

JUNHO 2009 | EDIÇÃO 1

WINDOWS 7

O NOVO SISTEMA OPERATIVO DA MICROSOFT
PROMETE MUITAS NOVIDADES

FICA A SABER TUDO



MAC MINI E LED DISPLAY

FICA A SABER MAIS SOBRE ESTES DOIS
PRODUTOS DA APPLE NUMA ANÁLISE COMPLETA



KILLZONE 2

ESTARÁ À ALTURA DAS
EXPECTATIVAS?



SILENT COOLING

DESCOBRIR COMO
ACABAR COM O
BARULHO DO PC

EDITORIAL 3

Microsoft ao Ataque

HARDWARE 11

- 12 GTX 295 - O Poder dos Gráficos
- 16 PC Low Cost - Para Todas as Bolsas
- 17 Silent Cooling - O Preço do Silêncio

DIGITAL LIFE 20

- 21 Cartão do Cidadão - O que é?
- 23 Nanocromático - Musica Colorida
- 24 Mediacenter - Entretenimento Centralizado

INTERNET, REDES E SEGURANÇA 26

- 27 TCP/IP - Conceitos Básicos

WINDOWS WORLD 28

- 29 Portable Apps - Como Criar?
- 31 Manutenção - Limpeza Geral Ao PC
- 32 Modding - Uniformizar o Sistema (Parte 2)

APPLE WORLD 34

- 35 Destaque - Novidades da Maçã
- 36 Novidades - Renovação da Line Up
- 38 Scribevener - Uma Ferramenta para Escritores
- 39 iPhone OS 3.0 - O que há de novo?
- 40 MAC OS X - Dicas Para Manutenção

4 TEMA DE CAPA

WINDOWS 7 NOVIDADES E IMPRESSÕES



JOGOS 42

- 43 Intro - Antes de Começarmos
- 44 Game Developers Conference 2009
- 45 Retrospectiva - Janeiro a Março
- 46 GOG - Retorno às Glórias do Passado
- 47 Empire Total War - Análise
- 48 Nintendo DSI - A Nova Consola Portátil
- 49 GTA - Chinatown Wars
- 50 Flower Sun and Rain
- 52 Notícias do Mundo Playstation
- 53 Killzone 2 - À Altura das Expectativas?
- 53 Street Fighter IV - 18 Anos de Luta

PROGRAMAÇÃO 56

- 57 Como Abordar um Problema de Programação

COMPUTAÇÃO DISTRIBUÍDA 58

- 59 Computação Distribuída - O Que é?

EMPRESAS 60

- 61 A Gestão da Crise nas TI
- 62 Virtualização - Uma tendência em Crescendo

COMUNIDADE 64

- 65 A Crise Em Portugal
- 67 Supernatural - Uma Série de Sucesso
- 70 InkHeart - Coração de Tinta
- 71 Battlestar Galactica

ZWAME
MAGAZINE

FICHA TÉCNICA

\\ DIRECÇÃO

Chip
Metro

\\ COORDENAÇÃO

amjpereira
brock
Madcaddie
michael c

\\ REDACÇÃO

amjpereira	jotoa	Pure Anarchy
Blasted	JPCarvalhinho	Romani48
CharGer_GTI	kikofra	RSC
CunhaEsteves	LightMC	ruimoura
Dazkarieh	Madcaddie	shello
Eagle Eye	mauro1855	Silver Wolf
except	Metro	Stormgiant
favas	MikeFR	Triston
fric	Old Snake	Watermelon
IceKimi	psycop	

\\ PAGINAÇÃO E DESIGN

michael c

\\ REVISÃO

TosteX
Watermelon
paperless
BraulioTubarao
ScapeGoat



Atribuição-Uso Não-Comercial-Partilha nos termos da mesma Licença 2.5 Portugal

MICROSOFT AO ATAQUE

➤ Metro

Não me sentiria bem se não começasse por dar os parabéns a toda a comunidade pelo trabalho que tem desenvolvido.

O sucesso da Edição zero da Zwame Magazine foi muito superior ao que alguma vez esperamos. 70 mil downloads, cerca de 350 mil hits na versão online é impressionante.

Mas tudo isso é passado. Hoje têm uma nova Magazine. Está maior, mais trabalhada e com mais secções. Tudo isto, na procura de ir ao encontro das valiosas sugestões que obtivemos.

Para esta edição escolhemos como tema central, a nova versão do sistema operativo da gigante Microsoft, o Windows 7. Ainda em fase de Release Candidate, é interessante ver como os colossos também têm contratempos. O Windows Vista não conseguiu ser o sistema operativo que se esperava. O sucesso, inesperado para todos, dos netbooks - portáteis com um ecrã reduzido, com pouca memória RAM e um processador com uma performance ao nível de um Pentium III em muitos casos - serviu para mostrar que nem tudo é performance e que a Microsoft não podia contar com o Windows Vista para este segmento de mercado. Assim, viu-se forçada a manter o Windows XP durante muito mais tempo do que desejava o que acaba por fazer questionar os utilizadores e experimentar outros sistemas operativos.

Os malwares, vírus e essencialmente a sensação de insegurança dos utilizadores juntamente com a facilidade de instalação de Linux acabam por despertar uma abertura a explorarem outras opções que antes nem consideravam. Poderemos discutir a mudança que a Internet trouxe e tudo aquilo que se faz no browser nos dias de hoje. Decidi para este editorial escreve-lo usando o google docs. É simples e o problema de perder o documento num qualquer crash do sistema operativo não existe. A ligação pode ir abaixo que continuarei a escrever e nem darei por isso. O sistema operativo pouco importa. Tempos diferentes sem dúvida.



O Windows 7 surge numa altura em que a Microsoft necessita de ter uma nova versão do Windows que possa disponibilizar em toda a gama de computadores actuais, desde os netbooks até um desktop topo de gama. Contudo, o tempo tem provado que outros conseguem fazer coisas que a Microsoft por vezes não consegue.

A Apple com o OS X tem crescido a um ritmo elevado apesar do acesso aos seus produtos começar a um preço bem diferente de produtos com o Windows instalado. Mantendo uma coerência gráfica e de funcionamento entre os programas, e, já agora, conseguindo aliar uma facilidade de utilização considerável a programas aparentemente complexos, tem sido a sua mais-valia. Veremos o que vai acontecer e o que este ano nos reserva. O Windows 7 parece estar muito sólido, mas nem o Linux - saiu recentemente o Ubuntu 9.04 que aconselho vivamente a experimentar - nem a Apple, com a nova versão do OSX que se vai chamar Snow Leopard, vão ficar parados. Não acho que uma falha por parte do Windows 7 possa ser uma tragédia ou o fim para a Microsoft. Todavia, é difícil imaginar a hegemonia que a Microsoft já teve em termos de mercado.

Renovo o pedido que temos feito de participarem na magazine. Está aberta ao contributo de todos. Submetam um artigo, escrevam um tutorial, analisem uma peça de hardware. Pode muito bem ser um artigo a ver nas próximas edições. Temos tido um enorme contributo de algumas marcas de hardware e iremos ter outras a facultarem-nos material para analisar o que aproveito para agradecer em nome de toda a comunidade. Da nossa parte prometemos melhorar. É esse o nosso objectivo principal. ◀

WINDOWS 7

NOVIDADES E IMPRESSÕES

► LightMC

O nome adoptado pela Microsoft para a nova versão do seu sistema operativo pode tornar-se enganador. Não se conhecem os motivos do uso de Seven mas sabemos que foi por tempos, um dos nomes de código usados para esta versão do NT. Seria possível fazer uma comparação para se chegar ao porquê da escolha do algarismo 7: Windows XP = nt 5, windows vista = nt 6, Windows 7 = nt7, mas tal não faria sentido, pois não corresponde à sua versão NT (6.1).

Desmitificando o NT6.x

No início de 2007 eis que chega o promissor Windows Vista, possuidor de um novo kernel denominado pela Microsoft de "MinWin". Mas o que é o "MinWin"? Por várias leituras que fiz no fórum e pela internet fora, tenho verificado que muitos não fazem ideia que o Windows Vista já era detentor da tão especulada versão do kernel. O "Minwin" foi apresentado como um kernel com vários componentes do Windows unificados que usava uma quantia de memória ínfima. Os kernels anteriores ao do Vista eram um pequeno-grande conjunto de componentes, todos relacionados entre si com várias dependências, o que levou a uma estagnação de possíveis actualizações destes. A solução a que a Microsoft chegou consistiu na separação dos vários componentes e dependências ao nível do kernel para o nível do utilizador. Apesar de a mudança ter sido para melhor, não se denotaram muitas diferenças

ao nível da utilização do sistema por parte do utilizador. Talvez uma maior estabilidade do sistema no geral, mas há casos e casos, e muitos problemas deste tipo deveram-se a drivers (ou controladores) de má qualidade. Outro componente que gerou controvérsia por supostamente ter sido abandonado e não introduzido no Vista foi o WinFS. Mais uma vez criou-se uma grande desinformação à volta deste componente. Segundo o que os média e o público comentavam, o WinFS seria o novo sistema de ficheiros que viria a substituir o NTFS. Nunca passou de um subsistema para estruturação de dados como um complemento ao NTFS. De qualquer maneira, o WinFS foi abandonado como componente principal, tornando-se assim um complemento para o que nós conhecemos hoje de Windows Search. Um dos objectivos seria pesquisa de dados por metadatas e conteúdo de ficheiros, algo que já está presente desde a saída ao público do Windows vista.

Insucesso à Vista?

Muitos consideram o Windows Vista como um fracasso da Microsoft, há quem até o compare como Windows ME2. O Windows Vista trouxe imensas alterações a nível interno: kernel melhorado e segurança melhorados, stacks reescritas para incluir suporte para novos standards (como o de áudio alterado de DirectSound para OpenAL) e a introdução do controlo

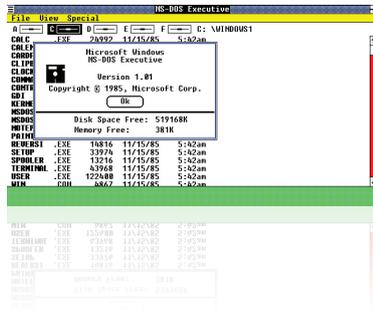
de conta do utilizador (conhecido como UAC). Semelhantes alterações levaram à quebra de compatibilidade de vários programas e principalmente drivers e muitos destes precisaram de ser reescritos. Isto, em conjunto com vários componentes com "cara" de inacabados e lentos levou à má fama do sistema. Muitos referem que o Windows 7 será lançado muito cedo em relação ao Vista, ao ponto de mencionarem que tal só demonstra o fracasso que este o foi. Mas os ciclos de lançamento do Windows sempre foram de 2/3 anos, à excepção do XP, muito por causa deste, no início, se assemelhar a um queijo suíço em termos de segurança.

Lista das datas do lançamento das várias versões do Windows:

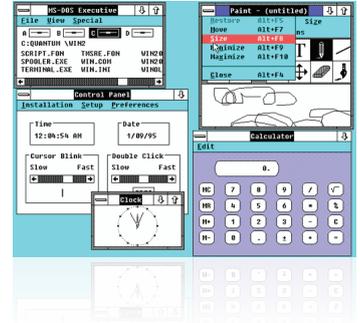
- 1.0 - Novembro 1985
- 2.0 - Dezembro 1987
- 3.0 - Maio 1990
- 3.1 - Abril 1992 Win for Workgroups
- 3.11 - Fevereiro 1994
- NT 3.51 - Junho 1995
- 95 - Agosto 1995
- NT4 - Agosto 1996
- 95 OSR2 - Outubro 1996
- 98 - Junho 1998
- 98SE - Maio 1999
- 2000 - Fevereiro 2000
- Me - Julho 2000
- XP - Outubro 2001
- Vista (Empresas) - Novembro 2006
- Vista (Retail) - Janeiro 2007

LISTA GRÁFICA DO LANÇAMENTO DAS PRINCIPAIS VERSÕES DO WINDOWS:

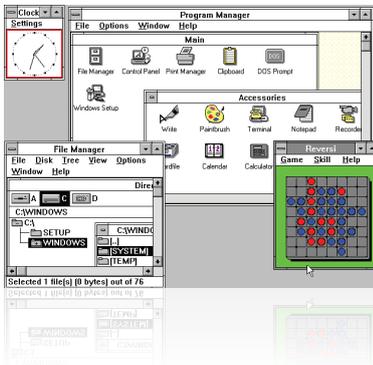
1985
Windows 1.0



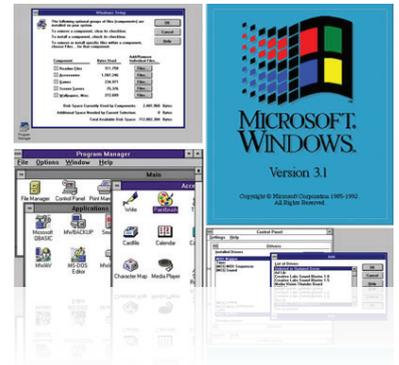
1987
Windows 2.0



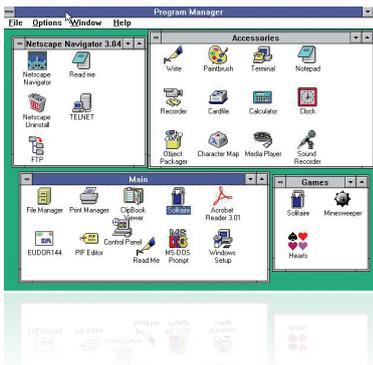
1990
Windows 3.0



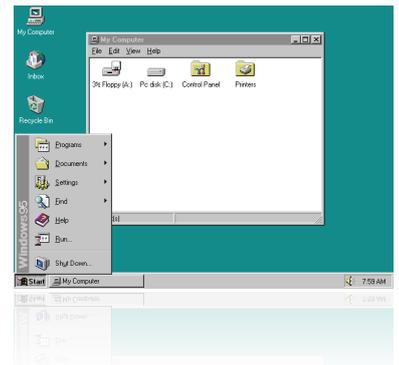
1992
Windows 3.1



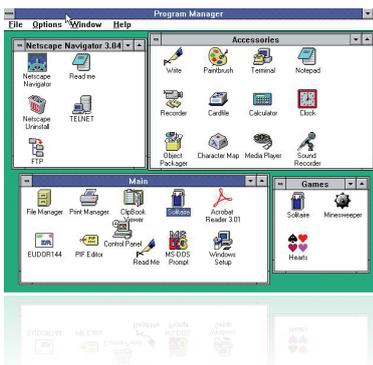
1994
Windows 3.11



1995
Windows 95



1996
Windows NT



1998
Windows 98



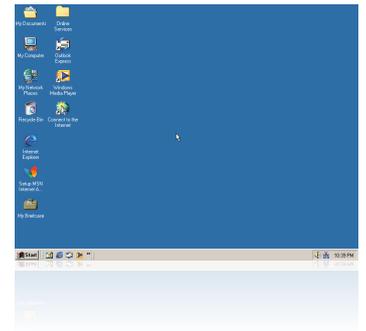
2000

Windows 2000



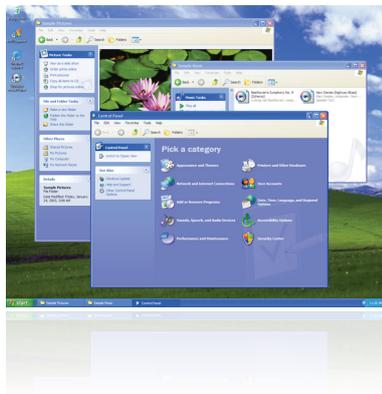
2000

Windows Millenium



2001

Windows XP



2006

Windows Vista

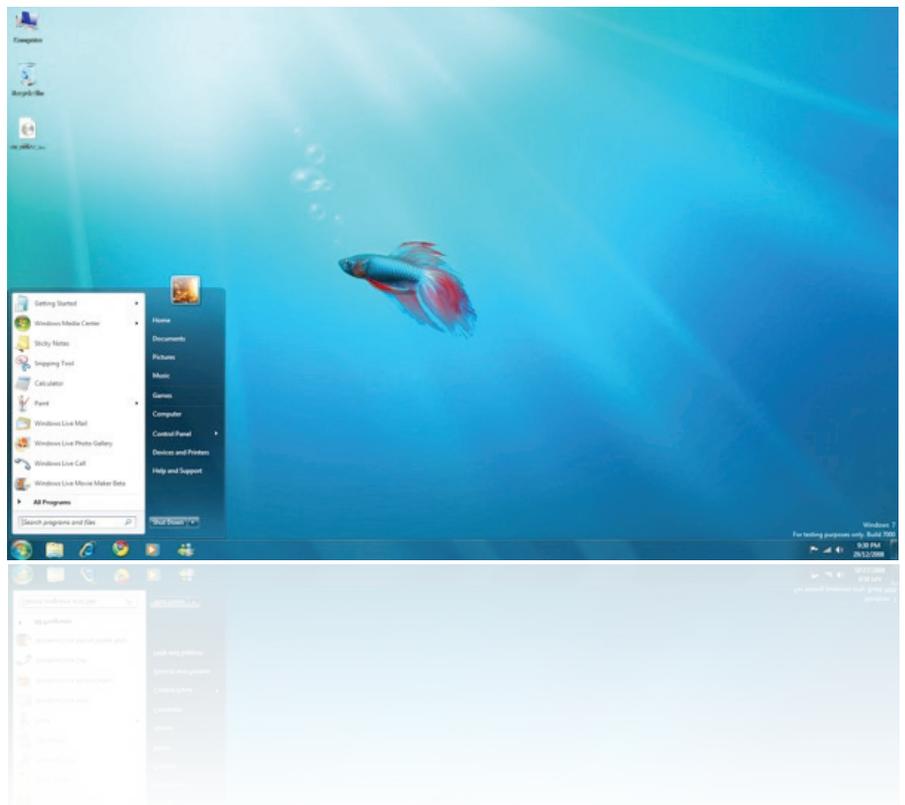


2009

Windows 7

O Windows 7 será lançado primeiro em computadores OEM em Outubro deste ano e a retalho para Dezembro o que permite adicionar à lista: Windows 7 (OEM) – por volta de Outubro 2009 Windows 7 (Retail) – por volta de Dezembro 2009.

Serão 3 anos após o lançamento do Vista, logo está dentro dos parâmetros normais. Entendo o Vista como um mal necessário para o estabelecimento de novos hábitos por parte dos programadores e utilizadores.

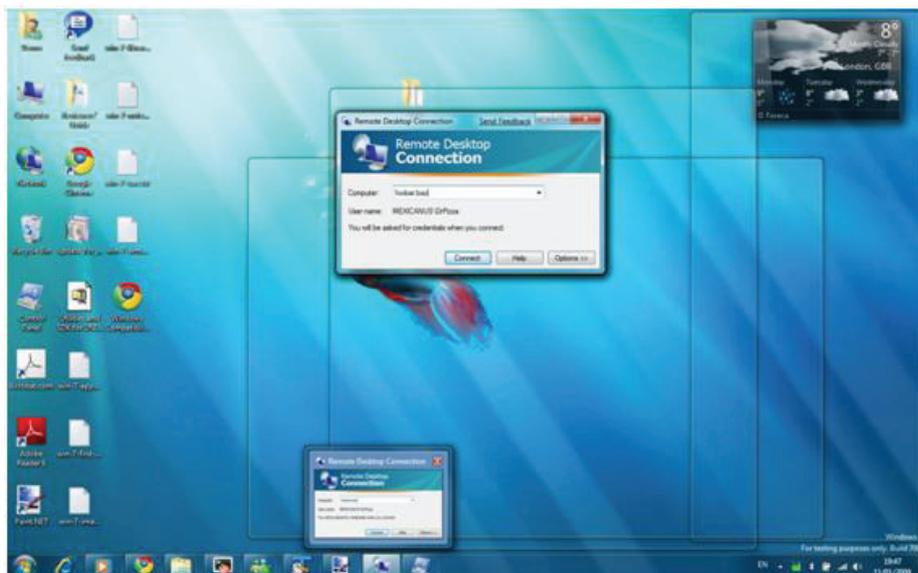


The Vista savior

Eis que surge o Windows 7. Finalmente a Microsoft está disposta a ouvir os seus utilizadores, fornecendo em Janeiro de 2009 uma versão BETA do seu novo sistema operativo em conjunto com uma ferramenta que possibilita o envio de feedback. O público tem revelado grande entusiasmo em relação à nova versão, ao ponto de a utilizar como sistema do seu dia-a-dia. A verdade é que já se encontra num estado bastante estável, rápida e muito compatível com o seu antecessor. No dia em que saiu ao público a procura foi tanta que além dos servidores ficarem completamente sobrecarregados, a Microsoft foi obrigada a colocar as várias chaves partilhadas por vários utilizadores invés de uma chave por cada utilizador e com limite. O Windows 7 apresenta novidades que melhorarão a produtividade e que permitirão desfrutar melhor do que nunca do seu computador e dos serviços que nos pode fornecer.

O que há de novo?

Super bar, thumbnails, jumplists e Aero peek Algo que saltou logo à vista foi a nova barra de tarefas, demonstrada primeiramente ao público na PDC 2008. Denominada de super bar, esta novidade combina o melhor de outros sistemas operativos com a típica barra de tarefas do Windows. O funcionamento da barra é simples: todas as aplicações abertas estão juntas com os atalhos das aplicações afixadas. As várias janelas (e separadores) dum aplicação ficam agrupadas apenas em um ícone. Para se escolher uma das janelas basta colocar o rato sobre o ícone da



aplicação desejada e surgirão pré-visualizações (thumbnails) das várias janelas ou separadores onde poderá escolher pela que procura. Quando se navega pelas thumbnails, todas as janelas desaparecem menos aquela sobre a qual o rato paira, útil para identificar a posição de determinada janela ou para visualizar o seu conteúdo sem ter que a seleccionar. Essa função chama-se Aero Peek.

Touch e Multitouch

Todas estas alterações à barra de tarefas foram pensadas tendo em conta não só o uso do rato, mas também os computadores que suportam entrada (input) por toque ou touch, normalmente apelidados tablet pcs ou touchscreens. O Windows 7 adiciona suporte para multitouch, possibilitando assim mais flexibilidade no uso do sistema. Foi introduzida uma nova aplicação: "Math input panel" para escrever fórmulas matemáticas fazendo recurso à caneta de tablet PCs. Será que é desta que este género de computadores se tornarão mais populares?

Mouse Gestures e Atalhos

Agora, sempre que arrastar uma janela para o canto esquerdo ou direito esta ficará lá colada a ocupar metade do ecrã, particularmente útil caso seja necessário fazer "drag'n'drop" entre programas ou para comparar produtos na Web entre muitas outras possibilidades sem ter de redimensionar cada janela minuciosamente. Se puxar a janela para o topo do ecrã, ela é automaticamente maximizada. Outra função que pode parecer inútil, mas que pode dar jeito quando estão muitas janelas abertas, é o "aero shake". Consiste em agarrar uma janela e "abaná-la" desenfadadamente. Todas as janelas menos a que estava agarrada são minimizadas. Para desfazer a acção basta efectuar o mesmo movimento na mesma janela. Outro pormenor é a possibilidade de colocar o rato na borda do fundo ou topo da janela e efectuar duplo clique, para que a janela fique completamente esticada do topo do ecrã até ao fundo. Tudo isto não só beneficia quem usa um convencional rato, mas também touch based PCs.

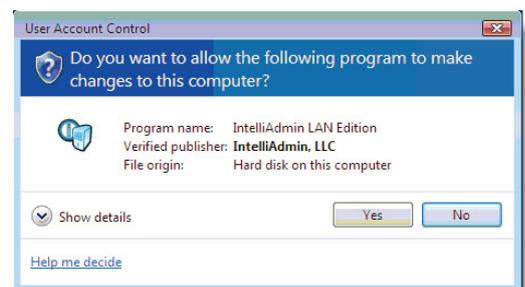
Foram também introduzidos novos atalhos de teclado para a gestão das janelas para os modos mencionados em cima. Ficam de seguida alguns deles:

ATALHO	ACÇÃO
Windows + Seta Acima	Maximiza a janela.
Windows + Seta Esquerda	Coloca a janela no lado esquerdo ocupando metade do ecrã. Carregando continuamente irá rodar entre colocado do lado esquerdo, direito e na posição normal.
Windows + Seta Direita	O mesmo que Windows + Seta abaixo – Minimiza a janela e restaura para o tamanho normal caso a janela esteja maximizada.
Windows + Home	Minimiza todas as janelas menos a actualmente seleccionada.
Windows + Space	Todas as janelas ficam transparentes para que se possa ver para o ambiente de trabalho.
Windows + T	Navega pelos icons na taskbar e mostra as thumbnails caso a aplicação esteja aberta.
Windows + P	Abre painel de configuração do modo para projector.
Windows + Mais	Abre o magnifier para ampliar.
Windows + Menos	Abre o magnifier para reduzir ampliação.
Shift + clique num item da barra de tarefas	Abre uma nova instância da aplicação seleccionada.

User Account Control

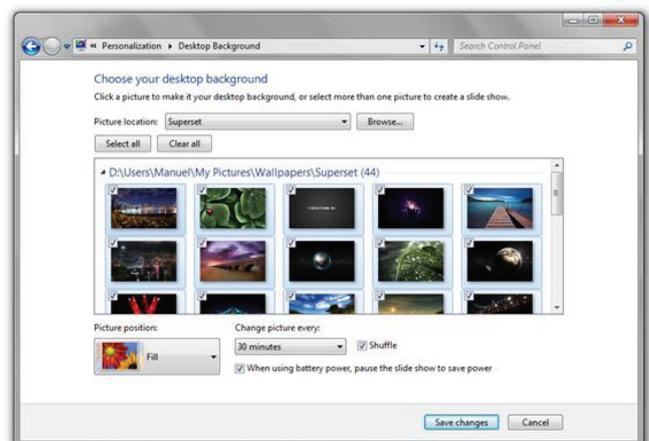
8

UAC Durante o uso normal para o utilizador comum de um PC com Windows Vista não há necessidade de efectuar operações de monitorização, cópia de ficheiros para zonas protegidas nem instalação constante de aplicações que necessitem de permissão de administrador. Daí não compreender as imensas criticas a esta funcionalidade. De qualquer modo, a Microsoft conseguiu diminuir o surgimento destas pop-up a pedir permissão, especialmente para componentes do sistema operativo. Infelizmente, este sistema torna-se inútil. Primeiro, porque com um simples vbscript que simule o carregamento de teclas é possível desligá-lo — embora isso já tenha sido corrigido nas últimas BETA builds — e segundo, porque é possível, por meio de uma dll maliciosa, carregá-la com privilégios administrativos ultrapassando o pop-up, sendo possível correr software malicioso sem o utilizador dar conta. Ainda não há relatos de que já tenha sido corrigido nas últimas builds. É recomendável a todos os utilizadores que coloquem o nível do UAC no máximo.



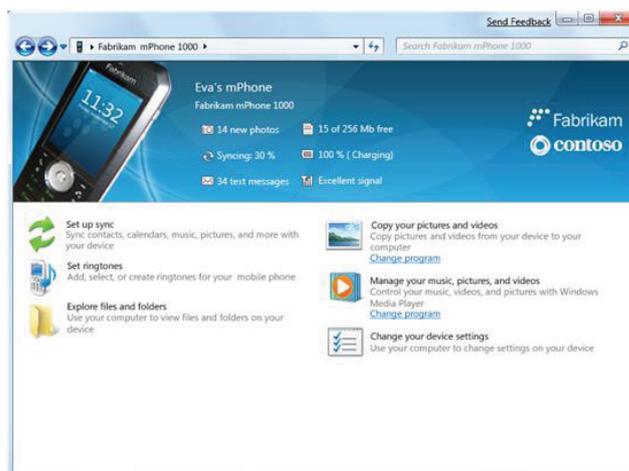
Gestão de Temas

Nas versões anteriores a gestão de temas era uma confusão de configurações espalhadas por cada canto. No Windows 7, o formato foi melhorado e tudo que é personalizável está ao alcance na mesma janela com direito a pré-visualização. Pode-se configurar a cor da janela, esquema de sons, screen saver e Fundo de ambiente de trabalho. Uma nova funcionalidade é o suporte para selecção de vários fundos diferentes em slideshow com x tempo escolhido pelo utilizador entre transição de imagens. (Atenção: não confundir temas com skins).



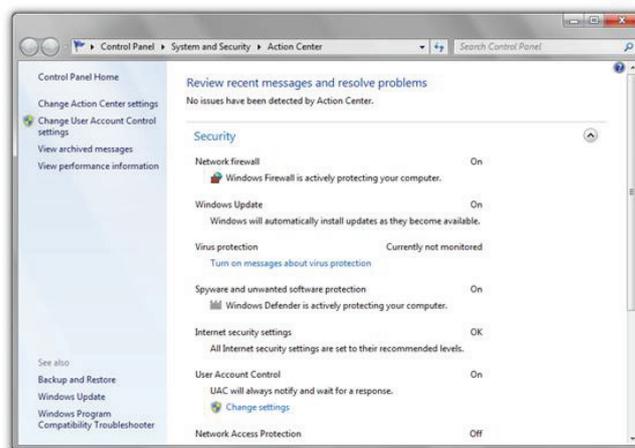
Centro de dispositivos

Este novo centro permite visualizar de um modo uniforme o computador e todos os dispositivos ligados a ele. Cada dispositivo possui funções próprias que podem ser personalizadas pelo fabricante, como no caso de telemóveis em que se pode mostrar informação da actividade actual, da bateria, do espaço livre, mensagens existentes entre outros. É possível aceder a este centro pelo botão do lado direito no menu iniciar.



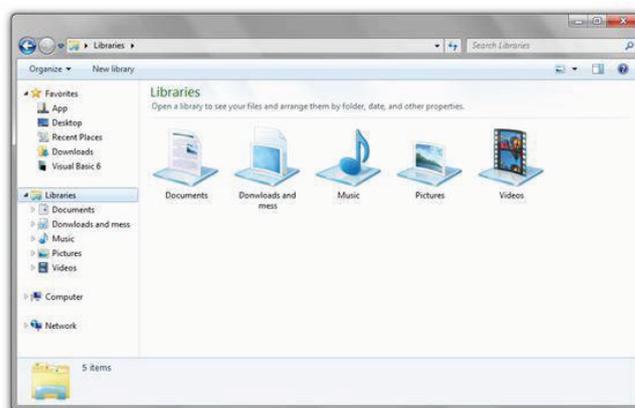
Action Center e Resolução de problemas

Desta vez a Microsoft centralizou toda a resolução de problemas e manutenção do computador em apenas dois locais. O Action Center notifica o utilizador não intrusivamente para os problemas que o computador possa conter e manutenção que é necessária ser efectuada. O melhor de tudo é que o número de cliques para resolver um problema ou uma simples verificação com o Windows defender é incrivelmente diminuto. Por exemplo, faltavam os drivers bluetooth para o portátil e, como aparentemente existia um artigo na base de dados de ajuda online da Microsoft, fui notificado no action center para efectuar o download de tal e, com apenas dois cliques, tive acesso ao instalador dos drivers. Quanto ao novo painel troubleshooting (resolução de problemas), este permite procurar por problemas em componentes do Windows, problemas de segurança, hardware ou programas. Aparentemente, este painel é extensível e actualizável usando uma ligação à internet. Resolver problemas em Windows ficou, definitivamente, muito mais fácil.



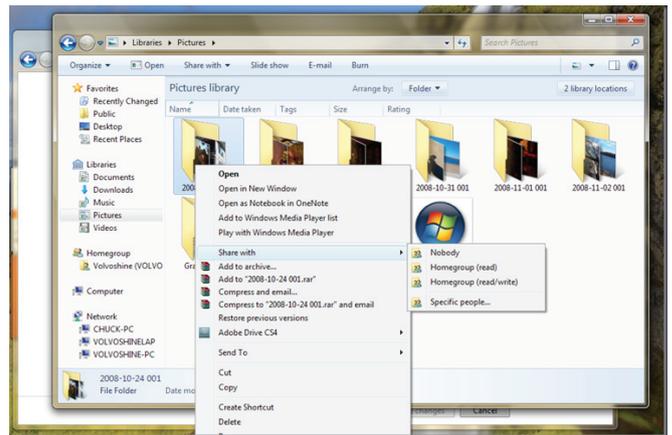
Libraries

Presentes na BETA do Vista com nome de "Virtual Folders", as libraries estão de volta no Windows 7 devidamente concluídas. As libraries (bibliotecas) permite juntar vários directórios virtualmente numa só pasta. Por exemplo, caso tenhamos música na unidade "E:\música" podemos adicionar essa pasta a uma library do seu utilizador. Agora, sempre que desejar aceder à mesma, não necessita de abrir o meu computador, unidade D: e navegar até à pasta de "música". Basta pela barra lateral do Explorer ou do menu iniciar abrir a library de música. Diferentes tipos de libraries permitem diferentes tipos de organização, sendo que no caso da de música podemos organizar todo o conteúdo associado por álbum, artista, classificação... entre outros.



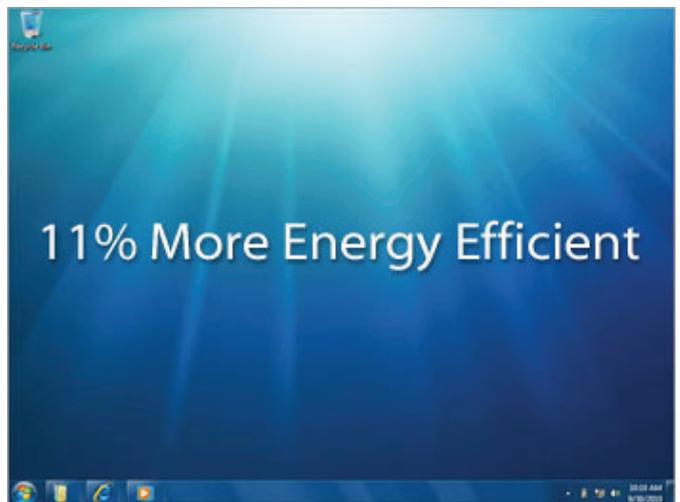
Homegroup

O Homegroup permite criar um grupo restrito por uma palavra passe. Deste modo, só convidamos quem pretendermos para partilha de música, documentos, imagens ou qualquer tipo de ficheiro e impressoras. Tem a vantagem de simplificar em muito a já existente partilha de ficheiros e de impressoras presente no Windows. Num homegroup, a base da partilha de ficheiros são as libraries que o utilizador seleccionar. Tudo fica facilmente acessível através da barra lateral no explorador.



Uso da bateria

Segundo a Microsoft, no Windows 7 qualquer utilizador de portáteis conseguirá um aumento mínimo de 11% na bateria em relação ao Vista. Quanto mais duração de bateria é anunciada num portátil, mais ganhos se irão notar com o uso do Windows 7. Ganhos esses que podem ir até aos 25%, especialmente aquando de u leitura de DVD.

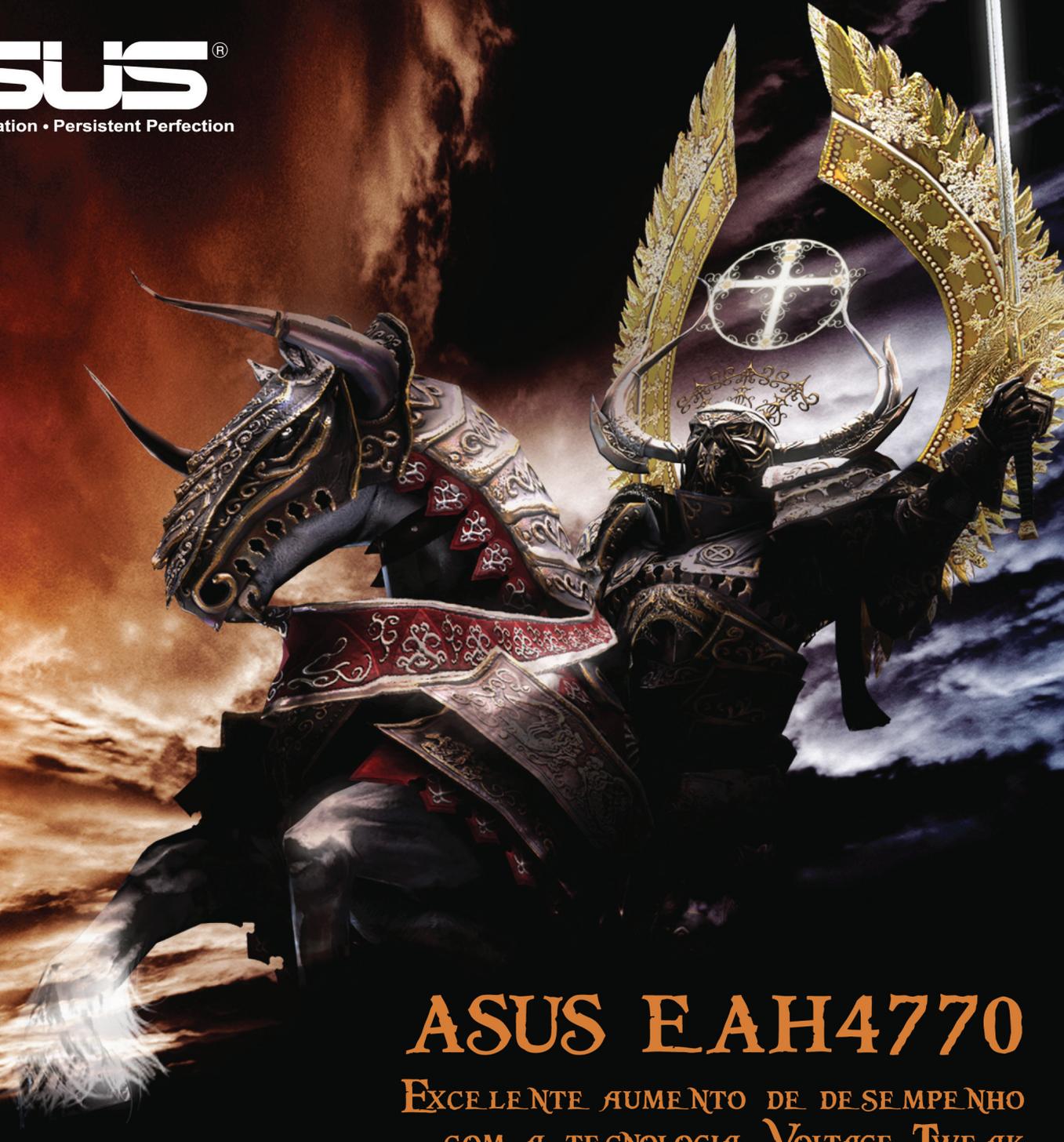


Conclusão

À parte de todas estas novidades, o Windows 7 tem um desempenho melhorado praticamente a todos os níveis, um arranque e um desligar mais rápido (com um bootscreen animado) que qualquer um dos seus antecessores, possui um explorador bastante mais otimizado e ao mesmo tempo mais agradável e prático, o suspender e o hibernar são efectuados mais rapidamente, as definições do sistema estão mais unificadas no painel de controlo, não consome tanto espaço em disco como o vista, ajusta melhor o uso de memória para diferentes configurações e possui um Windows Media Player bastante melhorado e com novas funcionalidades. ◀

ASUS®

Inspiring Innovation • Persistent Perfection



ASUS EAH4770

EXCELENTE AUMENTO DE DESEMPENHO
COM A TECNOLOGIA VOLTAGE TWEAK

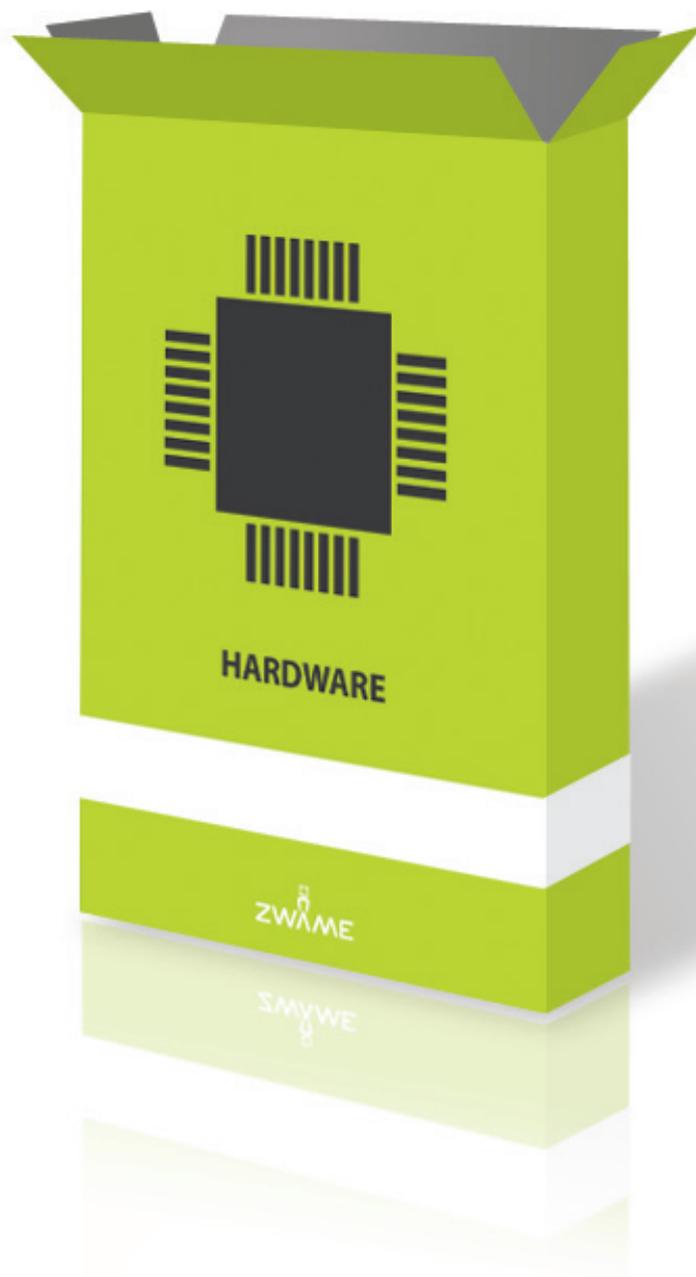
A ASUS VOLTA A INOVAR O MERCADO DA PLACAS GRÁFICAS COM A EXCLUSIVA TECNOLOGIA VOLTAGE TWEAK, QUE PERMITE AJUSTAR A VOLTAGEM DO GPU DE 0,95V ATÉ 1,2V COM O SMARTDOCTOR. O ASUS SMARTDOCTOR É UMA APLICAÇÃO LÍDER DE MERCADO NA CONFIGURAÇÃO, MONITORIZAÇÃO E OVERCLOCKING, QUE PERMITE AJUSTAR MANUALMENTE A ALIMENTAÇÃO VOLTAICA DAS NOVAS EAH4770 COM APENAS ALGUNS CLIQUES, ESTA SIMPLES ALTERAÇÃO PERMITE MELHORAR SIGNIFICATIVAMENTE O DESEMPENHO DA EAH4770 MANTENDO UM OVERCLOCKING MAIS ESTÁVEL SEM OS RISCOS DE RE FLASHAR AS BIOS E DANIFICAR A PLACA.



HDMI COM SAÍDA DE SOM 7.1
GPU DE 40NM MEMÓRIA GDDR5

Inspiring Innovation • Persistent Perfection

ASUS®



NESTA EDIÇÃO:

- **HARDWARE DESTAQUES** GTX295 - O Poder dos Gráficos
- **HARDWARE CONFIGURAÇÕES** PC Low Cost - Para todas as Bolsas
- **HARDWARE DÚVIDAS E SUPORTE TÉCNICO** Silent Cooling - O Preço do Silêncio

GTX295

O PODER DOS GRÁFICOS

► Stormgiant

Introdução

Tendo vendido o meu "antigo" PC no início de Janeiro, vejo-me pela primeira vez na vida desde os meus 14/15 anos sem desktop. Como é natural, ao fim de 3/4 semanas, já estava saturado de olhar para o portátil todos os dias de manhã à noite, mesmo sendo um lindíssimo HP 17" com uma imagem acima da média. Vai daí, e urge a vontade de o substituir. Sendo a anterior máquina de jogos uma Asus Rampage, E8600, 8GB RAM 1100mhz e uma XFX 9800GX2, tudo junto fazia com que a fasquia fosse elevada. Sendo a fasquia elevada, nada como definir um novo standard interno. Confesso que, inicialmente, não me via tão cedo a mudar para uma plataforma i7, mas uma coisa leva à outra, e eis que surge "o projecto". Inicialmente o objectivo era apenas criar uma excelente máquina de jogos, principalmente para FSX e simuladores de carros, mas, ao fim de uns dias, o "bichinho irracional e completamente descontrolado" que temos dentro de nós, como é chamado carinhosamente entre os amigos de OC, fez com que o projecto fosse alterado. E eis que surge a questão. Que gráfica teria um sistema para levar o benchmark para outros limites? Duas GTX280? Quatro GTX260 216? Pesquisando os diversos sites de reviews, a ideia do Quad-SLI de 2x GTX295 começou a tomar forma.

O que é uma GTX295?

Basicamente, uma GTX295 é um cruzamento de 2x GTX260 e GTX280. Podem ver aqui os detalhes técnicos da gráfica: <http://www.anandtech.com/video/showdoc.aspx?i=3498>. Basicamente é uma GTX260 com uns pequenos toques da GTX280, caso dos SP's. Em termos de imagem, a gráfica está muito bem conseguida, dando uma imagem de robustez muito elevada, quer nas construções, quer nos componentes, embora tal fosse de esperar, atendendo ao custo da mesma.

Mas será uma nova 9800GX2?

Tendo em conta a história do mercado das gráficas nos últimos anos, os modelos GPU's nunca foram levados muito a sério pela público mainstream, sendo que estes modelos eram principalmente utilizados por aficcionados de OC e pelos mais abastados em termos

financeiros. O facto de a tecnologia SLI não ter amadurecido, de poucos jogos usarem 2 GPU's, de aquecerem bastante mais que uma single GPU, para além de um preço elevado que acompanha as topo de gama, fizeram destas gráficas uma espécie de mito. Fazendo uma analogia com a inteligência, a maior parte das pessoas sabe que ela existe, mas muito poucos a tem. Então aproveitar correctamente, esse numero diminui drasticamente. Esta nova dual-GPU tem muitas vantagens face à GX2. Tem uma tecnologia de SLI mais amadurecida, aquece bastante menos e é mais cara! Logo, candidata ideal para os filhos dos ricos comprarem. O facto de efectivamente ser mais rápida do que a GX2, não vem pró caso.



Testes com GTX 295

Vamos de facto ao que interessa. Com quantos frames é que conseguimos jogar numa gráfica que custa 500€? Para medir a performance da gráfica, foi utilizado um novo sistema, composto por:

Asus P6T Deluxe, i920 D0, 6GB Geil 1866 CL8 e 2x GTX 295. Vamos ver a gráfica e CPU em default, assim como que ganhos esperar com OC. CPU em default é 2,66Ghz enquanto que no OC está a 4.2Ghz. Gráficas em default em 576 core/2.000 memórias e salta para 632 core/2200 memórias em OC.

3dmark2001 como se sabe, em VISTA perde imensos marks. Mesmo assim, valores respeitáveis.

3dmark2003 ideal para testar poder do sistema... marks até vir o senhor. 3dmark2005 e 3dmark2006 teste

pesado para o cpu e a gráfica 3d Vantage teste que retira melhor capacidade de hardware de ultima geração (QUAD-SLI) Crysis em 1600x1200 com VERY HIGH escolhido (ainda não meti últimos Update)

Farcry 2 em 1920x1200 com ULTRA HIGH escolhido nas opções Nurian em modo PhysX ligado

Tendo em conta a massificação de monitores de 22 e 24', irei usar apenas a resolução de 1920x1200 nos testes onde seja possível. O custo desta placa gráfica não justifica o uso de resoluções mais baixas.

Em relação aos benchmarks, os números falam por si, não sendo preciso dizer muita coisa. Sobre o Crysis, em single card e com estas opções, é simplesmente impossível de jogar... Usar um CPU default equivale má experiência de jogo. Digam o que disserem, quando

se têm cinco ou seis inimigos com metralhadoras em punho e a disparar rajadas constantes sobre vocês e os FPS são à volta de 20FPS = GAME OVER. Altas resoluções e VERY HIGH nas opções mata a maior parte dos pc's à venda. Com a gráfica em OC, melhora ligeiramente, mas quase que nem se nota a este nível... nota-se claramente uma falta de potência do cpu em empurrar o jogo. No Farcry 2, mesmo com as opções internos no máximo (novamente sem AA), já se consegue ter uma experiência razoavelmente boa, mesmo com a resolução de 1920x1200.

Para quem gostar de simuladores automóveis, a gráfica, como é evidente, chega e sobra para qualquer cenário. No Race07 Evolution, consegue-se jogar a 1920x1200 com os FPS sempre acima dos 150/170 durante corrida e acima de 200/240 em qualificação.

14

Dual GPU	Cpu default			CPU Overclock					
	Grafica default	Grafica OC	Delta	Grafica default	Grafica OC	Delta			
3dmark2001	43.163	42.660	98,8	59.586	60.663	101,8	138,0%	142,2%	
3dmark2003	47.282	51.139	108,2	52.557	55.826	106,2	111,2%	109,2%	
3dmark2005	20.116	20.344	101,1	26.547	27.381	103,1	132,0%	134,6%	
3dmark2006	14.323	14.677	102,5	18.192	19.390	106,6	127,0%	132,1%	
3d Vantage	10.895	11.833	108,6	11.537	12.652	109,7	105,9%	106,9%	
Crysis DX10	20,4	22,3	109,3	21,6	22,4	103,7	105,9%	100,4%	
Farcry 2	64,0	69,0	107,8	65,0	70,0	107,7	101,6%	101,4%	
Nurian	79,8	80,9	101,4	114,3	114,9	100,5	143,2%	142,0%	

Testes em Quad-SLI GTX295

Agora fazendo os mesmos testes, mas usando o QUAD-SLI. De referir que esta gráfica, seja em single quer em modo de duas, aquece muito menos do que a sua irmã mais velha GX2. Quem não se lembra de ver a GX2 quase a 100° em full load? Velhos tempos. Com a caixa aberta e com as 8 ventoinhas na caixa a funcionar como intake/outtake, nunca vi nenhuma das gráficas a chegar perto dos 70° sequer. Impressionante para

4 GPU's tão juntos uns dos outros...

O Crysis com QUAD-SLI saltou para >40FPS, o que me permitiu ficar vivo durante muito mais tempo no jogo. É notório o salto de qualidade no gameplay nestes FPS. e o jogo torna-se muito mais fluido e interessante. Mas 1.000€ para 40FPS apenas? No Farcry 2 é visível com alguma facilidade o micro-stuttering. Nota-se o esforço que as 2 gráficas fazem para se sincronizar na renderização do jogo. No entanto, o salto de

performance com o cpu em default é extremamente positivo neste jogo. FPS saltaram de 64 para uns razoáveis 94. Retira-se uma excelente satisfação a jogar nesta configuração. Quando se passa para OC do cpu, as coisas ficam bem melhores. Nota-se perfeitamente que o cpu a 4.0ghz ou acima, começa a demonstrar o seu verdadeiro potencial. Nesse contexto, nota-se um salto assinalável na média de FPS no Crysis, sendo que com uma média acima de 60FPS, o jogo pareceu-me fluido e quase "normal"

No FarCry 2 a situação já não foi tão notória, mostrando que o jogo tem uma muito maior dependência dos sistema gráfico do que de poder de processamento de CPU.

Resumo dos testes :

3Dmark2001: Vista não é o SO de eleição para correr, no entanto, consegue no final, uns respeitáveis 60.900 marks com o cpu e gráficas com OC.

3Dmark2003: Teste que puxa e aproveita com alguma facilidade todas as potencialidades de hardware recente. Nota-se um salto bastante bom no aumento de Mhz.

3Dmark2005/3Dmark2006: Testes pesados que acusam restringimento

a nível de Mhz

3DVantage: como software “pesado” (actualmente, daqui a 5 anos deve ser leve como a pena), tem uma especial necessidade de Mhz tanto no CPU como nos gráficos. Ter um aumento de quase 300% num benchmark, é impressionante e indicativo de quanto bem a plataforma i7 escala com multi-gpu.

Crysis: já não é novidade nenhuma quanto ao peso deste jogo a nível de hardware. É um verdadeiro “mata-PCs”. Neste computador de perto de 2.700€, com apenas uma gráfica ligada, é possível obter médias de 20FPS com FSAA desligado. Notável a falta de optimização do jogo. O facto de ter física interna e milhões

de poligonos renderizados em tempo real, não ajuda. Um aumento de +300% no rendimento do jogo, demonstra o quanto o poder bruto ajuda a melhorar a performance. Só com o cpu e as ambas as gráficas em OC é possível retirar mais de 60FPS no jogo.

Farcry 2 demonstrou ser um jogo que depende essencialmente da gráfica utilizada, como demonstra o 1FPS ganho com overclock no CPU quando usava apenas 1 gráfica, e os 15FPS ganhos quando em QUAD-SLI. No entanto, foi usado um setup puxado em ambos os jogos. Diminuindo um pouco o nível de detalhe gráfico, há um ganho de FPS.

QUAD-SLI	Cpu default			CPU Overclock					
	Graficas default	Graficas OC	Delta	Graficas default	Graficas OC	Delta			
3dmark2001	41.680	42.070	100,9	60.341	60.974	101,0		144,8%	144,9%
3dmark2003	82.227	88.680	107,8	117.820	125.612	106,6		143,3%	141,6%
3dmark2005	21.322	20.830	97,7	28.514	31.091	109,0		133,7%	149,3%
3dmark2006	16.198	16.036	99,0	24.870	24.464	98,4		153,5%	152,6%
3d Vantage	23.535	24.284	103,2	30.318	31.822	105,0		128,8%	131,0%
Crysis DX10	46,8	50,4	107,7	65,9	68,0	103,2		140,8%	134,9%
Farcry 2	94,0	96,0	102,1	119,0	121,0	101,7		126,6%	126,0%
Nurian	71,0	75,4	106,2	106,0	110,8	104,5		149,3%	146,9%

Conclusão

Ao fim de quase 2 meses a usar estas gráficas, constato uma coisa muito simples. Aliás, duas coisas. Para a maior parte dos jogos, uma GTX295 é excessiva. Ou seja, uma GTX 285, uma ATI 4890 ou mesmo uma GTX260 216 é mais do que suficiente para jogar em resoluções altas, sem abusar dos filtros. Em alguns jogos até se torna possível usar mais filtros, se o CPU tiver Mhz suficientes para empurrar dados com velocidade suficiente. A GTX295 está a um preço que, no contexto actual dos jogos, é considerado muito elevado? Para mim, sim. Em demasia até. Não se justifica a diferença de preço por exemplo para uma GTX260 216 (entre 180 e 240€ por estas alturas

conforme modelos e qual a loja), nem de perto nem de longe. O facto é que é, efectivamente, uma gráfica poderosa. Como as 9800GX2, não aquece muito em carga, não precisa de tanta potência das fontes como a sua competidora natural, mas o seu preço é difícil de justificar.

Em suma: se fiz bem em comprar 2x GTX295? Ainda estou a tentar chegar a uma conclusão. Se vou vender 1 delas em breve? Acho que, no mínimo, durante os próximos 6/9 meses, não me vou separar destas meninas, tal é a potência bruta com que elas acompanham o i7 na subida de Mhz. O factor de scaling das gráficas à medida que aumenta a velocidade do cpu é estrondoso. Não tem sequer qualquer comparação

com a plataforma 775. Meu rico E8600 trabalhava que se fartava, mas não tinha potência para empurrar a quantidade de dados que um QUAD-SLI requer. Além disso, não sofre do problema de sobreaquecimento da irmã mais velha, o que é um plus para jogar durante longos períodos de tempo. Espero chegar a uns valores muito bons nos benchmarks nos próximos dias, mas jogar os jogos todos a 1920x1200 com FSAA 16x e AQ 16x... é muito, mas muito à frente em termos visuais e proporciona uma experiência de jogo excelente para os entusiastas. ◀

PC LOW COST

PARA TODAS AS BOLSAS

► Madcaddie

Tens um filho a quem queres ensinar o fabuloso mundo da informática? Ou um avô que chegou à conclusão que 2009 seria o ano em que se punha a par das novas tecnologias? Ou queres apenas um Desktop que te sirva para as tarefas mais simples? Mesmo que nenhum destes seja o teu caso continua a ler porque te poderá ser útil.

Para esta edição foi pedido aos utilizadores que fizessem uma configuração barata que permitisse uma utilização simples do computador, ou seja, uma configuração que chegasse para utilizar um programa de office, para acesso à Internet e para alguns jogos básicos na Internet ou mesmo pinball e solitário, nada de programas pesados ou jogos demasiado complexos.

Ao contrário da configuração da edição passada da ZWAME Magazine, para esta foi pedido que adicionassem alguns periféricos como um monitor, rato, teclado e coluna. Também não havia um orçamento máximo ou mínimo deixando isso ao critério dos utilizadores que fizeram as diversas configurações. Se estiverem interessados, podem ver todo o questionário indo a este link: <http://forum.zwame.pt/showthread.php?t=419751>

Alguns de vós poderão estar a perguntar-se: “Porque é que ele simplesmente não opta por um portátil visto que agora eles estão baratos?”. A resposta embora me pareça simples, pode haver quem não concorde com ela — os ecrãs de 10 ou 11 polegadas são, a meu ver, pequenos demais para se tirar um proveito máximo desta experiência informática.

Para esta configuração foi escolhido um Atom, os novos pesos-levés da Intel que têm apresentado resultados bastante interessantes e que combatem a AMD que é vencedora nesta gama de valores. O processador inserido nesta motherboard é um dual core Atom e a gráfica integrada é também Intel. A RAM é Kingston, uma marca de referência que está no mercado há mais de 20 anos e o disco rígido é um Seagate de 250GB. A caixa e a fonte são um conjunto da LC Power e os 420W apesar de serem suficientes para as necessidades do computador, não permitem grandes upgrades. Agora em relação aos periféricos: o monitor escolhido foi um LG de 17 polegadas que é sempre melhor do que um ecrã de 10 ou 11 polegadas como aqueles que se encontram nos netbook. Os restantes periféricos são um rato e um teclado da Genius que, sendo pouco úteis para gamers, servem para o tipo de utilização que se pretende e ao preço a que se pretende — ambos

custam menos de 7 euros.

Como se pode ver, com apenas 260 euros conseguimos ter uma caixa completa com componentes de marcas de grande qualidade e com todos os periféricos considerados obrigatórios para uma utilização normal sem qualquer extravagância. A configuração escolhida foi:



Intel D945GCLF2 – 81,10 euros
 Kingston PC5300 2Gb DDR2 - 15,48 €
 Seagate 250Gb 7200 RPM UDMA100 16Mb - 37 €
 Samsung SH-S223F Black - 17,40€
 LC Power 437-07U 420W - 30,20€
 LG L1742S-BF - 69,99€
 Genius EasyTouch Optical - 6,73 €
 Genius SP-S110 - 4,09 €

Total: 261,99 € ◀

O PREÇO DO SILÊNCIO

► RSC

Numa época em que a maioria das pessoas passa horas a trabalhar com um computador, a importância dada aos níveis de ruído deste objecto, simultaneamente de trabalho e de lazer, começa a ser cada vez maior.

Assim, quando se pondera a compra de um computador novo, há que ter em consideração mais factores para além da performance, para que o ambiente de trabalho seja perfeito. Deste modo, a pergunta com que se depara um possível comprador é...

O Que Escolher Para Ter Uma Configuração Silenciosa?

A Caixa - No que toca a caixas para computadores, o primeiro e mais importante factor a ter em conta é a qualidade de construção. Uma caixa sólida e bem construída é um passo em frente para se conseguir uma máquina silenciosa. Por outro lado, convém evitar caixas com muitos plásticos, porque para além de serem mais frágeis, são propensas a desenvolver ruídos parasitas. Oferta de mercado: Marcas como a Antec e a Cooler Master oferecem, por norma, caixas robustas, com boa ventilação e são claramente boas opções. As Lian Li, por outro lado, apesar de toda a sua inegável

qualidade, exigem alguns cuidados extra devido ao facto de serem construídas em alumínio, o que tende a agir como um amplificador das vibrações causadas pelas ventoinhas e pelos discos rígidos. Caixa recomendada: Antec Sonata Elite (Preço aproximado: 90€) - Prós: A qualidade de construção Antec, o facto de a caixa ser de aço, as baías anti-vibração para os discos rígidos e os painéis laterais revestidos com material de isolamento acústico. - Contras: A ausência de ventoinhas frontais para uma melhor ventilação dentro da caixa.

A Fonte de Alimentação - Todas as fontes de alimentação são razoavelmente silenciosas quando a potência que se lhes exige é relativamente baixa, leia-se, por exemplo, 20% da sua potência máxima. O problema surge quando a fonte tem de debitar uma potência já significativa de, digamos, 50%. Nesse caso, uma fonte de gama baixa e com fraca qualidade de construção pode-se tornar ruidosa, não só por força do aumento das rotações da ventoinha da própria fonte, mas também devido a ruídos eléctricos, vulgarmente conhecidos por "zumbidos", provocados pelos outros componentes da fonte. Este é um dos componentes em que não convém poupar e em que a qualidade se paga, e bem. Assim, uma boa fonte, com capacidade para debitar



300w silenciosamente, irá custar sempre entre 70 e 100€. Oferta de mercado: Quando se trata de Fontes de Alimentação, é fácil constatar que há muitas marcas de qualidade à venda no nosso país. Com uma fauna que vai das Antec às Be Quiet!, das Corsair às Enermax e das PC Power & Cooling às Seasonic, o difícil mesmo, é escolher. Fonte de alimentação recomendada: Enermax Modul25+ 625w (Preço aproximado: 140€) - Prós: Qualidade inatacável, modular, 50 amperes combinados na linha dos 12v e, sem dúvida nenhuma, uma das fontes mais silenciosas actualmente à venda em Portugal. - Contras: O preço. Por menos 20€ a Corsair oferece a, também excelente e também modular, HX-620w.

A Placa Gráfica - É certo que hoje em dia quase todas as gráficas recentes, cujo dissipador inclui uma ventoinha, permitem a regulação da velocidade dessa ventoinha através de uma série de programas. Porém essa capacidade não serve de muito se a ventoinha da placa gráfica tiver de funcionar a uma velocidade

elevada para que a gráfica trabalhe. Assim, convém escolher uma placa gráfica que não aqueça muito e que não precise que a ventoinha trabalhe numa velocidade muito elevada. Oferta de mercado: Do lado Nvidia, as GTX2xx (GTX260/GTX275/GTX285) com o dissipador de referência da Nvidia são excelentes opções e quase inaudíveis. Do lado ATI, a Sapphire 4870 Vapor-X, é também uma boa opção e que vem provar, ainda que um pouco tarde, que é possível fabricar uma ATI 4870 com um bom dissipador. Ainda assim, quando o objectivo é realmente o silêncio, a melhor solução é a série Matrix da Asus, nomeadamente a EN9600GT Matrix, a EN9800GT Matrix e a EAH4850 Matrix, que aliam a um dissipador excepcional, a capacidade de, por si mesmas, ajustarem as voltagens e frequências de funcionamento, permitindo com isso uma excelente performance em modo 3D e um consumo bastante reduzido em modo 2D. Placa Gráfica recomendada: Asus EAH4850 Matrix (Preço aproximado: 175€) - Prós: Dissipador híbrido: passivo e totalmente silencioso quando em modo 2D e activo, com ventoinha, quando em modo 3D. - Contras: Preço demasiado alto para o nível de performance que oferece.

O Disco Rígido - A escolha óbvia neste caso seria um SSD, visto que a sua produção de ruído é inexistente. Porém, há três factores que tornam esta escolha inviável: preço, capacidade de armazenamento e o facto de ser uma tecnologia ainda recente e por aperfeiçoar. Assim, e até que os SSD se tornem mais viáveis, a escolha continua a recair sobre os discos mecânicos. Oferta de mercado: Samsung, Seagate e Western Digital oferecem produtos na sua maioria silenciosos e que, mediante o preço obscuro a que estão os SSD, continuam a ser a



melhor aposta se tivermos em conta o rácio preço/silêncio. Disco Rígido recomendado: Western Digital 640GB 16/32MB (Preço aproximado: 60/70€) - Prós: Muito rápido e altamente silencioso, a um preço razoável. - Contras: Lento e pouco silencioso quando comparado, por exemplo, com um SSD.

O Dissipador - Os dissipadores de referência (tanto Intel, como AMD) que acompanham os processadores não são propriamente dignos do adjectivo "silencioso". Ou seja, para quem almeja verdadeiramente ao silêncio, este é um dos componentes que é imperativo alterar. Oferta de mercado: Noctua e Thermalright são o topo da cadeia alimentar neste segmento, mas tanto a OCZ como a Xigmatek oferecem boas soluções, ainda que sacrificando um pouco os níveis de ruído. Contudo, não se trata de nada que uma boa ventoinha não resolva. Dissipador para CPU recomendado: Noctua NH-U12P/SE 1366 (Preço aproximado: 55€) - Prós: Performance topo de gama, compatibilidade com vários sockets (Intel LGA 775, LGA 1366, AMD AM2, AM2+ e AM3) e inclusão de uma ventoinha Noctua NF-P12. - Contras: Nenhum.

As Ventoinhas - Sendo, na grande maioria dos casos, a maior fonte

de ruído dentro da caixa de um computador, as ventoinhas são o componente que deve ser escolhido com mais cuidado. Há que tomar em atenção, não só as especificações fornecidas pelas marcas mas sobretudo as análises que são feitas a este tipo de componentes por sites especializados na matéria. Isto sucede porque neste tipo de produto, nem mesmo o preço é um indicador 100% fiável e uma garantia de qualidade. Podemos encontrar um bom exemplo desta situação nas ventoinhas da marca SilenX, que apesar de um preço elevadíssimo, têm muitas vezes níveis de ruído muito superiores aos anunciados. Oferta de mercado: Nanoxia, Nexus, Noctua e Noiseblocker, são marcas que oferecem excelentes soluções neste departamento. Com um preço inferior a 7€, as Noiseblocker Blacksilent XL1 são, porventura, a melhor solução para quem tem um orçamento mais reduzido. Ventoinhas recomendadas: Noctua NF-S12 (Preço aproximado: 18€) - Prós: Tudo. A qualidade das ventoinhas em si, a performance e os acessórios, tudo nas Noctua é absolutamente topo de gama. - Contras: O preço. Nos dias que correm, pagar 18€ por uma ventoinha é quase um atentado ao pudor. ◀



PEQUENA DIMENSÃO MÁXIMA POTÊNCIA



ROG GENE MOTHERBOARDS



CPU Level Up

Agora otimizar a velocidade do Processador para a de um modelo superior está à distância de um click ou dois. Com calibrações predefinidas para cada modelo é possível ter o desempenho de um processador superior com total estabilidade de funcionamento.

MemOK!

Uma ferramenta que elimina os problemas relacionados com a estabilidade das memórias, assegurando o arranque do sistema mesmo em situações de memórias mal configuradas.

SupremeFX X-Fi Onboard

A qualidade de som é essencial para os bons resultados em jogos de acção. Ouvir em alta definição, para jogar em alta fidelidade pode significar a diferença entre um primeiro e um segundo lugar. Para responder, da melhor forma, a essa necessidade a ASUS Rampage II GENE está equipada com uma placa de som integrada Supreme FX X-Fi, com suporte para os mais recentes formatos de aceleração e efeitos sonoros.



ASUS ROG Rampage II GENE

O fim do conceito de que as motherboards Micro-ATX são limitadas em desempenho e características. Quando comparada com a grande maioria das motherboards ATX do Mercado a GENE vence, não só em desempenho como em numero de características. Baseada na plataforma X58, para processadores Core i7, suporte até 24GB de memória DDR3 Triple Channel 2000(O.C.) e SLI/CrossFire – Vai deixar toda a gente boquiaberta com o seu desempenho em jogos e aplicações mais exigentes.

Inspiring Innovation • Persistent Perfection





NESTA EDIÇÃO:

- DIGITAL LIFE **DESTAQUE** Cartão do Cidadão - O que é?
- DIGITAL LIFE **GADGETS** Nanocromático - Musica Colorida
- DIGITAL LIFE **HOME CINEMA** Media Center - Centro de Entretenimento

CARTÃO DO CIDADÃO

O QUE É?

► Fric

Como a maioria sabe, estamos em plena mudança a nível dos sistemas de informação utilizados na administração pública. Os concursos públicos são cada vez mais frequentes e requerem propostas cada vez mais complexas do ponto de vista tecnológico sempre com elevado custo intelectual associado.

Um dos casos que talvez mais impacto tenha para todos nós prende-se com aquilo que cerca de 1 milhão de pessoas já tem na carteira: um cartão de cidadão que agrega num único documento 5 cartões representativos de 5 organismos diferentes, são eles:

Justiça - Onde estão registados os dados do bilhete de identidade, tais como nome, nº de bi, estado civil, etc...

Finanças - Onde estão registados os dados fiscais, tais como dívidas ao fisco, propriedades, etc...

Saúde - Onde estão registados os dados a nível de saúde tais como centro de saúde inscrito, médico de família, etc...

Seg. Social - Onde estão registados os dados associados à nossa segurança social, tais como montantes pagos, reformas, etc...

STAPE - Onde estão registados os dados eleitorais tais como freguesia de voto, local de residência, etc...

Claramente os propósitos dos organismos são distintos mas existe um conjunto de dados base partilhados entre organismos tais como os nomes, apelidos e morada de residência. Para além destes existem ainda dados mais específicos que somente o organismo interessado tem acesso tais como os números específicos de cada organismo, as impressões digitais entre outros. Salienta-se que não é possível ter um único número transversal a todos os organismos pois o artigo 35º nº 5 assim o impede pois refere que é proibida a atribuição de um número nacional único aos cidadãos.

Este cartão idealmente podia ainda agregar mais alguns dos cartões chatos que temos na carteira mas infelizmente não o faz. Existe somente a possibilidade, para quem tem um leitor de cartões, de editar um campo denominado por Notas onde pode colocar informação que ache útil.

Vantagens

O facto de termos um único cartão que nos identifica em todos estes organismos traz só por si um vasto conjunto de vantagens. As mais evidentes talvez sejam relacionadas com o facto de deixarmos de ter

que andar com 5 cartões, dois deles extremamente grandes (bi e cartão de eleitor) e a possibilidade de num único local e com um único pedido tratarmos do que anteriormente fazíamos em 5 postos de atendimento distintos, tudo isto sem a necessidade de preencher qualquer tipo de impresso.

Este cartão apresenta um aspecto físico muito mais moderno, do tamanho de um tradicional cartão de crédito, com variadíssimos mecanismos físicos de segurança que o tornam dificilmente falsificável por gente mal intencionada. Do ponto de vista electrónico tem ainda 2 certificados digitais que possibilitam a autenticação junto de um dos organismos e a assinatura digital de documentos. Através da utilização destes certificados desburocratiza-se fortemente os serviços da administração pública pois deixa de existir, em certos casos, a necessidade de presença física para garantir a autenticidade do cidadão ou a utilização de uma assinatura manuscrita.

Como exemplo saliento o casamento que actualmente já pode ser despoletado online e o facto de nos podermos autenticar digitalmente no portal do registo automóvel. Para concluir as vantagens refere-se que, graças ao cartão de cidadão, já é possível alterar a morada nos organismos a partir de casa, basta para isso ter um leitor tradicional de

cartões e aceder ao portal do cidadão (<http://www.portaldocidadao.pt/>). Especula-se ainda que num futuro, se calhar não muito distante, seja possível votar a partir de casa.

Desvantagens

Mas infelizmente nem tudo são rosas e existe um conjunto de desvantagens com o facto do cartão ser um só. A primeira prende-se com o tempo de atendimento ao balcão que incrementou bastante pois agora é tudo efectuado de forma electrónica e pelo operador que nos está a atender, sendo que alguns deles não têm particularmente um grande à vontade com o teclado.

A segunda desvantagem prende-se com o tempo de espera até que o cartão seja entregue ao cidadão, chegando a demorar nos piores casos vários meses. Segundo pudemos apurar, isto acontece devido a divergências entre os dados

recebidos ao balcão e os dados registados nos organismos, algo que requer uma intervenção manual para validação (compreensível mas chato...). Depois, a própria recepção do cartão por parte do cidadão não é tão simples como era o BI em que bastava entregar o papel da requisição do mesmo e era-nos devolvido o bilhete. Agora temos que nos sentar ao balcão, fazer um conjunto de validações tais como as impressões digitais, os dados do cartão, os dados registados digitalmente, o que requer mais uma vez bastante tempo. Como desvantagem tem ainda o seu custo que passa a ser de 12 euros com obrigatoriedade de renovação entre períodos de 5 anos.

Deixaram ainda de existir cartões vitalícios. Por fim são as filas intermináveis para sermos atendidos. Em alguns locais, as senhas para o dia inteiro, chegam a esgotar nos primeiros minutos! Isto claramente

pode ser evitado e como dica para os leitores da Magazine refere-se que o tempo de espera do cartão é totalmente independente do local onde o mesmo é pedido, seja ele tirado numa conservatória de uma terriola perdida no meio do campo ou no centro de Lisboa, por isso, recomenda-se que se vá tirar o cartão ao local que tenha menos filas de espera tais como conservatórias do registo civil.

Independentemente das vantagens e desvantagens o cartão de cidadão é um claro passo em frente a nível da administração pública, simplificando a vida de todos os cidadãos e abrindo portas até agora indisponíveis. ◀



NANOCROMÁTICO

MUSICA COLORIDA

► jotoa



História do Nano

Em 2005, a Apple apresentou a sua nova linha de iPods de tamanho reduzido. A “evolução” do antigo Mini dá pelo nome de Nano. Com um design cuidado, de pequenas dimensões e peso reduzido, o Nano atraiu imediatamente o público que procurava algo reduzido mas com o tradicionalismo da marca Apple. O primeiro modelo possuía uma memória de 1, 2 ou 4GB do tipo Flash o que trazia a clara vantagem face ao seu irmão de maiores dimensões que utilizava um disco rígido. Esta vantagem prende-se com o facto deste tipo de memória não ser influenciado por movimentos bruscos. Um ano depois foi lançada a 2ª geração deste modelo, com as mudanças mais visíveis a nível do material que o constitui e de alguns detalhes estéticos. Mais um ano, mais uma geração. Desta feita o design é alterado, passando a não ser um aparelho tão assente na verticalidade, tendo agora um ecrã de maiores dimensões e com disposição horizontal. Para não fugir à regra, a Apple, em 2008, lança a 4ª geração do Nano. O novo Nano conta com um ecrã semelhante ao da 3ª geração, mas desta vez já na vertical, mantendo o aspecto das primeiras duas gerações.

Características actuais

Disponível em 3 versões: uma de 4GB (edição limitada), 8GB e 16GB, existem várias cores disponíveis. A bateria dura até 24h de reprodução áudio e 4h de vídeo. O ecrã conta com uma resolução de 240x320. Tem 60mm de grossura, 38 de largura e 91 de altura, pesando uns incríveis 36.8 gramas. Tem como novidade o acelerómetro e capacidade de gravar áudio (com microfone). Suporta áudio no formato mp3, AAC, Audible, Lossless, AIFF e WAV. O Vídeo permite decodificar H.264 e mov.

A interface mudou ligeiramente desde o último Nano. Enquanto estamos nos menus de música, podemos ver uma faixa na parte inferior do ecrã, onde vão passando as capas dos álbuns contidos no leitor. No menu “A reproduzir” temos a capa do álbum em grande plano, com a barra de controlo de som, tempo da música e classificação no fundo. Temos também o acelerómetro que permite várias novas funções. Ao rodar o aparelho o ecrã acompanha o movimento, direccionando o utilizador para o modo Cover Flow (sendo que esta opção pode ser desactivada).

Esta função está presente também quando se visualiza um vídeo, sendo orientado o ecrã automaticamente, para a melhor visualização possível. Temos também a função Shake to Shuffle, que nos permite abanar e mudar para uma música escolhida aleatoriamente. Contamos também com o modo Genius, que cria uma lista de reprodução com músicas que “combinam” bem entre si (função para músicas descarregadas no iTunes). Uma característica a pensar naqueles que têm problemas de visão são os menus falados, ou seja, podemos activar esta opção para que, cada vez que chegamos a uma opção no menu, nos seja dito o nome dessa secção.

O Nano traz inicialmente três jogos. Inclui também um calendário, alarme, relógio (com fusos horários), cronómetro, notas e contactos, sendo que estes dois últimos terão que ser sincronizados com o computador.

É um aparelho que tem todas as funções que se quer de um leitor multimédia (à parte do rádio) numa “embalagem” pequena e bonita, com várias características que enchem o olho e o ouvido, que acabam por cativar sempre o utilizador. ◀

MEDIACENTER

ENTRETENIMENTO CENTRALIZADO

► CharGe_GTi

Cada vez é mais comum o uso de Media Centers (Home Cinema) para ver filmes e séries no conforto das nossas casas.

Tendo em conta que o aumento do interesse trouxe consigo mais dúvidas, deixo aqui uma sugestão de media center que é possível adquirir por cerca de 400 euros.

Caixa - Nox Media iMON (com comando) - 85.50€

Fonte - LC-POWER 550W SILENT GIANT GREEN V2 - 43.60€

Motherboard - GIGABYTE GA-MA78GM-S2H - 80.70€

Processador - AMD ATHLON X2 5050E (2.6GHZ) BOX SKT AM2 - 63.70€

Memória - KINGSTON KIT 2GB DDR2 800MHZ - 23.80€

Drive - SAMSUNG DVD±R 22X SH-S223F PRETO BULK (SATA) - 19.90€

Disco Rígido - WESTERN DIGITAL 500GB SATA II 16MB - 53.90€

Periféricos - Labtec Wireless Media Desktop (Teclado e Rato) - 16.90€

Total: 388€ (Preços de referência à data do artigo)

A caixa é elegante, simples e vem com um comando, a fonte tem de ter



potência que chegue para manter o media center ligado mas também tem de ser silenciosa o suficiente para não perturbar a visualização de filmes e series. A Motherboard terá de suportar HDMI (FULL HD 1080P), memória DDR2 dual channel e os novos AM3, caso queiram um dia fazer um upgrade. Vem também com aquela que é considerada por muitos a melhor placa gráfica onboard, a ATI Radeon HD3200 (DX10). Memória dual channel de 2GB e o importante disco de 500GB, que é mais do que suficiente para guardar o que se quiser. O processador e a drive são os que melhor se adaptam a uma configuração deste preço. Quanto aos periféricos, foram incluídos devido à sua utilidade no desempenho de

outras funções no Media Center.

Esta configuração é indicada para um Media Center, ou seja, não serve para um PC de jogos ou para realizar outras tarefas mais complexas. A escolha de peças baseou-se quase totalmente na opinião formada depois de ler imensos tópicos no sub-fórum Home Cinema - <http://forum.zwame.pt/forumdisplay.php?f=132>. ◀

UMA DRIVE VELOZ...E PONTO FINAL.



VERTEX SERIES

DRIVE DE ESTADO SOLIDO

- 64MB Cache
- Suporta RAID
- Performance Maxima*:
Leitura ate 250MB/s
Escrita ate 180 MB/s
- Sustentado*:
Escrita ate 100MB/s

*Baseado no Vertex de 120GB



Coloque o seu sistema em alta velocidade! OCZ Technology, fabricante pioneiro de Drives de Estado Sólido, deixa os discos rígidos a apanhar pó quando falamos em performance. A nova serie Vertex eleva o nível ao apresentar um design que confere uma resposta superior por parte do sistema, uma velocidade inigualável e um preço que por si só valida o negócio. Se pretende um SSD que eleva os standards da performance, não instale nada menos que um Vertex no seu sistema.

OCZ
Technology
www.ocztechnology.com
UK PHONE: 0870 387 8301

OCZ Technology Inc.
6373 San Ignacio Ave.
San Jose, CA 95119 USA
(408) 733-8400 Phone
(408) 733-5200 Fax

OCZ Europe
Kleveringweg 23
2616 LZ Delft, The Netherlands
+31 (0) 15 219.10.30 Phone
+31 (0) 15 213.67.85 Fax
oczeuro@ocztechnology.com

DISPONIVEL EM :



techcomputers.pt/loja/

ibervoice.pt

inforfocodi.pt

commandcom.pt



NESTA EDIÇÃO:

- INTERNET, REDES E SEGURANÇA **TCP/IP - Conceitos Básicos**

TCP/IP

CONCEITOS BÁSICOS

► MikeFR

O conceito de redes informáticas surgiu nos anos 60, durante a guerra fria, sob o nome de ARPANet (Advanced Research and Projects Agency Network). Criado pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos da América, tinha como principal objectivo tornarem-se menos vulneráveis aos ataques por parte da União Soviética, através da rápida comunicação entre as suas bases militares.

No início da década de 70, as universidades tiveram permissão para se ligar à ARPANet. Com a inclusão das universidades neste projecto, o protocolo que era usado (o NPC - Network Control Protocol) tornou-se inadequado e obsoleto para uma rede de tamanha dimensão. Surgiu então o TCP/IP.

O TCP/IP é uma suite de protocolos, sendo o nome formado pelos dois mais antigos e mais importantes: Transmission Control Protocol e Internet Protocol, respectivamente. Pretendia-se com este novo conceito de redes, alargá-la e torná-la mais segura, bem como criar redes diferentes e poder interligá-las.

Criado em camadas (à semelhança do modelo OSI), este modelo tem 5:

Física
Lógica ou Enlace
Rede ou Internet
Transporte
Aplicação

Pode-se também assumir que tem apenas 4, juntando as camadas física e lógica apenas numa.

Sucintamente, as redes TCP/IP permitem identificar uma máquina, através do IP (seja uma rede local ou não), e assegurar a ligação bem como o sucesso da mesma, através do protocolo TCP. A excepção está no protocolo UDP: usado para fazer broadcasting (isto é, transmissão para todos os pc's da rede), não exercendo qualquer tipo de controlo sobre o recepcionamento dos pacotes.

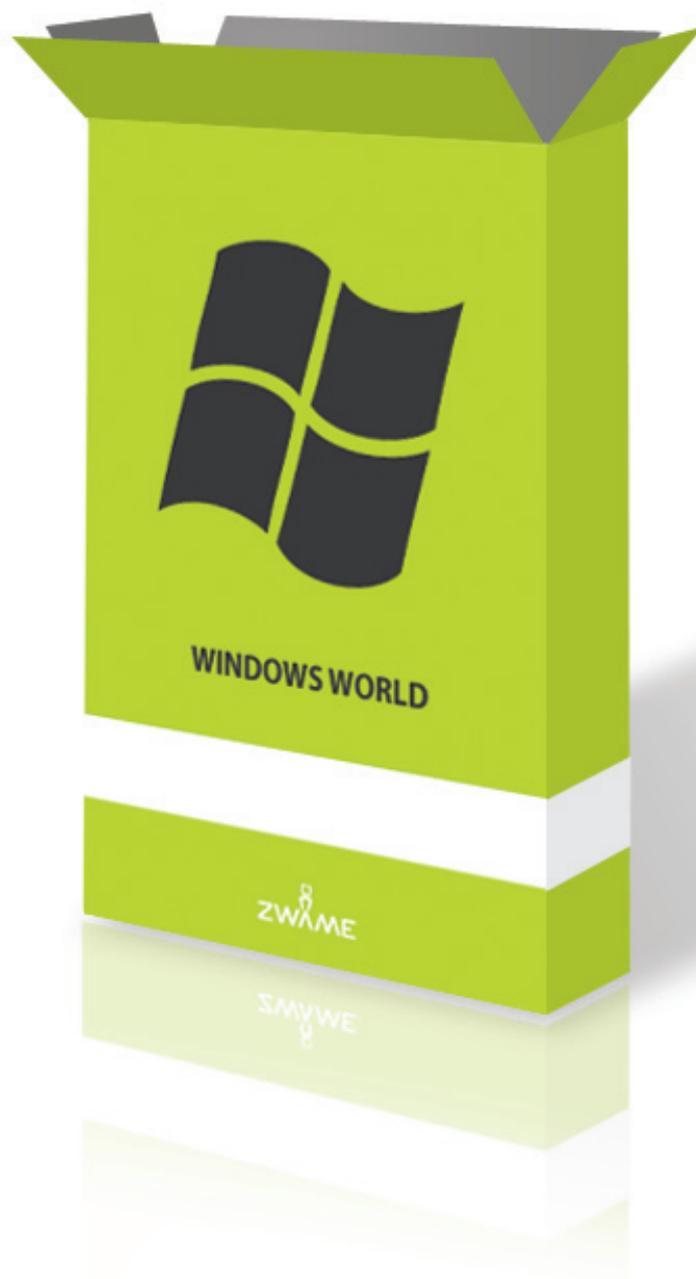
Também muito importante na rede TCP/IP, é o Media Access Control : mais conhecido por MAC Address. Este é o endereço físico das interfaces de rede, sejam placas de rede, routers ou jet-direct. Este número é composto por 6 grupos de dígitos em hexadecimal, sendo os 3 primeiros grupos a identificação do fabricante e os restantes o número de série da mesma. É tão importante quanto o IP, sendo o IP directamente associado ao MAC para existir comunicação a nível físico.

Um dos pontos mais curiosos da internet. Se tudo funciona sobre os ditos IP's, como é que eu colocando o nome de um site vou lá ter? A resposta é simples e tem o nome de mais um protocolo: DNS (Domain Name System). É um sistema que armazena o nome das máquinas e, quando solicitado, converte o

nome num IP de modo a permitir a comunicação.

Falando um pouco melhor sobre o IP: é representado por 4 grupos de dígitos, de 0 a 255 (perfaz 32 bits, ou seja, 256 valores), que pode ser configurado manualmente ou automaticamente. No caso de uma LAN (Local Area Network, ou rede local) os ip's podem estar inseridos em classes ou não, consoante a configuração da rede para a optimização de sub-redes ou de host na rede (numero de pc's que se podem ligar). A divisão é feita pela máscara de rede. Também com 32 bits, este número é representado da mesma forma, sendo muitas vezes apresentado à frente do IP, colocando uma barra e escrevendo o número de bits a 1. (exemplo: /24 = 255.255.255.0)

Na mesma rede não podem existir duas máquinas com o mesmo IP a funcionar simultaneamente. Um bom exemplo disso é caso do IP fornecido pelo vosso ISP para o acesso à internet, que é único no mundo. Só assim é possível fazer chegar a informação correcta ao local correcto, bem como fazer a facturação do serviço. ◀



NESTA EDIÇÃO:

- WINDOWS WORLD **DESTAQUES** Portable Apps
- WINDOWS WORLD **DÚVIDAS E SUPORTE TÉCNICO** Limpeza Geral do PC
- WINDOWS WORLD **WINDOWS MODDING** Desktop Modding - Uniformizar o Sistema - Parte 2

PORTABLE APPS

COMO CRIAR?

► favas

Actualmente com as pen-drives de 4, 8 e 16GB, mais baratas e rápidas, com espaço que raramente vamos utilizar em toda a capacidade, faz todo o sentido abdicar de alguns Megabytes destas e, além dos nossos documentos e músicas, queiramos também transportar todas as ferramentas de trabalho que normalmente utilizamos. Imaginemos a possibilidade de usares o teu Firefox, com os teus add-ons, bookmarks e passwords, poder abrir um documento do OpenOffice, fazer edição de som ou imagem, ter um leitor de música com a tua playlist, em qualquer computador público, sem o inconveniente de deixar “vestígios digitais” como ficheiros pessoais ou de instalações de software, passíveis de serem acedidos por qualquer um que utilize essa máquina. Portable Software é como normalmente se denomina o software que não requer instalação para se poder usar, mas o seu conceito é mais vasto. Embora seja software normal sem a necessidade de instalação, deveremos evitar ao máximo deixar “footprints” no computador anfitrião e sermos o mais autónomos possíveis, correndo com toda a performance independentemente da máquina em que esteja a ser executado. A exploração das capacidades de um programa se poder instalar e de correr directamente a partir dos seus ficheiros executáveis tem tido um crescimento paralelo à popularização

das pen-drives e consequente aumento de capacidade e baixa de preços. Como funciona? Portable Software normalmente vem num formato de compressão *.zip/rar. Após descompactado está pronto a ser executado no próprio directório e uma vez fechada a aplicação, os dados e informações pessoais serão guardados na pasta deste (não havendo entradas no registo do Windows), podendo ser arrastado para qualquer outro destino, como se de um ficheiro se tratasse, sem o risco de perda ou fragmentação de informação. Como começar? Como foi dito, pela sua autonomia, é muito fácil instalar e gerir Portable Software numa pen drive. No entanto, existem soluções que o facilitam ainda mais, como o PortableApps.com e U3 Smart Software.

PortableApps.com é uma suite gratuita só com Portable Software freeware que se instala em qualquer pen-drive. Ela disponibiliza uma plataforma bastante simpática para organizar, instalar e gerir o conteúdo da pen-drive, disponibilizando uma vasta biblioteca de aplicações do seu site: www.portableapps.com.

U3 Smart Software é uma solução paga parecida, mas não se restringindo ao freeware, tendo também software trial e pago na sua suite. Possui uma biblioteca bastante mais extensa que o PortableApps, no

entanto, para poder usufruir desta suite é necessário adquirir uma U3 Smart Drive (pen drive).

Se a sua aplicação preferida ainda não tem uma versão portable para que possa correr a partir da pen drive, existem algumas soluções: Portable App Creator e VMware Thinapp. Como foi visto anteriormente, Portable Software não passa de Software normal não autorizado a utilizar o registo do Windows nem a gravar informações para além do directório em que foi extraído. Normalmente isto é inevitável, então para que não ocorram erros, o que as soluções de conversão para Portable fazem é direccionar a utilização desses recursos para ficheiros (normalmente para ficheiros dentro da pasta do próprio programa). Como exemplos de conversores temos:

Portable App Creator, ainda versão beta, já consegue tornar muito do software existente em software portable. É de fácil utilização e freeware, requer o Autolt V3 instalado. (Será o software escolhido para a demonstração de como criar software em portable.)

VMware Thinapp, este é mais focado para a virtualização de software. Ele cria uma caixa de areia (“sandbox”) para um programa qualquer ainda não-Portable, à semelhança do Portable App Creator, mas muito

mais poderoso. Suporta vários tipos de deploy e é uma solução Enterprise cara da VMware que consegue tornar quase todo o software em portable, alguns exemplos: Office 2007, Photoshop, Autocad, Corel. E utilizar Portable Software no seu próprio computador? A ideia pode parecer exagerada, mas tem bastantes convenientes. Algumas pen-drives são mais rápidas que o disco rígido, daí tecnologias como Readyboost™. Isto permite que o programa convertido em Portable lançado a partir dum pen-drive tenha uma performance superior à de uma instalação normal. Isto também permite bastante comodidade. Recorde-se que é possível correr em qualquer lado, e uma vez descompactado, basta fazer as constantes actualizações ao software. Se alguma vez mudar de computador ou formatar o disco, não terá que reinstalar tudo novamente! Esta funcionalidade leva-nos a mais uma das suas vantagens, o fácil sincronismo. Ao utilizar exclusivamente o software Portable, a partir da pen ou do disco, não terá de sincronizar essa informação, pois é nela que estará a trabalhar e a modificar. Uma das maiores causas de lentidão do computador é a constante instalação/remoção de software, uma vez que é invisível à máquina até ser executado e ficando novamente invisível depois de fechado. O Portable Software não causa lentidão. Então, software de utilização ocasional ou experimental pode não justificar uma instalação e assim evitasse o desgaste da máquina se usarmos a versão Portable desse programa.

Segue então uma demonstração passo a passo de como criar um qualquer software não portable em portable com recurso ao Portable App Creator.

1. Iniciamos o Portable App Creator pelo executável "Portable App Creator.exe", ele requer que tenha instalado o AutoItV3 (www.autoitscript.com), e a seguinte janela irá aparecer.



Seleccionamos a unidade da pen drive e fazemos Next.

2. Seleccionamos o ficheiro de instalação do software que queremos tornar portable. Nesta demonstração iremos tornar o Mozilla Firefox em Software Portable. É sempre



útil activar a compressão Ultimate Packer for eXecutables (UPX) pois ela diminui o tamanho do executável e dll's, tornando a inicialização de Portable Software em pen drives lentas bastante mais rápidas.

3. O terceiro passo, "Take 1st Shot", irá analisar pela primeira vez o estado da pen drive, para posteriormente fazer uma comparação.

4. De seguida, ao clicar em "Install Application", o processo de instalação do software irá começar. Instala-se normalmente como habitual, mudando o destino da instalação para a unidade da pendrive. Neste

caso, o path escolhido foi "E:\O meu Firefox Portable\Firefox".

5. No próximo passo, ao clicar no botão "Get Shortcut Info" a seguinte janela irá aparecer:



Na primeira caixa de texto, deverá ser colocado o caminho do executável do Firefox (executável que inicia o programa). Na caixa de texto seguinte ficará o caminho do executável do programa. Este será criado com a extensão *.exe e funcionará como um «atalho» que domestica o Firefox tornando-o em portable. É possível escolher um ícone diferente, caso contrário ficará com o default da aplicação (neste caso o do Firefox).

6. Este passo, "Open/Close" é bastante importante. Além de garantir que o programa foi bem instalado e está a funcionar, ele cria um estado inicial para o programa. Imagine-se que queremos importar os bookmarks do Internet Explorer, é agora que o podemos fazer.

7. O passo "Take 2nd Shot" é automático, e a sua função é analisar o estado da pen drive e das modificações que o software faz depois da sua primeira inicialização.

8. Finalmente o "Process Shots", uma vez reunida a informação necessária do programa e as alterações feitas por ele, dá início à criação do programa na sua versão Portable, propriamente dita. ◀

LIMPEZA GERAL

AO PC

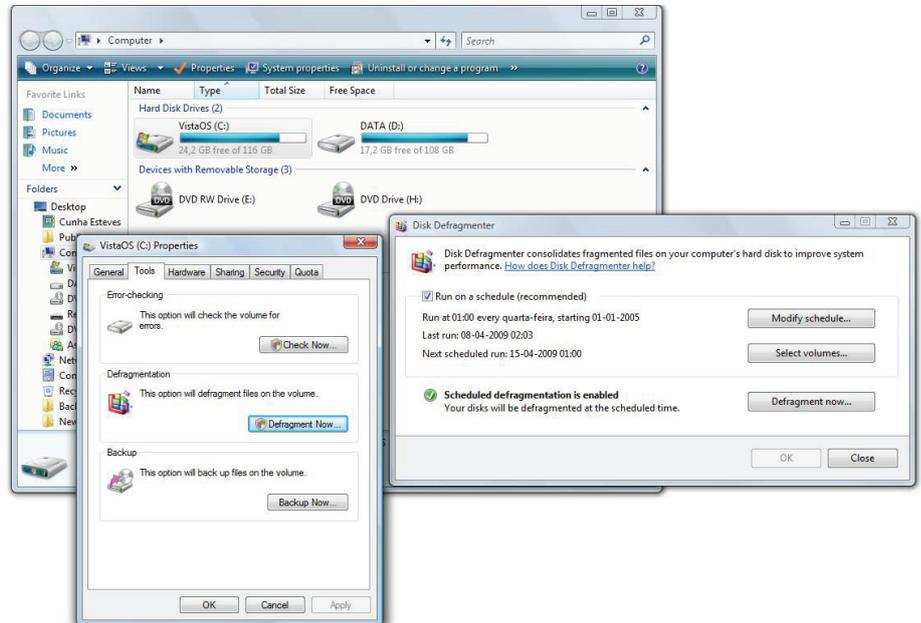
➤ CunhaEsteves

Muita gente já deve ter reparado que quando compra um pc novo, ele anda rápido, demora poucos segundos a entrar no windows e aquilo corre sempre na perfeição.

Contudo, com o passar do tempo, ele começa a ficar lento e às vezes até dá para almoçar só com o tempo de log on. Para evitar que o computador chegue a esse estado e o format seja a única opção viável, deixo-vos umas simples dicas que aumentam em muito a "longevidade" do pc, Primeiro de tudo é de salientar que todas estas dicas resultam melhor com um refresh install ou com um computador totalmente novo. Todos os programas aqui referidos são freeware de modo a não violar as leis de copyright

1. Quando estão a instalar o Vista, (caso já venha com o vista instalado podem sempre alterar o espaço ocupado pelas partições, escrevendo no search (procura) ou no exe (executar) "Diskmgmt.msc") deve aparecer uma opção para definir o tamanho das partições dentro do disco rígido. Aí é aconselhável terem pelo menos duas, sendo uma com o espaço suficiente para o Vista (para futuros updates e programas) e a outra com espaço suficiente para backups ou outros tipo de ficheiros como os downloads, etc... Podem criar até quatro (por disco). Tudo depende de como gostam de ter as coisas organizadas.

2. Antes de se ligarem à net é recomendável instalarem um



antivírus, e neste caso existem muitos freeware que fazem um excelente trabalho. Por exemplo, o avira-antivir é leve e eficaz. Recomendo também que instalem o spyboot shearch and destroy, que para além de ser um anti-spyware, tem uma funcionalidade, de grande utilidade - por exemplo, quando se instala um programa no pc, de vez em quando, esse programa tem a mania de se alojar no arranque, deixando assim o arranque do pc mais lento. O que o spyboot shearch and destroy faz é após uma detecção qualquer na alteração no arranque (seja para adicionar ou remover) pergunta se queremos permitir ou negar essa alteração. A utilização de um outro browser que não o internet explorer, isto é, Firefox, Opera etc... ajuda também a melhorar a segurança quando navegam na net.

3. Instalar o ccleaner. O que esta ferramenta faz é remover toda a espécie de lixo que estiver no computador (ficheiros temporários, atalhos inválidos etc...). É

recomendável correr este programa, a par com a limpeza de disco do próprio windows(c:->propriedades->limpeza de disco) uma vez por semana para manterem o disco limpo de lixo.

4. Com o passar do tempo é normal que o pc comece a demorar mais tempo a abrir determinados ficheiros, por isso existem ferramentas de nome, desfragmentadores, que reorganizam as secções do disco rígido de modo a acelerar o tempo de acesso ao mesmos. Para esta tarefa têm o do próprio Windows vista, mas também podem usar outro, por exemplo o JKDefrag . A utilização do desfragmentador varia com o que cada um faz com o pc. Para quem andar a instalar e a desinstalar programas muitas vezes, é preferível que corra o desfragmentador entre uma semana a 15 dias. Para que é considerado um utilizador normal, basta correr uma vez por mês. ◀

DESKTOP MODDING

UNIFORMIZAR O SISTEMA - PARTE 2

► Romani48

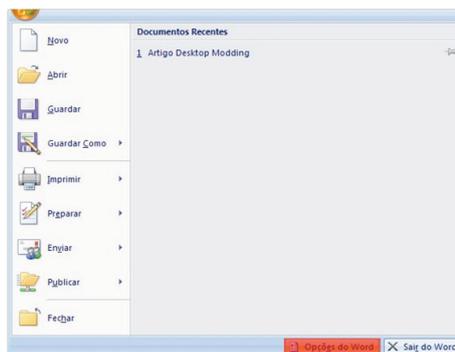
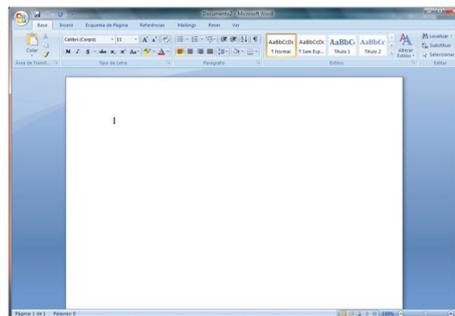
Na passada edição foi fornecido um tutorial de como alterar o aspecto do Firefox para ficar integrado com o sistema operativo. Nesta edição vamos ver como fazer o mesmo mas com o "Microsoft Office 2007".

2. Microsoft Office 2007

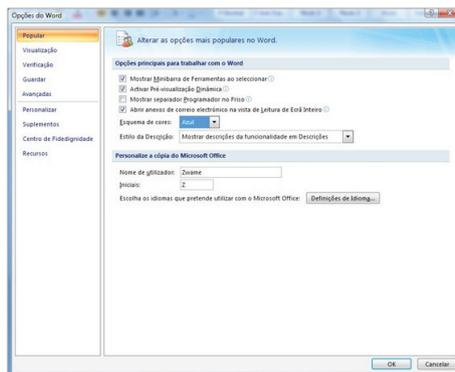
Por que é que sendo o tema do Windows Vista essencialmente baseado num look moderno e escuro, o Office tem de ser azul? Sabemos bem que o preto tem um factor de distração bem inferior, o que consequentemente se reflecte na nossa produtividade enquanto trabalhamos. Para alterarmos a cor só temos de seguir os seguintes passos:

32

1. Abrimos o menu do Ribbon, e escolhemos a opção "Opções do Word"

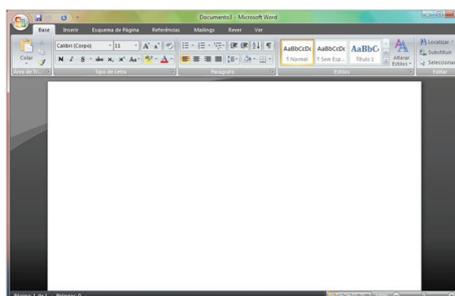


2. Na nova janela, alteramos a opção dos esquemas de cor para, por exemplo, Preto:



3. O resultado final será o que se encontra ao lado.

É sem dúvida menos ofuscante, permitindo uma maior concentração no trabalho. Na próxima edição vamos ver como alterar o Winrar. ◀



FAÇA-SE OUVIR

ANUNCIE AQUI



ESTÁ A VER ESTE ANÚNCIO? MILHARES DE PESSOAS TAMBÉM.

publicidade@zwame.pt


ZWAME



NESTA EDIÇÃO:

- APPLE WORLD **DESTAQUES** *Novidades da Maçã*
- APPLE WORLD **DESTAQUES** *Actualização do Line Up da Apple*
- APPLE WORLD **SOFTWARE** *Scrivener - Uma Ferramenta Para Escritores*
- APPLE WORLD **IPHONE** *iPhone OS 3.0 - O Que Há de Novo?*
- APPLE WORLD **DÚVIDAS E SUPORTE TÉCNICO** *Mac OS X - Dicas Para Manutenção*

NOVIDADES DA MAÇÃ

► Shello

Depois de mais de ano e meio sem qualquer sinal de vida, a Apple lançou uma actualização do Mac mini durante Março último, de forma a manter este produto a par com a restante família Mac.

A actualização de hardware incidiu no processador, memória (apesar de se manter 1GB no modelo base), placa gráfica, disco rígido, entre outros componentes. Também foram modificadas as portas, agora com cinco entradas USB, uma FireWire 800 e uma Mini Display Port (e mini DVI ainda disponível).

O computador com o preço mais baixo da Apple tem um tamanho bastante reduzido, mas tem poder suficiente para conseguir realizar as tarefas mais comuns para a maioria sem qualquer dificuldade.

Alguns testes executados neste sistema mostram resultados interessantes, nomeadamente nos acessos à memória e na utilização do disco, resultados da introdução de DDR3 e da utilização de SATA 3.0Gbps, respectivamente. Como nem tudo é perfeito, o Mac mini, ainda promovido pela Apple como "o computador de secretária mais eficiente do mundo em termos energéticos" traz consigo uma



surpresa: um transformador quase tão grande como o computador em si. É bastante maior que os transformadores regulares que acompanham os portáteis MacBook e MacBook Pro.

Não nos deixemos enganar pelo formato em que o produto é vendido, pois os seus componentes são semelhantes aos que são usados nos computadores portáteis da gama Mac. A introdução da porta Mini Display Port foi também um ponto chave desta revisão, já que o tornou compatível com o mais recente Cinema Display, agora com o nome LED Cinema Display. Introduzido em Outubro passado, o Apple LED Cinema Display é um ecrã de 24" (1920x1200 pixel), câmara integrada (iSight), microfone, altifalantes e um hub USB de 3 portas na parte traseira, toda ela feita em alumínio.

Utilizando a mesma tecnologia para iluminação existente agora nos MacBook, MacBook Air e MacBook Pro, foi agora a vez do Cinema Display ser presenteado com LED-backlit. Esta tecnologia torna o ligar do ecrã quase instantâneo e

permite uma apresentação de cores radiantes desde o primeiro segundo. O LED Cinema Display faz-se também acompanhar por um conjunto de cabos: MagSafe (para alimentação eléctrica de um dispositivo como um MacBook), Mini Display Port (video) e USB (entrada e saída de som, bem como para a iSight e hub USB). Estes cabos auxiliares são especialmente desenhados para uma utilização com um computador portátil Mac, mas funcionam (à excepção do MagSafe) também com qualquer outro Mac de última geração.

É um ecrã incrível, mas com um preço que não o deverá colocar como primeira escolha para muitos consumidores. A sua qualidade de imagem apela bastante a quem tem o seu ofício na área das artes digitais, mas a comodidade que oferece com os cabos auxiliares também deve ser tida em conta. ◀

Estes produtos foram testados em conjunto, estando os resultados da análise online na ZWAME: <http://forum.zwame.pt/showthread.php?t=419645>

ACTUALIZAÇÃO

DO LINE UP DA APPLE

► JPCarvalhinho

Como seria de esperar no decurso do último ano, a Apple actualizou toda a sua linha de computadores.

Os Imacs de alumínio receberam as placas gráficas da Nvidia, os portáteis adoptaram o unibody, o mac mini foi actualizado deixando cair a combdrive (e tendo levado consigo o firewire 400), os mac Pros e os Xserve viram o seu motor renovado com a adopção do XEON Nehalem adoptando configurações até 8 cores... isto tudo com poupança de combustível!

36



Mac Mini

Ainda um dos mais pequenos computadores do mundo, ganhou uma porta USB, totalizando 5, uma firewire 800, e a nova mini-displayport para ligação a monitores. Acompanhando as alterações exteriores, ostenta agora uma placa gráfica Nvidia 9400M, que apesar de não ser suficiente para tornar este pequeno equipamento num media center de eleição (o Full HD ainda não é perfeito), permite já algumas iniciativas pelo reino dos jogos.



Imac

Mais memória (2GB de base), uma democratização do ecrã de 24 polegadas (disponível já a partir da segunda configuração por 1400€), um novo teclado sem keypad (o teclado completo é opcional e gratuito), e um front side bus de 1066Mhz fazem deste desktop com corpo de portátil uma das melhores relação qualidade/preço da marca.



Mac Pro

As últimas alterações realizadas no line-up ocorreram no interior destas máquinas de trabalho. A incorporação do chip Nehalem (antes de qualquer outra marca ou fabricante de computadores), uma nova arrumação do interior que permite agora um acesso fácil às unidades de memória que podem agora atingir os 32Gb, ou as já conhecidas prateleiras de suporte aos discos que permitem trocar os mesmos sem qualquer cabo ou ferramenta adicional, e finalmente 4 portas PCI Express 2.0 permitem dizer: Modding? para quê?!!



Macbook

A alteração mais radical em termos de materiais e processo de construção (unibody), aproximou este pequeno companheiro da linha Profissional, ao ponto de muitos lhe chamarem o “Macbook Pro de 13”. Desde o alumínio, sensores de luminosidade, teclado retro iluminado, ou seja, (quase) tudo o que o seu irmão mais velho tem, este pequeno apresenta. Adicionando a isto as placas gráficas 9400M da nvidia, o novo trackpad multitouch, e a superdrive completam este pacote.

Macbook Pro

A principal alteração introduzida neste modelo foi o processo de construção. Construído de peças únicas de alumínio, evitam as folgas e emprestam uma rigidez incrível independentemente da sua dimensão. Nesta alteração foi ainda introduzida uma novidade no que toca a capacidades gráficas. A dotação de toda a linha com duas placas gráficas, a 9400M on-board, e a 9600M GT. Isto permite usar a primeira em modo de poupança de energia, e a segunda quando se quer maior potência gráfica. Para já, a troca de placa activa ainda exige um logoff, mas segundo o que se lê pela internet, o enfoque sério da Apple nos standards de programação (OpenCL) que permitem usar os GPU como Co-Processadores promete algumas surpresas de futuro. O último modelo a ser introduzido foi o de 17” que guarda algumas surpresas adicionais: uma nova tecnologia de bateria, que promete aguentar o computador ligado por 8 horas, e durar até 5 anos sem qualquer deterioração da sua capacidade de carga, tendo como único contratempo a impossibilidade de ser substituída em casa...



Macbook Air

O Macbook Air é um caso estranho... é assim tipo modelo 86-60-86... amado e mostrado por quem possui um, odiado e ostracizado pelas (strike) outras mulheres/(strike) outros portáteis, e com um custo de acesso a condizer! Aquando da actualização dos outros modelos, este modelo também recebeu a 9400M da nvidia, a mini-displayport e um aumento substancial do disco SSD de referência que agora conta com 128Gb. Tal como uma modelo de topo... este computador funciona melhor quando se anda na rua com ele pois é todo orientado para a portabilidade... sem compromissos!



Xserve

Ao contrário do que muitos pensam, a capacidade de processamento não é a componente principal quando se escolhe um servidor. Para quem tem que administrar grandes datacenters empresariais, o raw power não pode ser o único dado a analisar, sob risco de no fim do mês, gastar-se mais em electricidade do que uma Câmara Municipal de média dimensão. Com a introdução dos chips Nehalem da Intel, a Apple anuncia um ganho de 89% de performance por watt consumido.. not bad, hein?!

Se a isto adicionarmos a capacidade de hospedar internamente 3 discos de 3.5 (o normal é apenas 2 mas imaginem o espaço que se poupa em racks, alimentação etc)...



SCRIVENER

UMA FERRAMENTA PARA ESCRITORES

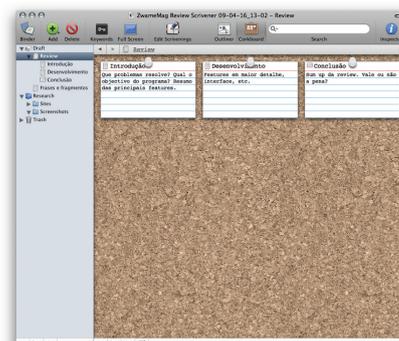
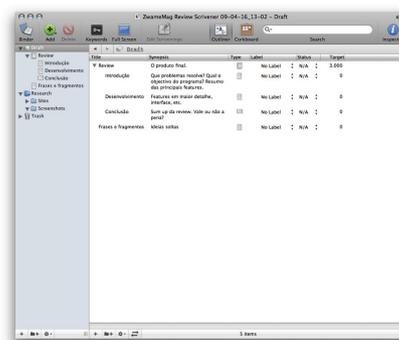
► Watermelon

Qualquer (aspirante a) escritor conhece as dificuldades de organização do processo. Gerir rascunhos, investigação e ideias soltas não é propriamente uma tarefa fácil. O Scrivener, da Litterature and Latte, pretende resolver este problema, ao combinar as habituais funcionalidades de edição de texto do Mac OS X com um poderoso organizador de informação.

Dentro da própria aplicação temos diferentes modos. O modo "Outline", que serve para estruturar o texto, é bastante funcional, embora não seja substituto para uma aplicação como o OmniOutliner. Cada tópico do Outline está associado a um capítulo do "Draft".

Existem ainda outros três modos. O modo "Draft" agrega, de forma hierárquica e através de pastas, os diferentes capítulos e rascunhos do texto e permite a edição de texto. O modo corkboard é das funcionalidades mais atractivas da aplicação. Este modo, que imita os quadros de cortiça usados para expor avisos e notas, mostra os diferentes capítulos ou divisões de textos como cartões, onde podemos colocar ideias, resumir o conteúdo do capítulo ou até inserir vídeos e imagens. Finalmente, temos ainda o modo "Research", que permite agrupar a nossa pesquisa. Em termos de organização, este modo funciona de forma semelhante ao "Draft", permitindo uma listagem hierárquica e por pastas. São suportados vários tipos de ficheiros: imagens, vídeos, texto e sites, entre outros. Naturalmente, é possível utilizar os modos de outlining e corkboard nesta secção.

Há ainda outras funcionalidades muito úteis disponíveis, com particular destaque para o Scratch Pad, uma janela flutuante que permite tirar notas enquanto estamos noutras aplicações; o modo de ecrã inteiro, muito útil para evitarmos distrações externas e os Snapshots, que permitem conservar várias versões do mesmo texto e reutilizá-las mais tarde. O Scrivener disponibiliza também, por defeito, diversos templates para escrever guiões, peças de teatros e contos. Depois de finalizado o nosso texto, podemos compilá-lo num menu para o efeito, sendo possível configurar a formatação e controlar o conteúdo da peça final. Com uma interface e funcionalidades refinadas, o Scrivener é uma alternativa ao típico processador de texto muito elegante, particularmente útil para grandes projectos e arrumar aquelas dezenas de ficheiros e pastas que tem espalhados pelo disco rígido. A conveniência de ter os rascunhos, outlines e pesquisa integrados é imbatível. O Scrivener custa 39,95\$ e, não sendo propriamente barato, segundo os standards da maioria do shareware para Mac, as inúmeras horas e trabalho que podemos poupar justificam perfeitamente o seu preço. ◀



IPHONE OS 3.0

O QUE HÁ DE NOVO?

► Watermelon

Março foi mês de novidades para grande parte da linha de produtos da Apple e o iPhone não foi excepção. O novo sistema operativo 3.0, lançado recentemente, inclui 100 novas funcionalidades e 1000 novas APIs.

Os últimos 2 anos de existência do iPhone têm sido de grande sucesso. A explosão de vendas, a introdução da versão 3G e a abertura da App Store tornaram o iPhone num dos telemóveis mais bem sucedidos de sempre.

No entanto, e apesar da inegável inovação no campo da interface do utilizador, o iPhone ainda carece de algumas funcionalidades, como MMS ou a partilha de ficheiros por bluetooth, presentes há vários anos na maioria dos terminais disponíveis no mercado. Apresentado a 17 de Março por Steve Forstrall, vice-presidente da Apple, o novo sistema operativo vem colmatar algumas dessas falhas e introduzir novas funcionalidades, com o objectivo de, segundo a Apple, "tornar o sistema móvel mais avançado do mundo ainda mais avançado".

O utilizador comum poderá usufruir de um modo totalmente renovado de introdução de texto, através da inclusão do há muito pedido cut/copy/paste e de teclado em modo landscape em várias das apps. Foi adicionado suporte para MMS no iPhone 3G, para envio e recepção de fotos, ficheiros áudio e de contact cards. O novo firmware

também permitirá a gravação e envio de clips de áudio com a nova aplicação VoiceMemos. A partilha e sincronização de calendários através do protocolo CalDAV e pesquisa global no telefone com o Spotlight também foi acrescentada. A maioria das aplicações foi alvo de upgrades e melhoramentos tais como: a aplicação iPod permite o "shake to shuffle" e a criação de contas no iTunes; o Youtube suporta subscrições, contas e classificações; o Safari torna-se mais seguro, com detecção automática de sites phishing. E finalmente, é agora possível utilizar fones através de bluetooth.

Mas o firmware 3.0 também é sinónimo de boas notícias para os developers, que, através das novas APIs, poderão explorar ainda mais as capacidades do telemóvel. As aplicações ganham mais expansibilidade, com a possibilidade de incluir compras dentro da própria; a implementação do protocolo Bonjour permitirá a interacção entre diferentes iPhones sem que seja necessária uma rede wi-fi; o motor por detrás da aplicação Maps estará disponível para os developers e será possível aceder à library do iPod e fazer streaming de vídeo. A possibilidade de correr aplicações em background, uma das funcionalidades mais aguardadas não foi implementada, embora a Apple tenha apresentado um serviço de notificações controlado por um servidor da Apple que,



39

embora com algumas limitações, permite multitasking. Embora este sistema acarrete custos adicionais para os developers, Steve Forstrall justificou esta opção dizendo que, desta forma, haverá menos gastos de bateria e melhor performance.

No entanto, apesar de continuar a haver algumas falhas no sistema, nomeadamente o sistema limitado de aplicações em background, que não permite que certas aplicações (Rádios na Internet, por exemplo) sejam totalmente funcionais, o novo software vem, deste modo, ultrapassar algumas das falhas fundamentais do telemóvel e expandir horizontes em relação a novas aplicações. As novas APIs representam novas oportunidades para os developers e um potencial ainda maior para o iPhone. Esperemos que, em breve, as novas funcionalidades se reflectam num espólio de aplicações mais rico.



MAC OS X

DICAS PARA MANUTENÇÃO

➤ ruimoura

Um dos erros mais comuns que se podem cometer é pensar que um Mac não tem problemas, e que o OS X é infalível. Ambas as ideias estão obviamente erradas.

Neste artigo vamos abordar alguns problemas comuns que podem ocorrer, mais tarde ou mais cedo, em qualquer instalação de Macintosh OS X, nomeadamente lentidão geral do sistema, comportamento instável de alguns programas e em último caso instabilidade do sistema operativo no seu geral.

Uma das situações mais recorrentes e que provoca lentidão e erros no sistema são os problemas com as permissões. Para resolver a questão, basta abrir o "Utilitário de Disco", que está em "Aplicações/Utilitários", seleccionar o disco pretendido e escolher a opção para reparar as permissões de disco. Fazer isto regularmente, digamos que uma vez por mês, ajuda a evitar problemas de maior.

Outra tarefa de manutenção que podemos efectuar se o computador e alguns programas que dele dependem directamente começarem a ficar lentos é a limpeza da "Cache". Se por um lado permite o acesso mais rápido à informação, e à internet (no caso dos browsers), é também uma fonte de problemas para a integridade do sistema, e

portanto, convém reservar-lhe alguma atenção.

Há métodos de limpeza manual da "Cache", que implicam algum conhecimento por parte do utilizador, mas felizmente temos ao nosso dispor um pequeno utilitário gratuito, que nos permite tratar não só da limpeza do "Cache" como das permissões acima mencionadas, entre outras pequenas tarefas de manutenção. Chama-se "Yasu" e podem fazer download em <http://jimitchelldesign.com/projects/yasu/>. O programa é muito simples. Podem escolher o que querem reparar e no fim têm a opção de fazer reboot ao computador, o que é recomendável.

Nota: este programa, dependendo das opções escolhidas, pode demorar bastante tempo a terminar todas as operações, e não é de todo aconselhável que tenham aplicações abertas ou que estejam a trabalhar com alguma aplicação enquanto o programa estiver a fazer as tarefas referidas.

Por último, e para terminar esta

primeira parte (sim, haverá mais!) de pequenas mas úteis tarefas de manutenção dos vossos Mac, vamos abordar algo que frequentemente causa também alguma lentidão no sistema, levando mesmo o sistema a bloquear em casos extremos.

Falo do Spotlight, que nos permite encontrar seja o que for dentro do sistema com uma rapidez impressionante. Por vezes, a indexação do Spotlight fica corrompida, o que leva a um uso intensivo e ininterrupto do disco e do processador, mesmo que não se esteja a fazer nada no Mac.

Para remediar este problema, vamos às "Preferências do Sistema" e abrimos a secção do "Spotlight". De seguida carregamos na "tab" Privacidade, e arrastamos o disco principal do sistema (que se encontra no desktop) para dentro da janela "Privacidade", referida anteriormente. Agora é só carregar no botão "-" na parte inferior da janela, e o "Spotlight" entrará em modo de "reconstrução" da sua base de dados (poderá ocorrer uma lentidão acentuada do sistema durante este processo). ◀





PROMAIS

Lojas Mac Portugal[®]

www.promais.com



NESTA EDIÇÃO:

- **JOGOS DESTAQUES** Intro - Antes de Começarmos
- **JOGOS DESTAQUES** Game Developers Conference 2009
- **JOGOS PC GAMING** Retrospectiva - Janeiro a Março
- **JOGOS PC GAMING** GOG - Retorno Às Glórias do Passado
- **JOGOS PC GAMING** Empire Total War -Análise
- **JOGOS NINTENDO** Nintendo DSI - A Nova Consola Portátil
- **JOGOS NINTENDO** GTA - Chinatown Wars
- **JOGOS NINTENDO** Flower Sun and Rain
- **JOGOS PLAYSTATION** Notícias do Mundo Playstation
- **JOGOS PLAYSTATION** Killzone 2 - Estará à altura das Expectativas?

INTRO

ANTES DE COMEÇARMOS

► Triston

Visto ser a primeira vez que a categoria Jogos e Consolas vai estar representada, achámos melhor deixar aqui algumas palavras e esclarecimentos acerca do trabalho que temos vindo a desenvolver e do que podem esperar da secção de jogos e consolas aqui na revista.

As primeiras palavras têm de ser de agradecimento, primeiro para todos os que aceitaram o nosso desafio e contribuíram para que esta secção fosse uma realidade, depois para toda a equipa que está a organizar a própria revista, já que a quantidade imensa de trabalho necessária para um projecto destes não transparece no projecto final e, por fim, mas não menos importante, para todos os utilizadores dos fóruns da categoria jogos e consolas que a tornaram, sem sombra de dúvida, numa categoria de peso dentro da estrutura da ZWAME.

No que diz respeito à estrutura da nossa secção, a mesma vai estar igualmente dividida por cada uma das categorias principais do fórum. Vamos ter uma secção para cada uma das marcas principais de consolas actuais (Nintendo, Sony, Microsoft), assim como uma secção dedicada ao PC. Iremos ter também uma secção

que irá tentar representar o fórum jogos geral, dedicada aos artigos de opinião, às novidades da indústria e onde irá ser respondida em definitivo (ou talvez não) a pergunta "Afinal qual é a melhor consola?". Em futuras edições da revista, esta secção irá partilhar o espaço com a vertente mais retro dos videojogos que tanto sucesso tem junto dos utilizadores do fórum.

Para as reviews optámos por um sistema de "estrelas", devido a considerarmos que um sistema qualitativo será mais abrangente e consensual do que um sistema quantitativo em que temos de avaliar friamente a qualidade de um jogo atribuindo-lhe um valor. Para futura referência este é o sistema que adoptamos:

- 1* Mau (Jogo que não tem ponta por onde se lhe pegue)
- 2* Sofrível (Jogo que, apesar de não ser bom, pode ter um ou mais pontos de interesse)
- 3* Razoável (Nem bom, nem mau, antes pelo contrário)
- 4* Recomendável (um bom jogo, poderá apelar mais aos fãs de um determinado estilo)
- 5* Obrigatório (Um daqueles títulos sem o qual a colecção de jogos da plataforma não pode passar)

Na edição deste mês tivemos alguns percalços típicos de quem está a começar e entra numa máquina

bem oleada e já em andamento, pelo que a secção Nintendo ficou sem nenhum artigo dedicado à Wii e a secção dedicada à consola da Microsoft teve de se socorrer de algum material menos recente para ficar completa. A lição ficou aprendida e apenas podemos prometer que nas próximas edições iremos fazer mais e melhor.

Terminamos lembrando que, quem quiser ajudar nas próximas edições poderá sempre fazê-lo por e-mail ou contactando um dos responsáveis pela revista ou da categoria. Já agora, as pessoas que escreveram os artigos não são escritores e esta parte da revista foi feita por jogadores para jogadores, portanto desde já...

Desculpem qualquer coisinha. ◀

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2009

► Triston / Eagle Eye

Fizemos um pequeno resumo do que por lá se passou para quem não teve a oportunidade de seguir os eventos que ocorreram entre 23 e 27 de Março em S. Francisco:

Dia 23

- Sony anuncia que vai disponibilizar os kits de desenvolvimento a preços mais baixos
- Sony anuncia o lançamento do 2.40 da PhyreEngine para a PS3
- Ngmoco anuncia o Live Fire, um FPS online para o iPhone
- IG Fun anuncia versões mobile do jogo Bioshock
- Declarações polémicas da parte de Ron Caramel (o criador do World of Goo) que afirmam que combater a pirataria é inútil
- Uma menção especial para a divulgação da Zeebo, a nova consola produzida pela TecToy (empresa brasileira)
- Destaque do dia: Crytek divulga um vídeo de apresentação com o previamente anunciado CryENGINE 3

Dia 24

- Divulgado relatório da PC Gaming Alliance que afirma que o PC gaming não só está longe de estar a morrer como foi a plataforma de jogos que mais dinheiro rendeu em 2008
- Ubisoft anuncia RUSE, um jogo de RTS para PC, PS3 e X360.
- Microsoft divulga os novos kits de desenvolvimento da Xbox num belíssimo tom azul
- Destaque do dia: Anunciados os resultados da segunda edição dos prémios Xbox Live Arcade (1)

Dia 25

- Nintendo anuncia Rock and Roll Climber, My Life as a Darklord, Final Fantasy Chrystal Chronicles e Final Fantasy IV The After Years para o WiiWare
- Nintendo anuncia o update "Wii System Menu 4.0" com suporte para cartões SDHC (até 32GBs), inclusive a possibilidade de jogar e fazer download dos jogos e mover os canais (até agora presentes na memória interna da Wii) para os cartões SD/SDHC
- Nintendo anuncia WarioWare Snape e Moving Memo (título provisório) para o DSiWare
- Nintendo anuncia vários jogos "arcade" para a virtual console
- Activision anuncia a chegada de Guitar Hero: World Tour ao PC
- EA anuncia 3 conteúdos DLC para o Spore
- Anunciado Katamari Damacy Tribute para a PS3
- Destaque do dia: A Nintendo anuncia novo Zelda para a DS

Dia 26

- Intel apresenta nova informação sobre o Offset Engine, que irá ser utilizado no Project Offset e futuros jogos para PC.
- Demonstrado pela primeira vez o Achron, um novo RTS revolucionário que utiliza as viagens no tempo como uma das mecânicas principais.
- Conferência anual denominada "Experimental Gameplay Sessions", este ano moderada por Jonathan Blow e onde foram demonstrados vários conceitos inovadores de jogos actualmente em desenvolvimento.
- Bungie reafirma que irá continuar a trabalhar em conteúdos relacionado com o Halo 3 pelo menos nos próximos 2 anos
- Sony oferece mais vantagens e melhores termos para os developers (colaboradores?) do serviço PSN
- Conferência de Hideo Kojima
- Anunciados os vencedores do nono Annual Game Developers Choice Awards (2)

Dia 27:

- Palestras da Intel sobre a arquitectura e conjunto de instruções do Larrabee.
- Blitz demonstra na GDC 09 a primeira solução de software a nível de consolas para Televisores (TVs) 3D
- Emil Pagliarulo - lead designer do Fallout 3 - afirmou que a equipa Bethesda está a trabalhar em mais conteúdo DLC (Downloadable Content) para o jogo. Não foram mencionadas quaisquer datas.
- Sony anuncia uma nova entrada na saga Ratchet & Clank. Muito provavelmente exclusivo Playstation 3, Ratchet & Clank: A Crack in Time está previsto para este Outono! ◀

RETROSPECTIVA

JANEIRO A MARÇO

► Pure Anarchy

O primeiro trimestre de 2009 foi um bom período para o PC, com vários jogos de qualidade a serem lançados.

O destaque vai para o Empire: Total War e Warhammer: Dawn of War II, dois dos títulos mais antecipados de 2009 e que vieram confirmar o seu estatuto como excelentes jogos de estratégia.

A 1C lançou o Men of War, um RTT (real-time tactics) da 2ª Guerra Mundial com grande profundidade e atenção ao realismo, que oferece uma experiência única juntamente com o seu grau de dificuldade elevado. Vindo da Radon Labs temos o Drakensang: The Dark Eye, um RPG party-based de qualidade que já alcançou bastante sucesso entre os apreciadores do género, ao ponto de garantir o desenvolvimento duma prequela. Os fãs de jogos de aventura também não foram esquecidos, com o lançamento do primeiro episódio do Wallace & Gromit's Grand Adventures desenvolvido pela Telltale Games e o Ceville, um Point & Click ao estilo dos clássicos da LucasArts.

Mas os lançamentos não ficaram por aqui. Também pudemos contar com o Battleforge, que combina a essência dum jogo de cartas colecionáveis com as mecânicas de um RTS, um City Builder focado

no Império Romano apelidado de Grand Ages: Rome, o novo survival horror Cryostasis, o simulador de combate aéreo DCS: Black Shark e o original Crayon Physics, que envolve a resolução de puzzles com recurso a desenhos e uma boa dose de imaginação. Em termos de expansões, Sins of a Solar Empire: Entrenchment, World in Conflict: Soviet Assault e Red Alert 3: Uprising são as novas entregas dos títulos em questão, recomendados a quaisquer veteranos ou jogadores interessados nos originais.

No que diz respeito a jogos multi-plataforma, tivemos o lançamento da sequência de um dos melhores FPS de 2005, o F.E.A.R. 2: Project Origin. Por outro lado, a Ubisoft decidiu apostar na vertente arcade dos combates aéreos, com o novo Tom Clancy's HAWX. Também há que salientar a qualidade dos ports do Mirror's Edge, Burnout Paradise e The Last Remnant, que para além de adicionarem novo conteúdo contam também com várias melhorias a nível técnico.

Este ano começou bastante bem e tendo em conta o que está previsto para os próximos meses, existe potencial para ser mais um excelente ano para as plataformas. ◀



GOG

RETORNO ÀS GLORIAS DO PASSADO

► Pure Anarchy

Welcome to the home of Good Old Games

Introducing the new games-on-demand platform with all-time classics



Em meados de 2008, foi anunciado um novo serviço de distribuição digital denominado Good Old Games (GOG).

Esta iniciativa criada pela CD Projekt – produtora polaca responsável pelo aclamado The Witcher – prometia disponibilizar vários clássicos a preços bastante reduzidos, sem qualquer DRM, totalmente compatíveis com o Windows XP e Vista e incluindo vários extras, desde artwork de alta resolução a bandas sonoras. A notícia foi muito bem recebida pela comunidade, embora houvesse alguma expectativa para ver se os

resultados iriam corresponder ao que se esperava.

O serviço foi oficialmente inaugurado a 8 de Setembro do mesmo ano, e 7 meses depois já conta com um catálogo de 106 jogos de diversas editoras, tais como a Interplay, Strategy First, Apogee Software e Ubisoft.

Todos os jogos podem ser adquiridos facilmente e sem complicações, ficando automaticamente associados à conta do utilizador - até podem aceder à coleção numa “estante virtual” - e com a possibilidade de serem instalados em quantas máquinas se desejar. Os preços são fixos e apenas assumem dois

valores, \$5.99 e \$9.99, embora alguns clássicos como o Beneath a Steel Sky estejam disponíveis gratuitamente.

Tendo em conta o sucesso do GOG e tudo aquilo que oferece, não será difícil de chegar à conclusão que a CD Projekt realmente cumpriu o que prometeu. Com um catálogo bastante promissor que já conta com títulos de grande calibre como Fallout 1 e 2, Freespace 2, Duke Nukem 3D, Beyond Good & Evil, Giants: Citizen Kabuto, Jagged Alliance 2 ou Sacrifice, o GOG é um excelente incentivo para visitar as pérolas do passado.

www.gog.com

EMPIRE TOTAL WAR

ANÁLISE

► IceKimi

A Creative Assembly é uma das mais prestigiadas produtoras actuais, cujo estatuto tem vindo a ser construído e consolidado durante a última década com a série Total War.

A mais recente incursão da produtora chama-se Empire: Total War, que nos transporta para o século XVIII. Será esta nova aposta apenas mais do mesmo, ou um definitivo passo em frente em relação aos seus antecessores?

Desde logo, graficamente, Empire é simplesmente irrepreensível — o nível de detalhe é assombroso. Claro que, para o correr em todo o seu esplendor é necessária uma máquina relativamente potente, no entanto o jogo é bastante escalável e corre bem com definições mais baixas em computadores mais modestos.

No campo sonoro as coisas não são tão impressionantes. Se em batalha os inúmeros sons (desde as vozes dos soldados, os seus passos, disparos, e até o bater dos tambores) estão óptimos, no mapa da campanha nem por isso. As músicas de fundo são escassas, repetitivas e mal escolhidas,

tendo em conta o riquíssimo leque de músicas da época.

Empire continua fiel aos seus antecessores, logo as qualidades e defeitos acabam por se manter. É a parte táctica que requer uma maior adaptação. A guerra do século XVIII é muito diferente do que estamos habituados a ver num Total War, devido ao predomínio das armas de fogo. Agora, os combates são bem mais dinâmicos, menos rígidos e com grande ênfase no movimento e manobras. As tão badaladas batalhas navais são menos interessantes e, muitas vezes, o resultado final mais parece fruto da sorte do que das nossas acções.

No campo estratégico há algumas alterações interessantes que simplificam acções anteriormente fatigantes, como a gestão das cidades, o sistema de reforços, diplomacia e a economia. Também foi introduzida uma vasta árvore tecnológica onde é obrigatório descobrir novas tecnologias (através de pesquisa, roubo, compra ou troca) para evoluir.

A IA continua a ter alguns problemas, quer na parte diplomática quer no movimento de tropas (a IA não faz invasões por via marítima por exemplo). No final, chegamos à

conclusão que a parte estratégica continua a ser a mais básica e simplista do jogo quando comparada com as batalhas épicas, sem dúvida o seu ponto forte. Como qualquer Total War que se preze estão aqui muitas e muitas horas de jogo, quer em single player, quer em multiplayer.

Como já é tradição, a versão Vanilla tem bastantes bugs, e alguns graves, no entanto muitos deles apenas aparecem em alguns computadores, em mais de 70 horas de jogo não me deparei com nada de muito sério, porém muita gente tem vindo a encontrá-los e a Creative Assembly já prometeu lançar uma série de patches através do Steam (que é necessário para correr o jogo).

Resumindo e concluindo, Empire: Total War é um jogo obrigatório para qualquer adepto de estratégia, é certo que contém bugs (que estou certo que virão a ser corrigidos) e fica a sensação que podiam e deviam ter arriscado um pouco mais. Porém, a profundidade que o jogo oferece — para além, é claro, dos maravilhosos aspectos técnicos — elevam Empire: Total War a um patamar de excelência que não deve ser ignorado.

NOTA FINAL: 5/5

NINTENDO DSi

A NOVA CONSOLA PORTÁTIL

► Dazkarieh

Foi lançada em Portugal no início do mês de Abril a novíssima Nintendo DSi, a mais recente versão da popular consola portátil Nintendo DS.

Com esta nova gama, a Nintendo introduz muitas novidades, especialmente no campo multimédia. A DSi trás duas câmaras fotográficas, uma na parte de trás e outra na parte da frente da consola, preparadas não só para fotografia como também para ser usadas em jogos como nova forma de interacção. As fotos poderão ser manipuladas na própria consola que trás software preparado para distorcer as imagens, adicionar máscaras, etc. De origem, a DSi vem também com a capacidade de reproduzir músicas e navegar na Internet.

Com o lançamento da DSi estreia-se também um novo serviço da Nintendo, a DSi Shop. Este serviço é em todo semelhante à Wii Shop da Nintendo Wii, ou seja, será uma loja onde poderá adquirir jogos e outros tipos de software em formato digital. Os custos poderão ir de 0 a 800 pontos por título (de 0 a 8€), e desde já se pode destacar o título de lançamento da Nintendo, o WarioWare Snapped, que utilizando as câmaras fotográficas da DS promete bastante divertimento.

Foi também adicionado o suporte de cartões SD até 32GB, onde poderá guardar as suas fotografias, músicas e também jogos descarregados da DSi Shop. Em termos de design, as principais diferenças passam pela espessura da consola (reduzido em 12% relativamente à DSi) e os dois ecrãs, que passaram de 3" para 3,25".

Mas como não há bela sem senão, esta nova gama também perdeu algumas características que podia encontrar na DS Lite. A principal é sem dúvida a ausência de porta para jogos do Gameboy Advance. Para além da perda da retro-compatibilidade com jogos deste sistema, perde-se também o suporte para acessórios usados e lançados recentemente para, por exemplo, o Guitar Hero: On Tour. Para além disso, regista-se também uma redução no tempo de bateria, reduzido de 15-19 para 9-14 horas (dependendo da luminosidade utilizada, assim como das aplicações em uso).

A Nintendo DSi é totalmente compatível com todos os títulos lançados para a Nintendo DS, e está já disponível por 169,00€, nas cores de preto e branco.



White



Black

GTA

CHINATOWN WARS

► amjpereira

GTA Chinatown Wars é o mais recente lançamento da já conhecida e bastante polémica Rockstar para a Nintendo DS.

Drogas, prostituição, motores velozes e bastante rock' and roll! Desde o anúncio da plataforma escolhida, muitas foram as críticas, na sua maioria negativas, sobre o motivo da escolha da portátil da Nintendo para o lançamento desta sequência. Contudo, basta ler qualquer review e todas no final, independentemente dos elogios, críticas ou comparações com outros jogos ou plataformas chegam à mesma conclusão.

A história não traz nada de novo no que toca ao enredo. Somos novamente presenciados com uma personagem que veio a Liberty city de viagem. Neste caso encarnamos Huang Lee, o sobrinho de um chefe da máfia chinesa que vem entregar uma herança familiar: uma espada que está na família segundo reza a lenda à várias gerações (quando na realidade foi ganha num jogo de cartas pelo pai) ao seu tio, de forma a aumentar a possibilidade deste pobre e decadente mafioso poder suceder o actual líder, quando para surpresa, algo acontece o que faz com que a viagem não corra como esperado, e ficamos por aqui que é para não estragar muito a história. Porém, não é o enredo que faz destacar a história mas sim a forma como é contada, através de cut scenes animadas, com bastante

humor, algo que já começava a faltar nas entregas anteriores.

No que concerne o grafismo, vê-se que foi dada bastante atenção ao jogo. Desde o ambiente em 3D, aos efeitos tanto de explosões, como nas cenas de tiroteio ou mesmo quando estamos simplesmente a "passear" pela cidade a 300Km/hora atropelando meia dúzia de peões. As cut scenes são apresentadas como se de um livro de BD se trata-se recorrendo a imagens desenhadas. Os mini-jogos, além de bastante divertidos, também eles apresentam um aspecto cartonesco. Contudo, é algo que com o passar do jogo dá-nos a sensação que foi intencional e torna a atmosfera do jogo algo cômica e fácil de desfrutar.

É talvez a parte sonora o único local onde o GTA peca. As musicas são poucas o que as torna repetitivas, não decorando contudo, a qualidade da mesma. Nas cut scenes o som podia ter sido melhorado com alguns diálogos entre as personagens que é infelizmente inexistente.

Quanto aos efeitos, aí pode-se dizer que se esmeraram. São bastante realistas e bem trabalhados, desde o tiro de uma simples pistola, passando por um automóvel a explodir, ou mesmo um grito que se ouve "Stop your car and put your hands on the roof", bastante bem conseguidos. Lembra-se dos dois primeiros GTA's em que éramos brindados com uma

visão "top-down" e tudo nos parecia minúsculo? Em Chinatown Wars voltamos às origens e ao contrário do que se esperava, a jogabilidade é algo de sensacional. A vista "aérea" volta a aparecer neste lançamento e é sobretudo pela utilização de mini-jogos que utilizam o stylus e o ecrã inferior que garantem a este jogo uma jogabilidade única.

Utilizando o ecrã de cima para apresentar o jogo em si, nomeadamente a personagem e o meio que o rodeia bastante detalhado e realista, algo que por vezes se torna difícil de acreditar especialmente pela quantidade enorme de policiamento, e o ecrã de baixo para representar numa fase inicial um mini-mapa e o inventário tornando-se este (ecrã inferior) rapidamente numa ferramenta indispensável para o desenrolar do mesmo, desde o arremesso de objectos flamejantes (leia-se granadas e cocktails molotov) ou para passar os mini-jogos bastante variados e bastante abundantes, e estão por todo o lado, desde "hackear" dispositivos, fazer uma ligação directa a um carro usando desde uma chave de fendas ao PDA, apagar incêndios, iniciar o motor de um barco, entre um infindável numero de possibilidades todas elas extremamente divertidas.

NOTA FINAL: 5/5

FLOWER

SUN AND RAIN

► Dazkarieh

O Flower Sun and Rain é um título da Grasshopper Manufacture (Suda 51), developer responsável por títulos como o No More Heroes, Killer 7 e Contact, desenvolvido originalmente para a Playstation 2.

50

Este título nunca foi lançado na Europa nem nos Estados Unidos na plataforma original, sendo que vê finalmente a luz do dia no Ocidente com o remake para a Nintendo DS pelas mãos da XSeed (América) e Rising Star (Europa). Desde o seu anúncio que ando de olho nele, especialmente porque me interesse pelo trabalho do Suda 51.

No Flower Sun and Rain (FSR) assumimos o papel de Sumio Mondo, um “pesquisador” profissional ou, segundo ele próprio, alguém que “procura coisas”, numa aventura que em muito se assemelha ao sistema point & click de Monkey Island ou Broken Sword, onde temos de investigar áreas, pesquisar objectos e de falar com pessoas para resolvermos os diferentes enigmas que nos são apresentados. Mondo é contratado por Edo Macallister, gestor do Hotel Flower Sun and Rain, para se deslocar à ilha paradisíaca de Lospass para investigar e impedir um ataque terrorista a um avião. O que à partida parece uma tarefa fácil para o enorme ego de Mondo acaba

por se transformar numa viagem completamente bizarra, onde propriedades de tempo e espaço específicas da ilha tomam conta dos acontecimentos. Impedido no primeiro dia de se deslocar à recepção e, por sua vez, ao aeroporto, o ataque terrorista acaba por ser bem sucedido e Mondo vê acontecer aquilo que devia ter impedido. É então que a personagem acorda, como se de um sonho se tratasse, e se sente a partir desse ponto a reviver o mesmo dia vezes sem conta, até que consiga resolver o caso em questão.

Tudo neste jogo é surreal e é bom que o jogador esteja preparado para algo fora do normal. As personagens, os diálogos, os gráficos, o guião e a forma como a história se desenvolve, tudo parece saído de um mundo bizarro resultante da mistura de um filme do David Lynch com um do Hitchcock, e nada melhor para exemplificar isto do que o método de resolução de enigmas. Todos os enigmas são resolvidos pela inserção de códigos através da imprescindível assistente Catherine, que é nada mais que uma mala electrónica que se liga através de um jacket aos mais variados locais, desde ao olho de uma personagem a uma bola de futebol. Esses códigos são o resultado de toda a pesquisa necessária previamente, com diversas pistas a serem fornecidas por outras personagens e outras documentações. O ponto mais forte deste jogo é sem dúvida a sua narrativa e o excelente ritmo

que esta impõe, prendendo o jogador desde praticamente o início com twists e histórias paralelas que, fugindo completamente do ponto inicial, acabam por o interessar não só no desenrolar da história como em saber mais acerca das personagens, locais e história da região. O Guia do Hotel e da ilha, que nos é fornecido na chegada ao hotel, está repleto de informação que nos mata essa curiosidade, assim como se torna em documentação essencial na resolução dos enigmas. Esta componente de puzzles está muito bem conseguida, com um grau de dificuldade quanto baste, uma inserção exemplar na acção e um balanço entre exploração e resolução de enigmas no ponto, sem esquecer a habitual pitada de pimenta e demência típica de Suda 51. Por fim, é de referir que o jogo contém também uma componente que nos permite coleccionar itens perdidos no hotel através da resolução opcional de enigmas, o que acrescenta bastante longevidade ao jogo.

FSR é o resultado do esforço de um estúdio indie, claramente de baixo custo, e por isso não é de estranhar que seja na componente técnica que se notam os principais problemas. Os problemas de jogabilidade são notórios, com a câmara a ser muitas vezes um quebra cabeça maior que alguns enigmas, principalmente em mudanças de direcção. O facto de termos de deixar o carro fora da zona protegida da ilha, onde decorre toda

a acção, também é um inconveniente em algumas situações.

Percorrer uma longa estrada a pé para falar com uma personagem e para esta nos mandar para trás falar de novo com a que está no local de onde tínhamos partido para posteriormente voltarmos de novo não é, definitivamente, agradável. Curioso é a própria personagem principal se queixar disso algures a meio do jogo, funcionando como uma sátira ao próprio jogo (algo que encaixa perfeitamente no perfil do Suda 51). Também se sente que o port para a DS e por consequência a adição de um touch screen nada adicionou à experiência, sendo a única excepção o uso do bloco de notas.

Fora isso, o mover da personagem pelo touch screen, a inserção de códigos por lá ou mesmo a navegação pelos menus está substancialmente inferior ao uso dos botões. Ainda em termos técnicos, a componente gráfica foi também outro factor com que a Grasshoper não se preocupou. Os modelos poligonais são quadrados e as texturas datadas com pixeis enormes. No entanto, enquanto que isto é uma limitação de orçamento, e que é com certeza um ponto negativo para grande parte dos jogadores, eu não quereria jogar este jogo de outra forma. Seria como ver o Twin Peaks com efeitos aplicados no Transformers simplesmente não encaixa.

Se por um lado se sente que Grasshoper é limitada pelo seu budget, já no que toca ao som o caso muda de figura. Tudo o que a som diz respeito está simplesmente espectacular! A banda sonora é muito variada e passa por tudo um pouco, desde guitarradas rock a batidas funk, passando por temas

clássicos e adaptações de músicas que todos conhecimentos.

A sua utilização está perfeitamente adequada ao local ou situação em questão, dando por muitas vezes uma sensação de clímax nas alturas mais inesperadas. Os sons de ambiente estão também muito bons, sendo que o único ponto que pode não ser consensual é o voice acting. À semelhança do Killer 7, as palavras são ouvidas de trás para a frente. E se por um lado é algo mais a adicionar ao ambiente surreal onde estamos inseridos, ao fim de muitas horas de jogo pode tornar-se cansativo.

FSR é um jogo claramente de nicho que vive essencialmente da sua narrativa e criatividade do seu criador. No entanto, apesar das suas claras limitações técnicas, acaba por nos dar uma enorme sensação de satisfação muito invulgar em jogos do género, tanto por todo o ambiente excêntrico em que nos envolve, como pelos desafios extremamente inteligentes que nos colocam ao longo desta experiência e desfecho excepcional. Embora não possa recomendar este jogo a toda a gente, afirmo sem qualquer dúvida que é absolutamente essencial para qualquer apreciador de aventuras point & click e/ou do ambiente dos filmes criados pelo David Lynch.

Mal posso esperar pelo The Silver Case.

NOTA FINAL 4/5



NOTÍCIAS

DO MUNDO PLAYSTATION

► Old Snake



God of War 3 confirmado para este ano fiscal

A Sony divulgou através de uma nota de imprensa que o jogo que marca o final da luta entre Kratos e Zeus irá ser lançado no decorrer deste ano fiscal, o que significa que se encontrará nas lojas entre o dia 1 de Abril até 31 de Março do próximo ano. A este juntam-se ainda os títulos inFamous, Uncharted 2: Among Thieves, Heavy Rain, Ratchet & Clank: A Crack In Time e MAG. Excelentes notícias para os (futuros) possuidores da PlayStation 3, que deixam antever um ano de sucesso para a consola da Sony.

52



Metal Gear Solid 4 chega a Platinum

Tendo já vendido mais 4.5 milhões de unidades a nível mundial, o título que marca o final da saga de Solid Snake chega agora à gama Platinum, podendo ser adquirido nas lojas portuguesas pela módica quantia de 29.99€. Uma excelente oportunidade para quem ainda não tenha tido a oportunidade de adquirir este fantástico jogo, considerado pela crítica como um dos melhores do ano passado.



Novos Ratchet e Jak para o final deste ano!

A Sony anunciou que estas franchises terão direito a duas novas incursões, com os títulos Ratchet & Clank: A Crack In Time e Jak & Daxter: The Last Frontier. O primeiro, a ser desenvolvido pela Insomniac, tem presença marcada neste Outono para a PlayStation 3 e dará seguimento aos acontecimentos dos anteriores, Tools of Destruction e Quest for Booty. Já quanto a Jak & Daxter, este será lançado na PlayStation Portable e PlayStation 2 no final deste ano. O jogo está a cargo da High Impact Games, a mesma produtora que nos trouxe títulos como Ratchet & Clank: The Size Matters e Secret Agent Clank. Diversão garantida para o final do ano, com os duos mais carismáticos das plataformas Sony!

KILLZONE 2

À ALTURA DAS EXPECTATIVAS?

► Old Snake

Anunciado em 2005, cedo se começou a perspectivar que estaria aqui um dos títulos mais importantes para a PlayStation 3, o que acabou por se revelar verdade aquando do seu lançamento, a 28 de Fevereiro deste ano.

Seguindo os eventos dos anteriores, Killzone e Killzone: Liberation, neste Killzone 2 a missão principal passa por levar a guerra a Helghan, planeta dos Helghast, com o objectivo de capturar o seu líder – Scolar Visari. Para tal tomamos o controlo do Sargento Tomas Sevchenko, acompanhado por mais três membros da ISA (Interplanetary Strategic Alliance) – Dante Garza, Shawn Nakto, e o nosso já conhecido Rico Velasquez.

Após uma brilhante introdução, rapidamente somos transportados para o centro da batalha, sendo imediatamente brindados com uma calorosa recepção por parte dos Helghast. A primeira coisa que nos salta à vista é a espantosa qualidade visual do jogo, recheada de imensos pormenores, que contribuem para a criação de uma atmosfera simplesmente fantástica ao longo de toda a aventura. No que toca à jogabilidade, nota-se claramente que o jogo foi pensado em tirar partido de uma das suas componentes mais importantes, o sistema de cobertura.

Devido a este, o jogo assume uma vertente mais táctica, tendo de ser usado racionalmente nos confrontos mais intensos, de modo a aumentarmos exponencialmente as nossas chances em sermos bem sucedidos. Isto porque os Helghast proporcionam um desafio exigente (principalmente em dificuldades mais elevadas), sendo dotados de uma IA que cumpre quase na perfeição o seu objectivo. Outro factor de destaque é sem dúvida o som, conseguindo criar um ambiente incrível, quase como nos transportando para o meio do conflito. O som das armas, explosões, os mais variados tipos de objectos (etc), verificamos que tudo foi alvo de uma atenção dada ao pormenor.

Tudo isto ao longo de uma campanha que pode durar em média entre as 7 e as 12 horas, havendo no entanto diferentes itens para coleccionar, e também quatro níveis de dificuldade, que servem para alargar a experiência a solo. No entanto, onde este jogo verdadeiramente consegue brilhar é na sua componente multiplayer. Aguentando até um máximo de 32 jogadores, oferece um leque extremamente variado de modos de jogo, mantendo sempre a temática de ISA vs Helghast, sendo o jogo em equipa essencial para atingirmos a vitória. O destaque tem de ser dado ao modo Warzone, onde nos vão sendo dados diferentes objectivos ao longo da partida, desde assassinar um membro em específico da

equipa adversária, até proteger zonas pré-determinadas espalhadas pelo campo de batalha. Há também uma enorme progressão a nível individual, sob a forma de patentes, que nos permitem aceder a classes superiores conforme forem sendo desbloqueadas. Diversão garantida por muitas horas!

No cômputo geral pode dizer-se que este Killzone 2 conseguiu estar à altura das (elevadas) expectativas criadas em seu redor, com uma campanha sólida, e um modo online que promete ser um dos maiores aliciantes para os donos da consola nestes próximos meses. Recomendado!

Nota final: 4/5

STREET FIGHTER IV

18 ANOS DE LUTA

► Triston

Nada nos consegue deixar a sentir mais velhos do que sabermos que algo que vimos em pequeno acabou de atingir a maioridade.

Pois é, o jogo que nós jogávamos no salão de jogos com dois créditos por cada moeda de 50\$ acabou de fazer 18 anos, e depois de todos os desvarios típicos da adolescência (séries Alpha, EX, Vs. e SFIII) parece ter voltado às origens daquilo que o tornou num título sinónimo de jogos de luta.

Mas... não terão ficado algumas mazelas de uma adolescência problemática?

Gráficos

Personagens renderizadas em 3D com os cenários e a jogabilidade em 2D trouxeram-me à memória os velhinhos Street Fighter EX, mas as semelhanças ficam-se por aí. Este é, sem sombra de dúvida, o jogo visualmente mais atraente de todas as séries Street Fighter: os personagens parecem saídos de um anime, as animações estão fantásticas e mesmo os cenários estão bastante detalhados. Infelizmente deixou de haver um cenário próprio para cada personagem, o que retirou um bocado à mística do "World Warrior" de viajar pelo mundo a enfrentar adversários.

Som

Não há muito a dizer acerca do

som neste jogo — as vozes são de boa qualidade quer em inglês, quer em japonês, a música não é incomodativa, no entanto tenho alguma pena que os remixes das músicas dos personagens só apareça nos combates em que enfrentamos o nosso "rival".

Jogabilidade

A primeira coisa que se destaca quando se começa a jogar Street Fighter IV é que o pad da 360 não serve para este tipo de jogo. Não só o comando direccional é demasiado rígido para os movimentos de quarto de círculo, como os botões tipo gatilho do comando não possuem a sensibilidade necessária para responder m tempo. Depois de um período de habituação ao jogo, a segunda coisa que se destaca é que a mecânica de jogo mudou bastante em relação aos predecessores. Não estou só a falar da introdução da barra de ultra, da utilização de dois botões para agarrar, dos EX special moves ou mesmo do focus attack, mas da forma como os movimentos funcionam ou se anulam. Isto não quer dizer que a jogabilidade seja má, muito pelo contrário. Quando finalmente conseguimos ultrapassar os dois factores mencionados acima, começamos a apreciar o jogo e a apercebermo-nos de toda a profundidade estratégica que as alterações trouxeram.

Replay Value

Vinte e cinco personagens para dominar, somem a isso uma

quantidade razoável de modos para single player (alguns mais desafiantes que outros), uma quantidade absurda de coisas para desbloquear e um online com qualidade e tem-se um daqueles jogos que nunca mais são desinstalados do disco.

Experiência Online

A quantidade de pessoas que jogam este jogo é brutal, pelo que encontramos de tudo, desde jogadores que se nota que não jogam mesmo nada, passando por aqueles que já têm pelo menos uma personagem completamente dominada e terminando nos que jogam numa liga completamente à parte que não dão hipótese o que oferece um largo leque de opções.

Resumindo

Para quem, como eu, vem de uma longa tradição de jogos de luta 2D e estava à espera de um Super Street Fighter II X com gráficos da nova geração, este jogo foi uma semi-desilusão e de certeza se sentirá melhor servido com o HD Remix do XBLA. Apesar disso, este é, até agora, um dos melhores jogos de luta que apareceram para a 360, pecando apenas por ser demasiado difícil para os iniciantes e por ter um inimigo final que consegue ter todos os movimentos irritantes do jogo que muito me fez lembrar os jogos de Dead or Alive.

Nota final 4/5

FAÇA-SE OUVIR

ANUNCIE AQUI



ESTÁ A VER ESTE ANÚNCIO? MILHARES DE PESSOAS TAMBÉM.

publicidade@zwame.pt


ZWAME



NESTA EDIÇÃO:

- PROGRAMAÇÃO *Como Abordar um Problema de Programação?*

COMO ABORDAR UM PROBLEMA DE PROGRAMAÇÃO

► Psycop

Nesta edição vamos abordar algumas questões que são muitas vezes esquecidas pelos aspirantes a programadores.

Faça o projecto da sua aplicação antes de começar a programar

Nunca comece a programar a partir do nada. Antes de começar a programar faça um esquema do que pretende para o seu algoritmo, este planeamento ser-lhe-á muito útil quando começar a programar. A única excepção é quando se trata de código que você já escreveu diversas vezes, nesse caso não precisa de esquematizar pois já conhece a estrutura do algoritmo.

Se começar a escrever um algoritmo sem ter pensado nele antes pode revelar-se extremamente complicado visualizá-lo como um todo. Uma esquematização prévia do programa torna mais fácil encontrar várias abordagens diferentes para o mesmo problema e isso facilita a programação. Esquematizar o algoritmo ajuda também a clarificar o que se deseja e a economizar o tempo que se gasta em frente ao monitor na tentativa de escrever um programa que cumpra o desejado.

Escreva código legível

Escrever código legível facilita emenso a compreensão de um algoritmo até para o próprio criador do código. Código legível e bem organizado é

mais simples de depurar caso surja a necessidade de corrigir algum erro.

Comente o seu código enquanto escreve e não depois

Os comentários são ferramentas muito úteis para tornar o código mais legível. É útil comentar tudo o que não seja muito claro mas, por outro lado, comentar algo que seja óbvio é um desperdício de tempo. (Exemplo: "i: = 0 {Atribui o valor 0 à variável i}"). Comente coisas como: "x: = 40 - Lenght(frase)/2 { x recebe a posição para frase ficar centralizada }"). Nos algoritmos mais extensos deve-se criar um cabeçalho comentado em cada função que defina exactamente o que se espera que seja executado e o pseudo-código (que deve ser feito antes de começar a programar) pode ser muito útil para isso. Utilizando esta forma de organizar a escrita de um algoritmo deixa de ser necessário ler diversas linhas de código para saber o que uma função executa. É recomendável escrever os comentários enquanto se programa, pois é menos provável que se escreva alguma coisa útil ou significativa depois. Comente enquanto programa e os seus comentários ficarão mais completos.

Utilize margens e indentação apropriadamente

Indentação é um termo aplicado ao código fonte de um programa para indicar que os elementos hierarquicamente dispostos têm o mesmo avanço relativamente à posição (x, 0).

Na maioria das linguagens a indentação tem um papel meramente estético, tornando a leitura do código fonte muito mais fácil (read-friendly), porém é obrigatória em outras. Python, occam e Haskell, por exemplo, servem-se deste recurso tornando desnecessário o uso de certos identificadores de blocos ("begin" e/ou "end").

Como o leitor pode verificar pelo exemplo dado, um código fonte que tenha sido escrito com especial atenção ao uso da indentação é muito mais organizado e mais fácil de analisar, reduzindo assim os erros e melhorando a sua produtividade. As linhas em branco também são muito úteis para aumentar a legibilidade do seu código. Duas linhas entre as definições de funções e procedimentos e uma linha entre a definição de variáveis e o código irão separar claramente cada parte, o que torna a identificação mais rápida e o seu código fonte mais claro.

Use nomes sugestivos para variáveis, funções e procedimentos

O código fica mais difícil de depurar quando variáveis importantes se chamam "p, t, ma1, qq", e assim sucessivamente. Deve-se utilizar, sempre que possível, nomes sugestivos para variáveis, funções e procedimentos, o nome deve dar ideia do que a variável representa ou daquilo que a função ou procedimento executam. ◀



NESTA EDIÇÃO:

- ▶ COMPUTAÇÃO DISTRIBUÍDA *Computação Distribuída - O Que é?*

COMPUTAÇÃO DISTRIBUÍDA

O QUE É?

► | Blasted |

Com certeza já alguns de nós se depararam com o termo computação distribuída, quer quando um amigo nos tenta impingir uma treta qualquer que trabalhará no nosso computador, quer ao navegar pela imensidão da internet.

De uma forma muito básica podemos definir a computação distribuída como sendo uma forma de vários computadores trabalharem para o mesmo objectivo. Existe trabalho a ser feito e existem vários computadores por todo o mundo a contribuir para um objectivo comum. Mas como é que isto afecta o meu computador?

A verdade é que ao dispor o seu computador não está a dizer que ele estará a trabalhar para o projecto sempre que estiver ligado. O trabalho é completamente processado em background. Pode configurar para que apenas funcione quando não estiver a trabalhar no computador, para um período horário específico ou ainda em casos de computadores portáteis, para trabalhar apenas quando ligado à corrente. Desta forma garante-se uma relação perfeita entre os objectivos do projecto e os do utilizador do computador que obviamente não pretende perder rendimento.

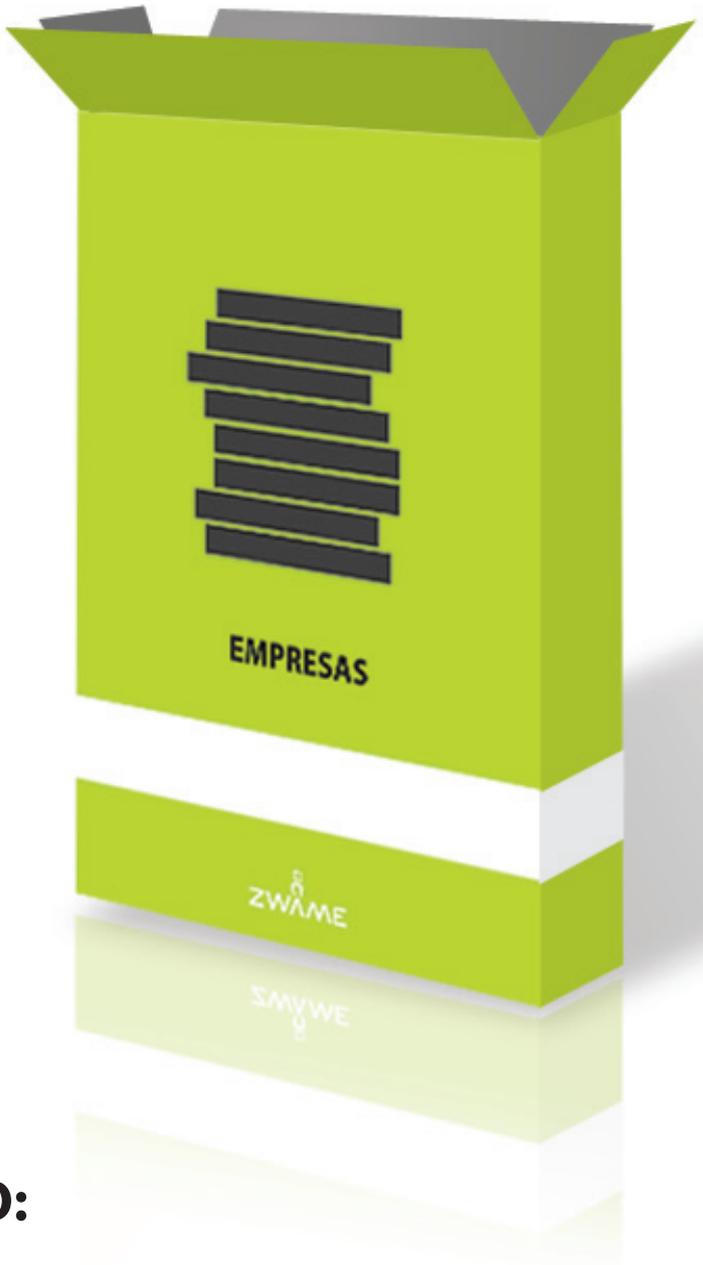
Quanto ao trabalho que o

computador realizará, existe um vasto leque por onde escolher, sendo que existem vários projectos com os quais cada utilizador se identificará certamente mais. Desde medicina a matemática, passando por física e astronomia, existem imensas tarefas que são extremamente demoradas a realizar e que num projecto de computação distribuída se tornam viáveis.

Existem várias equipas às quais se juntar, sendo que uma delas é o Portugal@Home. Esta equipa trabalha com a plataforma open-source BOINC (Berkeley Open Infrastructure for Network Computing) que não é mais que uma forma de agrupar vários projectos, tornando mais fácil ao utilizador trabalhar em vários projectos se assim o desejar. Ao aderir à equipa e ao trabalhar com o BOINC o utilizador poderá escolher entre um leque de projectos aos quais aderir, podendo a qualquer momento aderir a um novo projecto ou mesmo desistir de um. Esta plataforma foi desenvolvida pela Berkeley University que lançou também o mais famoso projecto contido no BOINC: SETI@HOME. Este projecto nasceu em meados de 1999, tem como objectivo a análise de sinais rádio com vista à descoberta de vida extraterrestre e é o que mais aderência tem no momento.

E tráfego? A verdade é que praticamente não gasta. É necessária uma ligação à internet para a recepção de trabalho e para

o envio do trabalho realizado. No entanto, a quantidade de dados transferida é muito pouca e não notará certamente na sua factura. Depois de começarem (espero que comecem) a curiosidade também fará o seu trabalho e encontrarão certamente imensa informação espalhada por toda a internet, assim como na bibliografia deste artigo. ◀



NESTA EDIÇÃO:

- EMPRESAS A Gestão da Crise Económica e Financeira nas TI
- EMPRESAS Virtualização - Uma tendência em Crescendo

A GESTÃO DA CRISE

ECONÓMICA E FINANCEIRA NAS TI

► eXcept

À medida que somos bombardeados pelos Media com as informações sobre a Crise Mundial, o aperto do cinto, o colapso bancário e consequente caos nos empresários, todos nós já pensamos se não seremos nós os próximos a irmos para a porta da Segurança Social e do Centro de Emprego, e se a nossa empresa terá capacidades de nos suportar durante mais tempo.

As empresas, mais do que nunca preparadas para reduzir os seus custos, devem também preparar-se para otimizar todos os recursos existentes. Dado que as TI são sempre, infelizmente, geridas como um custo, os gestores olham sempre para o orçamento das TI como um factor de contribuição para a redução do orçamento.

É importante para qualquer empresa a boa gestão efectiva dos seus sectores, permitindo um planeamento eficaz das acções a desenvolver num determinado período de tempo. Mas mais importante ainda é ter a capacidade de moldar esse planeamento tendo em conta as circunstâncias e as necessidades do dia-a-dia. Uma boa estratégia poderá delinear o sucesso ou insucesso de uma empresa. Em algumas instâncias, e se bem geridos, os investimentos em TI podem contribuir com um maior valor a todos os níveis da empresa, ao criar novas eficácias e a gerir melhores rendimentos, que com eventuais reduções orçamentais.

É importante que uma empresa desenvolva novos horizontes, convergindo sinergias internas para otimizar recursos. Com a explosão dos preços de memória de massa e a facilidade na criação de bases de dados de informações, muitas vezes encontramos informações separadas e espalhadas por diversos sistemas de TI, organizados pelos vários sectores da mesma empresa. A uniformização dessas bases de dados, por exemplo, poderá levar à consequente redução do uso de storage e ao mesmo tempo à identificação de processos que, reunidos, poderão indicar maiores fontes de rendimento.

A optimização de processos é também um factor a ter em conta ao olharmos para a nossa estrutura de TI. É normal e natural que, há medida que as TI se vão desenvolvendo, novos processos sejam assimilados ou actualizados, relegando para segundo plano muitas vezes outros processos que ficam muitas vezes a fazer trabalho redundante ou a ocupar ciclos de processamento desnecessários.

Estas são algumas possibilidades imediatas na validação de processos. Existem outros projectos que podem servir para redução de custos, ao mesmo tempo que inova tecnologicamente a empresa. A investigação de ambientes de virtualização, a adopção de software livre, a implementação de serviços VoIP, a automatização de processos de instalação e manutenção, etc. É

então importante aproveitar este tempo em que muito provavelmente ir Legenda: A aposta em ambientes de virtualização poderá reduzir os seus custos de TI. á haver escassez de projectos, quer por congelamento do mercado, quer por falta de liquidez financeira das empresas para investimentos em TI, para olharmos para o nosso parque informático e reorganizarmos toda a nossa estrutura. Isto irá resultar na redução de custos efectivos de gestão de plataformas, ao mesmo tempo que otimiza processos de produção, permitindo maior fluidez de negócio.

Nota: este é o primeiro de uma série de artigos relacionados com a gestão das Tecnologias de Informação em ambientes empresariais. Pretende-se neste espaço abordar estratégias teóricas e práticas sobre gestão empresarial de ambientes informáticos, assim como trazer casos práticos de implementação de tecnologias nas empresas. ◀

VIRTUALIZAÇÃO

UMA TENDÊNCIA EM CRESCENDO

► eXcept

É comum, dado o cada vez maior desempenho e performance dos equipamentos físicos, assistirmos a um total desperdício dos recursos das máquinas.

Estas são geralmente subaproveitadas por estarem sobredimensionadas para o serviço que se pretende que desempenhe. É, portanto, fácil constatar que a consolidação de estruturas virtuais poderá atingir enormes poupanças em infraestruturas, equipamentos de networking, consumo de energia (green IT), e custos de manutenção. Mais, implicará logo um menor custo em recursos humanos para o deployment, segurança e resistência a falhas sem comprometer a performance. A virtualização de servidores abre um enorme leque de possibilidades para gestão de Datacenters, através da criação de mecanismos de automação que podem ser explorados para controlar e monitorizar tarefas que corram em máquinas virtuais. É fácil criar tarefas e rotinas, por exemplo através de scripting, para gestão e disaster recovery de equipamentos virtuais. Isto fornece um conjunto mais potente e flexível de controlos, através de software de gestão que mantenha o sistema a níveis desejados e disponibilizando workload on demand.

O que é a Virtualização?

A Virtualização de servidores, também conhecida como Virtualização de Hardware, permite que vários (e diferentes) sistemas operativos possam correr em máquinas simples e físicas. Permite também às empresas consolidar servidores físicos num sistema único capaz de correr múltiplos sistemas operativos e aplicações. A camada de software que permite a virtualização é chamada de monitor ou hypervisor. Um hypervisor pode correr em hardware ou sobre um sistema operativo. A virtualização é uma camada de abstracção que separa o hardware físico do sistema operativo, e permite uma grande flexibilização e utilização dos recursos de TI. Permite que múltiplas máquinas virtuais com diferentes sistemas operativos possam correr de forma isolada, lado a lado, na mesma máquina física. Cada máquina virtual tem o seu próprio "conjunto" de hardware virtual, sobre o qual o Sistema Operativo e as aplicações são carregadas. O Sistema Operativo vê um conjunto consistente e normalizado de hardware independentemente dos seus componentes físicos de hardware.

Benefícios

Com virtualização de servidores, é possível consolidar o workload de servidores subaproveitados num menor número de máquinas totalmente aproveitadas. Poucas máquinas físicas poderão levar a

custos reduzidos, através de menos hardware e menos aquisições, menor gasto de energia, e menor gestão, assim como da criação de uma infraestrutura de TI muito mais dinâmica. A virtualização reduz o investimento em hardware, elevando a gestão das tarefas de manutenção de servidores e serviços. Leva também a uma maior capacidade de planeamento, maior disponibilidade, uma partilha de recursos mais inteligente e uma gestão de infraestruturas de armazenamento mais heterogénea. Um outro benefício é a possibilidade de separar em segurança sistemas operativos virtuais, e a capacidade de suportar várias instâncias do mesmo sistema operativo no mesmo computador.

Como funciona?

A virtualização cria uma camada de abstracção entre o hardware, o sistema operativo e as aplicações que nele correm. Esta camada de abstracção apresenta ao utilizador final uma vista lógica em vez de uma visualização física dos recursos computacionais.

Na próxima edição vão ser analisadas algumas soluções de virtualização. ◀

FAÇA-SE OUVIR

ANUNCIE AQUI



ESTÁ A VER ESTE ANÚNCIO? MILHARES DE PESSOAS TAMBÉM.

publicidade@zwame.pt

**ZWAME**



NESTA EDIÇÃO:

- COMUNIDADE **OPINIÃO** *A Crise em Portugal - Reflexão*
- COMUNIDADE **CINEMA** *Supernatural - Uma Série de Sucesso*
- COMUNIDADE **CINEMA** *InkHeart - Coração de Tinta*
- COMUNIDADE **CINEMA** *Battlestar Galactica*

A CRISE

EM PORTUGAL - REFLEXÃO

► Silver Wolf

Com a implosão da economia mundial, minada pelos créditos hipotecários nos EUA, importa reflectir nos reais efeitos que trará às nossas vidas.

Perante a inundação de notícias que chega às nossas casas pela TV, jornais ou Internet, faz todo o sentido reflectir fugindo ao jargão dos economistas. Há essencialmente dois problemas que estão a minar a economia mundial. Por um lado a falta de confiança, quer das pessoas quer das empresas, que leva a que o cidadão comum não compre produtos não-essenciais que por sua vez leva a que as empresas não consigam escoar os seus produtos e à redução do investimento por parte destas. Por outro lado a falta de liquidez.

As sucessivas notícias de falências ou grandes dificuldades de liquidez de vários bancos em diferentes países, fazem com que as instituições bancárias se retraiam na concessão de empréstimos, criando maiores exigências a quem os solicita e diminuindo a entrada de dinheiro fresco na economia.

Como se isto não bastasse, a comunicação social portuguesa vai diariamente expondo as várias dificuldades que as empresas com algumas centenas de trabalhadores

vão sentindo. Se por um lado têm a obrigação de divulgar as notícias, por outro criam um alarmismo cada vez maior na população portuguesa, fazendo com que esta se retraia ainda mais nos hábitos de consumo.

Apesar de esta crise mundial ter dimensões que há muito não se viam, no passado o país tinha uma ferramenta de último recurso para resolver o problema a curto prazo: a desvalorização da moeda.

Artificialmente desvalorizava-se o escudo, tornando os produtos portugueses mais baratos para o exterior, que aumentaria a tendência de compra dos nossos produtos face à concorrência em função do preço. Isto criava uma onda de exportação, obrigando a mais produção e criação de emprego. A outra face da moeda é que os produtos estrangeiros ficavam mais caros.

Geralmente produtos de elevada complexidade ou de alta tecnologia. Isto sacrificava as empresas nacionais mais avançadas, provocando um atraso no país, levando a que hoje não haja muitas empresas de referência portuguesas nos mercados mais tecnológicos.

Com a desvalorização da moeda vinham a inflação e os juros altos, o que dificultava imenso a criação de novos investimentos por parte de investidores nacionais. Com a adesão à União Europeia (na altura CEE), e

sobretudo com a adesão ao Euro, Portugal abdica dessa ferramenta em troca de estabilidade da inflação, consequente estabilidade dos juros bancários, e fundos estruturais para auxílio à modernização da economia portuguesa. Poderia facilmente criticar o modo como muitos desses fundos foram aplicados, mas parece-me ser uma matéria já muito discutida e de fácil percepção por todos, pelo que passarei ao lado do tema.

Durante os anos 90 e 00 assistiu-se a uma tentativa nacional de reconverter a base da indústria nacional de indústrias tradicionais como o têxteis ou calçado, para indústrias de alta tecnologia ou ligadas à informática. A principal diferença é que esse tipo de produtos são mais valorizados, criam maior riqueza, exigem mão-de-obra mais especializada e mais bem paga, o que por sua vez levaria a um maior poder de compra e à criação de uma "avalanche" positiva na economia nacional.

O principal problema é que para fazer algo deste género é necessário tempo, captar know-how ou investimento estrangeiro através de incentivos, e sacrificar alguma da população com pouca formação ligada às indústrias tradicionais. Houve muitos casos de sucesso, mas também de insucesso neste tipo de empresas. Talvez os dois casos mais conhecidos sejam o da Auto-Europa

e o da Quimonda.

A Auto-Europa é o exemplo flagrante de como o país estava atrasado em termos de tecido empresarial. Estima-se que o contributo directo da Auto-Europa para o PIB seja de 1%. Ou seja, por cada 100 que o país produz, 1 é produzido na fábrica de Palmela. Isto sem contabilizar as empresas que produzem produtos para a Auto-Europa criando emprego e riqueza, e obviamente contribuindo igualmente para o PIB. Isto mostra bem a importância que a fábrica da Volkswagen tem para o país.

Mostra igualmente a importância que tem para o país a produção de produtos complexos, produtos esses que são fortemente premiados na venda. Com o alargamento da União Europeia a leste, aparecem países dentro do mercado europeu com mão-de-obra muito mais barata, mais qualificada, e geograficamente mais perto dos países compradores dos produtos. A partir daí passámos a assistir à fuga de algumas empresas multi-nacionais, sem raízes em Portugal, para quem um baixar do custo de produção em alguns pontos percentuais é mais que suficiente para justificar a deslocalização de uma fábrica. E é neste cenário que Portugal choca de frente com a crise mundial.

Se a isto somarmos uma educação de nível inferior a muitos países do leste europeu, um problema que não se enfrenta de frente há décadas, uma burocracia asfíxica para quem pretende ser empresário, uma cultura nacional de desconfiança perante o "patrão", uma economia excessivamente dependente do estado e um número de funcionários públicos per capita muito superior à média europeia, temos um cocktail explosivo em mãos.

O problema não é de fácil resolução. Se o exterior está igualmente em crise não conseguimos aumentar as exportações, sendo certo que estão a diminuir. Não conseguimos desvalorizar a moeda. Face ao estagnar da circulação do dinheiro, as empresas vêem os stocks a aumentar sem os conseguirem escoar, chegando a um ponto em que têm de efectuar paragens de produção ou até despedir trabalhadores. O mais grave não são as empresas que despedem centenas de trabalhadores que vamos vendo na TV. São os milhares de micro-empresas, de cariz familiar, que têm entre 2 e 5 trabalhadores e que estão a lançar para o desemprego milhares de trabalhadores. Soluções existem, mas todas trazem uma face negra.

Incentiva-se a criação de novas empresas numa altura de crise em que são poucos aqueles que arriscam investir. Outra solução seria desvalorizar os salários, de modo a tornar os produtos mais baratos para o exterior. Mas ninguém aceitará a redução do seu salário pacificamente. Criar-se-ia um conflito social enorme.

Reduzir a despesa fixa do estado, despedindo funcionários públicos para que se pudesse apoiar o investimento é igualmente muito complicado ao nível social. Um desagravamento fiscal das empresas poderia ser um modo de estímulo ao investimento, mas com menos receitas fica mais difícil auxiliar os que ficam desempregados.

A via que muitos países estão a seguir, incluindo Portugal, é a de um forte investimento público de modo a incentivar a economia e fazer o dinheiro circular. Mas mesmo aqui há vários modos de agir.

As grandes obras públicas têm a

vantagem de injectar rapidamente grandes quantias de dinheiro na economia, estimularem o orgulho nacional e deixarem infra-estruturas prontas a serem utilizadas quando o ciclo económico se inverte. O reverso da medalha é que este tipo de obras trazem as grandes empresas estrangeiras, mão-de-obra estrangeira, ficando diminuída a influência na economia real portuguesa. Pequenas obras públicas podem ser a solução para o problema, pois irão alargar o leque de empresas e trabalhadores beneficiados. Mas só isso é insuficiente.

Temos que acarinhar as empresas, proteger os empresários que efectivamente criam emprego e riqueza para o país através da sua ambição, temos de desburocratizar os passos que as empresas têm que dar para conseguirem trabalhar e temos de diminuir a carga fiscal, fugindo ao óbvio IRS, IRC ou IVA. Existem outros impostos, taxas e despesas camufladas que desgastam as tesourarias das empresas. Como exemplo deixo o Imposto de Selo e o IMT.

Faz sentido que as empresas paguem impostos quando solicitam ou detêm empréstimos bancários? Faz sentido que o país anseie por investimento e se cobrem impostos sobre o mesmo, como é o caso do IS? Faz sentido que se penalize a transacção de imóveis, penalizando quem quer as famílias que precisamos que cresçam, quem quer as empresas quando precisam de adquirir espaços para laborar?

Como estes dois exemplos poderia citar dezenas. Dezenas de quilos agarrados à perna de um país que quer subir, que precisa de crescer para que os seus cidadãos tenham uma vida melhor. Faz falta quem nos dirige, não só os políticos

mas igualmente os altos quadros de organismos públicos, empresas públicas e grandes empresas privadas, olhem para a vida de forma prática.

Faz falta que, como povo, passemos de uma cultura de crítica para uma cultura de exigência. Que olhemos para os nossos empresários não como inimigos exploradores, mas como elementos que temos de

acarinhar e incentivar. Sem eles não haverá empresas, sem empresas não haverá empregos, sem emprego não haverá desenvolvimento e qualidade de vida.

É preciso que de uma vez por todas haja coragem para tomar as medidas correctas, e que cada classe profissional, cada cidadão, cada trabalhador e cada empresário esteja disposto a fazer pequenos sacrifícios

em nome de um bem maior. Isso será possível? A resposta será visível daqui a alguns anos. Os nossos filhos sabê-la-ão. <

SUPERNATURAL

UMA SÉRIE DE SUCESSO

► kikofra

67



Em 2005 a CW estreou uma série que apesar de ser bastante conhecida em Portugal ainda passa despercebida no Estados Unidos, muito graças à dimensão da estação que transmite a série. Em Portugal Supernatural é transmitida na RTP 2 e no AXN encontrando-se actualmente na 4ª temporada que é considerada por muitos a melhor temporada de sempre. O grande problema desta série é a falta de orçamento e isso leva a que haja menos efeitos especiais. Neste momento estão planeadas

cinco temporadas. O último episódio da 4ª temporada será transmitido no dia 21 de Maio nos Estados Unidos, não havendo ainda data marcada para a emissão em Portugal. A série prende o telespectador do princípio ao fim sendo muito imprevisível, apesar de muitas vezes o final do episódio parecer óbvio. Uma série que no início parece ser sobre uma vingança familiar transforma-se numa série sobre a guerra entre o bem e o mal. Supernatural distancia-se muito de outras histórias sobre o sobrenatural,

pois a vida e o modo de actuação de um caçador de espíritos\demónios\ criaturas malignas é completamente diferente daquela que é apresentada em muitos filmes, sendo esta mais parecida à vida quotidiana de uma pessoa. Recomenda-se a todos os amantes de coisas sobrenaturais e àqueles que acham que as séries\ filmes que apresentam histórias sobrenaturais são demasiados irrealistas. <

InkHeart

CORAÇÃO DE TINTA

► mauro1855



68

É um facto conhecido que muitos filmes chegam a solo Português bastante tempo depois da estreia oficial.

"InkHeart: Coração de Tinta" é um bom exemplo disso, tendo estreado em Portugal quase três meses após a data de estreia nos Estados Unidos. Será que valeu a pena o tempo de espera? Bem, a verdade é que por todo o mundo os resultados não se têm mostrado muito promissores, e Portugal parece seguir a tendência.

História

Desde que a New Line foi absorvida pela Warner Bros., há mais de um ano atrás, que não se tem visto grande actividade por parte da empresa. É

bom ver que ainda não morreu por completo, e apesar de grande parte dos últimos filmes lançados por este estúdio não terem tido o destaque esperado na Box Office Mundial, é bom saber que ainda conseguem manter níveis de entretenimento razoáveis. Sem dúvida que a história de "InkHeart" consegue entreter o mais comum dos mortais, mas os utilizadores mais exigentes poderão não encontrar uma história suficientemente sólida para uma boa apreciação. Trata-se de um filme categorizável como Aventura Fantástica, embora não tenha argumentos suficientemente bons para se tornar um Épico, sendo que a popularidade e orçamento do filme falam por si só. Um prólogo muito breve dá a conhecer ao espectador a

habilidade de Mortimer Folchart (ou "Mo" Folchart).

Certa noite, em companhia da sua mulher, decide ler em voz alta para a sua filha recém-nascida e descobre ter o dom de tornar as histórias realidade, sendo até capaz de extrair personagens de dentro dos livros. Com esta pequena introdução, a história no seu tempo principal inicia-se anos depois, com um Mortimer cujo único motivo de felicidade é a sua filha, a única família que lhe resta, obcecado com a procura incessável de um livro em particular chamado "InkHeart". Este início in media res, ou seja, a meio da história, deixa de fora bastantes aspectos importantes para a compreensão dos factos, e estes só vão sendo

revelados ao longo do filme, podendo deixar os mais curiosos a criar teorias antecipadamente. Como se o raciocínio do espectador já não estivesse demasiado ocupado a tentar descobrir o que tinha acontecido para trás, é ainda bombardeado por um ritmo de filme bastante rápido no que diz respeito ao desenvolvimento da história, mas que ao mesmo tempo possui uma "atitude" calma, não existindo cenas agitadas com frequência, o que pode desiludir aqueles que se deixaram levar por um trailer que dava conta de um filme carregado de acção, mesmo tendo em conta que se trata de um filme para crianças.

Desempenho dos actores

A melhor performance não vem do actor que interpreta Mortimer (Brendan Fraser), como seria de esperar. Na verdade, o seu desempenho não apresenta nada de especial, embora também não haja aspectos negativos a referir. A actuação mais cómica e viva deste filme acaba mesmo por ser a da actriz que interpreta a Tia-Avó Elinor – Helen Mirren. Esta personagem revela-se uma senhora chique com um toque de arrogância, que mora num chalé luxuoso na floresta, sendo sem dúvida uma senhora com classe demais para andar a ser arrastada e atirada para a prisão. O papel é muito bem interpretado, dada a longa experiência da actriz, e dá um toque cómico que em nada prejudica a película, sendo mesmo bem acolhido pela audiência. Todos os restantes actores estiveram relativamente bem, desde Jamie Foreman (que interpreta um dos maus da fita – Basta) até Jim Broadbent (como Fenoglio), que com a sua longa experiência cinematográfica faz caras de espanto memoráveis (ao ver as suas personagens fora do livro). "Especial" destaque para Eliza Bennett (Meggie Folchart) que não perderia nada se carregasse a sua

personagem com um pouco mais de emoção.

Efeitos Especiais

Os efeitos especiais neste filme são de facto uma surpresa para os espectadores com expectativas mais baixas. Com um orçamento de apenas 60 Milhões, foi possível a diversas empresas criarem, em conjunto, efeitos especiais notáveis e quase realistas. É apenas mais uma prova que a tecnologia avança todos os dias e que os desafios do passado são banalidades no presente. Outro facto interessante é que, pelos efeitos especiais, é bastante perceptível que este é um filme New Line: Quando o nome do filme é apresentado no ecrã, tal é feito através de um efeito de partículas bastante usado no filme "A Bússola Dourada", uma produção multi-milionária da New Line que data de 2007, tendo mesmo ganho um Óscar para Melhores Efeitos Especiais. Aliás, uma parte da equipa responsável pelos efeitos especiais de "InkHeart" é a mesma que supervisionou "A Bússola Dourada". O ponto mais forte dos efeitos especiais neste filme é mesmo o "Sombra", um assustador monstro gigante de fumo que mantém a tendência realista dos impressionantes efeitos do filme.

Efeitos Sonoros

Tanto os efeitos sonoros como as músicas de fundo deste filme não são nada de especial. Os efeitos sonoros não têm falhas e basta apenas referir que os baixos não são muito carregados, e as músicas de fundo só são mais impressionantes em cenas mais importantes, no resto do filme resumem-se a melodias em piano com uns floreios pelo meio, maioritariamente calmas e tristes. Assim, possivelmente a única música que vale a pena é a música dos créditos que, curiosamente, é interpretada por uma actriz do filme: Eliza Bennett, que desempenha a personagem Meggie Foulchart.

Esta longa-metragem apesar de ser muitas vezes comparada a filmes como "A Bússola Dourada", "Crónicas de Nárnia" e mesmo "Senhor dos Anéis", não atinge sequer metade da magnitude e popularidades dos outros filmes referidos. É um bom "filme-pipoca", interessante para quem quer simplesmente ver um filme para fugir à confusão do dia-a-dia, mas nada mais que isso. <

História: 7/10

Desempenho dos actores: 8/10

Efeitos especiais: 9/10

Efeitos Sonoros: 6/10

Nota Final: 7.5/10

BATTLESTAR GALACTICA

► SilverWolf



70

Entre os grandes temas dos fóruns da comunidade ZWAME estão sem dúvida as séries, sobretudo as norte-americanas.

Vistas há alguns anos atrás como o parente pobre do cinema, quer para actores, quer para argumentistas, existe hoje um respeito semelhante por parte de críticos e público, e é comum ver conhecidos actores de séries a participarem

ou protagonizarem filmes de Hollywood.

A profundidade das personagens – trabalhadas durante vários meses ou anos, a possibilidade de progressão nas histórias e o maior envolvimento do público na história, são as grandes vantagens face à inflexibilidade da dimensão dos filmes.

Uma das que mais se destacou nos últimos anos foi Battlestar Galactica. Aproveitando a ideia e enredo da

conhecida série de 1978 com o mesmo nome, os argumentistas transformaram uma série de aventuras em ambiente sci-fi numa reflexão dos grandes problemas da humanidade em ambiente futurista, pós-holocausto da humanidade.

Temas como sexo, racismo, xenofobia, religião, fanatismo, estratificação social, fobias, elitismos, democracia, escravidão e escassez de recursos são abordados sob o cenário da fuga dos últimos humanos ao devastador

ataque Cylon. Tudo isto “apimentado” com épicas batalhas no espaço cheias de efeitos especiais.

Ao longo de quatro temporadas a série foi crescendo ao nível do enredo e ao nível da profundidade das personagens, mostrando o lado humano de cada uma delas, limitando as soluções para os últimos sobreviventes humanos sem nunca deixar de prender o espectador e sem receio de deixar morrer personagens de primeira linha, como seria normal tendo como pano de fundo uma guerra pós-apocalíptica.

Ao contrário da série original, agora as personagens não são perfeitas, todas revelam defeitos ou falhas de carácter, levando o espectador a sentir-se dentro de algo real, de algo que pudesse de facto acontecer. Na série original Apolo e Starbuck apareciam como super-humanos sempre vitoriosos nas batalhas, aclamados por todos os sobreviventes e sem problemas morais nem dúvidas quanto ao rumo a seguir.

Na série actual sentimos que, apesar de militares e pilotos de valia acima da média, são humanos carregados de dúvidas, de receios e de dilemas morais. Mesmo o personagem do Comandante Adama perde a referência de líder incontestado e sem dúvidas, aparecendo como um homem honrado, culto, fechado na solidão da liderança, balançado entre o amor e carinho que sente pelos mais novos e a obrigação de manter a rigidez militar a que a sobrevivência obriga.

Os Cylons, carrascos da raça humana, aparecem igualmente diferentes. Existem os já conhecidos guerreiros em forma de máquina robotizada, mas aparecem igualmente em forma humana, impossíveis de detectar em grande parte da série, criando uma



relação inexistente e impossível na série dos anos 70. O aparecimento de facções em ambos os lados da barricada ao longo da série, torna o argumento mais complexo, mais apelativo e sempre imprevisível. O pormenor de haverem personagens sobreviventes nos planetas de origem humana conjugado com os flashbacks vai mostrando o paralelismo de como se vivia antes do ataques, de como ficaram os planetas e de como as personagens se vão habituando e se vão adaptando à nova situação de viver em naves que estão em fuga constante.

Gaius Baltar, uma das personagens mais complexas e intrigantes, aparece como um culpado, com inteligência e formação científica acima da média, ora se assemelhando a um Judas sem escrúpulos que vendeu toda a humanidade, ora a um “joane” completamente alheado da realidade, ouvindo vozes e vendo fantasmas, ora a um ser humano sem moral, a quem tudo parece legítimo na tentativa de sobreviver e de

manter as regalias pessoais e sociais.

A opção arrojada e pouco habitual de terminar a série ao fim de apenas 4 épocas, no seu auge, contrariando o habitual arrastar das séries de TV, explorando o filão das audiências até ao limite, fazendo a grande maioria acabar em grande agonia, tornará Battlestar Galáctica numa referência das séries de televisão. Compra obrigatória em DVD, com todos os extras habituais neste formato, para os verdadeiros amantes de séries televisivas.

Uma nota final para a dificuldade de acesso nos canais abertos portugueses a algumas séries de qualidade, como é o caso de Battlestar Galáctica, tornando praticamente impossível o visionamento a quem não tenha TV por cabo ou acesso a televisão por satélite. Fica a mensagem para os responsáveis dos canais generalistas portugueses. ◀

FAÇA-SE OUVIR

ANUNCIE AQUI



ESTÁ A VER ESTE ANÚNCIO? MILHARES DE PESSOAS TAMBÉM.

publicidade@zwame.pt


ZWAME