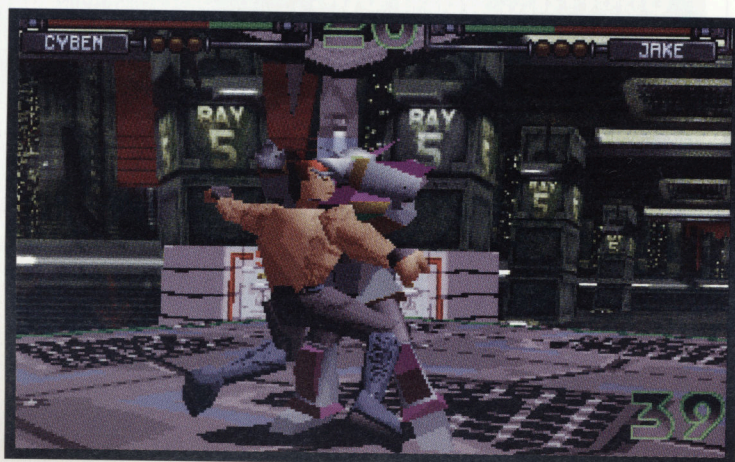
Mas o panorama não é tão mau como parece. FX Fighter é altamente viciante, e joga-se quase tão bem quanto os jogos de combate em 3D dos salões de jogos. Depois de seleccionar o guerreiro que quiser, tem de lutar com os restantes personagens nos seus respectivos planetas para no fim enfrentar o Rybil,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

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

Infelizmente, a qualidade dos gráficos tridimensionais não é

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

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



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

Informação

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

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

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

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

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

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

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

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

Classificação ★★★★★



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

Striker

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

'95



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



Conseguir o equilíbrio certo entre a jogabilidade e realismo é o maior dos testes por que qualquer jogo de

desporto tem de passar, como descobrimos na última edição da cyber.net. Striker '95, todavia, consegue contornar a questão, e de uma forma bem mais elegante do que as fintas de Baggio. Dá pouca atenção à precisão e concentra-se, em vez disso, na velocidade e acção, seguindo a linha dum jogo de arcade.

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

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



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



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

Informação

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

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

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

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

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

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

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

Classificação ★★★★★

Match Statistics		
66	Possession	34
2	Consecutive passes	5
0	Freekicks	0
0	Yellow cards	0
0	Red cards	0
2	Shots on goal	2
0	Goalers	0
0	Penalties	0
Brazil 0 Romania		

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