

# 100 NÚMEROS DE DIVERSÃO

A Macmania sempre foi muito diferente das outras revistas de informática. Já no primeiro número, apresentava um projeto gráfico ousado em que todas as fontes foram desenhadas exclusivamente para a publicação que nascia. Futura Vítima, Pinups, Zine, Ariana e Sequestro eram famílias tipográficas novas numa época em que personalizar fontes parecia excesso de zelo. E era. Páginas com linhas tortas, vinhetas pixeladas, uso extensivo de cores sob o texto e telas de programas em tamanho digno ajudavam a diferenciar a revista do marasmo editorial da época.

**Projeto gráfico sempre combateu o mau humor**

## AS CARTAS NÃO MENTEM

**COMPUSOURCE EXPLICA**  
Caros MacManiacs,  
Em primeiro lugar, parabéns pela revista. Ela está excelente, tanto em forma como em conteúdo, e nós desejamos que vocês tenham o sucesso que podem ser úteis aos leitores.  
Após ler (mais de uma vez, claro) todos os artigos, achei que devíamos fornecer algumas explicações, que podem ser úteis aos leitores.  
1. O programa de codificação de usuários para 1994 ainda não está completamente definido. A versão do System 7.1 em português será incluída gratuitamente em todas as máquinas vendidas através de nossos revendedores autorizados a partir do seu lançamento. Para usuários já existentes, haverá um preço especial (muito baixo) que se refletirá no preço de produção.  
2. O caso das memórias que supera-

**MACMANIACO SOLITÁRIO**  
Comprei um Macintosh LC III, por influência de uma amiga que trabalha em agência de publicidade. Como estou entrando nessa área e já trabalho a mão livre, estava meio de que não comprar, não teria nenhum problema em aprender a trabalhar com ele. Qual foi minha surpresa — desajuste que, morando no interior do Paraná, era o único que tinha feito esta opção pelo Macintosh e portanto, estava só. A MACMANIA, pela minha parte, não tem caso de ciúme. Precisamos saber informações específicas sobre o Macintosh. Porém, entretanto, que os artigos são direcionados especificamente para gente que já conhece um Mac. Gostaria de sugerir que fossem publicados também artigos para iniciantes como eu.  
**Marcos Blanco**  
*Assis Chateaubriand - PR*

No número 13 as vinhetas passaram a ser desenhadas pelo MZK e mais fontes exclusivas foram incorporadas ao projeto: Macmania Bold, Memphis Vítima, Super Market, Rex Dingbats e Toxic Bodoni.

Na edição 32, mais mudanças: Mario AV (que passou a dividir a direção de arte comigo a partir da 26) fez as novas vinhetas e decidimos dar uma encareteada geral no uso das fontes.

## LODE RUNNER: The Legend Returns

Comemore a volta por cima de um clássico dos games para Apple II

**H**a muito tempo atrás, numa terra muito distante, nascia uma lenda: a lenda de Lode Runner, um dos mais tradicionais e famosos heróis de games de todos os tempos. Sua primeira aparição foi em 1983 no primeiro dos grandes craques de jogos Jobs & Cia.: o computador Apple II. A partir daí, ele acabou se tornando o nome de guerra em todos os tipos de máquina: IBM, Compaq, Atari, Commodore, PC, Nintendo e qual quer outro que se possa imaginar. A primeira versão para Macintosh foi feita em 1984, especificamente para o lançamento do mesmo, funcionando em preto e branco e com pequenos efeitos de som. Com o passar do tempo, acabou ficando apenas no limbo de milhares de colecionadores.

A lenda voltou! E em grande estilo, com mais de 150 níveis, funcionando em 256 cores e um grande qualidade de som e imagens. Está sendo vendido em duas versões: discete e CD-ROM. Os níveis são divididos em três mundos, onde o nosso herói — agora — após o cálculo da lava Poel — contra outros dois monstros que foram roubados de sua pátria, lutará pela libertação sub-

**Na realização cartaz**

**Um pouco, mais logo mais**

## Simpatips TONY DE MARCO

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

**Exorcizando JPEGs**

Imagine pegar "aquele" imagem na Internet e depois dar de cara com uma das placas abaixo ao tentar abri-la no Photoshop. Para evitar esse constrangimento, basta sempre à mão o JPEGview. Além de imagens no programa (não precisa salvar) para acabar com a zica e tente novamente abrir no Photoshop. Vale!

Esse projeto foi refinado na edição 50, com a adoção da fonte Obscena (um redesenho da Officina) em larga escala, novas cores e novas normas de diagramação. Satisfeitos, leitores e editores ficaram em lua-de-mel por incríveis cinquenta edições, sem críticas por parte de uns nem arroubos por parte de outros.

Mas a centésima Macmania pedia mudanças e nós não podíamos fugir da raia. Uma chacoalhada geral precisava acontecer. O ponto de partida foi encontrar uma fonte forte, classuda e, desafio supremo, que não fosse manjada. A escolha recaiu sobre a Rennie Mackintosh,

baseada nos caracteres desenhados pelo famoso arquiteto. Com pesos ideais para títulos, desenhos alternativos para todos os caracteres e um arrebatador charme Art Deco, ela logo se impôs como primeira opção. Essa escolha acabou pedindo o uso dos fios generosos das grades que "amarram" textos e imagens, compartimentando a informação. O resultado é uma improvável mistura do mais moderno sistema operacional com uma estética assumidamente retrô. Novas vinhetas *all-type* para combinar, novas cores para as seções, novas fontes para TidBits, Help, Simpatips e MacPRO. Nova maneira de apresentar as telas, novas fichas de classificação de software, novo Índice, novo Get Info, nova numeração de páginas, enfim, tudo novo. Um certo estranhamento inicial é inevitável e, até mesmo, desejável. Mas o princípio de levar a maior qualidade possível de informação ao leitor, com bom humor e clareza, continua sendo nossa meta. **M**

## Ferramentas visuais para montar seu site

De simples editores de código HTML, os programas de Web design foram agregando funções, como suporte a plug-ins e DHTML, e hoje se tornaram verdadeiros pesos-pesados. Analisamos aqui três deles: Dreamweaver 1.2, CyberStudio 3 e Fusion 3. Lete e decida qual o melhor para você.

**H**oje em dia, quando se fala em ferramentas visuais para montar sites, não se pode falar apenas em editores de código HTML. Hoje em dia, os programas de Web design agregaram muitas funções, como suporte a plug-ins e DHTML, e hoje se tornaram verdadeiros pesos-pesados. Analisamos aqui três deles: Dreamweaver 1.2, CyberStudio 3 e Fusion 3. Lete e decida qual o melhor para você.

**De simples editores de código HTML, os programas de Web design foram agregando funções, como suporte a plug-ins e DHTML, e hoje se tornaram verdadeiros pesos-pesados. Analisamos aqui três deles: Dreamweaver 1.2, CyberStudio 3 e Fusion 3. Lete e decida qual o melhor para você.**

**Por J. C. FRANCO**

**Tony de Marco**  
É o editor de arte mais feliz do mundo.