Novo preço!
Só 690$00

A revista portuguesa da Internet

cyber.net

Nº20 • Fevereiro 1997 • 690$00 (Madeira - 790$00 / Açores - 850$00)

GRUPO FO

Procura e encontrarás

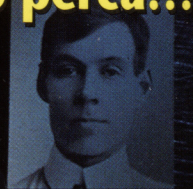
Ganhe Tempo com o nosso guia para uma melhor pesquisa na net

SEARCH

O que a Realidade Virtual nos reserva

O estado dos Talkers em Portugal

Passatempo
Magic: The Gathering
Não perca!!!



Esta é a única revista portuguesa exclusivamente dedicada à Internet.
NÃO É uma revista de informática.
Se está interessado no mais poderoso media de informação e entretenimento sem tecnicices para complicar tudo, devia comprá-la.

No lado CD-ROM
As enciclopédias do nosso contentamento

5 604333 005012

acote cyber.net inclui gratuitamente a Inter@ivo, uma revista electrónica em CD-ROM carregada de artigos essenciais e as usuais colecções de software grá
os, shareware e freeware. É a única em todo o mundo com publicação mensal. Se der pela falta dela, não hesite em comprar

AQUI UM EQUIPAMENTO DE ESCRITA PERSONALIZADO



PAPERSET
Para mais informações contacte,
F. VISTA, LDA
R. Cidade de Madrid, 8-A
2735 CACÉM
Tel.: (01) 913 22 86 - Fax: (01) 914 70 72

Beldata	(01) 840 54 35	IMJ	(01) 757 87 81	MEL	(02) 510 14 45	Percom	(01) 915 26 87
Enafer	(039) 40 45 61	Maquitec	(053) 61 41 23	Net Bit	(01) 362 49 08	Tiass	(02) 608 53 56

Oki Service - Suporte técnico e assistência com recolha ao domicilio - Tel.: (01) 315 12 86 - Fax: (01) 315 12 91

OKI Systems (Ibérica), S.A.
Edifício Suécia 1 - Av. do Forte, 3 - 2795 Carnaxide
Tel.:(01) 417 60 11 - Fax: (01) 417 29 12

AQUI OUTRO
AQUI OKI



À IMPRESSORA LASER OKIPAGE 4W, JUNTÁMOS UMA NOTA DE PERSONALIZAÇÃO.

Na verdade, há instrumentos tão simples como uma caneta, que num momento podem resolver os problemas mais dramáticos. Equipamentos como a nova impressora laser OKIPAGE 4W da OKI: pequena, prática, fácil de usar, rápida, robusta, concebida especialmente para Windows e com um preço imbatível.

A esta oferta, juntámos agora um magnífico kit PAPERSET.

Um conjunto de suportes e software que constituem a oportunidade de fazer autoedição personalizada dos seus documentos.

Não há dúvida de que existem ferramentas nascidas para tornar a vida mais fácil.

OKI

gente prática


X



Surpresa !!!

(pelo menos para mim...)

Foi mesmo giro. Lembro-me de poucas vezes que isto me tenha acontecido. Alguém do sexo oposto riu-se para mim e eu não achei piada nenhuma. Com uma cara normalíssima pediu-me para fazer o editorial deste mês. Perante uma proposta feita com a maior das descontracções não tinha muitas hipóteses. Por isso não estranhem...

Pondo as lamúrias de parte, vamos mas é ao que interessa. O Paulo Bastos não teve hipótese de fazer o Boot deste mês, e como aqui na cyber.net somos uma equipa muito unida, temos de ser uns para os outros de vez em quando. A única diferença deste mês é esta. Continuamos a ter a revista a que já vos habituamos.

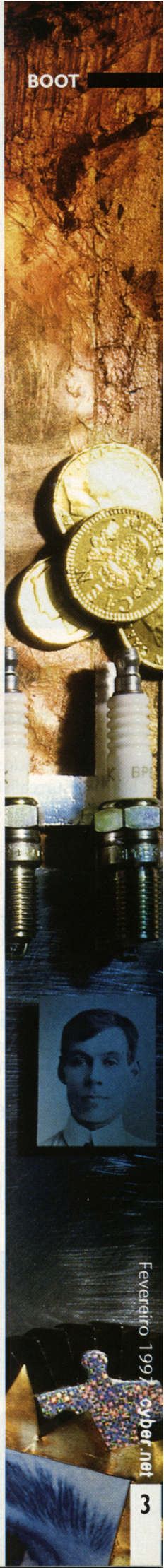
Além das rubricas habituais temos alguns destaques. Como viram na capa é a vez de se falar dos motores de pesquisa. São uma das ferramentas mais essenciais na Web. Mas há que saber utilizá-las. Há alternativas para rentabilizar o vosso tempo de pesquisa, com recursos que não são exclusivamente os motores de procura. O que não faltam são opções para obterem aquilo que procuram. Por muito batido que se seja, pode-se sempre aprender qualquer coisa nova que nos facilita a vida.

Muito se tem falado sobre o teletrabalho. Parece que é bom, mas quem assina o cheque no fim do mês não acha muita piada. Será que este é que é o futuro do trabalho? Ou será que muita gente não nos vai deixar desfrutar este método? Eu acho que podia aumentar (e muito) a produtividade de qualquer pessoa responsável, para não falar do tempo que não se ia perder nas filas de trânsito dentro de um carro que nos desorienta o orçamento. No entanto, há quem defenda que não é bem assim, que é importante o contacto com os colegas, ter um espaço de trabalho definido e diferenciado do espaço onde se vive, etc, etc. Acredito, apesar de tudo, que quando pegar a moda todos os cépticos vão aderir e dizer que sempre tinham achado que era boa ideia. Só espero é que não demore muito tempo a acontecer. Pode (ou não) ser um alívio tremendo.

"Encomendámos" ao João Pedro Silva um artigo sobre como é que param as modas para os lados do multimédia, mais propriamente dos GUI. É realmente surpreendente a velocidade dos avanços. Não passem por cima, ou então corram o risco de um mail bombing. Para verem onde se estão a meter leiam esse artigo.

E no entretanto cá vos esperamos para o próximo mês com mais novidades sobre a Internet e não só.

João Vitória
e-mail: joao.vitoria@forum.pt



Na Web
http://www.forum.pt/cyber.net/

cyber.net
Home page

E-mail
cyber.net@forum.pt

Nesta edição

26 Procura e Encontrarás

Perdeu uma agulha num palheiro? Ou está interessado em encontrar a sua receita favorita? Depois deste guia nada será tão fácil...



16 O Estado dos Talkers

O desafio de entrar e comunicar abertamente com outros. Ou clubes fechados com conversas meramente surrealistas. Um artigo que é uma opinião apaixonada.

24 Eles que trabalhem

Knowbots e robots - o Art Futura tratou do futuro. E nós estivemos por lá.

46 Realidades Virtuais

A interacção com o computador ainda só agora começa. Pelo menos para o utilizador comum.

50 Bombas



O que fazer - antes, durante e depois - se sofrer um mail bombing. É simples. Não se assuste.

Regulares

6 ***Breves***
As notícias mais importantes deste mês na Internet, com direitos de autor pelo meio.

11 ***Click***
Algumas das páginas mais interessantes que visitamos estão aqui. As outras, não.

38 ***E-cash***
A nossa coluna dedicada aos negócios. Todos os meses o dinheiro que corre nas redes.

38 ***The Marketing Bit***
O e-marketing explicado ao pormenor.

42 ***Bolsa de Valores***
Não acha que o início do ano é uma óptima altura para falar em ligar a sua empresa àInternet?

43 ***Força de Lei***
Posso copiar para o meu computador aquele gifzito? E utilizá-lo? Questões muito complicadas.

44 ***Talker***
As cartas dos nossos leitores... Polémicas q.b.

55 ***Análise***
O teletrabalhador e o telecommuter. As mudanças dum sociedade multifacetada.

59 ***HTML: Mão na Massa***
Alguns dos melhore sites analisados à lupa.

62 ***Directório Internacional***
O que vai aparecendo de melhor na rede mundial...

69 ***Linha de Montagem***
Ajudas para construir a sua página - parte 2.

70 ***Padrão dos Descobrimentos***
E na rede portuguesa.

74 ***Noções Básicas***
Para quem ainda não sabe usar o e-mail, os newsgroups e a World Wide Web. Comece por aqui.

78 ***Internet Portugal***
Ainda não tem acesso à Internet? Então esta é a primeira página a ir!

80 ***Inter@ivo***
Ivo Nickname continua a atacar...

81 ***Suplemento Cd-Rom e multimédia***
As notícias como suporte e os grandes jogos.

GRUPO FORUM

http://www.forum.pt

ADMINISTRAÇÃO
Presidente - Roberto Carneiro
Vitor Direito
Eduardo Morais
Diogo Vasconcelos
Rui Marques

DIRECÇÃO GERAL
Rui Marques

DIRECÇÃO DE PUBLICAÇÕES
Mafalda Pais de Almeida

DIRECÇÃO EDITORIAL
Francisca Assis Teixeira

DIRECÇÃO DE IMAGEM
Jorge Vicente

DIRECÇÃO DE NOVOS PROJECTOS
Matilde Cardoso

DIRECÇÃO COMERCIAL
Diogo Vasconcelos

A revista cyber.net é produzida por:
ARGUMENTOS
Sociedade de Comunicação, SA
PC nº 503 308 048
Capital Social: 65.520.000$00

SEDE
Av. Duque de Loulé, 44
1050 LISBOA
Tel. (01) 313 82 00 Fax. (01) 352 41 17

DELEGAÇÃO NORTE
Pç Mouzinho de Albuquerque, 172 - 3º
4100 PORTO
Tel. (02) 600 64 44/61 Fax (02) 600 64 60

cyber.net
http://www.forum.pt/cyber.net

COORDENAÇÃO / DIRECÇÃO EDITORIAL
Paulo Bastos

REDACÇÃO
Paulo Bastos
Tiago Carvalho
João Oliveira

TRADUÇÃO
Paula Oliveira Antunes
Rosário Nunes

GRAFISMO
Inês Gato

PRODUÇÃO
João Carvalho

PUBLICIDADE
Régie Comercial - Grupo Forum
Tel. (01) 313 82 00
e-mail: **cyber.net@forum.pt**

COLABORAÇÕES
António Varela, Pedro Ribeiro, Carlos Marques, José Salazar, Marcos Palmeira, Pedro Leite, Mário Belém, João Vitória

FOTOLITO E MONTAGEM
Correio da Manhã

IMPRESSÃO
Lisgráfica

DISTRIBUIÇÃO
Electroliber

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.

Depósito Legal nº 85646/95
Registado na Secretaria-Geral do Ministério da Justiça sob o nº 119044

TIRAGEM: 25.000 Exemplares

Membro da
apct

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, 1995, 1996.

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

Future Publishing
Your guarantee of value

Internet'97

3º Congresso Internacional de Produtos e Serviços INTRA e INTERNET

O mais importante Congresso e Exposição de Internet, Intranet e World-Wide-Web.

elepac
P Global
lewlett-Packard
lobal One
pson
olsuni
uianet
xpertel
mpério
licrosoft
nformix
urinfor
hilips
igital
elenet
aleida
idel
yber . net

Tutoriais-17 Março
Congresso e **Exposição-18** Março

Hotel Alfa *em Lisboa*

organização

Centro Atlântico
www.centroatl.pt/internet.97

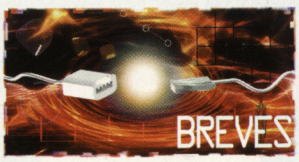
PORTO
Av. D. Afonso Henrriques, 1462
4450 Matosinhos
Telef.: (02) 938 56 28/9
Fax.: (02) 938 56 30

LISBOA
Rua da Misericórdia, 76
1200 Lisboa
Telef.: (01) 321 01 95
Fax.: (01) 321 01 85

Prémio Congresso Internet'97
Melhor Trabalho WWW
dedicado à cultura Portuguesa

Centro Atlântico, Rua da Misericórdia, 76 • 1200 LISBOA.
SIM, desejo receber informações completas sobre o INTERNET'97.

Organização _____
Nome _____
Morada _____
CP _____
Tel _____ Fax _____



Direitos aos autores?

***Francisco Reis Lima** discorre sobre as implicações para o netiano comum da recente reunião para a definição dos direitos de autor nesta era tecnológica.*

Após uma maratona de 18 dias, terminou no dia 20 de Dezembro a conferência da Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI, mais conhecida internacionalmente pelo acrónimo inglês de WIPO) convocada para rever o sistema de propriedade intelectual do direito de autor, particularmente nas vertentes aplicáveis aos programas informáticos e às bases de dados e para dar uma resposta a esse novo fenómeno (pelo menos para os juristas) que é a Internet. Imagina-se pois o interesse que a conferência criou (participaram 150 países, 25 organizações inter-governamentais e 140 organizações não governamentais) e as polémicas que surgiram, com enormes discussões públicas por parte de organizações quer de consumidores quer de produtores. Obviamente que estamos a falar de discussões ocorridas internacionalmente, pois em Portugal as instituições encarregadas de nos representar (nomeadamente a Direcção Geral dos Espectáculos), primaram pela discrição habitual e por eles nem teríamos conhecimento da existência da conferência que irá definir o futuro do direito da informática.

A agenda da conferência previa a discussão e acordo sobre três Tratados, um sobre direitos de autor sobre obras literárias e artísticas (incluindo e principalmente os programas de computador), outro sobre executantes e produtores de gravações audio (fonogramas) e por fim sobre protecção de bases de dados informáticas.

Apesar da importância fundamental deste último, e da inegável interligação com as outras matérias, por impossibilidade de tempo para obter um consenso foi decidido adiar a sua discussão para uma próxima oportunidade.

Ainda bem que o texto proposto não foi aprovado, ou correríamos o risco de repetir os disparates que já foram elevados a Directiva europeia, atribuindo-se direitos sobre meros factos ou sobre informação óbvia como é o caso de listas de nomes, moradas ou telefones, informação destituída de qualquer criatividade e que, como tal, pensamos deveria ser afastada de um tipo de protecção que impõe direitos exclusivos. Basta ver que se, por exemplo, fosse o primeiro a criar uma base de dados com os nomes dos planetas do sistema solar, teria um direito exclusivo sobre esses nomes e qualquer base de dados que os incluísse em qualquer parte do mundo necessitaria da minha autorização. Concordam que era uma maneira simples de ser o dono do universo!

Esta matéria ainda vai dar dores de cabeça a muita gente para ser resolvida.

Como cada vez mais são os próprios interessados a criar as regras que hão-de reger as suas próprias actividades (princípio que pensamos interessantíssimo, mas que deve ser repensado e afastado dos actuais exageros, sob pena de vermos o tráfico de droga a ser legislado por toxicodependentes, ou por raciocínio inverso, proibir os actuais legisladores de mexer em mais alguma coisa para além dos apoios a retardados mentais), os acordos internacionais resumem-se a braços de ferro de interesses entre grupos de países, normalmente agrupados entre consumidores ou produtores. Obviamente que depois tudo se complica, porque mesmo nos mais avançados países produtores os seus consumidores são mais informados e intervenientes, e porque os países consumidores usam os seus votos como moeda de troca de outras benesses, como a importação de mais uns milhões de dólares em material de guerra.

"Isto é, deve ser encontrado um ponto e equilíbrio entre a força do direito do autor e a possibilidade de livre acesso pelo público em geral às obras culturais".

Mas qual foi verdadeiramente o núcleo do problema que esteve em discussão? Quais são os interesses contraditórios que estão aqui em causa? Já alguma vez se perguntaram porque não se arruma a questão dos direitos de autor em geral, incluindo os programas de computador, atribuindo um direito absoluto e definitivo ao respectivo autor, assim como um direito de propriedade sobre um terreno, em que mais ninguém pode entrar?

Por uma razão simples. Se bem que o autor deva ser recompensado pelo seu esforço criativo, beneficiando de um qualquer tipo de direito que proteja a sua obra, a sociedade em geral beneficia igualmente de um direito de reivindicar o acesso a estes bens intelectuais, em nome de um direito à cultura mais vasto. Já imaginaram o prejuízo para a humanidade se a nona sinfonia de Beethoven só pudesse ser tocada com prévia autorização do actual herdeiro? E todos os livros escolares com reproduções da Gioconda ou com sonetos de Camões?

Isto é, deve ser encontrado um ponto e equilíbrio entre a força do direito do autor e a possibilidade de livre acesso pelo público em geral às obras culturais. Além do mais (e este é um ponto fundamental), a própria sociedade em geral beneficia se os autores se sentirem incentivados à produção criativa, por saberem que as suas obras serão protegidas e que os seus esforços beneficiarão de condições para serem recompensados economicamente.

Só que o ponto de equilíbrio entre estes princípios contraditórios tem-se revelado impossível de ser definido consensualmente até ao momento, pelo que depois todas as discussões acabam em contagem de espingardas, ou no caso de Genebra, de número de países interessados na liberalização ou na restrição do sistema.

Isto mesmo pode ser visto no preâmbulo do primeiro tratado (portanto, ainda antes de começar o articulado que de facto define as regras aplicáveis), que só foi aprovado depois de a Hungria enfatizar o parágrafo referente à importância dos incentivos aos titulares dos direitos de autor, mas para logo se ver que só foi aceite depois de a Índia ver introduzido um contrapeso a sublinhar a importância do direito de autor a servir o interesse público.

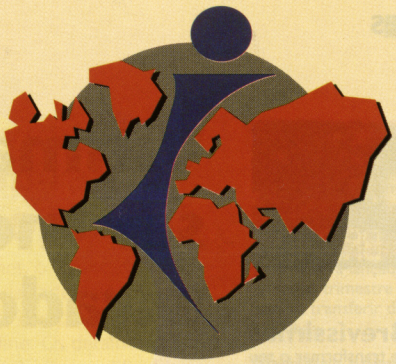
Tratando um pouco mais directamente do que nos interessa, a nível de implicações na Internet, devemos regozijar-nos com a significativa vitória obtida com a recusa em aprovar uma proposta de definição de direito de reprodução totalmente esmagadora e que em muitos casos poderia significar própria agonia da net. Podemos parecer um bocado radicais, mas a proposta significava que seria considerada violação do direito do autor qualquer reprodução "directa ou indirecta de uma obra, ainda que permanente ou temporária, de qualquer maneira ou forma". Como no texto explicativo se salientava, era intenção deste texto incluir as reproduções temporárias electrónicas, ainda que apenas em memória RAM, como acontecem quando pela Internet se faz download de uma página. Se a esta regra se somasse a proposta para o artigo 3.º, seria mesmo possível perseguir o service provider que permitisse o acesso a páginas que fossem elas violações dos direitos autorais, situação absolutamente ridícula até pela impossibilidade de este controlar o conteúdo das páginas a que o netsurfistas acedem.

Com a anulação destas regras restritivas, subsistem os regimes nacionais como o português que permitem a reprodução livre de obras protegidas para uso privado.

A maior derrota para todos os que pensam que a Internet deve existir, e de preferência como um local razoavelmente livre ainda que não anárquico (penso que somos a maioria) surge na aprovação do artigo 11.º A derrota só não é mais significativa porque as alterações de redacção infligidas tornam o texto suficientemente vago para permitir todo o tipo de interpretações. Por este artigo, deverão ser criadas "medidas adequadas" contra os meios tecnológicos que possam ser usados para violar o direito de autor. Na redacção original, o âmbito de perseguição era mais explicito e poderia abranger programas de encriptação/desencriptação, os browsers que permitem navegar na Web ou mesmo um vulgar drive de disquetes.

Em suma, o regime saído deste Tratado acaba por não ser tão revolucionário como se temia face às propostas apresentadas no início dos trabalhos. Nenhum país ou sistema legal saiu definitivamente vencedor, e os direitos ou deveres mais polémicos foram temperados de modo a serem inócuos. E, last but not the least, não foi consagrado nenhum direito explicitamente destinado a controlar o browsing na Internet ou a transmissão de obras em redes digitais. Foi vencida mais uma batalha numa guerra que se adivinha longa.

Internet'97



3º Congresso Internacional de Produtos e Serviços INTRA e INTERNET

17 e 18
Março
1997
Hotel Alfa *em Lisboa*

organização Centro Atlântico
www.centroatl.pt/internet.97

"O mundo maravilhoso da sociedade moderna, sem dúvida alguma que já ultrapassou, há muito, a fase da insegurança e da experimentação incipiente no domínio espectacular destas novas tecnologias.

O Homem, com firmeza e, diariamente, conquista novos caminhos e traça novos rumos nessa fabulosa 'auto-estrada da informação'.

A realização dos Congressos INTERNET'95 e 96 em boa hora lançados pelo Centro Atlântico, representaram, inquestionavelmente, dois valiosos e notáveis contributos, onde o conhecimento moderno e a ciência puderam projectar as maravilhas do saber e os fabulosos recursos ao dispor do Homem."
A. J. de Oliveira e Sousa - Secretário Geral da Ass. Port. para o Desenvolvimento das Comunicações

"Os Congressos INTERNET'95 e 96 tornaram-se no ponto focal de debate da realidade Internet a nível nacional."
Prof. Heitor Pina - Presidente do Conselho Executivo da FCCN

"As duas edições anteriores do Congresso anual de Internet foram um marco na abordagem à Internet para efeitos profissionais."
Engº Pedro Ramalho Carlos - Administrador da IP Global

Telepac · IP Global · Hewlett-Packard · Global One · Epson · Solsuni · Guianet · Expertel · Império · Microsoft · Informix · Jurinfor · Philips · Digital · Telenet · Caleida · Lidel · Cyber . net

Centro Atlântico, Rua da Misericórdia, 76 • 1200 LISBOA.
SIM, desejo receber informações completas sobre o INTERNET'97

Organização _____
Nome _____
Morada _____
CP _____
Tel _____ Fax _____



Brevíssimas

Agora pode transformar o seu Macintosh num servidor de Internet gratuitamente. O Pictorius Net Server requer um computador Macintosh 68030 ou superior, versão Open Transport 1.1 e System 7.5.3 (com Thread Manager instalado).
http://www.pictorius.com/

Os utilizadores de laptops que queiram aceder à Net provavelmente querem conhecer a nova placa de modem PCMCIA da Psion Dacon que os pode ligar à Internet, Ethernets e redes GSM.
http://www.psiondacom.com/

A UUnet Pipex duplicou a capacidade do seu link de Internet transatlântico ao acrescentar 45Mbps de capacidade no final de 1996.

O serviço on-line da Microsoft, o MSN, foi relançado em Novembro do ano passado. Depois de um começo vacilante que envolveu uma mudança da tecnologia proprietária para padrões de Web, o MSN oferece agora mais conteúdo acessível através de um interface de Web.

Os utilizadores do Amiga ficarão encantados por saber que a Netcom possui agora um software Amiga incluindo Web, FTP, IRC, programas de e-mail e muitas outras coisas.

O Canal de Computadores da Sky está agora no ar, transmitido entre as 6h00 e as 8h00, sete dias por semana. Jogos de computador, Internet e todos os assuntos relacionados com temas tecnológicos são abordados.
http://www.computerchannel.co.uk/

Um estudo realizado pela NatWest revelou que 41% das pequenas e médias empresas já aderiram à Internet. Na administração, 19% dos directores têm computadores ligados à Internet.

A Shift F7 produziu aquilo que afirma ser um interface à prova de vandalismo para a World Wide Web. Os browsers NetShift sem teclado podem ser utilizados para fornecer acesso à Internet em locais públicos onde não pode haver computadores.
http://www.shift-f7.com/info/ netshift/html

Os fãs de jogos multi-jogadores ficarão felizes por conhecer o novo serviço de jogo on-line Minos, em
http://www.minos.com/

Vítima queria ser morta por tarado da Net

Uma mulher de Maryland que escrevia e-mails debatendo a tortura sexual e assassínio com um homem que ela apenas conhecia por "Slowhand", viajou perto de 500 Km para o conhecer, sabendo que ele a ia matar. Foi encontrada estrangulada numa cova perto da sua casa três dias mais tarde.

A polícia afirma que quando Sharon Lopakta de 35 anos deixou a sua casa em Maryland, escreveu uma carta dizendo ao marido que ia visitar amigos em Georgia e que não regressaria. Também lhe pediu para não procurar vingança.

No entanto, Lopakta tinha planeado ir à Carolina do Norte desde o princípio, onde esperava ser torturada sexualmente e morta por um homem que tinha conhecido pela Internet. O seu corpo foi encontrado numa cova na semana passada atrás de uma caravana em Collettsville. O proprietário da casa, Robert Glass foi acusado de assassínio em primeiro grau e está agora detido sem fiança.

"Se o meu corpo nunca for encontrado, não se preocupem, saibam apenas que estou em paz", escreveu ela ao marido, pedindo-lhe para não perseguir o seu atacante. A autópsia revelou que tinha sido estrangulada e testes foram inconclusivos na questão da tortura sexual.

Os investigadores afirmam que as mensagens por computador de Glass, recuperadas do computador de Lopatka indicam que ela viajou para a Carolina do Norte sabendo o que a esperava. A razão ainda permanece um mistério.

Lopatka tinha três páginas de Web. Uma oferecia para escrever anúncios classificados por 50 dólares e as outras duas eram páginas sobre temas psíquicos. Dois dos sites foram mandados abaixo pelos fornecedores de acesso e o site dos classificados é agora mantido por outros.

Glass de 45 anos, pai de três filhos e separado da mulher ainda este ano, é programador da Caldwell County há 16 anos. Conheceram-se pela Internet e, segundo mensagens electrónicas encontradas no computador dela, concordava em encontrar-se com ele no dia 13 de Outubro. Ela deixou Baltimore de comboio nesse dia e encontrou-se com Glass em Charlotte. Os resultados da autópsia indicam que ela foi morta três dias depois.

As mensagens de e-mail de "Slowhand", o nickname de Glass, descreviam em detalhe como é que ele ia torturá-la sexualmente e depois matá-la. Uma amiga de Lopatka descreveu-a como feliz no casamento, "conservadora e cuidadosa".

A segurança em primeiro lugar

- **Não seja mais uma vítima. Siga estes conselhos quando conhecer alguém on-line.**
- **Marque sempre encontros em locais públicos como bares, clubes ou restaurantes, e nunca em casa.**
- **Nunca dê a sua morada ou número de telefone excepto se tiver a certeza de que quer continuar essa relação.**
- **É mais seguro fazer o caminho de ida e volta sozinho - nunca aceite uma boleia. Peça a um amigo para o ir buscar ao local de encontro.**
- **Deixe os detalhes do seu encontro com família ou amigos quando vai ver alguém pela primeira vez.**
- **Se tiver dúvidas, não continue essa relação quer a nível físico quer a nível virtual.**



Finanças em conferência

Mesmo no final do ano passado a Computer Associates realizou em Cannes a 1ª conferência europeia para financeiros. Serviu para manter actualizados os executivos em relação aos avanços tecnológicos e o efeito destes na comunidade financeira. Parece que teve gente de todos os lados do mundo. Esperemos é que os nossos executivos estivessem representados nesta conferência.

Serviço telefónico na Web

A Telecom - Finlândia tem agora um novo serviço na Internet. É uma integração do serviço telefónico na WWW. Neste momento só alguns curiosos utilizam este serviço para a brincadeira, mas a intenção é encorajar empresários para a utilização deste serviço como mais uma ferramenta da WWW muito útil para facilitar comunicações. Há diferenças entre este tipo de comunicação telefónica em relação ao serviço tradicional. O operador do serviço já conta com serviço integrado na Web de localização do utilizador, voice-mail, directórios on-line dos utilizadores e visualização de conta via Web. Já há muita conversa na Web na Finlândia, como por exemplo na MTV local, que utiliza este serviço como forma de receber feedback. Assim é possível pôr as pessoas que fazem os programas mais perto dos telespectadores. Aposto que já estão a ver uma série de possibilidades com este avanço tecnológico. Vamos é ver se conseguimos pôr as mãos nisto o mais rapidamente possível.



Doenças de computação

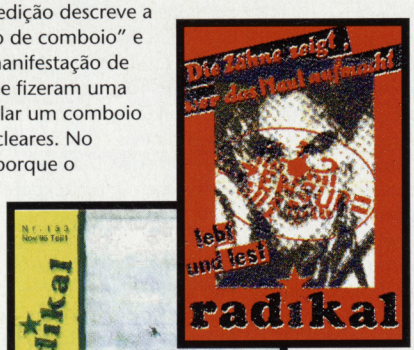
Os oftalmologistas Robert Davis e James Morris atribuem várias doenças físicas à utilização intensiva do computador, como a falta de visão, as dores de cabeça e de ombros ou o uso impróprio de óculos.

Estes médicos baseiam-se num estudo realizado pelo National Institute of Occupational Safety and Health que revelou que 88% das pessoas que utilizam um computador por mais de três horas por dia sofrem problemas de visão e outros sintomas relacionados. Segundo Davis, os problemas são causados pelo facto dos nossos olhos e do nosso cérebro reagirem de maneira diferente aos caracteres do ecrã daquela que reagem aos caracteres impressos em papel. Se o seu ecrã está a uma distância maior do que aquela para a qual os seus óculos foram concebidos, pode sofrer diminuição de visão ou dores nas costas quando se curva tentando obter o melhor ângulo de visão. Davis afirma que o sistema Prio VDT Prescription **(http://www.prio.com/PRIO_Clear_BenefitL.html)** é o único método que duplica a focagem necessária de um ecrã de computador.

Sabotagem Radikal

Aí está novamente o Ministério Público alemão a atacar, e desta vez a reprimir conteúdo político. Uma pequena revista impressa conhecida por Radikal **(http://burn.ucsd.edu/%7Eats/RADIKAL/index.htm)** é agora proibida na Alemanha. Porquê? Porque a sua última edição descreve a forma de parar "qualquer tipo de comboio" e coincidiu com uma recente manifestação de activistas políticos alemães que fizeram uma tentativa frustrada de descarrilar um comboio que transportava resíduos nucleares. No entanto, não o conseguiram porque o comboio estava guardado por um exército de polícia. Actualmente possuir uma cópia da Radikal na Alemanha é o mesmo que tirar umas férias na prisão e a distribuição desta revista é totalmente *verboten*. Mas um pequeno grupo holandês sem fins lucrativos que luta pelos prisioneiros políticos de todo o mundo pôs a Radikal on-line. O Ministério Público alemão dirigiu-se à recém formada Internet Content Task Force (ICTF), uma instituição ISP auto-regulamentada e pediu um bloqueio de todo o tráfego da Net para o site holandês. Ao princípio, os ISP recusaram obedecer à ordem afirmando-se não responsáveis pelo conteúdo. Mas o Ministério Público recusou-se a aceitar este argumento e a ICTF recomendou que os ISP aceitassem a ordem.

Ao mesmo tempo, o advogado do ICTF, Michael Schneider pediu que todos os fornecedores de acesso alemães, não apenas os membros do ICTF, seguissem o seu exemplo bloqueando todas as 3100 páginas que constituem o site da Radikal, assim como qualquer e-mail de ou para os seus clientes. Isto despoletou severas criticas nas mailing lists, grupos Usenet e home pages por toda a Alemanha. Existem actualmente cerca de 50 mirrors do site Radikal.





A Deutsche Telekom, a AOL e a CompuServe recusaram-se a honrar o bloqueio. Entretanto, o proprietário do servidor original da Radikal na Holanda foi forçado a destruir a revista. Disseram-lhe que poderia ser preso, mesmo na Holanda, devido ao bloqueio alemão. Recentemente, a ICTF acabou por retirar a sua anterior recomendação. O Ministério Público conseguiu manchar a imagem do país na sua tentativa de banir o site transformando as autoridades alemãs em autoritários da Internet fazendo reviver velhos preconceitos. No entanto, a vencedora é a Radikal, uma revista anteriormente desconhecida que agora tem inúmeras visitas e cujas vendas aumentaram.

Easynet compra UK Online

A Easynet, o fornecedor de acesso da cadeia de cibercafés Cyberia, comprou a sua rival UK Online. Os detalhes da compra revelam a dificuldade em conseguir ter lucros no mercado de acesso à Internet. Fundada em 1994, a UK Online só conseguiu estabelecer uma base de 4000 subscritores e revelou um prejuízo líquido de 976.707 libras durante o período de 1 de Janeiro de 1996 a 30 de Setembro de 1996.

A UK Online tinha-se estabelecido como fornecedora de acesso orientada para a família dando um ênfase significativo ao seu conteúdo britânico. Lutou para aumentar o tamanho da sua base de utilizadores face à intensa competição de serviços on-line como a CompuServe e a AOL e de fornecedores de acesso como a Demon e a Pipex. É possível que 1997 provoque um abanão no mercado de acesso à Internet e que o número de fornecedores de acesso caia e os fornecedores de acesso mais pequenos desapareçam.

UK ONLINE
easynet

Morte na Net

O "Dr. Death", o australiano Philip Nitschke (não se confunda com o famoso Nietzsche), inventou o Self Deliverance, um programa de eutanásia que em breve estará na Net.

Ele já conduziu o primeiro suicídio mundial assistido legalmente e a injeção letal foi administrada por um computador laptop Toshiba T-2100. As instruções são fáceis de seguir: o software mostra uma série de três ecrãs confirmando a vontade de morrer do paciente clicando na barra de espaços; premir qualquer outra tecla fecha o programa. Ao responder "Sim" ao terceiro e último ecrã envia uma descarga do output serial do laptop a um compressor que dispara três seringas. A primeira contém uma substância que põe o paciente a dormir; a segunda contém um forte barbitúrico e a terceira contém um relaxante dos músculos que impossibilita a respiração.

Os suicidas começaram a dirigir-se para a Austrália alguns meses antes do governo ter legalizado a eutanásia no dia 1 de Julho. A máquina foi desenvolvida em resposta ao pedido da comunidade suicida recém chegada. Depois de se encontrar com vários indivíduos que procuravam o suicídio assistido, o Dr. Nitschke apercebeu-se de que era mais confortável para o paciente, para a família se a dose letal fosse administrada sem a presença do médico. No entanto, chegou-se à conclusão que tem de haver um médico presente.

Robert Dent de 66 anos, sofria de cancro da próstata e tornou-se a primeira pessoa a ser legalmente morta por um computador. No entanto, o programa "atrasou-se" e o Dr. Nitschke apercebeu-se de que o processo tem de ser sempre realizado na presença de um médico caso a máquina falhe e a operação tenha de ser completada manualmente. Entretanto, esta falha devia ser fixada na versão 2.0 da "máquina da morte". O processo da morte foi alterado e o paciente tem de tomar um comprimido para dormir e pôr uma máscara de respiração. O computador começa então uma contagem decrescente de uma hora após a qual liberta dióxido de carbono para a máscara. Um ECG vai do paciente para os sensores do computador quando o paciente está morto, dando sinal ao computador para fechar o programa.

Nitschke pensa que colocar esta informação na Net afasta o medo do suicídio assistido. Ele espera que o site esteja disponível em breve, e está já a planear conduzir a sua segunda morte misericordiosa.

Micrograf: Natal até Abril

Para os engenheiros e para os arquitectos há ainda uma prenda de natal atrasada. A Micrograf e a Telepac lançaram recentemente uma acção para promover a ligação gratuita à Internet para que estes profissionais comecem a desenvolver parte da sua actividade através da Internet. Nem imaginam de que maneira vão poder facilitar o trabalho. Mas só dura até 30 de Abril, apressem-se! Os interessados vão ter como oferta a taxa de ligação com o Netpac (10 horas de ligação gratuita) ou o acordo de adesão com subscrição gratuita. E ainda têm direito a um conjunto de ferramentas para a Internet da Autodesk. Esta é daquelas oportunidades que não podem ser perdidas, entrem em contacto com a Micrograf pelo telefone 02/937 91 77 ou via Internet em **http://www.micrograf.pt**

A BT e a Skyphone desenvolveram um sistema que lhe permitirá enviar e receber e-mail num avião a muitos metros de altitude (como se houvesse alguma coisa assim tão urgente). O serviço será lançado no primeiro trimestre de 1997 e poderá transferir dados a 2.400bps.

Notícias sobre software

O novo Weblicator da Lotus permite-lhe transferir, classificar e anotar páginas de Web e depois pesquisar sites de Web localmente. A ideia é facilitar-lhe o download e descobrir informação. Estará disponível para o Windows 95 e Windows NT no primeiro trimestre deste ano. **http://www.Lotus.com.**

O Internet FastFind da Symantec pode ajudá-lo a dar-lhe informação e ficheiros na Net ao permitir-lhe o acesso a múltiplos motores de pesquisa simultaneamente. E faz muito mais do que isso - pode descobrir exactamente o quê em **http://www.symantec.com/.** Corre em Windows 95 e Windows NT.

Os utilizadores do AOL podem filtrar o junk e-mail com o novo programa PreferredMail que impede a recepção de e-mails de uma lista regularmente actualizada de junk e-mailers. E é gratuito. Palavra-chave: **PreferredMail**

Os designers de páginas de Web podem transferir uma demo do HoTMetaL Pro 3.0, um poderoso editor de HTML, em **http://www.softquad.com/**

As empresas preocupadas com o tempo desperdiçado on-line pelos trabalhadores quando estes deviam estar a trabalhar podem falar com o Star Internet sobre o seu programa NetStar que controla os sites que podem ser acedidos numa rede local.

O plug-in RealAudio 3.0 pode dar som estéreo real-time numa ligação de 28.8K e uma qualidade de som CD real-time por RDIS. Obtenha o seu em **http://www.realaudio.com/**

A Asymetrix reconhece que pode criar um site em dez minutos com o seu software WebPublisher. Vem com 20 templates concebidas profissionalmente para o iniciar rapidamente. **http://www.asymetrix.com/**

Encha o seu diário de 1997 com acontecimentos relacionados com a Net antes de encher as suas 'janelas' com amigos e família. Pode manter-se actualizado com o que se passa no mundo da tecnologia da informação verificando em **http://www.exhibitions.co.uk/** e **http://www.techcalendar.com/**

Os Rolling Stones com as suas carcaças apodrecidas em **http://www.rollingstone.com**

Dermatology In The Cinema questiona a razão porque as cicatrizes são consideradas feias, ao mesmo tempo que as rugas do Clint Eastwood são boas (**http://itsa.ucsf.edu/~vcr/Dermcin.html**)

Arranje uma boneca no Barbie Collectibles (http://www.barbie.com) e veja estranha arte sobre a Barbie em **http://www.erols.com/browndk/**

Água benta é inestimável para os cristãos e repelente para os vampiros. Espalhe-a em **http://www.holywater.com**

Há um tributo para a antiga mascote da Netscape, Mozilla, em **http://www.snafu.de/~tilman/mozilla/index.html**

A carreira de Michelle Pfeiffer quase terminou repentinamente quando ela entrou no Grease II. Testemunhe a sua ignomiosa queda em **http://www.geocities.com/Hollywood/1982**

A Abadia de Westminster aparece depois de 900 anos bem sucedidos com um site na World Wide Web em **http://www.westminster-abbey.org/**

Perca-se no triângulo das Bermudas em **http://www.microstate.com/bermuda/**

Eis a sua oportunidade de dar aquelas detestáveis estrelas o golpe certo no Celebrity Slugfest (**http://slugfest.kaizen.net/**)

A Waterstone's tem um catálogo pesquisável em **http://waterstones.co.uk/**

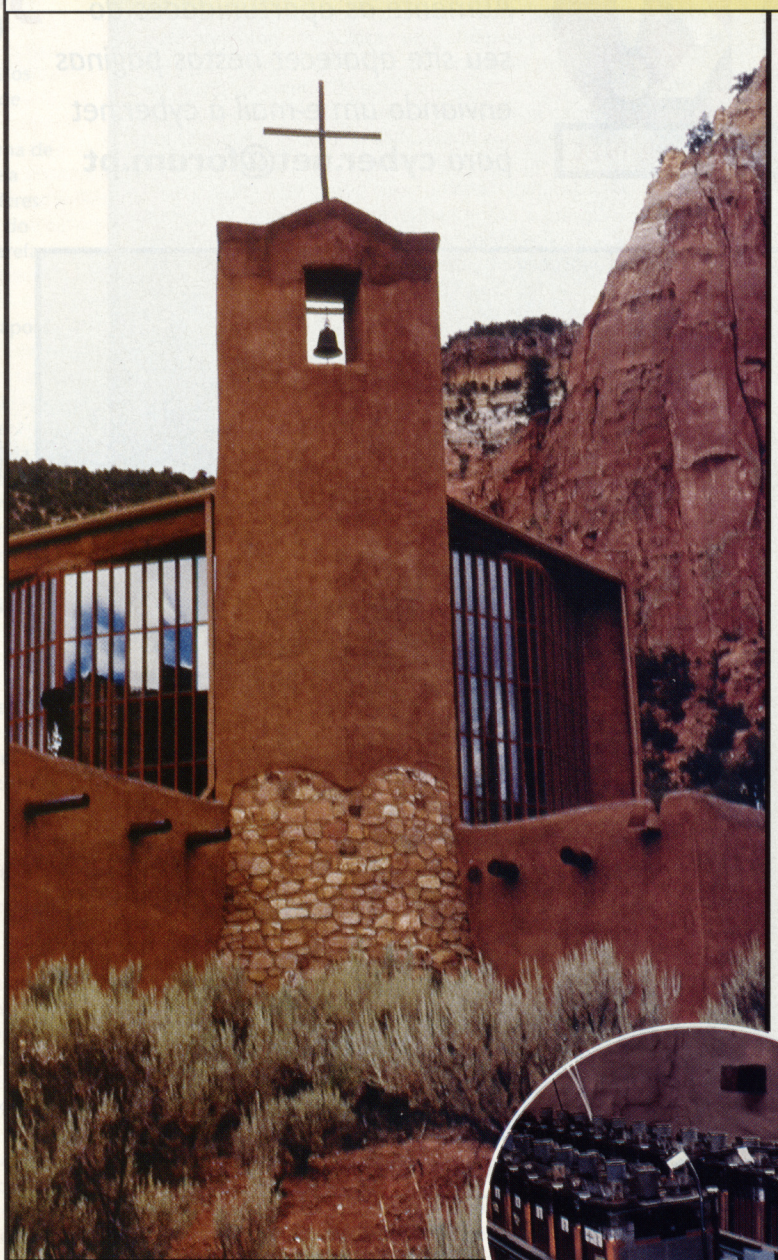
Spike com cultura popular em **http://www.pavilion.co.uk/david-pearce/spike.htm**

Brigitte Bardot está viva e a trabalhar pelos direitos dos animais em **http://www.foundationbrigittebardot.fr/uk/index.html**

Carry On-Line é arrastado em **http://www.adavids.demon.co.uk/carry/carry.html**

Bot Spot é o local para todos os botânicos em **http://www.botspot.com/**

Vozes na Net



Imagine a cena: os monges acordam de madrugada para assistir ao primeiro serviço de oração do dia às 4 da matina. Depois de um ligeiro pequeno-almoço, eles rezam novamente, cantam salmos e lêem as escrituras. As suas figuras movimentam-se depois para uma oração privada, reagrupando-se mais tarde para celebrar a Missa.

Depois, sentam-se e ligam-se à Internet.

Novas "soluções comerciais para um pequeno planeta", não é? Errado. Estes são os irmãos Beneditinos do Mosteiro de Cristo no Deserto, fazendo o que os Beneditinos têm feito durante anos, só que on-line.

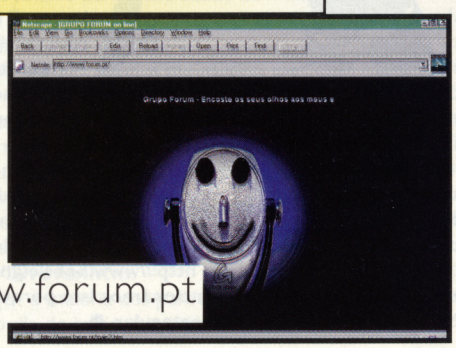
O casamento da solidão do monaquismo com a World Wide Web parece ter sido feito no paraíso. Visitar o site (http://www.christdesert.org/pax.html) é como fazer um retiro espiritual para a sua desktop. É cumprimentado à porta pelo seu guia, o Irmão URL, que o conduz ao novo mundo do CyberMonk. Mas é fácil ver que os habitantes de Cristo no Deserto (no Chama Canyon do Novo México) tiveram mais impacto na tecnologia do que vice-versa. Existe uma certa santidade no site, que fornece um local para rezar com os monges, ficheiros áudio de salmos para transferir, ensaios fotográficos da vida no deserto, um site de FAQ sobre como se tornar monge, e outras características que transformam o ciberespaço no local sagrado.

A atracção é o Virtual Scriptorium, onde os monges fazem aquilo que melhor sabem: iluminar. Coroado com a primeira exclamação do mundo: "FAÇA-SE LUZ", páginas de texto e de imagens mostram quão maravilhosa a luz pode ser. Uma história de texto iluminado é interceptada com exemplos do trabalho do scriptorium, transformando o site num dos visualmente mais atraentes a que já fui.●

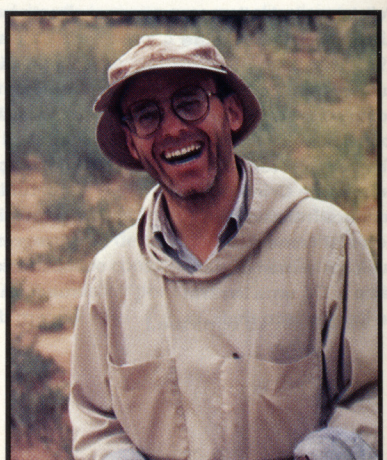
Joseph Feller



Já visitou as nossas páginas?



http://www.forum.pt



Temas de TV precisam-se urgentemente

Procure bem uma causa que valha a pena - o pedido mundial da Wank®Engine para contribuir com versões de temas de televisão (http://www.uq.au/~svrhagen/music/tv-themes.html).

Faça a sua própria versão de um tema da televisão ou peça aos seus amigos com maior inclinação para a música para tocarem alguns acordes, embora só um tema seja aceite de cada concorrente. Não há prémios - uma vez que não há dinheiro envolvido.

Gravações em DAT são preferidas, mas normalmente também são aceites em cassete. Esta é uma boa causa, uma vez que, se procurar sites sobre temas de TV (ou letras de canções), verá que foram fechados por causa dos direitos de autor. Eis outra forma de manter os seus sites preferidos vivos.

Todos juntos agora: "Time to go home..."●

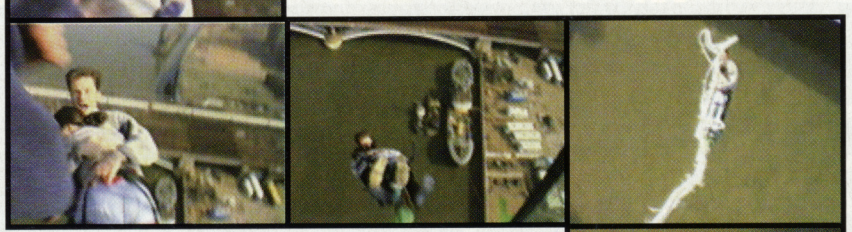


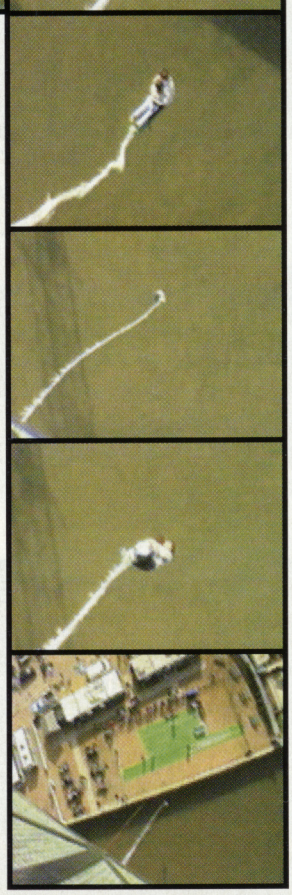
Cyberville Radio

Cyberville Radio espalhou o seu espectacular bungee jumping na Net. Sinta-se tão perto da morte como aqueles tipos chanfrados do Cyberville. Os temerários apresentadores David Price e Victoria Waller tentam provar que a Net, longe de o conduzir para fora do mundo real, pode directamente conduzir ao aumento da adrenalina nas alturas. Se se sente muito curioso vá até ao Cyberville, sintonize o espectáculo de rádio deles e continue a surfar. Ou vá para o site do UK Bungee Jumping Club enquanto ouve a Victoria e o David em total apreensão. Oiça o cheiro do medo enquanto o duo do Cyberville visita a Ponte de Chelsea e a HQ - Adrenaline Village, a maior torre do mundo de bungee jumping.

Veja o David com o seu fato colorido C&A enquanto ele sobe e o eleva a si e às colunas do seu PC a 100 metros do chão e regressa... Talvez.

O espectáculo apresenta entrevistas com o site dos praticantes de bungee do Reino Unido; análises de sites de tempos livres, música e muitos gritos.●





Orações por e-mail

É tempo de compensar todas aquelas visitas à Igreja a que faltou rezando electronicamente através de uma empresa israelita de Internet, a Virtual Jerusalem (http://www.virtual.co.il). Avi Moskowitz imprime as suas mensagens e coloca-as nos resquícios de um antigo muro das lamentações (o muro de Berlim - não os outros). É a actualização de um antigo costume e estas notas tradicionalmente contêm orações pessoais ou os nomes de parentes ou amigos doentes. O muro é suposto dar uma impressão de permanência à sua oração. Mesmo depois de se ir embora, o seu pedido continua a permanecer num dos sites mais sagrados do mundo. Moskowitz recebe entre 15 e 20 mensagens por dia de pessoas que enviam pedidos para o Todo Poderoso. O que até nem é muito, por isso envie esses apelos já, antes que toda a gente descubra esta linha directa. Moskowitz promete não ler as mensagens, mas não escreva nada rude, para não ser flamed pelo Nosso Pai. ●



A história de uma família que se debate com SIDA sempre optimista em **http://www.startribune.com/stonline/html/special/aids/**

Madonna parece muito pouco virgem em **http://www.powerweb.net/madonna/**

Compre falsificações legais do Le Musee Imaginaire em **http://www.museeimaginaire.it/**

O Underwired é uma paródia da Wired em **http://www.covesoft.com/underwired/**

Há filmes QTVR das caminhadas na lua da Apollo 16 e 17 e um mapa de Marte em Shockwave em **http://www.soest.hawaii.edu/PRPDC/**

Os fanáticos da ciência podem manter-se actualizados sobre a pesquisa da American Association for the Advancement of Science (**http://www.eurekalert.org/**).

O Animal Hospital é espectacular, não é? Brilhante. Aproveite-se do conhecimento do seu animal no Swine Gross Pathology Quiz (**http://www.vetmed.iastate.edu/pigquizes/spql.html**)

Será o seu melhor amigo? Ou um lobisomem? Como descobrir as diferenças em **http://www.nwlink.com/~taylordj/news.html**

Faça alguns feitiços e voe na sua vassoura para o Book of Shadows para mais detalhes bruxuleantes em **http://www.it.com.au/~darke/bos/index.html**

Molly, a cadela vegetariana, engole a comida em **http://poe.acc.virginia.edu/~jll9w/molly/**

Ursinhos de peluche são torturados inutilmente em **http://ecel-tim.ecel.uwa.edu.au/Torture/torture.html**

Faça uma visita virtual à antiga cidade romana em **http://www.dhm.de/museen/stein/stein_e.html**

Mais sites porreiros no Netsurfer Digest (**http://www.netsurf.com/nsd/index.html**) e no Yahoo! (**http://www.yahoo.com/picks/**)

Thomas Cook lançou um site de informação que lhe diz tudo o que precisa saber sobre férias. **http:// www. thomascook.com/**

Novos sites do Trainspotting e dos 101 Dalmatas em **http://www. trainspotting.co.uk/** e **http://www.101.co.uk/**. E Trainspotting em Portugal em **http://www.soldigit. com/tribal/train/**.

Saiba quanto lhe custa o recente Orçamento com o MoneyWorld Personal Tax Calculator em **http://www. moneyworld.co.uk/ budget96**

Descubra mais formas divertidas de se desfazer do dinheiro (e possivelmente ganhar grandes prémios) em **http://www.tote. co.uk/**

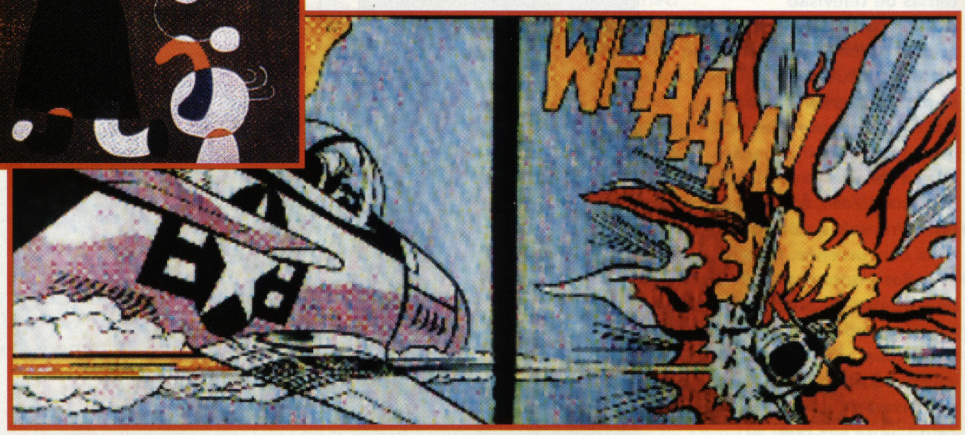
Leia sobre cerveja, louras, e homens que não querem saber mais no site da revista Loaded em **http://www. uploaded.com/**

Click!



Miró, Miró na parede...

A Roland Collection (http://www.roland-collection.com/home.html) mostra o trabalho de 230 produtores de filmes de 25 países diferentes e consiste em mais de 640 filmes e vídeos sobre arte disponíveis mundialmente para uso institucional ou individual. Há mais de 33 anos, a Roland Collection no valor de 50 milhões de dólares seleccionou milhares de títulos de grande importância, incluíndo muitos filmes raros que datam dos meados do século XX, que de outra forma se teriam perdido para sempre. Os filmes escolhidos reflectem a noção de arte como parte integrante da vida interligando-se de formas inesperadas. Humm.



Passatempo



Se você não ganhar esta ligação TID/Comnet faz uma operação para mudar de sexo. Ou pior...

É como quem diz, você precisa MESMO desta ligação à Internet.

Porquê?

Queremos respostas curtas - três linhas é mais do que suficiente. Para as frases mais felizes e originais que nos aparecerem temos 15 ligações gratuitas de 1 mês, oferecidas pela Comnet/T.I.D. - Transferência internacional de Dados. Mandem as frases para cyber.net, Passatempo Comnet, Av.Duque de Loulé, 44 - 1050 **Lisboa até dia 28 de Fevereiro.**


7 a 15 DE FEVEREIRO
XVII FESTIVAL INTERNACIONAL
DE CINEMA
DO PORTO
FANTASPORTO
1997
TAXI
JM. TOUSSAINT
AUDITÓRIO
NACIONAL
DE CARLOS ALBERTO
CINEMA DO TERÇO
AUDITÓRIO I. FRANÇÊS
ALTO PATROCÍNIO
IPACA
Cerveja
SUPER
BOCK





Talkers

O Estado da Nação

Atacados por ambientes mais gráficos, os talkers continuam a resistir como comunidades virtuais onde se fala, se trocam conhecimentos e se oferece ajuda a quem precisa. Será que o panorama é este?

Foi no passado mês de Dezembro, há 3 anos, que abriu o primeiro TALKER em Portugal, CyberEden, e durante este tempo muita coisa mudou, muitos sites acabaram e outros mais ainda, foram crescendo. Hoje em dia é simples instalar um pacote de programas que permite criar um ambiente virtual em qualquer máquina. O número de utilizadores cresceu exponencialmente, reflectindo assim o ritmo acelerado com que a rede se expande no nosso país.

Da meia-dúzia de utilizadores iniciais poucos resistem ainda, alguns desistiram, outros raramente aparecem para uma troca de frases, geralmente nocturna, menos ainda continuam a ser frequentadores assíduos destes antros de vício e perdição - sim admito ter perdido centenas de horas à conversa com outras centenas de pessoas, e claro que com uma em especial, à custa, muitas vezes, de atrasos em trabalhos teoricamente urgentes.

O que mudou assim então ao longo de três anos? Será que, como alguns dizem, os talkers estão cada vez piores? Os utilizadores são cada vez piores conversadores?

Qualquer utilizador, ao iniciar uma conversa num talker desenha imediatamente uma imagem mental do seu interlocutor, consciente ou incoscientemente, o aspecto visual vai surgindo, uma imagem virtual construida na maneira como este reage à conversa, o modo de usar expressões e acentuação, os auxiliares emotivos, como os smileys - não há duvida, os talkers são um dos maiores desafios da linguagem escrita, que muitas vezes não é mais que uma cópia da linguagem oral, nos quais se exploram ao máximo os reflexos da oralidade na expressão de sentimentos! - mas, a prova surge nos encontros pessoais. Não é por acaso que os encontros de talkers surgem com tanta frequência. O primeiro realizou-se em Coimbra, na Páscoa de 1994, e contou com representantes de Lisboa, Coimbra, França e Alemanha. Foi a primeira vez que nos vimos frente a frente! Éramos menos de uma vintena.

Nunca mais será possível realizar encontros como esse. Os últimos têm contado com mais de uma centena de participantes de todo o país. É impossível alguém conhecer todos aqueles que aparecem regularmente num ou noutro site, apenas alguns nos ficam na memória e com menos ainda conversamos assiduamente. É isto que se passa nos talkers hoje em dia.

A população talkeriana aumentou enormemente, e, tal como numa aldeia, se ao início era possível conhecer todos, e falar com todos, neste momento tal já não acontece, a comunidade é demasiado grande para tal. De todos os que se encontram ligados, apenas alguns conhecem alguns, e formam-se grupos de conhecidos, ou de interesses mútuos, fechados, em que qualquer recém-chegado tem alguma dificuldade em ingressar. É extremamente comum encontrar uma sala cheia de gente, todos activos, e no entanto passarem-se horas sem surgir uma única linha no écran! Chegou-se ao grupo mais pequeno que existe, todos falam aos pares, sem saberem da existência de outras conversas, a conversa entre todos é cada vez mais rara!

Será impossível voltar aos tempos iniciais, que não foram há tanto tempo assim, no entanto será talvez hora de pensar se o que realmente hoje surge como um talker é mesmo um talker - um lugar de reunião de amigos que podem ter conversas em conjunto, quer seja apenas para contar anedotas, quer para resolver qualquer problema - ou será que uma qualquer ferramenta que possibilite a conversa entre duas pessoas suprirá todas as necessidades dos utilizadores?

Creio que não, penso que os talkers ainda podem ser sítios onde é possivel descarregar o stress acumulado por um dia de trabalho, pelas tentativas de resolução de um qualquer exercício de computação, ou mais simplesmente para trocar dois dedos de conversa com um amigo que está do outro lado do mundo! O crescimento da população na rede faz surgir sérios problemas em todos os domínios, estou ciente de estar apenas a abranger um de imensos serviços disponíveis, mas este, será talvez aquele que permite uma aproximação mais pessoal entre todos os que diariamente circulam pelo emaranhado de fios que rodeia o mundo.

Será cada vez mais difícil para um recém-chegado da rede entrar numa conversa, simplesmente porque ele não verá conversa alguma, tudo se passa às escondidas, todas as conversas são privadas, o espírito global perdeu-se! E não há melhor exemplo do que quando se cumprimenta um utilizador desconhecido, a resposta surge sempre: "Olá! Desculpa, mas eu conheço-te????" - Será necessário conhecer alguém para se poder cumprimentá-la? A grande vantagem dos talkers é essa mesmo: poder cumprimentar alguém sem a conhecer de lado algum, e quando finalmente nos despedimos, não só já conhecemos, como temos mais um amigo virtual!

Os talkers são neste momento o meio que permite a comunicação pessoal, quase em tempo real, sem barreiras espaciais em todo o mundo, não vamos criá-las dentro dos próprios talkers!

Desde sempre fiz novos amigos, primeiro virtuais e depois pessoalmente, no talkers, mas esses amigos só se fazem quando é possível falar em conjunto.

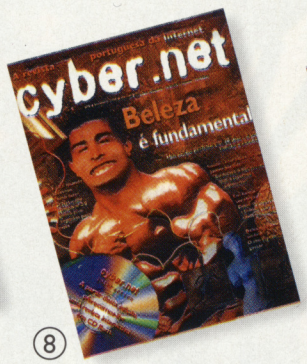
A beleza dos talkers surge da minimização da virtualidade criada através de artifícios de programação, são as pessoas que a ele estão ligadas que criam o seu próprio ambiente, as salas, a maneira de se apresentarem, de estarem e de se relacionarem. Se simplesmente vamos estar quietos falando de uma forma privada com qualquer outro, então os talkers não são necessários.

Pedro Gabriel Almeida (a.k.a. Pedro) foi um viciado dos talkers e continua a andar por aí... Encontram-no também em **galmeida@ubista.ubi.pt**

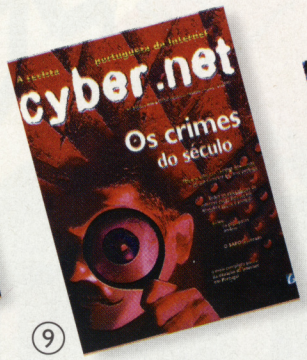
cyber.stuff



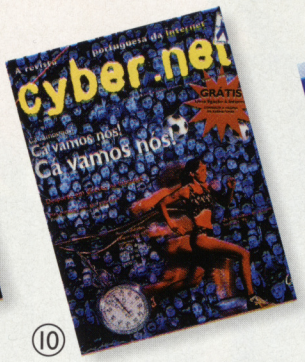
⑤



⑧



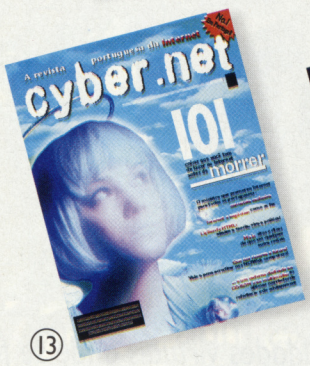
⑨



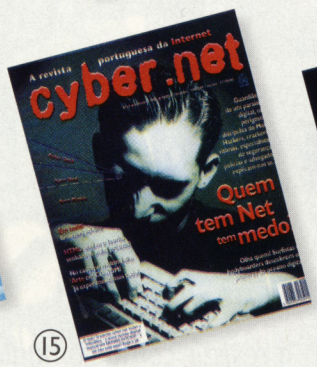
⑩



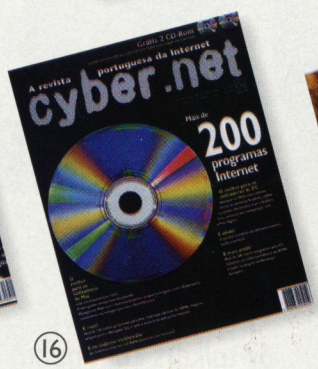
⑪



⑬



⑮



⑯



⑰



⑱

Assinaturas

Como se não fosse suficiente receber descansadamente a cyber.net todos os meses em sua casa, ainda temos uma série de ofertas para que você se decida desde já!

12 meses, 12 revistas pelo preço de 10! Apenas 6.900$00 (preço para Portugal Continental e Ilhas). Contacte-nos se pretende receber a cyber.net noutra parte do mundo.

... e garantida esta poupança, ainda lhe damos a escolher uma das seguintes ofertas:

- **2 cyber.net atrasadas**
- **1 T-shirt cyber.net**

(Todas as ofertas sujeitas ao stock existente)

Revistas atrasadas

Porque há-de ficar com a colecção incompleta da cyber.net, quando afinal é tão fácil! Ainda por cima se falhou precisamente aquele número dedicado à sua área favorita da rede.

Pedidos à cyber.net

- Recorte o cupão (ou fotocópia) e envie para:
  cyber.net, Av. Dq. de Loulé, Edifício Forum, nº 44 - 3º, 1050 Lisboa, Portugal
- Também pode enviar cupão (ou as informações nele pedidas) pelo fax (01) 352 41 17
- Ou por e-mail, para **cyber.net@forum.pt**
- Ou pelo telefone (ao cuidado de Carla Loureiro) (01) 352 41 52

☐ SIM, DESEJO ASSINAR A REVISTA cyber.net DURANTE 1 ANO (12 NÚMEROS) POR APENAS 6.900$00
☐ SIM, DESEJO ASSINAR A REVISTA cyber.net DURANTE 18 MESES (18 NÚMEROS) POR APENAS 9.500$00
Importante: as assinaturas serão consideradas até ao dia 12 de cada mês, para a revista do mês seguinte.
☐ SIM, DESEJO USUFRUIR DE UMA DAS SEGUINTES OFERTAS:
☐ 2 REVISTAS ATRASADAS Nº ☐☐ (Nºs ESGOTADOS: 1,2,3,4,6,7,12 E 14)
☐ 1 T-SHIRT cyber.net

☐ ASSINANTE ☐ NÃO ASSINANTE
MARQUE COM UMA CRUZ OS NÚMEROS PRETENDIDOS E NOS QUADRADOS DE BAIXO O NÚMERO DE EXEMPLARES
NÚMERO 5 8 9 10 11 13 15 16 17 18 19
Nº DE EXEMPLARES ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
PRODUTOS FORUM MULTIMEDIA: CAST☐OS DE PORTUGAL DESC☐BRIR PORTUGAL
ASSINE COM UMA CRUZ A FORMA DE PAGAMENTO
☐ ENVIO CHEQUE Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ BANCO ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
À ORDEM DE: ARGUMENTOS, Sociedade de Comunicação, SA.
☐ AUTORIZO DÉBITO NO CARTÃO VISA
Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ VALIDADE ☐☐ ☐☐
ASSINATURA _____
☐ VALE CTT Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
IDENTIFICAÇÃO:
NOME ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
DATA DE NASCIMENTO ☐☐☐☐☐☐☐☐
PROFISSÃO ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
MORADA ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
LOCALIDADE / CÓDIGO POSTAL ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
TELEFONE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐ CONTRIBUINTE Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(PREENCHA E ENVIE PARA: cyber.net, EDIFÍCIO FORUM, AV. DUQUE DE LOULÉ, 44, 3º, 1050 LISBOA, PORTUGAL
OU RESPONDA A ESTE CUPÃO VIA E-MAIL: cyber.net@forum.pt)

Ofertas especiais

Para os assinantes e leitores da cyber.net

Produtos Forum Multimédia





- Castelos de Portugal
- Descobrir Portugal

Preço normal: 7.900$00
Preço especial assinantes: 6.000$00!!!

T-shirts cyber.net

Preço normal: 2.500$00
Preço especial assinantes: 2.000$00





Navegue Gratuitamente pelo melhor da INTERNET em Portugal

C. Informação J. Delors
Museu dos Transportes
Dir.Geral Ambiente
Executive Digest
Rádio Comercial
Guia do Açores
Guia da Madeira
Guia do Algarve
Vida Económica
Eça de Queirós
HiperVirtual
net.News
Azeituna
Guianet
Jurinfor
Infocid
Banif
...

Inclui o **Netscape Navigator**

PORTO
Av. D. Afonso Henrriques, 1462
4450 Matosinhos
Telef.: (02) 938 56 28/9
Fax.: (02) 938 56 30

LISBOA
Rua da Misericórdia, 76
1200 Lisboa
Telef.: (01) 321 01 95
Fax.: (01) 321 01 85

Centro Atlântico

Centro Atlântico **Rua da Misericórdia, 76 • 1200 LISBOA.**

SIM, desejo receber o CD-ROM TOP 100 Internet 1997 pelo preço de 3.500$00 (IVA incluído).

Junto envio cheque/Vale CTT à ordem de Centro Atlântico. ☐

Prefiro que debitem no meu cartão de crédito emitido em nome de _____ ☐

Número do cartão de crédito _____

Validade _____

Nome _____

Morada _____

C.P. _____ Tel _____ Fax _____

CD-ROM for Windows produzido pelo Centro Atlântico



Descubra o jovem Jerry Yang na sua home page em http://akebono.stanford.edu/users/jerry/

Qualquer pessoa podia ter fundado o Yahoo!, se acreditar na explicação inicial de Jerry Yang. Pois. Como se não houvesse nada de especial em fundar uma empresa presente na Bolsa no valor de 500 milhões de dólares, com 350 anunciantes que gastam vários milhões entre si para aparecer nos 14 milhões de visualizações diárias de páginas Yahoo! E uma presença empresarial em três continentes. Estes números são realmente impressionantes, especialmente no embrionário mundo dos negócios de Web. Aqui estão mais dois números notáveis para acrescentar ao inventário: Yang tem 27 anos. O seu companheiro, David Filo tem 30.

Aversão do nascimento do mais famoso motor de pesquisa segundo Yang é bastante plausível à primeira vista. Ele e Filo eram finalistas do curso de Engenharia Eléctrica da Universidade de Stanford em 1994 quando o seu orientador pediu uma licença de estudos. O par tirou vantagem desta situação surfando na Web durante horas dias a fio em vez de terminar a sua tese de pesquisa. "Não nos preocupamos com o trabalho que tinhamos de fazer", afirma Yang com alguma hesitação escolhendo bem as palavras.

"O Mosaic tinha acabado de aparecer e nós estávamos excitados com a Internet como toda a gente", explica ele. Filo começou a manter a sua lista pessoal e convidou Yang para se juntar a ele. A sua personalidade distinta mas amigável resultou num site cada vez mais popular. Apesar de outras páginas de links estarem constantemente a aparecer, os dois rapidamente começaram a receber centenas de subscrições de pessoas que queriam os seus sites acrescentados à página dos estudantes. Ainda sem se aperceberem que tinham criado algo de especial, Yang e Filo baptizaram o seu "filho" com o nome 'Yet Another Hieralchical Officious Oracle' - Yahoo! para os seus inúmeros amigos.

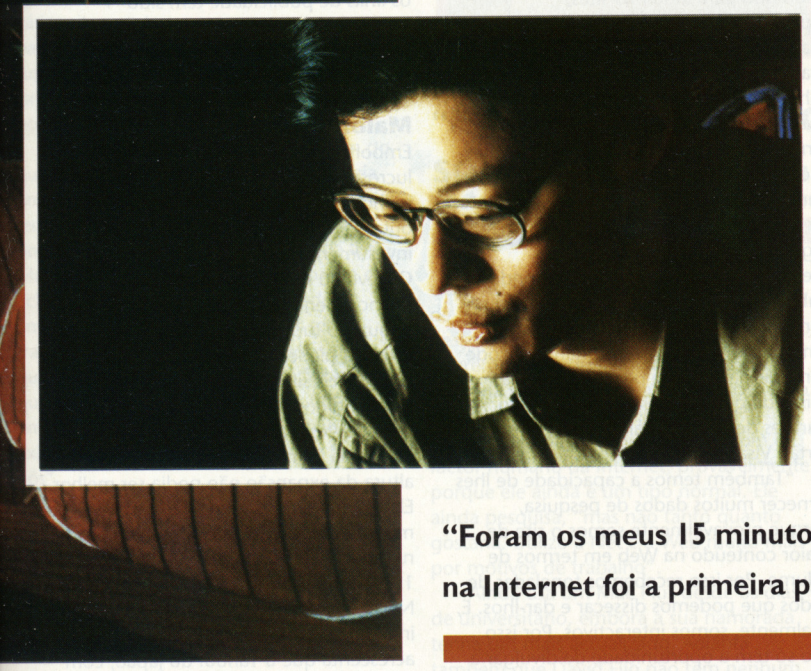
O passo certo

A história de sucesso do Yahoo! contada por Yang perde credibilidade ao analisá-lo analiticamente e lembrando o que existia em 1994. "A maioria das pessoas tende a fazer o seu site o mais parecido com as bibliotecas'. Nunca pensámos no modelo biblioteca", diz-nos Yang. "Fizémo-lo apenas de uma maneira completamente equilibrada, totalmente extensível. Inventámos e fomos tão intuitivos quanto possível". E, como Yang salienta, eles tinham a vantagem da excelente ligação



Jerry Yang

Qual é o segredo para um site fenomenalmente bem sucedido? **Chris Marlowe** *falou com a metade do duo do Yahoo! para descobrir.*



"Foram os meus 15 minutos de fama! A única coisa original que criei na Internet foi a primeira página de sumo".

Jerry Yang, Yahoo!

de rede. Finalmente sugere: "No princípio eramos únicos em termos de organização, eramos persistentes em termos de longevidade, e tinhamos uma boa solução a nível de hardware e software. Foi por isso que fomos bem sucedidos".

Yang oferece este sumário como se tivesse analisado tudo isto neste preciso momento. A sua abordagem aparentemente casual do Yahoo! combina com a sua conduta geral de abertura amigável, um típico americano simpático licenciado em ciência numa boa universidade. E é exactamente o que ele é. E se for necessária alguma prova, sempre temos a sua página.

"Tem uma página pessoal?!?" exclama Heather Killen, a directora-geral do Yahoo! para as operações europeias, que por acaso estava sentada na mesma mesa de café.

"Há três anos que não é alterada", confessa Jerry, corando enquanto murmura algo sobre as "pessoas que passam demasiado tempo a surfar". Killen ri-se e brinca: "O Jerry diz a toda a gente que lhe pede conselhos sobre sites para se assegurarem de que os seus sites permanecem dinâmicos e com conteúdo actualizado".

"Isso baseado na suposição de que quer ser bem sucedido", afirma Jerry. A sua página é adornada com uma foto do seu criador fazendo alusão ao seu local de nascimento, Taiwan, ao dar o seu nome completo, Jerry Chih-Yuan Yang. Está a segurar um cartão de golfe que ele afirma ser prova do tempo livre que costumava ter, mas a principal função da página é partilhar informação sobre lutas sumo. Yang diz ainda: "Isso foi a minha reivindicação para a fama! A única ideia original que criei na Internet foi a primeira página de sumo. Foi óptima durante algum tempo".

Ele já não tem tempo para prosseguir este interesse, embora haja amigos que tentem ajudar. "Há tantas pessoas a enviar-me material sobre sumo que eu mantenho-a por defeito". Também há um link ao projecto de pesquisa que Jerry devia ter completado quando o Yahoo! tomou conta da sua vida.

A primeira pista de que Yang nunca iria terminar a sua tese foi quando o Yahoo! precisou de mais computadores. "O hardware que usámos para os servidores foram as nossas workstations de pesquisa e ambas ficaram sobrecarregadas", lembra ele. "Foi então que percebemos que provavelmente teriamos de mudar. Porque Stanford não nos ia comprar mais computadores para nada deste género".

Netscape, a salvadora

A Netscape apareceu para abrigar o Yahoo! até Abril de 1995. "Foi algo que não eram obrigados a fazer, mas fizeram. Estivemos lá durante alguns meses até montarmos a nossa própria infraestrutura". O Yahoo! partilha agora o que Jerry chama de "Compartimento de largura de banda" num provider que também tem um ISP local, a Playboy, outros servidores e serviços de Netscape numa base de igualdade.

O momento vital deu-se quando o Yahoo! recebeu uma oferta séria de capital, especificamente 1 milhão de dólares do especialista em alta tecnologia Sequoia Capital. Jerry lembra-se de dizerem que se aceitassem aquele dinheiro entravam definitivamente no negócio". Os



Pode sempre encontrar o Yahoo! em http://www. yahoo.co.uk/

dois sócios fundadores começaram a recrutar pessoal com sólidos backgrounds profissionais para ajudar a dirijir a empresa, e em Agosto desse mesmo ano, o Yahoo! começou a vender e a apresentar publicidade pela primeira vez.

O limite

Yang admite que tudo nessa altura era território não regulamentado. Ninguém sabia o que havia de cobrar pela publicidade, muito menos quem a compraria ou como funcionava. Tudo o que o Yahoo! sabia de certeza era que cobrar o utilizador não era uma opção. "Vamos ser gratuitos durante o tempo que pudermos que é, espero, durante o tempo que eu estiver por cá". Ele acredita que os produtos customizados e outros requintes do serviço como o 'My Yahoo!' assegurarão a manutenção do interesse dos anunciantes de forma a manter o negócio sempre lucrativo.

Yang tem grandes esperanças para os serviços personalizados como o 'My Yahoo!' (http://my.yahoo.com/).



"Ao fornecer mais interactividade ao utilizador, aprendemos mais sobre ele do que avaliando a questão da privacidade. Nós realmente podemos dar muito aos anunciantes. O mercado publicitário ainda não foi completamente explorado".

Ele também quer ter em consideração as possibilidades de conceber um serviço prioritário para alistar os sites, especialmente os comerciais. "Para a grande maioria, haverá sempre uma forma gratuita de incluir o seu conteúdo no Yahoo! Quero certificar-me de que mantenho uma boa relação com os fornecedores de conteúdo. E para fazer isso, alguém tem de pagar, se quiser. Mas nunca iremos forçar as pessoas", promete. Os anunciantes normalmente pagam segundo uma fórmula de visitas previsíveis, dependendo do local onde a publicidade é colocada e Yang está convencido que a sua empresa fornece um óptimo valor por essa quantia. "Pode comprar palavras de pesquisa e outras coisas do género, porque se eu digito 'cartões de crédito', talvez apareça um cartão Visa", ilustra ele.

"Também temos a capacidade de lhes fornecer muitos dados de pesquisa, porque provavelmente somos o site de maior conteúdo na Web em termos de volume. Por isso recebemos toneladas de dados que podemos dissecar e dar-lhos. E, finalmente, somos interactivos. Por isso não só têm a oportunidade de divulgar a sua marca, como também têm oportunidade de agarrar o cliente". Também têm sondagens e estudos demográficos disponíveis sobre o Yahoo! na base de utilizadores para as empresas, antes de se decidirem a gastar o dinheiro.

Isto levanta o espectro de um odioso software espião com as estatísticas que alimentam o monstro chamado publicidade. No entanto, segundo o seu co-fundador, o Yahoo! não pode dizer muito sobre os seus utilizadores individuais. "Podíamos dizer-lhe que pertence a um determinado ISP", afirma Yang, "mas se não tiver o seu cookie configurado então é muito generalizado. Recebemos muita informação sobre computadores: browsers, sistemas operativos, esse tipo de informação. Mas não informação pessoal e privada".

O Yahoo! faz uma estimativa do número de visitas utilizando o I/PRO em intervalos de 30 minutos e normalmente obtém cerca de 14 milhões de visualizações de página por dia. Yang acrescenta: "Isso não ultrapassa o facto de que os serviços on-line têm apenas cinco hosts ou qualquer coisa assim". Estatísticas, log files e pessoas que seguem os links de publicidade têm sido suficientes para 350 anunciantes se sentirem seguros de que vale a pena gastarem o dinheiro.

Maior, melhor, mais

Embora o Yahoo! ainda não tenha tido lucros ou prejuizos, já resultou em 1.4 milhões de dólares em publicidade e outros 5 milhões de dólares em investimentos antes do final de 1995. Obteve 60 milhões de dólares em financiamento antes de Abril de 1996. E enquanto tudo isto acontecia, o Yahoo! estava a planear o lançamento dos já disponíveis sites de acesso localizado no Reino Unido, Alemanha, França, Canadá, Los Angeles, São Francisco e Japão. Killen concorda com o seu patrão de que a altura da expansão não podia ser melhor. Ela estima que actualmente existem cinco milhões de potenciais clientes na Europa, notando que a CompuServe tinha apenas 100.000 utilizadores fora da América do Norte quando ela começou a trabalhar na indústria on-line europeia em 1993. Yang acrescenta que o Yahoo! do Japão, com um milhão de visualizações de páginas por dia, já possui o mais elevado número de visitas fora dos Estados Unidos da América.

"Ficámos agradavelmente surpreendidos com as visitas de que eramos alvo", observa Killen. "É muito superior às nossas expectativas em territórios onde acabámos de nos lançar. Somos sobrenaturais!" Para ela, todos os outros sites na Europa que têm publicidade estão a fazê-lo numa base "ver o que dá", ao contrário da abordagem quantificada do Yahoo!, e afirma que é por essa razão que os três Yahoo! europeus têm anunciantes que vão dos supermercados às mais óbvias empresas de computadores.

"Tivemos o palpite de que havia uma base de utilizadores, uma procura e um interesse e prontidão suficientes por parte de publicidade e marketing para

começarmos a ser interactivos. Por isso avançámos com um género de proposta tabelada para um pequeno grupo de anunciantes nos três mercados. E chegámos à conclusão que valeu a pena". Um contingente que não é tão bom são as pessoas que pensam que o Yahoo! pratica a censura, uma acusação que não agrada a Yang. "Acreditamos que a Internet parte de uma cultura que precisa de ser o grande panfleto da liberdade de expressão e de conteúdo. Mas há coisas que não colocamos no Yahoo! - por exemplo, não aprovamos a pornografia infantil. Mas de qualquer maneira, ninguém nos envia esse tipo de material. Excepto se quiser ser apanhado pelo FBI..." O Yahoo! incluiu vários sites controversos, como os partidários do holocausto e grupos de supremacia branca, e descobriu que tais extremistas ficam quase sempre furiosos por se encontrarem na lista.

Jerry pensa que a maior critica vem do que ele chama "análise editorial", ou seja uma página que o seu staff pensa ser redundante ou inútil não é colocada. É por isso que a sua página não está na lista. Mas também faz parte da visão do que ele acha que a Internet devia ser. "Pode enviar coisas ao Yahoo! e esperar ser tratado com justiça", sugere. "Mais do que isso e perdemos o controlo. Sabemos que quer utilizar a Internet para construir uma comunidade melhor, e felizmente existe esse sentimento benigno em todos nós".

Ele prevê um futuro onde existe uma Internet de sites não publicitados a que a maioria prefere não aceder. No entanto, a censura vai contra a sua filosofia. "Existe este medo porque a Internet parece assustadora e ainda está em desenvolvimento", sugere Yang. "E esse medo tende a ser assim: antes de sabermos alguma coisa precisamos de a proteger e censurar. Penso que isso faz bastante mal a este meio".

spam e outras actividades on-line deste género são para ele um comportamento anti-social. " Esse tipo de coisas preocupam-me. Mas a Internet possui uma forma de se auto-regular. Por isso não estou muito preocupado. Os hackers e outros destruidores de computadores são o lado negativo da Internet".

Naturalmente, os agentes inteligentes também são uma parte importante do futuro como Yang o vê. "É por isso que achamos o que fazemos tão interessante. Podemos não o fazer tão eficazmente como as técnicas automatizadas, mas pelo menos há um certo nível de interpretação. Acho que isso vai tornar-se cada vez mais importante à medida que a Net se torna cada vez mais uma comunidade, em vez de apenas parecer uma biblioteca onde as pessoas podem procurar aquilo que querem. Penso que alguma preocupação humana tende a ser uma boa solução para alguns dos problemas que existem". Yang preocupa-se genuinamente com o factor humano da Internet, provavelmente porque ele ainda é um tipo normal. Ele ainda pesquisa, "mas não tanto quanto gostaria. Utilizo a Net e a Web muito mais por motivos de trabalho".

Ainda usa um Mac Plus desde os dias de universitário, embora a sua namorada tenha um mais actualizado. Adianta também que David Filo não tem nenhum computador. "Mas o David é muito mais do tipo trabalho de autoridade do que eu. Acho que ele controla tudo no Yahoo! Eu foco-me mais nas características do produto e na sua filosofia. Eu brinco muito com as nossas ferramentas, depois envio e-mails". Jerry não parece muito preocupado por confessar que já não codifica pessoalmente.

Ele parece não se preocupar com as muitas flames que não concordam com a categoria segundo a qual os seus sites foram colocados no Yahoo! "É de certo modo lisonjeador", comenta rindo, "as pessoas têm-nos como tão boa referência que a sua classificação torna-se importante". Ele até tenta ler mensagens de Usenet que falam do Yahoo! Quando uma mensagem referente ao Yahoo! lhe é mostrada, ele pacientemente salienta os mal-entendidos a Heather. Estamos a utilizar a rede backbone europeia da CompuServe, mas usamos servidores e hardware IBM". Os dois passam mais tempo a discutir as mensagens enviadas do que o emissor a fazê-las. Jerry preocupa-se particularmente com o acesso lento ao novo site dos utilizadores JANET. Pergunta a Killen: "Alguém tem acesso rápido com a SuperJANET para alguma coisa?"

"Uma vez que a JANET é uma rede não comercial, a CompuServe não tem relações com a SuperJANET no Reino Unido. Há na realidade um problema com a SuperJANET que gostariamos de referir", responde ela.

Lembrando-se que esta conversa não é privada entre ela e Jerry, Heather clarifica: "Estamos muito felizes com a rede CompuServe. Possui entre 10 e 18 megabits backbone ligando Londres, Paris e Munique e os nossos servidores estão exactamente aí. Por isso, se é um utilizador CompuServe ou outro qualquer, quando aponta o seu browser para **yahoo.co.uk** ou **yahoo.de ou yahoo.fr** o seu fornecedor de acesso liga-os pela rede CompuServe e esta transporta esse pedido da maneira mais rápida. Mas a SuperJANET vai por caminhos turtuosos pelo e-bone antes de chegar à rede CompuServe". Dentro de 12 horas uma mensagem do departamento técnico do Yahoo! aparecerá na Usenet com pormenores sobre isto e muito mais.

No entanto, Yang tem de partir se quer chegar a Oxford a tempo. O Yahoo! tornou-se tão famoso que Yang foi convidado pela prestigiada Oxford Union para defender a proposta "A Internet provoca o crescimento de uma comunidade global". Diz-se que sairá vitorioso, mas sente-se nervoso. Ouviu dizer que a audiência pode ser provocadora. Mas depois de lá ter passado algum tempo, Jerry já deve estar habituado ao ambiente universitário. Será que ele vai voltar para terminar a sua tese em Stanford? Yang faz uma pequena pausa antes de admitir que não. Depois, sem conseguir conter-se, faz um grande sorriso.

Chris Marlowe (100046.572@compuserve.com) não tem nada a ver com o detective privado de ficção com o mesmo apelido.



O imperceptível e no entanto ligeiramente notado Jerry Yang.

"Penso que alguma preocupação humana tende a ser uma boa solução para alguns dos problemas que existem".

Jerry Yang, Yahoo!

ELES QUE TRAB

O robot tem razões para estar preocupado. Um sério competidor está a chegar em força, o knowbot. E se o primeiro se limita a realizar tarefas rotineiras que o Homem perfeitamente dispensa, o segundo "ambiciona" um pouco mais, podendo até... tomar conta da sua vida! José Miguel Lopes esteve no Art Futura 96, em Madrid, para ver e ouvir falar sobre o assunto.

Até agora, os agentes robóticos conhecidos pouco fazem. Ainda são toscos como os robots que há uns anos repetiam teste após teste até conseguirem segurar um ovo sem partir a casca. Limitam-se a compilar informação pela Web (robots de busca), a reproduzirem-se e executarem tarefas (vírus), a representar utilizadores em mundos virtuais (avatares), alguns conseguem mesmo manter uma conversação.

Os mais comuns são usados para responder a correio-electrónico. O agente pode percorrer o texto do e-mail acabado de chegar à senhora X e verificar que nele não existe nenhuma palavra ofensiva, ou encontrar a palavra "encomenda" para a empresa Y. Pode até responder de imediato uma mensagem pré-elaborada notificando o e-remetente de que a sua encomenda irá ser brevemente processada.

Mas existe um agente que difere de todos estes, o knowbot, por ser um agente inteligente. Um programa autónomo, adaptável, capaz de aprender com a experiência e de se adaptar a novas situações.

Serão necessários? Limitar-se-ão estes a compilar informação segundo certos gostos ou parâmetros, ou conseguirão também falar, fazer programas ou até jogar xadrez por nós? Eliminarão ainda mais postos de trabalho, substituindo pessoas cuja função é processar informação? Aprenderão a escolher a namorada ideal para os respectivos utilizadores fazendo exaustiva pesquisa nos newsgroups?

Estas e outras questões foram colocadas por J. J. Merelo no Art Futura 96 - que decorreu no Círculo das Belas Artes, em Madrid, por meados de Outubro, e se dedicou ao tema "Robots & Knowbots".

De um lote excelente de eventos que fizeram parte do Art Futura 96, a este tema foram dedicadas duas mesas redondas. Uma, denominada "Robots", juntou Chico McMurtrie (de cujo projecto, Amorphic Robot Works e respectiva performance de 60 autómatos apresentámos no inter@ivo do mês passado e do qual falaremos mais detalhadamente na próxima edição da cyber.net), Bill Vorn, Laura Kikauka, entre outros, a debater as aplicações artísticas da robótica. Uma segunda mesa redonda debruçou-se sobre o tema "Knowbots", que contou com a participação da Knowbotic Research, de J. Merelo, Patti Maes, Simon Penny e Antonio Morales.

Para o mal...

Patti Maes, (ex-professora de Artes e Ciências dos Media no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), doutorada em Informática e Vida Artificial) desde 1987 que trabalha no MIT em projectos relacionados com autómatos/agentes inteligentes. Pelo meio fundou a Agents, Inc. - uma das primeiras empresas a comercializar tecnologias de agentes de software. Patti Maes apresentou um curioso ponto de vista. Os computadores correspondem de facto ao que os desenhadores de interfaces chamam de dominação. Nada ocorre a não ser que uma pessoa dê uma ordem, através do teclado, rato ou qualquer outro periférico designado para esse efeito. O computador não passa de uma entidade passiva à espera para executar instruções específicas. Proporcionam mesmo pouca ajuda para tarefas complexas ou de duração indefinida (como uma busca pela Web).

Daí que se desenvolvam agentes que conheçam as necessidades dos utilizadores, ou que facilmente a elas se adaptem. Um programa destes em estado avançado de "convívio" com um utilizador transforma-se num alter-ego, numa imagem virtual dessa pessoa, das suas actividades, rotinas, passatempos, etc.

Resta-nos pôr a imaginação a trabalhar para antever o que se seguirá...

Irá o meu knowbot resolver a minha discussão com a namorada, tendo já reparado quais as coisas que se devem escrever para que os mails que ela escreve em resposta contenham mais vezes a palavra "amo-te"? ;-)

... ou para o bem...

Antonio Morales, apresentou a sua "Volta ao Mundo em 80 segundos", e salientou a importância dos knowbots no conhecimento que o indivíduo tem sobre o mundo.

Em 1993, Quentin Stafford Fraser, investigador da Universidade de Cambridge, colocou uma câmara de vídeo na cafeteria e introduziu o sinal na rede local de computadores. Este sistema permitia aos investigadores, em circuito de TV interno, verificar o tamanho das bichas para o almoço sem terem sequer de se levantar da secretária.

Se este sistema estiver disponível a toda a Internet, milhões de pessoas poderão saber a melhor hora para almoçar na Universidade de Cambridge. São já centenas as "webcams", "livecams","netcams", câmaras fixas emitindo em directo, 24 horas por dia, para todo o mundo, comandadas pelo clickar de um rato na mão de um utilizador a 200km de distância.

Seja amanhecer em Manhattan (**http://www.realtech.com/webcam/camera1.htm**), ver o trânsito na Place de L'Etoile em Paris (**http://visioconf.inforoute. cgs.fr/~VideoBin/visio.exe?**), ou assistir à erupção do vulcão Ruapehu na Nova Zelândia (**http://www. cybercorp.co.nz/ruapehu**).

Com este fim, a Real Time Team desenvolveu o projecto "Volta ao Mundo em 80 segundos", a primeira viagem virtual em redor do planeta. Phileas Fog, o knowbot designado para árdua tarefa será encarregado de percorrer o ciberespaço 24 horas por dia, visitando uma vasta selecção de "webcams" de todo o mundo e armazenar e processar toda essa informação, resumindo em animações de 80 segundos tudo o que sucedeu simultaneamente em diferentes lugares do planeta.

Uma posterior pós-produção das animações sobre um globo terráqueo modelado e animado em 3D permitirá simular graficamente uma viagem à volta do mundo em 80 segundos.

"... eles estão entre nós."

Para o bem ou para o mal, os knowbots já começaram a povoar as redes.

Não acredita? Ligue-se ao Portugal Virtual, fale com um senhor que lá costuma estar com o nome de Trainspotting. Digam-lhe "ola". ;-)

José Miguel Lopes é programador, trabalha na excelente equipa que cria páginas do Grupo Forum e pode ser contactado no e-mail: **jose.lopes@forum.pt**


ALHEM
ART FU URA

Procura e

*Não seja uma das almas penadas da Internet, preso a uma busca interminável pela informação correcta, o programa perfeito ou a melhor imagem... **Steven Collins** mostra-lhe como tirar o máximo dos motores de pesquisa da Internet.*

Procura e Encontrarás...

Para que precisamos de motores de pesquisa? → pág. 28

Cinco coisas engraçadas → pág. 29

Os dez melhores motores de pesquisa → pág. 29

Encontrar endereços de e-mail → pág. 31

Encontrar ficheiros com o Archie → pág. 32

Os dez melhores motores de pesquisa múltipla → pág. 33

Programas de pesquisa off-line → pág. 35

Pesquisar os newsgroups Usenet → pág. 35

Pesquisa Gopher com o Veronica → pág. 36

Pesquisas WAIS → pág. 37

encontrarás

O melhor amigo de um investigador de Web é um motor de pesquisa. Estes detectives da Internet, que agora já ultrapassam os 500, substituiram a Internet como massa de informação desorganizada e amorfa e transformaram-na numa massa de informação semi-organizada e amorfa. Tudo isto em poucos anos.

Os motores de pesquisa permitem-lhe procurar informações baseado em palavras-chave. Estas palavras-chave fornecem aos motores de pesquisa critérios específicos que, pelo menos em teoria, o recompensarão com links a muita informação sobre o assunto específico que deseja. No entanto, nada é perfeito.

Num esforço para agradar, os motores de pesquisa têm o hábito de retribuir mais informação do que desejaria. Para aumentar a confusão, nem toda é importante e a maioria é duplicada. Você é forçado a filtrar tudo o que não se aplica à sua pesquisa - do género da ciberversão da limpeza de ervas daninhas de um jardim. Todas elas são plantas, mas você só quer manter as mais bonitas e mais cheirosas.

Para evitar que a informação seja confusa, é necessário compreender como funcionam os motores de pesquisa. Definir de forma apropriada os parâmetros da sua pesquisa, e a escolha do motor de pesquisa correcto, pode evitar a procura manual. Também é vital saber como fornecer as informações suficientes para limitar a sua pesquisa sem ter de recorrer à palavra-chave "overkill wall" quando está frente a um ecrã branco.

Chafurdando na lama

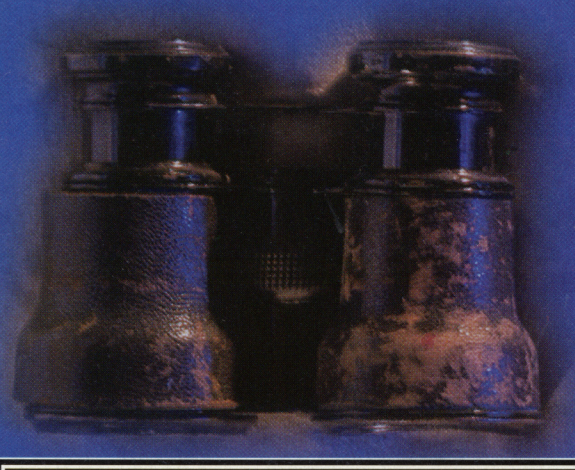
Os motores de pesquisa têm dois formatos básicos: pesquisas por links e por palavras-chave. A maioria dos sites mais importantes combinam ambas as estratégias de pesquisa. A pesquisa por link começa por uma lista dos títulos em hipertexto (por exemplo Computadores, Entretenimento, Negócios, etc) que lhe permitem ir entrando, passo a passo, no tópico de interesse.

Quando clica em cada título, aparece uma lista de subtítulos. Cada subtítulo tem uma relação directa com o nível anterior e incluí links a

páginas de Web e, se aplicável, a mais subtítulos. Se não sabe o que deve procurar ou apenas está com vontade de ver o que está a acontecer no seu tópico preferido, experimente primeiro o índice.

A pesquisa por palavra-chave é para aqueles que querem mesmo ir direitos ao assunto. Basta digitar uma palavra, ou palavras, que melhor define o seu tópico de interesse. Por exemplo, se procura a refeição perfeita para a sua "querida" sogra, pode digitar a palavra-chave "receita".

Outras acções apropriadas referentes à dita sogra requeriam obviamente diferentes palavras-chave. Com motores de pesquisa como o Yahoo!, a pesquisa por link e por palavra-chave pode ser utilizada de forma cooperativa para reduzir o tempo de busca da informação e limitar o tamanho da lista que lhe é retribuida.



Com o simples toque de um botão

Existem alguns esquemas inteligentes utilizados pelos sites dos motores de pesquisa para extrair informação sobre páginas de Web. O primeiro esconde-se atrás do botão 'submit' que se encontra na maioria do sites de pesquisa. Este botão gratificante permite-lhe informar um site de pesquisa que você criou uma nova página de Web e quer que ela entre na lista. Fornece ao site de pesquisa os detalhes do endereço da sua página (conhecido por URL ou Universal Resource Locator), uma breve descrição do tema principal da página e uma lista de palavras-chave que pensa serem apropriadas para uma pesquisa.

Um dos membros do pessoal do site de pesquisa, depois de ver a nova página, responde informando-o de que a sua página já está na lista. Por vezes é-lhe enviado um pedido de dinheiro. Este pedido normalmente resulta em grandes volumes de e-mail indignado de protesto. Mas isso é outra história.

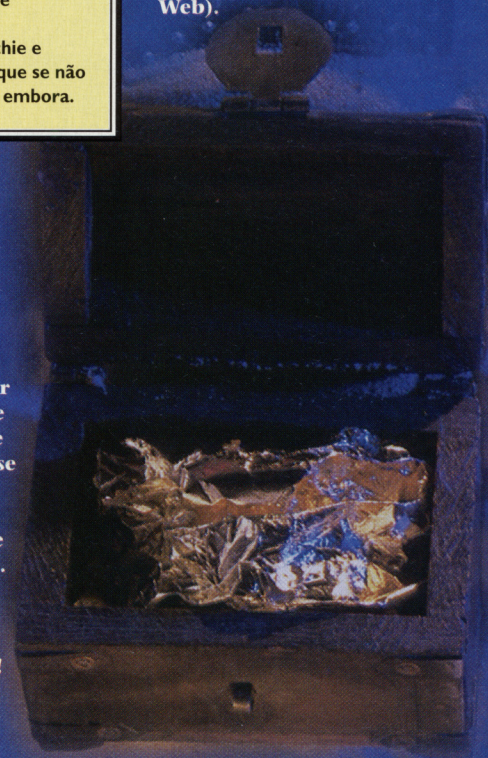
Para que precisamos de motores de pesquisa?

Quer saber o verdadeiro tamanho da Internet? Mas quer realmente saber? Pela primeira vez, vamos dar-lhe conta de quão grande ela é. É grande! Muito, muito GRANDE! E está a AUMENTAR a cada minuto que passa. Isto é tão exacto como qualquer estimativa que receberia em qualquer outro sítio.

Estimar o tamanho da Net é como estimar o tamanho de uma multidão atravessando-a. À medida que a multidão aumenta, você continua a andar, nunca sendo capaz de ver toda a gente e nunca conseguindo obter uma resposta fiável sobre quantos amigos cada uma levou. Eventualmente, pode tentar imaginar o tamanho. Bem-vindo ao mundo mágico das estatísticas da Internet.

Paralelamente ao crescimento da população na Net, também tem havido um crescimento rápido da informação. Os motores de pesquisa tornaram-se indispensáveis e são o mais IMPORTANTE desenvolvimento de software. Dos velhinhos Archie e Veronica aos agentes mais inteligentes, é visível que se não pode pesquisar, o melhor é fazer as malas e ir-se embora.





O mais especial

Depois, há os sites de pesquisa como o Yahoo! (http://www.yahoo.com), que utilizam as pessoas honestas para recolher informação sobre novos sites, compilando-os e catalogando-os. Os investigadores também podem acrescentar algum tipo de critica da página e uma recomendação baseada no seu conteúdo. Pode ser um tanto antiquado, especialmente na Net, mas ajudou a manter o Yahoo! como um dos principais motores de pesquisa da Web. Por vezes, as formas mais antigas podem ser as melhores.

Agora o melhor. Alguns sites de pesquisa filtram a Net para encontrar novos locais e definir as suas próprias palavras-chave. O autor da página pode nunca saber que a sua página faz parte da base de dados de um site de pesquisa até ele próprio fazer uma pesquisa, ou começar a receber um grande número de "visitas", ou ligações à sua página. Esta filtragem da Net é desempenhada pelo software "robots" que dá por nomes como minhocas, aranhas, formigas e répteis. A Web pode ser um local antipático se você for entomófilo (se não sabe o que é a entomologia, pode fazer uma pesquisa na Web).



Se tudo estiver bem, o link para a página aparece numa lista de visitas quando qualquer uma das palavras-chave é usada por alguém que está a pesquisar com esse motor de pesquisa. Simples e eficiente. A maior parte dos sites de pesquisa aceita registos.

O autor da página de Web pode nunca chegar a saber que a sua página faz parte da base de dados de um motor de pesquisa até que ele próprio tente fazer uma pesquisa.

As doutrinas dos nossos amigos

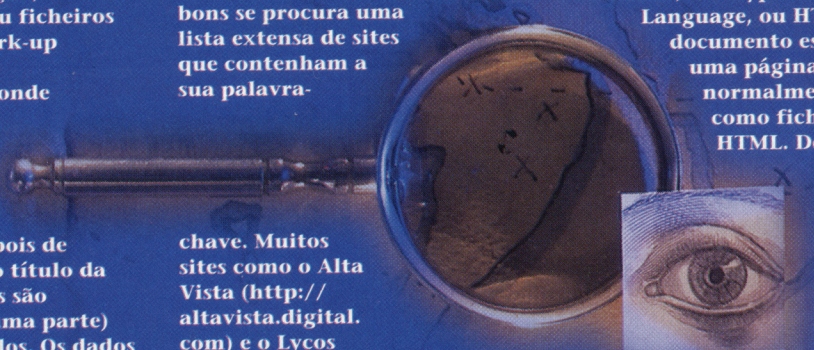
O Robot está rapidamente a tornar-se o cavalo de trabalho da Web. Concebido para servir múltiplos objectivos, os mais comuns são os searchbots que ajudam os sites de pesquisa a encontrar e a catalogar novos sites. Também há robots utilizados para manutenção geral, como verificação de links, (o EIT Link Verifier Robot), robots que localizam estruturas químicas na Web e sites de FTP (CACTVS Chemistry Spider), robots que se dedicam a encontrar home pages pessoais, robots com nomes engraçados que só apetece deitar fora (IncyWincy), e robots que lhe dão uma dor de cabeça só de tentar pronunciar-lhes o nome (HyperDecontextualizer).

É claro que estes robots não se divertem pela Web procurando novos URL. Eles enviam pedidos (normalmente um conjunto de comandos UNIX) para os servidores e recuperam tipos pré-definidos de informação, normalmente texto ou ficheiros HTML (Hypertext Mark-up Language). Os robots normalmente sabem onde procurar novas páginas ao verificar newsgroups, sites populares, listas What's New? ou listas de servidor. Depois de receber o novo URL, o título da página e os conteúdos são enviados (o todo ou uma parte) para uma base de dados. Os dados são depois examinados. A informação é extraída (como links para outros sites, que podem depois ser ainda mais divididos e catalogados como entradas separadas) e depois, usando um algoritmo, é indexada por palavras-chave.



Aqui, soa como uma das músicas dos Oasis, mas não tem nada a ver com isso.

Estas bases de dados podem tornar-se bastante grandes com o passar do tempo. Sites de pesquisa como estes são normalmente bons se procura uma lista extensa de sites que contenham a sua palavra-chave. Muitos sites como o Alta Vista (http://altavista.digital.com) e o Lycos (htpp://www.lycos.com) regularmente correm este tipo de robots. Alguns destes sites também seguiram as pegadas do Yahoo! e acrescentaram criticas como parte do serviço.





Aqui vamos nós

Agora que já sabe o que são motores de pesquisa e a forma como recolhem informação, testemos alguns. Escolhemos dois dos motores de pesquisa de Web mais populares para que possa perceber quão diferentes são. E os vencedores são o Infoseek Ultra (http://ultra.infoseek.com/) e o Magellan (http://www.mchinley.com/).

Primeiro passemos aos pormenores técnicos. As páginas de Web são escritas, na sua maioria, em HyperText Mark-up Language, ou HTML. Um documento escrito para uma página de Web é normalmente referido como ficheiro de HTML. Depois de se ter ligado a um site, verifique a caixa URL no topo do seu browser de Web. A maior parte das vezes, o endereço acabará num ficheiro chamado *.htm ou *.html. Este é o ficheiro de hipertexto que define a aparência da página e a forma como interage consigo.

Quando observa uma página de Web, vê partes sublinhadas. Estas partes sublinhadas são chamadas links de hipertexto. Quando clica num link de hipertexto, os indicadores de endereços em hipertexto levam-no magicamente de local em local. Podem levá-lo para um local dentro do ficheiro ou para outros ficheiros e locais da Internet.

Os links também podem estar nas imagens. Se está a utilizar um browser gráfico como o Netscape Navigator ou o Microsoft Internet Explorer, observe o seu cursor. Quando muda para uma pequena

Os dez melhores motores de pesquisa

Sem qualquer ordem em especial, pode querer utilizar um destes

1 Alta Vista
http://www.altav
Pesquisa a Web e Usenet.

2 Lycos
http://www.lycos.com
Pesquisa a Web, FTP, Gopher e tem categorias para imagens, som, mapas de estradas e um descobridor de pessoas.

3 Magellan
http://www.mckinley.com/
Pesquise a Web, Usenet, FTP, Gopher; classifica e analisa sites.

4 OpenText
http://www.opentext.com
Pesquisa a Web, FTP e Gopher.

5 eXcite
http://www.excite.com
Pesquisa a Web e Usenet e também tem Excite Reviews, Excite City.Net, Excite Live! e Excite Reference.

6 Yahoo!
http://www.yahoo.com/
Pesquisa a Web e a Usenet, FTP e Gopher e apresenta as Yellow Pages, People Search, City Maps, Stock Quotes e Sport Scores.

7 WebCrawler
http://www.webcrawler.com
Pesquisa a Web, FTP e Gopher e tem uma área de conversação.

8 Infoseek Guide
http://www.infoseek.com
Pesquisa a Web e Usenet e tem Big Yellow, Fast Facts, World News, Your News.

9 HotBot
http://www.hotbot.com/
Pesquisa a Web e Usenet.

10 i-Explorer
http://www.i-explorer.com
Pesquisa a Web, FTP e Gopher.

Se procura algo no universo português da rede, tente:

SAPO - Serviço de Apontadores Portugueses
http://www.sapo.pt/

CUSCO
http://cusco.viatecla.pt/
Pesquisa a Web em português porque pesquisa com bots.

Cinco coisas engraçadas para fazer com os motores de pesquisa

1. Utilize as Páginas Brancas para verificar quantas pessoas têm o seu nome. Eu recebi alguns e-mails de pessoas curiosas sobre a natureza deste Steve Collins.
2. Organize uma caça ao tesouro num canal de IRC. Estabeleça um tempo limite no qual terão de pesquisar a página de Web mais estranha na Internet.
3. Planeie a festa perfeita para os sogros utilizando um motor de pesquisa. Combine items dos grandes recursos de culinária do mundo (Cordon Bleu, MacDonalds... Qualquer coisa).
4. É jogador? Utilize um motor de pesquisa para encontrar sites relativos ao seu jogo preferido. Muitos têm listas de pessoas que estão mortinhas por jogar consigo on-line.
5. Utilize a pesquisa Usenet do Alta Vista para saber quais as pessoas que andam a deixar mensagens.

mão, está a apontar para um link. Todas as listas dos motores de pesquisa contêm links de hipertexto para mais informação. Se quer ver a aparência de um ficheiro de HTML, escolha a opção 'View Source' no seu browser enquanto está a visualizar uma página.

Tarte de maçã

E agora o grande acontecimento. Para salientar as diferenças entre o estilo e o conteúdo das respostas (ou "visitas") que obterá utilizando os dois motores de pesquisa, vamos experimentar algumas pesquisas - o básico (uma palavra-chave) e o ainda mais eloquente. Procuramos a receita da perfeita tarte de maçã. A mãe ficaria orgulhosa.

E porque vamos examinar dois motores de pesquisa de uma só vez, pode querer abrir um segundo browser. Assim, examinar dois sites será simplesmente uma questão de mudar entre dois ecrãs. Também lhes pode mudar o tamanho para que fiquem ambos visíveis ao mesmo tempo. Se está a utilizar o Netscape Navigator, escolha "File" e depois seleccione "New Web Browser". No Microsoft Internet Explorer, seleccione "File" e depois "New Window". Para outros browsers veja o ficheiro Help.

A sabedoria histórica dita que, quando se trata de utilizar motores de pesquisa, é melhor começar pela pesquisa mais alargada possível e depois ir eliminando aquilo que não interessa ao aumentar o número de palavras-chave. Comecemos por uma única palavra-chave: receita, uma vez que define aquilo que procuramos. Para começar a pesquisa, digite simplesmente a palavra "receita" (sem aspas) na caixa de pesquisa. No Infoseek Ultra, está em "Search the Web For:" e no Magellan, a caixa intitula-se "Search for:".

Certifique-se que o botão radio ao lado de "entire database" está seleccionado no Magellan. Isto assegura que o Magellan pesquisará toda a informação armazenada. Repare que o Magellan também oferece outras duas opções de base de dados. Pode procurar os "rated and reviewed sites only" para pesquisar informação que os analistas do Magellan já reviram. O Magellan classifica sites baseado num sistema que vai de 1 a 30.

O sistema de classificação baseia-se unicamente na forma como julgam a qualidade de uma página de Web. Não é um sistema de classificação para conteúdo para adultos. Para os pais preocupados, e aqueles com gostos mais refinados, o Magellan também oferece a opção de pesquisa "green light". Esta opção restringe a sua pesquisa a sites que os analistas do Magellan definiram como apropriados para a família.

Receita para o desastre

Depois de desempenhar uma pesquisa para a palavra "receita", o Infoseek Ultra encontrou 108.136 locais e o Magellan 6.725. Cuidado! Isto não pode estar certo. Não pode haver tantos sites sobre receitas, nem mesmo na Internet. O que aconteceu para haver uma diferença tão grande no número de sites?

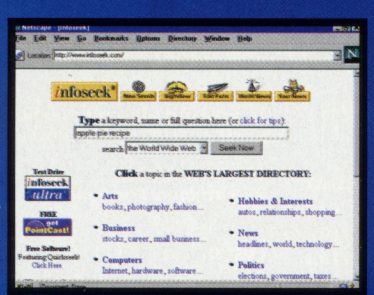
Os seus instintos podem estar correctos. Pode não hever 108.136 sites de receitas de culinária na Net - pode haver muito mais. Lembre-se que utilizámos o termo mais alargado possível. A palavra receita pode servir para "receita de culinária", "receita para o sucesso", uma lista de "receitas de produção", etc. O motor de pesquisa não sabe que estamos à procura de uma receita de culinária. Portanto, temos aqui uma lista de todos os documentos, em cada uma das bases de dados, que contém a palavra "receita", quer seja uma receita culinária ou não.

A diferença entre o número de locais é em parte atribuída ao tamanho da base de dados de cada motor de pesquisa. O Infoseek Ultra não é necessariamente o melhor motor de pesquisa só porque tem uma base de dados maior, porque o número de locais pode não ser obrigatoriamente um indício do tamanho da base de dados. Quando se pesquisa, uma das maiores preocupações é a importância.

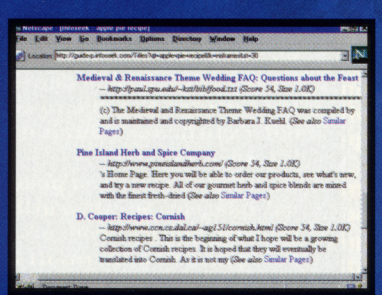
É a capacidade do motor de pesquisa devolver a informação que é importante para aquilo que pedimos (se pedimos maçãs, não



Os seus instintos podem estar correctos. Pode até nem haver 108.136 sites sobre receitas de "culinária" na Net - pode haver muito mais



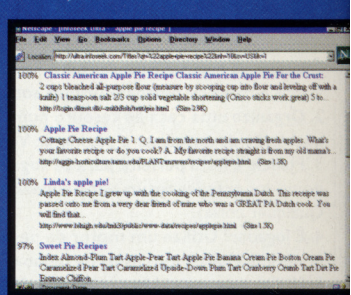
Digite a sua pesquisa sobre tartes de maçã no InfoSeek e aparece...



... este resultado. Este é um dos que preparámos anteriormente, é claro.



Mas se experimenta uma sintaxe ligeiramente diferente, então o resultado do motor de pesquisa...



... pode ser bastante diferente. (Este descobrimo-lo numa casa de banho).

queremos laranjas). Neste caso, a nossa pesquisa foi tão alargada que é improvável que todos os sites versem sobre receitas de tartes de maçã.

A seguir vem a questão da validade. Quantas vezes é que um motor de pesquisa verifica que a informação é válida e actualizada? Estarão todos os sites ainda disponíveis? Será que alguns mudaram de site ou desapareceram? Na Web, a frustração é definida pela frase "NOT FOUND". Se um link já não é válido, então é inútil. Embora um motor de pesquisa possa fornecer grande número de sites, é a qualidade da informação que é tão importante quanto a quantidade. Um site de pesquisa bem organizado, utilizando uma grande base de dados, pode até fornecer uma lista mais pequena. É tudo uma questão de como, e com que frequência, a informação é classificada e verificada.

Directo e limitado

Utilizando a pesquisa mais alargada possível nem sempre é a melhor política, por isso limitemos a pesquisa. Utilize um índice se não souber por onde começar. O Magellan deu-se ao trabalho de incluir um índice na sua página, porque não usá-lo? O site original do Infoseek (http://guide.infoseek.com) também tem uma lista equivalente.

Pesquisar nestas listas pode ajudá-lo a atingir o seu objectivo ou, pelo menos, fornecer-lhe pistas valiosas de como cada site referenciado está catalogado. Além disso, a alegria da descoberta é a melhor parte da experiência da pesquisa. Excepto se tiver paciência, provavelmente não vai querer procurar em 6000 sites para encontrar uma receita de tarte de maçã.

Começando por "Food and Drink" no Magellan, encontramos o subtítulo "Recipes & Techniques". Sob esse título descobrimos um link a SOAR ("Searchable Online Archive of Recipes" http://godzilla.EECS.Berkeley.EDU/recipes/) E bingo! Não só encontrámos algumas receitas de tarte de maçã, também arranjámos boas receitas de "Molho Picante de Crocodilo". Utilizando o Infoseek, procurando no título do índice "Hobbies & Interests/Food & Drink/Cooking/Recipes também resultou.

A outra opção é continuar a refinar a nossa pesquisa. Agora sabemos que a nossa pesquisa era demasiado alargada, sejamos mais agressivos e utilizemos todas as palavras-chave. Digitar as três palavras, tarte, maçã e receita e obtemos 56.318 sites com o Magellan e 255.083 sites com o Infoseek Ultra.

Parece que estamos a andar para trás, mas há uma razão lógica para isso. Ambos os motores de pesquisa procuraram e forneceram uma lista de documentos que continham a palavra maçã ou tarte ou receita ou uma combinação das três. Se o ficheiro continha ou não todas as três palavras não era preocupante. O defeito nos motores de pesquisa, quando digitamos múltiplas palavras-chave, é procurar a ocorrência de cada uma, e de todas as palavras.



Encontrar endereços de e-mail

Procura um amigo perdido? Espera que o tio não tenha realmente desaparecido nos Açores com a fortuna da família? Que tal uma conversinha com o Sultão de Dubai? Se souber como, pode sempre utilizar uma pesquisa de endereços de e-mail para tentar encontrar qualquer um deles.

O e-mail é, de longe, o serviço mais utilizado da Internet. Para muitas pessoas, o e-mail É a Internet uma vez que essa é a única razão porque elas têm acesso. Assim, se querem procurar alguém, é mais provável encontrar esse alguém por e-mail do que por qualquer outro método. O e-mail utiliza um protocolo Internet chamado SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) para levar uma mensagem para o seu destino. O protocolo define comandos, formatos e tipos de actividades específicos (tais como enviar mail, verificar nomes de mailbox e expandir listas de mailbox e abertura e fecho de trocas) que fazem o diálogo entre o seu cliente e o servidor SMTP. Na fraseologia SMTP, o endereço de e-mail do emissor é intitulado "reverse path" (de onde parte) e um endereço de receptor é chamado "forward path" (o destino que tem).

O formato standard do endereço de e-mail de Internet é "utilizador_nome@domínio" . A parte "utilizador_nome" é o nome da conta do utilizador e o "domínio" (ou nome hierárquico é o nome da máquina onde o utilizador tem conta). Um segundo protocolo chamado POP (Post Office Protocol) passa a controlar se a sua mensagem for mantida para recuperação no endereço do servidor. Tudo isto serve para garantir a chegada a tempo dos seus cartões de aniversário sãos e salvos. Do género do Post Office sem intervalos para o lanche.

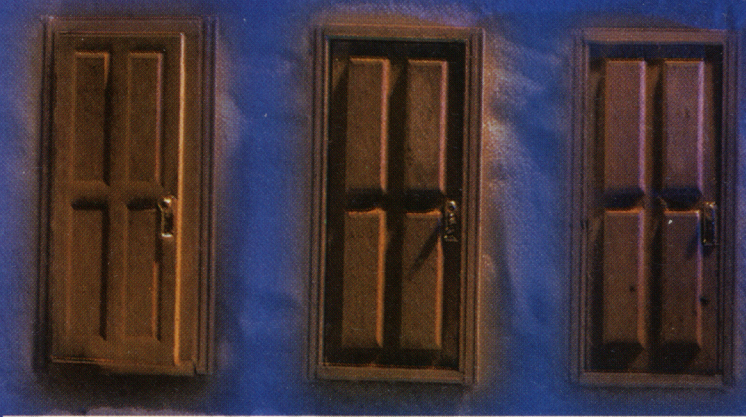
OK. Lá se vai o E-Mail 101. Aquilo que realmente queremos saber é como encontrar estes endereços. Afinal, para que serve enviar congratulações para o endereço "Sultão de Dubai" se a única coisa que recebemos de volta é o nosso próprio e-mail com a palavra "desconhecido"?

O método mais popular é utilizar os vários serviços de directoria "White Page" e "Yellow Page" que estão disponíveis na Web. Os dois termos definem exactamente a mesma função que a directoria local do seu telefone - as Páginas Brancas para endereços de e-mail pessoais e as Páginas Amarelas para endereços comerciais. Directorias especializadas também são fornecidas por várias organizações para pesquisar as suas listas de endereços de Internet. Dependendo da especialização da directoria (e-mail, Usenet, internal, etc), os endereços de e-mail são armazenados a partir de várias fontes. Os envios de newsgroups, endereços de e-mail de páginas de Web, listas de organização e de grupo, e apreciações individuais são utilizados. A maior parte dos sites de pesquisa incluem links a bases de dados de páginas amarelas e brancas. Os sites de directorias de e-mail podem ser encontrados no BigFoot (http://www.bigfoot.com) e no Lookup (http://www.lookup.com). Os endereços dos newsgroups podem ser encontrados pesquisando nos sites de arquivo Usenet como o DejaNews. E se lhe faltam os recursos para utilizar qualquer um destes serviços, pode sempre pesquisar endereços de e-mail utilizando e-mail. Inteligente e engenhoso, não é?

A maioria das pesquisas são incrivelmente semelhantes. Tudo o que tem a fazer é digitar o nome da pessoa e todos os endereços de e-mail que condizem com o nome serão colocados na lista. É claro que os nomes mais comuns fornecerão numerosos endereços, dos quais apenas um ou muito poucos o conduzirão à pessoa que está a tentar encontrar. Neste ponto, começa a escrever um número de mensagens de e-mail que começam com: "Pode não me conhecer, mas...". Nenhum sistema é perfeito.

Também pode pesquisar endereços de e-mail com o Netfind (telnet para bruno.cs.colorado.edu), um cliente finger (desempenha um efeito oposto das maneiras com que digita o endereço de e-mail e a resposta fornece o nome real da pessoa), e o Whois (identificando um nome, título ou endereço obtém uma lista combinada. Utilize o cliente Gopher e escolha o WorldWide Directory Services). Também recolher endereços de e-mail de mensagens Usenet ao enviar um e-mail para mail-server@trfm.mit.edu com uma mensagem no formato "envie usenet-endereço/nome". Para mais informações sobre como utilizar o serviço, envie um e-mail para o endereço acima citado com a mensagem "envie usenet-endereço/help". Poucas directorias on-line usam bases de dados comuns, por isso, se não consegue encontrar o endereço em nenhum destes serviços, tente alguns dos outros.

Em Portugal, além do serviço Registrade para os clientes do serviço Internet da Telepac (http://www.registrade.pt), o SAPO também fornece um serviço de busca de endereços de correio electrónico. Basta ir a http://www.sapo.pt/email/.



Encontrar ficheiros com o Archie

O Archie foi o primeiro de todos os motores de pesquisa, desenvolvido para vasculhar as intimidades dos sites de FTP. Ao contrário dos motores de pesquisa para a Web, o Archie tem um problema - para conseguir encontrar um ficheiro, imagem, ou o que for, obriga-nos a saber mais ou menos o nome do ficheiro. O mundo seria perfeito se pudéssemos escrever "Descobre-me uma bela fotografia da Gillian Anderson", mas a vida não é assim tão simples. Basta fazer uma ronda pelos nomes de grande parte dos programas de cliente para perceber o quão crípticos podem ser os programadores. É o resultado de passarem tanto tempo sozinhos...

Com os clientes de Archie, podem ser seleccionadas as seguintes opções (pode variar dependendo do cliente):

Substring: Dá-nos uma lista de todos os sites de FTP com ficheiros que incluem o nome que o utilizador definiu. Quando fazemos uma pesquisa substring, o Archie fornece uma lista de sites de FTP com ficheiros que incluem, em qualquer parte do nome, a sequência que pedimos para pesquisar.

Substring (case sensitive): Executa a mesma função da Substring, mas é sensível às maísculas ou minúsculas. Utilizar apenas quando se tem a certeza do nome do ficheiro.

Exact: Se soubermos o nome exacto, com as maísculas e minúsculas no seu devido lugar, é o caminho mais curto para irmos directo ao que pretendemos. Este tipo de pesquisa dá-nos apenas os endereços dos ficheiros que coincidem totalmente com a nossa entrada.

Regex: Este género de selecção é ligeiramente mais complicada. Permite-nos usar um conjunto de caracteres especiais para afinar a nossa pesquisa. Por exemplo, se quisermos procurar todos os ficheiros que não contêm vogais no nome, introduzimos a chave [^aeiou].

Exact first: Este tipo de selecção pode ser usada juntamente com uma das outras. Quando seleccionamos uma opção que não a Exact, o Archie faz automaticamente uma pequisa exacta, passando depois a fazer uma pesquisa alargada baseada na opção que seleccionámos.

A chave de tudo

Há sempre um método para nos entendermos no meio da loucura. Ou seja, há sempre a possibilidade de fazer pesquisas através de um conjunto de palavras-chave (string searches). Quando for à procura de algo como "apple pie", se usar as aspas, quase todos os motores de pesquisa se dedicam a procurar a frase exacta. Se pesquisar através das palavras apple e pie, o resultado será uma lista imensa de ficheiros , muitos dos quais não lhe interessarão, mas a pesquisa por "apple pie" produzirá resultados mais satisfatórios. Voltemos à experiência com os dois browsers.

Introduza a frase "apple pie recipe" nas devidas caixas de ambos os motores de pesquisa. O Infoseek Ultra dá-lhe 66 sites, mas o Magellan diz ter mais de 56.000 sites. Provavelmente encontrou uma enorme base de dados só de receitas de tarte de maçã. Não é bem assim. Nem todos os motores de pesquisa têm as mesmas regras para tratar as pesquisas por palavras-chave. (Talvez seja por isso que todos têm ficheiros de ajuda). O Infoseek Ultra contentou-se com as nossas aspas e usou, e muito bem, as nossas palavras chave como uma frase. Contudo, uma espreitadela rápida à caixa das palavras-chave, no Magellan, revelou que este não considerou as aspas e assimilou as palavras-chave individualmente.

O Magallen exige uma abordagem mais precisa. É aqui que entra a "pesquisa boleana".

Se por azar já teve algum contacto com a Álgebra Booleana, isto não tem nada que saber. Porém, se achava que boleana era uma espécie de sopa, não entre em pânico, porque não é difícil safar-se. As pesquisas boleanas servem-se de umas quantas palavras que indicam muito claramente à ferramenta de pesquisa a forma de combinar as palavras-chave. As palavras de que falamos são normalmente AND, OR, NOT e ADJ. Seguem-se alguns exemplos de como são usadas (mais uma vez lembramos que o uso de operadores boleanos pode variar conforme o site).

apple ANd pie AND recipe dá-lhe uma listagem dos documentos que contêm todas estas palavras, seja qual for a sua ordem ou a sua localização no documento.

apple OR pie OR recipe dá-lhe uma listagem de todos os documentos que contêm qualquer uma destas palavras, seja qual for a sua ordem ou localização no documento.

apple AND pie AND NOT recipe dá-lhe uma listagem com todos os documentos que contêm as palavras apple e pie, mas não têm a palavra recipe.

appe ADJ pie AND recipe dá-lhe uma listagem com todos os documentos que contêm as palavras apple e pie a pouca distância uma da outra, e a palavra recipe.

Atalhos cozinhados

Às vezes parece um bocadinho confuso. Contudo, os sites de pesquisa estão adoptar uma espécie de estenografia booleana que torna tudo mais claro. Vamos experimentar o Magellan mais uma vez. Mas desta vez vamos usar a estenografia booleana para obtermos a informação que queremos. Ao introduzirmos a pesquisa booleana "apple+pie+recipe" (sem as aspas), obtemos 336 hits. Finalmente conseguimos. Tanto o Magellan como o Infoseek deixam-nos usar os sinais "+" (AND) e "-" (NOT) em vez das frases booleanas standard, o que é muito mais rápido. Certifique-se de que não põe espaços entre o + ou o - e a palavra

chave.

Lembre-se de que nem todos os motores de pesquisa foram criados da mesma forma. Variam pela informação que contêm, pela forma como entendem a informação que lhes é dada, pela forma como apresentam a



informação, ou pelas pesquisas que nos permitem fazer. Por isso mesmo, convém consultar os ficheiros de ajuda quando se usa um motor de pesquisa pela primeira vez. Com o tempo, acabará por se afeiçoar a um motor de pesquisa, descurando, quase por completo, todos os outros.

Pesquisas simultâneas gigantescas

Se quiser fazer uma pesquisa recorrendo a vários motores de busca ao mesmo tempo, é muito mais fácil se usar um metasearch site.

Os sites de pesquisa simultânea permitem aceder a múltiplos motores de pesquisa. Sites como o MetaCrawler (http://www.metcrawler.com), o SavvySearch (http://guaraldi.cs.colostate.edu:2000/form) e o UltraSearch (http://www.ultra-search.com), utilizam em simultâneo os serviços de vários motores de pesquisa.

Uma entrada num destes sites acorda a vizinhança toda. Por exemplo, se usar o Metacrawler, a pesquisa da receita de tarte de maçã é remetida para o Alta Vista, Infoseek, Yahoo!, Lycos, Excite, Inkotami e Galaxy, tudo ao mesmo tempo. A listagem daí resultante será a compilação dos resultados de todos os sites. Seria perfeito, não fosse um pequeno detalhe. As características de pesquisa avançada de cada motor de pesquisa poderão não ser utilizadas por todos os metasearch sites. Estes motores de pesquisa normalmente funcionam melhor para pesquisas de palavras-chave simples.

A pesquisa avançada normalmente dá-lhe uma lista bem maior do que eventualmente desejaria. O Infoseek dá-lhe seis sites com receitas de tarte de maçã. Se aceder ao Infoseek através do MetaCrawler, obtém dez sites. A mesma pesquisa com o SavvySearch dá-lhe oito sites. Quando se trata de uma lista pequena, não há grande problema, mas com uma lista maior já não é bem assim.

Nenhum dos sites mencionado é perfeito. Não há um site de pesquisa que tenha conseguido catalogar toda a informação contida na Web. Nenhum conseguiu desenvolver a capacidade física de ler a nossa mente para determinar com exactidão aquilo que procuramos. E poucos tentam compensar os nossos erros ortográficos. Vai precisar de alguma paciência e de dispender umas horas a ler os ficheiros de ajuda. As ferramentas de que dispomos actualmente permitem-nos decifrar aquilo que nos é apresentado como resultado final. Escolha minuciosamente as palavras-chave. A máquina não sabe aquilo que pretende, por isso tente ser o mais objectivo possível.

O nosso melhor conselho a quem vai pesquisar na Net: muita paciência!

Agentes inteligentes

A definição de "agente inteligente" já provocou muita discussão no seio da comunidade da Inteligência Artificial. A questão não é a de definir um agente. Todos sabemos o que isso é. Um agente imobiliário ou um agente artístico evocam a imagem mental de alguém que negoceia em prol de um cliente. Porém, tudo se torna mais complicado quando se tenta que duas pessoas cheguem à mesma conclusão no que se refere à definição de inteligência. A angústia também ataca os peritos da Inteligência Artificial, que se debatem com questões de moralidade, emoção, conhecimento e interacção homem/máquina. A vida era mais fácil quando a questão pertencia exclusivamente ao foro dos filósofos, e os engenheiros de software não tinham nada a ver com isso.

No princípio dos anos 80, os média agarraram-se à ideia de que a Inteligência Artificial era a lâmpada de aladino que ia satisfazer os desejos de toda a gente. Abundavam as histórias sobre a chegada da Nova Era. Haveria criados pessoais para todos, os computadores seriam os nossos melhores amigos e as decisões seriam deixadas a essas máquinas inteligentes capazes de executar as tarefas com mais eficácia e maior rapidez. Aparentemente esta evolução viria libertar a humanidade de tarefas menores e dar-lhe a possibilidade de se dedicar a objectivos mais nobres, como jogar Magic, por exemplo. Mas, helas, o sonho não se viria a cumprir.



Passaram-se doze anos desde a fase eufórica dos média. Grande parte dos membros da Comunidade da Inteligência Artificial ainda se lembram dos tempos negros e não querem repetir o mesmo erro duas vezes. Prepare-se para uma

Os dez melhores motores de pesquisa simultânea

Talvez queira experimentar, a ordem não é importante.

1 All4One Search Machine
http://all4one.com
Fornece uma pesquisa simultânea usando 4 motores de pesquisa (Alta Vista, Lycos, Yahoo!, WebCrawler).

2 MetaCrawler
http://www.metacrawler.com
Fornece, ao mesmo tempo, pesquisa simultânea por regiões geográficas e classificação de site.

3 SavvySearch
http://guaraldi.cs.colostate.edu:2000/
Fornece pesquisa simultânea utilizando 19 motores de pesquisa diferentes.

4 USE IT!
http://www.he.net/~kamus/useen.htm
Fornece pesquisa simultânea por categorias e motores de pesquisa especializados.

5 The Internet Sleuth
http://www.isleuth.com/
Fornece pesquisa simultânea ou simples, usando 9 motores de pesquisa e 5 serviços de notícias on-line.



6 All-in-One Search Page
http://www.albany.net/allinone/
Fornece um único interface para pesquisas não simultâneas de sites múltiplos. Dividido por categorias.

7 CUSI
http://pubweb.nexor.co.uk/public/ cusi.cusi.html
Fornece um único interface para pesquisa não simultânea de 11 serviços separados. Um serviço público fornecido pela NEXOR.

8 Fusion
http://borges.compapp.dcu.ie/fusion/
Fornece pesquisa simultânea usando 6 motores de pesquisa (Alta Vista, Excite, Infoseek, Lycos, Open Text, Webcrawler).

9 MetaSearch
http://www.meta.search.com/
Fornece pesquisa simultânea na Web usando 7 motores de pesquisa. Pesquisa simultânea de software usando a c|net Virtual Software Library e o Jumbo!. Pesquisa simultânea de dicionário e thesaurus usando o Hypertext Webster, Acronym server, e o Roget's Thesaurus.

10 Starting Point
http://www.stpt.com/
Fornece um interface único para pesquisa não simultânea de 16 serviços separados. Inclui DejaNews e pesquisa via Archie.

recepção bem fria se perguntar a algum perito da IA sobre o papel da inteligência artificial e dos agentes artificiais na Internet. Este é um tópico a não comentar fora dos departamentos de marketing das grandes empresas.

O que é que se pretende exactamente de um agente de pesquisa inteligente? Naturalmente queremos uma ferramenta capaz de dar resposta às nossas necessidades. Queremos que se adapte ao nosso estilo, e de preferência que decifre todas as nuances do nosso pedido. Queremos que seja capaz de interagir connosco e com outros do seu género. Queremos algo de flexível que não se renda diante de desafios, desconhecidos ou imprevistos. O agente deve sempre ter em conta os seus semelhantes, para que possa relaccionar-se com eles da forma mais eficaz e sensata. Finalmente, queremos ter o mínimo de trabalho e ver o máximo de resultados. Resumindo, queremos a nossa mãe.



A IA é um tópico a não comentar fora dos departamentos de marketing das grandes empresas.

Grandes soluções

A nossa mãe?! De certa forma. Actualmente, já existem muitas empresas a empenhar-se no desenvolvimento de agentes inteligentes. A IBM está a desenvolver um agente chamado Activist, que controla as actividades dos utilizadores na Web e elabora os respectivos perfis. O agente fornece tabelas personalizadas de links que conduzem a páginas Web com conteúdos semelhantes. O utilizador pode rever a tabela a qualquer momento e fazer alterações para a melhorar. O Activist é um programa de servidor pelo que o utilizador não precisa de um cliente. Uma vez que está alojado no servidor, corre 24 horas por dia. Enquanto nós andamos à conquista do mundo, o incansável Activist descobre a informação mais procurada.

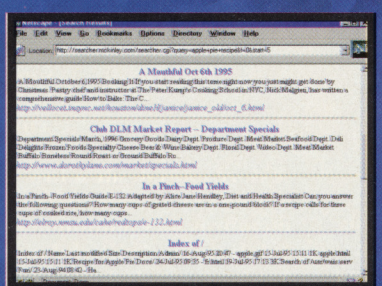
Um outro projecto da IBM concentra-se em melhorar a troca de informação entre grupos. Este agente inteligente chamado "aqui" é menos autónomo, mas pode servir que nem uma luva para as pessoas que partilham interesses comuns na Internet.

Na sua forma mais básica o aqui localiza links na Web. Por exemplo, você fez uma página dedicada à sua grande paixão - coleccionar. Você adora coleccionar tudo e mais alguma coisa, pelo que a sua página não é muito específica. Contudo, construir links para outros sites de colecções tornou-se uma tarefa que o mantém muito afastado do seu passatempo principal. O aqui resolve-lhe o problema. Só tem de fazer um link para o aqui, para que os outros possam fazer links para as suas páginas. A pessoa que acrescenta o link fornece também uma lista de pessoas interessadas nesse link. Os visitantes da sua página, depois de seleccionarem o aqui e introduzirem a identificação do utilizador e respectiva password, poderão ligar-se a outros sites semelhantes ao seu. Para melhorar as coisas, os utilizadores podem ainda personalizar os seus perfis de pesquisa. O número de links a listar, as preferências do utilizador relativamente aos links (maior ou menor nível de importância), a última vez que lá foi, e a disposição das janelas, tudo isto pode ser apresentado ao gosto pessoal dos utilizadores. E naturalmente, estes podem ainda acrescentar outros links. No fundo, a sua página está agora ligada a um agente inteligente que por sua vez tem a sua página ligada a outros links. Pode testar o aqui visitando a sua Home Page em http://knuaqui.stllab.ibm.com/aqui/index.html.

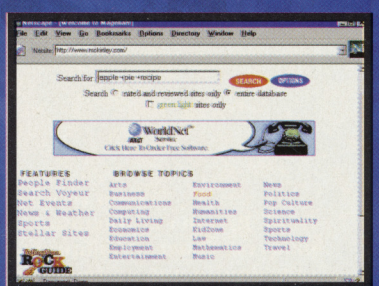
Como vê, estes dois agentes destinam-se a fins diferentes. Mas basicamente correspondem aos nossos desejos. Os agentes são personalizados, interactivos, têm objectivos bem definidos e produzem resultados na hora. Mesmo que variem nos seus objectivos, os agentes inteligentes regulam-se por uma espécie de template.



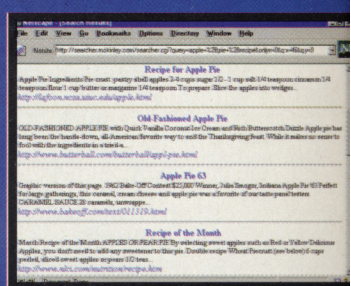
Vamos lá experimentar mais uma receita de tarte de maçã. Desta vez vamos usar o Magellan. A primeira tentativa...



... dá-nos páginas e páginas de ficheiros. Não era bem isto que eu estava a pensar.



Faça uma pesquisa mais aprimorada recorrendo àqueles comandos que já aprendeu.



Vai ver que os resultados são bem melhores

Recentemente, começaram a aparecer na Internet uns quantos motores de pesquisa que são agentes semi-inteligentes. A Hewllet Packard tem um motor de demonstração chamado "Verity" em http://www.hp.com/AccessGuide/Search.html. Para o utlizador, a principal característica deste motor é a possibilidade de ser personalizado, bem como a sua capacidade de ajudar o utilizador ao associar palavras-chave a palavras semelhantes numa tabela que pode consultar. Se tem algum problema em definir a pesquisa com precisão, o Verity entra em cena e fornece-lhe sugestões para alternativas. Além disso permite pesquisas na lingua natal e tenta contornar os erros ortográficos, portanto ainda há esperança. As pesquisas são conduzidas apenas em servidores de Web controlados pela Hewlett Packard. Porém, é um cheirinho do que brevemente poderá estar disponível para toda a Internet.

Agente especial

Se estiver com vontade de ter o seu próprio agente, o Autonomy Corporation (http://www.agentware.com/) está a oferecer uma suite "personalizada" de agentes inteligentes. A suite é uma colecção de agentes especializados individuais. O conceito de especialização de agentes tornou-se, de longe, a norma para os que ditam as regras na indústria. Tal como os veículos são concebidos para executar funções específicas (tractores, camiões, carrinhas etc), os agentes estão a ser concebidos para darem resposta às necessidades particulares do utilizador. Os agentes de compras, os agentes filtradores, os agentes que editam documentos, e outros, poderão brevemente começar a emergir nas lojas de computadores. Com sorte, vão obrigar os gerentes a retirar as montanhas de "Doom" e de "Doom II Wads", que estão a invadir o planeta.

O agente inteligente Autonomy parece ser tudo aquilo que pedimos e talvez um pouco mais. Ainda não experimentámos nenhum dos agentes do Autonomy, estamos a avaliá-lo apenas a partir dos feitos que o Autonomy promete. A capacidade dos agentes de corresponderem à definição de agente inteligente (aquele que é aceite pela maioria dos tipos de IA) é

Programas de pesquisa
Talvez lhe apeteça experimentar estes programas que fazem perguntas aos motores de pesquisa, compilam os resultados e entregam-nos de mão beijada a quem os pediu.

WebSeeker
http://www.forefront.com/

WebCompass
http://www.qdeck.com/

Arf
http://www.execpc.com/~bitsafe/arf



Pesquisar os newsgroups Usenet

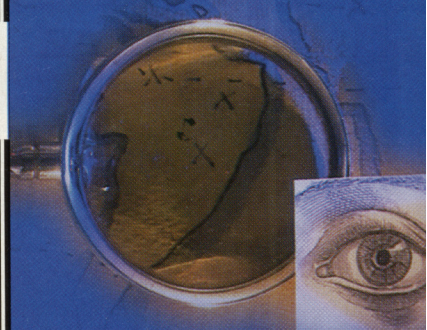
A Usenet, a rede que transporta os newsgroups, já foi apelidada de tudo, desde a morada da verdadeira democracia, à maior ameaça que o mundo livre jamais conheceu. Depende do ponto de vista de cada um, diria eu. Os newsgroups são simples bulletin boards que dão a toda a gente a oportunidade de subir ao palco e dizer que são os únicos que percebem, que atingem o sentido das coisas. Existe o mito de que a Usenet faz realmente parte da Internet. Mas não. Pode ligar-se à Usenet através da Internet, mas na realidade trata-se de uma rede separada, originalmente criada para transmitir mensagens entre máquinas UNIX. Dividida em hierarquias (com.*, alt.*, news.*, etc) e grupos (alt.newbie é o melhor), a Usenet trouxe a graça e a sabedoria, o sublime e o ridículo a todos os newsgroups. Tudo depende de uma rede de servidores Usenet que fazem circular mensagens (postings) ao longo da rede.

Cada servidor tem a lista dos newsgroups que bem entende, e a sua tarefa ininterrupta consiste em receber e enviar as mensagens que são remetidas para a dita lista. Os newsgroups, pelo menos teoricamente, estão organizados por tópicos. Por exemplo, digamos que é fã do sotaque britânico. Acontece que há um newsgroup chamado alt.fan.british-accent. Se nem sempre as mensagens condizem com o tópico, não desespere. Afinal, a anarquia na Usenet faz parte da sua própria cultura. Nos velhos tempos (há cerca de um ano atrás), quando o seu servidor eliminava uma mensagem, esta perdia-se para sempre. Quando enviava uma mensagem inconveniente, podia ou cancelá-la ou esperar uma semana ou duas até que todos os servidores Usenet a relegassem ao esquecimento. Na Internet dos dias de hoje, as suas mensagens ficam permanentemente arquivadas para gáudio das futuras gerações. DejaNews (http://www.dejanews.com), o maior dos sites de pesquisa Usenet, tem a missão de arquivar todas as mensagens enviadas para a Usenet. Se hoje fizer algum comentário mais desagradável, pode contar com um e-mail a ele referente no século XXI.

As pesquisas de mensagens Usenet podem ser feitas de um modo semelhante às pesquisas de sites na Web. Pode usar aspas nas pesquisas por frases (string searches), pesquisa booleana, ou por uma ou mais palavras-chave. Normalmente existem mais uns extras para lidar com algumas das características das mensagens Usenet (frases estruturalmente erradas, postings múltiplos, hierarquias, etc). No DejaNews, pode usar o caracter "^" (near) que procura qualquer mensagem contendo as suas palavras-chave entre cinco outras palavras. Pode procurar postings pelo nome do autor ou endereço de devolução com o operador "~a" (por exemplo: ~a stevecol@hookup.* ou ~a(Steve & Collins), que depois lhe fornece uma lista de algumas mensagens que emitiu no passado. Se procura um determinado tema, o operador ~s" (~s (cyber.net & revista) dar-lhe-á uma lista de mensagens (neste caso sobre a cyber). Esta última opção é uma excelente ferramenta para procurar FAQ sobre newsgroups (listas das dúvidas mais frequentes com as devidas explicações, que são enviadas para os newsgroups para diminuir o tráfego). Se está interessado em recuperar as mensagens enviadas a determinado newsgroup, use o operador "~g" (por exemplo: ~g alt.newbie).

Se apenas pretende consultar as FAQ da Usenet, experimente usar uma ferramenta de pesquisa "fuzzy" como a que vemos no "The 06 Computer Guide" (http://www.zero.six.nl/cgi-bin/faq.new). Esta ferramenta de pesquisa encontra todas as FAQ baseadas em ítems que se assemelham ao seu pedido. A pesquisa avançada permite-lhe inclusive ajustar a "ambiguidade" da sua pesquisa de um mínimo a um máximo. Se não tem a certeza das palavras-chave a usar, esta ferramenta pode poupar-lhe o esforço da criatividade e deixar-lhe o tempo para objectivos mais profundos. Pode também pesquisar manualmente FAQ de newsgroups indo ao repositório Usenet em FTP://rtfm.mit.edu/pub/usenet/. O repositório é um arquivo extenso para grande parte das FAQ on-line. Em Portugal existe um serviço semelhante, em http://faq.etc.pt

E não se esqueça do Archie e do Veronica. Existe uma riqueza enorme de informação sobre a Usenet disponível através de FTP e de Gopher. Arquivos, história Usenet, software, críticas e cinema Usenet, e mais notícias, a lista não acaba. Experimente as palavras-chave archive ou usenet e prepare-se para uma surpresa deslumbrante. Também é possivel fazer pesquisas de newsgroups através de e-mail, mas é preciso uma certa perícia para aceder e identificar os ficheiros que pretende. Existe um artigo excelente chamado "Accessing The Internet By E-mail", Doctor Bob's Guide to Offline Internet Access". Um trabalho excelente sobre como aceder à Internet via e-mail que vale a pena ler. Se quiser comprar envie um e-mail para mailbase@mailbase.ac.uk (para Europa, Ásia, etc) Introduza apenas a seguinte linha no corpo do texto: send lis-lis e-access-inet.txt.)



uma excelente deixa para espreitarmos um agente que já se encontra disponível.

Acabaram-se os mexericos

"The Press Office" do Autonomy procura notícias, de acordo com as suas instruções, e elabora um jornal que contém apenas aquilo que lhe interessa. Prescinda dele e diga adeus para sempre à secção "quem vestia o quê acompanhado de quem" do seu jornal. Isto se estiver interessado neste tipo de coisas. Para uma onda mais violenta, só de imaginar uma dose diária de notícias sobre futebol, pode deixar uma pessoa sem ar.



A Kowledge Discovery lançou um programa chamado "More Like This" (http://www.morelikethis.com/) que nos permite fazer pesquisas contextuais. Serve de interface entre nós e o browser e os motores de pesquisa que preferimos, e elabora pesquisas a partir das palavras-chave que temos no ecrã sempre que assim o requisitarmos. A função "wide angle" pode inclusive transformar pesquisas por palavras-chave específicas em conceitos mais abrangentes. O "Guardian Agent" (os nomes são de facto originais) bloqueia o acesso a material que o Autonomy considerou como "controverso". Ao contrário do actual método de bloqueio, baseado em palavras-chave, este agente decide-se analisando ele próprio o conteúdo do material. Isto faz do Guardian Angent uma espécie de pai dos anos 90, mais moderno do que a maioria dos vizinhos da sua rua. Também evita aquela questão que deu à Compuserve a pior dor de cabeça do mundo.

Limpeza geral

Quando a CompuServe decidiu bloquear os newsgroups que achava menos convenientes do ponto de vista familiar, tomou a decisão radical que levava à expulsão de todos os newsgroups cujos nomes fossem constituidos por palavras ofensivas. Na altura, era o único método que passava por eficaz. Infelizmente, a decisão foi baseada em dois mitos. Primeiro, começou por abranger todos os grupos que tivessem a palavra "sexo" , que à priori teriam grandes probabilidades de conter material pornográfico. Ora, muitos dos newsgroups de apoio a doenças sexualmente transmitidas contêm a palavra sexo no nome. Em segundo lugar, ao bloquearem esses newsgroups, os seus utilizadores deixaram de ter acesso a material pornográfico. Uma vez que não há controlo sobre grupos pouco





Pesquisas Gopher com o veronica

Anda à procura de alguma coisa na rede Gopher? O Veronica é meio caminho andado. Com o Veronica, ainda se aplica o princípio básico de se introduzir uma palavra-chave, mas pode limitar a sua pesquisa a nomes de directorias, bem como a nomes de ficheiros. Para limitar o número de items na lista que lhe será apresentada pode também usar uma sequência de palavras-chave que funciona como um comando. Assim, como vê, há uma certa flexibilidade no sistema que lhe permite, a si, tornar o processo mais eficiente.

Contudo, há uma coisa que todas as pesquisas Veronica têm em comum. Por forma a obter a informação, temos de passar por um servidor Veronica, e existem muito poucos por esse mundo fora. Assim, quem quiser fazer uma pesquisa Veronica tem de passar por uma espécie de "garrafão" na autoestrada da informação. Às vezes parece que as caixas oficiais do Veronica reduzem-se a "Too many connections", "Cannot connect". Mas não desista.

Muito bem, por onde começamos? Abra o seu cliente Gopher (ao contrário do Archie não existe um cliente Veronica.Todas as pesquisas Veronica são feitas através do cliente Gopher), e seleccione um item do menu que se há-de chamar "Other Gopher and Information Server" ou "Search Titles/Directories in Gopherspace using Veronica". O Veronica oferece depois a oportunidade de seleccionar opções de pesquisa ("DIRECTORIES by Title word(s)", ou apenas "Title word(s)", e servidores Veronica.

Uma vez seleccionado, o servidor Veronica pede-lhe uma "Search string". Aqui é que começa tudo. Digamos que pretende uma lista de 100 ficheiros que contenham a palavra "paint". Primeiro seleccionou o servidor Veronica e introduziu a pesquisa que pretendia. Neste caso seria "Search Gopher Space by Title Words". Depois introduz a sequência que define os seus parâmetros de pesquisa. A sequência que introduz será <-ml100paint*>. O resultado deste esforço maciço será (esperemos) uma lista de 100 (-m100) títulos de documentos que incluem a palavra "paint" (paint*). Ao seleccionar qualquer um dos títulos será magicamente transportado para o site do computador que contém esse ficheiro. Simples!

moderados, o material pornográfico podia ser enviado a um newsgroup chamado alt.i-luv-Bill-Clinton. Toda a decisão baseada em palavras-chave e não no conteúdo está condenada ao fracasso. Um agente verdadeiramente "inteligente" minimiza este risco.



PESQUISAS WAIS

Se procura uma coisa levezinha, está a perder tempo com o Wais. A rede de Wide Area Information não é propriamente uma ementa leve. É mais a dose para os pesquisadores pesados que não podem viver sem o AINSI Z39.50 - o protocolo de recolha de dados. As pesquisas por palavras-chave na base de dados (chamada fonte no WAIS) estão disponíveis por tópicos como literatura, biologia molecular, ciência social. Pode aceder a sites de WAIS via Web ou via Telnet, ou usando um cliente de WAIS como o winWAIS (PC) ou o HyperWais (MAC). O meu método preferido é pôr o meu cliente de Gopher a funcionar e seleccionar "Other Gopher and Information Servers/WAIS based Information".

A pesquisas WAIS podem ser conduzidas usando "linguagem corrente", para que não tenha o trabalho de estudar a sintaxe. Já que a maioria dos servidores de WAIS não reconhece palavras como "um, sobre, fazer, o" e outros aconselham-se as pesquisas com palavras-chave muito directas. Os ficheiros encontrados (de acordo com o número de palavras-chave encontradas, a frequência das palavras, a sua localização, e o tamanho do documento) são classificados segundo uma tabela que vai do número 1 (menos importante), ao 1000 (mais importante).

As decisões baseadas em palavras-chave e não no conteúdo estão condenadas ao **fracasso**. Um agente verdadeiramente "inteligente" **minimiza** este risco.

O "Web Agent" do Autonomy é o programa com que todos os carolas da Web sonham. A capacidade de autonomia de um agente é fundamental para a sua eficácia. Uma pesquisa não deve terminar só porque alguém desligou o computador.

A longa espera enquanto as ferramentas de pesquisa exploram cada cantinho da sua base de dados até apresentarem um resultado é também um grande senão. Mas e se o nosso agente tiver a capacidade de "estacionar" no servidor e esperar até nos decidirmos a ligar o computador de novo? E se mandar um relatório sempre que encontrar alguma coisa, e não apenas quando esgotou todas as suas opções? O Autonomy diz que o Web Agent tem a capacidade de remover as imposições que nos vergam à nossa ferramenta de pesquisa.

Olhar para o futuro

O que estará por detrás dos agentes inteligentes? É inevitável que os agentes pessoais se venham a tornar a norma. Os agentes de compras, de pesquisas, de notícias, vão proporcionar um nível de funcionalidade e conveniência que vai fazer com que as ferramentas de pesquisa actuais pareçam da Idade da Pedra. Os agentes pessoais vão ajudar-nos a decidir investimentos, fazer planos de férias e, sim, a conseguir a perfeita receita de tarte de maça. Contudo, a verdadeira força da Net está na sua capacidade de ensinar. Infelizmente, devido à natureza fragmentada da Internet, esta potencialidade permaneceu largamente subaproveitada. A capacidade dos Agentes Inteligentes de substituir o caos pela ordem é o primeiro passo para fazer do processo de aprendizagem uma verdadeira experiência, e não apenas um mero exercício. Ao combinarmos os Agentes Inteligentes e a realidade virtual numa única ferramenta interactiva, podemos, num futuro não muito distante, fornecer uma metodologia pedagógica que se adapte à nossa maneira natural de aprender - ou seja através da experiência pessoal.

Um físico poderá ser capaz de discutir a teoria da relatividade com um Eistein virtual, "alimentado" por um Agente Inteligente. Um estudante recorrendo aos serviços de um agente de história poderá criar um ambiente vitual que reproduz uma rua de Paris durante a Revolução. Embora isto possa parecer uma ideia louca de um trekker qualquer, a tecnologia existe de facto. Hoje em dia, os cirurgiões podem fazer operações virtuais para aprender as novas técnicas. Os robôs, utilizando loops de feedback sensoriais, permitem aos cirurgiões sentir o instrumento tal e qual como ele funciona no seu paciente virtual. Com a largura de banda suficiente, é possível fornecer a mesma experiência através da Net a um médico do outro lado do mundo. A mesma técnica poderá ser usada num número ilimitado de aplicações. E com os novos desenvolvimentos da tecnologia dos Agentes Inteligentes, o melhor ainda está para vir...





Tendo experimentado umas receitas horríveis, Steve Collins (stevecol@hookup.net) já não é fã da tarte de maçã.

Agências de Publicidade e Entidades Financeiras



António Varela

Na linha da frente das empresas

Em época de aniversário, António Varela. faz o balanço. E vê o resultado líquido das apostas feitas.

Há exactamente um ano atrás quando começámos esta secção da cyber.net havia uma tendência generalizada de uma boa parte dos gestores portugueses, acompanhados também por uma boa parte dos seus colegas de outros países europeus em "esperar para ver" quanto a introduzir na empresa a utilização da Internet . As questões postas iam desde "Internet ? o que é? " até " ...então mas como é que se ganha dinheiro com isso ?". Felizmente os meios de comunicação e o crescimento explosivo do número de utilizadores Net levaram a um debate regular sobre o tema em especial na área onde actuam Agências de Publicidade e Entidades Financeiras . O ambiente geral é agora do género: "Se toda a gente fala é porque deve haver alguma coisa na Internet que convêm não desperdiçar! Como fazer então?". Mais um bocadinho de formação interna e aí estarão as primeiras entidades verdadeiramente ganhadores. Aqui vai o ponto da situação

A atenção das Agências de Publicidade ao fenómeno New Media e Internet aumentou felizmente no ultimo ano. Bem vistas as coisas já andam a observar o que dava tudo isto das media interactivas pode proporcionar em Portugal já vai para 2 anos .Foi tomada finalmente uma tomada de atenção fundamental: as agências de publicidade começaram-se a apetrechar gradualmente de conhecimento na área do New Media. Até mesmo as empresas multinacionais suas clientes, apesar dos alinhamentos existentes, começaram, em alguns casos por recorrer a outras entidades especializadas que se encontrem no mercado para se iniciarem na utilização de New Media. Felizmente uma boa parte das agências de Publicidade soube emendar a mão e associar-se, sempre que necessário a essas entidades especializadas.

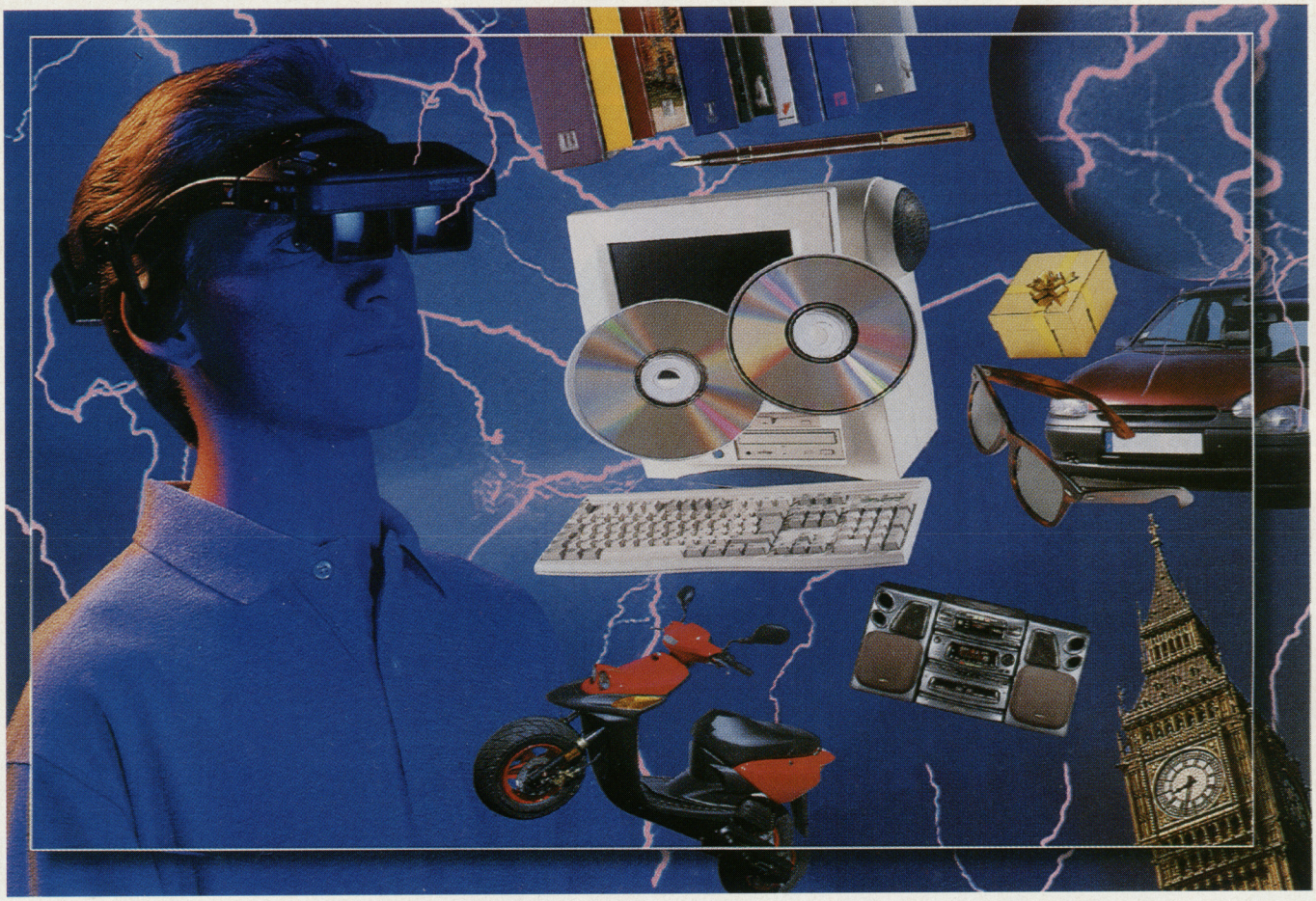
Na área financeira iniciou-se a incursão dos bancos seguradoras e mediadoras financeiras na utilização da Internet . A expectativa de um sector empresarial tido como mais conservador, ou deveremos dizer cauteloso continuou a uma atitude observadora acerca das media interactivas. A segurança nas operações financeiras, já começa a ter soluções ou procedimentos a serem reconhecidos internacionalmente. E tal como já dizíamos há um ano atrás, até num restaurante, muito mais facilmente do que um pirata da Internet, se poderia ter os números dos cartões de crédito dos clientes, como comentava um administrador de uma empresa de telecomunicações. O estalo provocado nos departamentos de informática menos informados sobre os níveis de segurança disponíveis na Internet acabou por permitir a discussão de um conjunto de regras e procedimentos que até ao final de 1997 se estão a tornar correntes.
Já se começa a notar como os bancos e áreas financeiras vão agir segundo a tendência actual de um duo mediático que cobrirá os diferentes estratos de clientes em sua casa ou no escritório: telefone para o essencial, e depois para aqueles para quem um computador já faz parte do dia a dia, sem ser nenhum especialista, e que pretender executar todas as operações de homebanking. Mais uma vez os clientes empresa dos bancos que ao pressionar sobre determinados serviços vão fornecer confiança ao banco para avançar com a introdução de Tecnologias de Informação nos seus serviços.

A Intranet está a salvar a cara dos cépticos em relação à utilização da Internet nas empresas. É interessante observar como foi oportuno integrar tudo aquilo que foi sendo descoberto em termos de Internet e como, mesmos os mais cépticos, se começam a render a esta nova abordagem.

Bem está na hora de aperfeiçoar estes linhas de actuação. Portanto fica a indicação aos gestores. Esta é a melhor altura do ano para aperfeiçoar a actuação da vossa empresa. Internet e Intranet e alguma formação sobre procedimentos pode vir a ser uma receita útil. Avancem. Bom trabalho.

António Varela continua a aguardar por notícias em agvarela@ip.pt. Reclamações também são atendidas.

MG ESPECIAL JOVEM



Sai do virtual.
Connosco o teu crédito é real.

Está na hora de passares do virtual para o real. Os sonhos já não comandam a vida. Agora para poderes ter, basta tu quereres. Com o MG Especial Jovem, o que sempre ambicionaste, o computador, o carro, a mota, a tua viagem de finalistas, torna-se realidade. Passa nos Balcões do Montepio Geral e descobre as vantagens de ter um crédito especial em apenas 48 horas. Agora és tu que comandas a vida.

MONTEPIO GERAL

HÁ VALORES QUE DURAM SEMPRE

The Marketing Bit



M. Nuno Figueiredo

Marketing Online

"Marketing é o processo de planeamento e execução do conceito, preço, promoção e distribuição de ideias, bens, e serviços de forma a criar trocas que vão ao encontro dos objectivos de indivíduos e empresas.". E o marketing online, o que é?

Talvez por existirem inúmeras definições do que é o marketing, o público em geral ao ver um boa campanha publicitária, ou ao ser alvo de um acto promocional caracteriza isoladamente essas actividades como marketing. Em 1985, a American Marketing Association remodelava a definição existente até à data; lia-se a 1 de Março desse ano na Marketing News que "marketing é o processo de planeamento e execução do conceito, preço, promoção e distribuição de ideias, bens, e serviços de forma a criar trocas que vão ao encontro dos objectivos de indivíduos e empresas."

Isto vem a propósito de haver o perigo, e talvez involuntariamente tenha contribuído para essa ideia, que o cyber-marketing é a actividade X ou Y isolada. De forma nenhuma isto é verdade. Ao cyber-marketing, marketing online, ou como desejarem designá-lo aplica-se a definição do mundo real com as óbvias adaptações ao mundo virtual.

Quando se fala em cyber-marketing e na elaboração de um plano de actuação, há a considerar como instrumentos para a execução do mesmo: anúncios classificados, BBSs (Bulletin Board Systems), e-mail, forums, mailing lists, newsgroups, serviços online, e a World Wide Web.
Passemos então a explicar como utilizar os instrumentos acima mencionados.

Como os vulgares anúncios classificados das publicações que conhecemos, estes existem no mundo cibernético localizados ou em newsgroups específicos a negócios, ou em serviços online como, por exemplo, o American Online ou a CompuServe. O ideal será colocar estes anúncios em lugares convenientes, evitando projectar a imagem de "mail spammer" (indivíduo/empresa que coloca anúncios ou mensagens em vários locais mesmo que estes não tenham pertinência ao assunto - é um tipo de "junk-mail" electrónico). Se não quer causar polémica em volta do produto/empresa que representa, evite técnicas que possam entrar em confronto com os habitantes do ciber-espaço.

Os BBSs (Bulletin Board Systems) são como pequenas redes. Têm audiências que podem ir das pequenas centenas de navegadores a alguns milhares. Muitos destes BBSs dão-nos como uma mais valia o facto de serem específicos a certas áreas geográficas e outros a temas específicos de discussão. Isto permite focarmo-nos no nicho de mercado de um determinado BBS ou chegarmos a uma população de consumidores de uma área geográfica. Muitos BBS têm também facilidades como, por exemplo, conferências, "chat rooms", ou e-mail.

O e-mail ou correio electrónico pode ser usado eficientemente para chegar a um grande número de utilizadores. Como tal, podem realizarem-se acções de "direct mailing". No entanto, se enviar mensagens comerciais não solicitadas para utilizadores que tenta vencer, esse poderá ser o fim do seu prestígio online. Os cidadãos cibernéticos são, na sua maioria, consumidores sofisticados e acérrimos defensores de um ciberespaço gratuito e sem poluição comercial. Mesmo que tal não fosse verdade, há utilizadores que pagam as mensagens que recebem a uma certa quantia, mesmo para os que não o fazem o tempo online é ainda caro precioso. Só a utilização muito inteligente do e-mail e cuidada valerá.

Os forums são locais privilegiados para chegar aos consumidores de uma forma credível e sem ser aborrecido e óbvio como um "spammer". Num forum um indivíduo/empresa atentamente observa a conversação e ao surgirem questões relativamente ao seu produto/serviço responde directamente nesse mesmo fórum. Demonstrará profissionalismo na sua atenção e esse atrairá consumidores ao seu produto/serviço.

As "mailing lists" têm também uma enorme importância como instrumentos de divulgação de uma mensagem já que elas são específicas a certos temas; há também a possibilidade de criar uma lista própria. Por exemplo, todos os exportadores de gambuzinos nacionais podem criar um "mailing list" onde consumidores, e potenciais clientes falam sobre o gambuzino lusitano. Existem as "closed mailing lists" que obrigam o interessado(a) a preencher e a submeter uma ficha de inscrição que pode ser aceite ou rejeitada.

Os newsgroups são outro instrumento que pode ser utilizado para chegar ao público. Infelizmente, mensagens com fins comerciais são colocadas em grupos menos próprios, como por exemplo colocar uma mensagem "vendemos gambuzinos para exportação" no newsgroup soc.culture.portuguese. Erradamente, empresas que se denominam de "marketing" bombardeiam aleatoriamente a net com "spam" o que, na maioria dos casos, só prejudica a empresa.

No próximo mês falaremos um pouco mais sobre a utilização de newsgroups como instrumento no cyber-marketing ou marketing online assim como dos serviços online, da WWW e dos formatos publicitários para a mesma acordados no fim de 1996 nos E.U.A.

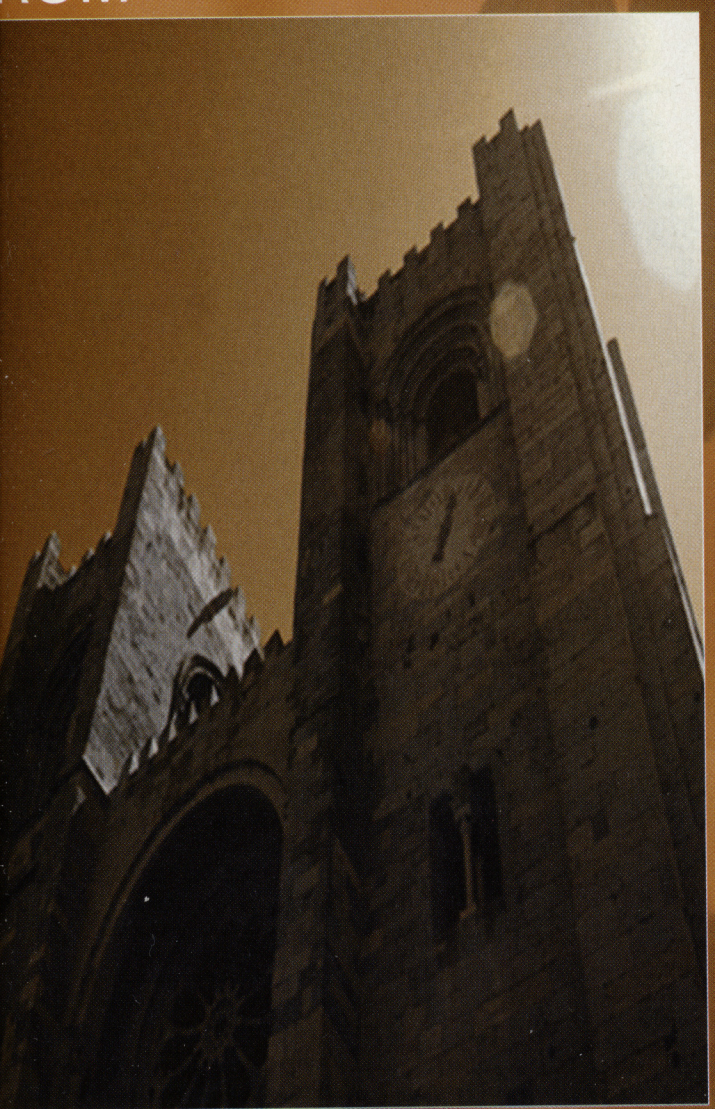
M. Nuno Figueiredo (mnegg@mail.telepac.pt) é consultor e nosso colunista residente em e-marketing.

FORUM MULTIMEDIA

APRESENTA

Descobrir Lisboa

ROM

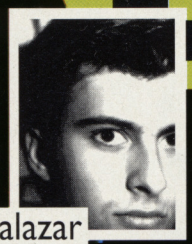


O CD-ROM " Descobrir Lisboa" promove uma viagem multimédia interactiva pela cidade, passando pela História, Património, Tradições, Cultura, Lazer, Tempos Livres, Gastronomia, Hotéis, Compras, entre outras sugestões. Com uma consulta fácil e atraente, "Descobrir Lisboa" ajuda-nos a conhecer melhor a nossa capital e os seus arredores, (Sintra, Cascais, Oeiras, Vila Franca de Xira, Loures e Amadora), tendo como base textos, fotografias, vídeos e sons.

Av. Duque de Loulé, 44 - 1050 Lisboa
Tel.: 351 1 3138200 Fax.: 351 1 3524117
Delegação: Pç. Mouzinho de Albuquerque, 172 3º- 4100 Porto
Tel.: 351 2 6006444/61 Fax.:351 2 6006460

GRUPO FORUM

Bolsa de Valores



José Salazar

O ano de 1997 ainda poderá vir a trazer algum destaque a nível de inovações na Internet, mas até agora o hábito do copia-o-que-ele-fez continua a prevalecer. É um pouco frustrante, para quem navega pela rede, seja por curiosidade, seja à procura de alguma página específica, ou seja para escrever um artigo para a revista portuguesa da Internet, encontrar meras repetições do que já foi feito e muitas vezes encontrar meras cópias do que já se faz há muito tempo... Estaremos a andar para trás? **José Salazar** *foi dar uma vista de olhos...*

Spazio Evazione

Bom, passemos a exemplos concretos. A um exemplo muito fashionable, dir-se-ia: O Restaurante Spazio Evazione, situado numa das melhores zonas de Lisboa, fez furor quando da sua inauguração, e aparentemente não foi para menos já que quem por lá passou garante a qualidade do lugar, a vários níveis. Mas deixando apetites de lado, vamos abrir o Netscape ou o Explorer e passemos à ala virtual deste Restaurante: todo o grafismo da página (é esse o nome, "página"), as cores, a apresentação, estão excelentes, sim, muito bonitas. Numa qualquer revista (como esta que estão a ler, em carbono) daria uma dupla-página de publicidade óptima. Bastava pegar nesta "página" (da Internet) tal e qual como está, e pronto! Será necessário dizer algo mais? Para quem ainda não sabe, e para quem desconhece as potencialidades do new media com que está a trabalhar, aqui vai, mais uma vez: A Internet não é uma revista de papel. Ou seja, estamos a trabalhar com algo mais do que um... placard electrónico. Se é possível tirar partido da Internet através de vários modos que não os utilizados pelos media tradicionais, então por que fazer só uma ínfima parte daquilo que se pode realmente fazer?

http://www.uvaga.pt/spazio

Rusticasa

A Rusticasa é uma bem sucedida empresa Minhota especializada na construção de casas em troncos maciços. Vale a pena visitarem o site nem que seja para darem uma vista de olhos nas casas propostas por esta empresa. E o nome "rústica" aplica-se só até onde o negócio o exige. Ou seja, a aposta na Internet, por esta empresa, foi feita com pés e cabeça. Embora não apresentem uma inovação de destaque, as páginas estão muito bem construídas, com informação detalhada sobre todos os modelos, com fotografias e até mesmo plantas das casas. Não há imagens supérfluas o que torna o download das páginas muito rápido. Por outro lado temos desenhos, fotografias e plantas que nos descrevem completamente o produto. Um senão: a falta de e-mail para pedido de informações é flagrante. A sugestão dá: "preencha esta ficha, imprima-a e envie-nos por fax" está um pouco a despropósito em comparação com a excelência de todo o resto do site...

http://www.macloja. pt/rusticasa

Zenith Data Systems

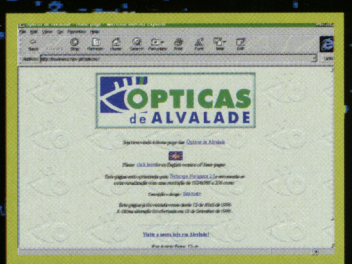
Um grande construtor de hardware que não investe muito na sua presença na net portuguesa. Bom, o essencial está lá: os produtos e seus preços. Infelizmente, depois da visualização dos produtos nada mais se nos apresenta e a única saída é clicar nos ícones que nos remetem para as páginas da casa mãe. É pena que, com a imagem que a Zenith tem a nível de hardware, a sua aposta na Internet, pelo menos a nível nacional, se tenha verificado tão por baixo. Se compararmos com as páginas Internacionais desta empresa, para as quais se tem o já referido link no topo da página principal, a diferença é abismal. Por que não adaptar muito do que já está feito nas páginas internacionais para as portuguesas? De tão impessoal está este site que só falta a típica frase: "Site não-oficial da Zenith Data Systems". Será ?

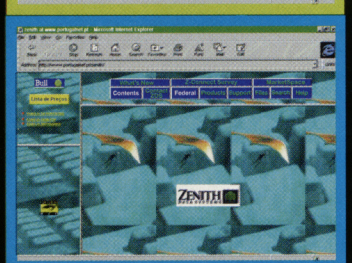
http://www. portugalnet.pt/zenith

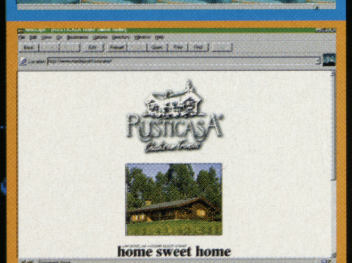
Ópticas de Alvalade

Provavelmente já conhecerão esta página que existe há pouco mais que um ano. Foi-me comentada por uma pessoa como sendo um site "por onde se pode encomendar óculos escuros, e tudo!" Enfim, a prioridade nas minhas buscas pela Web vai sempre para as páginas com serviços, como já devem ter notado os que têm lido as últimas "Bolsa de Valores", pelo que fui ver se sempre seria verdade. A elaboração do site é simples, sem grandes pontos de destaque. O que valeria a pena seria mesmo o tal facto de poder fazer encomendas sem problemas...mas os problemas haveriam de começar sim, e no momento a seguir ao pedido de um produto do qual não nos informam do preço !! Exactamente, há a possibilidade de encomendar através da rede, mas como é que o consumidor sabe quanto custa aquilo que quer encomendar? E este site pretende ser a "loja virtual" das Ópticas de Alvalade... A ideia original seria bastante interessante, se fosse mesmo possível fazer aqui encomendas, mas no final de contas este site fica um tanto aquém das expectativas.

http://www.opticas-alvalade.pt/opticas









Costa do Castelo Filmes

É filmes ? Será possível encomendá-los? Aparentemente sim, principalmente para os fanáticos pelo Tintim. A Costa do Castelo Filmes é uma empresa distribuidora (supõe-se, já que a este site falta uma pequena....descrição da empresa!) de filmes entre os quais se encontram - pelo menos neste site - quase todos os da colecção Tintim. "O Segredo do Licorne", "O Lotus Azul", "Tintim no Tibete" são alguns dos filmes que se podem encomendar directamente através da Internet. Ou pelo menos assim se promete. O modo de encomenda é super-simples e só é pena não nos dizerem logo o tempo que demoram as encomendas a chegar. Como pontos negativos temos a salientar o excessivo número de imagens que tornam o site muito pesado, o que impossibilita, consequentemente, um acesso e download rápido deste site. Outro grande ponto negativo é a ausência de um texto introdutório, apresentador da empresa. Para quem encomenda, é difícil fazê-lo sem saber quem está do outro lado da linha.

http://shopping. hpv.pt/costacastelo

Das fundações ao telhado

Telhados de vidro temos todos. Mas muitas das pedras atiradas na Net relacionam-se com os direitos de copyright. Francisco Reis Lima dá umas achegas sobre o assunto...

Muitos dos problemas jurídicos que me têm sido colocados em matéria informática prendem-se com os direitos envolvidos na construção de páginas para a Internet. Quando se constrói um site ou uma página, a quem pertencem os direitos sobre ela? Será possível utilizar exemplos de páginas já existentes? E o recurso a imagens provenientes de outras fontes, desde os quadros mais clássicos a fotografias e vídeos?

A situação que mais vulgarmente se encontra na prática é a construção de páginas por uma empresa de informática, na qual participam os seus técnicos, por conta de um destinatário final que procede à encomenda. Isto é, temos em regra três tipos de sujeitos envolvidos: os programadores, a empresa de informática e o destinatário do produto.

A titularidade dos direitos de autor (pois deste tipo de direitos se trata) sobre o trabalho final, salvo contrato escrito entre as partes que regulamente em sentido diferente, deve ser encontrada nos seguintes termos.

Quando o programa é criado no âmbito de uma empresa de informática, por força do regime legal do software presume-se que constitui uma "obra colectiva". Em resultado desta presunção legal (este tipo de presunção legal estabelece o regime até que se prove expressamente que deve ser aplicado um regime diverso) o titular dos direitos relativos ao programa é a própria empresa, enquanto entidade organizadora do processo de criação. Nenhum direito cabe aos programadores envolvidos na criação do programa ou, pelo menos, nenhum dos direitos que no nosso mundo materialista tem qualquer interesse prático (estamos obviamente a pensar nos direitos patrimoniais). A posse de direitos morais para o criador da obra é altamente controvertida no mundo de direito e, de qualquer modo, estão fora de moda porque não permitem comprar automóvel novo.

Esta solução é igualmente aplicável ao caso de os programadores serem funcionários da empresa destinatária do trabalho, isto é, quando os informáticos são trabalhadores da própria empresa interessada em apresentar-se na Internet: será a entidade empregadora a única e exclusiva detentora dos direitos sobre a obra.

Por sua vez, retomando a normal situação de a página se destinar a uma entidade distinta (cliente final), deve considerar-se que a empresa produtora cede os direitos à entidade que procedeu à encomenda.

Já agora, esta regra é igualmente aplicável no caso de um programador individual, que trabalhe por conta própria, no seu relacionamento com os clientes.

Em suma, os direitos sobre as páginas, de modo indirecto, ou após intermediação de uma empresa informática, devem ser considerados em regra propriedade da empresa que encomenda a obra.

Quanto à questão de saber se é possível incorporar elementos provenientes de outras obras, é preciso não esquecer que, quanto à incorporação de elementos de tipo informático (provenientes de libraries ou de extractos de outros programas) tal corresponde à utilização de programas protegidos por direitos de autor. Assim, tal incorporação deve ser efectuada com o maior cuidado para não violar os direitos do autor original, quer verificando se o autor permite a utilização livre, quer restringindo-se aos tipos de utilização lícitas (recorde-se a nossa crónica de Novembro).

Porém, tenha-se consciência que a protecção destes elementos se limita somente aos extractos de programas enquanto texto escrito numa linguagem informática. Se, através de processos de reverse engineering, o programa for reescrito, de modo a que o código seja diferente do original, e apenas as funções ou a aparência forem análogos, não estará a ser violado qualquer direito. Nomeadamente, se estiver em causa apenas a aparência (interface) da página, esta é considerada livre e podem ser utilizados botões ou menus semelhantes a outros já existentes sem violar o direito do autor original. Esta regra da liberdade das interfaces teve um impulso fundamental com a sentença de um tribunal americano que, no julgamento do litígio que opunha a Microsoft à Apple sobre a utilização da interface gráfica do Windows, considerou legítima a posição da Microsoft, que havia "pedido emprestados" muitos conceitos à interface do sistema operativo MacIntosh.

A utilização de obras preexistentes, como fotografias, sequências vídeo ou audio, implica, em regra, a existência de autorização do titular dos direitos sobre a obra em causa. Por aplicação das regras sobre "obras compósitas" presente no Código do Direito de Autor, nas obras em que se incorpora uma obra preexistente sem a colaboração do autor desta (caso em que seria uma obra em colaboração), é necessária autorização do autor.

A nível de regime jurídico, os direitos sobre a nova obra compósita pertencem exclusivamente ao seu autor, mas os direitos do autor da obra incorporada não saem prejudicados. Por exemplo, (para usar um pedido concreto colocado por um leitor), se for utilizada uma imagem de um quadro da pintora Maluda numa página, essa incorporação só será legítima caso a pintora conceda autorização prévia. Porém, o direito sobre a nova obra caberá inteiramente ao autor da obra informática. Obviamente que, o direito do autor informático sobre a nova obra que incorpora a imagem do quadro, não significa que o programador ganhe qualquer direito sobre a pintura original. Esta continuará sempre a pertencer à Maluda, que não tem o seu direito beliscado. De um ponto de vista formal, a obra informática é uma obra completamente autónoma, que se encontra na titularidade do programador.

A utilização lícita de imagens, independentemente de qualquer autorização do autor original, restringe-se, portanto, aos casos em que o direito de autor já caducou pelo facto de terem decorrido mais de 50 anos após a morte do autor (que deverão passar brevemente a 70). Sendo consideradas caídas no domínio público, a sua utilização é livre. Assim, as obras clássicas, quer musicais, quer visuais, são aquelas que mais facilmente poderão ser incorporadas em imagens na net.

Como sempre, continuem on-line, mas na linha.

Francisco Reis Lima é advogado e por enquanto tenta ultrapassar os problemas jurídicos de modo a conseguir ter uma página.
Advogado da sociedade "Luís Bandeira, Reis Lima e Mónica Duque"
Comentários e questões para **BRLD.Adv@ip.pt**

Força de Lei



Francisco Reis Lima

Talker



e-mail: cyber.net@forum.pt
(subject Talker)
snail-mail: Talker, cyber.net, Edifício Fórum, Av. Duque de Loulé, nº 44, 1050 Lisboa, Portugal

O Instituto de Meteorologia prevê altas pressões e ventos fortes durante o dia de hoje.

Mandem críticas, mandem flores, mandem sugestões. Continuem o debate sobre o IRC. Continuem ligados. Porque o Talker é nosso. Porque o Talker é vosso. Desde que não nos dêem muito trabalho a responder!

IRC - O grande Debate

"Olá cambada da Cyber.Net :))
Gostava que publicassem na edição de Fevereiro de 1997 o texto que abaixo transcrevo. Obrigado :))

From: **Bacano (fm.martins@mail.telepac.pt)**
To: Leitores da Cyber.Net **(cyber.net@forum.pt)**
CC: **João Fleming (fleming@mail.telepac.pt); #portugal mailing list; #dicas mailing list**
subject: **Talker (RE:**

IRC - O grande debate)

Olá cambada :))

Na sequência da /NOTICE que o João Fleming colocou na Cyber.Net de Janeiro de 1997, eu não podia deixar de lhe dar os parabéns pela iniciativa e dar também o meu contributo. Possivelmente, amigo João, até já falamos no IRC, nomeadamente sobre esta questão. Em primeiro lugar gostava de completar as informações sobre servidores da Undernet onde os users da Telepac também estão banidos:

Blacksburg.va.us.undernet.org (UNDERNET)
Manhattan.KS.US.UnderNet.org (UNDERNET)
Washington.DC.us.undernet.org (UNDERNET)
Okc.oc.us.undernet.org (UNDERNET)

... ou seja OS MELHORES SERVIDORES DA UNDERNET, pois são os que tem menos lag, principalmente o Ann-arbor pois é onde está o link primário do X/W ...

Apoio a 100% a opinião de que:
>Desde que foram criadas linhas de IRC nacionais a Telepac tenta atrair para elas todos os seus
> clientes esquecendo-se de todo o trabalho e esforço realizado por nós na Undernet (...)

Eu até vou mais longe, não compreendo como é que, além da Telepac, a Esotérica e a RCCN criam servidores na rede de IRC nacional, em vez de o fazer (porque não?) na Undernet. Afinal a Internet é ou não uma rede cooperativa mundial?? Nesse caso qual o porquê do "orgulhosamente sós" ???? Não seria mais cooperativo permitir que os utilizadores nacionais tivessem um servidor ligado a maior rede mundial de IRC (a Undernet claro LOL)?? Talvez, e perdoem-me a provocação, será que andam a preparar terreno para que qualquer dia, para entrar na rede de IRC nacional vai-nos aparecer uma mensagem do tipo "Digite o seu número de VISA" !!!!!!
Ou será que qualquer dia Eles esquecem que a Internet existe e criam a PT-Net, que só permite o acesso a sites nacionais, e para sites internacionais aparece de novo a mensagem "Digite o seu número de Visa"?? ... olhem que o Bill Gates pensava que a Microsoft Network faria concorrência a Internet e enganou-se ... Ou querem empurrar-nos para a criação de uma nova rede, onde os banidos sejam eles??? Se calhar não era má ideia.

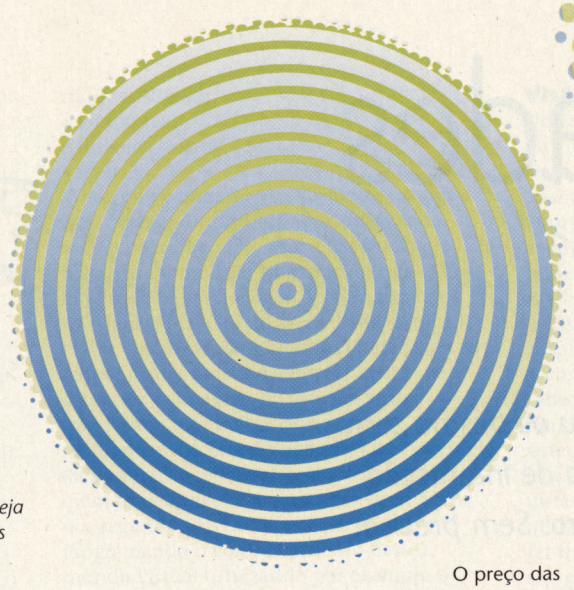
A maior parte dos users que entram de novo na Undernet procuram arranjar scripts de ataque como o Killer Gold, Kitty Kill, Fire ou outros que tais. Mas felizmente vão rapidamente apanhando grandes desilusões acerca do seu comportamento (por exemplo, coleccionando k-lines ehehehe). Dai que uma das principais preocupações dos operadores de canal deve ser ensinar os utilizadores a protegerem-se desses aprendizes de feiticeiro. Alguns deles aprendem da pior forma, quando lhes aparece no ecrã uma janela DOS onde alguém começa a digitar o comando DELTREE C:.* ou FORMATC:...*

Felizmente começam a aparecer canais de língua portuguesa, onde participam principalmente portugueses e brasileiros, com o objectivos de ensinar os utilizadores (#dicas) e operadores (#escola) a saberem usar correctamente o IRC. Lá ensina-se desde as noções mais simples (o que é a Undernet, como criar um canal, uso dos comandos IRC, mIRC, Pirch ou mIRCii, o que é flood, o que é um NetSplit,), às noções mais avançadas (uso dos comandos do X/W, como funcionam os protocolos de rede IRC, como fazer aliases ou scripts, etc).

A minha humilde contribuição tem sido, além de ser operador em #portugal e #dicas (e manager do #sporting }:>), tento aprender com quem mais sabe, nomeadamente utilizadores mais experientes, colaboradores de ISPs de outros países, e helpers do #cservice e #wasteland, de forma a poder ajudar os que sabem menos que eu.

Estou também a tentar desenvolver um script para protecção (e diversão saudável é claro) para users e operadores, e um file server com programas e ficheiros de ajuda, os quais quando estiverem devidamente testados vou disponibilizar a quem quiser.

Existe no entanto um problema que convém resolver. Uma das razões que levaram a Undernet a banir os utilizadores da Telepac foi o uso abusivo de clones. Um clone é quando existe no mesmo acesso vários utilizadores. Isto pode significar que existe alguém com programas que simulam users (bots) que normalmente servem para atacar outros. Ora isto hoje em dia não é bem assim pois o clone pode ser um ghost (fastasma de um user que caiu e entrou de novo com outro nome, mas cujo nome antigo continua no



buffer do servidor) ou pode ser uma gateway (acesso multi-utilizador) de uma universidade ou de um cybercafe. Aqui era bom que se fizesse uma lista das gateways portuguesas de modo a que tanto a Undernet como os operadores portugueses não penalizassem o justo pelo pecador. Aqui faço a minha mea culpa, pois quando era mais inexperiente confundia-os a todos.

Mas .... se a iniciativa do amigo João não resultar, temos sempre uma alternativa, talvez seja de ponderar a ideia de mudar de ISP, talvez ai as "cabeçinhas pensadoras" da Telepac (e não só) mudem as suas estratégias.

Espero deste modo ter ajudado, para que de algum modo, estes problemas levem a curto prazo um valente kick/ban :))

Aproveito ainda para propor à revista Cyber.Net que passe a incluir com regularidade artigos sobre o IRC, e nomeadamente sobre a Undernet. Se acharem que eu posso ajudar mandem-me notícias :P

Um very big cyberhug para o João Fleming, para a Cyber.Net e para todos vós, from Bacano dude.

Fernando Martins
nop29435@mail.telepac.pt

Agradecemos os cumprimentos, embora cyber.net se escreva com minúsculas. A sugestão é aceite, tendo sido dos primeiros a referir a IRC-PT. E o IRC merece este debate. Até merecia que os operadores portugueses respondessem a todas e algumas dúvidas que os utilizadores de IRC portugueses devem ter. Aqui terão linha aberta...

Agradecimentos

Viva :-)
Antes de colocar a minha duvida, gostaria de felicitar-vos pela vossa/nossa revista. Não sou assinante, (evito assim de receber a revista em mau estado, provocado pela caixa de correio...), no entanto sou um leitor desde os primeiros números.

Gostaria também de vos agradecer, o novo preço da revista ! Foi com espanto que me pediram menos 300 escudos, numa altura em que tudo aumenta, em que ninguém, repito ninguém baixa os preços, vocês são excepção. Pena que o Sr. Deputado José Magalhães antes de o seu partido ser Governo apregoar "que a Internet é para todos, todos deveriam ter acesso" e outros bla, blas aos quais os nossos políticos nos vão habituando, quando no fundo é tudo igual ! Telefones mais caros : como ter acesso a Internet segundo os padrões defendidos pelo Sr. Deputado José Magalhães ?

Pois é a CyberNet foi mesmo excepção ! Juntamente com milhares de leitores, fico-vos agradecido :-)

Pedro Manuel Santana
pedrosantana@mail.telepac.pt

Quanto a ser ou não assinante, é tudo uma questão de não querer os benefícios. Permita-me uma sugestão: compra uma nas bancas e recebe a outra em casa. Que tal?

O preço foi resultado de uma série de conjunturas, e porque não dizê-lo uma preocupação com os nossos leitores-fãs...

O preço das chamadas telefónicas é um caso que pia mais fino. Obrigações de balanceamento de preços levaram a Portugal Telecom a aumentar em oito por cento o preço das chamadas locais. Muito mais do que a inflação. Aqui estão as vantagens da Internet só precisar de chamadas locais... Para os felizes possuidores de POP na sua área de residência uma hora de Internet continua a ser barata. Mais barato do que um maço de cigarros por dia. Democrática é que não fica com aumentos destes.

J.O.

Sugestões

Viva,
Eu sou Vosso assinante desde Maio/96 e estou bastante satisfeito com a revista.

Gostaria de vos dar uma sugestão que julgo ser útil e exequível.

Porque não criar uma directoria em cada CD contendo os bookmarks mencionados na revista mensal, agrupados por um qualquer critério. Uma rotina copiaria esses bookmarks para junto dos existentes. Ficaria ao critério de cada qual a organização dos mesmos.

A tarefa seria executada tanto para o Navigator como para o Explorer.
Qual é a Vossa opinião?
Cumprimentos

Pedro Carreira
Pedro.Carreira@ip.pt

Iremos avançar nessa área. E até é mais fácil do que parece. Basta fazermos um bookmark e depois o que os nossos leitores necessitariam era de importar a bookmark para junto das suas. Terá essa mudança a breve trecho.

Uns cracks faziam jeito

E com muito gosto que compro mensalmente a vossa revista!

Venho por este meio fazer-vos duas criticas:
- deviam colocar na parte da critica dos jogos, uma secção de truques e dicas de jogos e fazer uma avaliação mais global e mais recente dos jogos que analisam; devendo também apresentar uma listagem dos principais jogos no mercado.
- deviam incluir no CD, software para CRACKAR os jogos, e software com truques e dicas para os mesmos; bem como, uma maior lista de demos de jogos (mais recentes).

Gosto muito da vossa revista! No âmbito da INTERNET penso que está perfeita... (Podiam colocar no CD software de navegação (e .....) para INTERNET.
Um abraço,
P.S. Fico a espera de uma possível resposta!

ALFREDO SILVA
Alfredo_Silva@visus. gn.apc.org

Vamos por partes. O conteúdo do lado CD-ROM tem vindo a sofrer uma grande evolução para ir ao encontro do que os leitores querem sem ultrapassar os critérios editoriais. A sugestão fica feita.

Quanto ao CD, iremos colocar cada vez mais material, quer Browsers, Plug-Ins ou outros produtos. Software para crackar é que nunca. Viaje pela Net. Lá pode encontrar. No nosso CD não.

J.O.

Queixas

Ola,
Boas entradas e bom ano de 1997.

Li na vossa revista de Janeiro de 1997 (de que sou alias leitor assíduo) um artigo que me desagradou profundamente e me deixou perplexo.

Na pagina 8 escrevem um artigo com o titulo "Novos hackers inundam servidores de Web". Mais uma vez se confundem dois estereótipos tão diferentes, opostos até... o de hacker e o de cracker...
Tenho verificado que em muitas revistas do mesmo género que a vossa não ha uma distinção correcta entre estas duas palavras. Pelo que eu me apresso a corrigir-vos:

Hacker e' um programador apaixonado cujo único objectivo e aprender. Por vezes pode tentar "furar" as maquinas, mas nunca destrói nada!

Cracker tem apenas por função destruir ou usar a informação obtida (por meios menos ou menos legais) em proveito próprio ou mesmo pelo prazer de destruir.
Agradecia que começassem por desfazer este enorme mal entendido nos media.

Desde já agradecido pela vossa atenção,
Atenciosamente,

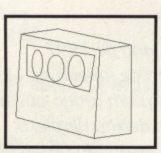
Luis Pinto (hacker)
Pedro Vapi (hacker)

E nós temos feito essas distinções. Há que notar que era um artigo da nossa redacção inglesa, mas o que é concreto é que para todo o mundo um hacker é um cracker e vice-versa. Numa das nossas edições de Verão, fizemos uma extensa reportagem sobre o meio hacker explicando as devidas diferenças. Mas para o comum utilizador de Internet que descobre que alguém entrou no seu sistema mesmo que seja só para dizer "Olá, entrei!" não há semelhante distinção. Ficam todos no mesmo saco. O dos ilegais. Mesmo que seja só para aprender a proteger a máquina.

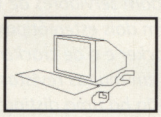
Realidades virtuais

João Pedro Silva *colocou os pés na terra e foi de encontro à maneira de interacção com o computador do futuro. Sem precisar de nanotecnologias...*

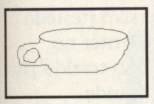
A forma de interacção do ser humano com a máquina não tem tido a devida atenção, fora da comunidade específica de HCI (Human Computer Interaction), até há bem poucos anos. Uma prova disso é o exercício proposto por William Buxton (University of Toronto, Alias/Wavefront, ex-XeroxPARC e EuroPARC) em que se pede a uma audiência para desenhar em trinta segundos o computador do passado, o do presente e o do futuro. Os resultados são relativamente previsíveis:



• o computador do passado é desenhado como um grande bloco com luzes e bobinas, não apresentando nenhum dispositivo de input ou de output (eventualmente uma impressora);



• o computador do presente é desenhado como um monitor, um teclado e um rato, representando não o que foi pedido (o computador) mas sim o interface, a face visível do computador;



• o computador do futuro tem as mais variadas representações, mas melhor será deixarmos este espaço em branco. O computador do futuro deve ser invisível, com um interface tão natural como uma chávena, um lápis, uma porta ou um chapéu.

A interacção que se espera em Realidade Virtual é exactamente essa. Interacção com objectos e mundos virtuais à semelhança do que fazemos no quotidiano. Uma interacção directa e sem ser necessário perder tempo a aprender o modo de interacção. No entanto, e para uma tecnologia já com perto de 40 anos de idade, a Realidade Virtual ainda não estabeleceu standards para os seu interfaces. Mas afinal em que estado estão os interfaces para sistemas de RV...e o que se espera para o futuro?

Antes de mais é necessário relembrar alguns conceitos... nomeadamente os próprio conceito de RV.

A Realidade Virtual é um tipo de tecnologia que permite ter:

• mundos tridimensionais;
• tempo real;
• interactividade;
• imersão.

Mas como é que se consegue obter isto tudo? Para obter mundos tridimensionais nada mais é necessário que algum software que nos permita modelar objectos em três dimensões e descrevê-los nalgum formato standard (DXF, OBJ, RIB, NFF, VRML, etc...). Poder visualizar estes mundos em tempo real requer algum harware específico para construir as imagens do mundo virtual (rendering) e actualizá-las o mais rapidamente possível. Segundo Ken Pimentel (Sense8), só se pode falar de "tempo real" quando se atinge o patamar das 10 imagens por segundo (fps ou frames per second). Programando o comportamento deste mundo virtual (utilizando por exemplo o WorldToolkit ou o WorldUp da Sense8 Corp.) está aberta a porta para o mundo interactivo. O passo fundamental para se obter RV é de facto a imersão. Esta atinge-se quando o utilizador deixa de identificar o mundo sintético gerado pelo computador como algo que vê através de uma janela (monitor) e o passa a descrever como o espaço em que "está".

O número de sentidos do utilizador que são isolados e substituídos por sinais gerados pelo computador traduz o grau de imersão. Os sentidos mais simples de simular e isolar são obviamente a visão e a audição. Mas há mais, muito mais!



Visão e Tracking

Utilizando um Head Mounted Display (HMD ou vulgo "capacete") consegue-se isolar a visão do utilizador. Assim passa-se a ver apenas o que é gerado pelo computador. Na figura da página seguinte podem-se ver dois exemplos de capacetes, um Eygen3 utilizando CRTs (Cathode Ray Tubes) de alta resolução e outro de mais baixa resolução, I-Glasses, usando LCDs (Liquid Crystal Displays).

A correspondência entre a orientação da cabeça do utilizador e a imagem gerada do mundo virtual é feita através da utilização de sistemas de localização e orientação (tracking) que podem ser magnéticos, ultrasónicos, de inércia ou visuais. Os mais utilizados são os magnéticos que permitem ter tracking com alta resolução utilizando seis graus de liberdade (6DOF, translação e rotação nos três eixos espaciais), podendo-se nalguns casos usar sistemas de tracking mistos, usando sistemas inerciais para determinar a orientação da cabeça e magnéticos para a orientação e localização das mãos ou outro objecto.

Como são bastante desconfortáveis e de relativamente baixa resolução, os HMDs estão cada vez mais a ser postos em causa. As soluções com Off Head Displays (OHD) utilizando grandes ecrãs onde se projectam imagens de alta resolução apresentam custos muito elevados mas um maior conforto para o utilizador, permitindo uma permanência mais prolongada num mundo virtual. Sistemas como o CAVE desenvolvido na University of Illinois at Urbana-Champaign, conseguem um elevado grau de imersividade através da colocação dos utilizadores num cubo com 3 metros de aresta e em cujas faces são projectadas as imagens geradas pelo computador. As imagens correspondentes a cada um dos olhos são projectadas alternadamente, sincronizadas com pequenos óculos (CrystalEyes), muito mais cómodos do que o complexo e pesado HMD.

Audição

Quase todos os HMD disponíveis no mercado possuem headphones incorporados. A utilização de placas de som 3D permite espacializar um som de tal modo que mesmo de olhos fechados o utilizador consegue identificar a posição da fonte de som. Mauricio Lumbreras, da Universidad de la Plata, Argentina, tem inclusivé desenvolvido uma metodologia para a construção de interfaces para invisuais unicamente baseados em som 3D.

A conjugação da visão e da audição, com correspondência directa entre os estímulos recebidos e a posição e atitude do utilizador, são os factores mais importantes para se atingir um elevado grau de imersão.

Tacto

Há bastante tempo que são descritos sistemas que permitem ao utilizador "tocar" e sentir objectos virtuais. O Arm da

University of North Carolina at Chappel Hill, construído a partir de um antigo braço mecânico para manuseamento de substâncias perigosas e que foi abandonado num sucateiro, permite interagir no Nanomanipulator. Neste sistema o utilizador visualiza a superfície de um objecto a uma escala muito pequena e pode sentir a textura da superfície através da deslocação da agulha de um Tunelling Electronic Microscope. Os "saltos" da agulha nas microelevações da superfície são ampliados e transmitidos ao braço mecânico. A integração de pequenas molas e bolsas de ar em luvas foi também já utilizada para dar a sensacção de tacto, mas este tipo de sensações ainda não provou ser de importância suficiente para a imersão por forma a compensar o desconforto do utilizador.

A Evolução

Uma das razões que leva ao não aparecimento de um standard para RV é o facto de os interfaces serem desenvolvidos para aplicações específicas. Por outro lado, à euforia inicial sucedeu um crescente cepticismo em relação a este tipo de tecnologia. Não basta desenvolver um projecto de RV, é preciso justificar e provar sem sombra para dúvidas a necessidade de utilização da tecnologia.

Uma excepção a esta regra é o trabalho de Randy Pausch da University of Virginia. Pausch e os seus alunos estão integrados num programa de financiamento que apenas os obriga a desenvolverem novas ideias de interacção em RV. Desde um simulador de tiro com arco baseado num brinquedo a um simulador de snooker utilizando uma mesa e tacos reais, passando pelo excelente Magic Carpet imersivo (testado durante um ano no EPCOT Center no Disney World), esta equipa tem trazido para a comunidade de HCI uma grande quantidade de novas metáforas de interacção, sem serem no entanto orientadas para nenhum tipo de aplicação específica.



Dois HMDs, Virtual Research Eyegen3 e Virtual I/O i-Glasses

As famosas DataGloves e PowerGloves (vulgo "luvas de realidade virtual") que até há bem poucos anos eram identificadas como um dos símbolos mais populares da RV estão progressivamente a ser abandonadas. Mesmo os próprios HMDs estão cada vez mais a ser postos em causa, havendo uma grande quantidade de aplicações a optarem pelos OHDs. O desenvolvimento de novos HMDs muito mais leves e confortáveis é indispensável para a sobrevivência destes dispositivos. No Human Interface Technology Lab, da University of Washington, tem-se estado a estudar a aplicabilidade de óculos com projecção de video de alta resolução directamente na retina, com recurso a tecnologia laser.

A utilização de objectos reais do quotidiano como mecanismos de interacção em RV está a ganhar terreno.

Com o advento das novas plataformas gráficas, cada vez mais rápidas e com melhor qualidade de rendering, poderemos estar perto do desaparecimento da última barreira da imersão: a identificação do mundo virtual como um mundo real.

Qual poderia ser o último passo? Numa obra de culto, The Hitch Hycker's Guide to the Galaxy, de Douglas Adams, os escritórios da redacção de um livro são na realidade (ou virtualidade?) universos virtuais construídos ao gosto do seu dono. Um desses escritórios representa uma cópia fiel do universo real (excepto na cor de certas naves espaciais).

Mas será esse o objectivo? Cortar a barreira entre a realidade e a virtualidade?

Penso que não. A distinção tem de permanecer (e permanecerá). Identificar o mundo virtual como "um" mundo real (ou realizável), possível, provável, é que é o próximo passo. A vantagem é que nesse mundo virtual o utilizador pode ele próprio fazer o impossível, o improvável, o irrealizável no mundo real.

E para quê?

Ora, para as mais variadas aplicações, mas acima de tudo (e perdoem-me o abuso da língua inglesa): "Pure Fun"!

João Pedro Silva trabalha no GASA (Grupo de Análise de Sistemas Ambientais) da Universidade Nova de Lisboa, nomeadamente em modelos de realidade virtual e pode ser contactado (virtualmente) pelo endereço **jps@uninova.pt**

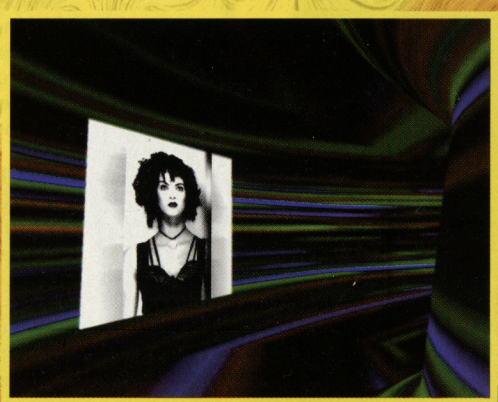
"Trip - Vôo no mundo da moda"

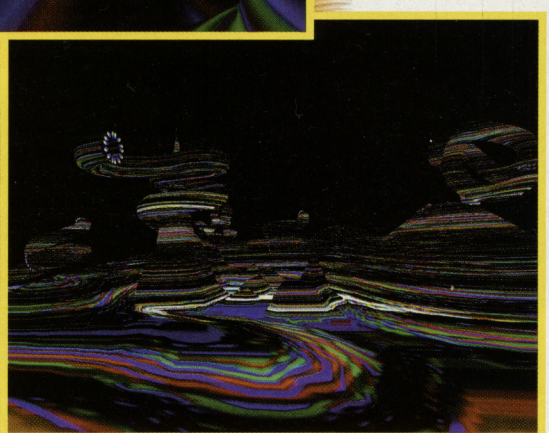
O Laboratório de Realidade Virtual do Grupo de Análise de Sistemas Ambientais da FCT/UNL concebeu e implementou uma instalação de Realidade Virtual para a Moda Lisboa, realizada entre os dias 12 e 15 de Dezembro do passado ano. No espaço de um ano foi esta a segunda vez que este grupo realizou um trabalho conjunto com artistas por forma a criar novas instalações com recurso a RV. A acção decorreu num espaço cénico especialmente concebido pela Moda Lisboa para o efeito, consistindo numa sala com luz preta, realçando o branco duma colcha colocada sobre uma belíssima cama do século XVIII. Nesta ambiência cibernética os participantes (individuais) sentavam-se sobre a dita cama utilizando os braços para voar no Mundo Virtual. Estes dispunham de sensores colocados nos pulsos (dentro de luvas ajustáveis) para detectar os movimentos dos utilizadores e daí inferir o movimento. Alternativamente às luvas foi também experimentado um casaco de penas insuflável no interior do qual eram instalados os sensores. Apesar de artisticamente mais interessante, esta solução apresentou desvantagens, devido sobretudo à menor mobilidade dos participantes, tendo por isso sido retirada. Além de tudo isto o participante ainda dispunha dum capacete, com um sensor interno, que lhe permitia olhar para os lados enquanto voava impelido pelos braços.

A aplicação consistia num voo num terreno 3D com uma textura dum tecido mapeada e com tubos retorcidos que davam acesso à obra de 5 criadores de Moda - Ana Salazar, Fátima Lopes, José António Tenente, José Carlos e Mário Alves, cada um com 6 imagens expostas. Os utilizadores durante o seu vôo, sempre que estivessem a uma distância inferior a uma distância pré-determinada, dum tubo do qual não tivessem acabado de sair, seriam sugados pelo mesmo, percorrendo aí um caminho que lhes permitia ver as ditas imagens.

A aplicação resultou bastante bem, sobretudo o modelo e interface de vôo, criando a algumas pessoas sensações difíceis de experimentar no mundo real - exclamações como "estou a voar" ou "estou a cair" eram muito frequentes.

Esta aplicação foi desenvolvida por Marco Pantoquilho, Jorge Nelson Neves e João Pedro Silva, no Laboratório de Realidade Virtual do GASA. O harware utilizando foi uma workstation Intergraph TDZ400 com uma placa gráfica GLZ6, um HMD i-Glasses, da Virtual I/O e um Polheumus Isotrack II, com dois sensores, para efeitos de detecção da posição dos braços do utilizador. O software foi programado utilizando o WorldToolkit da Sense8.





JNN/JPS

Assista a todos os Grandes Prémios do ano por apenas 2.900$00

Agora em CD-Rom, toda a informação necessária para reviver a temporada do Mundial de 1996. Finalmente num suporte multimédia, encontrará toda a emoção do Campeonato do Mundo de Velocidade. A discussão do título entre Doohan e Crivillé, as espectaculares vitórias de Biaggi e os loucos das 125.

- **Equipas e Máquinas**
  - Todas as informações e detalhes das máquinas
  - Constituição de todas as equipas
- **Pilotos**
  - Todos os pilotos de 500, 250 e 125
  - As disputas mais acesas
- **Grandes Prémios**
  - Volta a volta
  - Grelhas de partida
  - incidentes
  - Classificações
  - *Pódiums*
  - *Warm-up*
  - Voltas mais rápidas
  - Velocidades máximas
- **Circuitos**
  - Fotos
  - Comentários do protagonistas
  - Características
  - Palmarés
  - Recordes



CONTÉM

Mais de 1200 fotografias

Videos oficiais das provas

Opiniões dos pilotos mais velozes

Locuções e descrições

Infografias coloridas

VOLTA EM 3 DIMENSÕES

PELO CIRCUITO DE JEREZ

m, DESEJO RECEBER ☐☐ EXEMPLARES DO CD-ROM *GRANDES PRÉMIOS 96* *(em língua Espanhola)* PELO VALOR DE: Continente e Ilhas: 3.480$00; Europa: 4.065$00; Regimes especiais: 4.290$00; Outros países: 4.765$00 . (Portes dos CTT incluídos)
Nas nossas instalações e outros pontos de venda: *2.900$00.*

viem o CD-ROM para:

ome _____

orada _____

P. _____ Localidade _____ Telefone ___-_____

Contr. _____ Data nasc. __/__/__ Profissão _____

ra efectuar o pagamento:

vio cheque no valor de _____ $00 Banco _____ nº _____ à ordem de *motorpress Lisboa*

vio vale postal no valor de _____ $00 nº _____ à ordem de *motorpress Lisboa*

efiro que debitem _____ $00 no meu cartão de crédito: validade __/_____

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

_____
Assinatura

Assinale aqui, caso não autorize a inclusão dos dados pessoais referidos neste cupão na base de dados da mpl para contactos posteriores quer da mpl como de outras empresas de garantida idoneidade. Estes dados podem ser actualizados ou anulados através de carta ou contacto telefónico com a mpl. ☐

MOTOCICLISMO Dream TEAM

UM JOGO EXCLUSIVO PARA ORGANIZAR E GERIR UMA EQUIPA, ELEGER PILOTOS, MOTOS E PNEUS E COMPETIR NOS SEUS CIRCUITOS PREFERIDOS ENTRE OS MAIS VELOZES PILOTOS.

* ENCOMENDE ATRAVÉS DA LINHA DIRECTA (01) 414 16 55 CRISTINA MODESTO OU NAS MODALIDADES QUE SE SEGUEM:

FAX (01) 414 03 27

TELEFONE (01) 414 16 55

CORREIO *motorpress Lisboa* Remessa Livre 3810 1300 Lisboa Codex

*com cartão de crédito

Uma bomba


File Edit Mailbox Message Transfer Special Window
Queue
Stop the bullying now!
Stop the mailbombing.
Stop everything.

no seu computador

Uma granada de e-mail pode acabar com a sua ligação à Internet, provocar uma frustração imensa e prejudicar a saúde. **Cotton Ward**, *especialista em explosivos, activa a sirene anti-aérea e corre para o abrigo.*

A vida é maravilhosa quando somos incrivelmente populares e recebemos carradas de correio todos os dias dos nossos queridos amigos. Mas o feliz sorriso logo desaparece quando somos alvo de um mail bomber. A ligação à Internet de repente fica engarrafada com mensagens que nunca mais acabam, e o notificador de e-mail não pára de piscar.

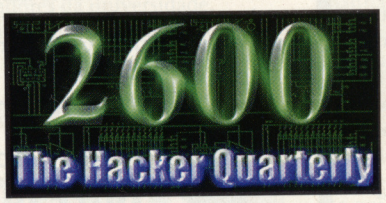
Qual terá sido a causa desta perda de popularidade? Será que me viram a comprar o último álbum do Emmanuel? Talvez. Mas se o seu disco rígido tem 1 Gb atulhado de conversas mil relativas à guerra entre o Porto e o Benfica, provavelmente está a ser vítima de hackers que gostam de chatear os que não partilham as sua ideias políticas. Não há mais acesso à Web para ninguém, nem e-mail a sério, até resolver esta confusão.

Um exemplo

O Unamailer (nome que vem do Unabomber) é um aspirante a hacker, que iniciou a sua campanha destrutiva depois de aprender a escrever um script que inscreve automaticamente as vítimas em centenas de mailing lists. Muitas das vítimas tiveram de cancelar as suas contas de e-mail, o que faz com que o correio não desejado volte para o administrador, que por sua vez (esperemos) cancela o registo. O problema agrava-se quando contas, como a do presidente Bill Clinton, que tem um utilitário de resposta automática, começam a enviar milhões de cartas tipo aos utilizadores de todo o mundo.

Identificando-se como "johnny xchaotic" e "The Final Result", o Unamailer atacou uns quantos jornalistas e personalidades dos média, comentadores políticos, Bill Gates, a Church of Scientology e todos aqueles que ofendem as suas opiniões políticas sobre a Net. Desesperado por publicidade através das mesmas pessoas que despreza, enviou um manifesto para news.admin.net-abuse.misc no qual nomeia as vítimas e oferece "explicações" específicas para cada ataque. Emmanuel Goldstein, editor da 2600 (**http:/www.2600.com/**), foi um dos eleitos porque alegadamente é "candidato a líder de uma comunidade hacker que afinal não pode praticar". Foi também escolhido um administrador de um ISP porque "as suas condições de prestação de serviços ficam bem numa ditadura".

O FBI e o US Secret Service estão ainda a investigar o caso, porque estes ataques levaram ao cancelamento das contas de e-mail das vítimas, o que constitui um acto ilegal. Se o tempo que o administrador e as vítimas perdem a restabelecer as caixas de correio contribui para o aumento do talão de despesas, o senhor xchaotic pode ser acusado de delito grave.



Emmanuel Goldstein, editor da e-zine 2600 foi uma das vítimas do malfadado Unamailer.

"Depois do Cyberporn, espalhou-se a ideia de que eu era o pior jornalista de Internet", conta-nos Elmer-DeWitt. "Fomos enganados. O homem que fez o estudo era um impostor. A minha reputação ficou arruinada e passei a ser o homem mais odiado da Internet. Fiquei queimado e é difícil escrever sobre uma área em que toda a gente te odeia. O mais irónico é que eu acredito na liberdade de expressão - prefiro que os meus filhos estejam expostos à possibilidade de deparar com pornografia do que alterar a Constituição dos Estados Unidos da América".

DeWitt afirma que no primeiro ataque em Março, o primeiro sinal de que algo estava mal chegou num domingo à tarde. "Liguei-me para ver o meu correio na WELL, que tive durante 12 anos, e descobri que alguém me tinha registado no clube de fãs de Barry Manilow, num grupo de discussão de donos de Mercedes, numa sociedade que aprecia as ilhas Fiji, e em mais 103



Se o tempo que o administrador e as vítimas perdem a restabelecer as caixas de correio contribui para o aumento do talão de despesas, o Sr. xchaotic pode ser acusado de delito grave.

Cá se fazem...

O editor de ciência da Time, Philip Elmer-DeWitt, autor do extraordinário artigo Cyberporn (**http://pathfinder.com/time/ magazine/**), que apresentava um estudo universitário largamente criticado pela falta de rigor, foi alvo de dois ataques de mailbombing este ano.

Corte e cola-Dicas para sobreviver a um ataque

Antes do ataque:

1. Faça uma lista do e-mail de todos os seus amigos. Assim nunca mais vai ter de carregar no botão Reply.
2. Faça cópias regulares de mensagens importantes que já arquivou, ou imprima-as. Se a sua conta tiver de ser apagada, é provável que não as venha a recuperar.
3. Não participe em grupos de discussão se não quiser ver o seu endereço em mailing lists.
4. Apague mensagens de e-mail de que não estava à espera, em vez de as ler.

Depois do ataque:

1. Chateie-se e satisfaça a sua sede de vingança.
2. Morda os lábios e contacte o seu ISP. Peça-lhe para que impeça a chegada de mais correio para a sua conta.
3. Use **unsubscribe*** (**netwide** para cancelar a sua inscrição em todos os servidores de mailing lists. A maioria das listas servem-se quer de um listserv (um programa de computador dedicado a processar mailing lists) ou de um majordormo (um sistema automático baseado em UNIX).
4. Conforme-se e convença-se de que tem de começar tudo de novo.
5. Reze para que o seu atacante não o localize de novo.
6.. Seja filosófico. Algumas empresas, como a MTV, recebem tantos e-mails que só percebem que estão a ser bombardeadas alguns dias depois. A MTV foi mais uma vítima, porque o Unamailer considera-os como hipócritas por censurarem certos vídeos. Um porta-voz da MTV (corre o burburinho) disse uma vez: temos tanto correio que sentimos que somos bombardeados de qualquer maneira".
7. O ideal era um script global de UNSUBSCRIBE que retirasse os utilizadores de todas as mailing lists do mundo inteiro, mas infelizmente ainda não há nenhum.

outras mailing lists de que nunca tinha ouvido falar. Eu sabia que qualquer uma destas listas podia dar origem a 50 mensagens diárias. Para evitar uma avalancha de junk e-mail, cancelei o registo de todas as 106 mailing lists. Voltei a ligar-me segunda de manhã e descobri que, de um dia para outro, tinha sido registado em mais 1.700 mailing lists".

O seu ficheiro de "correio por ler" avolumou-se para os 16Mb e crescia de minuto a minuto. "Nunca tinha vivido nada assim: uma desfile de correio que não parava de crescer. Não só recebia centenas de notas de registos, como recebia cópias de cada mensagem enviada para essas listas. Segunda feira, o e-mail crescia a uma taxa de quatro mensagens por minuto, 240 por hora e 5.760 por dia".

Elmer-DeWitt diz que aprendeu a limpar a conta "da maneira mais dura". "Tive de pedir ajuda ao meu ISP local que me desligou durante algum tempo. Depois aprendi a usar o comando macro unsubscribe* (netwide para cancelar todos os registos dos listserv de mailing lists. Não se pode usar esse comando com listas de majordomo, mas muitas vezes as listas correm no mesmo majordomo, e é possível cancelar a subscrição de todas as listas nesse servidor. Tive de aprender os truques. Entretanto a notícia do ataque espalhou-se e os administadores dos listserv começaram a fechar as contas das pessoas. Passadas duas semanas, estava registado em poucas mailing lists, algumas delas muito difíceis de cancelar".

Em Agosto, a conta de Elmer-DeWitt na AOL foi novamente atacada quando ele estava de férias. "Quando cheguei já tinha sido limpa", recorda."O atacante tinha-me telefonado depois do primeiro ataque e prometeu que não voltaria a fazê-lo, por isso fiquei muito irritado. Mais tarde voltou a ligar-me e pediu desculpas". Elmer-DeWitt já não escreve sobre a Net - foi nomeado editor da parte de ciência depois da euforia do "Cyberporn".

Sentir na pele

Houve outro notável da Internet que também não teve melhor sorte. John Draper, o famoso "Captain Crunch", que descobriu como se divertir com o sistema telefónico usando um apito daqueles que vêm nas embalagens de cereais, viu o seu negócio de Web design ir à falência. O seu telefone já não funciona e a sua home page (**http: www.well.com/user/crunch/** anuncia: Até nota em contrário, deixei de ser contactável via **crunch@well.com**".

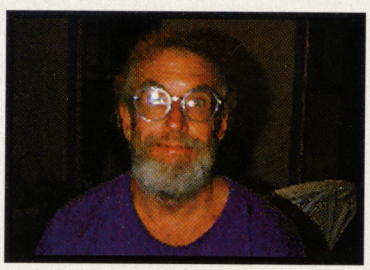
Uma espreitadela recente à sua página revela-nos que quando foi bombardeado, Crunch mudou rapidamente a sua In Box para outro ficheiro, e chamou o seu administrador de sistema da WELL. "A WELL pôs-me em contacto com o administrdor de sistema, que escreveu um programa para me retirar de todas as mailing lists, e eu desactivei o meu endereço de e-mail e corri um programa de "anulação" que mandava mensagens para todas as mailing lists, pedindo aos utilizadores para me retirarem da lista", conta-nos Crunch. "Isto levou-me cerca de duas a três horas".

Joshua Quittner, editor da Netly News Network, que escreveu uma carta ao Unamailer a abrir o coração (**http://pathfinder.com/Netly/daily/960123.html**), espera que o Unamailer desista dele. "Estamos calmamente à espera a ver se nos ataca novamente", afirma



"Alguém me tinha registado no clube de fãs de Barry Manilow, num grupo de discussão de donos de Mercedes... e em mais 103 outras mailing lists."

Philip Elmer-DeWitt, *Time*



O Captain Crunch ficou sem endereço de e-mail por causa de uma bomba - uma bomba-e.

Um fim de semana em cheio

1. Philip Elmer-DeWitt, Nova Iorque, 10 de Agosto de 1996 - o autor do infame artigo "Cyberporn" sofre um ataque em casa.
2. Josh Qittner, Nova Iorque, 10 de Agosto de 1996 - um bombardeamento maciço de e-mail rebenta no gabinete de Quittner, espalhando 16.000 mensagens por todo o edifício da Time-Life.
3. America Online, Virginia, 10 de Agosto de 1996 - Um bombardeamento de e-mail é enviado para os escritórios da America Online. Steve Case, o director da AOL é também atacado, bem como o gabinete Terms of Service Reports. Não se sabe se estes engenhos de e-mail explodiram, nem se o ataque teve alguma coisa a haver com a catastrófica paragem obrigatória da AOL, durante 19 horas.
4. John Markoff, São Francisco, California, 11 de Agosto de 1996 - um jornalista do New York Times que trabalhou de perto com o ciberdetective Tsunami Shinomaura para capturar o hacker Kevin Mitnick, descobre uma bomba de e-mail que explode. Shinomaura recebe também um engenho idêntico.
5. Microsoft, Washington, 10 de Agosto de 1996 - numerosas bombas e-mail são enviadas para Bill Gates. O Unamailer acusa-o de "corromper a indústria informática". Mais granadas deste tipo são enviadas para a Microsoft Support. Não se sabe se estas detonaram.
6. Echo, Nova Iorque, 10 de Agosto de 1996 - a comunidade conferencista de Nova Iorque é a próxima vítima. Suspeita-se que este engenho terá causado grandes danos porque os telefones da Echo estiveram inoperacionais.
7. @2600.com, Nova Iorque, 10 de Agosto de 1996 - Uma poderosa e-mail bomb é enviada para a @2600.com, uma comissão de hackers e de pessoal de segurança. Os peritos que se debruçaram sobre o manifesto do Unamailer concluiram que este estava próximo do grupo, visto criticar a política de encontros a horas incertas.
8. Newt Gingrich, Atlanta, 10 de Agosto de 1996 - Gingrich, em San Diego para a Republic National Convention, recebe uma bomba de e-mail.
9. Ross Perot, Texas, 10 de Agosto de 1996 - Perot é a vítima que se segue, mas especula-se que o e-mail não conseguiu abrir caminho entre os inúmeros firewalls da EDS Data Security.

Um total de 45 notáveis. Gente da Net foi o alvo de Unamailers durante este período de 48 horas. Uma lista mais exaustiva está na página da Netly News (http://pathfinder.com/Netly/daily/960815.html)

Quittner, que foi atacado porque co-assinou um livro sobre hackers. "Quando é que vai parar esta loucura toda? Isto foi obra de um sacaninha, um atrasado, um abominável. O Unamailer é um miúdo perturbado capaz de provocar muita destruição. No fundo, o que ele pretende é publicidade. É meio patético. Ele não tem capacidade de piratear, portanto só faz spam". Depois do ataque Quittner passou a receber 7000 mensagens por dia. "Estava constantemente a fazer o download de um fluxo de mensagens que depois filtrava na minha pilha de lixo. A melhor solução seria encontrar um programador de bom coração que fizesse um programa para cancelar estes registos não desejados. Espero que isto venha a acontecer".

Não houve qualquer acusação judicial a mail bombers que tivessem sucesso, mas um estudante da Universidade de Monmouth, em Nova Jersey, foi acusado no início deste ano por ter destruído um sistema de e-mail ao enviar mail bombs a dois administradores da universidade. Segundo uma notícia da Associated Press, Dominik LaScala poderá enfrentar a pena máxima de 6 anos de prisão e uma multa de 350.000 dólares. LaScala enviou 24.000 mensagens que danificaram o sistema. As mensagens foram localizadas por agentes do FBI e operadores do sistema.

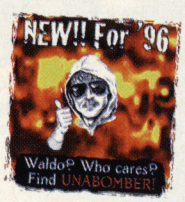
LaScala já tem um cadastro de destruição de e-mails. Anteriormente já lhe tinha sido pedido que parasse de enviar mensagens comerciais para a Net, pedido que recusou. Agora ou sofre a expulsão ou enfrenta um outro tipo de acção disciplinar, segundo os directores da universidade.



"A melhor solução seria encontrar um programador com bom coração que fizesse um programa para cancelar estes registos não desejados".

Joshua Quittner, Netly News





Está aí alguém?

Ataques pessoais maliciosos não são a única forma de carga ofensiva. A Panix (**http://www.panix.com/panix/statement.html**), um dos mais antigos e dos mais importantes fornecedores de serviços de Nova Iorque, foi vítima de um novo tipo de agressão. O atacante inundou as suas máquinas com pequeninas mensagens de "wake-up", que fazem parte da transferência normal de pacotes entre as máquinas na Internet. Os pacotes não podiam ser processados de um modo eficaz, porque o atacante fez com que eles parecessem vir de sites que não existiam, e levava muitos segundos até que as máquinas desistissem de responder.

O ataque parecia ser baseado num código que recentemente foi publicado numa revista de hackers (que sensatamente não mencionaremos aqui). Qualquer máquina permanentemente ligada à Internet é vulnerável a este mesmo tipo de ataque, embora o atacante possa eventualmente ser localizado.

"Há formas de contornar este problema", diz um técnico de um ISP britânico, que se recusou a revelar o nome temendo um ataque. "Até há formas de localizar um e-mail através de um remailer anónimo. Houve alguém que nos enviou mensagens abusivas, e depois de localizarmos essa pessoa a partir da informação constante no cabeçalho do e-mail, telefonámos-lhe e explicámos como o tínhamos apanhado, para que percebesse a insinuação. Nunca mais ouvimos falar dele".

O técnico avisa que "há gente muito estranha por aí". Muitos dos "remetentes" problemáticos são miúdos de 15 anos que se acham muito espertos por serem inconvenientes, ou são pessoas que têm uma ideia muito rígida do que é certo ou errado, e que querem vingar-se".

Chamo-me spam

A publicidade na Internet, conhecida como spamming, não interessa, é junk mail e temos de pagar para o descarregar. Sabia que de cada vez que visita um site o seu endereço de e-mail pode ser localizado pelo proprietário do site? Explorar a Web também significa o risco de eventualmente sermos acrescentados à lista desse e de outros anunciantes. Para evitar a espionagem comercial use o Anonymiser (**http://www.anoymiser.com/**).
A America Online (**http://www.aol.com/**) decidiu recentemente começar a bloquear as mensagens de serviços de e-mail. A AOL afirma que o junk e-mail constitui o grosso das queixas dos assinantes.

Os serviços de e-mail rondam as chat rooms da AOL e compilam listas de assinantes usando uma característica da People Connection, da AOL, que permite ao utilizador listar todos os nomes presentes numa dessas salas (à excepção de uma privada). A AOL passou desde então a considerar isto como violação dos seus "Terms of Service" (condições do contrato de serviços), mas no fundo não podem fazer grande coisa, já que é praticamente impossível descobrir qual o utilizador

Manifesto do Unamailer (excerto)

"Isto é uma carta aberta à comunidade Internet, para acabar com os boatos sobre as razões do mail bombing ocorrido há poucos meses. Esta carta é dedicada a PET, que nem sequer um simples artigo sobre mail bombs conseguiu escrever na revista TIME. Não fizemos spam a ninguém. Usámos um listserv/majordomo para fazer o ataque. Somos hackers e phreaks e não temos uma agenda a longo prazo. Fazemos o que queremos, quando queremos, e às custas de outras pessoas. Se formos condenados por qualquer um dos nossos crimes, pois seja. Faz parte do caminho que escolhemos e ninguém se atravessará nele.

"Porquê um ataque através de um liserv/majodormo? Este tipo de mailbomb tem várias vantagens, para começar todo o mail não vem de nós. Podem descobrir-lhe o rasto até à conta que usámos, mas isso não prova nada, já que algumas mailing lists são geridos electronicamente, outras são criadas manualmente, tanto assim é que mesmo depois de cancelar a subscrição, a vítima continua a receber correio. A Net é caos, nós estamos na Net, portanto temos de ser caóticos.

Não tinha percebido o quanto os jornalistas, editores, e outros idiotas dos média, não percebiam nada de tecnologia. Há demasiadas pessoas na Net que não pertencem ali. Lembramo-nos dos tempos em que não eramos mais de 1000 no IRC, havia centenas de newsgroups e podíamo-nos ligar a qualquer site, a qualquer hora, e transferir um ou dois ficheiros sem qualquer problema. Há demasiadas empresas com o intuito de destruirem a Net, preocupando-se apenas com os seus bolsos cheios. Somos apenas um grupo que contribui para fazer da Net aquilo que ela foi um dia. A Net pode não pertencer-nos, mas seguramente podemos dizer que é mais nossa do que daqueles porcos capitalistas que actualmente a infestam. Os yuppies, que não entendem nada de nada, são mais uma das entidades que estão a vergar a Net aos seus interesses. Se não sabem usar a Net, fiquem longe dela. Como outros, estamos a perder o controlo sobre a Net e queremos dar o nosso golpe de vingança. A vingança pode ser uma atitude infantil e imatura, mas dá um gozo profundo e é muito compensadora.

Repararão na grande quantidade de jornalistas e de gente dos média que foram atacados. Até que o jornalismo saia do atoleiro em que se encontra, este tratamento vai continuar. Estas não foram as únicas bombas, outras serão enviadas no futuro. Não nos importa se afecta as mail lists ou os administradores de mail lists, já que é um mal necessário. Bombardeamentos futuros poderão utilizar uma nova bomba Usenet, que incomoda tanto quanto as outras. A contrapartida? Não tentem vigiar, censurar, regular, ou controlar nenhum aspecto da Net. É uma rede internacional e nenhum governo a poderá controlar. Se o tentarem, receberão um tratamento idêntico. A próxima vez será pior.

Pela primeira vez na história actual, o comum "Zé ninguém" tem a possibilidade de se exprimir sobre aquilo que acha que está mal. Em vez de ficarem paradas, sem fazer nada, enquanto um individuo ou empresa lixa tudo, as pessoas na Net com um pouco de conhecimento técnico são capazes de decretar a vingança que acharem adequada".

Texto completo na The Netly News em http://pathfinder.com/Netly/unamailer/manifesto.html

que está a compilar a lista de membros da AOL. Mesmo que os trangressores sejam apanhados, podem desligar-se rapidamente pois utilizam contas de acesso imediato e gratuito.

A AOL tentou resolver este problema contactando com as empresas que recorrem a este tipo de publicidade, pedindo-lhes que parassem de enviar e-mail para os assinantes da AOL. Mas algumas recusaram. Assim a AOL bloqueou o correio de cinco dos principais transgressores: cyberpromo.com, honey.com, answerme.com, netfree.com e servint.com.

A Cyber Promotions (**http://www.cyberpromo.com**), um dos principais e-mailers de material promocional, levou o caso a tribunal e saiu uma ordem temporária que obrigou a AOL a levantar o bloqueio até que o assunto fosse resolvido pelos tribunais. A Cyber Promotions mudou também os nomes de domínio para contornar o bloqueio. A empresa diz ter 4.000 clientes e uma base de dados de 850.000 destinatários. Envia várias centenas de mensagens por dia.

Contra-ataque

Porém, duas semanas depois do seu processo judicial, a Cyberpromotions estava à beira da falência, seguindo-se a sua saída da Sprint Communications Internet service. A AOL contra-atacou fornecendo sofware de filtragem melhorado, chamado Preferred Mail, que permite aos membros bloquearem as mensagens de remetentes de junk e-mail, que constam de uma lista regularmente actualizada. Pode inclusive bloquear as mensagens publicitárias da própria AOL, que aparecem quando se liga ao serviço. Os assinantes podem ver a lista e e optar por receber as mensagens não solicitadas, introduzindo a palavra chave Preferred Mail.

O bloqueio ocorreu pouco antes de a CompuServe ganhar um processo judicial proibindo a Cyber Promotions de usar a sua rede de computadores para enviar mensagens para os seus clientes e os de outros serviços. A empresa começou por bloquear o correio da cyberpromo.com há mais de ano e meio atrás. A CompuServe acusou em tribunal a Cyber Promotions de fraude, práticas de marketing enganosas, infracção à lei de copyright, concorrência desleal e invasão das suas operações diárias. Muitas destas empresas de promoção de serviços enviam as mensagens com endereços de remetente falsos, para não terem de lidar com respostas menos agradáveis, nem com as centenas de correio não entregue, facto que sempre acontece quando se enviam mails em massa. Essas mensagens acabam nos servidores da empresa cujo endereço foi forjado.

Os advogados da CompuServe argumentaram que esta práctica de forjar endereços atrasa a entrega de e-mail, além de que muitos dos clientes presumiram que o spamming era feito com a autorização da CompuServe, uma vez que as mensagens traziam o endereço de devolução da CompuServe. O serviço on-line US Prodigy também pôs um processo judicial à Cyber Promotions alegando que a empresa infringiu a sua marca registada forjando endereços de devolução com as palavras "Prodigy.com". É um dado geralmente aceite que a maioria das pessoas não quer este tipo de junk e-mail, mas o spamming persiste porque os anunciantes têm feedback do público, e trata-se de uma forma de publiciade barata e fácil. Portanto se receber e-mail não desejado lembre-se desta regra de ouro: recuse-se a encomendar qualquer um dos produtos dessa empresa.

Cotton Ward /cward@futurenet.co.uk) aceita apenas e-mail de amiguinhos, fãs e pessoas a oferecer produtos grátis para tratamento do cabelo.



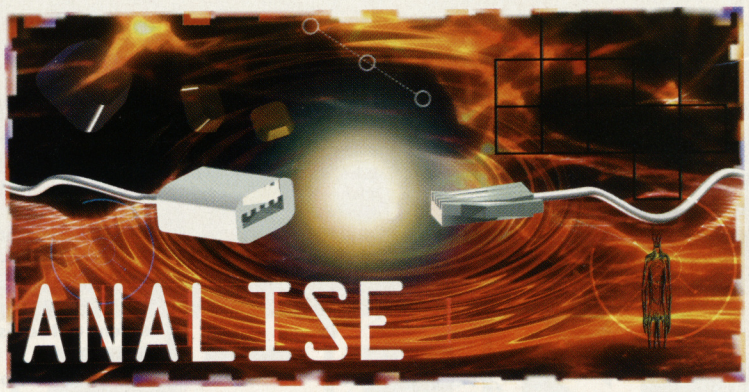
1. Se receber um e-mail publicitário com o número 0800 referido, ligue para esse número e refile. Certifique-se de que a pessoa com quem está a falar sabe do envio maciço do e-mail, porque nem sempre as empresas estão a par de todos os actos do seus empregados. Se a empresa insistir em enviar mensagens, não desista e telefone sempre para o tal 0800 (guarde o número de telefone, provavelmente não o vão repetir nas vezes seguintes) exigindo que retirem o seu nome da lista.

Socorro! Fui atacado.

2. Subscreva o Bigfoot Privacy List (privacy@bigfoot.com), The Internet Spam Control Center (http://drsvcs.com/nospam/), o Direct Electronic Mail Marketing Association (http://www.memo.net/demma/dema.html) e No Junk E-mail (http://.directnet.com/~spiegel?), que oferecem aos publicitários a possibilidade de retirarem das suas listas de e-mail os nomes das pessoas que pediram privacidade.

3. Se tem sede de vingança, consulte http://www.csn.net/~felbel/jnkmail e Name (http://cello.cs.uiuc.edu/cgi-bin/slamm/ip2name/the) e fique a saber como seguir o rasto desses malditos.

Antes da revolução industrial, o trabalho era algo que se fazia e não um local para onde se ia. Estará a Internet a pressagiar um regresso à Idade Média? **Steve Patient** *comenta - de casa, naturalmente.*



O **futuro** do **emprego**

Trabalha com informação? Então a questão não é trabalhar no outro lado de um fio, mas sim quando? Segundo o Instituto do Emprego, 1.5 milhões de pessoas já estão em regime de telecomputação no Reino Unido.

E provavelmente você irá juntar-se a eles porque cada trabalhador custa mais do que o dobro do seu ordenado e um trabalho baseado em informação pode ser realizado em qualquer lado. E o seu quarto livre é muito mais barato no ponto de vista da empresa. Mas primeiro vamos à definição. Um telecommuter trabalha três ou mais dias fora do escritório, a viajar ou em casa - principalmente em casa. Os teletrabalhadores, em contraste estão normalmente em casa, e são trabalhadores independentes, embora ainda possam ir ao escritório parte do tempo.

Como muitos telecommuters são rapidamente transformados em trabalhadores de baixo custo, a distinção tende a tornar-se académica. Basicamente, excepto se estiver num posto mais alto, a telecomputação pressagia uma mudança mais dramática na vida do que a menopausa.



Casa, barata casa

A tecnologia da informação torna as empresas mais lucrativas. Por exemplo, enquanto um banco normal precisa de um trabalhador para 100 clientes, um banco telefónico só precisa de um trabalhador para 1000 clientes. Também estes acham mais confortável agarrar num telefone do que ir ao banco. Graças à Internet, as poupanças serão ainda maiores. Todos os bancos estão agora a tentar estabelecer formas de permitir lidar com o seu dinheiro on-line. E então os bancários não terão qualquer razão para trabalhar no banco e estarão todos alegremente a telecomputar.



(Esquerda e em baixo) A experiência dita que é melhor construir uma casa antes de decidir telecomputar.



O incrível crescimento da Internet está a acelerar a tendência para a telecomputação que começou nos anos 80 e está agora a crescer 7% por ano em toda a Europa. No Reino Unido, um estudo revelou que 30% das empresas têm trabalhadores em casa ou tencionam fazê-lo brevemente. Obviamente que pode telecomputar sem a Internet, mas a disponibilidade universal da Net torna-a fácil e barata. A mera presença da Net também concentrou a mente colectiva

das empresas na telecomputação como ferramenta para ganhar terreno na competição.

A economia está a seguir este caminho apesar de uma surpreendente oposição. Estranhamente, não são os trabalhadores que se sentem mais ameaçados pela telecomputação e sim os patrões.



Telecottages britânicas e irlandesas 1 de Junho de 1995

Limites

Uma investigação das opiniões sobre o teletrabalho em 1986, revelou que apenas 15% dos indivíduos achavam a ideia interessante. Em 1996, o estudo - Teletrabalho, Potencial e Prática - descobriu que a proporção tinha aumentado para 40%.

Segundo David Barry, do Teleworking Special Interest Group, a principal razão para esse facto é a intensa cobertura dos media à Internet nos últimos anos. "Fez tudo parecer mais possível".

Quanto à utilização que os teletrabalhadores fazem da Internet, a sua maior contribuição segundo David Barry é o baixo custo, a flexibilidade e a facilidade de enviar e-mails: "Há dez anos, precisava de cinco ou seis endereços de e-mail porque todos os sistemas estavam fechados e era dispendioso. Actualmente, o e-mail atingiu a grande massa e é útil porque é barato e todos o possuem".

Ele continua a dar à casa uma importância vital. "Os primeiros sistemas telefónicos eram sistemas telefónicos de empresas privadas; só se tornaram essenciais quando se passou a utilizar o telefone para telefonar a toda a gente, em qualquer lugar". Da mesma forma, o crescimento da Internet tornou a presença na Net essencial para a comunicação de dados universal.

Isto é tudo muito bonito, mas um estudo recente da Empirica nos Estados Unidos revelou que os patrões não estão dispostos a considerar o teletrabalho como opção do trabalhador. As razões mais comuns citadas eram a falta de necessidade e de benefícios. Errado. A BT investigou 250 empresas britânicas com teletrabalhadores e descobriu um aumento geral na produtividade de 45% - um resultado espantoso que se repete por todo o mundo. A maioria das empresas fazem grande alarido por um ou dois pontos percentuais.

Apenas a ansiedade da administração, que está normalmente desactualizada dez anos sobre o teletrabalho, está a atrasar a era electrónica. Veja a caixa 'Pros e contras da telecomputação' para saber as vantagens e desvantagens.

O conforto do lar

O desejo de ganhar dinheiro não é a única força condutora. A necessidade de salvar o planeta e melhorar a qualidade de vida também contribui. Nos Estados Unidos, o Decreto Clean Air de 1990, que entrou em vigor em Novembro de 1992, afirma que os trabalhadores em áreas de grande poluição têm de encontrar formas de reduzir a poluição. A telecom-putabilidade é a que melhor se adequa ao decreto.



Ao contrário do Reino Unido, onde a distância média do local de trabalho é de sete milhas, nos Estados Unidos é quase 50. Mesmo assim, o Ministério dos Transportes e Ambiente inglês está a encorajar activamente a telecomputabilidade como forma de redução da poluição e congestionamento das estradas. E lembrem-se de que não se trata apenas de poluição.

Andar de um lado para o outro rouba horas insubstituíveis todos os dias - e nós não temos muito tempo. Os carros das empresas, parques de estacionamento e acidentes de automóvel custam dinheiro. As greves ou falhas dos transportes

(Esquerda) Uma pesquisa demonstrou que 40% da população está interessada no teletrabalho.

O trabalho vai mudar a Net

Os negócios, incluindo os seus, precisam de comunicações seguras, e isso está prestes a acontecer. Os serviços secretos norte-americanos consentiram encriptação de 56 bits no software (a mais de 40 bits). A restrição deve rapidamente entrar em colapso devido à sua impraticabilidade.

Num presente mais imediato, o novo PPTP, Point to Point Tunnelling Protocol, permite-lhe ligar-se a uma empresa com intranet pela Internet - com segurança. Está integrado no Windows NT 4.0.

O PPTP até pode ser utilizado em PC portáteis. Pode usar o seu telefone GSM e o seu PC portátil para ligar à Internet enquanto observa paisagens.

O aumento do uso de EDI (Electronic Data Interchange) torna o movimento de dados estruturados transparente - quer seja facturas, encomendas, ordenados ou outra coisa qualquer. Os computadores organizam estes documentos e o papel começa mesmo a desaparecer juntamente com a secretária onde era colocado.

O PPTP é pouco dispendioso comparado com o acesso por linha alugada e é mais barato que a RDIS. Agora só falta maior velocidade na teleconferência.

E a velocidade também está prestes a chegar. Os modems por cabo já estão à venda nos Estados Unidos e as empresas de cabo do Reino Unido já se estão a preparar para transferências rápidas de dados. Até a rádio está prestes a ser utilizada para ligações Internet estáticas. E estamos quase preparados para comprar serviço de qualidade garantida pela Net.

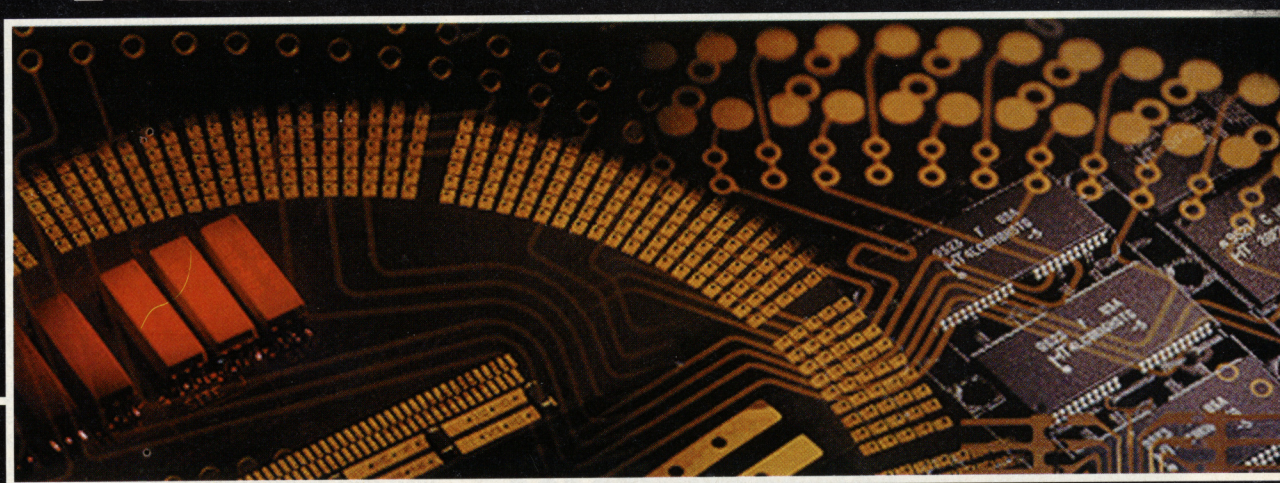
Vivemos numa época de mudança com a Internet e as linhas telefónicas unindo-se numa só, enorme, flexível, global, rede digital - uma mudança quantitativa que produzirá uma mudança qualitativa na forma de trabalhar. Qualquer dia estará a ver trabalhadores itinerantes pedalando pelos montes à procura de uma boa árvore onde ganhar a vida.



Porque se dá ao trabalho de ir para o escritório se pode trabalhar de casa?

Desempenho de Workstation
a preço de PC - é uma realidade.
O MICRON PRO 200-3D - A Estação Gráfica PC,
combina a Engenharia MICRON, os duplos
processadores Intel Pentium Pro
e o sistema operativo Windows NT.
É o sistema ideal para aplicações de
CAD/CAM, Animação, Ilustração
e as mais pesadas aplicações gráficas,
de cálculo e bases de dados.

MICRON





- PROCESSADOR INTEL PENTIUM PRO A 200 MHZ
- SISTEMA OPERATIVO WINDOWS NT
- PLACA GRÁFICA ELSA GLORIA 3D
- 12 X CD-ROM E PLACA DE SOM
- DISCO RÍGIDO EIDE 3,1GB OU ULTRA SCSI DE 2 OU 4GB

PRO 200-3D | A ESTAÇÃO GRÁFICA PC

DISTRIBUIDOR

Beremiz
computação gráfica

Telef. (351 2) 944 27 35 Uma empresa Micrograf www.micrograf.pt/micrograf

A Garantia é de 3 anos.



(Acima) Trabalhar em casa pode ser uma lufada de ar fresco. Especialmente se deixar a porta aberta.

públicos resultam na perda de produtividade para todos. Amanhã, quando estiver preso no meio do trânsito, lembre-se de mim dirigindo-me para a minha secretária para trabalhar depois de um frugal café matinal.

A maioria dos teletrabalhadores são adeptos de algum tipo de conforto, uma frase menos emotiva para a administração do que teletrabalho. Um exemplo recente é a Digital, fabricante de grandes computadores. Descobriu que as secretárias eram utilizadas menos de 40% do dia. Algum indivíduo inteligente apercebeu-se que podia deitar fora metade delas.

A Digital chamou à sua iniciativa de teletrabalho 'Trabalho Flexível' e possui agora cerca de 700 pessoas a trabalhar no The Crescent em Basingstoke, um edifício suficiente para 450 pessoas.

Estas pessoas têm os seus gabinetes próprios com rodinhas que empurram para a secretária livre mais próxima quando estão no escritório. A Digital estima que esta prática produz uma grande poupança por ano. Tente discutir esta questão.

Melhorias em casa

Lembra-se da explosão no World Trade Center? O teletrabalho pode reduzir drasticamente os efeitos do terrorismo nas empresas. Duncan Peel, do departamento de recursos humanos, afirmou no The Financial Times que: "Faz-nos perceber o que podemos realmente fazer quando não temos uma secretária onde nos sentar".

A própria BT tem utilizado o teletrabalho e a telecomputação durante algum tempo. Quando ligamos para o Serviço de Informações, somos normalmente atendidos por alguém que está em casa com um PC e um CD-ROM dos assinantes de telefone do Reino Unido.

O teletrabalho pode ser feito sem Internet, mas a disponibilidade simples e global da Internet e o seu baixo custo estão a acelerar o seu crescimento. Também o PC está a ajudar, o baixo custo, o bom desempenho, uma ferramenta de informação flexível na ponta dos dedos. Permite-lhe combinar o seu ambiente de trabalho com comunicações por dados e telefonia. Onde é que não quer ir hoje? O seu PC age como modem, fax e centro de telefonia utilizando um simples cartão. E tudo numa só linha. Adicione acesso telefónico local à Net e obterá uma comunicação total muito em conta.

De facto, a Net está a destruir o custo do serviço tradicional de telefone. O mais recente é o fax pela Internet. O WinFax Pro 7.5 da Symantec permite-lhe especificar a Internet como meio de transporte para enviar um fax para os Estados Unidos da América. Os servidores norte-americanos Symantec enviarão imediatamente os faxes para o seu destino, reduzindo o custo a uns míseros tostões por minuto na sua ligação local, de qualquer parte do mundo.

Inferno

Nem tudo é bonito. Enquanto os benefícios para as empresas são facilmente previsíveis, o trabalhador é por vezes esquecido. Pode pensar que trabalhar em casa significa viver numa vivenda ao pé do mar, bebendo cappuccinos enquanto os outros esperam pelo comboio, mas a realidade pode ser muito diferente sem planeamento e disciplina - veja a caixa 'O Inferno Mora Em Casa' - para obter mais detalhes sobre as desvantagens do teletrabalho.

A Internet e as Tecnologias de Informação implicam que todos os que trabalham com informação podem ser colocados em qualquer sítio onde tenham acesso à informação. E quase todo o sítio é mais barato para o patrão do que o escritório.

O inferno mora em casa

Primeiro, devia ter um quarto separado para servir de escritório. Depois, há o custo dos computadores, aquecimento, electricidade, telefone e outros equipamentos - nenhum dos quais o trabalhador tem vontade de pagar. E também pode perder o direito ao carro da empresa.

É claro que se for trabalhador independente pode deduzir alguns destes custos nos impostos. Vai descobrir que a sua ligação à Internet é um dos aspectos mais baratos do escritório em casa.

Depois há a falta de companhia. A quantidade de vida social que um escritório proporciona é subestimada - mas esse aumento de produtividade de 40% tinha de vir de algum lado. O escritório em casa pode ser um local solitário. O e-mail não consegue substituir uma boa conversa nas escadas do escritório.

As pessoas que trabalham em casa acham difícil parar - passam a vida no escritório. Longe de ter mais tempo com a família, pode tornar-se um factor de divisão.

Acrescente o stress dos patrões que ressentem a sua falta, perdendo oportunidades de promoção e vendo os melhores trabalhos passar para outros e descobre então que a telecomputação pode não ser tão boa ideia como pensava.

Os prós e contras da telecomputação

É fácil falar dos benefícios do teletrabalho para trabalhadores e patrões - mas também há alguns inconvenientes para ambos.

Vantagens para as empresas

1. Maior retenção de trabalhadores
2. Facilidade de diminuição de pessoal com prática
3. Rápido crescimento da empresa
4. Poupança de espaço
5. Diminuição de custos
6. Aumento de produtividade
7. Melhoria dos serviços ao cliente
8. Maior flexibilidade do pessoal

Desvantagens para as empresas

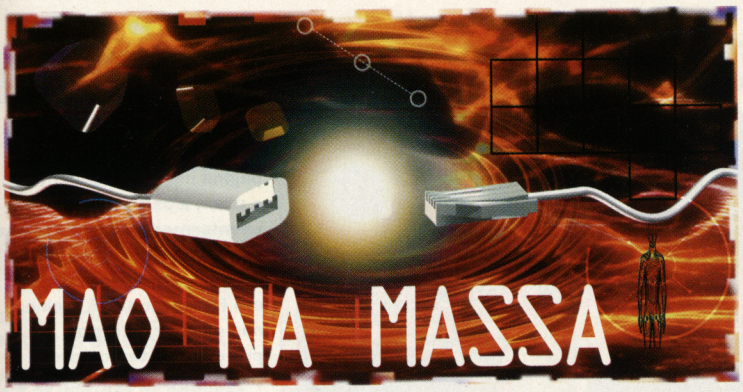
1. Menor identificação do trabalhador com a empresa
2. Requerem-se novas capacidades de administração
3. Complexas questões de saúde e segurança

Vantagens para os trabalhadores

1. Flexibilidade das horas de trabalho
2. Deslocações reduzidas
3. Maior controlo sobre o trabalho
4. Maior facilidade em se tornar trabalhador independente
5. Maior facilidade de combinar trabalho em part-time
6. Maior mobilidade de trabalho
7. Maior facilidade na combinação das responsabilidades caseiras e de trabalho
8. Mais oportunidades de encontros amorosos

Desvantagens para os trabalhadores

1. Isolamento
2. Possível perda de estatuto
3. Diminuição do espaço em casa
4. Aumento dos custos pessoais
5. Possível perda de estatuto de trabalhador
6. Trabalho irregular



MAO NA MASSA

*Pessoal! Toca a fazer sites bonitos. Neil Ekins foi espreitar o código de HTML por detrás das páginas mexidas de **Kula Shaker**.*

mpresa Columbia

ndereço http://www.kulashaker.co.uk

esign Planet Digital Media Services, Motion Pixels

ervidor (Hardware) P75, 32Mb RAM

ervidor (Software) Apache (versão 1.0.0)

elocidade de Transmissão 2 Megabits

Percebe canções cantadas em Sanskrit? Conhece alguém chamado Crispain? Se sim, talvez lhe apeteça ouvir os discos de Kula Shaker. Ou talvez prefira visitar o site do senhor. Será uma obra na crista da onda do Web design, com um recorte psicadélico, e uma dose saudável de misticismo? Ou será que não passa de material reciclado e tingido de tempos que já lá vão? Evoquemos o nosso lado espiritual e... a ver vamos.

MENU PRINCIPAL

1 Para explorar o site, clique nos ícones que estão no topo da página. Os ícones não estão incluídos em tabelas porque, afinal, neste caso, uma tabela é perfeitamente dispensável. As nove imagens GIF foram colocadas lado a lado, com parágrafos entre cada linha de três, e o conjunto foi centrado.
Os oito ícones exteriores funcionam como links para outras partes do site. O ícone do meio não é um link, mas é um GIF animado.

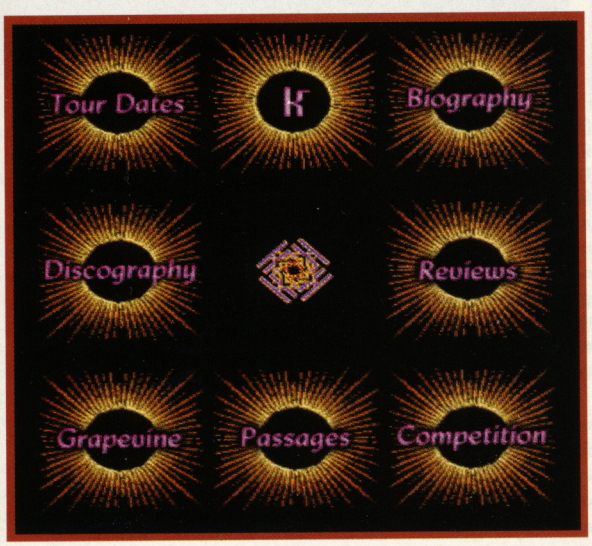
2 O resto da página contém texto e links de texto inseridos numa tabela. O texto a laranja, o fundo preto e os links púrpura foram definidos na etiqueta BODY, como habitualmente:

```
<BODY
BGCOLOR="#000000"
TEXT="#ff7f00"
LINK="#9690CC">
```

Mas o bocadinho de texto em púrpura que está abaixo dos ícones não é um link - foi feito com uma etiqueta FONT:

```
<STRONG><FONT
COLOR=#8a2be2">Kula
Shaker Main Menu</FONT
COLOR></STRONG>
```

As etiquetas STRONG indicam um maior enfâse - normalmente são interpretadas como bold/negrito pela maioria dos Web browsers.

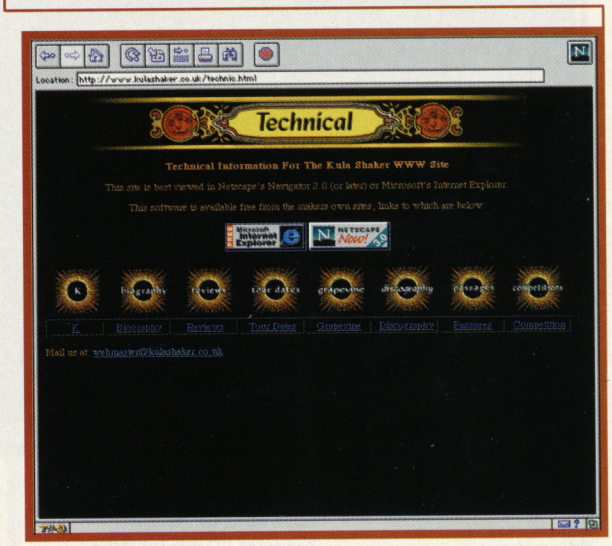


Púrpura é evidentemente a cor preferida dos fãs de Kula Shaker. O design da página é simples, mas consegue atingir os objectivos, não acham?

FRONT PAGE

Esta adorável imagem de alguém que está aprender a tocar flauta, sauda-o assim que entra no site. As florzinhas de cor púrpura são animadas, com um GIF standard. Como retoque final, há links de texto a pensar naqueles que não gostam de flautas. Ou de imagens. Naturalmente.





Como de costume, o site obriga-o a fazer o download dos mais recentes Web browsers.



K

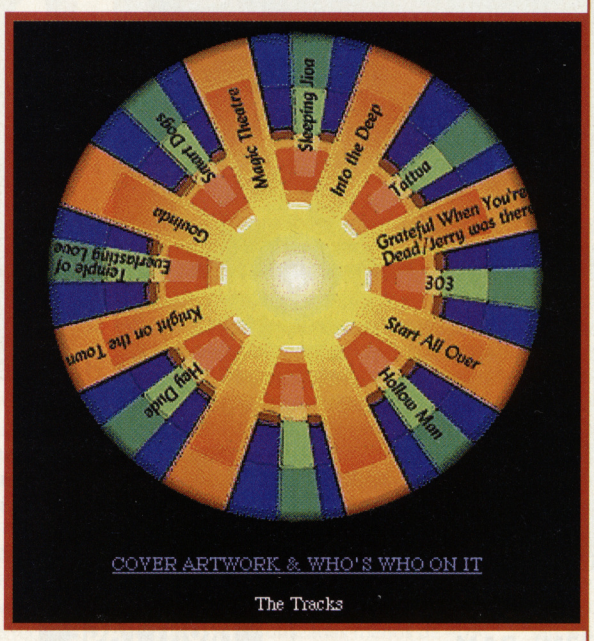
A primeira paragem é a página dedicada ao álbum de Kula Shaker, intitulado K. O nome deve ter vindo de algo mais profundo e espiritual do que os cereais preferidos da banda, achamos nós.

1 O grande círculo do álbum na realidade é um enorme image map. Foi feito assim:

```
<IMG SRC="album".gif"
USEMAP="#album">

<MAP NAME="album">
<AREA SHAPE=poly
COORDS="89,20,123,8,142,
97,124,102"
HREF="track6.html"
ALT="Magic Theatre">

e assim até

</MAP>
```

Os polígonos definidos na etiqueta **AREA** definem escrupulosamente os espaços destinados a cada título. Reparem no uso da etiqueta **ALT**. Esta etiqueta é completamente inútel para quem não está a usar o Microsoft Explorer. Se clicar no rato e o mantiver na mesma imagem por alguns segundos, aparece uma caixa que contém o texto definido pela etiqueta **ALT**. O mesmo acontece com as outras imagens, pelo que deverá definir a etiqueta **ALT** para todas as suas imagens, tal como o aconselham os manuais de HTML.

2 O resto da página contém o equivalente em texto aos links do imagemap, bem como outros links de texto e links gráficos, que o conduzem às restantes partes do site.



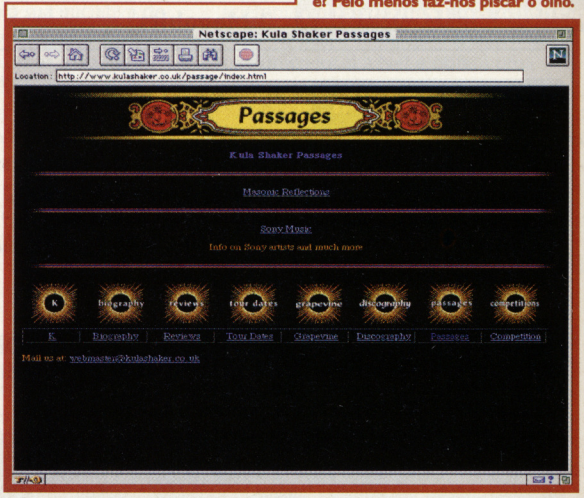
A roda da fortuna oferece uns bónus aos utilizadores do Internet Explorer. Se quiser mais efeitos especiais, ouça o álbum ao mesmo tempo que explora o site.

BIOGRAFIA

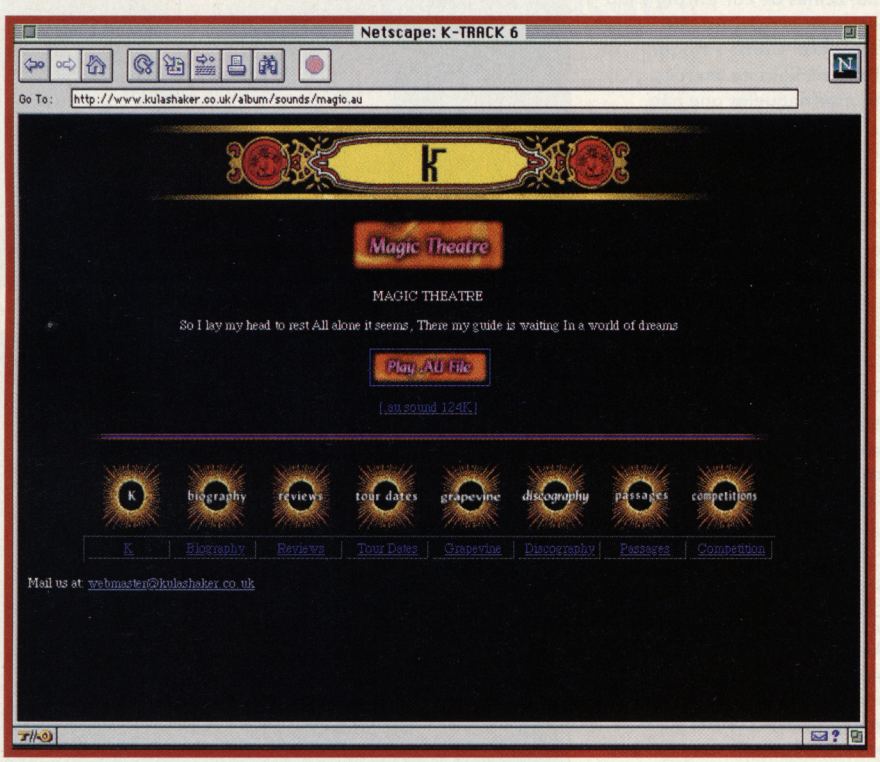
A página da biografia tem um link directo a partir da página inicial. Não há muito a dizer, à parte de chamarmos a atenção para a bonita imagem que aparece no topo. Um belo trabalho em Photoshop. E é melhor não centrar o corpo principal do texto porque se torna difícil de ler devido à margem esquerda, que aparece em todo o lado.

Se ler a biografia, fica a conhecer gente de todo o tipo - um dos membros da banda era leiteiro. E segundo Crispian Mills, eles "sabem coisas": "Kenedy? Assassinado pelos Masons. O Papa? Vendeu gas Zyklon B aos nazis. Sabemos demasiado e sabemos que há gente que nos quer tramar. Não é paranoia, é verdadeiro pavor".

Tão bonito como uma fotografia, não é? Pelo menos faz-nos piscar o olho.



MAGIC THEATRE



O site tem excertos e letras de canções, para que possa ouvir uns samples sem problemas.

Depois de escolher uma faixa com um título à maneira "Grateful When You're Dead/Jerry Was There", "Knight On The Town", "Hollow Man"...), é-lhe apresentada uma página como esta. E se as letras não chegam para o fazer desistir, pode ouvir um bocadinho da música. Está no velho formato AU, por isso e apesar da excelente qualidade de som, a experiência não dura muito graças à falta de compressão deste formato, bem como à falta de opções para ouvir em directo.

A opção ideal teria sido o Schockwave audio. Este formato usa uma compressão eficaz para obter som de qualidade CD a partir de pequenos ficheiros, e consegue fazer streaming audio de um servidor Web normal - ao contrário de outros sistemas, que têm de usar o seu próprio software de servidor e os seus próprios protocolos de rede. Só tem de comprar o codificador especial (se tiver dinheiro para tal). Além disso, o utilizador tem de ter o plug-in Schockwave, ou componente, instalado no browser, mas isso não é difícil. Descubra mais coisas em http://www.macromedia.com/



PASSAGES

"Folheando" a lista de sub-secções, incluindo aquela em que a banda critica um jornalista que os criticou, deparamos com uma outra curiosamente intitulada "child". Uma dica: tente arranjar nomes decentes para as suas sub-secções, de preferência nomes que significam alguma coisa e não sejam passíveis de se transformar em anedotas. Coisas simples e pertinentes como "links" servem perfeitamente, porque afinal é disso que se trata. E depois de terminar a página, certifique-se de que os links funcionam...



Passages? Não encontraram nada mais elucidativo para lhes chamar?

FORMULÁRIO



Aqui é onde pode ganhar prémios, o que sabe sempre bem. Para não perder a oportunidade de ganhar acessórios Kula Shaker, tem de preencher o formulário cheio de perguntas sobre o seu nome, idade, endereço, etc.
O formulário em si é vulgar.

Tem uma tabela de duas colunas com o nome e endereço no lado direito, e os cabeçalhos de cada campo a preencher no lado esquerdo. O despacho do formulário está entregue a um script no servidor, definido na etiqueta

Um site comercial não ficaria completo sem um jogo para dar prémios.

FORM ACTION:

<FORM METHOD=POST ACTION="http://script.ftech.net/~planet/cgi-bin/comp.cgi">

DICAS

META ETIQUETAS E MOTORES DE PESQUISA

Sem os motores de pesquisa provavelmente não encontrariamos nada na Web. Evidentemente, não são perfeitos. O Yahoo! e outros que tais, pelo menos garantem uns sites razoáveis no final da pesquisa. Isto porque têm um índice decente, mas limitado. Faltam-lhes alguns bons sites, ou porque são demasiado novos ou porque não se candidataram.

Os motores do tipo do Lycos e do Alta Vista mostram demasiada boa vontade. Os seus métodos excessivamente zelosos incluem programas robô que percorrem a Web, e que implacavelmente seguem todos os links que encontram, assimilando literalmente o texto das páginas. Depois guardam o texto que encontram em índices maciços, que associam as palavras às páginas. Quanto mais vezes uma palavra aparecer numa página, maior é a probabilidade de que essa página surja no topo de uma pesquisa feita a partir dessa palavra. Tudo muito simples - o truque é ter um computador suficientemente potente para indexar uns quantos biliões de páginas Web.

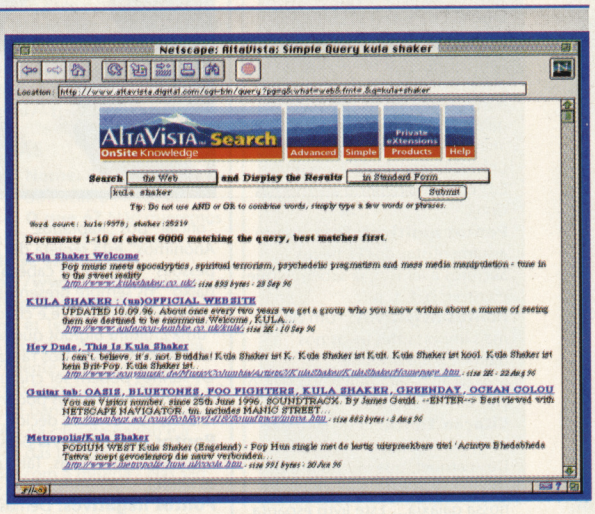
Para iniciar uma pesquisa só tem de introduzir as palavras-chave, e utilizando este processo de associação de palavras, a ferramenta de pesquisa apresenta-lhe uma lista de páginas. A verdade é que habitualmente existem cerca de 10.000 palavras que se podem associar - afinal há imensas páginas que contém essas palavras, mas que no fundo não são aquilo que pretende.

A solução é indicar ao motor de pesquisa de que assunto trata a página, em vez de lhe dizer as palavras que ela contém. Tente escolher as palavras-chave ou frases que as pessoas tenderão a usar quando tentarem encontrar a página. Isto é uma das coisas que a versátil etiqueta META pode fazer:

```
<HEAD>
<TITLE> A Web page about Kula Shaker</TITLE>
<META NAME="keywords" CONTENT="kula shaker, pretentious, 1969, not 1996, famous parents, flavour of the month">
<META NAME="description" CONTENT="A band whose two half-decent songs sound a bit like Stone Roses, but don't panic! You're allowed to like them!">
</HEAD>
```

Se um motor de pesquisa deparar com estas etiquetas, indexa as palavras-chave e o texto de descrição. De notar que as palavras-chave podem constituir frases completas, com cada frase-chave separada por vírgulas. Imagine que pede a pesquisa de "kula shaker" no Alta vista. Sem a ajuda das etiquetas META, acaba com um monte de páginas sobre batidos, mas porque o Alta Vista é esperto, vai descobrir a etiqueta META que condiz com a sua frase, e provavelmente pôr a página que lhe corresponde no topo da lista. Mais ainda, o link que vê é o título dado dentro da etiqueta TITLE, e o excerto do texto sinopse é o conteúdo da etiqueta de descrição. Fica melhor e diz muito mais do que as primeiras palavras dos referidos documentos, que invariavelmente começam com"Benvindo a tal e tal...". Finalmente, porque tudo isto está contido na parte HEAD da sua página, o robô nem sequer precisa de fazer o download do corpo principal da página, o que poupa ao servidor o trabalho de a enviar, e consequentemente não desperdiça largura de banda. Para que a sua página chegue ao topo da lista de pesquisa, tem de prevêr quais as palavras que os potenciais leitores vão introduzir no motor de pesquisa. Kula Shaker subverteu totalmente este raciocínio inteligente ao preencher as etiquetas META, com a marca do seu disparates. Talvez leiam isto e

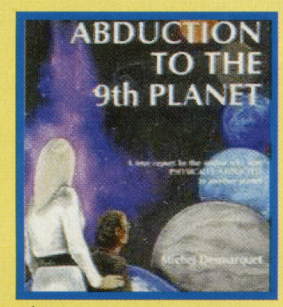
Pode facilitar a vida aos motores de pesquisa se usar criteriosamente as etiquetas TAG.



cyber.net Directório Internacional

FEVEREIRO 1997

Extraterrestres



BÍBLIA DA INCOERÊNCIA

Nome: Rapto para o 9º Planeta.
O que é? Adivinhem. Não estamos sozinhos...
Onde se encontra: http://ourworld.compuserve.com/homepages/health_/michel.htm
Como é: "O futuro do mundo, reencarnação, karma, telepatia, viagem astral, aura, antigravidade..." Reserve o regresso seguro a Thiaoouba e tudo desde Atlantis ao ingrediente secreto dos Frosties pode ser explicado. Michel Desmarquet é o nosso enviado astral e por alguns dólares ele partilha consigo os segredos da galáxia - a forma como os animais usam a telepatia, o universo paralelo da Terra, etc. Eu? Eu vou direitinho ao Thomas Cook.
Pontos positivos: Se estiverem argumentistas dos Ficheiros Secretos a ler isto, já sabem o que escrever: h, t, t, p...
Pontos negativos: "Um dos mais importantes livros nos últimos 2000 anos de civilização". Será que ainda têm o ego em Thiaoouba?
Citação Típica: "Este livro é o verdadeiro relatório de Michel Desmarquet, que visitou um dos três planetas mais avançados da nossa galáxia... Este livro espanta toda a gente que se ATREVE a lê-lo - incluindo os cientistas".
Classificação: ★★★

VIRA-SE À ESQUERDA EM JÚPITER...

Nome: Mapa de Aterragem Extraterrestre.
O que é? Pensavam que aquele pessoal da Investigação era apenas estudantes a tentar...
Onde se encontra: http://www.on-air.com/rzs/backpage/alien/index.html
Como é: Teria de haver uma versão em directo do Dia da Independência para convencer a maior parte dos cépticos, por isso sem qualquer prova tangível, o único discurso para os OVNIlogistas é a EXPLICAÇÃO PESSOAL. Esta home page



"oficial" dos "Raptados Anónimos" está repleta de pessoas "a correr de cabeça para baixo", os sempre presentes "homens de preto" e é claro, "uma criatura Bigfoot que se afirma mãe de um dos raptados. Os sonhos podem ser criaturas reais, mas nem todos podem ser idiotas, não é? Você decide.
Pontos positivos: Há pessoas realmente assustadas. Talvez isto as ajude.
Pontos negativos: Demasiados loucos para que possa ser convincente.
Citação Típica: "Nós não fingimos ter todas as respostas, mas acreditamos que cada pessoa que já passou pela experiência possui uma parte do puzzle e ao partilhar essa informação todos compreenderemos o significado deste intrigante mistério".
Classificação: ★★★

SHOCKINGLY CLOSE TO THE TRUTH!

ORDENS DO ALÉM

Nome: Man ou Astro-man?
O que é? Estabeleça o comando para o centro do cosmos...
Onde se encontra: http://www.astroman.com/
Como é: Para o mero mortal, Man ou Astro-man? É uma banda de idiotas que tocam música de surfistas. Aqueles que sucumbiram ao Culto do Astroman sabem. Stranded on Earth, Star Crunch, Birdstuff, Dexter X-Man From Planet Q e Coco The Electronic Monkey Wizard estão a utilizar o nosso pobre planeta para angariar fundos para regressar a casa. Passe pelo site deles e pode conhecer os seus absurdos atómicos, gravar a sua informação para memória e ouvir as suas vibrações com detalhe. Vá, veja, oiça, leia e ACREDITE!
Pontos positivos: Retracte-se, seu descrente, antes que eles molestem o seu gado.
Pontos negativos: Diga-me que não é mentira. DIGA-ME!
Citação Típica: "Os raios de luz hipnóticos ainda funcionavam. O local era demasiado grande, e nós sentiamo-nos como extraterrestres de Roswell nús sem o nosso quarto irmão, o Capitão". Tirado do seu diário de viagens europeias.
Classificação: ★★★

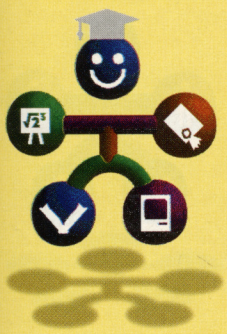
5 ESTRELAS!

Nome: Saucer Smear.
O que é? Site de OVNIS para choque dos descrentes.
Onde se encontra: http://www.mcs.com/~kvg/smear.htm
Como é: Zark abençoa James W. Moseley, Presidente da Conferência Nacional de OVNIS e fundador da Sociedade de Investigação de Acontecimentos Celestiais Inexplicados e Discos Voadores (SAUCERS). Moseley tem publicado o Saucer Smear desde 1954, e a sua mistura de cinismo, sarcasmo e NECESSIDADE de acreditar é o trilho que todos os crentes em OVNIS têm de seguir. Os encontros são examinados e os logros desmascarados à medida que Moseley se apercebe que esta brincadeira de extraterrestres não é só preto no branco - também é cinzento!
Pontos positivos: O melhor site de OVNIS na Net.
Pontos negativos: Há 42 anos no negócio e ainda não consegui arranjar um emprego decente.
Citação Típica: "A nossa experiência mais agradável foi infiltrarmo-nos na festa privada de Walt Andrus... Tentámos portarmo-nos bem, mas não conseguimos resistir em dizer olá a Richard Hall do FUFOR, com quem já não falávamos há mais de 30 anos".



AMOR POR EXTRATERRESTRES

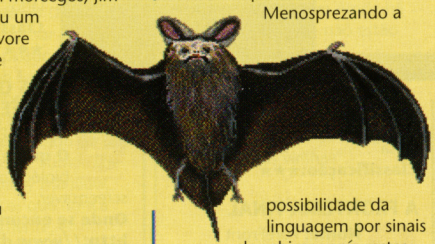
Nome: alt.sex.aliens
O que é? Histórias pervertidas de extraterrestres supervoadores sorrindo à procura de acção.
Onde se encontra: Usenet:alt.sex.aliens
Como é: Na realidade é mentira. Aquilo que podia ter sido a página da Knave misturada com o Fortean Times tornou-se um repositório de mensagens trocadas sem nada de sexo de alt.binary.por.favor.estou.mesmo.desesperado. Onde estão as mensagens "Oh, Robbie, o Robot realmente excita-me"? Onde estão os malucos quando precisamos deles?
Pontos positivos: Um bom caso para a censura da Net.
Pontos negativos: Há uma looooonga lista...
Citação Típica: "Para passar um tempo realmente emocionante, telefone para..."
Classificação: ★



Natureza

APARELHOS SAGRADOS DESINTERESSANTES

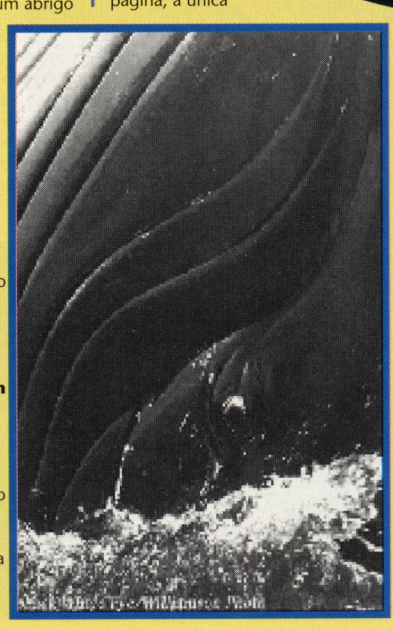
Nome: Buzbee Bat House.
O que é? Um homem, uma obsessão, algum contraplacado, nada de morcegos.
Onde se encontra: http://www.nyx.net/~jbuzbee/bat_house.html
Como é: Inspirado por uma experiência com morcegos, Jim Buzbee construiu um abrigo numa árvore na esperança de que alguns morcegos se pendurassem lá. Dois anos à espera e a sua construção ainda não atraiu nem sequer um pardal, mas isso não o impede de nos contar tudo sobre a temperatura da sua casa para morcegos. O gráfico não só é espectacularmente desinteressante como também é completamente inútil. Felizmente, ele compilou alguns links de morcegos, papagaios em forma de morcegos, páginas Batfink e Loads Of Other Bat Stuff. Dirigido para crianças, é melhor ter em atenção o conselho e andar pelos links.
Pontos positivos: Homem chateado + Internet - morcegos + demasiado tempo = muitos links simpáticos.
Pontos negativos: A temperatura média de um abrigo para morcegos vazio? Que excitante!
Citação Típica: "Os morcegos são pássaros com asas cheias de ossos".
Classificação: ★★★



CÓDIGO MENTAL

Nome: Ligação Animal.
O que é? Dr. Doolittle, com ênfase no "do" e no "little".
Onde se encontra: http://www.CyberArk.com/animal/telepath.htm
Como é: "Os animais comunicam em imagens, sentimentos e conceitos. Imagine o que lhes quer dizer. Não se preocupe se eles não o compreendem. Se quiser mesmo que a sua mensagem lá chegue, ela chega". E assim começa este triste guia, inadequado para a comunicação entre espécies, de uma mulher que se apercebeu que o seu gato conseguia ler a mente depois de recuperar de uma ferida numa pata. Presumivelmente ela também recebeu uma pancada na cabeça porque está convencida de que o seu lama fala com ela quando quer ir passear.

Menosprezando a possibilidade da linguagem por sinais dos chimpanzés, estes animais conseguem falar. É garantida uma boa gargalhada.
Pontos positivos: Quando um cão decide perseguir um gato, envie ao cão imagens "dele sendo amigo do gato" e ele não ataca. Com esta até fiquei pasmado.
Pontos negativos: Com todas as workshops e livros pespegados nesta página, a única linguagem que perceberá é o calão dos Idiotas Completos.
Citação Típica: "Os lamas fazem as suas necessidades num monte. Dancer, o meu lama, decidiu que queria fazer um monte mesmo no fundo das escadas para o nosso pátio traseiro. Enviei ao Dancer imagens dele a fazer um monte noutra parte do pátio e em menos de um dia ele começou a ir lá!".
Classificação: ★★★



MÁQUINA DE IMITAR BALEIAS

Nome: Whale Net.
O que é? Cetáceos cibermergulhadores.
Onde se encontra: http://whale.wheelock.edu
Como é: A maioria das home pages sobre baleias estão limitadas a uma ubíqua imagem de Athena de um Beaching Humpback e uma ou 20 linhas



mágicas e místicas, mas o Whale Net tenciona educar e não pregar. Com conferências de e-mail e actualizações regulares de projectos enfadonhos, os peritos oferecem os resultados das suas investigações sob a forma de lições de biologia na sala de aula virtual. Com projectos que variam entre 'Como Fazer A Sua Própria Bomba Barbatana De Baleia' até uma investigação de um fascinante satélite de baleia azul. Tem um diaporama de fotografias raras de baleias.
Pontos positivos: Uma conferência interactiva chamada Pergunte A Um Cientista.
Pontos negativos: A página de abertura é muito lenta a carregar.
Citação Típica: "A Lucy é uma baleia com barbatanas que pode levar para a escola dentro de uma mochila!".
Classificação: ★★★★

5 ESTRELAS!

Nome: O Zoo Electrónico.
O que é? Todos a bordo da ciberarca...
Onde se encontra: http://netvet.wusti.edu/e-zoo.htm
Como é: O Electronic Zoo é o melhor recurso da Net para tudo o que é ser vivo neste planeta. Se quiser pôr o seu gato paranóico, pode ler-lhe a FAQ sobre o Vírus Felino da Leucemia, ver o mundo pelos olhos de um porco, inscrever-se na The Bill Hicks Foundation For Wildlife Rehabilitation (verdade!) ou apenas ver imagens bonitas, The Electronic Zoo fornece uma colecção de links a animais selvagens vivos. Texugos, aves marinhas, cães, emas, furões, gansos, cavalos, iguanas, gaios, coalas, lémures, toupeiras, rouxinóis, corujas, pumas, codornizes, coelhos, sapos, abutres, iaques e zebras. É o A a Z da vida selvagem.
Pontos positivos: Amantes de animais! Já não é preciso procurar sites de animais nem directórios de insectos.
Pontos negativos: A navegação através de páginas enormes é uma experiência de destreza. É melhor fazer amigos com o motor de pesquisa.
Citação Típica: "A vida do mosquito Psorophora confinnis completa-se numa semana, tendo o ciclo sexual mais pequeno de todos os insectos". Retirado do World Records **(http://gnv.ifas.ufl.edu/~tjw/recbk. htm)**.

LESMAS

Nome: Página de Lesmas do Pacífico Noroeste.
O que é? Não queremos mais Gastropodia Revoltica.
Onde se encontra: http://www.WebElegance.com/slug/slug.html
Como é: Ter a casa infestada com lesmas é uma experiência deprimente, especialmente quando tropeçamos descalços na casa de banho. Coloque uma cerveja na casa de banho e a página das Lesmas garante acabar com a miséria - elas são atraídas pela cerveja e afogam-se. Verdade! Se consegue imaginar as feias hermafroditas, esta página é uma biomassa de lesmas. Elas têm olhos infravermelhos! Têm tendências canibais! Acasalam numa espiral de muco em pleno ar! E a entrevista com Poopdeck Platt, o viciado em pisar lesmas, é obrigatória.
Pontos positivos: Qualquer animal que acasale em pleno ar, que se come a si próprio, e possui um dispositivo migratório em direcção à cerveja merece ser investigado.
Pontos negativos: Que tal menos amostras de som enjoativas?
Citação Típica: "Se uma lesma infectada é comida numa salada, a minhoca pode migrar para o cérebro causando sérios problemas".
Classificação: ★★★★

INTERROMPEMOS ESTA FRASE COM UMA LEGENDA.



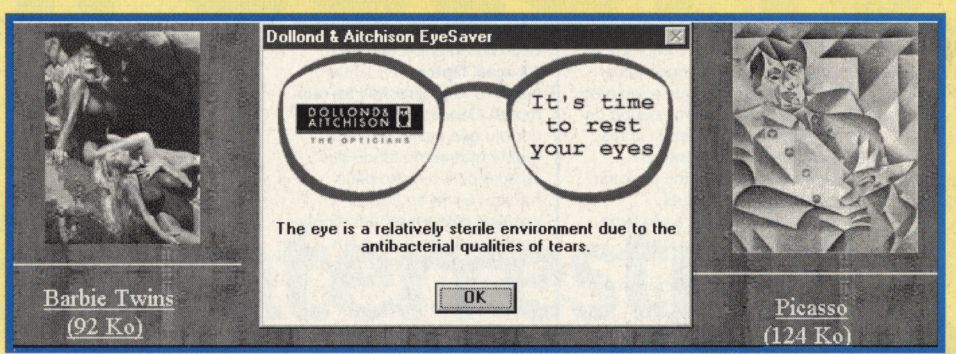
Ferramentas

CACHE

Nome: Internet Cache Explorer 1.2
O que é? Um programa que lhe permite pesquisar a directoria cache do seu disco rígido.
Onde se encontra: **http://ourworld.compuserve.com/homepages/M_Wolf**
Como é: O seu browser de Web guarda ficheiros no seu disco rígido para lhe permitir carregar páginas mais depressa. Quando volta a um site de Web que já visitou antes, ele carrega as imagens do seu disco rígido em vez de da Internet. A sua directoria cache pode ficar cheia e indisciplinada, mas ao mesmo tempo pode haver jóias escondidas que quer guardar. O Cache Explorer permite-lhe pesquisar os ficheiros e guardar aqueles com que quer ficar para a posteridade - por exemplo GIF das gémeas Barbie. Versões do Internet Explorer e do Netscape Navigator também estão disponíveis.
Pontos positivos: Pode ainda ter aquela imagem "artística" que pensou que tinha apagado.
Pontos negativos: Já perde imenso tempo a pesquisar a Web - agora pode perder ainda mais tempo a pesquisar o seu disco rígido.
Citação Típica: "Fácil acesso a todas as páginas de Web que foram guardadas em cache no Netscape Navigator. Poupa custos no telefone e na sua conta de fornecedor e na navegação off-line".
Classificação: ★★★★

5 ESTRELAS!

Nome: Internet Fast Forward
O que é? Um acessório muito útil do Netscape Navigator que filtra os anúncios on-line.
Onde se encontra: **http://www.privnet.com/**
Como é: Um programa fácil de transferir e de instalar, o Internet Fast Forward aumenta a velocidade da sua pesquisa na Web ao instruir o seu browser para não transferir os anúncios gráficos on-line - motores de pesquisa como o Lycos trazem estes acessórios. Os utilizadores de modem rapidamente notarão a vantagem da velocidade. O Fast Forward também pode bloquear o acesso ao seu cookie, um ficheiro de texto no seu disco rígido a partir do qual os sites



Diga adeus ao estrabismo da Internet com o Eye Saver anti-brilho.

podem ler e escrever. Um site pode gravar a data e tempo da sua última visita, para quando regressar ele o possa felicitar com uma mensagem desencorajante que sugere que a Net sabe mais sobre o seu comportamento do que você próprio.
Pontos positivos: Pequeno, fácil de utilizar.
Pontos negativos: Temperamental quando utilizado atrás de uma firewall.
Citação Típica: "Se estiver por aí, nós podemos filtrar".





ASSINE O SEU NOME

Nome: Easysig
O que é? Uma ferramenta útil para escolher a sua assinatura.
Onde se encontra: **http://netnow.micron.net/~jjordan/dbs/esig.html**
Como é: Muito fácil de utilizar com o Navigator, Eudora, Free Agent e outros programas, o EasySig automaticamente muda a sua assinatura (uma citação ou provérbio que pode colocar no final dos seus e-mails) sempre que corre o seu cliente de e-mail para que todos pensem que você é esperto e espirituoso. As citações bíblicas incluídas com o programa não serão do gosto de todos, mas também pode sempre escrever qualquer coisa da sua autoria.
Pontos positivos: Qualquer coisa que o faça parecer esperto tem de ser bom.
Pontos negativos: "Esteja sóbrio, esteja alerta, porque está a enfrentar o diabo, como um leão a rugir à procura de quem possa devorar". Fuja!
Citação Típica: "ESig é o programa que eu criei para apresentar versos da Bíblia como assinatura. Pode ser utilizado para citações ou qualquer outra coisa".
Classificação: ★★★

A FRONTEIRA FINAL

Nome: ForeFront
O que é? Uma casa de software especializada em todos os tipos de ferramentas de software para a Net - o WebWhacker é o mais famoso.
Onde se encontra: **http://www.ffg.com/**
Como é: Um site rápido com um punhado de óptimos programas que lhe pedem para serem transferidos: o WebWhacker permite-lhe transferir sites en bloc para os poder pesquisar off-line; o GrabNet permite-lhe transferir imagens e texto de um site; o WebSeeker pode interrogar 20 motores de pesquisa ao mesmo tempo e também comparar os resultados off-line. Brevemente haverá o WebPrinter, um programa que lhe permite imprimir páginas de Web em formato de folheto.
Pontos positivos: Excelentes recursos disponíveis em dois sabores: Windows e Macintosh.
Pontos negativos: As novas versões são lançadas primeiro para PC e só depois para Mac.



Citação Típica: "Surf-n-Print - transforma a sua valiosa informação em atractivos folhetos. Com dois cliques, estatísticas desportivas, itinerários de viagem, guias financeiros e concertos são transformados em folhetos de dois lados".
Classificação: ★★★★★

OS OLHOS TAMBÉM VÊEM...

Nome: Eye Saver
O que é? O equivalente biológico a um screensaver.
Onde se encontra: **http://www.danda.co.uk**
Como é: Dollond & Aitchinson é o mais antigo fabricante de instrumentos ópticos de Londres e na sua bondade infinita produziu um programa que ajuda a reduzir a fadiga ocular provocada pelo computador. É gratuito mas só corre em PC. Não faz muito mais além de aparecer de vez em quando para lhe lembrar de fazer um intervalo, mas pelo menos parece que o computador se preocupa connosco.
Pontos positivos: Sempre que aparece, fornece-lhe factos relacionados com a visão.
Pontos negativos: Um relógio despertador faria o mesmo trabalho. O mesmo sucedia se empregasse uma criança para o chatear de 20 em 20 minutos.
Citação Típica: "Ao monitorizar a sua actividade na máquina, o EyeSaver sabe quando foi a última vez que fez um intervalo..."
Classificação: ★★

Os anos 70

BABY BOOM

Nome: Página DeeT's '70s.
O que é? Notícias fresquinhas! A família Partridge está bem e de saúde, vivendo num pequeno apartamento nos arredores de Wimbledon.
Onde se encontra: http://www.rt66.com/dthomas/70s/70s.html
Como é: Tão embrutecido está David Thomas com a Decade Of Leif Garrett que apesar de viver numa bolha de plástico cheia de posters de Farrah Fawcett não o conseguiram impedir de completar a sua missão: converter o vestuário ornamentado de uma geração em clips de áudio. The Rockford Files, Barry Manilow, anúncios de doces que nunca provou... Infelizmente, é uma zona livre, mas quem é que se quer lembrar da semana de quatro dias quando se pode estar com Laverne e Shirley?
Pontos positivos: Veja o clip de vídeo do anúncio da Coca-Cola "I´d Like To Teach The World To Sing".
Pontos negativos: Codificou uma página sobre CB radio e está a GABAR-SE disso!?
Citação Típica: "[Aqui] está uma selecção do tema Barco do Amor. Não é a mesma performance que utilizaram para a série televisiva, mas é o mesmo indivíduo a cantar. Eu também introduzi as letras". E ele está disponível para entrevistas.
Classificação:★★★

SESTRELAS!

Nome: Febre de Sábado À Noite
O que é? Aqui vou eu a pavonear-me.
Onde se encontra: http://www.cyberg8t.com/sanderso/snf.html
Como é: Regresse à época dos fatos vincados e pistas de dança de neon onde um homem podia "fazer grandes movimentos". Felizmente, Scott T. Anderson lembra não só esse hedonismo, mas também que Saturday Night Fever era um filme que falava de poseurs e de miúdos. Por trás deste guia está uma dança cheia de imagens, clips de áudio e diálogo transcrito.
Pontos positivos: Vá até **http://www.rustyzipper.com/** para comprar as coisas elegantes que decoram esta página.
Pontos negativos: Ainda há algumas cenas que não estão aqui.
Citação Típica: "A construção peculiar das calças é uma maravilha da engenharia moderna. Largas nos tornozelos e apertadas nas virilhas".

TUBARÕES

Nome: Jaws - a home page.
O que é? Robert Shaw, Roy Schneider, Richard Dreyfuss e um espectacular tubarão.
Onde se encontra: http://www.winternet.com/~tandj04/jaws.html
Como é: Se houvesse outro filme além da Guerra das Estrelas **(http://members.aol.com/pfletzer/echobase.htm)** que nos pudesse tirar dos jogos de vídeo Atari **(http://www.pictac.com/~tduarte/at2600.html)**, seria a história de sangue e borracha de Spielberg. Uma verdadeira delícia de visões e terrores, a arena aquática de Jake Gove não só brinca com o trivial (o tubarão mecânico chamava-se Bruce), mas está repleta de jornalismo periódico e de clips de áudio e vídeo. Um pequeno filme de 1975 para guardar para sempre.
Pontos positivos: Verifique as análises de Gove daquelas horrorosas sequelas do Tubarão e ria-se bastante.
Pontos negativos: Ao que parece, "eles" estão a pensar fazer um Tubarão 5.
Citação Típica: "Pode telefonar para verificar essas águas? É que isto não é um acidente de barco. Não foi nenhuma hélice, não foi nenhum recife de coral, e também não foi o Jack, o estripador. Foi um tubarão". Rápido! Nade!
Classificação: ★★★★





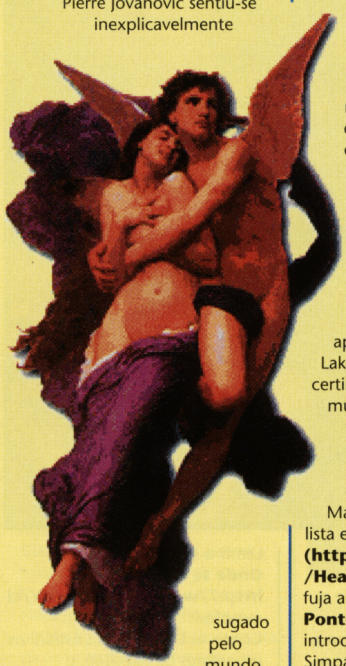
FANTASMAS POR ENCOMENDA

Nome: Home Page de Aluguer de Fantasmas.
O que é? "Se a sua mansão precisa de ser assombrada/Telefone ao Rentaghost/Temos fantasmas e assombrações, fanáticos e loucos/No Rentaghost..." Lembra-se?
Onde se encontra: http://www.cableol.co.uk/claypole/
Como é: Um dos mais estranhos programas de televisão, o Rentaghost durou 60 episódios desde 75 a 84. Bruxas escocesas dos vídeos Bluebells, cavalos de pantomima, bobos hiperactivos com barbas diabólicas, foi tudo uma grande gargalhada e esta página de Web é a mesma coisa. Guias de personagem e enigmas flutuam no ar, mas não consegue deixar de sentir que se visse um episódio, ele seria disparatado - e então esta página seria agradável.
Pontos positivos: A apresentação de Claypole à Net é causa de comemoração nacional.
Pontos negativos: Este site ainda é um tanto esquelético, para dizer a verdade.
Citação Típica: "Rentaghost arranja emprego como segurança numa loja. Quando Mr. Claypole é censurado por Mr. Mumford, ele fica possesso". Muito clássico.
Classificação: ★★★

Religião

QUASE UM ANJO

Nome: An Inquiry Into the Existence of Guardian Angels
O que é? "O best-seller francês finalmente disponível em Inglês!"
Onde se encontra: **http://www.france.com/angels/index.html**
Como é? Graças a uma estranha sequência de inúmeras coincidências suscitadas por uma milagrosa escapadela à bala de um atirador furtivo, o jornalista Pierre Jovanovic sentiu-se inexplicavelmente



sugado pelo mundo "magimístico" dos Anjos da Guarda. Será que toda a sua vida foi protegida por um super-ser benevolente? Que poderia ele fazer para descobrir a presença deste tão famoso anjo da guarda? E com quantos livros poderia ele flagelá-lo? Felizmente, o mercado é suficientemente elástico para abrigar todas as perspecticvas angélicas, seja a Archangel Gabriel's Official Home Page, ou a exibição on-line da arte Monet de Sylvie Lander. No que diz respeito à publicidade à religião na Web, este site constitui um esforço admirável e ... estranho.
Pontos positivos: Admito. Os três capítulos que nos oferecem gratuitamente activam a glândulas da curiosidade.
Pontos negativos: Um site INTEIRO sobre anjos da guarda? Ó Internet, às vezes és tão tolinha!
Citação típica: "Muhammad disse que Gabriel tinha 140 asas"!
Classificação:★★★

GORDON É MORMON

Nome: LDSConnect
O que é? Muitos jogos e lazer, tudo facultado por aqueles loucos da Igreja de Todos os Santos dos Últimos Dias.
Onde se encontra: **http://miracomm. com/**
Como é? Os mormons, sem o excessivo furor do século passado, são um grupo de gente algo excêntrica, tontinha e rígida. A não ser que mencionemos as sete tábuas de ouro, são o culto mais calmo e inofensivo ao cimo da terra. Esta cativante introdução dedicada aos não iniciados, com os seus encorajadores sorrisos Uthalizados, mais os desconcertantes jogos e-mail sem pingo de interactividade, apresenta o grupo de Salt Lake como um clã muito certinho, com uma dedicação muito fiel ao Cristianismo. E fique a saber que se se converter terá de baptizar os seus filhos com nomes como Ozetta, Nauvoo, Maxon e Terrick. Consulte a lista em Utah Baby Namer (**http://www.geoticides.com/Heartland/3450/**) e depois fuja a sete pés.
Pontos positivos: Uma introdução acessível aos Simpáticos-mas-Chatos da América.
Pontos negativos: Já estamos fartos da lengalenga.
Citação típica: "Os mormons são como as alcachofras. Ou se gosta ou não se gosta à primeira".
Classificação: ★★

TRUZ TRUZ...

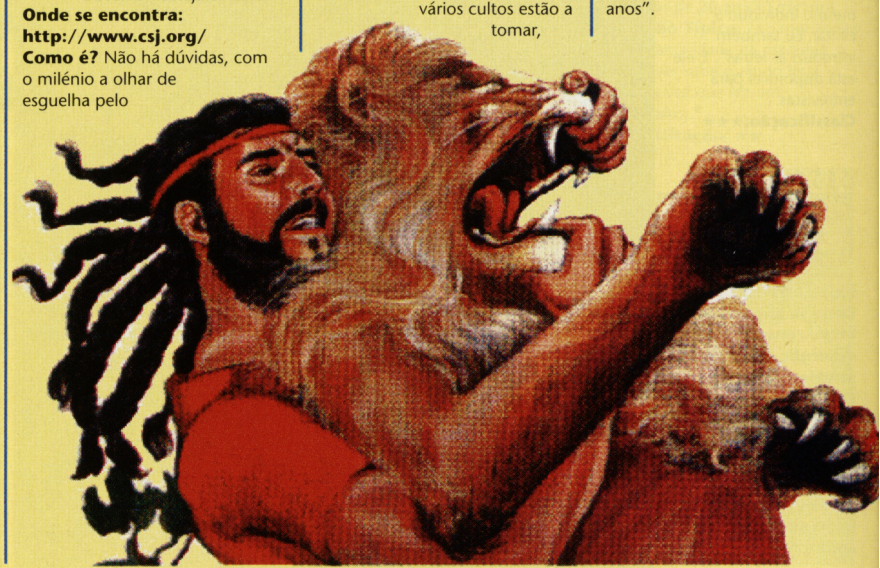
Nome: All Along The Watchtower
O que é? As Testemunhas de Jeovás pelos vistos não são, As Pessoas Mais Felizes do Mundo TM.
Onde se encontra: **http://home.sol.no/jansh/wteng/jwindex.html**
Como é? Talvez seja uma ironia, mas oito em cada dez pessoas que "batem com a porta" preferem as Testemunhas de Jeová. Johan S. Haugland dedicou algum tempo a coçar a testa sobre estes missionários suburbanos e concluiu que a organização não passa de uma falsa fé. Perante esta fé muda e desconfiada, que domina os finais do século vinte, analisou a propaganda das Testemunhas de Jeová para produzir o que ele caracteriza como a página das lamentações anti-Testemunhas de Jeová. São reveladas algumas das mais fascinantes contradições (as apocalípticas previsões das TJ, o dogma da doação de sangue...) , mas secções há que denunciam provas pouco evidentes, desvelando uma perturbadora névoa entre o preconceito e a integridade. Johan reivindica uma total imparcialidade, mas isso qualquer um faz. Antes da festa era melhor que não atirasse foguetes.
Pontos positivos: As Testemunhas de Jeová têm um punho vigoroso, ameaçador e convincente, virado para elas.
Pontos negativos: Corrijam-me se estiver errado - todas as religiões carregam na sua albarda um rol de contradições, ou não? Portanto qual é a novidade?
Citação típica: "As Testemunhas de Jeová & Hitler: como a WatchTower difundiu os seus negócios sujos com o Terceiro Reich".
Classificação:★★★



A arte pantanosa e subliminal das Testemunhas de Jeová: um olhar furtivo e consegue descobrir a caveira escondida de Satanás cauterizada na manga.

5 ESTRELAS!

Nome: AFF Home Page
O que é? O Cult Observer rasteja on-line.
Onde se encontra: **http://www.csj.org/**
Como é? Não há dúvidas, com o milénio a olhar de esguelha pelo retrovisor, as pessoas sãs congregam-se em organizações religiosas secretas, caracterizadas por um zelo alimentado pelo pânico. Com um sentido inexplicável por parte dos membros e uma certa desconfiança familiar, é difícil para o homem médio compreender os tendenciosos e alterados estados emotivos dos que estão envolvidos. A AFA oferece não só conhecimento interior, mas ajuda aos que perderam a fé. No The Cult Observer existem arquivos estilo Fortean Times com recortes de notícas sobre os caminhos que os vários cultos estão a tomar, enquanto que a secção Cultic Studies Journal apresenta estudos e dá apoio psicológico aos ex-membros do culto. Um recurso capaz de provocar uma assinalável contração ocular.
Pontos positivos: Um site excelente com links excelentes.
Pontos negativos: Onde estão as fotografias bonitas?
Citação típica: "Um homem, que convenceu as suas vítimas de que era um extraterrestre do espaço, recrutando-as para uma sociedade utópica numa galáxia longínqua, foi sentenciado a 20 anos de prisão na Califórnia por ter raptado duas raparigas de 13 anos".



Puzzles

TOY STORY

Nome: Toy Story: The Play Room
O que é? Puzzles dos anos 70.
Onde se encontra: http://www.bvi.co.uk/toystory/playroom/index.html
Como é? Estamos em 1997, você está sentado no banco de trás do carro da mãe e do pai, a caminho de Aldeburgh Common, e está chateado. "Toma" sugerem eles, "vê se consegues fazer isto". É uma moldura de plástico, preenchida com quadradinhos de plástico. A sua desoladora tarefa: ordená-los por forma obter a cara de um apresentador do tempo, da Anglia TV. Obrigado mãe. Obrigado pai. Agora, se não se importam, vou ali matar-me ... O site tem dois puzzles deste tipo, com várias personagens do Toy Story, que temos de pôr na ordem correcta. Ou não. Já posso ir embora?
Pontos positivos: Toy Story é um filme bonito. Não deixem de o ver.
Pontos negativos: As pessoas que conseguem concretizar esta tarefa atroz deveriam ser expulsas da sociedade.
Citação típica: "Mova as peças clicando nas que rodeiam o logotipo do Toy Story. Volte para a semana para mais imagens". Non, gracias.
Classificação: ★★



Buzz, diz ele: "Às drogas que desgastam o cérebro!"

CHEQUE EM BRANCO

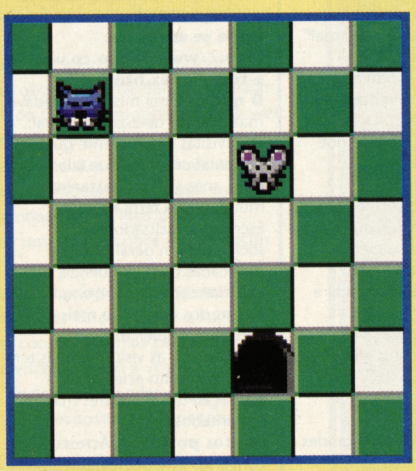
Nome: Skippy's Roadkill
O que é? Califórnia, cá vou eu...
Onde se encontra: http//www.primenet.com/~droppler/roadpuzz.html
Como é? New Jersey. Poluída, imunda e em decadência acelerada. Que fazer? Seguir para ocidente. Como lá chegar? Dirija-se para Skippy's Roadkill; escreva a melhor resposta a uma pergunta semanal e espere pela votação. Se os seus companheiros de viagem acharem que a sua resposta é brilhante, avance 150 km. Se acharem que não é má, arraste-se uns 40 km. Se o veredicto for "roadkill" sofra a humilhação e não se mexa. Dá para passar um bom bocado e está a precisar de uma vistoria agora que todos os concorrentes alcançaram o seu destino imaginário, por isso apresse-se e exercite as suas glândulas humorísticas.
Pontos positivos: Muita inspiração para piadas hilariantes.
Pontos negativos: A maioria dos participantes não era capaz de reconhecer uma piada nem que a enfiassemos pela boca colectiva adentro.
Citação típica: "'Ei amigo', rosnou o prisioneiro. 'Porque é que foste dentro'? 'Ia para roubar um banco...' respondeu o infeliz companheiro. 'Mas quando lá cheguei...'" Instalou uma ligação à Internet? Talvez não.
Classificação: ★★★

CAÇA PALAVRAS

Nome: The Web Word Search (Plus!)
O que é? Está na sala de espera do dentista e não tem nada para ler...
Onde se encontra: http://www.geocities.com/WestHollywood/2555/puzzle.html
Como é? Passatempo preferido das avózinhas do país inteiro. Descobrir palavras é um passatempo completamente desenxabido (consegue ver Guatemala escrito na diagonal e de trás para a frente? Ah sim, ora muito bem...), mas quando se começa um jogo, há uma lei universal que diz que temos de o completar antes de iniciar qualquer outra tarefa. A Web Word Search (Plus!) tem pesquisas mais do que suficientes para o manter ocupado - desde bandas a estrelas de cinema - e foram acrescentados, muito a propósito, alguns jogos de labirinto. Se tais delícias ortográficas lhe dão a volta à cabeça, imprima uma página, pegue numa caneta e surpreenda-se.
Pontos positivos: Só falta a fotografia de Anthea Turner.
Pontos negativos: Sai mais barato roubar uma à avózinha.
Citação típica: "BYOBSOSMFIRCABBCEECRTWO DTWOETCETC"
Classificação:

5 ESTRELAS!

Nome: 40K MIRACLE Monthly
O que é? Um milagre e peras, é o que é...
Onde se encontra: http://www.40Kmiracle.com/
Como é? Claro, andamos todos impressionados com os sites que cantam e dançam quais macaquinhos multimédia, mas nem todos os computadores estão preparados para tais brincadeiras. Este site, 40K MIRACLE Monthly trata exactamente desse problema - demos de jogos, banda desenhada, e puzzles de citações - tudo cabe numa disquete. Isto claro faz accionar bem alto o Naft Shareware Alarm, mas com o humor autodepreciativo que constitui esta delícia lo-fi, o 40K MIRACLE Monthly é uma vitória para a imaginação.
Pontos positivos: The Movie Hotlink Golf Course: Tacada que vai de Marlon Brando a Woody Allen, ao mesmo tempo que evita o obstáculo Mia Farrow.
Pontos negativos: Sim, de vez em quando usam um bocadinho de Shockwave...
Citação típica: "Quem intimida quem? Uma cão intimida um gato. Um urso polar intimida um cão. Um leão intimida um urso polar. Um elefante intimida um leão. Um rato intimida um elefante".


Raspe a imagem para sentir o aroma bafiento do xadrez!

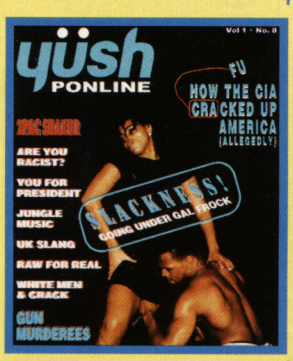
RESOLVE-ME ISTO

Nome: Think & Derive
O que é? A Katy tem oito cherívias. Tom tem metade das cherívias que Katy tem. Se Tom der quatro cherívias à Katy, com quantas é que fica a Katy?
Onde se encontra: http://www.webcom.com/~clong/mensa/forvm.html
Como é? Na verdade, é mais complicado do que isto. Todos os meses Chris Long inventa um puzzle matemático para o Forvm (a revista do Clube Central Mensa de New Jersey) mil vezes mais difícil do que aqueles que aparecem no The Sunday Mirror. Abençoado pelo Duende da Web, o mundo inteiro pode agora entreter-se com um puzzle, ou 20, debruçar-se sobre o assunto, e depois preencher o cupão, e acabar por nunca enviá-lo.
Pontos positivos: Alimento para o cérebro.
Pontos negativos: As pessoas põem-se a andar da escola precisamente por causa deste tipo de lavagem ao cérebro.
Citação típica: "Waldo está a dar uma festa para comemorar a medalha de mérito de Titus e Una. Existem 12k convidados ao todo (em que k é um número inteiro positivo), incluindo Waldo, Titus e Una..."
Classificação: ★★★

E-zines

5 ESTRELAS!

Nome: Yüsh Ponline
O que é? "Society 'n' kulcha" de rústicos.
Onde se encontra: http://www.ftech.net/~yush
Como é? "For the streewize, the wanna-get-wize and the otherwize" assim reza o título - e a gramática duvidosa é praticamente a única coisa de errado nesta preciosa e-zine. Yüsh Ponline tem sede em Londres e vem recheadinha de destaques, críticas e artigos de opinião sobre tudo o que diz respeito à cultura negra urbana. Política, arte,



Ritmo jungle? Convulsões de Rap? Investidas Swing? Não faço a mínima ideia, mas que é alguma coisa, é.

música e moda, mistura-se tudo com a Moulinex, e acrescenta-se a cultura hip hop e os ritmos jungle. A Yüsh Ponline é ideal para os mais informados e para os interessados.
Pontos positivos: De forma alguma dedicado exclusivamente à cultura negra.
Pontos negativos: Estavamos a falar de perfeição e aparecem anúncios ridículos.
Citação típica: "Mas a informação que recebi de Death Row levou-me (sic) a acreditar que Tupac não morreu. Alguém o viu no hospital? E os média, que arranjam sempre uns furos, não tem gravações de Pac a entrar na ambulância ou na maca?"

O AMANHÃ É A TECNOLOGIA DE HOJE

O que é? Um saco mensal cheio de bazookas laser, nanotecnologia e tudo quanto é digital.
Onde se encontra: http://www.modified.demon.co.uk
Como é? Cortesia da tripulação Modified, o Cyber Times percorre a autoestrada tecno e saca tudo aquilo que rumina e faz beep. Da energia não poluente, a inteligência artifical, do Djing multimédia, aos The Fugees, o Cyber Times está tão preocupado com a "Boy's Own passion" que nem presta atenção se os robôs desajeitados escravizam ou não o mundo, desde que tenham muitas luzinhas a brilhar está tudo bem. Sirvam mais opiniões, por favor.
Pontos positivos: Um botão de regresso ao futuro.
Pontos negativos: Aquela palavrinha que eles tanto ciberinsistem em ciberusar no cybertítulo. Ciber chachina, já! Menos a nós, pois cyber.net há só uma.
Citação típica: "A Boeing, a TRW e a Lockheed Martin vão fazer a demonstração de um sistema revolucionário de armamento laser aerotransportado, para defesa contra misseis balísticos estratégicos, como os Scuds iraquianos na operação 'Desert Strom'".
Classificação: ★★★

AMANTES FURIOSOS

Nome: Dischord
O que é? A cultura Yoof tem direito à sua aparição mensal on-line.
Onde se encontra: http://www.Dischord.co.uk/Dischord/
Como é? Com oito edições na rua, o Dischord mantém a fé nos seus artigos ligeiramente pomposos, inteligentes e críticos que dissecam a música, a literatura, a política, e a cultura trash. De Tarantino à cultura rave, do Rock The Vote à blaxploitation (exploração da cultura negra), nada escapa ao olhar microscópico do Dischord. O único senão deste válido esforço é que alguns dos temas pecam pelo lado das referências cronológicas.
Pontos positivos: Arrasa com "o cinismo, a amoralidade e a cobardia" da " cultura industrial" e dos "jornalistas a soldo".
Pontos negativos: Sou só eu ou os Pontos positivos" tendem para a presunção?
Citação típica: " É assim que vai acabar a cultura pop, precisamente quando se aproxima o final do século? Em tempos foi a força vital, que na sua antiga inocência oferecia à juventude do mundo inteiro a primeira essência de liberdade e rebeldia, agora não passa da primeira pedra lançada para servir um plano de marketing global. A facilidade com que a MTV e a Nike utilizam a reputação que têm entre a juventude, para ampliar os objectivos das grandes empresas de marketing é verdadeiramente triste: que a cultura pop tenha abandonado a sua agitação rebelde neste período crucial da nossa história, é trágico".
Classificação: ★★★★

BOLAS FALANTES

Nome: @FC- The Electronic Arsenal Fanzine
O que é? Mais uma para o caminho?
Onde se encontra: http://easyweb.easynet.co.uk/~garycraig/
Como é? Design impúdico e texto com imaginação capaz de disparar em múltiplas direcções... Mas, isto é mesmo para o Arsenal?! É estranho, mas é verdade. Top Gunner e Gary Craig exorcizam de certa forma este estigma social com esta caixa laranja cheia de piadas bombásticas e furiosas. Está um bocadinho fraco no momento, mas com a vistoria de Wenger, esperem umas quantas alterações para breve. Desculpem. Fanático do Liverpool.
Pontos positivos: Morte ao "Chato, chato".
Pontos negativos: Bem, começa com um 'A' e acaba com 'rsenal'.
Citação típica: "A maioria das pessoas nunca ouviu falar de Arsene Wenger. Um amigo meu que viveu em França dois anos, diz que os franceses estão apaixonados por ele. Põem-no acima de Jonhy Haliday e logo abaixo de Deus. É animador, mas não se esqueçam, os franceses também acham graça a Jerry Lewis".
Classificação:★★★

LONDON CALLING

Nome: e-tour
O que é? "A primeira e-zine interactiva da parte oriental de Londres".
Onde se encontra: http://www.biblio.co.uk/e-tour/index.html
O que é? Uma mistura agradável mas mordaz de e-zine cultural, com visitas virtualmente guiadas por colaboradores que falam de tudo, mas sem se afastarem muito da sua terra natal. Escritores, realizadores e a sociedade em geral são dissecadas com eloquência e exibidas com gosto. E enquanto alguns dos temas são mais do que familiares (o piercing, por exemplo...), as visitas virtuais têm um tratamento eclético para satisfação dos paladares mais requintados.
Pontos positivos: Acrescente-se conversas interactivas, um browser e Shockwave à lista das coisas a aplaudir.
Pontos negativos: Talvez um bocadinho limpinho demais.
Citação típica: "Os mexericos proliferam em relação a Dinos e Jake Chapman. Quando se apaixonam por alguém, fazem-no como fazem tudo o resto: em grande. Premiaram um agente italiano que se recusou a mostrar o seu trabalho com um presente muito especial: um modelo da sua cabeça tendo um falo como nariz".
Classificação: ★★★★

ART FORUM

Nome: Revelek
O que é? Finalmente. O Primeiro Serviço Internet de Expansão da Consciência!
Onde se encontra: http://www.cris.com/~Porieux/
Como é? Talvez seja este o resultado de juntar músicos de jazz com a besta que é o multimédia. Os artistas Sal Orlando e Nathalie Fabri, da Florida, têm boas intenções - procuram espalhar a info-iluminação com as suas telas virtuais de neon - mas apesar da melhor das intenções, Revelek cheira à mesma positividade dos anos 80, que vê a Neneh Cherry a milhas de distância. Limite-se ao desenho.
Pontos positivos: Venha ver as bonitas luzes ...
Pontos negativos: Mas não vá ver aquelas palavras.
Citação típica: "Depois disto tirou o sapato e meia do pé esquerdo e com o dedo maior começou a massajar o olho direito de Levi. 'Isto deve animá-lo' disse para ninguém em particular. Cerca de três minutos após estimulação ocular, as ancas de Levi começaram a girar ferverosamente".
Classificação: ★★★

USA TODAY

Nome: SurReview
O que é? Um ronda intelectual mas honesta pela cultura popular (ou nem por isso) dos Estados Unidos de América.
Onde se encontra: http://www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/Web/People/SurReview
Como é? Ah o frisson do inalcansável! A Net poderá estar a dar o seu melhor para homogeneizar o mundo, mas ainda existe a ocasional escapadela. A SurReview classifica e critica tudo - dos terroristas Barbies situacionistas à moda bulímica, da TV subversiva ao imaginário homossexual secreto dos filmes de série B dos anos 50 - alvos muito válidos é certo, mas que interessam apenas a meia dúzia de indivíduos deste lado do Atlântico.
Pontos positivos: Perfeito para os americanos obssessivos mais atentos.
Pontos negativos: Uma seca para as restantes pessoas do mundo.
Citação típica: "The Man" está à beira de aderir à TV Nation em forma de diálogo, constituíndo um exemplo raro de grande potencial humorístico na televisão subservsiva".
Classificação: ★★★

VIAGENS NA TERRA DE...

Nome: Roam
O que é? A revista de viagens dos sonhos de David Attenborough.
Onde se encontra: http://www.roam.org
Como é? E enquanto está sentado a clicar no rato, a culpa atinge o cérebro a 28.800 bits por segundo. Enquanto se deslumbra e queima as pestanas, Roam passeia pelo mundo com uma mochila cheia de fios, enviando de volta diários de viagem, produtos testados no terreno e fotografias de meter inveja. Um guia de viagens criativo, com interactividade bordada no seu chapéu de bobo, uma espécie de enciclopédia de serviço.
Pontos positivos: Conteúdo potencial.
Pontos negativos: O número um já está on-line e está um bocadinho surrado.
Citação típica: "Comece em Toronto, Canadá, passe por Amesterdão... Depois dê um saltinho a França e aos Pirinéus, para acabar a correr com os touros em Pamplona, Espanha!" Vadios.
Classificação: ★★★

MAS AS MIÚDAS NÃO PODEM JOGAR...

Nome: Go, girl!
O que é? AS Riot Grrrls foram suplantadas pelas Sport Lass.
Onde se encontra: http://www.gogirlmag.com/
Como é? Uma e-zine bi-semanal da Women's Web Ring Go girl que se dedica admiravelmente a dar ao género maioritário deste planeta mais do que a hipótese desportiva do netball, para além da oportunidade de serem chateadas aos sábados à tarde. Patins em linha, vela a solo, raquetball são apenas algumas das enérgicas delícias apresentadas. Quer seja um artigo de destaque ou a coluna regular sobre psicologia do desporto, a Go, girl! é um recurso de auto-ajuda que não precisa das portas abertas.
Pontos positivos: Vê? Nem tudo são sites idiotas e newsgroups sado-maso.
Pontos negativos: Não percebem que andámos anos a ver se nos safávamos de praticar desporto?
Citação típica: "Um aviso: Posso dar-lhes a receita do sucesso, mas a preparação fica por vossa conta. Nem sempre lhes vou dar uma abordagem tipo livro de receitas, como fazer e passo a passo; pelo que sei da vida, ela não tem nada a ver com receitas".
Classificação: ★★★



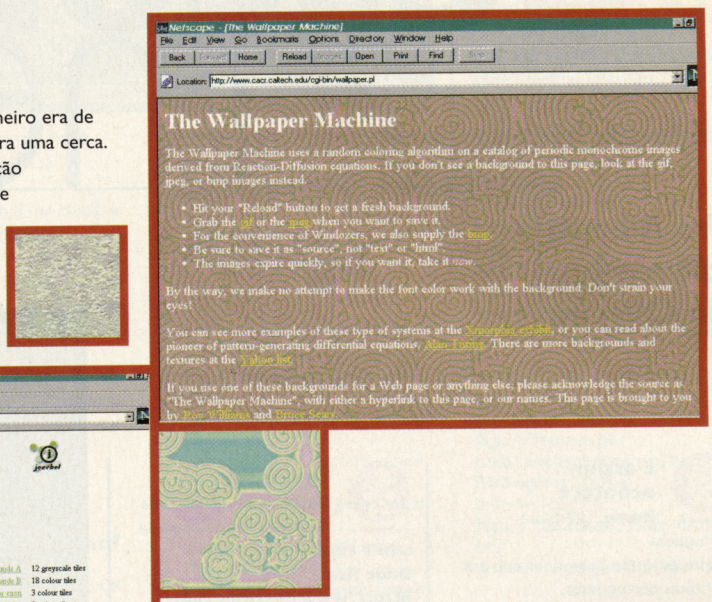
Quando a beleza é gráfica, ***João Vitória*** *adora ir procurar recursos nas teias da rede.*

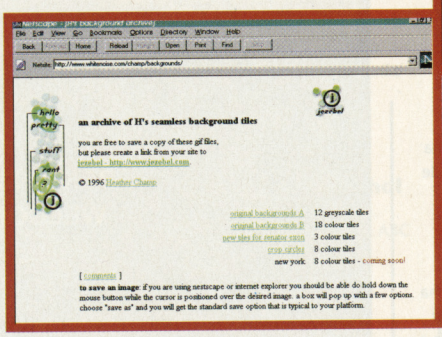
É muito frequente que nos sejam postos novos desafios. Neste caso quem vai beneficiar mais são vocês que estão a ler esta coluna. Faz parte do desafio de tornar a vossa revista cada vez melhor, e de vos ajudar a tornar as vossas páginas web cada vez melhores. Não estou aqui para substituir de forma alguma o "Mão na Massa", mas sim para complementar com alguns truques fora do HTML. O que vos espera aqui são dicas para facilitar a vossa vida. Software, sites interactivos, novas tecnologias e muito mais... (é só pedirem).

Para começar, nada melhor do que pelo aspecto gráfico. O primeiro passo de "vestir " a vossa página é o background. Tropecei há uns tempos num site muito interessante que cada vez que se carregava no botão de Reset do browser aparecia um fundo diferente. Era uma maravilha, montes de padrões diferentes. Era só guardar para o disco, tudo disponível em formato gif, jpg e bmp. O único senão era que eram todos com tons muito claros, não resultam em qualquer site . É pena não existirem mais sites deste tipo para resolver outros problemas.

Pode não haver mais deste tipo de sites mas há por ai centenas de "depósitos" de padrões para background e outro tipo de imagens. Por exemplo o Ace of Spades Backgrounds tem muitas imagens para se utilizar, e ainda tem um form para introduzirmos o nosso endereço de e-mail para recebermos um aviso quando a página for actualizada. Neste site estão disponíveis borders para o background e uma página com imagens para os mais "jovens". Dr. Bob's interesting 3D and 2D textures! é outro site com texturas cujo nome diz tudo. Não se esqueçam de passar por lá. Não me vou alongar mais a falar deste tipo de sites, deixo-vos mais alguns endereços. Naveguem por aí, e se encontrarem algum site fantástico que eu não tenha referido avisem-me.

Depois de se escolher um fundo vem o resto do aspecto gráfico. Mas se limitem a "roubar" imagens, tentem modifica-las um bocado. Um amigo meu aproveitou um boneco de um pirata e vestiu-o de outra maneira, e deu um resultado fabuloso. Outro aspecto curioso foi o de ter aproveitado dois gif's animados para fazer uma só imagem. O primeiro era de uns pássaros a pousar e o outro era uma cerca. Juntou os dois e criou uma animação (semi)original. Passem por este site (**http://delta.ci.uminho.pt/arcum/tuna/tuna.htm**) criado ele, tem sempre novidades. O que não falta por aí são sites com gif's (estáticos e animados) "prêt-a-porter". The Clip Art Collection é um dos sites mais completos que já encontrei. Tem de tudo, é só dar uma vista de olhos que rápidamente se encontra muita coisa boa para qualquer página. Tem a vantagem de ter links para outros sites dentro do género. Mas se o que querem é botões o melhor é passar pelo Eric's Hot Icons. Parece que nunca mais acaba.





Entretanto se estiverem numa de criar imagens novas não podem de deixar de visitar um site chamado Creating graphics for the web. Tem muita informação útil.

Mas a verdade é que fazer uma operação plástica não chega. Mudar o conteúdo e a informação também ajuda. Nos próximos meses vou dar umas dicas sobre isso. Estejam atentos.

Este mês é tudo. Espero que tenham gostado da inovação. Estou aberto a sugestões e criticas bem como a algumas perguntas. Esta coluna é para vocês, espero a vossa colaboração. Podem me mandar um e-mail que eu tento dar uma resposta rapidamente.

joao.vitoria@forum.pt
(subject: linha de montagem)

Endereços

The Wallpaper Machine
http://www.cacr.caltech.edu/cgi-bin/wallpaper.pl

Ace of Spades Backgrounds
http://www.grafxfactory.com/squinn/index.html

Dr. Bob's interesting 3D and 2D textures!
http://home.ptd.net/~drbob/textures.html

an archive of H's seamless background tiles
http://www.whitenoise.com/champ/backgrounds/

John's Background Page
http://www.whitenoise.com/champ/backgrounds/

Backgrounds by Carel
http://members.aol.com/kylee666/bkgrounds/index.html

The Clip Art Collection
http://www.acy.digex.net/~infomart/clipart/webresrc.html

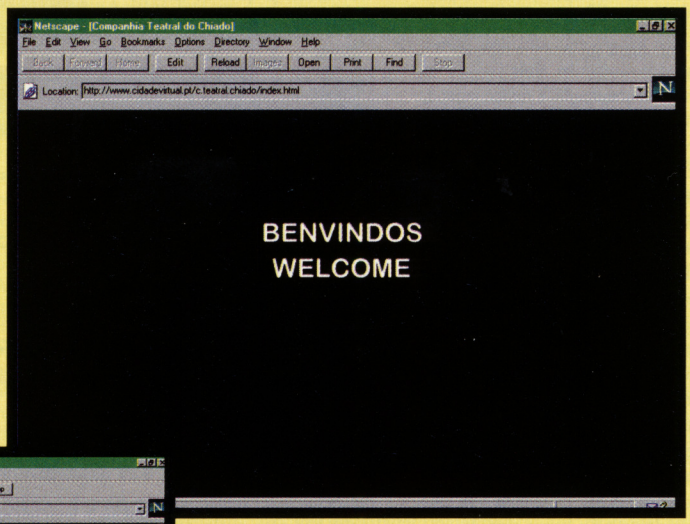
Eric's Hot Icons
http://holly.colostate.edu/~embarnes/icons/hoticons.htm

Creating graphics for the web
http://www.widearea.co.uk/designer/

padrão dos descobrimentos

FEVEREIRO 1997

por Pedro Ribeiro
editado por João Oliveira

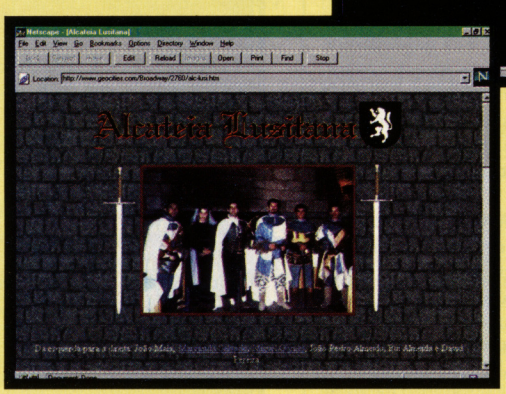


E assim... acontece

Nome: Literatura Portuguesa
O que é: Home page dedicada aos escritores portugueses.
Onde fica: **http://www.geocities.com/athens/acropolis/3340/litera.htm**
Como é: É uma bonita home page onde se faz uma viagem pela literatura portuguesa desde a época medieval aos nossos dias. Pelo meio cabem as épocas Clássica e Neoclássica, o Barroco, a época Romântica, a Realista e por aí fora. Aqui a intenção é ambiciosa: afinal de contas isto de querer colocar os Lusíadas, a Mensagem e o Ano da Morte de Ricardo Reis, só para citar alguns a título de exemplo, é demorado e dá um trabalhão.
Para já é bom ver que já temos aqui disponíveis uma série de autores e obras que ajudam a perceber como a própria sociedade portuguesa evoluiu ao longo dos séculos, além de darem a descobrir o génio de alguns escritores que marcam a própria história do país.
Tudo isto num ambiente gráfico simples mas muito agradável e fácil de consultar.
Pontos Positivos: Boa ideia, já disse.
Pontos Negativos: Quando lá fomos ainda tinha muitas "obras"...
Classificação : ★★★
PR

En garde!

Nome: Alcateia Lusitana
O que é: Home page de capa e espada.
Onde fica: **http://www.geocities.com/broadway/2760/alc-lusi.htm**
Como é: É um site onde se partilha o gosto pela esgrima , mas para lá da esgrima desportiva. Aqui faz-se a exaltação da esgrima como forma de arte e como testemunho de um passado feito de duelos e outros cavalheirismos.
Explica-se que a esgrima na sua vertente desportiva obedece a rígidas regras de segurança e que por isso não é uma modalidade perigosa.
Há aqui fotografias de treinos e depois ligações a outros sites dedicados a esta arte, com mais informação e outro tipo de recursos.
Pontos Positivos: É interessante e honesta.
Pontos Negativos: Podia ter mais informação, explicar a realidade da esgrima em Portugal, explicar as raízes da actividade, fazer um enquadramento histórico...
Classificação: ★★
PR



Ensaio geral

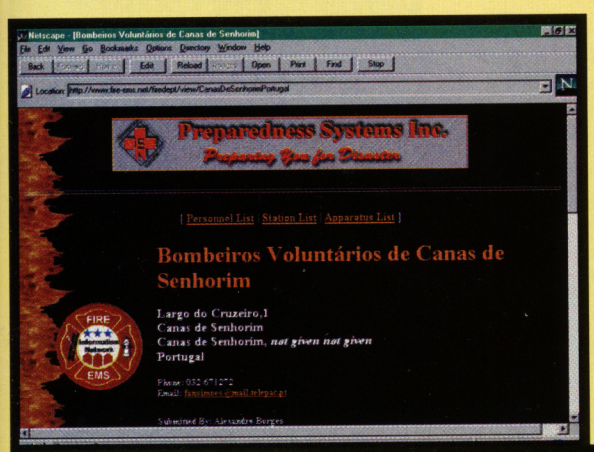
Nome: Companhia Teatral do Chiado.
O que é: Home page desta companhia de Teatro de Lisboa.
Onde fica: **http://www.cidadevirtual.pt/c.teatral.chiado/index.html**
Como é: É um bom ensaio geral, antes de ir ao Teatro. Mostra não só o cartaz dos espectáculos, a localização da companhia e sua história mas também apresenta links para home pages dedicadas a alguns dos autores cujas peças já foram encenadas por esta companhia.
Tudo isto apresentado de uma forma original, abrindo com uma dupla front page em fundo negro e depois com a porta do Teatro. Aí é só procurar o que se quer...e entrar.
Pontos Positivos: A apresentação e a informação muito completa sobre a companhia e as peças que leva à Cena. Boa ideia a dos links para os autores.
Pontos Negativos: Não tem.
Classificação: ★★★
PR

Iconografia

- Site de FTP
- Mailing list
- Newsgroup
- Site de Web

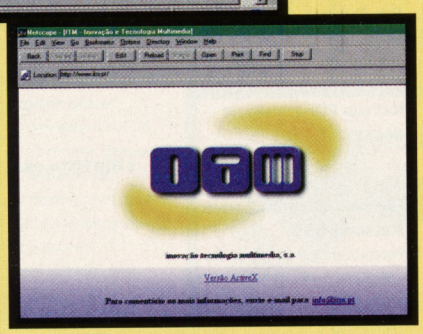
Fumo sem Fogo...

Nome: Bombeiros Voluntários de Canas de Senhorim.
O que é: Home page dos Bombeiros lá da terra.
Onde fica: http://www.fire-ems.net/firedept/view/CanasDeSenhorimPortugal
Como é: É em Inglês! Só em Inglês. Conta a história sumária desta corporação de bombeiros, enumera os seus elementos e o material de que dispõe para trabalhar. (Têm lá um veiculo de 1960, no activo?)
E mais nada, a não ser links para sites sobre Bombeiros.
Pontos Positivos: O nome da home page prometia uma boa novidade no panorama da net em Portugal. Não, limita-se a aproveitar o espaço gratuito fornecido para exibir esta corporação rapidamente na www.
A apresentação é boa, mas a home page dos Bombeiros de Canas de Senhorim é falada em Inglês? Não faz sentido.
Pontos Negativos: Está dito acima.
Classificação: ★
PR



ITM

Nome: ITM- Inovação e Tecnologia Multimedia
O que é: Home page institucional e um pouco mais.
Onde fica: http://www.itm.pt
Como é: Começa com a apresentação formal da empresa. Quem é e o que quer.
Depois propõe um serviço de notícias on-line sobre o mundo multimédia e Internet. Oferece os seus préstimos nestas matérias, dá passagem para motores de busca, sites FTP mas também para a Galeria de Artistas.
O que é isso? É um cantinho da www reservado pela ITM para aí deixar em exibição criações artísticas à consideração dos visitantes desta home page.
Como é isso? Bom, para saber das regras desta galeria é melhor ir lá espreitar. Finalmente, o grande destaque do momento: Uma novela interactiva! Alguém escreveu um primeiro capitulo e deixou o desafio aos infonautas que o leram: "Agora continuem a história!". E a história lá continua, movida pela fulgurante imaginação de alguns visitantes deste site.
Pontos Positivos: Fácil consulta, bom aspecto gráfico, boas intenções...boa ideia essa da novela interactiva.
Pontos Negativos: A ideia da Galeria dos Artistas está por passar à prática. Ficamos à espera.
Classificação: ★★★
PR



O Leão mostra a sua raça...

Nome: Peugeot
O que é: Concurso on-line. (Sim)
Onde fica:
http://www.peugeot.pt/
Como é: Para já é inédito em Portugal. Uma marca de automóveis vai à procura de um universo novo de potenciais consumidores. Vai à www e lança um concurso simples: queres ganhar um carro? Então responde aqui a um questionáriozito, preenche o formulário e fica à espera. Lá para Agosto sai o resultado.
O questionário tem a sua piada, a apresentação das páginas é regular.
Vamos ver no que isto dá.
Pontos Positivos: Enfim, aparece alguém, em Portugal e neste tipo de mercado, com uma ideia.
Pontos Negativos: Vamos dar o benefício da duvida. E já agora concorrer, não se perde nada não é?
Classificação: ★★★★
PR



Olhó passarinho!

Nome: A Fotografia
O que é: Página do ABC da Fotografia.
Onde fica: http://www.netpub.pt/foto/
Como é: É o mais simples possível. Nada de imagens, o fundo das páginas nem sequer leva cor. Mas aquilo que parece uma página baça e chata, carregada de texto por todos os lados, sem nenhum motivo apelativo acaba por ser uma página minimamente interessante.
A ideia é simples: Dar a quem a visita as noções mais básicas da fotografia.
Como escolher a máquina (consoante a utilização pretendida), que objectivas é que existem e por aí fora, num verdadeiro curso rápido de iniciação à fotografia.
Pontos Positivos: A ideia.
Pontos Negativos: O aspecto é de facto pobre.
Classificação: ★★
Tudo o que aqui está escrito é aplicável ao site existente em **http://www.netpub.pt/video/** só que aqui o assunto é exactamente o Vídeo. Mas os propósitos do site são semelhantes e o aspecto pobre também.
PR

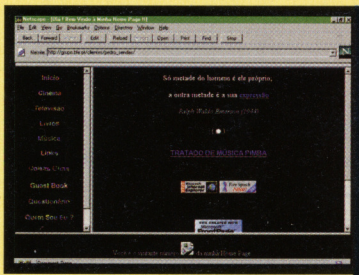
Pimba!

Nome: Pedro Sendas
O que é: Home page pessoal
Onde fica:
http://grupo.bfe.pt/clientes/pedro_sendas/
Como é: Abre com um arranjo gráfico agradável que divide o écran em frames e propõe dicas sobre Cinema, Televisão, Livros, Música, etc.

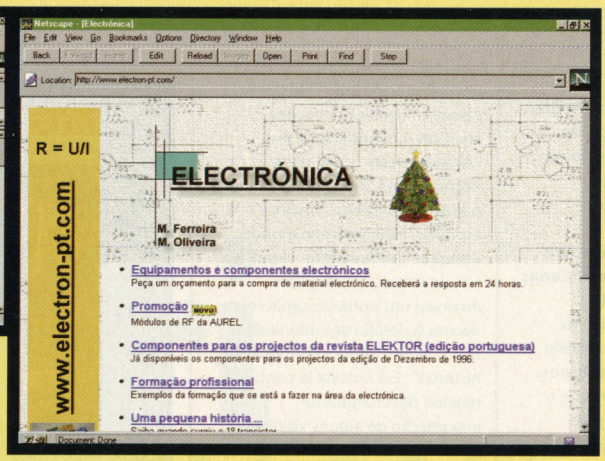
Software essencial

Amiga

Software de Base
Software de Base Amiga TCP demo 4.0 (Pilha Protocolar)
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/tcp/AmiTCP-demo-40.lha
Compressor / Descompressor de ficheiros LHA
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/util/arc/LhA_e138.run
Detectores de Virus
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/util/virus/VZ_II126.lha
Archie
Anarchie 1.41
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/net/archie141.lha
FTP
mFTP 1.31
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/tcp/mftp1_31.lha
NCFtp for Amiga 1.56
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/tcp/AmiTC_ncftp156.lha
News
Tin 1.30
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/news/tin130gamma.lha
Thor 2.2
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/mail/thor22_main.lha
Browser Web
AWeb
http://wwwxs4all.nl/~yrozijn/
Voyager
http://www.vapor.com/pub/support/voyager/
IBrowse
http://www.omnipresence.com/ibrowse/
Amosaic
http://www.omnipresence.com/amosaic/
Amiga Lynx
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/net/ALynx.lha
Gopher
BB Gopher 1.0
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/tcp/BBGopher10.lha
Internet Gopher
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/tcp/gopher.lha
Correio Electrónico
Thor 2.2
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/mail/thor22_main.lha
Amiga Elm 8.0
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/mail/AmigaElm-v8.lha
Telnet
Napsa Term 3.8 beta
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/tcp/napsaterm3.8b.lha
IRC
AmIRC
ftp://ftp.vapor.com/support/AmIRC/
Grapevine
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/net/grapevine.lha
Vídeo-Conferência
Cu-SeeMe 2.02
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/comm/tcp/acuseeme2_02.lha
Editores de HTML
HTML-Heaven 1.3
ftp://ftp.ua.pt/pub/aminet/text/hyper/HTML-Heaven.lha



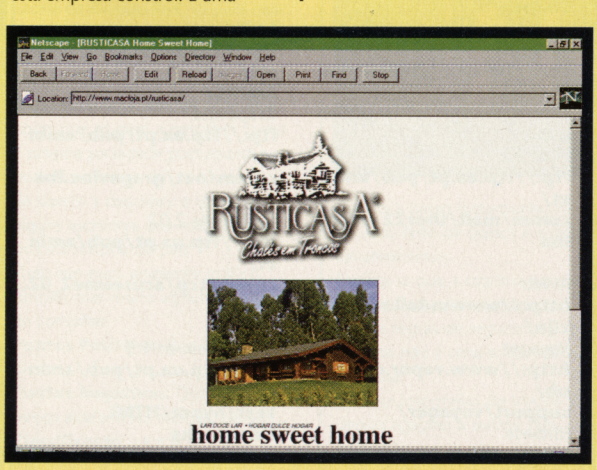




No caso da música o resultado é uma página fulgurante, que promete actualização permanente, com uma galeria de notáveis da musica nacional e estrangeira.
De volta ao menu inicial noto que está lá uma coisa chamada "Tratado de música pimba". Fui ver: era um desfile de argumentos corrosivos contra esse fenómeno que tem o seu expoente mediático máximo em programas como o "Big Show SIC" ou o "Made in Portugal".
Aqui reconhece-se a subjectividade que está implícita a toda a critica do género mas nem por isso se é meigo.
É Pimba nos Pimbas.
Tudo isto muito bem arrumado, numa home page que merece uma visita.
Pontos Positivos: Graficamente interessante e muita, muita atitude.
Pontos Negativos: Dá ideia de ficar por aqui mesmo. Essa actualização prometida é para valer?
Classificação: ★★★
PR

Homepage Rústica

Nome: Rusticasa
O que é : Home page desta empresa que constrói chalés em madeira.
Onde fica: **http://www.macloja.pt/rusticasa/**
Como é: Abre com uma sugestiva fotografia de uma das casas que esta empresa constrói. É uma fotografia tipo postal, com uma casa de madeira, tronco sobre tronco, com a natureza à volta. Depois segue para as respostas às perguntas mais habituais dentro deste negócio - incluindo uma resposta prudente à pergunta "Quanto custa uma casita destas?" Finalmente mostra o catálogo de opções, explica que podemos personalizar a nossa casa logo desde a construção, etc.
Pontos Positivos: Boas fotografias, muito sugestivas, lá está. Muita informação sobre o negócio.
Pontos Negativos: Não tem, tendo em conta o tipo de site.
Classificação: ★★★
PR



Net com Selo

Nome: Filatelia em Portugal.
O que é: Home page para coleccionadores de selos.
Onde fica: http://www.caleida.pt/filatelia
Como é: Começa por nos dizer que "a filatelia é uma actividade lúdica para muitos, um financiamento estatal para alguns, um negócio para outros. É sempre uma aprendizagem e um deleite." Hum...
Cá mais para baixo diz que neste site "... tudo é gratuito. Pague-nos com a sua deferência e amizade." Ora bom... está visto o estilo, vamos ao conteúdo: Links para outros sites dedicados a este hobbie, dicas para interessados com novidades e conselhos, e depois... o melhor do site: um menu onde os adeptos da filatelia têm muito com que se entreter. Há anúncios de compra e venda de selos, artigos de opinião, contactos de comerciantes de selos em Portugal, um dicionário dos termos da Filatelia, uma proposta para a criação de uma feira de trocas de selos on-line, além de outras coisas.
Pontos Positivos: A ideia e o nítido "amor à camisola".
Pontos Negativos: Por vezes parece apelar à revolta dos portugueses filatelistas oprimidos ;-)
Classificação: ★★★
PR

Plug-Ins

Plug-Ins (Windows 3.1x)

Para as versões mais actualizadas basta ir a **ftp://ftp.ua.pt/pub/winsock/WWW-Browsers/Plug-In** e identificar os programas abaixo indicados

Ficheiro	Descrição
3dns16a.exe	**Live3D VRML Beta 1 da Netscape** Plataforma VRL de 3D de alta performance. Permite voar sobre mundos VRML e correr aplicações multi-utilizador interactivas escritas em Java. Suporta RealAudio.
ambr16a2.exe	**Acrobat Amber Reader Pre-Release Alpha 2 (16 bit)** Permite ver, navegar e imprimir documentos no formato PDF (versão de demonstração)
f1net16s.exe	**Formula One/NET para Netscape 2.0** Permite integrar folhas de cálculo e gráficos estatísticos directamente numa página de Web.
n16d40.exe	**ShockWave para Director 4.0** Solução multimédia de elevado impacto, com um apreciável nível de interactividade.
npe16_12.zip	**EchoSpeech 16bit (versão 1.2) para Netscape 2.0** Codificador de alta qualidade de voz. Permite a descodificação de som em tempo real.
npword16.exe	**Word Viewer Plug-in (versão 1.0.3) para Windows 3.x Netscape 2.0** Permite a visualização directa de documentos em formato Word 6 ou 7.
oprun16.exe	**OpenScape para Netscape 2.0** Ambiente visual "drag&drop" para construir as aplicações interactivas da Internet de hoje... ou mesmo de amanhã!
plgply16.exe	**VDOLive Player para Netscape 2.0 (versão 1.0)** Reprodutor de vídeo (visualizador) difundido ao vivo através da Internet.
ppp1603.exe	**PointPlus (16bit-32-bit) v.3beta para Netscape 2.0x** Permite aos utilizadores do PowerPoint exibirem as suas apresentações através da Internet.
s16p1b1a.exe	**Sizzler para Netscape 2.0** Visualizador de filmes em formatos QuickTime ou PICS, enquanto são transmitidos através da Internet.
tsply311.exe	**TrueSpeech versão 3.10b para Windows3.x** Permite a captação de som em formato TrueSpeech ou PCM, e convertê-los para WAV.
wp16b029.exe	**ToolVox para o Web Player - (versão 1.1 Beta 2)** Possui capacidades de adição de voz em alta qualidade às da Web.

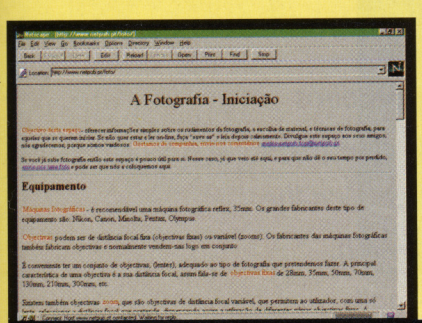


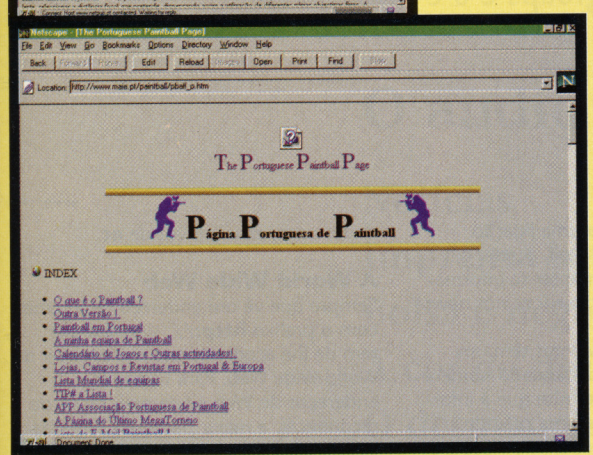
Alta Voltagem

Nome: Electrónica.
O que é: Site sobre Electrónica, que inclui centro de vendas on-line.
Onde fica: http://www.electron-pt.com
Como é: É uma boa surpresa. Trata-se de um site claramente dirigido a um publico conhecedor do assunto, mas não se esquece de nos dar uma pitada de informação mais "para leigo" sobre este mundo (aterrador para quem tirou negativa na disciplina de Electrotecnia) . É assim que podemos ficar a saber a história do 1º transístor (sim).
Num site bem arrumado, em que a informação é clara e rápida de obter há promoções de produtos que podem ser encomendados a partir destas páginas e também pequenos anúncios gratuitos para quem quer comprar ou vender material electrónico.
Excelente apresentação gráfica, muita informação, boas ideias num site interessante e bem conseguido, sem grandes alaridos.
Pontos Positivos: A ideia, o estilo sóbrio mas simpático, a animação constante com aquelas equações básicas da electrónica a passar á frente dos nossos olhos.
Pontos Negativos: Nada a assinalar.
Classificação: ★★★
PR

United Collors of War (Not!)

Nome: Paintball.
O que é: Página portuguesa de Paintball.
Onde fica: http://www.maie.pt/paintball/pball_p.htm
Como é: Tem tudo sobre o Paintball e a sua implementação em Portugal.
Sem grandes artifícios gráficos mas com uma apresentação bem conseguida, este site explica qual é o espírito destas guerras a brincar feitas com cores vivas. Há aqui novidades sobre torneios e equipas de Paintball em Portugal e não só. Há mesmo uma enorme lista de contactos à escala internacional para quem quiser conversar on-line sobre este desporto. Também há informação sobre lojas onde se vende o material necessário para entrar nestas guerras, e uma interessante secção de anúncios gratuitos para praticantes. Finalmente há links para outras páginas sobre o mesmo assunto.
Claro que no principio deste site está o básico para quem está a ler isto e não está a perceber nada: O que é isso do paintball ?
A resposta está neste site, mas aqui vai uma pista: Diz aqui que é O desporto dos anos 90. Hum...
Pontos Positivos: Muita, muita, mesmo muita informação sobre este desporto.
Pontos Negativos: Nada a assinalar.
Classificação: ★★★
PR





Plug-Ins

Plug-Ins (Windows 95)

Para as versões mais actualizadas basta ir a **ftp://ftp.ua.pt/pub/winsock/WWW-Browsers/Windows95/Plug-In** e identificar os programas abaixo indicados

Ficheiro	Descrição
3dns32a.exe	**Live3D VRML Beta 1 da NetScape** Plataforma VRL de 3D de alta performance. Permite voar sobre mundos VRML e correr aplicações multi-utilizador interactivas escritas em Java. Suporta RealAudio.
ambr32a2.exe	**Acrobat Amber Reader Plug-In Pre-Release Alpha 2 (32 bit)** Permite ver, navegar e imprimir documentos no formato PDF (versão de demonstração)
cf11w32.exe	**CoolFusion v1.51 beta Netscape Plug-In para Windows 95** Possui capacidades de visualização de som, vídeo e animação através da Web, em tempo real.
f1net32s.exe	**Formula One/NET Plug-in para Netscape 2.0** Permite integrar folhas de cálculo e gráficos estatísticos directamente numa página de Web.
icnp105b.exe	**IChat Plug-In para Netscape (versão 1.05b)** Destinado a ligações a servidores IRC ou IChat, em qualquer parte o mundo.
n32d50b1.exe	**ShockWave para Director 5.0 beta 1** Solução multimédia de elevado impacto, com um apreciável nível de interactividade.
np32_12.zip	**EchoSpeech 1.2 32bit para Netscape 2.0 para Netscape 2.0** Codificador de alta qualidade de voz. Permite a descodificação de som em tempo real.
npml30b4.exe	**InterCap Inline para Netscape 2.0** Permite ver imagens CGM, e sobre elas fazer operações gráficas: zoom, panning, ampliação, animação...
npsc140.exe	**VR Scout 1.40 para Netscape 2.0** Destina-se à visualização de ficheiros VRML.
npword32.exe	**Word Viewer (versão 1.0.2) para Windows 95 Netscape 2.0** Permite a visualização directa de documentos em formato Word 6 ou 7.
oprun32.exe	**OpenScape para Netscape 2.0** Ambiente visual "drag&drop" para construir as aplicações interactivas da Internet de hoje... ou mesmo de amanhã!
plgply32.exe	**VDOLive Player para Netscape 2.0 Version 1.0** Reprodutor de vídeo (visualizador) difundido ao vivo através da Internet.
ppp3209.exe	**PointPlus (32-bit) v.9beta para Netscape 2.0** Permite aos utilizadores do PowerPoint exibirem as suas apresentações através da Internet.
prevu0p9.exe	**PreVU - New Beta (versão 0.9) para Netscape 2.0** Visualizador de ficheiros MPEG. Possui capacidades de: previsão do vídeo, visualização em tempo real e visualização em diferido (offline).
runme101.exe	**Superscape 3-D Viewer/ Plug-In para Netscape 2.0** Permite interagir com mundos virtuais, em 3D.
s32p1b1a.exe	**Sizzler para Netscape 2.0** Visualizador de filmes em formatos QuickTime ou PICS, enquanto são transmitidos através da Internet.
tsply95.exe	**TrueSpeech version 3.10b para Windows95** Permite a captação de som em formato TrueSpeech ou PCM, e convertê-los para WAVs.
vrml20.exe	**Virtual Explorer para Windows 95 (versão 2.0)** Visualizador de VRML.
vrpg1b6.exe	**VRealm Beta 0.6 para Netscape 2.0** Mais um visualizador de VRML.
wp32b029.exe	**ToolVox para o Web Player (Versão 1.1 Beta 2)** Possui capacidades de adição de voz em alta qualidade às páginas da Web.

Microsoft Internet Explorer



NOÇÕES BÁSICAS

Excitado por dar os primeiros passos na Internet? O que fazer a seguir? A cyber.net explica-lhe as noções básicas - a Web, os newsgroups e o e-mail.

Apesar de se falar da Internet como se se tratasse de uma entidade individual, ela representa uma grande variedade de ferramentas e de formas de enviar e de armazenar informação. Aquilo que têm em comum é a utilização do protocolo Internet para transferir dados, o que significa que lhe basta uma ligação Internet para enviar e-mail, aceder à World Wide Web ou manter-se informado sobre os últimos mexericos nos newsgroups.

Todos os computadores têm um endereço numérico (o chamado número IP) na Internet, que permite que a informação seja enviada de uma máquina para outra. Os números IP são difíceis de memorizar, pelo que a maioria dos computadores têm também um nome de domínio que coincide com o seu número - em vez de vários digitos para aceder a um computador, digita um nome bastante mais reconhecível. Por exemplo, o nome de domínio do SAPO (o Serviço de Apontadores Portugueses) é **sapo.pt**

.pt significa que o domínio está num computador em Portugal. Todos os países têm um código de duas letras, conhecido na Internet como código top-level domain.

sapo é o nome de domínio sob o qual o SAPO se registou. O seu fornecedor de acesso terá o seu próprio nome de domínio que fará certamente parte do seu endereço de e-mail.

Há outras siglas internacionais como **co** - que denomina uma empresa; **ac** - instituições académicas como as universidades; **gov** - domínios governamentais; e **org** - para organizações não comerciais nem governamentais, como as de caridade (por exemplo a Greenpeace está em greenpeace.org)

Mas para ser ainda mais confuso, nos Estados Unidos, as empresas usam a sigla **com** em vez de **co** e as universidades usam **edu** em vez de **ac**.

A World Wide Web

Sempre que vê um endereço de Internet com o prefixo **http://**, significa que tem de lhe aceder com o seu browser de World Wide Web. Para tornar os endereços de Web ainda mais fáceis de reconhecer, a maior parte das organizações prefixa os seus nomes de domínio com **www**.

A Web é a causa do fantástico aumento da Internet nos últimos dois anos, principalmente pela sua fácil utilização. Qualquer pessoa familiarizada com Mac ou Windows sentir-se-á em casa com a interface de hipertexto de "apontar e clicar" da World Wide Web. Parece-se um tanto com um jornal ou uma revista electrónica, com imagens e texto, mas muitos sites de Web possuem clips de vídeo, som e animação.

Para se ligar a um site de Web, tem de digitar o seu endereço no browser de Web, que é o programa utilizado para visualizar as páginas da World Wide Web. Vá ao menu File, clique no comando Open Location e espere que a caixa Open Location se abra. Digite correctamente o endereço de Web e clique no botão Open. O seu browser identifica a página de Web e transfere-a para o seu PC.

Outro método para digitar o endereço de uma página é editar a barra Location no topo da janela do browser - é aquela barra branca comprida entre as duas filas de botões de controlo no Netscape Navigator. Pode editar o texto na barra da mesma maneira que

Sites de Internet essenciais

Os locais que tem de visitar impreterivelmente.

cyber.net - A vossa revista está recheada de matérias em http://www.forum.pt/cyber.net/

Altavista - Motor de pesquisa da Internet e Usenet. É, talvez, a mais poderosa ferramenta de pesquisa para encontrar ficheiros e documentos em http://www.altavista.com/

SAPO - Um índice dos sites da World Wide Web em Portugal em http://www.sapo.pt/

Yahoo! - Este excelente directório de sites da Internet também lhe dá uma ferramenta de pesquisa em http://www.yahoo.com/

C|Net - Revista on-line com uma secção de ajuda Internet em http://www.cnet.com/

Arquivo de ezines e textos sobre tudo e todos. http://www.etexts.org/

Os melhores newsgroups Usenet para recém-chegados à Internet em news:alt.newbie. news:news.answers e todos os pt.* e o soc.culture.portuguese

Todos os ISP nacionais, num espaço sempre atento ao que vai mudando http://www.forum.pt/cyber.net/

Os endereços de correio electrónico portugueses estão quase todos em: http://www.sapo.pt/email/ http://registrade.pt/clicknet/

MAIS PERTO DE TODO O MUNDO



O audio na rede em tempo real RA *

Notícias
Imprensa internacional
Bolsa e negócios
A cor do dinheiro
O desmancha prazeres
Herman jornal
Comercial ambiente
Retratos
Comercial Internet
Comercial Cinema
Desporto

http://www.radiocomercial.pt/

e-mail: comprot@telepac.pt

* Em colaboração com Progressive Networks e Telepac.



edita qualquer outro campo de texto no Windows; digite o endereço e prima [Return].

Para mudar de uma página para outra, só tem de clicar nos links de hipertexto, que são palavras individuais ou linhas de texto normalmente coloridas a azul e sublinhadas. As imagens e os ícones também podem ser links e normalmente têm uma moldura azul a identificá-los. Se não tem a certeza de que uma imagem constitui um link, mova o rato por cima dela: se aparecer um texto na linha de informação no fundo da janela do browser de Web, então é um link a outra imagem ou página. Quando os links de texto estão sublinhados a cores diferentes, isso significa que já visitou esses links.

E-mail

O correio electrónico, ou e-mail, é uma das utilizações mais emocionantes da Internet. É simplesmente uma forma de enviar mensagens de texto para outras pessoas que têm acesso à Internet. Pode enviar e-mail para milhões de pessoas com o simples toque de um botão, aceder às páginas da World Wide Web e até juntar-se a grupos de discussão que o bombardeiam com mensagens sem ter de mexer um dedo. O e-mail é rápido (as mensagens podem ser entregues no outro lado do mundo em menos de cinco minutos) e é barato (o custo de uma chamada local para qualquer sítio do mundo).

Pode reconhecer os endereços de e-mail porque eles contêm o sinal **@**. O endereço de e-mail da cyber.net é **cyber.net@forum.pt**. A parte antes do sinal **@** é um username estabelecido pelo administrador de sistema.

Mailing lists

Pode obter informação sobre qualquer assunto - que será enviada directamente para o seu PC - ao subscrever uma mailing list. Muitas mailing lists contêm textos de mensagens encontradas em newsgroups Usenet, só que em vez de andar a pesquisar a Usenet à procura de cada mensagem, ela chega à sua caixa de correio por si própria. As mailing lists podem versar sobre qualquer assunto e conter mensagens de e-mail, novidades e press releases sobre um dado assunto.

Para se juntar a uma mailing list tem de enviar o seu nome e endereço de e-mail para a lista e esperar uma resposta. Depois de um espaço de tempo que pode ir de cinco minutos a uma semana, o seu primeiro e-mail deverá chegar. As mailing lists funcionam de várias formas: fornecem uma cópia de cada mensagem de e-mail enviada para a lista, ou um sumário das mensagens disponíveis que é criado por um administrador e enviado a intervalos regulares.

A maioria das mailing lists poderá ser subscrita através de um processo simples. Corra o seu programa de e-mail e digite o endereço da mailing list na linha 'To'. Normalmente, deixa-se a linha 'Subject' em branco. Digite o comando de subscrição, exactamente como foi especificado, no texto da mensagem. É importante não acrescentar nenhum outro texto à mensagem porque a subscrição pode não chegar ao seu destino. Depois de ter enviado o comando de subscrição, deverá receber uma resposta dentro de algumas horas indicando-lhe que a sua subscrição foi bem sucedida. Antes de dar por isso, mensagens de e-mail começarão a chegar à sua caixa de correio regularmente.

Eis um exemplo. Para subscrever o The Babylonian Times, a mailing list dedicada à série Babylon 5, deve enviar uma mensagem para **mdb@le.ac.uk**, com o texto SUBSCRIBE B5-NEWSLETTER na linha de assunto, deixando o corpo da mensagem em branco. Lembre-se de invalidar qualquer ficheiro de assinatura que possa ter estabelecido, porque isso pode afectar a subscrição. Para desistir da mailing list, envie uma mensagem com UNSUBSCRIBE B5-NEWSLETTER como assunto para **mdb@le.ac.uk**, certificando-se novamente de que invalidou o seu ficheiro de assinatura.

Newsgroups

Apesar de serem chamados newsgroups, a quantidade de notícias propriamente ditas na grande maioria destas áreas de discussão é quase nula. "Conversa de chacha" seria um nome mais apropriado para o forum de discussão multi-megabyte que é a Usenet, mas mesmo que a conversa seja por vezes trivial, é quase sempre divertida. Qualquer nome que tenha como prefixo news: é o nome de um newsgroup.

Para ler os newsgroups, precisa de ter acesso a um servidor de news (que são os computadores que distribuem as mensagens enviadas para os newsgroups) com um leitor de news. A maior parte dos fornecedores de acesso portugueses tem servidores de news e fornece acesso aos newsgroups como standard do seu pacote de acesso à Internet. Os servidores de news (e há centenas deles na Internet) são criados para trocar informação com a máquina mais próxima, de forma a que quando é enviada uma nova mensagem a um dos servidores de news, ela passe gradualmente de máquina em máquina através da Internet. O endereço do seu servidor de news será provavelmente o nome de domínio do seu servidor de acesso, antecedido do prefixo "news", como por exemplo **news.telepac.pt**

Quando corre o seu newsreader, uma lista dos newsgroups disponíveis aparece numa janela. Pode ser a lista de todos os newsgroups disponíveis no seu fornecedor de acesso ou uma lista dos newsgroup que já subscreveu. Para visualizar o conteúdo de um newsgroup, só tem de clicar duas vezes no seu nome. Isto faz com que o newsreader visualize todas as mensagens desse grupo noutra janela. Para ler o conteúdo de uma mensagem, clique duas vezes no seu título na janela ou seleccione o comando Read Article do menu. O texto do artigo é visualizado numa terceira janela.

Um dos melhores leitores de news é o Free Agent for Windows e é muito fácil de usar. Seleccione o newsgroup que pretende na janela Subscribed Newsgroups (topo esquerdo) clicando no nome do newsgroup. Seleccione a mensagem que deseja ler na janela Subject (topo direito) e ela aparece na janela principal na parte de baixo do ecrã. É só isto.

Para responder a uma mensagem escolha o comando Follow Up Article no menu Post. Para criar uma nova mensagem e enviá-la para o newsgroup, escolha o comando New Article no mesmo menu. Se quiser manter a sua resposta privada, pode enviar uma resposta pessoal a qualquer mensagem clicando no comando Reply Via Email no menu Post, e um e-mail é enviado para o emissor da mensagem.

Como encontrar sites

Actualmente, há tantas páginas na Web que é difícil encontrar exactamente o que se pretende. Se esse for o caso, há uma óptima solução: um motor de pesquisa, que é um programa especial que cataloga a Internet, pesquisa todas as páginas de Web, armazenando-as numa base de dados. Quando nos ligamos a um motor de pesquisa na Web, digitamos apenas o assunto da pesquisa e o programa encontra-o. Os resultados da pesquisa são normalmente visualizados como uma série de páginas de Web, bastando clicar nos links para ir aos sites. O Alta Vista (http://www.altavista.digital.com/) e o Excite (http://www.excite.com/) são bastante bons. Se procura um programa específico, deve utilizar um dos sites que lhe permitem pesquisar os inúmeros sites de armazenamento de ficheiros na Internet. O Filez (http://www.filez.com/) permite-lhe pesquisar cerca de 60 milhões de ficheiros, mas precisa de saber parte do nome do ficheiro do programa que está a procurar. Para encontrar um programa shareware específico, tente http://www.shareware.com/

As minhas noites são melhores que os vossos dias.

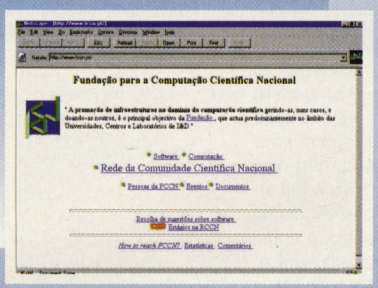


SUPER BOCK
SABOR AUTÊNTICO

Internet Portugal

FCCN
(01) 848 19 06, (01) 847 95 07
info@fccn.pt
http://www.fccn.pt/

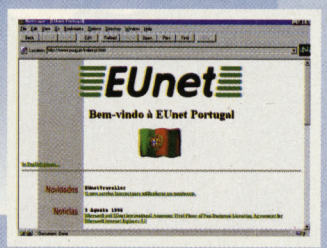
A "mãe" e o "pai" da Internet, gere a RCCN (que fornece os serviços às universidade e outras instituições de natureza não lucrativa) e tem uma função regulamentadora e gestora deste meio. São. nomeadamente os gestores do PIX e do domínio *.pt.



EUnet Portugal
(01) 314 33 11
Info@EUnet.pt
http://www.Eunet.pt/

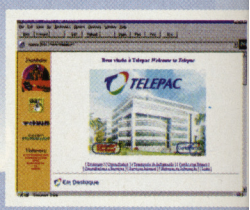
Das cinzas do primeiro ISP comercial português (o PUUG) surgiu a EUnet, cujas infraestruturas de redes, já o PUUG utilizava.

Pontos de acesso: Lisboa e Porto
Preços: Taxa de Activação: 2.000$00. Assinatura mensal: 4.250$00; a assinatura mensal compreende 30 horas de ligação grátis em cada mês. Cada hora extra custa 300$00. Sobre todos os preços incide IVA à taxa de 17%.



Telepac
0800 200 079 (linha verde)
info@mail.telepac.pt
http://www.telepac.pt/

O ISP mais diversificado. Presente em (quase) todo o lado. Uns dizem que é um elefante numa loja de porcelanas. Outros que é uma maravilha. Decidam-se.
Pontos de acesso: A 15 de Setembro de 96, a lista indicava 77 pontos de acesso um pouco por todo o país.
Preços: Taxa de activação: 1600$00. assinatura mensal: até 15 horas 2500$00; até 20 horas 3000$00; acesso até 30 horas 4000$00. 2$00/minuto após as trinta horas. O serviço NetPac cobra 5.000 escudos por cada 30 horas de utilização (com débito directo por multibanco) mas as horas não utilizadas podem ser transferidas para o mês seguinte. Sobre todos os preços incide IVA à taxa de 17%.



Esoterica
(01)7620240
info@esoterica.pt
http://www.esoterica.pt/

Nascida de uma brincadeira de amigos, profissionalizou-se e agora até recebe as news por satélite. A velocidade de acesso já é melhor.

Pontos de acesso: Lisboa, Porto, Braga, Leiria e Setúbal. Brevemente em mais seis locais do centro do país
Preços: 10.000$00 por trimestre (IVA incluído) sem taxas de ligação ou limites de tráfego/horas.



ComNet
(01) 343 05 10
comnet@tid.com
http://www.comnet.pt/

Pontos de acesso: Lisboa e Porto
Preços: 5.000 horas por 39 contos anuais; 1.200 horas por 10 contos trimestrais; 450 horas por apenas 3.5 contos mensais

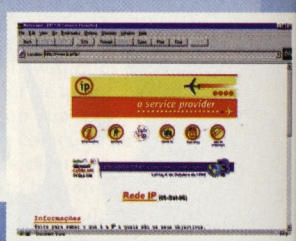


IP Global
info@ip.pt
http://www.ip.pt/

O segundo maior ISP, em concorrência aberta (até nos preços) com a Telepac.

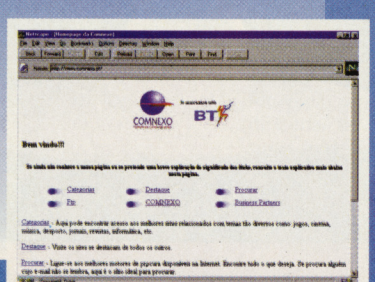
Pontos de acesso: 13 pontos de acesso, estando previstos mais três até ao final do ano.

Preços: Taxa de activação: 1600$00. assinatura mensal: até 15 horas 2500$00; até 20 horas 3000$00; acesso até 30 horas 4000$00. 2$00/minuto após as trinta horas. Sobre todos os preços incide IVA à taxa de 17%.



Internet by C.E.Expresso/Comnexo
(01) 357 55 60
info@ceeint.comnexo.pt
http://www.comnexo.pt/

Pontos de acesso: Lisboa, Porto, Braga e Faro
Preços: Taxa de activação: 2500$00. Mensalidade: 4300$00, até 25 horas de utilização. Horas adicionais: 215$00. Acresce IVA.



Compensa/IBM Global Network
(01) 7915888
compensa@pt.ibm.com
http://www.ibm.net/

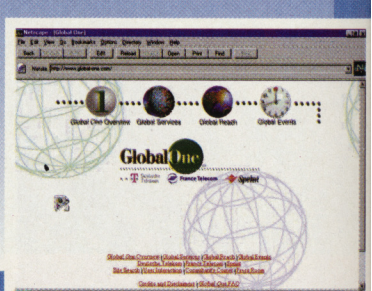
O registo no serviço é feito online (não há mais nenhuma forma) existindo para esse efeito software para OS/2 e Windows. O número para efectuar o registo (modem) é gratuito: 0505 446071 O número de telefone para ajuda é: 0505 313360.

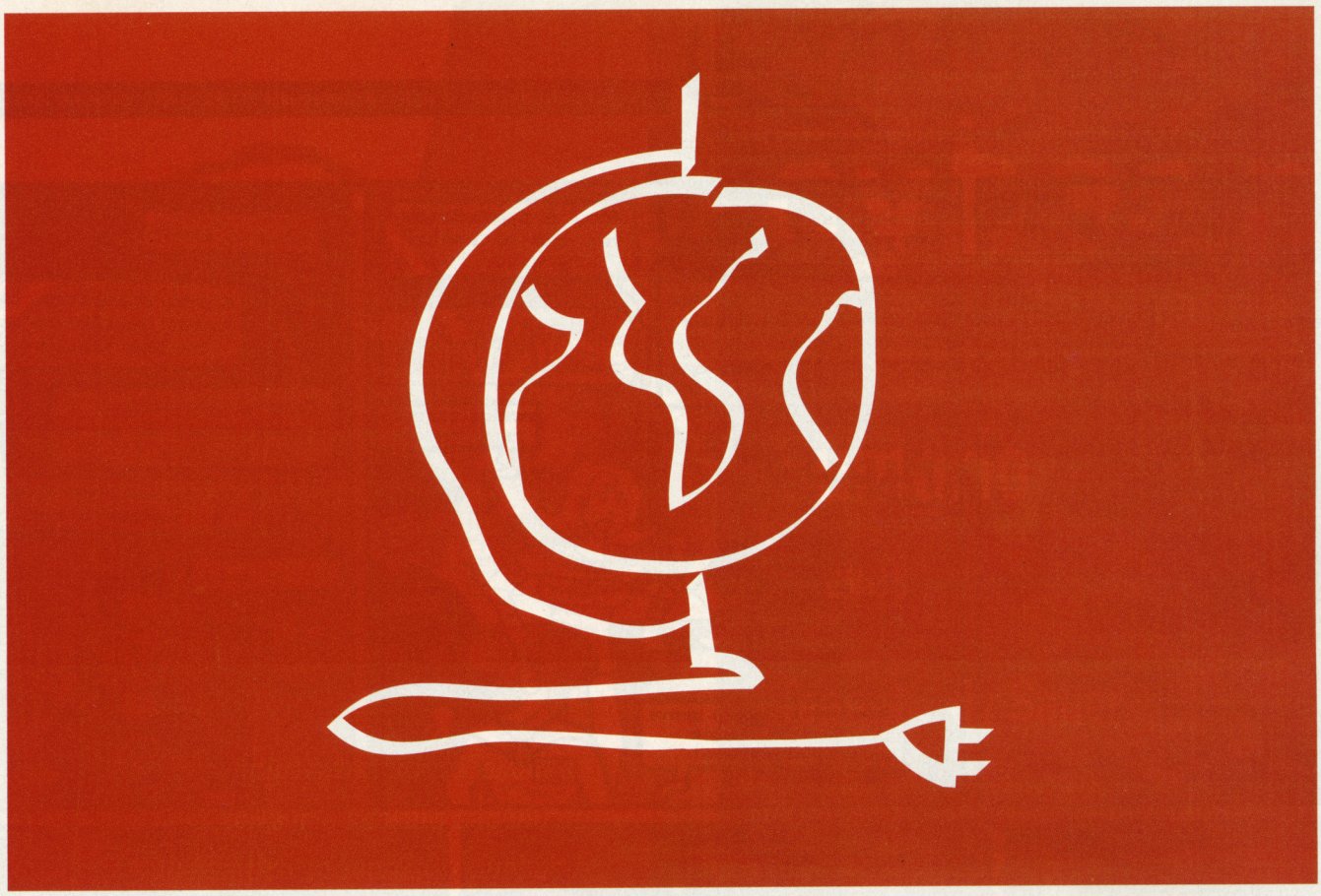
Pontos de acesso: Lisboa e Porto
Preços : Comprehensive: 4000$00/mês acesso ilimitado.
Base: 2330$00/mês com 5h de acesso mais 390$00 por cada hora adicional . Aos preços mencionados acresce o IVA.



Global One/France Telecom
(01) 311 32 10
http://www.global-one.com/

A Global One não trabalha com utilizadores individuais, tendo-se especializado em acessos e infraestruturas para empresas. São providers de providers e têm disponíveis nós de acesso em todas as capitais de distrito nacionais.





O mundo demorou 7 dias a ser criado. Ligue-se a ele em 1.

Internet: tudo o que você precisa para ficar on-line com o mundo é um computador, um modem, uma linha telefónica e muita paciência, se não escolher a IP. A IP é um novo Internet Service Provider a operar em Portugal. E quando dizemos "novo", é como se estivessemos a dizer moderno, activo, ágil, expedito e tudo o mais. E para prová-lo, temos um pequeno argumento, pequeníssimo aliás: o prazo. A IP está em condições de o ligar à Internet em 24 horas. Se quer saber como é que isto se consegue, a resposta é: tecnologia de ponta, experiência dos nossos técnicos e um sentido de serviço único. Se é possível fazer algo pelos clientes, faz-se. E o mais rapidamente possível.

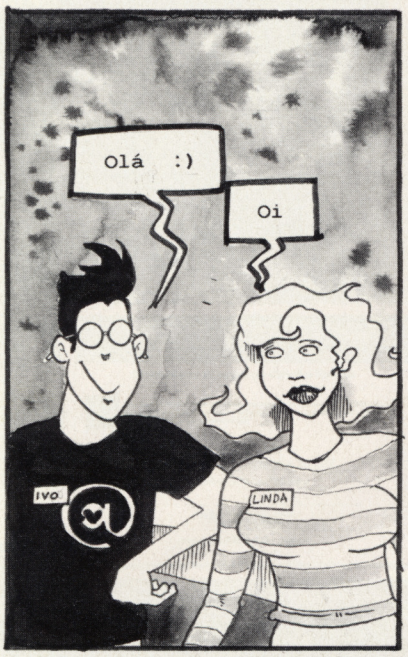
IP, Internet em Portugal no mais curto espaço de tempo. Por muito tempo.

ip

Av. Duque d'Ávila, 23-A, 1000 Lisboa. Tel: 316 03 28 Fax: 352 63 14 E-Mail: ip@ip.pt URL: http://www.ip.pt

inter@ivo

As aventuras de Ivo Nickname:uma vida sem largura de banda

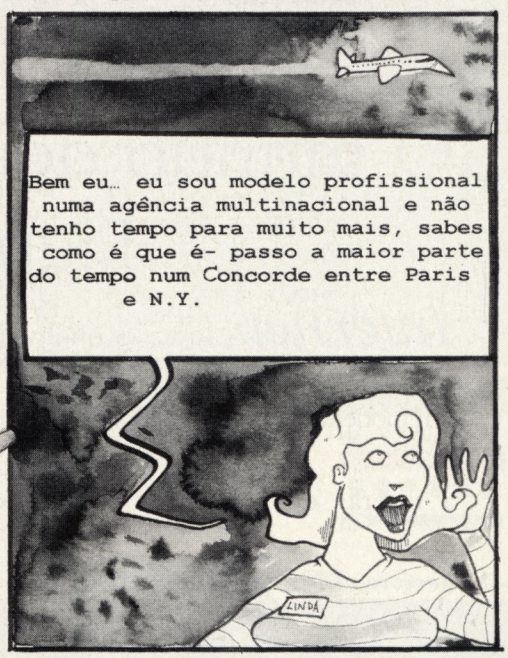


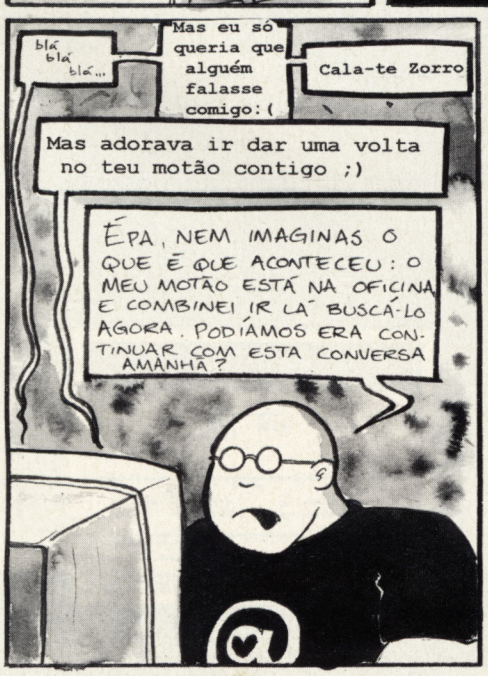






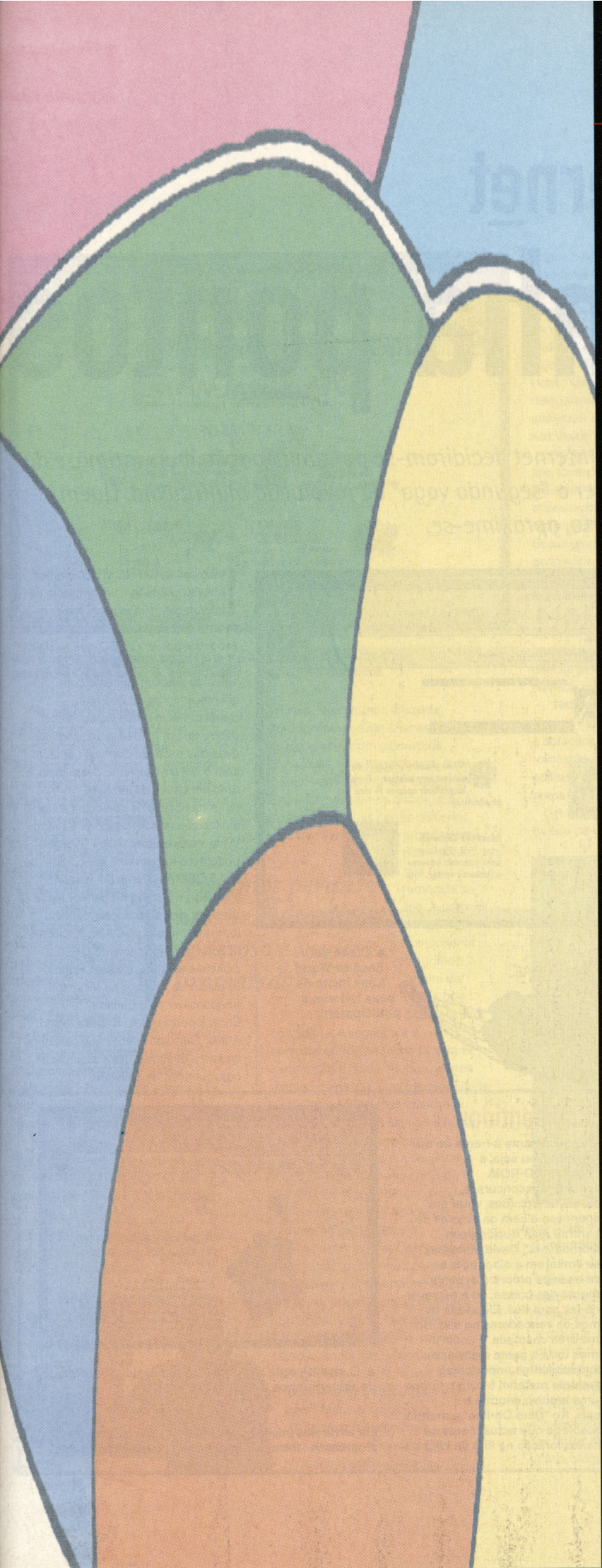












Suplemento de Multimédia e CD-ROM

cyber.net

Sumário

Breves 82
Tudo sobre o multimédia. E as novidades da Cryo para 97.

Templos do Saber 88
As enciclopédias em CD-ROM são fundamentais nos dias de hoje. Nós ajudamos a decidir melhor qual a compra ideal.

Meridian 59 102
O jogo da Internet é a aposta da 3DO. As MUD evoluídas...

C & C: Red Alert 105
Não é apenas uma sequela. É um dos melhores jogos deste ano, sem dúvida.

E (outras) Análises

Tom Raider 98
Aquela mulher mata. Lara Croft no seu melhor.

Blue Ice 100
Um CD esquisito. Um grafismo de analogias. E uma dor de cabeça a resolvê-lo.

Daggerfall 104
Um RPG cheio de raiva, malandrices e muito para descobrir.

Espécies Ameaçadas de Portugal 106
A sua militância tem voz neste CD. Para prevenir ou, pelo menos, remediar.

Consolas 108
Mais jogos para a sua Saturn

O Inter@ivo este Mês 111
Em época de aniversário, o melhor do melhor!

Play



Sonhos

Estava a falar com o amigo Bakali sobre a demo de um dos jogos que nos interessa mais no momento (sim, é Magic) e dei comigo a sonhar. Por montanhas, florestas, cidades fantásticas e guerreiros desesperados mas combatendo com valentia. Por paisagens fabulosas. A pensar como as poderia ver com estes olhos, que embora usem óculos, gostam de ter à frente coisas belas.

No dia a seguir olhei para a demo de um jogo e o que tinha sonhado começou a tornar-se real, para meu espanto. Ou não. Começo a reparar nas virtudes de ter em casa grandes monitores profissionais. Com colunas ligadas a amplificadores de aparelhagens. Todos queremos uma imersão num mundo fantástico. Queremos?

Os jogos em CD-ROM estão a atingir o limite (esta é boa, pois os limites são para serem superados...) no que concerne à capacidade dos mesmos para "aguentarem" com as resoluções fotográficas que nos fazem sonhar. Também nos faz sonhar a capacidade de beleza que a mente humana consegue transmitir dentro das espiras. Mas enquanto a mente humana ainda não atinge certos limites de imaginação, o CD-ROM já não consegue é dar-nos mais conteúdo. Resultado? Se não me engano muito, e estamos numa fase em que já não vemos muitos jogos com um simples CD, o próximo ano vai ser o ano DVD. O que significará cada vez melhores imagens fotográficas. Para que as aventuras continuem a fazer-nos sonhar. Para que os pântanos, ilhas ou planícies do nosso alegria continuem a ser ultrapassados criando em nós efeitos rápidos de contentamento. Claro que um processador MMX no computador também nos ajudará a sonhar. E muito...

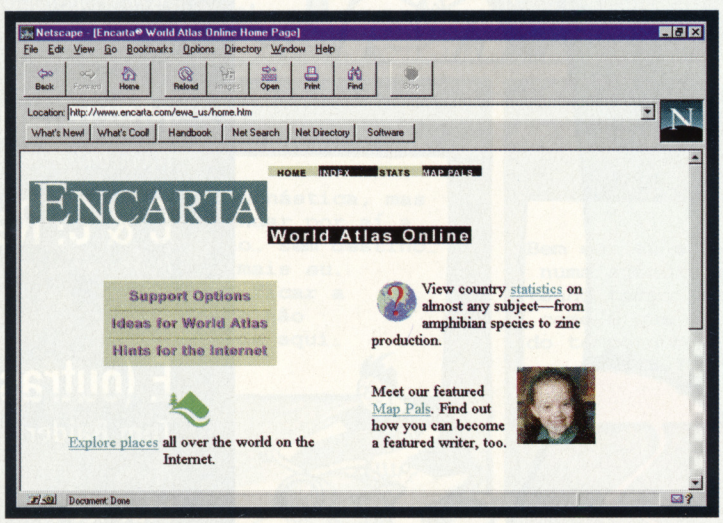
Enquanto sonham, tentem encontrar uma gambozina. Sim, estou a ver os vossos sorrisos de desprezo. Nunca ouviram dizer que o regresso à infância é saudável? Especialmente para aguentar os momentos aborrecidos do dia-a-dia. Aqueles em que não temos um computador à frente.

Voltando ao princípio, dado que todas as coisas têm um inicio, um meio e um fim (que é o que pretendo que seja este parágrafo), não se esqueçam de dar um salto à página 107. É magia fazermos passatempos tão bons. É Magic: The Gathering.

João Oliveira
joao.oliveira@forum.pt

A Internet ganha pontos

Os CD-ROM e a Internet decidiram-se por uma ligação mais íntima, e da relação vai nascer a "segunda vaga" da revolução multimédia. Quem quiser ver de perto, aproxime-se.





▲ O site do Encarta World Atlas incita os seus leitores a participarem.

Imagine um CD-ROM que oferece acesso imediato a um armazém de informação infinitamente maior do que o CD mais recheado que encontrar por aí. Um CD que muda de cada vez que o acede, e que se actualiza automaticamente com acontecimentos da vida real.
É exactamente o que vai acontecer dentro de um ou dois anos, segundo duas das pessoas mais em contacto com o desenvolvimento deste meio. E tudo por causa da Internet.

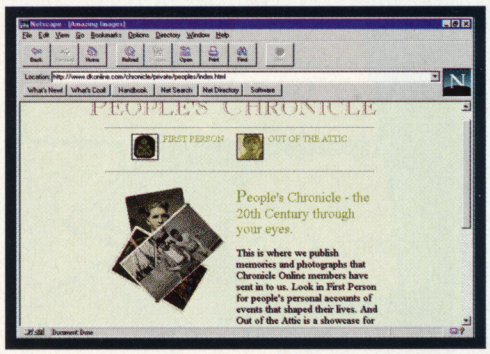
Actualmente, já começam a surgir muitos discos com ligações à World Wide Web, e estes títulos "híbridos" podem muito bem vir a ser o futuro do CD-ROM. As líderes de mercado Microsoft e Dorling Kindersley estão na dianteira desta revolução, por isso fomos conversar com Alan Buckingam, director do departamento de multimédia na DK, e Karen Hunt, directora de Produto na Microsoft (responsável pelo Encarta Encyclopedia e pelo Encarta World Atlas). Quisemos saber que caminhos andam a desbravar para alcançar a nova geração de software.

Uma rua com dois sentidos

A Dorling Kindersley vai definitivamente à frente no que se refere à interactividade on-line, ou seja, a oportunidade de falarmos para o CD-ROM.

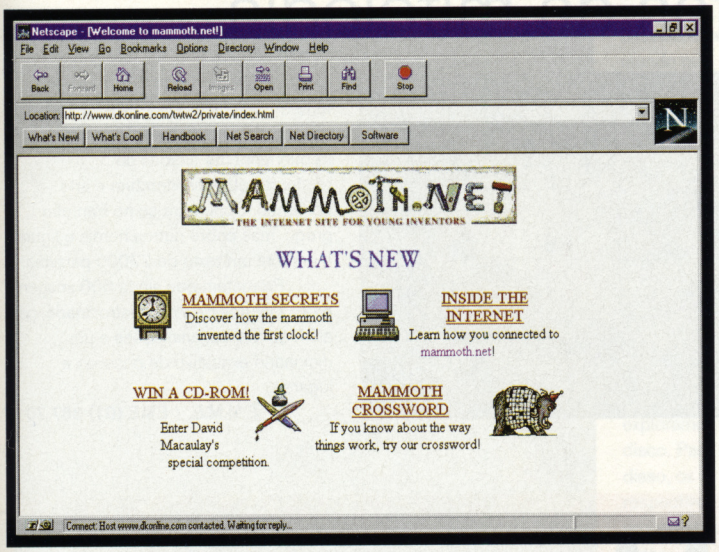
"Podem escrever-nos, entrar em concursos, responder a questionários, enviar opiniões, votar em sondagens, e participar connosco e com os autores de variadissimas maneiras", afirma Alan Buckingham.

"Por exemplo, na "mammoth.net", David Macaulay incita as crianças a não se limitarem a olhar para as ilustrações, mas a criarem os seus próprios desenhos revelando o seu entendimento das coisas, ou a escrever as suas histórias e a enviá-las para nós. Ele avalia os trabalhos e nós anunciamos os vencedores no site. No site "Chronicle" temos uma área chamada "People's Chronicle" onde convidamos toda a gente a enviar os seus testemunhos de acontecimentos importantes deste século. Já temos bastante material e com o tempo esta área vai tornar-se numa arquivo enorme e fascinante de histórias reais. No "Dino On-line" entramos em contacto com um arqueólogo que actualmente se encontra a trabalhar numa exploração na Ilha de Wight.



▲ O site "People Chronicle" é um arquivo fascinante de testemunhos de "pessoas reais".

Ele envia-nos informações regulares sobre os seus progressos , incluindo imagens das suas descobertas".



▲ A Dorling Kindersley criou uma série de sites protegidos por passwords, com artigos, actividades e respectiva mascote.

"Acreditamos que o CD-ROM foi a primeira vaga da revolucão no mundo editorial", afirma Alan Buckingham. "A Internet é a segunda. E quando as duas se aliam na forma de um CD-ROM híbrido, resulta um meio de edição poderoso e prometedor".

Um CD-ROM com uma ligação à Internet devidamente instalada vai com certeza revolucionar a forma como as pessoas usam os CD-ROM de referência", acrescenta Karen Hunt. "Estes discos vão ser a) mais vulgares, b) mais ricos e c) de grande ajuda no que diz respeito ao desafio que a Web representa, isto é, como aceder à informação que interessa de uma forma sensata, eficiente e selectiva".

Mas enquanto a Microsoft parece concentrar-se em ligar os seus títulos de referência à informação que já existe na Internet, a DK tem um ponto de vista ligeiramente diferente, preocupando-se em criar os seus próprios sites com passwords protegidas, relacionados com cada disco. Alan Buckingham explica: "Na DK, achamos que os discos que fazemos têm duas partes distintas: uma que vem no disco propriamente dito e outra que é fornecida on-line. A primeira constitui a componente de grande largura de banda que, digamos, está congelada; a segunda é a componente de pequena largura de banda, que é fluída. As duas partes têm um conteúdo, uma funcionalidade e um design diferentes, mas cada uma delas é concebida como sendo parte de um único produto".

"Estamos perante um meio de edição poderoso e muito prometedor".

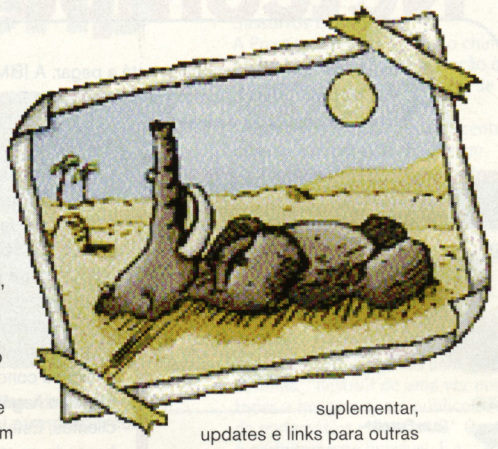
"No final, a ideia é a de juntar todos os nossos sites individuais e construir os blocos de um grande edifício DK, um "DK World" de informação, actividades e comunicação on-line. Destinado às famílias, vai apresentar áreas especiais com temas como saúde, medicina, puericultura, jardinagem, culinária e viagens; terá ainda informação de referência sobre ciência, tecnologia, história, natureza, geografia, artes, etc, e terá também áreas infantis pedagógicas e de lazer". Material ambicioso.

A Microsoft é algo mais circunspecta. "É necessário melhorar a praticabilidade e

▼Alan Buckingham é director do departamento de multimédia na Dorling Kindersley.



disponibilidade da Internet, porque se tornou de facto um "periférico" natural para grande parte dos utilizadores de PC, da mesma forma que o são as drives de CD-ROM hoje em dia. " afirma Karen Hunt. "Garantimos que nos dedicaremos a esses avanços, quaisquer que venham a ser, nos títulos futuros".



"A Web não proporciona o tipo de experiência que o melhores jogos de CD-ROM e títulos multimédia nos oferecem actualmente", admite Alan Buckingham. Mas acrescenta uma perspectiva mais positiva: "O que a Web faz melhor é algo de diferente: oferece conteúdo dinâmico, interactivo e em tempo real, dando ao utilizador a oportunidade de comunicar e participar. E quando os dois se juntam num CD híbrido, não há nada melhor"!

Naturalmente, a Microsoft e a Dorling Kindersley não são as únicas a abraçar as possibilidades da revolução on-line. Muitos outras editoras estão, à sua maneira, a preparar o caminho para a Internet.

A Anglia, por exemplo, criou um galeria de fotografia on-line para os utilizadores do disco "Virtual Safari". O novo "Nine Worlds ", da Palladium Interactive, oferece uma lista de sites a explorar, moldado às preferências do utilizador, isto é às áreas que o utilizador mais consultou no CD.

As novas enciclopédias Hutchison e Grolier também exploram ao máximo os seus links on-line. E quase todos os títulos multimédia têm um site na Web, oferecendo informação suplementar, updates e links para outras páginas.

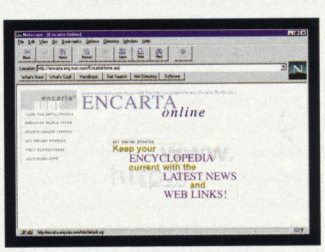
Se ainda não se ligou, comece a pensar no assunto se não quiser ficar para trás. Porque se a Microsoft e a DK fazem, os outros vão atrás. E todos caminham em direcção à Internet...

Em Portugal, a editora Abril/Controljornal também aderiu às possibilidades oferecidas pela actualização on-line, neste caso em sites internos. As últimas edições especiais da Exame e Exame Informática possibilitam uma ligação à Internet para actualização.

E como devem saber, aqui a cyber.net tem, no seu Inter@ivo, várias possibilidades de aceder à Internet...



▲ Pode fazer o download de Visitas Guiadas extra a partir do site Cinemania .



▲ O site Encarta é um autêntico passaporte para mais informação.

Netcomputer

A moda do Network computing está a pegar. A IBM já apresentou a sua Network Station, e é obvio que aproveitou a ocasião para fazer uma demonstração de integração com o Lotus/Domino e e-commerce. Segundo a IBM estão "provavelmente a viver a maior viragem da indústria informática desde o início da década de 80". Deixando de lado a guerra dos browsers, estão empenhados em cumprir a sua "missão" no mercado, que é a de desenvolver e fornecer soluções concretas para que sirvam o negócio dos seus clientes. Este sistema está baseado no standard Profile-1 (acordado entre vários construtores para este tipo de equipamento), e oferece um conjunto enorme de novas capacidades de ligação e trabalho em redes. A Network Station da IBM é construída a partir de um PowerPC e pode ligar-se através de Ethernet ou Token-ring, e está a caminho das ligações twin e coaxial bem como o interface PCMCIA. Vai começar a ser comercializada nestes primeiros meses de 1997



J. V.

Power PC

Realmente a união faz a força. O Grupo Bull e a Motorola anunciaram uma nova estratégia de distribuição para os produtos PowerPC. "Cada macaco no seu galho" é a frase que melhor caracteriza esta estratégia. Cada uma destas empresas vai ficar responsável pela distribuição destes produtos onde melhor estiver representada. Assim a Motorola fica responsável pelas vendas nos E.U.A. e Canadá, enquanto que a Bull terá de se responsabilizar na Europa, América do Sul e África. Qualquer uma destas empresas é um dos grandes da indústria informática mundial, podemos esperar grandes campanhas para a venda destes produtos.

SAMSUNG

Ano novo, alianças novas. A Samsug e a Digital Equipment Corporation começam o ano a produzir processadores Alpha 21164 totalmente compatíveis com o Digital Alpha 21164. Com este acordo, a Samsung apresenta-se como uma importante alternativa no mercado dos processadores de alta performance, já que tem na mão as devidas licenças de produção e comercialização a nível mundial. Assim o maior fabricante Sul-Coreano prepara-se para integrar a performance Alpha no mercado Windows NT, com "importantes vantagens de preço para um crescente número de utilizadores de PC. Aplicações de videoconferência, multimédia e imagem animada vão sofrer um grande impulso com estes microprocessadores. Vindo de um dos lideres mundiais só pode ser coisa boa.

Atenção, fãs da mitologia



O novo Mythology, da E.M.M.E, visa fornecer um guia pesquisável e amigo do ultilizador, para histórias clássicas frequentemente citadas ou reinterpretadas na literatura e arte ocidental. Concentra-se no Panteão grego, mas cobre outros heróis e figuras e contém um texto de 27.000 palavras.

Prometem-nos ainda 500 imagens e dez minutos de vídeo patrocinado, para além de mapas, animações e um dicionário exaustivo de pessoas e lugares.

E.M.M.E. / EME (01) 387 70 07

Microcurtas

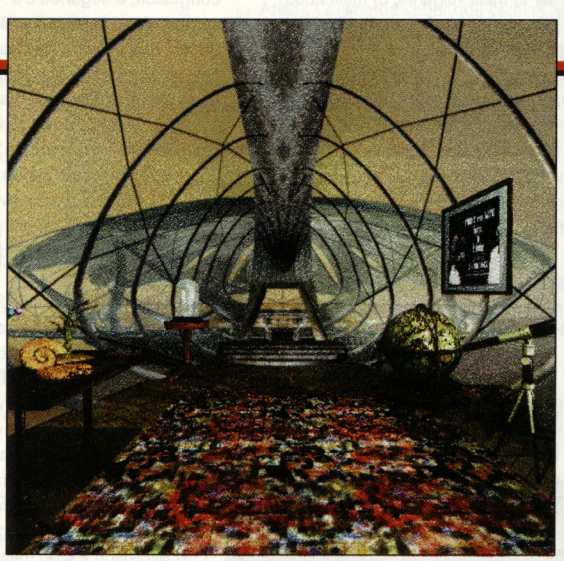
Graças à Microsoft já há o Windows CE para processadores Intel 486 e Pentium. Assim já são cinco os microprocessadores suportados por esta plataforma. Maior novidade ainda é o trabalho que estão a desenvolver com a Mediamatics para permitir a reprodução eficaz de software DVD com o ActiveMovie. Vai ser um grande avanço de reprodução DVD através de software a baixos custos sem a necessidade de hardware adicional. E que tal a Microsoft a explorar o espaço a bordo do vaivém espacial Atlantis da NASA? Era concerteza o sonho de muitas empresas, desde que o bilhete fosse só de ida. Desenvolveram o Mungo Park para acompanhar a tripulação (que simpáticos). Este software vai fazer a reportagem desta missão em directo do espaço . Com se não bastasse isto tudo ainda se comprometem a adquirir a NetCarta. Parece que 1997 vai ser ainda mais cheio de surpresas do que o ano anterior.



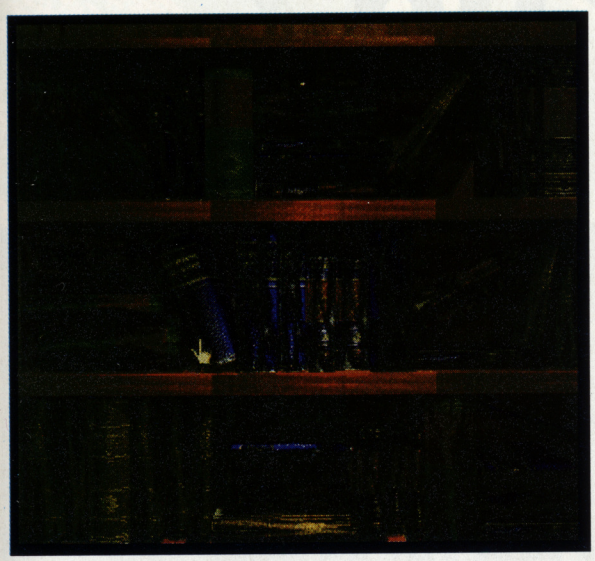
Que grande ideia!

The Evolution of Life

O novo CD-ROM "Evolution of Life" tem como cenário o Evo-dome, um museu futurista abandonado pelos humanos antes de partirem para as estrelas, na última fase da sua evolução. Que grande ideia! O cenário é um ambiente muito estimulante, que coloca uma intrigante visão da ficção científica numa vitrina de informação contemporânea. A Notting Hill merece o prémio da "Grande Ideia" do mês por ter dado uma nova dimensão ao interface do disco. Esperemos que sirva de inspiração a outros editores.



Romances de Mystério



▲ Os novos romances ajudam a compreender o Myst.

Os fabulosos irmãos Miller, autores do "Myst", escreveram dois romances baseados nesse mundo que criaram de uma forma tão convicente. Em ambos os livros a acção decorre num período anterior ao do jogo, e lá vamos encontrar dicas sobre as várias pistas a descobrir à medida que exploramos o disco. Para além disso, os respectivos argumentos estão directamente relaccionados com a trama do muito anunciado Myst 2.

"The Book of Atrus" fala da origem de Myst Island, o esconderijo que Atrus usava para escapar à ira de Gehn, seu pai. Disponível em edição de bolso.

A acção de "Book of Ti'Ana' decorre num passado ainda mais longínquo. Fala da corrupção e conflito que nos últimos tempos conduziram à queda do reino D'Ni, involuntariamente instigada pela Ti'Ana, a avó de Artur.
Quanto ao Myst 2 , aguardem notícias.



▲ Apresentamos-lhe Atrus, o criador de Myst, tal como aparece no jogo original.

Transworld Publishing
(00 44) 181 579 2652

Notícias

Sussurros chineses
A Prestige Network incluiu o chinês no Rosetta Stone (uma colecção de software para a aprendizagem de línguas). Baseado numa "abordagem natural", que se centra mais na conversação do que em exercícicos gramaticais, o disco segue a linha dos títulos dedicados ao inglês, francês, espanhol, e holandês.

Prestige Network

A matemática é fixe
Uma nova empresa britânica de software, de seu nome Virtual Image, tem uma agenda bem definida: "destruir de uma vez por todas a imagem que o público tem da matemática e da ciência". O que é perfeitamente louvável. E a primeira experiência nesta enorme tarefa surge na forma de Art and Mathematics .

Virtual Image

Muitas muitas palavras
Saiu mais um CD com 9 milhões de palavras, que vem assim completar a nova edição de "The Works of John Ruskin". O 39º volume da Library Edition foi reproduzido na totalidade, constituindo um recurso de valor inestimável para quem se interessa pela cultura do século XIX. Viva!

Cambridge University Press

PASSATEMPO

A+ MULTIMEDIA e cyber.net apresentam:

Ganha 10 CD-ROM

TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME

O Grande Naufrágio

Responde a estas perguntas num postal dos CTT e envia-nos. Talento e Inteligência são necessários, quer para o passatempo, quer para o jogo! Uma aventura que recria todo o fascínio de uma viagem transatlântica.

1 • Em que data e por que causas naufragou o célebre Titanic?

2 • Quantos passageiros estavam a bordo do navio?

3 • Inventa um bom slogan para a APlus Multimédia



Envia até ao dia 28 de Fevereiro para cyber.net - Passatempo Titanic, Av.Duque de Loulé, 44 - 1050 Lisboa.
Os mais originais ficarão com um Titanic (o jogo é claro...) muito perto do computador!

97: Ano Cryo?

Será que estamos perante um ano de revolução no campo dos jogos, agora que a Cryo inventou mais uma subcategoria? Talvez.

Esqueçam os jogos de aventura, estratégia, shoot'em'up. O próximo tipo de jogo, aquele que irá infernizar a vida dos papás que já não terão argumentos para não o comprar será o "cultural-adventure game" ou jogo cultural.

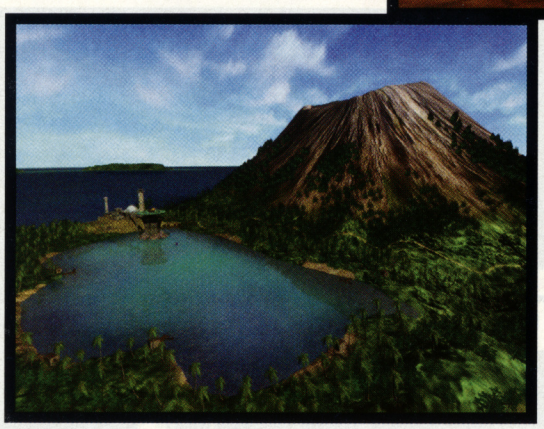
A Cryo lançou-se decididamente por conta própria. Depois de anos a dar sucessos atrás de sucessos a empresas como a Mindscape, Virgin, Gte (lembram-se de Dune, Dune II, Dranlore, Megarace?) o investimento feito por o importante grupo de lazer LVMH (que adquiriu 25% da empresa) deu força a novos projectos. Especialmente o de ter uma label própria. Nasceu a Cryo Interactive. A explicação foi-nos dada de uma maneira "mui óbvia" pelo director de vendas da Cryo, Alain Coutand, em visita ao nosso país: "Vimos que os nossos produtos vendiam bem e que se tornavam sucessos, mesmo referências de mercado. Alguma falta de liquidez da Mindscape e a entrada de dinheiro fresco serviu de base para o lançamento da nossa própria marca, mas uma coisa é certa: se "Versailles 1685" não tivesse vendido bem (foi uma aposta de 150 mil contos só para desenvolvimento) a Cryo teria acabado como marca própria. Felizmente isso não aconteceu. Pelo contrário, vendemos bastante bem."

Mesmo tornando-se editora dos seus próprios títulos, a Cryo irá continuar a desenvolver produtos para outras empresas - previstos para este ano estão nomes como "Barb Wire" (mais uma adaptação de um filme em jogo), "Poltergeist" (para a MGM) e "Treasure Hunter" para a Philips Media, mais um jogo com a componente "Edutainement-Adventure game".

As características deste novo estilo são parecidas com as apostas de meia dúzia de empresas nos produtos para uma faixa etária infantil. A aposta de "ensinar divertindo" foi ultrapassada com mestria para uma muito bem conseguida "jogar-divertir-e-aprender.". Bem, então o que podemos esperar da Cryo? Para já, "Versailles 1685" pelas mãos da APlus Multimedia. Uma visita guiada ao Palácio de Versailles no papel dum "mordomo" que afinal não é o mau da fita. Um trama histórica mas em que os requintes tecnológicos e a aposta na integração de informação a torna genial. À aventura gráfica que este jogo é e cujo conteúdo suscita interesse, a equipa da Cryo juntou, com o apoio do Canal Plus e da "RMN" (o equivalente francês ao IPPAR), uma enciclopédia e um jogo que tenta recriar fielmente a corte do Rei Sol. Dotado da tecnologia OMNI 3D, navega-se por "point-and-click" girando rapidamente. A visão é total, pois podemos ver quase todos os pormenores do Palácio. E saber dados arquitectónicos, também disponíveis ao alcance de um teclar no rato. Perfeitamente apaixonante, esta nova técnica de vender produtos dois em um... E um trabalho exaustivo da Cryo.



Passear no salão principal de Versailles e dançar com princesas. Que sonho!



▲ Lembrem-se do editorial... Adivinhem de que montanhas, ilhas e florestas estávamos a falar. Não era Magic, não. Era Tales of Atlantis.



Não é, decerto a melhor maneira de ficar o resto dos seus dias.

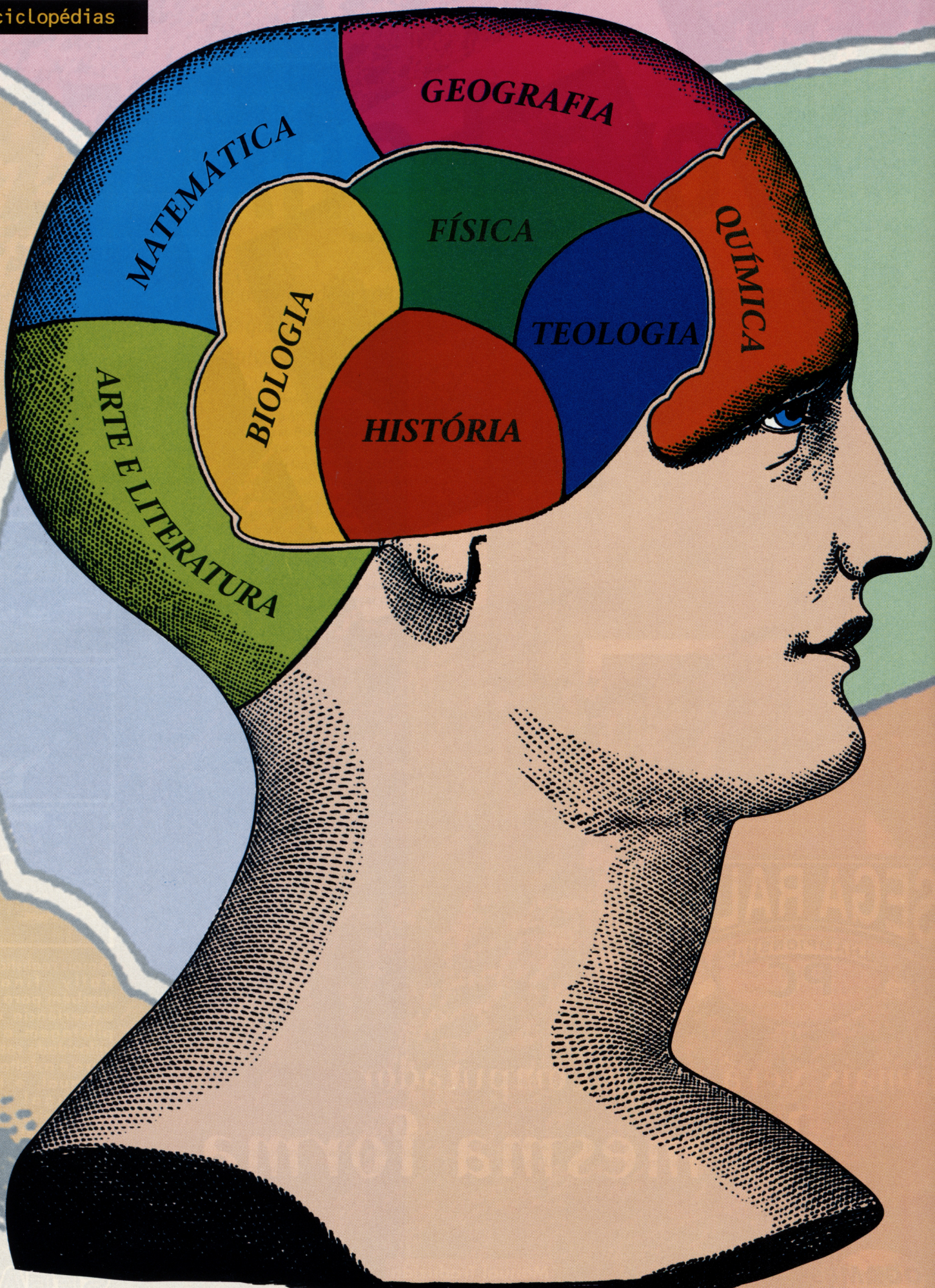
Outros dos produtos a surgir este ano que suscitam o máximo interesse são UBIK, Dreams e Tales of Atlantis (talvez não seja o título definitivo). Baseado na novela homónima de Philip K. Dick, UBIK é um jogo de estratégia em 3D. Uma espécie de Command & Conquer com o atraente mistério de todas as obras deste autor - não se saber quem é que se está a combater. Dreams, pelo seu lado, fez-me lembrar Tomb Raider pela facilidade com que o nosso personagem (que pode ser alterado a belo prazer) se movimenta. Além de combater os adversários, podemos falar com eles, e temos poderes mágicos e psíquicos. Um produto a acompanhar bem no seu desenvolvimento.

Por fim os meus olhos ficaram vidrados em Tales of Atlantis. Se a história não é necessariamente o que podemos chamar de original, a beleza fotográfica das imagens levou-me, inevitavelmente, a fazer comparações com TimeLapse (analisado nestas páginas). Com a mesma tecnologia (Omni 3D) a oferecer uma completa imersão na vida de alguns dos lugares místicos do nosso planeta, Tales of Atlantis dá vontade aqui ao jornalista de comprar os últimos cobres a gastar um monitor de 21 polegadas. De referir, é claro, que tudo isto será lançado na ECTS de Setembro, o local onde a Cryo prevê ver demonstrado o seu sucesso.

Quanto à pergunta do título, a resposta está a cargo de quem comprar os produtos da "nova" velha empresa de software. Quanto a mim, vou estar alegremente à frente do computador, viajando pela segunda vez em poucos meses para o reino maravilhoso de Atlântida.

João Oliveira


SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA™
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
PC
INTERNATIONAL RALLY
Jamais verá o seu computador
da mesma forma.
O mais realístico jogo de Rally finalmente também para PC. Uma experiência única de pilotagem a grande velocidade sobre areia, terra e asfalto, ao lado da qual, o Rally de Portugal é uma brincadeira.
3, 2, 1...Go!
Os jogos Arcade SEGA PC requerem processador Pentium 75 Mhz (90 Mhz é recomendado), 8Mb RAM, Windows 95.
Quer saber mais? Espreite na Internet:
http://www.sega.com
SEGA™PC
Manual Traduzido
em Português
ECOGAMES
Distribuido por Ecofilmes, Lda.


MATEMÁTICA
GEOGRAFIA
FÍSICA
QUÍMICA
BIOLOGIA
TEOLOGIA
HISTÓRIA
ARTE E LITERATURA

Templos do saber!

*Com as mais recentes enciclopédias multimédia, a eterna procura pelo conhecimento já não passa por jogar "Trivial Pursuit". **Rachel Harrison** está deliciada por ter um mundo de sabedoria na ponta dos dedos.*

As enciclopédias ficam mesmo bem em CD-ROM, e para muitos elas são a primeira escolha para aquele PC novinho em folha. Não admira. São a perfeita ferramenta de referência para todas as idades. Imagine todo o conhecimento humano num disco a baixo preço. Estamos a falar de um investimento inteligente. E ainda mais inteligente, se tiver em conta que o custo pode ser facilmente recuperado se utilizar o seu disco para saber as respostas das palavras cruzadas dos jornais de Domingo.

Remexendo-se na cadeira de couro preto sob o brilho das luzes do estúdio, só posso agradecer ao *Encarta 97* e às outras enciclopédias pelo meu conhecimento.

Para contrariar as anteriores críticas de que era demasiado americanizada, o Encarta da Microsoft está agora disponível numa versão inglesa. Há mais Ben Nevis e menos Ben Franklin (embora isso não ajude muito o consumidor português...), e isso só pode ser bom se estiver a utilizar o disco para fins didácticos. É o Rolls-Royce entre as enciclopédias electrónicas e estabelece o limite a que os outras apenas podem aspirar.

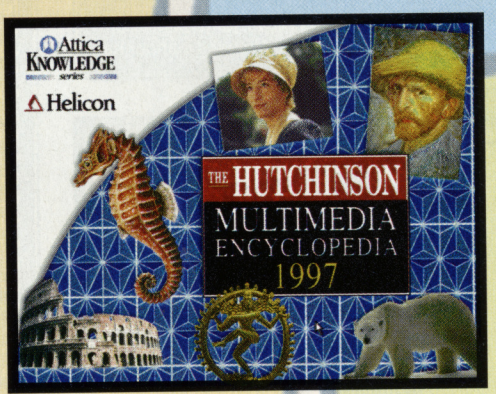
Além do factor educação, uma enciclopédia bem sucedida devia oferecer mais, e é aqui que a *Hutchinson Multimedia Encyclopedia 1997* marca pontos. Como complemento aos seus artigos bem pesquisados, os produtores introduziram um impressionante catálogo de características suplementares. Por exemplo, as extensas dissertações, atlas e cronologia servem para acrescentar grande variedade, e frequentemente actuam como trampolim para mais informação.

The Grolier Multimedia Encyclopedia 97 confia mais na sua vasta cobertura para atrair. O que até nem é nada mau. Há centenas de milhares de hiperlinks, e todas as oportunidades servem para ajudar a escrever relatórios e dissertações com um recurso para copiar, colar e imprimir texto. Mas contém uma grande falha.

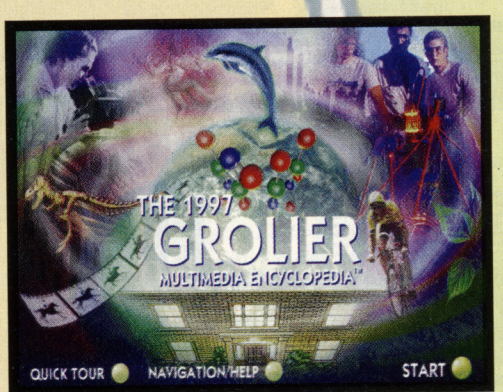
As enciclopédias multimédia implicam educação e entretenimento em grande escala. A sua sede de conhecimento está prestes a ser saciada... De uma vez por todas.



▲ A última obra-prima de referência da Microsoft é analisada na página 90



▲ Encontrará The Hutchinson Multimedia Encyclopedia na página 92



▲ The 1997 Grolier Encyclopedia é revista na página 94

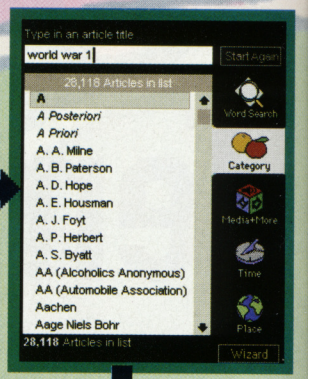
Continua na pág. seguinte ▶

Encarta 97 World English Edition

A magnífica produção da Microsoft é novamente actualizada. Pode ser a maior de sempre, mas será melhor?

Partida

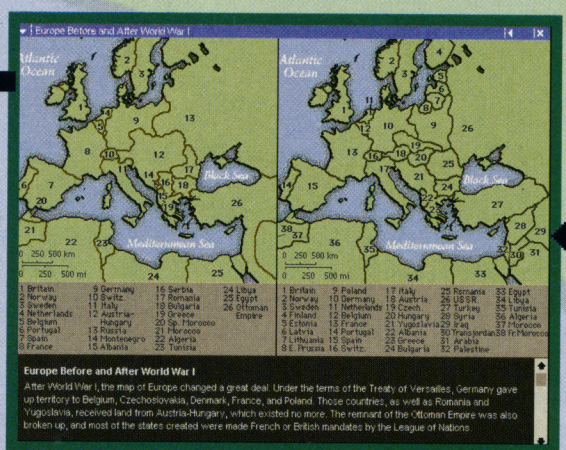
Um local lógico por onde começar é a pesquisa por tópicos. Basta digitar o assunto específico e o computador faz o resto.



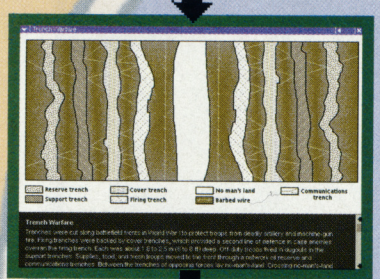
Começamos pelo capítulo História. Precisamos de recolher o máximo de informação sobre a I Guerra Mundial. O artigo está repleto de links de hipertexto (a vermelho).



Como ponto de partida, podemos ver o mapa em detalhe. Mostra a complexa situação da Europa no pré e pós guerra. É uma útil ferramenta de referência.



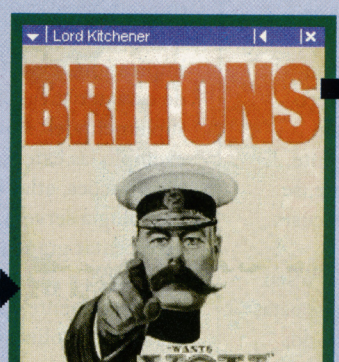
Também associado ao artigo sobre a I Guerra Mundial está uma ilustração demonstrando a ordem hierárquica nas tricheiras. A estreita faixa branca no centro é a Terra de Ninguém.



Um link de hipertexto leva-nos a áreas mais específicas da Grande Guerra, nomeadamente Gallipoli: o cenário de uma invasão mal sucedida dos Aliados à Turquia (e um excelente filme de Mel Gibson). Há uma ilustração, juntamente com links de hipertexto a outras gloriosas campanhas.



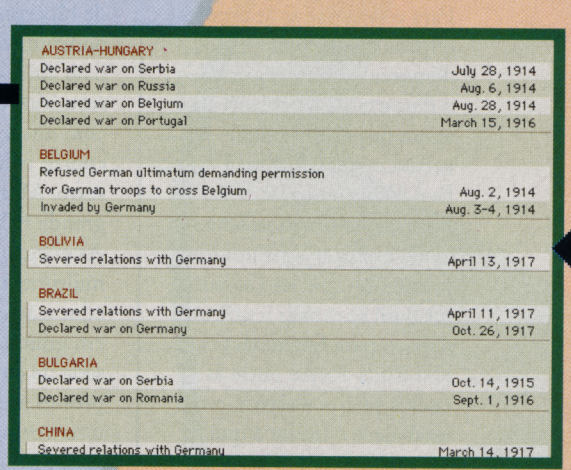
Nunca ninguém lhe disse que é feio apontar? Kitchener aponta para si e espera que você se aliste. Kitchener era o Ministro de Guerra até à sua morte em 1915. Este poster de recrutamento, no entanto, garantiu a sua imortalidade.



A cronologia no Encarta tem um design bastante simples, mas uma quantidade de informação decepcionante. Este extracto mostra os acontecimentos significativos de 1900 a 1925; há uma entrada sobre 'Nacionalismo e I Guerra Mundial' e a emergência do Japão como potência mundial.

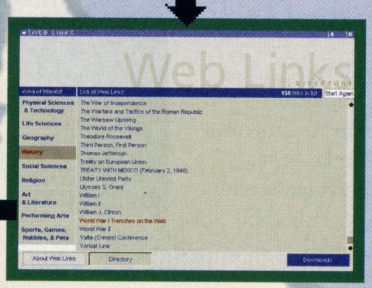


Uma tabela útil indica as nações envolvidas na I Guerra Mundial. Fornece detalhes completos de todas as datas e acontecimentos importantes. Não é exactamente bonito de se ver, mas como ferramenta de referência pode ser valiosa.

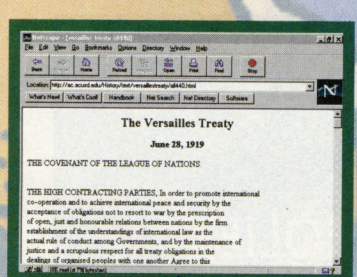


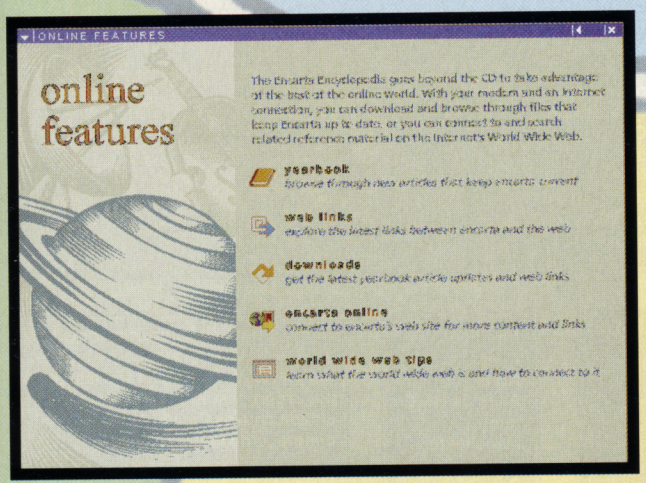
AUSTRIA-HUNGARY	
Declared war on Serbia	July 28, 1914
Declared war on Russia	Aug. 6, 1914
Declared war on Belgium	Aug. 28, 1914
Declared war on Portugal	March 15, 1916
BELGIUM	
Refused German ultimatum demanding permission for German troops to cross Belgium	Aug. 2, 1914
Invaded by Germany	Aug. 3-4, 1914
BOLIVIA	
Severed relations with Germany	April 13, 1917
BRAZIL	
Severed relations with Germany	April 11, 1917
Declared war on Germany	Oct. 26, 1917
BULGARIA	
Declared war on Serbia	Oct. 14, 1915
Declared war on Romania	Sept. 1, 1916
CHINA	
Severed relations with Germany	March 14, 1917

Uma nova característica nesta edição do Encarta é a oportunidade de aceder a sites recomendados na Internet. O directório de links de Web permite-nos escolher um tópico relevante.



Continuando o tema da I Guerra Mundial, há um site dedicado ao Tratado de Versalhes. Não contém apenas factos, mas também possui o documento integral. Brilhante!





▲ A Microsoft está a apostar na Internet como forma de complementar a sua aprendizagem.

◀ Continuação da página anterior

ENCARTA 97 WORLD ENGLISH EDITION

A perfeição é subjectiva. Algumas pessoas adoram obras de Mozart, outras ficam indiferentes. O mesmo acontece com os livros de Wilde, os filmes de Hitchcock, o futebol de Gascoigne e até o desempenho do Porsche Carrera. Todos são vistos como o supremo exemplo na sua forma, mas também há um significante número de pessoas que discorda veementemente. No entanto, o *Encarta* não teve tais dissidentes. É o supra-sumo nas enciclopédias multimédia e qualquer pessoa que tenha utilizado este software espectacular lho dirá com prazer.

Cada ano, nesta altura, a Microsoft tenta aperfeiçoar a perfeição, e a sua enciclopédia é actualizada e aumentada por peritos. Desenvolvida para contrariar a anterior versão americanizada, esta é a segunda versão da World English Edition e cerca de 2500 artigos (mais 500 novas imagens) foram acrescentados, perfazendo um total de 28.000 artigos. Todos juntos produzem uma contagem de palavras de 9.5 milhões e, acreditem-me, são mesmo muitas palavras.

O desenvolvimento mais importante para 1997 é a adição de 2000 links a sites da World Wide Web. Isto permite-lhe aceder a mais informação em sites de Internet que foram especialmente seleccionados por uma equipa de editores da Microsoft. Esta característica oferece mais informação aprofundada mas só está disponível para os que têm acesso ao on-line, deixando os não-utilizadores de Internet com muito pouco no que respeita às novas características do modelo deste ano.

Mas o que faz do *Encarta* um produto tão bom? Tem uma longa lista de potencialidades, mas o seu valor baseia-se na precisão total e na qualidade das entradas na enciclopédia. Quer esteja interessado num ramo específico da ciência ou queira pesquisar um assunto geral das artes, o *Encarta* tem sempre algo para lhe oferecer. Os artigos são bem escritos, informativos e maiores do que as entradas correspondentes noutras enciclopédias rivais. Meios como o vídeo, o áudio e a animação são sempre um padrão de alta qualidade, e os artigos mais longos incluem um recurso importante para que possa ver instantaneamente os seus títulos, meios, organização e comprimento.

Na periferia está um número de características associadas que tentam adicionar variedade e interactividade ao procedimento. As Guided Tours, Interactivities, Atlas e MindMaze são genuinamente divertidas e, nas suas diferentes formas, são bem sucedidas aumentando o valor geral.

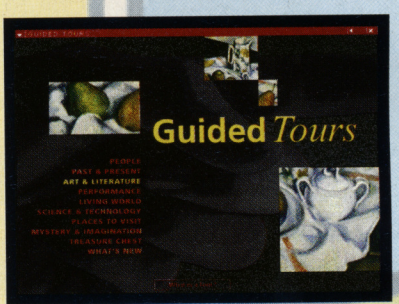
Desde os primórdios da cyber.net, apenas demos cinco estrelas a muito poucos discos, e o maravilhoso *Encarta World English Edition* é um deles. Se o conhecimento é poder, então o poderoso *Encarta* é o Schwarzenneger das enciclopédias multimédia.

Classificação Geral ★★★★★

Continua na pág. seguinte ▶



▲ As InterActivities são muito divertidas e encorajam a aprendizagem. Elas ensinam divertindo.



▲ As Guided Tours conduzem-no a toda a informação relacionada com uma área específica.

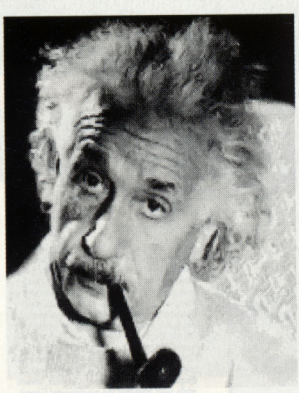
"O seu valor baseia-se na precisão total e na qualidade das entradas".

✔ A variedade e qualidade dos artigos é tremenda. O design é perfeito.

✘ Diga-me, porque é que nem todo o multimédia pode ser assim?

☎ Microsoft (01) 440 92 00

486DX/33 8Mb RAM



Brain Box

Albert Einstein é o cientista mais famoso do séc. XX, mas será a sua abordagem no Encarta proporcional? O artigo dedicado a este famoso físico é certamente grande (1875 palavras aproximadamente) juntamente com uma foto charmosa e um longo documentário sonoro. Também há links de hipertexto à Teoria Quantum, Teoria da Relatividade e uma ilustração das linhas Espectrais do Hidrogénio Atómico.

Hutchinson's Multimedia Encyclopedia 97

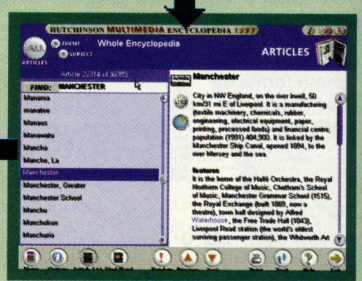
No fulgor da competição, chegou a altura da única enciclopédia compilada no Reino Unido lutar por um lugar ao sol.

Partida

Quando entra pela primeira vez na HME, é-lhe oferecida a característica On This Day, que lhe fornece factos sobre um dia à escolha.



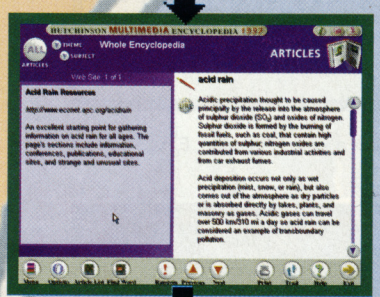
Como é uma enciclopédia compilada no Reino Unido, passeemos pela Inglaterra. Vamos até Manchester. Há um artigo bastante grande sobre essa cidade chuvosa juntamente com um endereço de Web.



Não fica muito no Norte e o Atlas da HME tem Manchester no mapa. Daqui é possível ver estatísticas demográficas sobre o Reino Unido ou regressar ao artigo. Vamos optar pela última e ver no que dá.

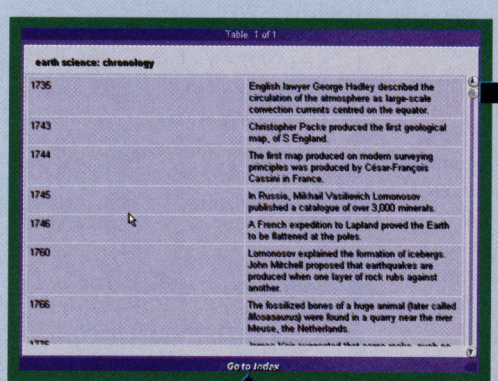


Sabia que Manchester era a cidade com maior nível de chuva ácida? Um salto de hipertexto leva-nos para o artigo principal.

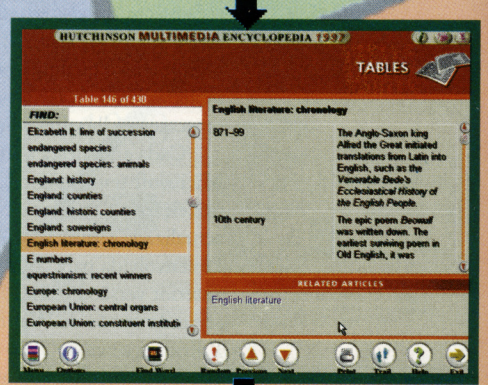


O ícone lápis significa que existe uma dissertação extensa ou um assunto relacionado, neste caso a poluição. As dissertações são uma boa caraterística porque oferecem o ponto de vista subjectivo de uma 'voz' humana, e isto funciona como uma variante bem-vinda aos artigos impessoais.



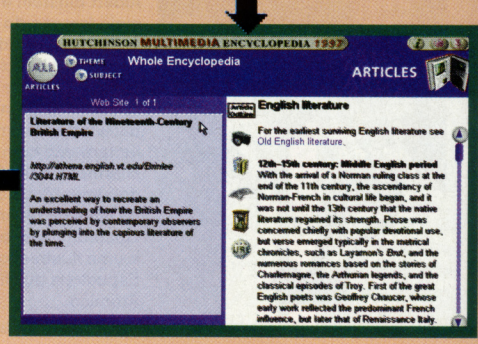


As tabelas possuem grande quantidade de informação num formato simples e, no entanto, altamente eficaz. Uma rápida espreitadela ao directório revela cinco tabelas diferentes dedicadas à história e cultura inglesa. Isto inclui uma fascinante viagem pela literatura inglesa.

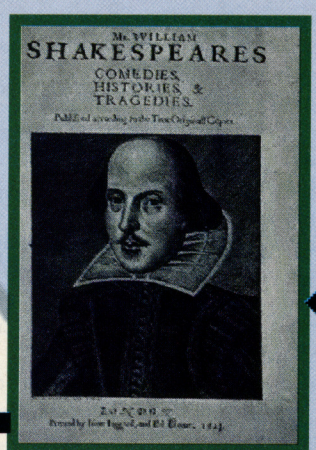


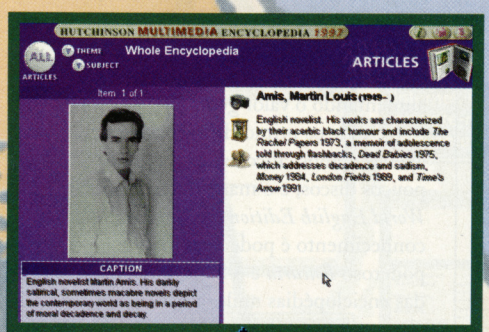
Uma investigação mais aprofundada no ramo ambiental oferece-nos uma tabela cronológica com a história da ciência da Terra. Isto ilustra a perfeição da enciclopédia para a escrita e também para uma pesquisa mais aprofundada.

O artigo sobre literatura é extenso. Os ícones indicam que há ilustrações, uma lista de leituras recomendadas, e inclui link a um site de Web.

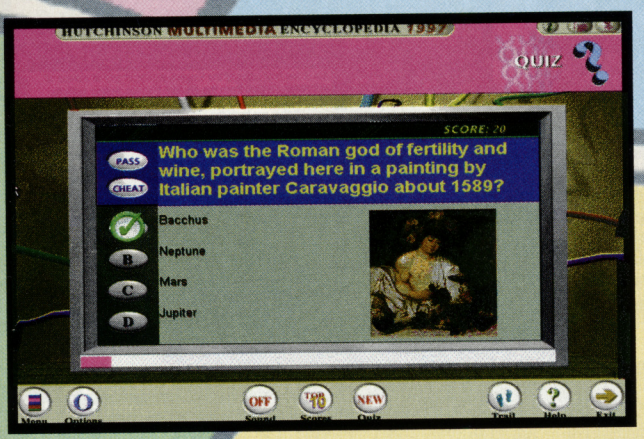


Não devia ser uma grande surpresa descobrir que Shakespear é abordado em grande detalhe. Infelizmente, não há clips de vídeo. Mas há mais literatura inglesa. Vejamos.





De Shakespeare a um clássico moderno, Martin Amis que nos dá um ar contemporâneo.



▲ O jogo multimédia pode ser muito estimulante quando escolhemos o maior nível de dificuldade.

◀ Continuação da pág. anterior

HUTCHINSON MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA 1997

Num passado recente, a Hutchinson tinha fama e credibilidade de ser a única enciclopédia multimédia dedicada especificamente a uma audiência britânica. Contudo, com o aparecimento do Encarta World English Edition da Microsoft, a anterior liderança de vendas perdeu-se. A *Hutchinson's* pode ainda ser a única enciclopédia britânica compilada em disco, e depois? Hoje em dia, é a relação preço/qualidade que conta e não o país de origem.

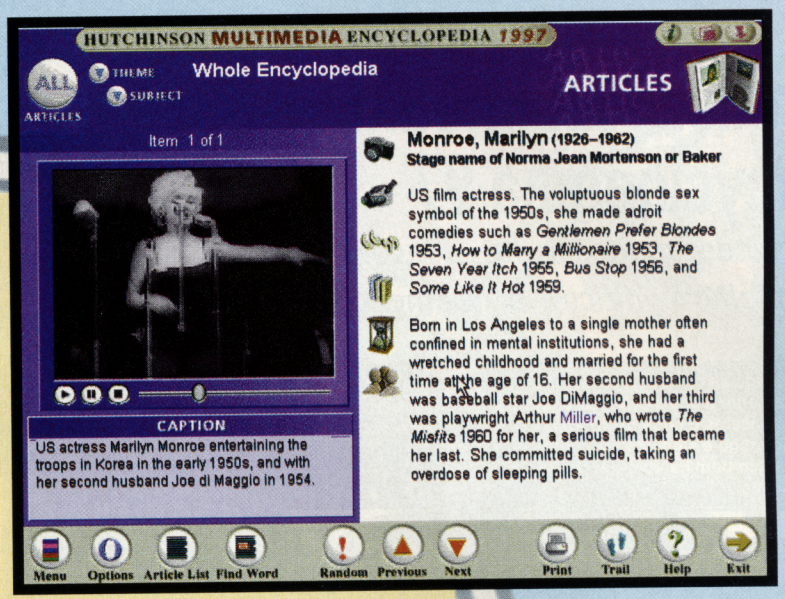
Os editores da *Hutchinson Multimedia Encyclopedia (HME97)* reagiram positivamente ao desafio, e a versão de 1997 é uma excelente ferramenta de referência electrónica com muitas características novas. Vejamos as estatísticas. A *HME97* está repleta de material englobando 38.000 artigos, 4500 fotos, 128 dissertações e 52 clips de vídeo. Tem um impressionante conjunto de estatísticas, o que a favorece em relação às suas rivais.

Embora incapaz de competir com o Encarta na facilidade de utilização e na aparência, ainda é um bom trunfo e o interface é uma experiência agradável no geral. A utilização directa de ícones familiares torna a informação difícil de obter e o recurso de pesquisa parece ser mais rápido do que nos anos anteriores.

Uma critica feita à *HME* indicou que os artigos são demasiado superficiais e com falta de detalhe, e é inegável que as suas rivais têm entradas mais completas. Isto não quer dizer que os artigos da *HME* não tenham valor, o que seria tremendamente injusto. Eles são sempre bem escritos, concisos e informativos. Além disso, se possuir um link on-line, um nível extra de detalhe pode ser acedido directamente do disco a partir de mais de 500+ sites recomendados disponíveis.

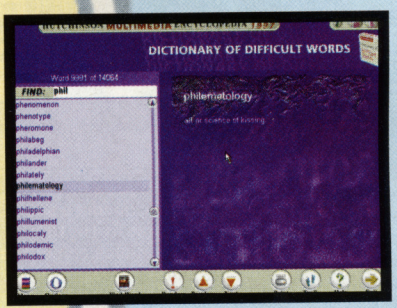
A *HME* 97 é bastante boa com características uniformes excelentes: há 128 dissertações sobre uma variedade de assuntos tão diversos como o vício do chocolate, o feminismo e os avanços tecnológicos; as secções Quotations e Bibliography também são características muito úteis. A biblioteca Quotations é extensa com notáveis citações de Dorothy Parker, Woody Allen e Oscar Wilde em muitas entradas; de forma semelhante, o novo Dicionário de Palavras Difíceis - com 14.000 entradas - não só lhe oferece a oportunidade de vencer no Scrabble mas também funciona como entretenimento na construção de vocabulário. Finalmente, o jogo é bastante estimulante e vale a pena.

A *Hutinchinson's Multimedia Encyclopedia 1997* é muito útil e os seus 38.000 artigos são bem suportados por um conjunto de excelentes características suplementares. Pode (apenas) faltar a profundidade de outras enciclopédias, mas a sua facilidade de utilização e entusiasmo pelos assuntos são boas formas de colmatar essas falhas. A Texto Editora comprou os direitos para Portugal, no que será a futura enciclopédia da sua gama de produtos multimédia. Ficaremos à espera, ansiosamente a pensar se a localização dará valor acrescentado.



▲ Há 52 clips de vídeo ao todo que variam de qualidade. Infelizmente, não pode aumentar este clip da Marilyn Monroe a cantar para as tropas na Coreia.

"Quando falamos de lealdade de marca, é a relação preço/qualidade e não o país de origem que conta"



▲ O Dicionário das Palavras Difíceis pode proporcionar algumas surpresas.

✔ Uma enciclopédia equilibrada e potente que tira o máximo das suas características suplementares.

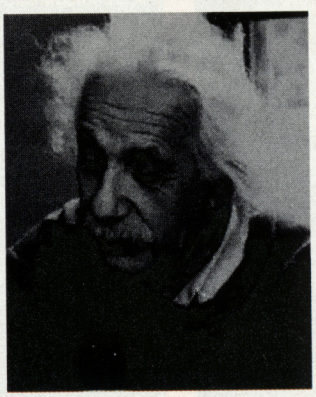
✘ Alguns artigos pouco aprofundados quando comparados com as suas rivais.

☎ EME/Attica (01) 387 70 07

486 8Mb RAM

Classificação Geral ★★★★☆

Continua na pág. seguinte ▶



Brain Box

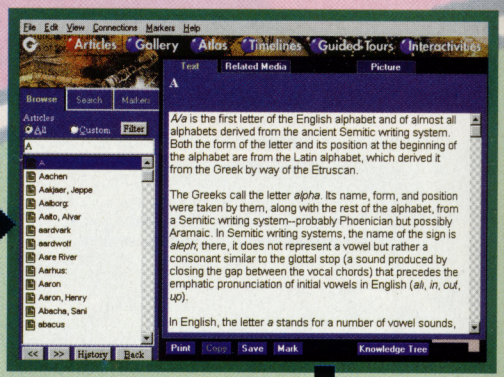
O artigo sobre Einstein diz-nos muito sobre a HME 97. Embora a entrada esteja bem escrita e seja informativa, 575 palavras é significativamente menor que as outras. Contudo, há muito mais informação noutros lados. Além de uma imagem e de som, também há um link a um site de Web intitulado herança de Einstein, dez citações seleccionadas, uma biografia e uma dissertação extensa sobre física.

Grolier Multimedia Encyclopedia 97

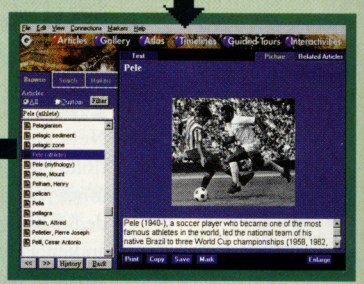
Apesar dos muitos pontos a favor, a GME 97 possui uma falha significativa - é americanizada.

Partida

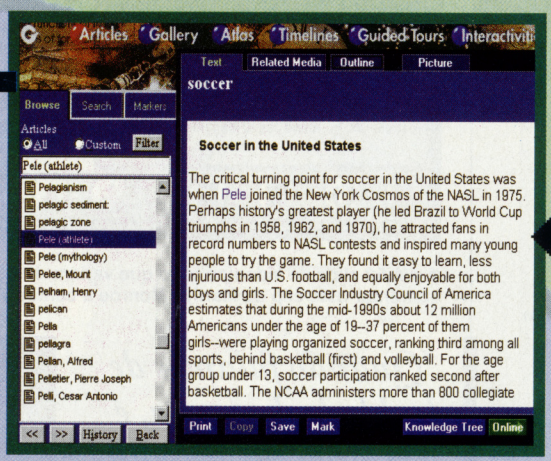
O sítio mais lógico por onde começar é a letra 'A' que tem um artigo próprio. Como pode ver, a entrada é realmente longa.



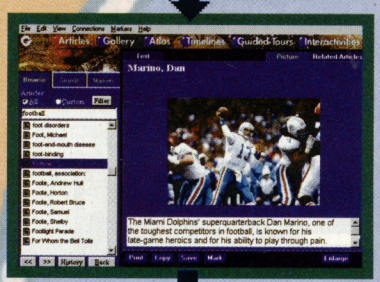
Em vez de progredir pela letra 'A', sejamos um pouco desportistas. Uma pesquisa em Pelé revela que ele era um atleta e desportista. Uma imagem decente, mas nenhuma menção a futebol.



Um link de hipertexto leva-nos para um artigo sobre um jogo chamado 'futebol'. Em particular, o perfil do jogo em relação aos Estados Unidos da América. Isto é o que dificilmente uma audiência portuguesa acha útil.

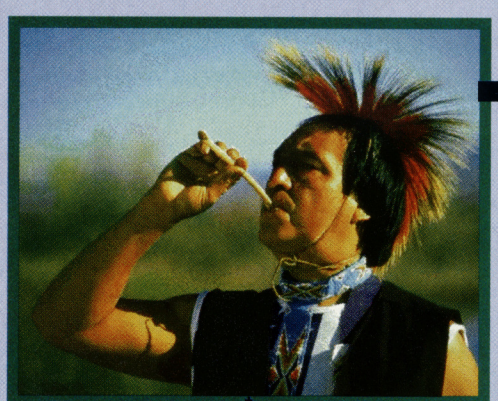


Uma pesquisa em 'Futebol' leva-nos directamente a uns indivíduos enormes com capacetes e fatos de licra. O próprio artigo é significativamente longo e também há abundância de ilustrações.



As Guided Tours ligam todos os artigos a um assunto específico contido na Enciclopédia e são concebidas para encorajar a exploração. Há 16 disponíveis e as visitas incluem assuntos como 'The American Novel', 'American Women' e 'Indians of the American West'. Consegue encontrar algum tema de jeito?





Fomos ver a última opção e encontrámos este índio bizarro. Não, o punk revival não começa aqui. Eles provavelmente até lhe roubaram a ideia.

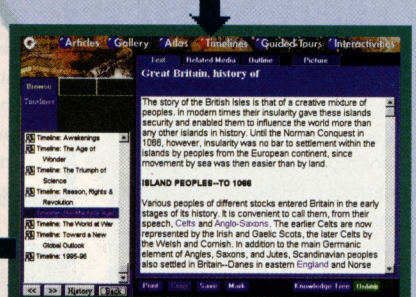
A GME oferece uma selecção de cronologias (há oito para escolher). O design é bom e contém muita informação. As duas primeiras faixas horizontais referem-se aos Estados Unidos da América, mas (felizmente) o resto do mundo é abrangido pelas outras três.



A cronologia não abrange apenas uma lista de acontecimentos. Também tem uma linha directa à informação nela contida. Um clique em Florence Nightingale revela este sombrio retrato da 'Lady with the Lamp'. Também tem uma pequena biografia e um link de hipertexto à Guerra da Crimeia.



Repleta pela predominância (previsível) de artigos norte-americanos, sejamos também um tanto paroquiais e investiguemos a história do Reino Unido.



E finalmente, um olhar pelo atlas da GME. O mapa do Reino Unido está bastante detalhado - o que constitui uma surpresa (tendo em conta o restante).





▲ Sabia que Pitágoras nasceu no Colorado? Na realidade, isso é tudo mentira.

◀ Cont. da pág. anterior

THE 1997 GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

Exactamente como Bruce Springsteen, a *Grolier Multimedia Encyclopedia* 'was born in USA'. E também sabe muito mais do seu país natal do que do resto do mundo.

O problema permanente da tendência norte-americana raramente enfraquece aquilo que, a todos os níveis, é uma perfeita enciclopédia multimédia. No entanto, este exagerado grau de cobertura simplesmente não pode ser ignorado, e excepto se preferir os factos com um sabor transatlântico, o valor didáctico da *GME 97* é bastante diminuído.

Obviamente, muitos assuntos, especialmente na área científica, têm um interesse universal e não são afectados pelo favoritismo demonstrado pelos norte-americanos. Mas há muitos que o são e incluem área de influência como história, geografia, literatura e política. Já há cultura norte-americana que chegue na televisão. Não precisamos de mais nos nossos computadores.

Já chega de yankees. Na sua nona encarnação, a *GME 97* possui muitas qualidades para se redimir. Impressionantes estatísticas: 34.000 artigos, 10.000 imagens e 15 horas de áudio. Também há 1200 mapas por ordem alfabética.

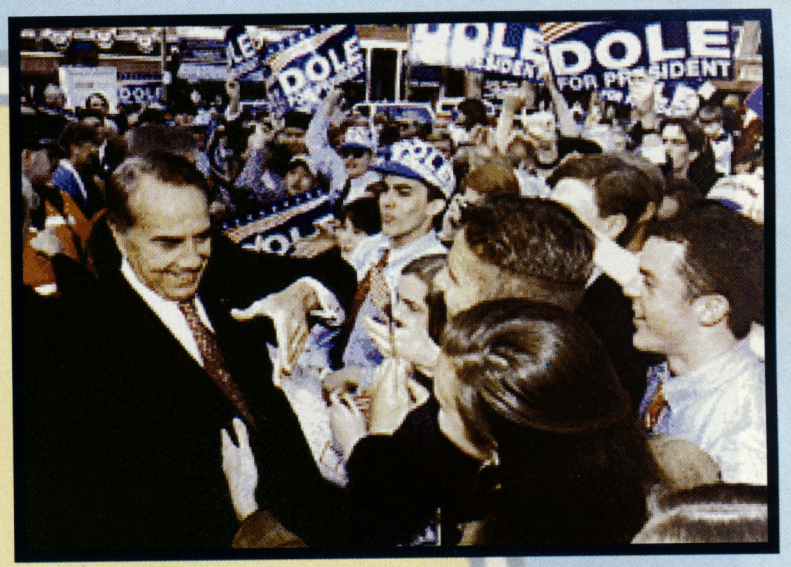
Os próprios artigos são extremamente variados, longos, e de todas as enciclopédias em análise, a Grolier só falha em comparação com o Encarta. Corre o perigo constante de aprender alguma coisa se os ler.

Os links de hipertexto são imensos e tornam a sua pesquisa geral fácil e agradável. A qualidade das imagens não é das melhores, mas há muitas para ver.

Para complementar este impressionante antro de informação, há várias características que funcionam como ponto de entrada e que lhe permitem tirar o máximo do disco. Por exemplo, há 16 Guided Tours (o Encarta tem 91) que o introduzem num assunto (The American Novel; American Women; The Fifties [na América]) e depois fornece links a todos os textos importantes, animações e imagens na enciclopédia. No entanto, este recurso não é muito útil e, como a maior parte das caraterísticas suplementares, parece ter sido movimentado para dar mais variedade.

Os artigos na *Grolier Multimedia Encyclopedia 97* são de uma qualidade inegável, mas a predominância de informação norte-americana prejudica o valor geral do disco. Com as melhores enciclopédias localizadas e compiladas nos Estados Unidos da América e disponíveis ao mesmo preço, não seria apropriado atribuir a este título muitas estrelas.

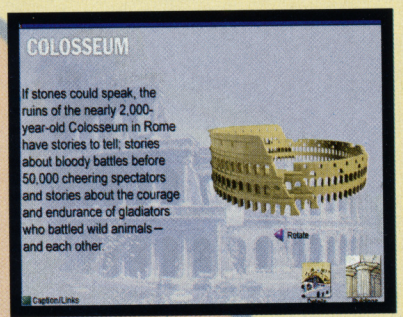
Classificação Geral ★★★½☆



▲ Como imagina numa enciclopédia compilada norte-americana, as imagens são dirigidas para uma audiência norte-americana.

✔ Os artigos são longos e informativos.

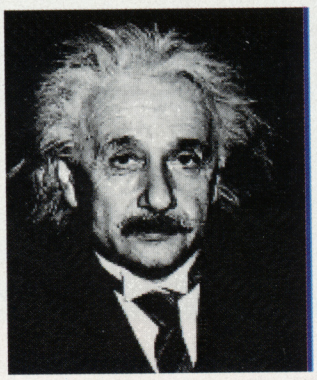
✘ Demasiado americanizado.



▲ As características suplementares da GME falham nos retoques em relação às suas rivais.

☎ Valentim de Carvalho Multimédia/Grolier Interactive
(01) 796 50 85

486DX/33
8Mb RAM



Brain Box

A GME 97 possui uma extensa entrada sobre o conhecido Albert com cerca de 1950 palavras, que excede o do Encarta. Também tem uma fotografia e a bibliografia do homem com links para as Teorias Especial e Geral da Relatividade. Os extras são típicos da GME, mas não esteja à espera de compreender bem as teorias.

Cais. Para si é a revista dos sem-ab

A Cais é uma revista criada por uma associação sem fins lucrativos (Circulo de Apoio à Integ
dos Sem-abrigo) cujo o único objectivo é melhorar as condições de vida dos sem-abrigo. Ao comp
Cais você vai estar a contribuir para que haja menos gente na rua a drogar-se, a roubar ou a



ra muitos deles é o próprio abrigo.

las. Pois a Cais é vendida só por pessoas socialmente excluídas e 80% dos
00 que você paga pela revista vão direitinhos para o bolso do vendedor.
mente, não é só a chuva e o frio que os sem-abrigo vão ver cair do céu.

CAIS

Tomb Raider



A correria, os saltos e disparos deixaram-no sem respiração, mas Jon Smith ainda consegue arranjar forças para fazer esta análise...



Nem só os gráficos são soberbos. E não é só o layout realista e absorvente, nem a destreza das armadilhas e puzzles. Os excelentes efeitos especiais e cenários; os bem conseguidos efeitos de som e a animação detalhada... embora maravilhosos, nenhuma destas coisas é suficiente para fazer de Tomb Raider ainda melhor do que já é.

Mas quando se junta todas as coisas com a perícia, imaginação e ousadia da equipa da Core, obtém algo mais do que a soma das partes. Todos os elementos técnicos foram orquestrados com uma precisão visionária para criar um jogo que é muito, muito especial.

Jogar Tomb Raider é quase como estar no papel de Indiana Jones. Nunca um salto imaginário do mundo real para a fantasia foi tão fácil. O jogo apodera-se de nós instantaneamente, e depois de alguns momentos passados a habituar-se às teclas, encontramo-nos subitamente no controlo de uma destemida aventureira numa expedição arqueológica cheia de acção.

Num momento estamos sentados na secretária em frente a um computador, noutro estamos a dar cambalhotas no ar, a disparar armas, saltando de uma rocha precária para outra ainda mais precária, evitando pedregulhos rolando na sua direcção em corredores estreitos, saltando pelas margens de cataratas, enfrentando todo o tipo de criaturas sedentas de sangue e destruindo-as.

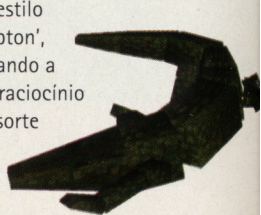
E toda esta acção torna-se ainda mais excitante se passada num convincente ambiente virtual que parece real. A cómica exuberância do estilo livro é equilibrada por uma rigorosa atenção ao detalhe, desde a textura das rochas e paredes à impressionante animação humana do personagem principal.

O resultado final é exactamente a mesma mistura de notável irrealidade e drama real que tornou os filmes 'Indiana Jones' tão infantilmente emocionantes. E o convite para irromper neste mundo tão selvaticamente excitante é irrecusável.

A primeira indicação de que Tomb Raider vai ser algo completamente fora do normal aparece logo no início do jogo quando conhece o seu alter-ego animado. Completamente fora da norma, ataca túmulos no papel de mulher. A educada Lara é muito mais ágil do que qualquer maníaco musculado; só que ela é atlética e possui a precisão necessária para lutar nos 15 complexos níveis de Tomb Raider, sendo a sua arma principal a sua graça natural.

É claro que Lara não pode confiar apenas na sua sabedoria para derrotar os leões, lobos e dinossauros, para já não falar nos adversários humanos armados. Felizmente, ela tem duas pistolas e gradualmente vai descobrindo mais armas nas suas viagens, embora as munições sejam sempre poucas.

Mas no Tomb Raider, o combate é apenas a ponta do icebergue. Vai passar a maior parte do tempo a explorar grutas, minas e túmulos, tentando descobrir portas escondidas e interruptores enquanto evita armadilhas idiotas como pregos e pavimentos oscilantes. É um jogo de aventura no sentido mais correcto do termo; nunca se pode ter a certeza do que vai aparecer na próxima esquina, e o sucesso requer riscos, inovação e grande concentração em igual medida. Aqui não há absurdos; os desafios do Tomb Raider testam a agilidade física e mental ao estilo 'Factor Krypton', recompensando a perícia e o raciocínio em vez da sorte ou repetição.



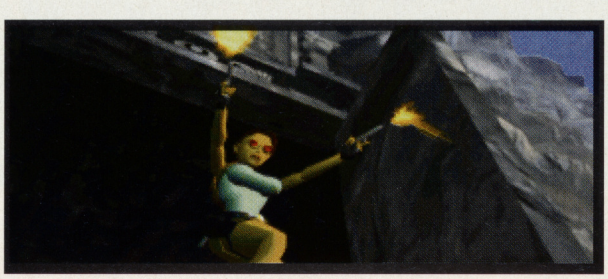




▲ Infelizmente, há alguma violência. Mas não é nada de preocupante.

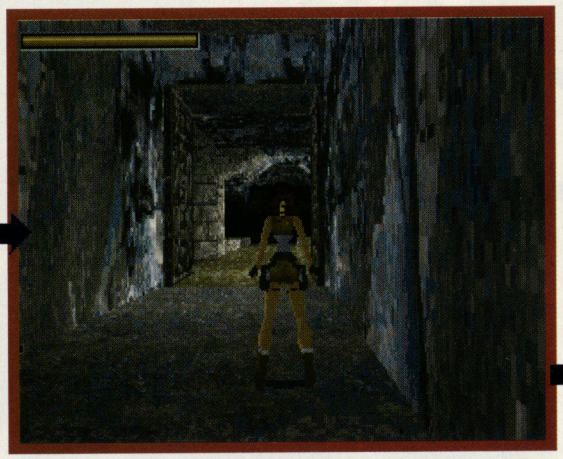
▲ As partes debaixo de água são soberbas, com espectaculares efeitos de som.

▼ Animações impressionantes pré-renderizadas condimentam a acção.



Partida

O primeiro nível é um tanto ou quanto confuso e serve para o ajudar a habituar-se aos controlos. As coisas começam a ficar mais interessantes no princípio da segunda secção. Vamos então partir para a escuridão...



... e somos imediatamente envolvidos por todo o tipo de ataques. Ainda mal entrámos na misteriosa caverna e saltam dois lobos assustadores para nos atacar.



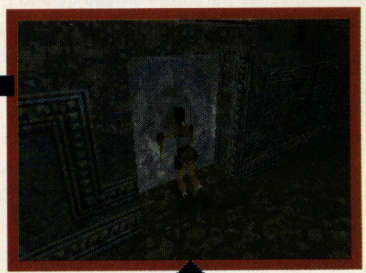
Puxando as nossas pistolas rapidamente nos livramos destes famintos animais. Onde ir agora? A exploração rapidamente revela esta parede de blocos...



... e um útil interruptor na parede ao lado. Empurre a alavanca e - como num passe de mágica - a parede abre-se e revela uma nova sala com um lanço de escadas que leva a um rochedo alto.



Com um enorme salto atlético (a nossa Lara é realmente atlética), encontramo-nos fechados numa sala sem saída. Ou será que existe alguma? A nossa heroína empurra a parede...



Sucesso! Depois de algum esforço conseguimos empurrar o bloco de granito dando acesso a outra sala secreta. Procure uma chave e...



... depois de outras aventuras envolvendo morcegos agressivos e um urso mal disposto, encontramos finalmente um buraco de fechadura. E a nossa viagem continua...



A estrutura de base funciona bem neste contexto, uma vez que todas as secções são auto-controladas, há sempre uma incidência clara a cada passo da sua progressão através do jogo. Explora um ambiente; descobre o que precisa de ser feito para prosseguir e fá-lo. Níveis excepcionalmente bem concebidos implicam que nunca se perca, e até quando não consegue descobrir o que fazer a seguir, alguns minutos de cuidadosa re-exploração alcançam sempre a pista que falhou anteriormente.

Basicamente, o Tomb Raider é espectacular. Mas tenho deixado o aspecto mais importante do jogo para último: os espantosos gráficos em 3D.

Porque tudo é construído a partir de uma colecção de formas poligonais com texturas individuais, a acção pode ser visualizada de qualquer perspectiva, em qualquer altura. Conforme vai movimentando Lara, o seu ângulo de visão segue os movimentos dela, equilibrando o impacto visual com a necessidade de lhe mostrar o que se está a passar. Não há nenhum dos cortes incoerentes que tornavam os anteriores jogos em 3D tão difíceis de jogar; em vez disso, seguimos o nosso personagem sem interrupção (embora haja algumas excepções, em poucos momentos dramáticos específicos).

O efeito é arrebatador e, talvez ainda mais importante, complementa perfeitamente a jogabilidade em vez de a obstruir. E nos raros momentos em que não lhe é demonstrado o que precisa - por exemplo, quando se está a preparar para um passo mais complicado - um simples premir de tecla estabelece o seu ângulo de visão atrás da cabeça de Lara, que pode depois virar para observar um rochedo íngreme, uma esquina ou um buraco no tecto.

Suspeito que a Core teve sorte, conseguindo editar este jogo antes dos outros conseguirem criar um motor de aventura em 3D ainda mais convincente - à medida que a marcha inevitável do progresso tecnológico indica que o farão, e que será em breve. Mas a equipa britânica merece o seu sucesso, tendo obtido um jogo soberbamente construído desde o início. Experimente-o e descubra um dos jogos mais dinâmicos e espectaculares deste ano.

✔ Uma mistura extremamente energética de estratégia e acção. Muito divertido.

✘ Pode ser difícil de se habituar; precisa de um PC topo de gama para atingir o máximo.

☎ Ecogames/ Electronic Arts (056) 83 18 30

486DX 8Mb RAM

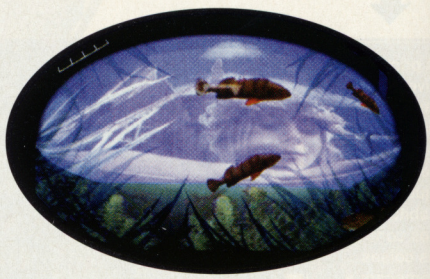
Jogabilidade

Apresentação

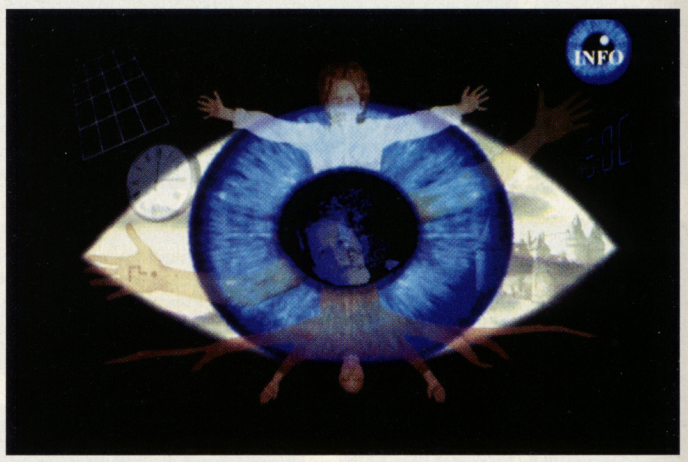
Valor

Classificação Geral ★★★★½

Blue Ice



Devido ao seu alto nível artístico, uma grande sensibilidade surrealista, ou a um castigo divino Pedro Leite teve a deliciosa tarefa de ser rei.



Ao contrário das actuais monarquias, instauradas em países demasiado obesos para o seu próprio bem, na minha não existem intrigas sexuais, carros desportivos ou belas guarda-costas e antigas amigas.

O local é o pacífico mundo de Icia, um reino auto-suficiente que é governado com punho de ferro. Desde o rei Eduardo I que este mundo conhece um rei sombrio e triste, envolto em leis e lógica segundo as quais tudo e todos são regidos. Os anos passam-se e milhares de leis são decretadas por cada rei, tornando a vida um acontecer de situações esperadas. No entanto, desta vez deu-se um percalço que vem dar o mote à história.: a vida de Eduardo LCCXI chega ao fim sendo o seu reinado subitamente interrompido. O seu filho Eduardo LCCXII tem somente 12 anos, insuficiente perante a lei para subir ao trono...

Hope, a esperança de Icia, uma personagem mítica de puro sonho, aproxima-se deste rei que há de ser. Filha de Orseppo uma feiticeira deste reino, expulsa do convívio dos mortais há muitos anos, contém os elementos necessários para devolver a alegria, a incerteza, tudo o que faz a vida uma inconstante dúvida mas uma simpática existência.

Assim, nós, um ser etéreo, percorremos este reino em busca da salvação para um coração gelado e envolto em regras e leis, condenado a não sentir, a não amar, a não conhecer a natureza da vida.

Depois da aproximação filosófica da questão, que até pode atrair algum artista surrealista falhado que se voltou para as tecnologias da informação para alguma forma de consolo, chega-se à verdade nua e crua.



Estamos perante um verdadeiro simulador de golfe. Com as suas animações espantosas, não sendo filmes verdadeiros, nem com transições suaves, mas com cortes abruptos do plano de visão e projecções distorcidas da realidade, até as infindáveis opções de comando.

É de notar que como qualquer simulador de golfe os gráficos são tratados fotograficamente, com um realismo impar, são de tal forma surrealistas que a nossa mente será levada para uma dimensão superior ao tentar encontrar o caminho correcto a percorrer pelos diversos écrans.

Ao juntar efeitos sonoros de alto calibre, com a poderosa tecnologia Qsound, que supostamente nos deve colocar dentro da própria acção.

Um ponto essencial e que deverá tornar-se aliciante é a possibilidade de saber o nome da ora e o compositor da música que se está a ouvir num determinado momento, algo que nos aproxima da verdadeira natureza mental deste jogo.

Inteiramente controlado por rato, baseia-se num sistema de escolha da ferramenta, objecto ou outro tipo de ponteiro que se pretenda executar e aplicar o mesmo sobre uma área do écran em que se encontra o jogador.



De notar que a miríade de objectos com que se depara o jogador nos primeiros écrans é por si suficiente para tornar a exploração difícil, quanto mais com um ambiente em que nem sempre o que se vê é a realidade.

Tal como qualquer simulador de golfe deve ter, a precisão das acções influi nos decorrer da acção, pode-se perder imenso tempo num buraco de areia, onde apenas uma pequena área contém a chave verdadeira da solução e o resto será um imenso buraco de areia que nos conduz a uma sequência animada que parece não ter fim e repetir-se eternamente.

Devo recomendar este jogo para os candidatos e membros da Mensa, pois não só apresenta um grau de dificuldade superior aos testes de aptidão, como um desafio mental de probabilidades de não adormecer frente ao monitor.

Definitivamente este é um jogo que deve ser jogado gelado. Aos apreciadores do género, as minhas sinceras condolências, pela morte completa do bom gosto.

✔ A beleza e a inteligência postas ao serviço de uma difícil tarefa. Resolver o enigma

✘ Bem complicado de resolver.

☎ Psygnosis/Portidata (01) 716 73 11

486/66 8Mb RAM

Jogabilidade
Apresentação
Valor

Classificação Geral ★★★★☆

A EXCELÊNCIA DE UMA MARCA A UM PREÇO QUE O VAI SURPREENDER

TEXAS INSTRUMENTS



Extensa 600 e Extensa 600 CD

- Pentium a 120 MHz com arquitectura do Bus PCI
- 8 MB de EDO RAM, expansível a 64 MB.
- Disco rígido 810 MB (removível).
- Écran de 12,1" SVGA policromático (Extensa 600 CD).
- Som a 16 bits com 2 altifalantes estéreo.
- CD-ROM 6X (Extensa 600 CD).

Extensa 650CD e Extensa 650 CDT

- Pentium a 133 MHz com arquitectura do Bus PCI
- 256KB de cache L2.
- 16 MB de EDO RAM, expansível a 80 MB.
- Disco rígido 1,08 GB (Extensa 650 CD) e 1,35 GB (Extensa 650 CDT), ambos removíveis.
- Écran de 12,1" DSTN (Extensa 650 CD) e 11,3" TFT, ambos SVGA policromáticos.
- Som a 16 bits com 2 altifalantes estéreo.
- CD-ROM 10X (modular).

Com a nova Série Extensa 600 e Extensa 650, você poderá constatar que os computadores portáteis não são caros. Pode dispor de modelos com um processador Pentium a 120 ou a 133MHz, com 8 ou 16 MB EDO RAM, écran até 12,1", CD-ROM 6X ou 10X e plenas capacidades multimedia.
Os novos computadores portáteis da Texas Instruments oferecem-lhe excelentes prestações a um preço que o vai surpreender. Não deixe passar esta oportunidade e consulte as lojas Triudus.

LISBOA
C. Com. Amoreiras Loja 1089 ▮ Telef. 383 18 08
C. Com. Fonte Nova, (Benfica) ▮ Telef. 714 46 96
C. Com. Alvalade Loja 80 ▮ Telef. 796 33 90
Rua Alves Torgo,19E (Praça do Chile) ▮ Telef. 846 16 56

PORTO
Shopping Brasília, Loja 215 ▮ Telef. (02) 606 35 23

BRAGA
Rua do Taxa, 48 ▮ Telef. (053) 26 18 44

TRIUDUS

Linha Verde 0500 1774

TEXAS INSTRUMENTS

Meridian 59

Os antigos textos de MUD são transportados para o grafismo dos anos 90 e a 3DO possui a sua representação comercial. Steve Owen saca a sua espada.

Empresa: Studio 3DO

Localização: http://www.3do.com/meridian

A velha história: Não aguento ter de lhe dizer isto. É uma daquelas histórias medievais sem graça, onde as pessoas têm nomes que não se conseguem pronunciar, mesmo que se esforce muito. Basta dizer que se pronunciar palavras como Shal'ille, chaos, Qor, Riija, quest, Temple e Guardians entre outras palavras ao acaso, as frases por elas criadas formam o background do Meridian 59.

O objectivo: O Meridian 59 é um MUD. É um jogo de aventura que permite a qualquer pessoa na Internet jogar na mesma área, tendo oportunidade de conhecer outras pessoas que exploram o mesmo território. Uma das diferenças entre este e 90% dos MUD acessíveis gratuitamente na Internet é a Studio 3DO, que sendo uma empresa, espera que pague para jogar o Meridian 59.



Percorra a rua principal da cidade com vivacidade, tentando não se espetar em nenhuma espada.

O jogo: O Meridian 59 é único. É o único MUD em 3D, mostrando um mundo inventado na perspectiva da primeira pessoa - como o Doom ou o Quake, só que não tão agradável. Em vez de utilizar aquelas descrições de texto obrigatórias pelos MUD de antigamente, a Studio 3DO oferece questões mais simples. Adopta o controlo por cursor, teclas de atalho e cliques de rato. Por exemplo, utiliza as setas do cursor para ir para a direita e para a esquerda, e a seta para cima para se movimentar para a frente. Exactamente como na vida real, mas com teclas. Para atacar alguma coisa, agarre no seu bastão, espada, vara de condão, etc, clicando duas vezes no ícone e pode dar murros usando a tecla [Ctrl].

As melhores partes: O Meridian 59 é sem dúvida grande. A Studio 3DO não só criou seis enormes regiões povoadas com grande variedade de locais (bares, lojas, estabelecimentos religiosos), mas muitos edifícios estão ocupados pelo que os jogadores de MUD chamam NPC, personagens que não entram activamente na história. Se se encontrar desamparado nesta história, pode conversar com os NPC. Um dos primeiros que encontra é um barman.

O nível de conversação dos NPC é limitado, assim como a sua compreensão. No entanto, não espere ter uma conversa profunda com um jogo de computador, e pelo menos, cada NPC possui uma personalidade mais animadora.

Há alguma estrutura de missão. O seu objectivo é tornar-se o todo poderoso, um supervisor. Isso é conseguido aperfeiçoando

Outros jogos on-line

Os jogos on-line são o próximo grande passo dos editores de software para fazer lucro no competitivo mercado dos jogos de computador. O sistema Wireplay da BT (http://www.wireplay.com/) permite vários jogadores através da linha telefónica, enquanto sistemas como o Kali (http://www.ip.pt/kali) permitem-lhe adaptar os jogos para jogar pela Internet. Por uma taxa mensal de 6 libras, o serviço E-On (Entertainment Online) permite-lhe jogar jogos multi-jogador on-line e transferir jogos (http://www.e-on.com/). Em 1996, a Origin testou com sucesso uma versão on-line do seu sistema de jogos Ultima chamado Worlds of Ultima. Um lançamento integral é esperado no final de 1997.



O Meridian 59 não é só murro e pontapé. A interacção de personagens tem um papel importante no jogo, especialmente quando há outros personagens controlados por humanos.

Você Decide!

Se sempre quis ser membro do sexo oposto e não tem dinheiro para a operação, o Meridian 59 pode ser a chave para a descoberta do tratamento dado à outra metade.

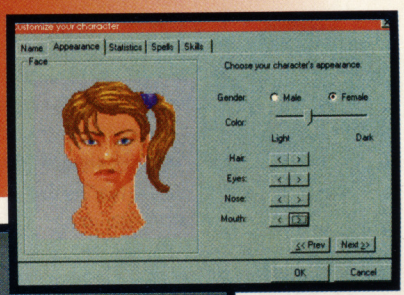
1. Sem o fardo dos pais, pode escolher o nome que sempre quis.

2. Homem ou mulher? Como quer o seu cabelo hoje? Perda de peso instantânea?

3. Uma operação ao nariz! Não gosta da boca? Então escolha algo mais desajeitado.

4. Doze anos na escola? Cinco anos na universidade? Isso não é para nós. Nós passamos apenas de raspão.

5. Interessam-lhe encantamentos ou capacidades? Isso é que é magia. Pelo menos pode sentir-se uma pessoa nova.that's magic. At last you can feel like a new person.





Todos os tipos de cortes de cabelo hilariantes estão disponíveis para os azarados personagens do universo do Meridian 59.

as suas capacidades, armas, riqueza e misticismo para o que inicialmente parecia ser impossível. As capacidades e os encantamentos melhoram à medida que os vai utilizando.

O seu estatuto na comunidade é melhorado desempenhando missões ou incumbências. Isso engloba tudo desde assassínios a servir de correio para outra pessoa. Mas ao contrário de uma aventura gráfica, este objectivo final é insignificante no mundo do Meridian 59. O jogo cria um ambiente artificial onde os jogadores que nunca se teriam conhecido na vida real têm a oportunidade de criar grupos ou associações ou círculos de costura ou qualquer outro grupo que queira. As regras quase não existem (embora o novo jogador seja bastante protegido), e a pressão da obediência existe puramente no espírito da comunidade em vez de nas limitações do jogo.

Os maus bocados: Até ao aparecimento do Meridian 59, os jogos de Internet em tempo real com muitos jogadores tinham o inconveniente de ter muito lag, exactamente como acontece na Web todos os dias.

Infelizmente, com o Meridian 59 isto também acontece. Algum dinheiro ganho paga pelo menos as toneladas de potência de computação no servidor norte-americano da Studio 3DO, mas os jogadores europeus ainda se baseiam em nós rápidos que transferem informação pelo Atlântico. A equipa de produção pelo menos justificou a enorme exigência de disco rígido ao minimizar os dados correntes, o que significa que durante a viagem o lag não é significativo.

É quando chega a altura de combater que as coisas pioram. Uma primeira incursão na floresta revelou uma enorme aranha bebé. Enquanto ela atacava, seleccionámos o bastão para lidar com ela, mas após um segundo o bastão ainda não tinha aparecido. Entretanto, a aranha mordeu-nos duas ou três vezes. Tentámos seleccionar o bastão novamente, só para descobrir que já tinha sido seleccionado e que o tinhamos desligado. Os intermináveis atrasos significam que nunca sabemos o que se está a passar até sermos mortos. Na realidade, nunca se morre no Meridian 59, mas podemos perder as nossas posses, dinheiro, capacidades e armas, o que é o mesmo que estar morto.

O custo: 40 libras é quanto tem de pagar para possuir uma cópia do Meridian 59. Mas estas 40 libras apenas dão para jogar durante um mês. Após os primeiros 30 dias de jogo, o seu cartão de crédito pode aprontar-se para mais 6 libras (cerca de 10 dólares) se quiser continuar a jogar. Pagando a conta telefónica e o acesso à Internet, o Meridian 59 não é nada barato.

A conclusão: Embora os dias passados a jogar Meridian 59 resultem numa mistura de frustração e intriga, entrevistas com outros jogadores demonstraram que pode tornar-se viciante. Os MUD são geralmente povoados pelos veteranos deste género, não por novos jogadores, e é o que acontece com o Meridian 59. Se gosta de chegar a uma festa repleta de estranhos que o ignoram a não ser que você dê o primeiro passo, então o Meridian 59 é um passatempo ideal.

Steve Owen é um dos editores da PC Gamer, a melhor revista de jogos para PC. E o jogo vale tanto a pena que a cyber.net deixa aqui a apreciação dele.

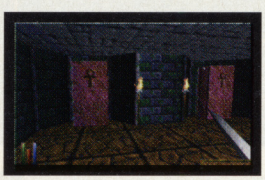
Requesitos do Sistema:
486 66MHz, Windows 95, 8Mb RAM, SLIP/PPP dial-up de 32 bits, acesso à Internet.

cyber.net RATING **73%**

Daggerfall

Ter uma existência paralela é algo que entusiasma os jogadores de RPG. Marcos Palmeira tornou-se um elfo assassino. É o destino...





Primeira informação: este é um jogo da subclasse role playing games. Aqueles em que tu vives a tua história encarnando uma personagem, que tens forças e fraquezas, características próprias e, normalmente, poderes especiais e que passeia por um universo paralelo. Com isto explicado já posso passar ao concreto da análise do jogo. E quando na caixa do jogo li que neste universo existiam milhares de cidades para descobrir pensei para mim - Grande treta! Quando muito milhares de cidades semelhantes, repetidas fractalmente sem grande aborrecimento para os programadores... Pois, não podia estar mais enganado.

Num leque de mais de dez tipos de personagens que o engraçado gerador das mesmas pode oferecer, além das que são possíveis de criar autonomamente, decidi, após algumas frustrantes experiências com personagens de mágicos (realmente não me adaptei), encarnar o papel de um elfo das florestas, assassino a soldo. A vida no Império de Tamriel pode ser muito aborrecida, mas não para um aprendiz de assassino - atenção: Comerciante cujos serviços são vidas humanas - , que pode ganhar dezenas de moedas à custa de milhares de contratos que pululam pelas cidades sobretudo por pessoas mesquinhas que querem vingança sobre este ou aquele assunto. Parece que toda a gente tem um assunto pendente para resolver e nós, qual espada de Dámocles pendente sobre pobres criaturas civis, estamos lá para resolver a questão a custa de uma reputação que cada vez vai piorando ou melhorando, tudo dependendo do ponto de vista.

Mas voltando ao principio da história deste jogo, parece que a nossa personagem é amiga do Imperador lá do sitio e então logo no inicio, numa introdução à luz duma tocha e com actores de carne e osso, somos convocados a sua presença a meio da noite para lhe resolvermos uma importante missão. Ficamos então a saber que no Condado de Dagerfall (Ah! Eu sabia que o nome vinha de algum lado...) o antigo senhor foi morto em circunstâncias menos claras e agora assombra a capital de noite e clama por vingança. Será então nossa tarefa apaziguar tal alma penada e restaurar a paz . Como missão secundária o Imperador diz que há muito tempo tinha escrito uma carta para a mulher do defunto Conde e que esta desapareceu e seria então nobre da nossa parte recuperar a dita carta sem grandes alaridos para não comprometer o Império (Hum, cá para mim aqui há gato e grande...).

O nosso primeiro grande objectivo vai ser então sair de uma masmorra onde acordamos e que está habitada por monstros relativamente acessíveis para uma personagem de nível baixo,



mas que serve para treinar a orientação com o automap (maravilhoso!) e no manipulo da espada ou magia caso tenhamos. O aspecto geral dentro da masmorra é género Doom adaptado, claro está, a um ambiente medieval.

As cenas de exterior também estão muito bem feitas, podia ter vagueado durante dias a pé até encontrar a cidade mais próxima, no entanto e quase por acaso descobri que no automap referido também existia uma opção para exteriores e então encontrei um mapa geral desta zona do Império com outras províncias para além desta, com vários níveis de Zoom e pude constatar a quantidade real de cidades, masmorras e templos existentes. Aqui também vinha incluído um sistemas de navegação entre objectivos sem grande aborrecimento para o jogador, bastava escolher o tipo de travessia, se era a pé ou a cavalo e se desejava permanecer em estalagens ou acampar a céu aberto.

Passei as semanas seguintes de cidade em cidade a descobrir as delicias que o jogo oferecia, de estalagem em estalagem, de templo em templo e como tinha no inicio do jogo escolhido a opção "no childguard" estava incluída alguma nudez e sangue, mas nada de preocupação por causa disso.

Cheguei a ser banido de algumas cidades, às vezes por crime de vagabundagem, pois bastava acampar dentro da cidade para os guardas virem de espada em punho atrás de nós a gritar. Outras vezes era aconselhado a sair rapidamente da cidade devido ao menos nobre ofício que tinha escolhido. Cansado desta vida, decidi ir até a tal capital do reino assombrado. Espanto e surpresa a minha quando chegado de noite aos portões da cidade (fechados!), ouço uma voz vinda da profundidade dos infernos a dizer - VENGEANCE!!! - era o espírito da alma penada do conde e não sobrevivi para contar o resto. Por isso uma dica: só voltem para receber as recompensas quando tiverem o trabalho feito...

✔ Universo com milhares de cidades, pessoas, dungeons para descobrir.

✘ Um ou outro pormenor de qualidade gráfica mais duvidosa, pouca coisa.

☎ Bethesda Softworks/ Virgin/Portidata (01) 716 73 11

Jogabilidade

Apresentação

Valor

Classificação Geral ★★★★☆

C&C Red Alert

Marcos Palmeira está prestes a mudar a história. Claro que para isso acontecer ele terá de combater os seus antigos companheiros de armas...

Escolha do Editor

✔ Ambiente fabuloso, alto risco de dependência depois de experimentado.

✘ Mercado inundado com muitos versões do mesmo conceito de estratégia. Embora não tão bons.



Longe de mim pensar que o conceito de uma tarde bem passada está em receber sanguinárias de Estaline e executá-las sem o menor problema de consciência. Parece à primeira vista uma ideia aterradora, só que a Westwood induziu-me a isso de marchar com as minhas divisões blindadas contra o ocidente imperialista e inimigo do povo. Algo vai muito mal... na minha mente ou muito bem na imaginação de quem programa. O "pacote" do jogo vem com dois CD e explica claramente que um deles é para jogar pelo lado aliado e o outro pelo lado soviético. Não sou nenhum Clausevitz muito menos um Sun Tzu, mas a minha vaidade levou-me a optar pelo lado russo a pensar que os aliados (como na realidade, não é verdade?) seriam a facção mais forte e mais fácil de jogar, de maneira que para tirar o máximo "roleplay" do jogo seria engraçado fazer de bolchevique um bocadinho.

A sequência introdutória do jogo traz-nos um elemento realmente novo para um jogo deste género: vemos dois cientistas soviéticos a mexer numa máquina do tempo e um deles a voltar a Landsberg em 1924 onde encontra o não menos conhecido Adolf Hitler (cof!cof!cof!) de saco de serapilheira as costas (será que as primeiras páginas do Mein Kampf aí se encontram?). Trocam meia dúzia de palavras em alemão (que não é o meu forte) o russo cumprimenta-o e volta ao tempo presente. Na sequência seguinte sou confrontado com a alegre noticia de que Hitler já não seria problema para ninguém... quem seriam estes beneméritos da humanidade? Ainda não sei...mas posso adiantar que a sequência da linha de acção onde se vai desenrolar este C&C será no campo das possibilidades criadas pelo "Back to the future" visionado atrás e sempre no campo do "o que aconteceria se".

A ideia é muito original e até o seria de todo se o mercado não tivesse conhecido à algum tempo atrás um jogo de estratégia também chamado "Panzer General" onde a acção resultante dos nossos esforços nos pode levar a realidades históricas um pouco diferentes do que realmente aconteceu (encalhei neste jogo num cenário onde com os alemães estava a invadir Manhattan, depois de controlar a meu bel prazer toda a Europa).

Familiarizado com dezenas de versões deste género da estratégia que hoje em dia inunda o nosso mercado (é bom...mas podiam pensar também numas ideiazinhas novas não era?) e passo a citar:
Comand & Conquer (1a. Versão), Z (Comander Zod), Dune II, Warcraft II e mais-não-sei-quantos-que-não-me-lembro, não me foi difícil embrenhar os meus esforços totalmente na campanha de invasão do Ocidente segundo os pergaminhos mais clássicos da guerra fria pós-IIGM.

O "briefing" antes de cada missão é realizado com uma sequência filmada com actores de carne e osso, na qual sou frequentemente brindado com uma replica de Estaline em muito boa forma física e a fazer olhinhos à oficial loura que se senta a sua direita. Durante estes filmes muito engraçados onde a imaginação dos autores realmente delirou, a minha inocente existência tem de ouvir massacres cruéis com um bom sorriso nos lábios.



A minha primeira missão, na sequência do que foi dito atrás iria ser só destruir e massacrar uma aldeiazita de civis colaboradores com o ocidente na fronteira polaca. Como se não chegassem os esquadrões de soldados que tive ao meu dispor, o paizinho dos povos também me ofereceu uma mãozinha cheia de Yak's (abreviatura dos aviões Yakovlev) para que a destruição ganhasse requintes de malvadez e recortes de beleza cénica (heheheheh).

Também neste jogo temos de recolher matérias primas para ter "créditos", para construir fábricas, para ter energia, para treinar soldados, para poder fazer tanques, para poder fazer submarinos, etc enfim um arraial de engenhos bélicos para a nossa mais pura (eu disse pura?) diversão. Chamo a atenção particular para uns poucos pormenores que realmente fazem com que a diversão seja a dobrar e o riso também esteja incluído ou seja a violência e voracidade com que os meus pastores alemães (espectaculares!) esfrangalham as unidades de infantaria inimiga. No caso particular de se jogar com os russos as vozes estão muito cómicas e os movimentos de ócio que as tropas fazem quando não lhes damos ordens são soberbos.
A aposta foi muito bem conseguida, tendo valido a pena esperar tanto tempo por uma sequela do C&C. E como sabemos que a saga irá continuar, esperamos por próximas missões completamente viciantes



☎ Westwood Studios/Virgin/ Portidata (01) 7167311

P75 8Mb RAM

Jogabilidade
Apresentação
Valor

Classificação Geral ★★★★½

Espécies ameaçadas em Portugal

***João Oliveira** andou a passear pelo país real. E descobriu as espécies ameaçadas deste rectângulo.*



Do inicio parte-se para o fim. Ou não?

A Forum Multimédia lançou recentemente um CD-ROM "catálogo" das espécies mais ameaçadas pela extinção, em Portugal. Com a génese do projecto nas mãos da revista Forum Ambiente, do mesmo grupo, o trabalho de campo abrangeu as dez espécies mais ameaçadas em Portugal. Vocês provavelmente sabem de cor que uma dessas espécies é o Lince ibérico, mas talvez não soubessem que a Cegonha-preta (que nidifica em zonas inacessíveis dos nossos três maiores rios internacionais) só tinha 49 casais, num trabalho de investigação do biólogo António Araújo. É o que faz este CD-ROM valer a pena: a recolha de informação e a maneira militante como alerta para os perigos da não conservação de habitats e a destruição das zonas reprodutivas e locais de alimentação. A apresentação de temas, que normalmente não são abordados senão em colóquios científicos ou artigos de jornais (o que só acontece quando, infelizmente, há tragédias ambientais a destacar...), é feita numa escrita perfeitamente acessível.

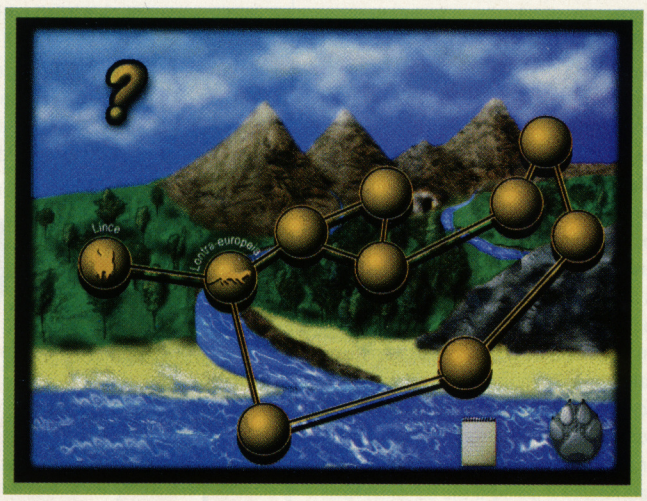
Bem, a virtude deste disco só é descoberta depois de andar a passear pelo seu conteúdo. Primeira virtude, logo à entrada: não mete nem um byte novo num disco já cheio de ficheiros inúteis. Depois, bem ... depois gostaria de estar a ver este CD num portátil, com horizonte verde à frente. O verde respira-se. Até o patrocínio da EDP é verde... (ou quase).

Mal se entra no disco aparece-nos um menu de entrada onde aparecem as silhuetas das dez espécies. Caso não saibam o "top ten" é o seguinte: águia-pesqueira, foca-monge, lince ibérico, lobo, víbora de Seoane, toupeira de água, cegonha-preta, morcego de ferradura grande, mero e a lontra-europeia. São estes os desgraçados que a acção humana está a diminuir no nosso país.

Escolhido o animal cujo estudo nos desperta mais a atenção, podemos observar o seu perfil, o comportamento, a distribuição geográfica (com direito a mapa) e o nome do investigador que conduziu o trabalho, além de outros pormenores que enriquecem todo o trabalho.

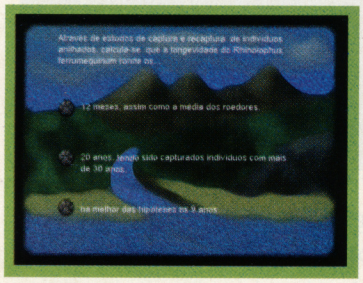
E que pormenores são esses? Vídeos de algumas das espécies (as mais facilmente avistáveis), as ilustrações científicas magníficas de Tony Sanchez e Pedro Salgado e um nossas respostas.

Como conclusão final de um produto que se recomenda a todos os que têm vontade de conhecer melhor a nossa fauna em perigo, este CD peca por alguns pormenores (o referido do jogo), mas aparece globalmente bem integrado. Mais uns meses de investigação campestre (quem sabe sons característicos e outros pormenores) e seria um produto para ninguém comentar uma falha que fosse.





▲ Um ponto de interrogação no céu. O futuro no jogo?



▲ Não. Decididamente não sei a idade do meu primo. Nem sei se ele é meu primo.



▲ Esta imagem faz-me lembrar a minha sogra. Se tivesse uma!

▲ Asas abertas para o perigo.

✔ Não enche o disco de ficheiros e tem gravuras muito bonitas.

✘ Alguma lentidão no acesso.

☎ Forum Multimédia (01) 3138200

486/66
8Mb RAM

Conteúdo
Apresentação
Valor
Classificação Geral ★★★★☆

Vipera seoanei

"O mundo misterioso de Dominia está prestes a chegar ao seu computador..."

PASSATEMPO







A cyber.net, a Ecogames e a Devir juntaram-se para dar a todos os fãs de Magic: The Gathering uma prenda verdadeiramente irresistível. Muito irresistível. Dois jogos de computador foram produzidos tendo o jogo por inspiração. O conhecido Sid Meier criou uma versão em que derrotamos o computador - e a Microprose pôs o jogo nos computadores de todo o mundo. A Acclaim, pelo seu lado, criou Magic: The Gathering BattleMage. E os leitores da cyber.net podem ter estes jogos mais STARTER DECKS 4a Edição, e boosters 4a Edição e Terras Natais. Além de revistas Duelist. Então é assim... De todos os que responderem correctamente às perguntas, os vinte mais rápidos levam para casa um CD-ROM (ou o jogo da Microprose ou o da Acclaim), um starter deck, três boosters e uma revista Duelist.

Perguntas:

- Quem é o editor mundial do jogo de cartas Magic: The Gathering?
- E o endereço dessa empresa na Internet é...
- Qual a empresa que representa a Acclaim e a Microprose em Portugal?
- O que é necessário para invocar criaturas?
- Como é que se chama a um baralho de cartas de Magic?
- Há dois tipos de cartões de identificação da DCI. Diga os nomes pelos quais são conhecidos.

Bem, respondam a tudo para cyber.net - Passatempo Magic, Av.Duque de Loulé, 44 - 1050 Lisboa até ao dia 28 de Fevereiro.

ECOGAMES

Av. infante Santo, 21 2o D
1300 Lisboa
http://www.devir.pt
devir@devir.pt

Para muitos, os jogos são um vício desnecessário. Mas para outros são um excelente modo de mergulhar num mundo imaginário sem limites. Pois! No entanto, para Tiago Carvalho e a sua querida Sega Saturn, os jogos como os deste mês são um espectacular meio de impedi-lo de gastar uns "cobres" nos salões de jogos. Viciados!



Baku Baku

Era uma vez um gato maltês... Oppsss história errada. Começemos então. Lá num reino muito, mesmo muito distante vivia uma princesa que gostava muito de animais. Tinha tantos animais que o reino mais parecia um jardim zoológico. Só havia um pequeno problema: a princesa queria ter ainda mais animais sem ter alguém que cuidasse e tratasse deles, algo que estava a preocupar os governantes do reino. Mas para cuidar dos queridos animais da princesa só o melhor tratador do reino. Foi assim que se decidiu organizar um concurso entre todos os tratadores de animais do reino para escolher o futuro tratador real. É neste cenário de conto de fadas que gira o mundo de Baku Baku, um dos excelentes jogos disponíveis no mercado para a consola Sega Saturn.

Neste jogo, tomamos o papel de Polly, a grande amiga dos animais, ou de Gon, aprendiz de tratador de animais, cujo objectivo número um é o de vencer o Concurso Real. Então o que é temos que fazer? Unicamente dar de comer aos animais. O quê? Só isso? Mas atenção, em Baku Baku esta simples tarefa transforma-se num modo de competição ao bom "estilo de tetris", enfrentando os guardas reais, criados do castelo e até mesmo a própria princesa.

Deste modo, para termos sucesso no nosso objectivo só temos de ir juntando, à medida que vão caindo, as peças com as caras dos animais com as peças que correspondem ao respectivo alimento. Ex: cão-ossos, panda-bambu, macaco-banana, etc. Atenção! Quanto mais peças de alimento juntarmos para dar de comer a um animal melhor. Porquê? Porque todas as peças que forem comidas pelos nossos animais vão interferir no campo de jogo do adversário, prejudicando-o. Hihihi! Por outro lado, quanto menos peças tivermos no nosso campo de jogo melhor. Logicamente que perde quem ficar primeiro com o seu campo cheio de peças.

Em resumo, tudo o podemos disfrutar de Baku Baku não está à mostra na embalagem, só quando se pega nele é que se sente o que realmente vale este viciante e divertido jogo para consola. Por isso é que uma coisa tão simples me fez estar "agarrado" a jogar até as 7h00 da manhã sem dar pelo tempo passar. Mas vá lá, foi por uma boa causa.

Conteúdo
Apresentação
Valor

Classificação Geral ★★★★☆

✔ É para todos dos 8 aos 80. As animações dos animais a comerem os alimentos durante o jogo.

✘ As horas de vida que nos rouba!

Sega Saturn

Lemmings 3D



Ohhh não! Eles estão de volta! Quem? Os lemmings, os mais famosos e populares personagens dos vídeojogos. Depois de terem passado em muitos PC do mundo, estes pequenos seres irrequietos saltam agora para o universo das consolas Sega Saturn com algumas das suas aventuras "Lemmings 3D".
Tal como o nome da aventura sugere, desta vez vamos encontrá-los perdidos num misterioso mundo 3D composto por 100 níveis, necessitando da nossa ajuda para escapar.

Os lemmings vão aparecer em cada nível do jogo caindo para o mundo hostil a partir de uma portinhola. Misturam-se com o ambiente, seguindo-se uns aos outros mesmo que isso signifique dirigirem-se a uma armadilha mortal. Teremos que os conduzir em cada nível concedendo-lhes habilidades e poderes que os possam levar a um lugar seguro (a saída do nível). Os lemmings são de facto pequenos roedores com pouca massa cinzenta. São tão "burrinhos" que dependem da nossa ajuda para tomarmos decisões por eles.

À medida que avançamos pelos níveis, o grau de desafio e de dificuldade vai aumentando e dificultando a nossa meta: salvar o maior número de lemmings possível num espaço de tempo limitado. Para efectuarmos esta árdua tarefa não estamos sozinhos e contaremos com a ajuda de alguns habilidosos lemmings. Mas não desespere porque salvará um número suficiente destes pequenos seres para passar para o próximo nível.

"Lemmings 3D" é daqueles jogos que quando se começa não se consegue largar. Em termos gráficos assistimos claramente a uma melhoria em relação às versões 2D, quanto à banda sonora também há melhorias. O único factor que peca é a interactividade durante o jogo. Mas apesar disso, tal como eu, depois de terem "Lemmings 3D" não vão dormir durante um ano.

Conteúdo
Apresentação
Valor

Classificação Geral ★★★☆☆

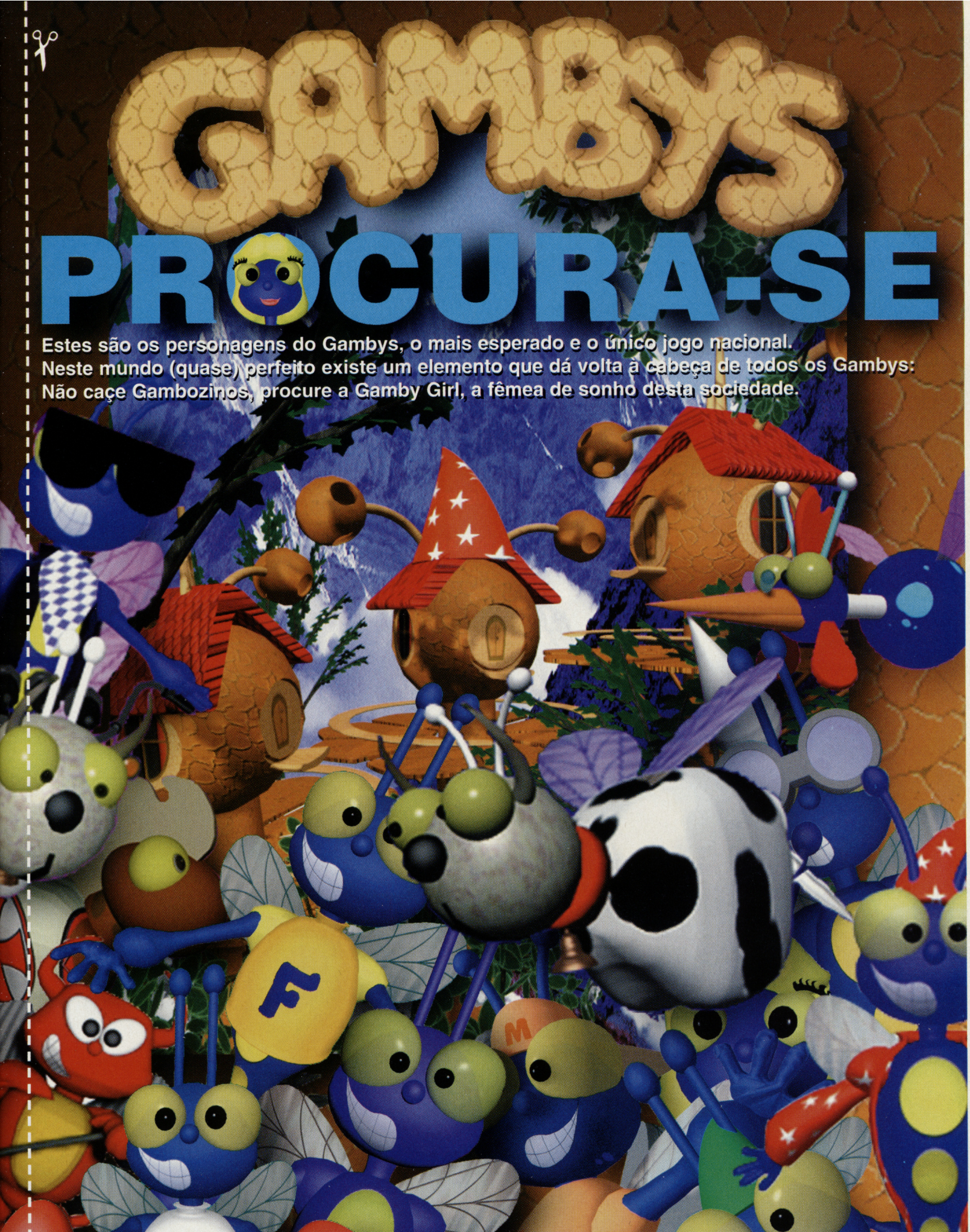
✔ Um jogo perfeito para os que têm "um grande coração".

✘ Eles dão-nos grandes alegrias, mas também nos dão grandes tristezas. Chuiff chuiff!

Sega Saturn

GAMBYS PROCURA-SE

Estes são os personagens do Gambys, o mais esperado e o único jogo nacional.
Neste mundo (quase) perfeito existe um elemento que dá volta à cabeça de todos os Gambys:
Não caçe Gambozinos, procure a Gamby Girl, a fêmea de sonho desta sociedade.



PORTIDATA
SOFTWARE INTERACTIVO

VIAGEM

cyber.net

Seja um dos vinte primeiros a responder e ganhe um exemplar deste magnífico jogo.
Assinale esta sexy personagem e envie a sua resposta para: Passatempo Gambys - cyber.net - Av. Duque de Loulé, nº 44 - 1050 Lisboa

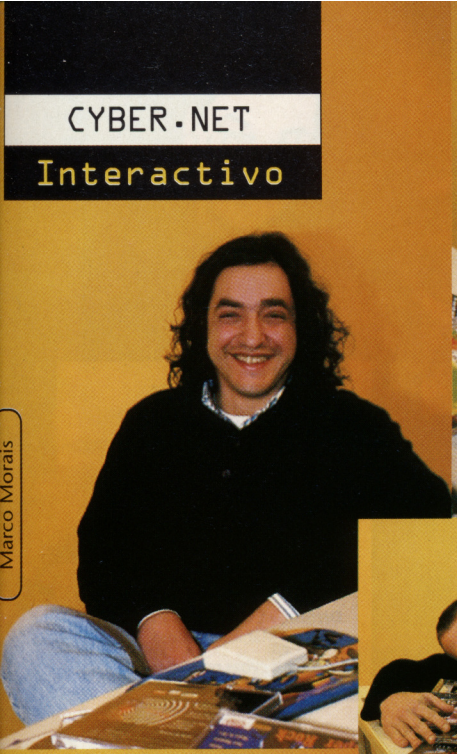


Music.net

Dentro em breve
e quando menos
esperar
poderá aqui ouvir
o som do mar,
a melhor música
portuguesa,
a entrevista do ídolo,
etc...
Para tanto
bastar-lhe-á
encostar o ouvido
ao monitor...

Mais clique,
menos clique!

http://www.forum.pt/musicnet



Marco Morais



Miguel Costa



Paulo Augusto

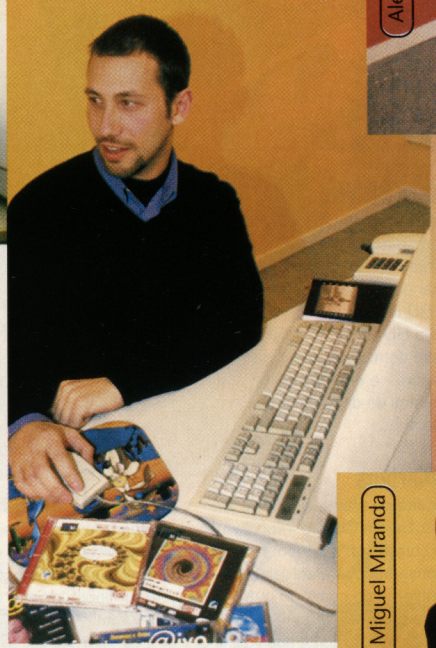


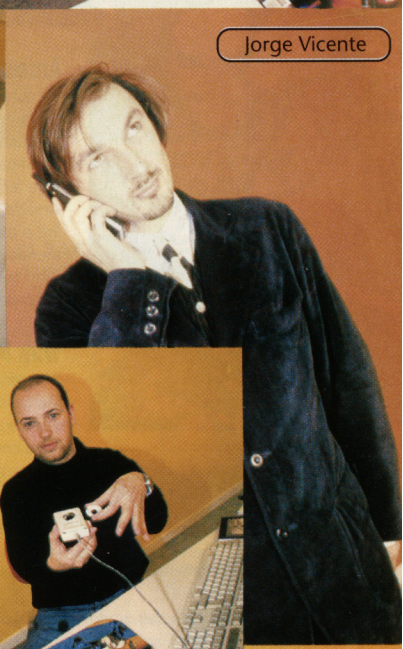
Alexandra Mendonça

José Miguel Lopes



Mário Valente





Jorge Vicente

Ao completar um ano, a equipa do interactivo decidiu dar-lhe um Cd diferente. Nesta edição de aniversário escolhemos, em conjunto, quais os artigos mais interactivos criados por esta fantástica equipa. Em jeito de "Best Of", propomos-lhe uma viagem que vai da música ao cinema, passando pela moda, à banda desenhada e ao desporto.

Miguel Miranda

O Inter@ivo este mês

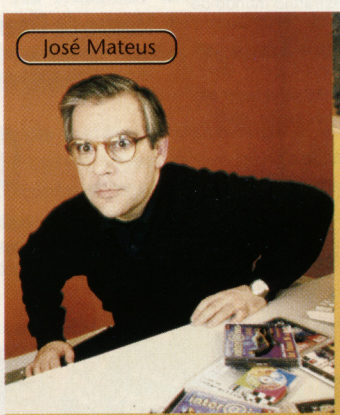


Nuno Martinho



Ângela Pimenta

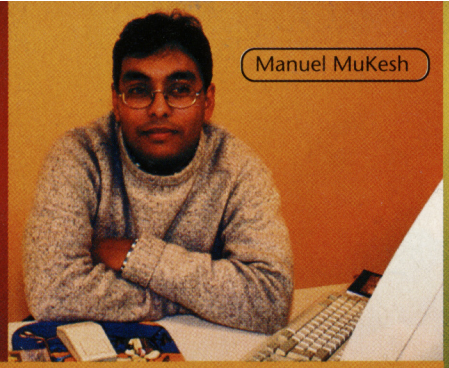
Artigos como "Moda Piscina", "Amadora Cartoon" ou "Toy Story" são alguns daqueles que poderá (re)descobrir pelo imenso prazer da imagem, som, texto e sobretudo da criatividade. Para além do "Best Of", damos-lhe a conhecer quem, ao longo deste ano, deu o seu melhor, sonhou e concretizou um projecto único no nosso país. Clique e descubra os rostos dos gráficos, dos programadores, dos editores, dos produtores, do som, da fotografia e do vídeo, numa viagem repleta de surpresas, provando que ideias não faltam. Parabéns Inter@ivo!!!!



José Mateus

António Lopes


Luís Magone

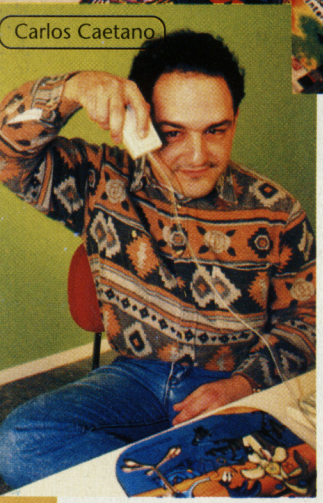

Manuel MuKesh


Darwin Miguel


Adriano Magone




Nuno Palma


Carlos Caetano

Amadora BD 96

Se os amantes da BD não podem perder este artigo, os mais desatentos em relação a esta arte irão ficar completamente fascinados com a BD inter@iva. A propósito do Amadora BD 96, o inter@ivo revela-lhe o que de melhor se faz por esse mundo fora - e em Portugal também - em termos de desenhos aos quadradinhos.

Wim Mertens

A propósito do último álbum de Wim Mertens, "Jardin Clos", o inter@ivo dedicou um artigo a um dos músicos mais consagrados da actualidade. As palavras dão-nos o rasto da vida e do ambiente do concerto que Mertens realizou em Outubro de 96 em Portugal. As imagens enquadram esse fascínio em notas musicais que só este músico é capaz de realizar.

Pilotos

Se é um entusiasta das quatro rodas não pode perder o artigo dedicado ao piloto Santos Godinho e ao navegador Vitor Jesus, patrocinados pelas revistas "Descobrir" e "Casas de Portugal". Entre as emoções do Todo-o-Terreno, o inter@ivo desvenda-lhe o perfil e as aspirações destes pilotos.

John Zorn

John Zorn, um dos músicos mais irreverentes das últimas décadas actuou em Março de 96 na Voz do Operário em Lisboa, confirmando a sua paixão pelo público português. A pretexto do concerto, o inter@ivo propõe-lhe uma viagem alucinante ao universo deste compositor, através de sons outros e ambientes que revelam o estranho mundo do experimentalismo musical.

Moda Piscina

A água. Sereia, piscina, ilha. Um conto que lhe trazemos para fazer de si um verdadeiro explorador de corpos. E no entanto, deixe-se vestir ...

Toy Story

O nome dispensa apresentações. Toy Story é apenas o filme mais espectacular dos últimos tempos. Representante da realidade multimédia por excelência e utilizando a tecnologia mais sofisticada em termos de software, Toy Story torna realidade o imaginário dos nossos sonhos, demonstrando que os brinquedos têm vida própria. Assista connosco ao mais virtual filme da actualidade.

Magia da Imagem

Integrada nas comemorações dos 100 Anos de Cinema, a exposição "Magia da Imagem", que esteve patente, o ano passado, no CCB, revelou-nos o percurso histórico da sétima arte e a vitalidade do maravilhoso mundo das imagens. Descubra connosco a "Magia da Imagem".

Joana Campante

Se o mundo da caricatura ainda é desconhecido para si, venha connosco até ao atelier de Joana Campante, uma jovem para quem a ilustração é o prazer maior. Entre palavras, cores e esboços (re)descubra a (ir)realidade do universo das caricaturas de Joana.

Moda Bairro Alto

Repetindo o êxito de 95, a segunda edição da Moda Bairro Alto foi absolutamente fantástica. Perante um público entusiasta, que encheu por completo as ruas desta zona famosa da capital, criadores e manequins desfilaram em passerelles improvisadas, numa explosão de cor e movimento. Se perdeu este evento, o interactivo desvenda-lhe os corpos e as formas da moda nacional.

Montra de Cinema

Os filmes e as cores escolhidas foram as da edição 4. Descubra os filmes reais e virtuais do cinema inter@ivo.

GORDON'S

Roteiro da Noite

Este mês o nosso roteiro leva-o a alguns dos locais mais in da nossa capital. Entre o Alcântara-Mar, O Kremlin e o Plateau, empreenda mais uma viagem virtual ao mundo dos noctívagos. Os fiéis e os outros.


José Carlos Neves


Gonçalo Gil


Rogélia Candeis

GRUPO FORUM

Director Geral
Rui Marques

Director Comercial
Diogo Vasconcelos

Director de Imagem
Jorge Vicente

Directora Editorial
Francisca Assis Teixeira

Directora de Novos Projectos
Matilde Cardoso

Revista cyber.net INTER@IVO

EDIÇÃO
Editores
Rogélia Candeias
Alexandra Mendonça
Cláudia Aranda Correia

Produção
Alexandra Mendonça
Cláudia Aranda Correia

PRODUÇÃO MULTIMÉDIA
Director de Projecto
José Mateus

Interface
António Lopes, Miguel Miranda

Coordenador de Grafismo
António Lopes

Grafismo
Mário Seita Valente,
João Pedro Gouveia, Miguel Miranda
José Carlos Santos Neves,
José Budha, Darwin Miguel,
Ana Brissos, António Lopes,
Nuno Palma, Paulo Monteiro,
José Luís, Paulo Augusto

Coordenador de Programação
Marco Morais

Programação
Ângela Pimenta, Marco Morais,
José Miguel Lopes, Manuel MuKesh

Produção
José Luís, Alexandra Mendonça,
Nuno Lopes, Carlos Caetano

Sonoplastia
Adriano Magone, Tomás Henriques

Edição de Vídeo
Miguel Costa, Bruno Calado

Fotografia
Nuno Martinho ,Gonçalo Gil
João Mariano, Bruno Calado
Luís Magone (Moda)

Operador de Câmara
Bruno Calado, Luís Sousa
Miguel Costa, Gonçalo Luz

Publicidade
Régie Comercial
- Grupo Forum
Diogo Vasconcelos (Director)
Elisa Chagas (Senior Account)
Dina Nascimento, Piedade Almeida
Tomás Mancellos, Rosária Borbinha
(Accounts), Virgínia Costa (Materiais)
Telf. (01) 313 82 00

Edição-Moda
Luís Magone

Agradecimentos
Bimotor Discotecas, Atalanta Filmes,
Filmes Castelo Lopes, Lusomundo,
Câmara de Sintra, Cinemateca Portuguesa,
Centro Cultural de Belém, Fábrica da Cultura,
Manuela Castro, Joana Campante,
MSG - Mensagem, Speakeasy, Trifásica,
Plateau, Alcântara-Mar, Kremlin, Kapital

O que pretende de uma impressora a cores ?

Resposta : - Qualidade Fotográfica, Elevada Velocidade e Preço !



O JACTO
(EPSON Stylus COLOR 500)

Para obter mais informação, telefone para a LINHA VERDE do Serviço de Suporte a Clientes EPSON, através do número 0800 21 2000 (ligação gratuita), ou envie um postal para:

EPSON PORTUGAL
Suporte a Clientes
Rua Prof. Francisco Gentil, 6 A/B
Telheiras Sul
1600 LISBOA

indique o seu Nome e Morada completa e receberá o catálogo EPSON e a resposta às suas dúvidas.

EPSON Stylus COLOR 500

IMPRESSÃO FOTOGRÁFICA A JACTO !

Com tecnologia própria e exclusiva, a EPSON constrói sistemas que processam e, principalmente, imprimem com qualidade fotográfica - São as máquinas de imagens EPSON.

"*Plug & Play*" Windows 95
Ligação Macintosh de origem

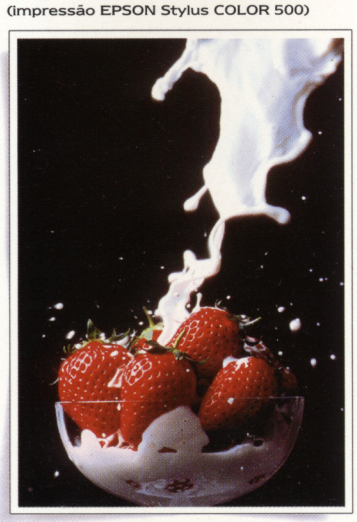
Sobre papel comum, a EPSON Stylus COLOR 500 imprime, em quadricromia, uma gama de 16 milhões de cores com a elevada precisão de 720 pontos por polegada (mais de 80.000 pontos por centímetro quadrado !).

Formato A4
720 ppp em papel normal
impressão em quadricromia
16 milhões de cores

Mas, não bastava que a EPSON Stylus COLOR 500 fosse só a máquina mais precisa, tinha de ser igualmente a mais rápida. A velocidade de impressão foi medida, em laboratório, por diversas revistas especializadas que confirmaram e publicaram a sua maior velocidade de impressão, face aos modelos concorrentes, na sua faixa de mercado.

4 páginas/minuto ECMA (preto)
2 páginas/minuto ECMA (cor)
56 KB de memória *buffer*
I/F paralelo bidireccional e
I/F série Mac de alta velocidade

A QUALIDADE FOTOGRÁFICA
(impressão EPSON Stylus COLOR 500)



Com uma nova tinta EPSON, de secagem ultra-rápida e forte poder de penetração, obtém cores vivas e brilhantes, assim como indeléveis negros absolutos, mesmo em papéis normais. O inovador controlador (driver) gere a produção de meios-tons, garantindo a mais perfeita reprodução das mais subtis *nuances* cromáticas.

Driver com:
Gestor da fila de impressão
Controlo Colorimétrico
Windows 95 ICM
Macintosh ColorSynch 2.0
Controlo dos níveis da tinta

Faça um bom negócio, invista mais além na impressão, numa máquina de imagens EPSON.

Qualidade Fotográfica
& Velocidade Jacto (de tinta)

COLOR IMAGING EPSON

EPSON

MÁQUINA DE IMAGENS

O melhor disco rígido



SUPER BOCK
SABOR AUTÊNTICO