



## Steve Jobs x Bill Gates

Filme "Pirates of Silicon Valley" mostra a história quase verdadeira dos homens que mudaram o rumo da informática

Uma das maiores sensações da TV americana no mês de junho será o filme **Pirates of Silicon Valley** (Piratas do Vale do Silício), a tão aguardada produção inspirada nas vidas dos dois maiores nomes da história da indústria de informática: Steve Jobs e Bill Gates.

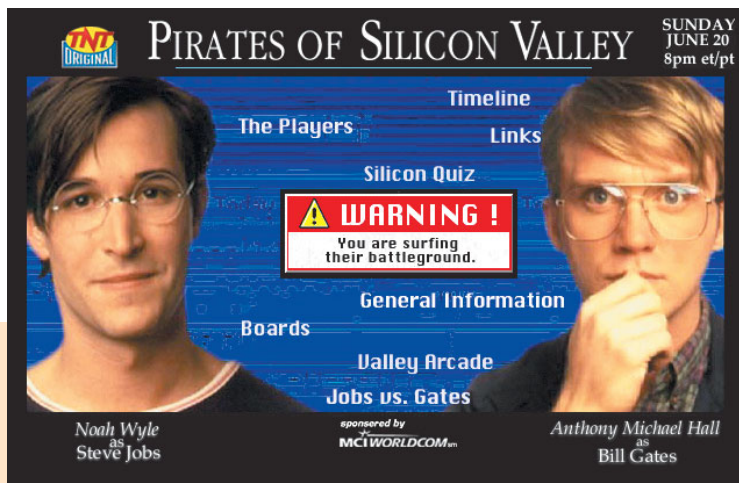
Produzido pela (TNT - Turner Network Television), o filme é estrelado por Noah Wyle (o Carter do seriado ER), no papel de Jobs, e Anthony Michael Hall (Edward Mãos de Tesoura). Steve Wozniak também está no filme, é claro, interpretado por Joey Slotnick (Twister).

O roteiro do filme não é necessariamente baseado em fatos reais – o roteirista, aliás, parece que fez questão de não falar nem com Jobs, nem com Gates para não ser influenciado. Ou

O Jobs até que está parecido (o verdadeiro não é um gato?) mas o ator que faz o Gates está bonito demais para representar o monstinho dono da Microsoft.

seja, já dá para antecipar que o enredo está recheado de situações romaneadas de efeito dramático ou humorístico. A se julgar pelo trailer, o filme possui bastante cenas de ação e de tensão entre os dois personagens, o que obviamente nunca aconteceu na vida real. É claro que, se o filme for bom, isso tudo importa muito pouco. A estréia estava prevista para o dia 20 de junho nos Estados Unidos e só deverá passar na TV a

cabo brasileira em setembro. Enquanto isso não acontece você pode visitar o site do Pirates of Silicon Valley (<http://TNT.turner.com/movies/tntoriginals/pirate>) onde é possível encontrar um série de informações sobre o filme e também sobre a vida de Bill Gates e Steve Jobs (você sabia, por exemplo, que os dois nasceram no mesmo ano e que Jobs é adotado?). Dá para baixar também um trailer do filme.



## Macromedia lança Flash 4

Grandes novidades no Flash 4, a nova versão do software de animação vetorial da Macromedia. Entre elas está a capacidade de enviar arquivos de áudio no formato MP3 por streaming.

Agora é possível criar filmes em Flash nos quais basta pressionar um botão para disparar o stream de áudio MP3.

Outro recurso inovador permite criar campos para entrada de dados dentro das animações Flash. Assim, você pode criar formulários animados contendo campos para senhas totalmente customizáveis.

Os dados digitados podem passar por um script CGI para integração com uma base de dados, tornando o Flash uma poderosa ferramenta para criação de interfaces de comércio eletrônico.

O novo Actions facilita a criação de interfaces, menus e botões customizados para sites, e o comando Publish atualiza animações na Web em apenas um passo. Além disso, o Flash 4 inclui numerosos avanços de interface, alguns tomados emprestados do FreeHand, como as paletes de inspeção que oferecem controle

sobre objetos, transformações e frames. O programa deverá estar sendo lançado em junho nos EUA ao preço estimado de US\$ 299 (US\$ 269 se baixado do site da Macromedia). Quem já é usuário pode fazer upgrade por US\$ 129 se tiver a versão em CD-ROM, ou por US\$ 99 se possuir uma versão baixada da Web. O preço no Brasil deverá ser equivalente ao dos EUA. O produto deverá começar a ser vendido no Brasil em meados de julho.

**Macromedia:**  
[www.macromedia.com](http://www.macromedia.com)

## Software da Casady & Greene acelera o startup do Mac

A Casady & Greene acaba de lançar o **Speed StartUp**, um novo utilitário que possibilita fazer com que seu Mac inicie num tempo recorde. Do mesmo autor do Conflict Catcher, Jeffrey Robin, o programa não requer configuração ou qualquer coisa do tipo; é só instalá-lo que ele toma conta do resto. O Speed StartUp acelera o startup, pré-carregando as informações necessárias para o processo e, como um benefício a mais, as suas janelas vão abrir mais rapidamente, uma vez que o produto também acelera a animação de zoom do Finder. Essa notícia é particularmente interessante para os detentores de PowerBooks, que sabem o quanto demora para esses pequenos notáveis iniciarem. A Casady & Greene relata economia de mais de 45 segundos no startup de um PowerBook G3/300 com 192 MB de RAM. Já um G3/233 com 96 de RAM ganhou cerca de 20 segundos durante o processo. Segundo a empresa, quanto maior for o número de extensões carregadas e a quantidade de memória RAM maior será a economia de tempo. O preço é US\$ 19,25. É pagar para ver.

**Casady & Greene:**  
[www.speedstartup.com](http://www.speedstartup.com)

## Nintendo troca MIPS por PowerPC

A Nintendo anunciou que vai incorporar os processadores PowerPC da IBM como o cérebro de sua próxima geração de consoles de jogos, a ser lançada mais para o final do ano que vem. Com a troca de processador, a Nintendo abre um novo universo de possibilidades, como uma versão de seu console compatível com o OpenGL, por exemplo. Não é preciso dizer o quanto isso facilitaria a vida dos desenvolvedores de jogos. Sem contar que cada novo game para o novo chip da Nintendo vai estar bem mais próximo de um Macintosh, o que é uma boa notícia para os mac-gamemânicos.

**Nintendo:** [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

# Programas para DJ

## MegaSeg e Baytex fazem do Mac uma jukebox



O MegaSeg tem uma cara moderna e um preço mauricinho

Chega de carregar CDs para lá e para cá. Para que isso quando você pode decidir a trilha sonora de sua festa ou o set de sua discotecagem com apenas alguns cliques? DJs e animadores de festas que estejam a fim de entrar na era

da baladas eletrônicas precisam dar uma conferida no MegaSeg, programa que permite criar suas próprias coletâneas de músicas, classificá-las por estilo e tocá-las na ordem que quiser. Ele até realiza suaves transições (cross-fade) entre as músicas no ponto em que você determinar. A janela principal do MegaSeg inclui uma

lista de títulos onde são adicionadas músicas, importadas diretamente de um CD ou de arquivos AIFF e AIFC e depois comprimidas no formato IMA 4:1 (o que pode ser demorado nos Macs menos potentes), com qualidade próxima à de um CD. Uma ferramenta de busca por palavras-chave facilita a localização dos títulos à medida que sua coletânea cresce. O preço é salgado: US\$ 349. É possível baixar uma demo – que funciona por apenas 20 minutos consecutivos – diretamente do site.

Outro programa do mesmo calibre é o BayTex Fiesta, que mixa com crossfades arquivos de MP3. Ainda em beta, ele é compatível com playlists criadas pelo tocador de MP3 MacAmp.

**BayTex Fiesta:** <http://business.fortunecity.com/bronfman/204/BTF/>

**Fidelity Media:**  
[www.megaseg.com](http://www.megaseg.com)

## NaturallySpeaking chega ao Mac

Pondo fim em uma longa batalha litigiosa com a Apple, a Dragon Systems acaba de anunciar que vai criar e comercializar produtos compatíveis com Mac baseados no Dragon NaturallySpeaking, o software de reconhecimento de voz mais vendido do mundo. O anúncio foi feito em conjunto com a Apple durante a WWDC (World Wide Developer's Conference). Steve Jobs não perdeu a oportunidade de abençoar a decisão da Dragon. "A arquitetura da plataforma Mac, com rápidos processadores PowerPC e incrível suporte a áudio, vai fazer do Macintosh a melhor plataforma para o Dragon NaturallySpeaking", disse ele. Os produtos da Dragon Systems para Mac estão planejados inicialmente para o inglês americano e britânico, a serem lançados mais para o final do ano. Em seguida deverão vir versões para francês, alemão e japonês. O português ainda está de fora.

**Dragon Systems:**  
[www.dragonsystems.com](http://www.dragonsystems.com)

## Apple coloca OpenGL 1.0 em seu site

O OpenGL 1.0 já está disponível no site da Apple. O OpenGL é um componente de software que permite a seu computador rodar gráficos tridimensionais acelerados usando aplicações desenhadas para tirar vantagem dele, como será o caso do Quake 3 Arena, ainda em fase de desenvolvimento. O instalador inclui todas as bibliotecas para acelerar a renderização em sistema com placas de vídeo RAGE II, RAGE Pro e RAGE 128. Desde sua introdução em 1992, pela Silicon Graphics, o OpenGL tomou-se a API (interface de programação) de gráficos 2D e 3D mais disseminada do mercado.

Para quem desenvolve jogos, esta tecnologia é um kit de mágicas. O OpenGL oferece 250 rotinas de gráficos, RGBA ou modo de indexação de cor, lista de displays ou modo imediato, além de capacidades como luz e sombra, anti-aliasing, mapeamento de textura e efeitos atmosféricos, entre vários outros recursos.

**Apple:** [www.apple.com](http://www.apple.com)

# Macintosh + rádio + Web = MacTuner

Uma junção de RealAudio e RealVideo, combinada com uma base de dados de mais de 1.500 rádios, TVs e outros tipos de informação, tudo ao vivo. Quem já



Jogue sua TV fora e fique só no Mac

viu o MacTuner sabe do que estamos falando. Chegando agora à versão 2.0.5, esse software permite que os usuários selecionem regiões geográficas usando mapas mundiais para saber as últimas notícias ou até mesmo para escutar um sonzinho em seu computador. O MacTuner inclui um mecanismo de busca para ouvir a estação de rádio ou TV em que você está interessado, e a boa surpresa é que é possível encontrar uma grande variedade de rádios, TVs e sites informativos brasileiros, para que ninguém acuse o programa de ignorar a República das Bananas. Selecione a estação desejada e, depois, se quiser, coloque-a nos Preset Buttons para que você possa acessá-la a qualquer momento. O produto suporta RealAudio e RealVideo, é claro. Uma versão de avaliação por 15 dias está disponível para download. Você pode também comprar o MacTuner no próprio site da empresa, por US\$ 22,95. Para ter um radinho no seu Mac, parece um preço justo.

**MacTuner:** [www.mactuner.com](http://www.mactuner.com)

# O iMac portátil vem aí

Fabricante de Taiwan deverá produzir o novo modelo

Agora é pra valer. O iMac portátil (também apelidado provisoriamente como P1, iMate, iNote, iBook, ou mesmo WebMate) vem aí, e vem com tudo. Ele deverá ser lançado até a Macworld Expo de Nova York, no final de julho.

Nunca um produto da Apple recebeu tanta atenção e especulação. Tanto em relação às suas formas, que deverão seguir a linha do extinto eMate, quanto às suas características. Os últimos boatos apontavam para um subnotebook em um case (gabinete) de plástico rígido, com chip de 300 MHz, drive de DVD e portas USB e FireWire. Mas é tudo especulação. O que se tem de concreto é que a taiwanesa Alpha Top ganhou a licitação para produzi-lo. A Apple começou este ano a terceirizar a produção de muitos produtos-chave, como o iMac e o PowerBook G3, com o objetivo de reduzir os custos de fabricação e suprir a crescente demanda por seus novos e revolucionários computadores.

## Agora vai!

A Alpha Top deve começar a produzir o novo portátil ainda em junho, pois a Apple quer colocar o produto no mercado a tempo de pegar o início do ano letivo americano, que começa em setembro. De qualquer maneira, o anúncio formal do novo Mac só deverá ser feito quando houver um estoque amplo, pronto para ser embarcado.

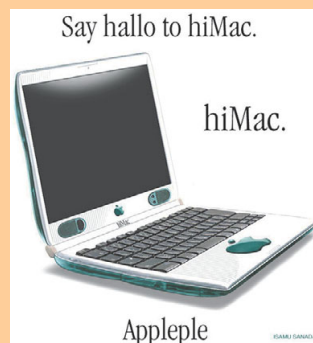
O otimismo é grande. Os analistas de mercado esperam que a venda do iMac portátil atinja nada menos do que um milhão de unidades no período de um ano, ou seja, 250 mil unidades por trimestre – três vezes mais do que é esperado para a linha de PowerBooks G3. Se cada unidade for vendida por uma média de US\$ 1.200 e essa meta de vendas for atingida, a Apple vai faturar algo em torno de US\$ 300 milhões por trimestre, só com esse produto. Não é à toa que as ações da Apple estão subindo...

## Exercícios de imaginação

Depois do iMac, tentar adivinhar como será cada novo produto da Apple virou uma espécie de esporte de âmbito mundial. Só que, a cada tentativa, fica mais claro que só a Apple mesmo sabe fazer as coisas



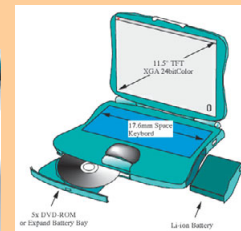
[www.macfuture.com/macfutureart/iBook.jpg](http://www.macfuture.com/macfutureart/iBook.jpg)



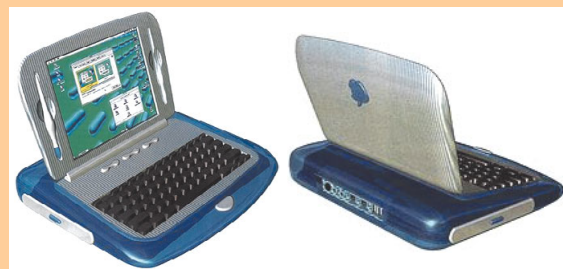
[www02.u-page.so-net.ne.jp/rb3/mrc/himac.jpg](http://www02.u-page.so-net.ne.jp/rb3/mrc/himac.jpg)



[www02.so-net.ne.jp/~t-2-taro](http://www02.so-net.ne.jp/~t-2-taro)



[www.avis.ne.jp/~meteor/picture/101](http://www.avis.ne.jp/~meteor/picture/101)



[www.dvdesign.com/fun/Apple/design/big](http://www.dvdesign.com/fun/Apple/design/big)

Este seria interessante ver na vida real: um notebook que pode ser virado e transformado numa prancheta



[www.palmunderground.com/digitalconcepts](http://www.palmunderground.com/digitalconcepts)

# Apple dá G3 a jovens criativos

Foram abertas as inscrições para o Prêmio Apple de Criatividade 99, uma oportunidade para jovens de até 25 anos que querem mostrar o seu talento. Para participar do concurso, basta criar um anúncio ou uma peça eletrônica para a Fundação Abrinq. Os primeiros colocados receberão prêmios e terão os trabalhos publicados na Folha de S. Paulo, na Revista da Criação e no site da StarMedia. E não é só isso: a dupla vencedora na categoria Jovens Profissionais de Propaganda vai para o Young Creatives do Festival de Cannes 2000, patrocinado pela Apple. O Prêmio Apple 99 ainda conta com mais duas categorias: Estudantes de Propaganda e Web Designers. A ficha de inscrição, que contém o briefing de cada categoria e o regulamento, estará disponível nas faculdades e agências de publicidade, revendas Apple e nos sites da Apple e da StarMedia.

Para as três categorias, os prêmios serão os seguintes:

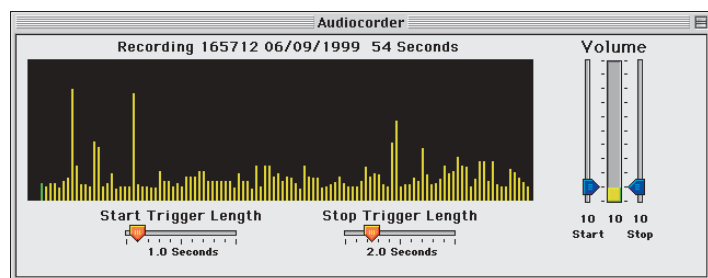
- **1º lugar:** um computador Power Macintosh G3 350 MHz Zip, com monitor de 21", Adobe Publishing Collection e Adobe Web Collection.
- **2º lugar:** um computador Power Macintosh G3 350 MHz DVD, com monitor de 17", Adobe Publishing Collection e Adobe Web Collection.
- **3º lugar:** um computador Power Macintosh G3 300 MHz, com monitor de 17", Adobe Publishing Collection e Adobe Web Collection.
- **4º a 10º lugares:** menção honrosa.

A faculdade que possuir o maior número de alunos inscritos na categoria Estudantes ganhará um prêmio especial: três G3 300 MHz com monitor de 17". E o professor que possuir o maior número de alunos classificados entre os 100 melhores ganhará um computador G3 300 MHz com monitor de 17". Quer dizer: um monte de felizardos.

**Apple:** [www.apple.com.br/premioapple/premioapple.htm](http://www.apple.com.br/premioapple/premioapple.htm)

**StarMedia:** [www.starmedia.com.br](http://www.starmedia.com.br)

## Shareware para gravar voz



Transforme seu Mac gravador

A Black Cat Systems lançou um shareware interessante para gravação de voz. O Audicorder 1.0 funciona de modo parecido com alguns modernos gravadores de mini-cassetes, permitindo que você estabeleça o volume que o som deve

alcançar para que o programa comece a gravar e o volume necessário para interromper a gravação. Também é possível determinar o quão rápido esse disparador de "start e stop" irá funcionar, permitindo, por

exemplo, que a gravação seja interrompida durante pausas curtas, como acontece na fala normal. Os sons são armazenados no formato AIFF e amostrados com resolução de 22 KHz e 8 bits. O nome de cada arquivo contém o dia e hora em que o áudio foi registrado.

**Black Cat Systems:** [www.blackcatsystems.com](http://www.blackcatsystems.com)

## Timbuktu chega à versão 5.0

Uma nova versão do Timbuktu Pro, popular ferramenta para acesso remoto de computadores, está na praça. Capaz de controlar totalmente Macs e PCs à distância, o Timbuktu Pro é indicado para empresas ou pessoas ligadas à Internet ou a redes locais que precisem operar um computador à distância, como administradores de rede e webmasters.

A nova versão oferece uma velocidade 200% maior em conexões via modem e permite a criação de listas via TCP/IP, localizando usuários que estão conectados em rede local ou pela

Internet. O Timbuktu Pro 5.0 traz também uma função Tele/Modem, que permite utilizar uma mesma conexão para envio de voz ou acesso remoto, sincronização automática de arquivos e diretórios entre os computadores e mais dois programas para compatibilidade com Windows (Timbuktu Pro 32 e Timbuktu Pro).

O produto já está disponível nos Estados Unidos e custa a partir de US\$ 99.95 (versão monousuário), podendo chegar a US\$ 1.250 (para 50 usuários).

**Netopia:** [www.netopia.com](http://www.netopia.com)



# iMacs invadem a E3

Apple anuncia novos games para Mac, mas se esquece de avisar os fabricantes

Los Angeles, maio de 1999. Começou a E3 (Electronic Entertainment Expo), a conferência mais importante do mercado de jogos eletrônicos dos EUA. Ao contrário das feiras tipo Comdex, para consumidores, a E3 é uma feira para a indústria, o que se chama por aqui de *trade show*, onde negócios são feitos, parcerias se criam e novidades são divulgadas. No primeiro dia havia press-releases de todas as grandes empresas, cada uma anunciando uma novidade – algumas muito interessantes, mas a maioria falando coisas que o mundo inteiro já sabe.

As novidades mesmo ficaram por conta da Sega, que demonstrou seu já lançado novo sistema para competir com o PlayStation, chamado Dreamcast; da Sony, demonstrando o espantoso PlayStation II; e

(tcham-tcham-tcham-tcham) da Apple, anunciando que várias empresas estarão fazendo lançamento simultâneo para Mac e PC dos jogos mais esperados do mercado, como Madden NFL 2000 (futebol americano, grande mercado aqui nos EUA), TRIBES II e o mais esperado de todos, o jogo que causou sensação na E3, Star Wars Episode I: Pod Racer.

**Ninguém sabe de nada** Deus – quer dizer, Steve Jobs – anunciou que realmente quer ver jogos sensacionais rodando em iMac e dos Power Macs G3, os usuários ficaram realmente com fome de jogos.

Muito lindo isso, né? O problema é que ninguém avisou o pessoal das companhias envolvidas de que isso estaria acontecendo. No stand da

Blizzard Entertainment, conversei com o responsável pela divulgação do Diablo II. Ele falou que não sabia de nenhuma versão para Mac, apesar de o jogo ter sido divulgado no press-release da Apple como um dos lançamentos simultâneos. A mesma coisa aconteceu na Nintendo. Ninguém lá sabia dizer nada sobre o Dolphin, o novo console em desenvolvimento que vai usar processadores de cobre da IBM, chamados de “Gekko”, baseados na tecnologia PowerPC, rodando a 400 MHz. Disseram que foram pegos de surpresa pelo anúncio de que o console seria lançado mundialmente já no final do ano 2000.

**iMacs a dar com pau** Quanto à presença da Apple na E3, temos uma boa e uma má notícia... A boa é que havia iMac pra todo lado. No stand da Bungie, demonstrava-se o simplesmente estonteante jogo Oni, que está

para sair no fim deste ano, em lançamento simultâneo para Mac e PC, no mundo inteiro. No stand do The Stone, um jogo para ser jogado via Internet, só usaram iMacs, porque “precisavam de ótima qualidade de imagem e só os iMacs nos proporcionam isso”, segundo a dona da empresa. Até no stand da revista PC Gamer tinha um iMac...

A má notícia é que o stand da Apple ficava meio separado do resto da feira, totalmente fora do buxixo. Era grande, lindo, cheio de iMacs coloridos com demos de programas, os novos PowerBooks, campeonato de Unreal em monitor de tela plana etc. Mas era meio de esquina, muita gente provavelmente nem viu. Havia faixas pra todo lado falando do iMac, mas nenhuma apontava pra onde o stand ficava; então, era difícil de encontrar.

MAURÍCIO L. SADICOFF



## Jogos que sairão juntos para PC e para Mac

Segundo a Apple

Madden NFL 2000

TRIBES II

Star Wars Episode I: Pod Racer e The Gungan Frontier

Deer Avenger II

Diablo II

Fly!

Oni

Quake 3: Arena

Star Trek Deep Space Nine:

The Fallen



Epa! O que esse marmanhão está fazendo com o joguinho da Barbie num iMac rosa?

A LucasArts retorna ao Mac com alucinantes jogos baseados no novo episódio de Star Wars



# O que vem por aí em games para Mac

## Star Wars Episode I: Pod Racer

Lembra aquelas motos voadoras de Endor, o mundo dos Ewoks, em “O Retorno de Jedi”? Imagine uma daquelas, bem mais vitaminada, puxada por duas turbinas de avião. Agora imagine-se pilotando uma. A versão para Nintendo já está disponível nos EUA, mas a versão pra Mac só vai sair no final do verão americano, lá para setembro, e a para PC já está saindo do forno. O atraso não é tão ruim, se se levar em conta que, até o estouro do iMac, a LucasArts estava abandonando a plataforma.

**Pod Racer** é o que faltava para Mac. Um jogo de corrida fantástico em que – cáspite! – não se dirige carros, mas turbinas flutuantes

voando em várias “pistas” a velocidades ridículamente altas. Não é surpreendente que o stand de Star Wars era o que tinha as maiores filas, com gente esperando até mais de uma hora para poder jogar por cinco minutos.

A idéia do jogo é bem simples. Quem chegar primeiro vence. O difícil é vencer o computador, com até seis oponentes, sendo que um deles, Sebulba, tem uma arma e atira nos outros durante a corrida. Claro que é possível correr com o pod do Sebulba, mas aí perde-se a capacidade de curvas e a velocidade máxima do pod de Anakin Skywalker, que é o que todo mundo acaba escolhendo.



O visual do jogo não fica devendo muito ao filme (compare com a imagem menor na página ao lado)



A heroína de Oni lembra uma personagem de mangá, mas só superficialmente. Os autores são americanos

## Oni apresenta a sucessora de Lara Croft

A Bungie não descansou. Depois do pioneirismo no Mac com Marathon e o sucesso brutal de Myth no Mac e no PC, ela criou um jogo com pretensões de cativar o público do Tomb Raider.

**Oni** é um jogo de ação/aventura em 3D, com perspectiva em terceira pessoa. Ou seja, tem muita pancadaria, mas também tem uma história, e o controle da personagem principal é mais ou menos como o da Lara Croft. As semelhanças com Tomb Raider param aí. Se você se sente frustrado quando a Lara está correndo e tem que parar para pular, ou quando ela pula e só pode atirar ou mudar o ângulo de visão depois de chegar ao chão, vai gostar de Oni. O jogo utiliza movimentos “interpolados”, o que permite que as ações reajam imediatamente ao teclado (ou joystick). Ou seja, você salta no meio de uma passada, gira e atira enquanto está em pleno ar, cai no chão e vai rolando, sem parar de atirar; tudo num movimento suave, extremamente realista (alguém pensou em Matrix?...). A iluminação também ajuda bastante na recriação da realidade, graças a outra inovação, uma técnica chamada *radiosity lighting*. Quer mais? Então, que tal juntar as técnicas de inteligência artificial,

que permitem que a atitude de um personagem mude de acordo com a situação? O personagem controlado pelo computador pode estar com medo ou com raiva, e suas ações refletem seu estado de espírito. Todos os personagens têm senso de auto-preservação, ou seja, se abaixam num tiroteio, saem correndo se acham que não têm chance numa briga etc. Junte a isso uma imensa variedade de personagens, com movimentos de luta específicos (o jogo gera mais de 800 movimentos de luta diferentes só na versão beta mostrada na E3). Para completar, a trama é bem boba. A heroína Konoko é uma policial no ano 2032, perseguida por Oni (fantasma ou demônio, em japonês), e com a missão de se infiltrar e destruir um sindicato do crime. Há personagens amigáveis que podem trair Konoko, e personagens que parecem letais e são. O visual é modernoso, num estilo aparentado ao anime japonês, e o jogo tem 17 níveis com mapas baseados na vida real, bolados por arquitetos. Infelizmente, a versão de teste para Mac rodava bem lenta nos G3. De acordo com o chefe de desenvolvimento da Bungie, é porque começaram a desenvolvê-la apenas uma semana antes da convenção.