ZWAME MAGAZINE

O TEU FÓRUM EM REVISTA

DEZEMBRO**2009** | EDIÇÃO**3**

MOTHERBOARDS
CHIPSET P55

PROCURA UMA PLACA-MÃE DA NOVA GERAÇÃO?

FIQUE A CONHECER ALGUMAS DAS MELHORES ALTERNATIVAS DISPONÍVEIS

P55

APPLE LANÇA IMAC QUADCORE

SAIBA MAIS SOBRE TODA A NOVA GAMA DE PRODUTOS LANÇADA PELA MARCA DA MAÇÃ

ATI AO ATAQUE

DESCUBRA TUDO SOBRE ALGUMAS DA MELHORES GRÁFICAS DO MERCADO

DROPBOX

UM EXCELENTE SERVIÇO PARA PARTILHA DE FICHEIROS

ÍNDICE

4 TEMA DE CAPA
UMA QUESTÃO DE PLACA-MÃE

ARTIGO COMPARATIVO ENTRE MOTHER-BOARDS COM CHIPSET P55

EDITORIAL 3

Extraordinário Ano de 2009

HARDWARE 14

15 ATI - Ao Ataque
20 Configurações - Para Todos!

WINDOWS WORLD 24

25 Windows 7 nas Empresas - Porquê Migrar?

APPLE WORLD 28

29 Novidades no Reino Apple
34 It's Only Rock And Roll - Rescaldo do Evento

INTERNET, REDES E SEGURANÇA 36

37 Dropbox - Partilha de Ficheiros "User Friendly"
38 Crime - No Mundo da Informática

DIGITAL LIFE 40

41 Ainda Se Vê Televisão?

CRIATIVIDADE E DESENVOLVIMENTO 42

43 Primeiros Passos no Mundo da Fotografia

JOGOS 46

47 Under Siege - O Jogo Português Para a PS3
49 Shin Megami Tensei - Be Your True Mind
50 Black Sigil - Blade Of The Exiled
52 Recordar - Dreamcast
54 Wolfenstein - Enemy Territory

COMUNIDADE 56

57 2012 - O Fim do Mundo?
59 Flashforward - O Sucessor de Lost?
61 How I Met Your Mother - A Série do Momento
61 Family Guy - Para Rir

ZWAME MAGAZINE

FICHA TÉCNICA

\\ DIRECÇÃO
Chip
Metro

\\ COORDENAÇAO
amjpereira
brock
Madcaddie
michael c

\\ REDACÇÃO
M@ster
JPgod
Madcaddie
eXcept
Metro
sigul
amjpereira
tmike
Fric
andré ferrari
CharGer_GTi
I_Eat_All
Voystice
Triston
mauro1855
Braulio Tubarao
ThatsMe

\\ PAGINAÇÃO
michael c
Rui Marto
X-Blitz

\\ DESIGN
michael c

\\ REVISÃO
Watermelon
paperless
BraulioTubarao

creative commons

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

EXTRAORDINÁRIO ANO DE 2009

Metro

A última edição de 2009 da ZWAME Magazine que hoje chega até vós é o corolário de um ano de crescimento a todos os níveis, de enriquecimento de conteúdos e de formas de chegar a todos os que com maior ou menor assiduidade nos visitam. E não são poucos.

Temos só em Portugal mais de 700 mil visitantes diferentes todos os meses. Se considerarmos que temos uma população inferior a 10 milhões e a população mais jovem e mais idosa não têm acesso à net dá que pensar o número de pessoas que alcançamos.

Também é um dado adquirido que a Internet tem crescido não só em oportunidades mas em particular como forma privilegiada de informação para as pessoas que cada vez mais recorrem à Internet para se informarem sobre bens e serviços a adquirir. Se dúvidas restassem basta olhar com alguma atenção para o número de mensagens que alguns tópicos de discussão geram e o número de visualizações que têm.

Além disso, a capacidade cada vez maior de cada um de nós produzir conteúdo, colocar fotografias e vídeos torna este meio o melhor veículo de mostrar produtos e de chegar aos clientes. E podemos aprender com alguns exemplos. Vejamos o exemplo de uma empresa que apesar da crise mundial tem visto os seus números crescer. Refiro-me à Apple. Na mais recente e das mais abrangentes actualizações dos seus produtos a Apple fez a mesma exclusivamente através do seu site. Não houve apresentações ao vivo. Houve a distribuição por sites chave de alguns dos produtos, e houve a grande preocupação de tirar partido do seu site quer com fotografias, quer com texto cuidado e utilização de vídeo numa imagem muitíssimo cuidada como é sempre seu timbre.

Apesar de todos reconhecerem o sucesso e de a sua fórmula estar visível e acessível a todos, assistimos a mais do mesmo por parte de muitas empresas que não têm compreendido a forma de chegar ao consumidor e de se distinguirem e se tornarem mais visíveis. Veremos quanto tempo demora até todos perceberem onde devem dirigir a aposta e onde estão as verdadeiras oportunidades.Nesta edição trazemos muitos assuntos de interesse. Atendendo à altura do ano em que estamos não esquecemos de deixar algumas configurações para todas as bolsas em termos de equipamentos informáticos. Mas também conseguimos apresentar as novidades da AMD/ATI no campo das placas gráficas, as novidades da Apple para esta quadra, um comparativo de motherboards para a mais recente plataforma da Intel. Jogos, fotografia e muito mais.

Se este ano conseguimos consolidar a ZWAME como produtora de conteúdos a verdade é que o agradecimento tem que ser dirigido a todos os membros que ajudam diariamente nessa tarefa. Sem a sua participação seria impossível.

Também não nos cansamos de pedir que mais se juntem e que não tenham receio de submeter artigos, análises ou apenas respondam a alguma dúvida apresentada para a qual conheçam a solução.

O próximo ano vai ser ainda melhor. Pelo menos prometemos continuar a trabalhar nesse sentido.

E porque a data assim o pede, desejamos a todos Boas Festas.

UMA QUESTÃO
DE PLACA-MÃE

M@ster

As Motherboards aqui apresentadas, são algumas das soluções que se encontram no mercado para a nova plataforma Lynfield.

Não sendo topos de gama, pretendem atingir um público-alvo que deseje adquirir um sistema de preço médio, mas que ao mesmo tempo seja entusiasta do Overclocking, como podemos ver em algumas das suas características.

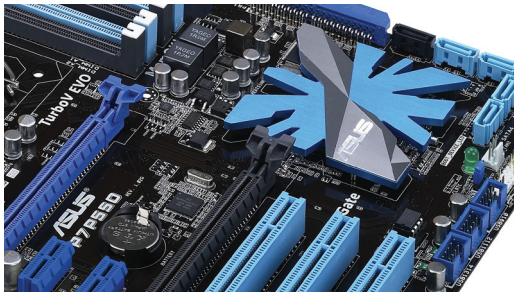
Apenas por curiosidade, assinalamos algumas das principais diferenças entre o chipset P55 e o X58:

A comunicação com o CPU, o P55 usa DMI (Direct Media Interface) com um máximo de largura de banda de 2GB/s de largura de banda, enquanto o X58 usa o Intel QPI (QuickPath Interconnect) máximo de largura de banda de 25.6GB/s que é muito mais rápido. O X58 também usa DMI mas apenas para comunicar com o conhecido chipset ICH10.

O suporte de PCI Express, é feito neste caso pelo CPU que apenas suporta uma slot de 16x ou duas de 8x. Comparado com o sistema X58 em que o suporte é feito pelo Chipset e que pode suportar duas slots de 16x ou até quatro de 8x.

Não podíamos deixar de fazer notar que o P55 apenas suporta Dual-Channel e o X58 suporta Triple-Channel.

ASUS P7P55D



ESPECIFICAÇÕES:
CPU Intel® Socket 1156 Core™ i7 Processor/Core™ i5 Processor ; **Supports** Intel® Turbo Boost Technology ; **Chipset** Intel® P55 Express Chipset ; **Memory** 4 x DIMM, Max. 16 GB, DDR3 2200(O.C.)*/1600/1333/1066 Non-ECC,Un-buffered Memory, Dual Channel memory architecture, Supports Intel® Extreme Memory Profile (XMP), Hyper DIMM support is subject to the physical characteristics of individual CPUs. Some hyper DIMMs only support one DIMM per channel; **Expansion Slots** 1 x PCIe 2.0 x16 (single at x16) 1 x PCI Express 2.0 x16 slots (@x4 mode, 2.5GT/s) 2 x PCI Express 2.0 x1 (2.5GT/s) 3 x PCI ; **Multi-GPU Support** Supports ATI® Quad-GPU CrossFireX™ ; **TechnologyStorage** Intel® P55 Express Chipset built-in, 6 xSATA 3.0 Gb/s ports, Intel Matrix Storage Technology Support RAID 0,1,5,10 JMicron® JMB363 PATA and SATA controller, 1 xUltraDMA 133/100/66 for up to 2 PATA devices ; 1 xExternal SATA 3Gb/s port (SATA on-the-go)1xSATA 3Gb/s port (black)
LAN Realtek® 8112L Gigabit LAN controller featuring AI NET2 ;
Audio VIA® VT1828S 8-Channel High Definition Audio CODEC - Absolute Pitch BD192/24 - DTS Surround Sensation UltraPC - BD audio layer Content Protection - Supports Jack-Detection, Multi-streaming, Front Panel Jack-Retasking - Optical S/PDIF out ports at back I/O.

CARACTERÍSTICAS:
Muito longe de ser a board de topo de gama da ASUS neste segmento, apresenta uma qualidade e estabilidade irrepreensível tanto em OC como em default e uma boa facilidade de Overclocking.

A **BIOS**, já com várias versões oficiais, a ASUS demonstra estar atenta ao mercado e mantém os seus produtos na vanguarda. Pioneira na maior parte das novidades a este nível, destaco a ferramenta que nos permite guardar a bios numa Pen Drive ou HDD ou por outro lado, "flashar" a bios através de qualquer um destes dispositivos.

ASUS EPU: Detecta e muda de forma dinâmica de acordo com o nível de carga o número de fases com benefícios em termos de consumo energético em todos os componentes do PC.

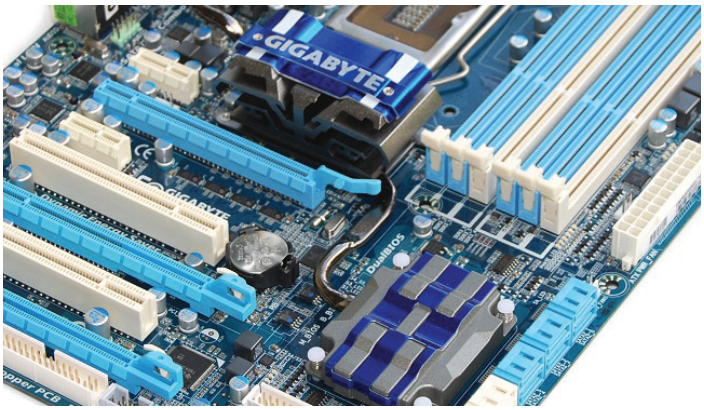
ASUS EXPRESS GATE: É um sistema operativo gratuito baseado em Linux. Praticamente todas as boards existentes têm um destes sistemas operativos embutido apenas mudando o nome.

ASUS CRYSTAL SOUND: Sistema onboard 8-canais HD audio (High Definition Audio, conhecido anteriormente por Azalia) fornece 192KHz/24-bit de alta qualidade de saída de áudio e sensor de jacks que permite saber o que está ligado.

No que diz respeito aos Programas, destacamos o TurboV EVO, pela sua versatilidade.

O painel traseiro é composto por, uma placa de rede 10/100/1000Mbit, a placa de som com 8 canais áudio, conector Coaxial e Óptico, 2 portas PS/2 Keyboard e Mouse, 8 portas USB, e uma e-SATA, bem como 1 firewire iEEE 1394a.

GIGABYTE P55-UD5



ESPECIFICAÇÕES:
CPU Support for an Intel" Core" i7 series processor/ Intel* Core" i5 series processor in the LGA1156 package, L3 cache varies with CPU ; **Chipset** Intel® P55 Express Chipset **Memory** 4 x 1.5V DDR3 DIMM sockets supporting up to 16 GB of system memory, Dual channel memory architecture, support for DDR3 2200/1333/1066/800 MHz memory modules, support for non-ECC memory modules, support for Extreme Memory Profile (XMP) memory modules, **Audio** Realtek ALC889A codec, High Definition Audio, 2/4/5.1/7.1-channel, Support for Dolby® Home Theater, Support for S/PDIF In/Out, Support for CD in ; **LAN** 2 x RTL8111D chips (10/100/1000 Mbit), Support for Teaming, Support for Smart Dual LAN **Expansion Slots** 1 x PCI Express x16 slot, running at x16 (PCIEX16J), 1 x PCI Express x16 slot, running at x8 (PCIEX8J), (The PCIEX16_1 and PCIEX8_1 slots are conform to PCI Express 2.0 standard.)1 x PCI Express x16 slot, running at x4 (PCIEX4J)|No", 2 x PCI Express x1 slots, 2 x PCI slots
Multi-Graphics Technology Support for ATI CrossFireX, NVIDIA SLI technology (The PCIEX16_1 and PCIEX8_1 slots only)

CARACTERÍSTICAS:
A Bios desta board apresenta algumas pequenas alterações em relação às da Plataforma LGA1366, nomeadamente o MB Intelligent Tweaker, que junta numa página o M.I.T. Current Status, e nos permite fazer uma leitura global dos settings da bios algumas informações úteis, como a versão da bios, as frequências e voltagens mais usuais ou as temperaturas do CPU e do Chipset.

Inclui ainda "links" para todos os controlos de frequência, da memória de das voltagens. A meu ver foi um passo importante na organização das bios da Gigabyte.

Não sendo uma novidade, destaco nas bios da Gigabyte uma ferramenta que se intitula Q-Flash e nos permite mudar a bios da board através de uma pen drive ou mesmo do HDD, em pouco tempo e de maneira segura.

Não poderia deixar também de mencionar outra ferramenta bastante interessante, o "Load CMOS to Bios" que nos dá a possibilidade de guardar os settings da bios, na própria bios ou para um disco, pen etc.

Não sendo a board topo de gama da Gigabyte apresenta uma qualidade e estabilidade excelente, tanto em OC como em default. No que diz respeito a Programas, destacamos o EasyTune6 pela sua versatilidade, aproveito para realçar a aba 5 (Smart) que nos permite poupar bastante energia.

Dynamic Energy Saver™2: Permite uma melhor gestão da energia dispendida pela máquina.

eSATA/USB Integrado: Combinados, permitem uma maior flexibilidade na utilização de aparelhos de armazenamento de dados.

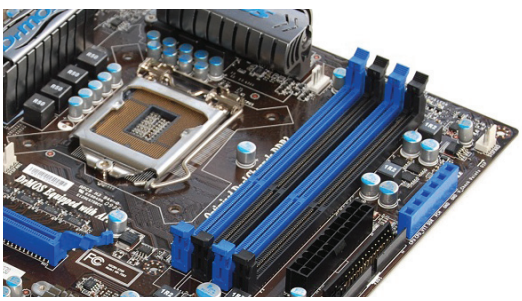
GIGABYTE DualBIOS™: Proporciona uma dupla protecção quando há uma falha na bios.

Dolby Home Theater Audio: Para criar uma deslumbrante experiência de som envolvente.

Gráficos: Suporte para ATI CrossFireX e NVIDIA SLI para gráficos de excelência.

O painel traseiro é composto por, duas placas de rede 10/100/1000Mbit, a placa de som com 8 canais áudio, conector Coaxial e Óptico, 1 porta combinada PS/2 Keyboard/Mouse, 8 portas USB, e duas e-SATA/USB combinadas, bem como 2 firewire iEEE 1394a, uma mini e a outra normal.

MSI P55-GD65



ESPECIFICAÇÕES:
CPU Intel® Socket 1156 Core™ i7 Processor/Core™ i5 Processor Supports Intel® Turbo Boost Technology ; **Chipset** Intel® P55 Express Chipset ; **Memory** 4 x DIMM, Max. 16 GB, DDR3 2200(O.C.)*/1600/1333/1066 Non-ECC,Un-buffered Memory Dual Channel memory architecture, Supports Intel® Extreme Memory Profile (XMP) Hyper DIMM support is subject to the physical characteristics of individual CPUs. **Expansion Slots** 2 x PCIe 2.0 x16 (1×16 ou 2×8 PCI-Express) 1 x m slot PCI-Express x4 (open ended) 2 x PCI ; **Multi-GPU Support** Supports ATI® Quad-GPU CrossFireX™ ; **TechnologyStorage** Intel® P55 Express Chipset built-in 6 xSATA 3.0 Gb/s ports Intel Matrix Storage Technology Support RAID 0,1,5,10 JMicron® JMB363 PATA and SATA controller 1 xUltraDMA 133/100/66 for up to 2 PATA devices 1 xExternal SATA 3Gb/s port (SATA on-the-go) 1 xSATA 3Gb/s port (black) 14 portas USB 2.0 - Oito no painel traseiro I/O e seis internos 2 portas IEEE1394a (Firewire) VIA VT6315N – uma interna, a outra no painel traseiro I/O

LAN Dois controladores Gigabit Ethernet: Realtek 8112L e 8110SC Audio - Audio, Realtek ALC889 7.1-channel High-Definition audio codec - Optical S/PDIF out ports at back I/O.

CARACTERÍSTICAS:
Uma das características que chama a atenção, é um pequeno rectângulo azul que pode ser encontrado junto à ficha de power e à IDE e serve para medir as voltagens do VTT, DDR, CPU e PCH, muito mais rápido e muito mais preciso do que um software como o CPU-Z por exemplo, é uma característica que muitos overclockers não dispensam, apesar de não ser inédito, a ASUS já tinha apresentado uma ideia idêntica.

A MSI com este tipo de "gadjets" coloca-se na rota dos entusiastas e ganha alguns pontos nas vendas.

Outra das inovações que acompanham esta board, é a inclusão do Botão e do Chip, "OC Genie" que nos permite com um toque, fazer overclocking (OC) ao PC.

Mediante uma série de testes que são feitos ao sistema, até encontrar OC estável ao CPU e há Memória, em poucos segundos conseguimos passar dos 2,66GHz para 3,40GHz, apenas com o toque num botão.

Não sendo para nós uma ferramenta particularmente útil, porque preferimos fazer OC na Bios e retirar o máximo que conseguirmos do conjunto, pode ser para a maioria das pessoas uma característica que ajuda a tirar mais alguma potência do PC.

DrMOS: que é o nome da tecnologia que combina um controlador IC, um mosfet superior e um mosfet inferior num único chip. A distância mais curta entre cada componente proporciona uma variação de fase 4 vezes mais rápida e a eficiência energética melhorada em 90%. O desenho não só diminui a temperatura funcionamento, como também aumenta a estabilidade da fonte de alimentação.

V-Kit: resumidamente permite medir as voltagens do CPU e RAM com um multímetro (V-Check Points). Apresenta ainda um interruptor que permite a voltarem máxima do sistema dentro de valores definidos (V-Switch). Estes aspectos são muito interessantes para overclocking extremo.

APS (Active Phase Switching): detecta e muda de forma dinâmica de acordo com o nível de carga o número de fases PRW com benefícios em termos de consumo energético.

Direct OC: permite carregando em dois botões, + ou - ajustar a frequência do processador.

True Blu-ray Audio: apresenta áudio de alta definição com canais de som 7.1 capazes de 24bit/192kHz.

Power eSATA: melhora o standard eSATA tradicional com uma nova característica, ou seja, a própria porta eSATA alimenta o dispositivo, em tudo similar ao que acontece com as portas USB. Esta função torna os dispositivos eSATA muito mais convenientes sem sacrificar nenhuma das suas vantagens de alto rendimento.

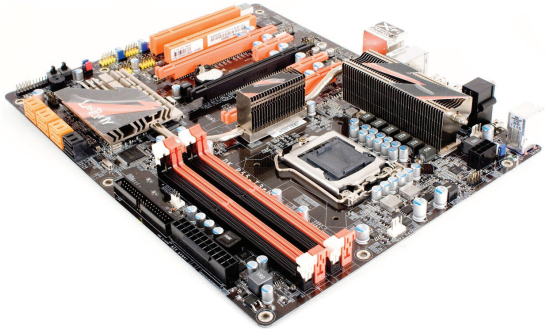
USB Safeguard: a motherboard vem equipada com chips anti descarga electrostática ajudando que tanto a motherboard como as portas USB não sejam danificadas por algum curto-circuito.

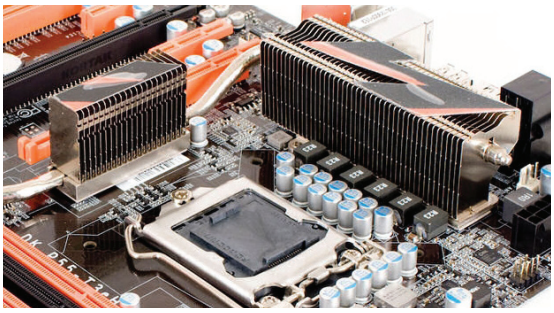
BIOS: Igual a si própria, a MSI presenteia-nos com mais uma bios fácil de usar e bem estruturada. Como de costume as ferramentas de OC estão no Menu Cell. Destaco uma ferramenta que se intitula M-Flash e nos permite mudar a bios da board através de uma pen drive ou mesmo do HDD, em pouco tempo e de maneira segura.

Não poderia deixar também de mencionar outra ferramenta bastante interessante, o "Overclocking Profile"que nos dá a possibilidade de guardar-mos os settings da bios, na própria bios ou para um disco, pen etc.

O painel traseiro, é composto por duas placas de rede 10/100/1000Mbit, uma placa de som com 8 canais áudio, conector Coaxial e Óptico, 2 portas PS/2 Keyboard e Mouse, 6 portas USB, e duas e-SATA, bem como 1 firewire iEEE 1394a.

DFI P55T3eH9





ESPECIFICAÇÕES:
CPU Intel® Socket 1156 Core™ i7 Processor/Core™ i5 Processor Supports Intel® Turbo Boost Technology ; **Chipset** Intel® P55 Express Chipset ; **Memory** 4 x DIMM, Max. 16 GB, DDR3 1800/1600/1333/1066 Non-ECC,Un-buffered Memory Dual Channel memory architecture **Expansion Slots** 1 x PCIe 2.0 x16 (single at x16) 1 x PCI Express 2.0 x16 slots (@x4 mode, 2.5GT/s) 2 x PCI Express 2.0 x1 (2.5GT/s) 2 x PCI **Multi-GPU Support** Supports 3 grafics in 2-way SLI or ATI® CrossFireX™ ; **TechnologyStorage** Intel® P55 Express Chipset built-in ; **Intel chip Intel Matrix Storage technology** Supports up to 6 SATA devices SATA speed up to 3Gb/s RAID 0, RAID 1, RAID 0+1 and RAID 5 **JMicron JMB322** Supports up to 2 SATA devices SATA speed up to 3Gb/s RAID 0 and RAID 1 ; **LAN** Intel 82578DC Gigabit Ethernet PHY **Audio** Realtek ALC885 High Definition audio CODEC 8-channel audio output DAC SNR/ADC SNR of 106dB/101dB Full-rate lossless content protection technology Optical S/PDIF-out and coaxial RCA S/PDIF-out interfaces ; **Power eSATA** JMicron JMB363 PCI Express to SATA and PATA host controller Supports 1 Power eSATA device

CARACTERÍSTICAS:
A DFI apresenta um PCB dentro do que nos tem habituado bem estruturado, muito bonito e funcional. Ao apresentar uma board em cores de preto (PCB e alguns conectores), laranja (conectores) e prata (coolers), conseguiu um conjunto apelativo e que desperta a atenção.

De cor Laranja e preto, as entradas PCI-Express 2.0 x16/x8, poderiam ter dois espaços entre elas o que permitiria uma melhor refrigeração das placas gráficas, no caso de se fazer Crossfire ou SLI, ou ainda o uso de coolers de grandes dimensões.

Chip Chil PMW: Detecta e muda de forma dinâmica de acordo com o nível de carga o número de fases com benefícios em termos de consumo energético em todos os componentes do PC.
ABS Mixer: É uma ferramenta que nos permite guardar e trocar os settings da bios com outros utilizadores desta board, esta, se bem aproveitada pode ser uma excelente maneira de partilhar conhecimentos.

X-FI Audio: Sistema onboard 8-canais HD Audio, produzido pela Creative, fornece 192KHz/24-bit de alta qualidade de saída de áudio, tem suporte para EAX Advanced HD 4.0, X-FI CMSS 3D.

BIOSecure Module: Conectando o cabo SPI que é fornecido no bundle à porta mini-porta USB, é possível flashar a Bios através, por exemplo, de um portátil ou de outra board igual.

Power eSATA: melhora o standard eSATA tradicional com uma nova característica, ou seja, a própria porta eSATA alimenta o dispositivo, em tudo similar ao que acontece com as portas USB. Esta função torna os dispositivos eSATA muito mais convenientes sem sacrificar nenhuma das suas vantagens de alto rendimento.

Gráficos: Suporte para ATI CrossFireX e NVIDIA SLI para gráficos de excelência.

BIOS (tamanho de letra diferente)

A DFI proporciona-nos uma bios já muito madura em todos os aspectos, que tem tudo o que é preciso para se fazer OC, guardar os settings e voltar a usa-los, de forma simples e eficiente. As ferramentas de OC podemos encontrar no menu" Genie BIOS".

O painel traseiro, é composto por, uma placa de rede Intel 10/100/1000Mbit, a placa de som X-FI da Creative, com 8 canais áudio, conector Coaxial e Óptico, 2 portas PS/2 Keyboard e Mouse, 6 portas USB 2.0/1.1, uma Power eSATA e 1 porta BIOSecure mini-USB.

OS TESTES

Sistema Operativo: Windows Vista Home Premium x86

Motherboards: ASUS P7P55D, GIGABYTE P55-UD5, MSI P55-GD65, DFI P55T3eH9

Placa Gráfica: GIGABYTE GTX260 OC com as 190.62 WHQL da Nvidia.

CPU: INTEL Core i5

Disco Rígido: SAMSUNG SPINPOINT F1 1TB SATA2 32MB CACHE HD103UJ

Memórias: OCZ Blade 2000

Fonte de Alimentação: Gigabyte ODIN 1200Pro

Cooler: Noctua NH-U12P

Caixa: Gigabyte 3DMars

3D RENDERING

CINEBENCH R10

	Cinebench R 10 (Mais é melhor)								
	Default					OC			
	GIGABYTE	MSI	ASUS	DFI		GIGABYTE	MSI	ASUS	DFI
Single CPU	2943	3618	3183	2913		4453	4550	4568	4553
Multi CPU	10493	11414	11170	10564		15838	15995	15917	16025
Open GL	4702	5247	4915	4581		6456	6400	6802	6437

Nos testes do conhecido CineBench podemos observar que a MSI P55-GD65 ganha em todos eles em Default mas em Overclocking os protagonistas mudam, a ASUS P7P55D ganha em Single-CPU e OGL enquanto a DFI P55T3eH9 ganha em Multi-CPU

	SPECviewperf 10 (Mais é melhor)							
	Default				OC			
	MSI	GIGABYTE	ASUS	DFI	MSI	GIGABYTE	ASUS	DFI
3DSMax-04	11,94	8,5	8,37	8,24	17,13	16,54	11,62	10,76
Solid Works-01	24,76	14,56	12,27	15,49	26,67	25,65	28,96	21,84
Catia-02	13,32	11,37	11,59	11,49	17,12	16,55	11,52	16,04
Maya-02	31,62	34,01	34,36	31,4	39,38	40,98	42,84	40,51

Juntámos alguns dos testes mais conhecidos do SPECviewperf 10 e mais uma vez a MSI P55-GD65 ficou por cima, exceptuando no Maya-02 em que a ASUS P7P55D foi melhor, tanto em Default como em OC.

Podemos concluir nesta primeira parte, que a MSI P55-GD65 em Default é a melhor de todas as boards, sem dúvida nenhuma.

Já em OC, a ASUS P7P55D leva vantagem na maior parte dos benchmarks, mas todas as boards se aproximam umas das outras.

APLICAÇÕES EM GERAL

	HD Tach							
	Default				OC			
	GIGABYTE	MSI	ASUS	DFI	GIGABYTE	MSI	ASUS	DFI
Burst speed, MB/s	213,6	228,6	235,6	235,9	243,4	240,5	245,0	240,0
Random Access, ms	13,7	13,8	13,8	14,0	13,6	13,5	13,6	14,3
Util. CPU, %	5,0	5,0	3,0	2,0	3,0	4,0	2,0	2,0
Avg read, MB/s	91,7	91,8	92,8	93,2	92,5	92,2	93,1	91,8

Na aplicação HD Tach, os resultados ficaram divididos entre a DFI P55T3eH9 em default, que só perdeu para a GIGABYTE P55-UD5 em Random Access, e a ASUS P7P55D que ganhou em quase todos, excepto no Random Access novamente, que desta vez perdeu para a MSI, mas por pouco. Uma palavra para a DFI P55T3eH9 que teve uma excelente prestação em Utilização de CPU, 2%.

WinRAR (Mais é melhor)								
	1 CPU				Multi-CPU			
	MSI	GIGABYTE	ASUS	DFI	MSI	GIGABYTE	ASUS	DFI
Default	907	961	946	907	2191	2051	1861	2174
OC	1144	1380	1413	1412	3382	2940	2845	2677

No WinRAR, usando só um CPU, os louros dividem-se entre a GIGABYTE P55-UD5 e a ASUS P7P55D, em default e OC respectivamente, já em Multi-CPU a MSI não deu hipótese a nenhuma das suas concorrentes.

wPrime KB/s (Menos é melhor)								
	1024M				32M			
	MSI	GIGABYTE	ASUS	DFI	MSI	GIGABYTE	ASUS	DFI
Default	401,145	395,754	371,831	393,307	13,081	13,020	12,322	12,901
OC	263,971	260,729	259,651	260,435	8,822	8,669	8,670	8,704

A ASUS P7P55D ganhou quase tudo o que havia para ganhar no wPrime, não fosse a GIGABYTE P55-UD5 a intrometer-se no resultado de 32M OC

EVEREST (Default)																
	GIGABYTE				MSI				ASUS				DFI			
	Leitura	Escrita	Cópia	Latência	Leitura	Escrita	Cópia	Latência	Leitura	Escrita	Cópia	Latência	Leitura	Escrita	Cópia	Latência
Memória, MB/s	12762	11478	13302	41,9 ns	11380	9610	12743	58,2 ns	12762	11478	13302	41,9 ns	13376	11542	13953	55,3 ns
Cache L1, MB/s	42441	42431	84815	1,5 ns	42762	42745	85461	1,5 ns	42441	42431	84815	1,5 ns	42762	42752	85452	1,5 ns
Cache L2, MB/s	26304	24505	32749	3,8 ns	28479	25985	32950	3,8 ns	26304	24505	32749	3,8 ns	26549	24674	32951	3,8 ns
Cache L3, MB/s	18811	14483	18398	5,7 ns	20055	14235	19673	5,5 ns	18811	14483	18398	5,7 ns	18980	14590	18744	5,7 ns

EVEREST (OC)																
	GIGABYTE				MSI				ASUS				DFI			
	Leitura	Escrita	Cópia	Latência	Leitura	Escrita	Cópia	Latência	Leitura	Escrita	Cópia	Latência	Leitura	Escrita	Cópia	Latência
Memória, MB/s	17569	14402	19463	25,6 ns	17119	14442	20294	40,1 ns	17569	14402	19463	25,6 ns	17898	14428	19053	39,0 ns
Cache L1, MB/s	63984	63960	127866	1,0 ns	64143	64122	128188	1,0 ns	63984	63960	127866	1,0 ns	64250	64231	128404	1,0 ns
Cache L2, MB/s	42623	38802	49281	2,6 ns	42712	38905	49404	2,5 ns	42623	38802	49281	2,6 ns	42741	38858	49554	2,6 ns
Cache L3, MB/s	30248	21226	27962	3,7 ns	30616	21815	30408	3,5 ns	30248	21226	27962	3,7 ns	30984	21937	31110	3,4 ns

A DFI P55T3eH9 surpreendeu-me pela positiva nos Everest, ganhou na maioria dos testes, seja em default ou OC, a única concorrente à altura foi a MSI P55-GD65.

JOGOS

	Crysis WarHead (Default)											
	Gigabyte			MSI			ASUS			DFI		
	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max
1440x900	35	46	56	35	46	56	36	46	58	40	51	62
1680x1050	29	36	44	30	38	46	30	37	47	33	41	50
1920x1200	24	30	37	24	31	38	25	32	39	28	35	43

	Crysis WarHead (OC)											
	Gigabyte			MSI			ASUS			DFI		
	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max
1440x900	40	50	61	36	46	57	37	47	57	36	47	58
1680x1050	33	41	50	30	38	47	29	38	46	30	38	46
1920x1200	27	34	42	24	32	39	25	32	39	25	32	39

Sem margem para dúvidas, a DFI P55T3eH9 sobrepôs-se a todas as outras motherboards em Default, mas em OC a GIGABYTE P55-UD5 não deu qualquer hipótese à concorrência.

	Far Cry 2 (Default)											
	Gigabyte			MSI			ASUS			DFI		
	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max
1440x900	55	68	90	53	67	101	55	68	92	59	71	96
1680x1050	52	52	81	48	62	81	50	63	82	54	66	87
1920x1200	48	62	81	48	57	76	47	58	77	49	61	86

	Far Cry 2 (OC)											
	Gigabyte			MSI			ASUS			DFI		
	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max	Min	Avg	Max
1440x900	65	79	102	64	77	104	64	78	100	65	78	100
1680x1050	60	73	93	58	70	90	60	71	91	59	71	90
1920x1200	58	67	85	57	65	82	57	65	82	57	65	82

Mais uma vez, a DFI P55T3eH9 e a GIGABYTE P55-UD5 ganharam em default e em OC respectivamente. Pelo que podemos concluir que em jogos são as melhores boards que testámos.

BENCHMARKS SINTÉTICOS

	3DMark 03			
	MSI	GIGABYTE	ASUS	DFI
Default	51452	52035	50588	53921
OC@4,0Gb	54828	54603	54890	54620

Em default temos a DFI P55T3eH9 a ganhar por uma boa margem às restantes concorrentes, em OC ganha a ASUS P7P55D, mas não muito folgada em relação a todas as outras.

	3DMark Vantage			
	MSI	GIGABYTE	ASUS	DFI
Default	12669	12299	12443	12408
OC@4,0Gb	13704	12614	12668	12658

Neste benchmark a MSI P55-GD65 superou toda a concorrência tanto em Default como em OC, todas as outras tiveram resultados idênticos entre elas.

CONCLUSÃO

A **MSI P55-GD65** foi uma agradável surpresa, tanto em beleza como nas características apresentadas, surpreendeu-nos ainda pela performance demonstrada ao longo deste teste comparativo, destacou-se nos testes de rendering em Default, no WinRAR, nas duas variáveis e deu um ar da sua graça no Everest.

A **GIGABYTE P55-UD5**, bonita e bem estruturada, apesar de estar sempre a acompanhar de perto todas as outras boards, apenas se destacou nos jogos em OC e no wPrime, o que apesar de não ser mau, podia ter sido melhor, espero que uma nova Bios melhore a performance desta board.

A **DFI P55T3eH9** com a conjugação de cores a que a DFI já nos habituou, revelou ser uma boa board que deu cartas no HD Tach default, no Everest nos jogos e que se portou muito bem nos outros benchmarks.

Por último mas não em último, a **ASUS P7P55D** apresentou-se bem estruturada, agradável à vista e com uma performance digna do nome ASUS, foi bastante boa nos testes de rendering, no HD Tach OC e ganhou o 3DMark 03 em OC.

	Performance	Qualidade de construção e design	Característica	Bundle e acondicionamento	Relação qualidade/preço	Total %
GIGABYTE P55-UD5	90	95	95	95	89	92.8
MSI P55-GD65	95	95	95	94	90	93.8
ASUS P7P55D	95	95	94	90	90	92.8
DFI P55T3eH9	93	90	94	95	90	92.4

Apesar de estarem todas a um nível muito alto, a Motherboard que merece o primeiro lugar é a **MSI P55-GD65**.

NESTA**EDIÇÃO:**

- HARDWARE **DESTAQUES** ATI - Ao Ataque
- HARDWARE **CONFIGURAÇÕES** Configurações - Para Todos

ATI
AO ATAQUE

JPgod

Introdução
Nesta 3ª edição da Zwame Magazine, trazemo-vos um artigo sobre as novas placas gráficas da AMD/ATI, sob o nome de código "Evergreen", com o nome comercial "HD 5000 series", a AMD apresenta a sua futura geração com uma série de inovações.

No que toca às tecnologias incorporadas, há que destacar o suporte à nova API da Microsoft, o Directx 11. Alem disso, suporta nativamente a API "OpenCL", que é uma API de computação genérica e aberta que em conjunto com o "Compute Shader" presente no Direct X 11, habilita desde de base que esta geração seja usada para computação genérica e cálculos intensivos, embora a AMD já tenha a algum tempo a tecnologia "AMD Stream", que será actualizada para a versão 2.0 para incorporar o OpenCL e Compute Shader.

Outra das grandes novidades é a tecnologia "EyeFinity", na qual consiste no suporte melhorado para multi-monitor. É possível a utilização de até 6 monitores numa única placa gráfica, que no caso de monitores 30' com 2560×1600 típicos, a resolução total pode ir até 7680×3200, embora a tecnologia suporte até 8192 x 8192.

Outra novidade é a melhoria da tecnologia "PowerPlay", resultando em placas muito mais económicas, frescas e silenciosas quando a placa está em "idle", ou seja, sem utilização do GPU.

Em mais detalhe vamos explicar melhor cada uma das novidades.

As Placas
A AMD definiu um plano completo para esta geração, definindo 5 variantes de modo a cobrir todas as gamas de preços, como curiosidade o nome das gamas são espécies de árvores, relacionando com o nome desta geração "Evergreen".

Hemlock: A topo de gama, que é composta por 2 GPU's "Cypress", inicialmente pensava-se que iria se chamar HD 5870×2 e HD 5850×2, mas serão intituladas de HD 5950 e HD 5970. É a maior placa gráfica ATI jamais feita, ainda mais comprida que a HD 4870x2. Só a HD 2900XT "OEM" era maior, mas em virtude da ventoinha e não do PCB. O seu lançamento está previsto para final de Novembro, de modo a concorrer com o futuro topo de gama da nvidia, a "Fermi".

HD 5970: Possui no total 3200 shaders a 725 mhz, totalizando 4640 gigaflops e interface de memória de 512 bits combinado, que a 1000 mhz (4000 efectivos), totaliza 256 GB de largura de banda.

A AMD não poupou esforços e o cooler encontra-se preparado para dissipar 400w de calor, baseado na tecnologia "vapor chamber", controlador de ventoinha "multi-ponto", monitorização de voltagens em tempo real e gpu's seleccionados a dedo. Segundo a AMD, a placa está preparada para 1000 mhz de Core e 1500 mhz nas memórias (6000 efectivos).

Cypress: A série HD 5800 e o GPU mais potente, com 2154 milhões de transístores e 334 mm2 (A Hemlock, como foi dito, utiliza 2 destes no mesmo PCB), que já se encontra no mercado desde 23 de Setembro em 2 variantes, a HD 5870 e HD 5850. Vai existir ainda uma edição com 6 saídas Mini Displayport com 2 GB de RAM, os outros modelos apresentam 2 DVI-I, 1 DisplayPort e 1 HDMI.

HD 5870: Apresenta 1600 shaders e 80 TMU's, dispostos em 20 unidades SIMD com 80 Shaders e 4 TMU's cada. Apresenta também 32 ROP's e um bus de 256 Bits, e equipada com 1024 MB GDDR5 a 1200 mhz, totalizando 153,6 GB/s de largura de banda. O core trabalha a 850 mhz, totalizando 2720 gigaflops single precision de potência teórica. TDP de 188w full e 27w idle. Preço em Portugal ronda dos 340-370€.

HD 5850: Apresenta 1440 shaders e 72 TMU's, dispostos em 18 unidades SIMD com 80 Shaders e 4 TMU's cada (ou seja 2 unidades SIMD desactivadas). Apresenta também 32 ROP's e um bus de 256 Bits, e equipada com 1024 MB GDDR5 a 1000 mhz, totali-

zando 128 GB/s de largura de banda. O core trabalha a 725 mhz, totalizando 2088 gigaflops single precision de potencia teórica. TDP de 170w full e 27w idle. Preços a rondar os 235-270 €.

Juniper: A série HD 5700, lançada oficialmente no dia 13 de Outubro, sendo mais simples que a anterior. Apresenta 1040 milhões de transístores e 180 nm2. Os dois modelos listados suportam 2 DVI-I, 1 DisplayPort e 1 HDMI.

HD 5770: Apresenta 800 shaders e 40 TMU's, dispostos em 10 unidades SIMD com 80 Shaders e 4 TMU's cada. Apresenta também 16 ROP's e um bus de 128 Bits, e equipada com 1024 MB GDDR5 a 1200 mhz, totalizando 76,8 GB/s de largura de banda. O core trabalha a 850 mhz, totalizando 1360 gigaflops single precision de potência teórica. TDP de 108w full e 18w idle. Preço a rondar os 150-160 €.

HD 5850: Apresenta 720 shaders e 36 TMU's, dispostos em 9 unidades SIMD com 80 Shaders e 4 TMU's cada (ou seja 1 unidade SIMD desactivada). Apresenta também 16 ROP's e um bus de 128 Bits, e equipada com 512 ou 1024 MB GDDR5 a 1150 mhz, totalizando 73,6 GB/s de largura de banda. O core trabalha a 700 mhz, totalizando 1008 gigaflops single precision de potencia teórica. TDP de 86w full e 16w idle. Preços a rondar os 120-130 €.

Redwood: Este GPU ainda não foi lançado, estando previsto o seu lançamento para o início do ano de 2010.

Já surgiu na Internet informação preliminar sobre esta placa. tudo indica que virá com 400 shaders a 775 mhz, com GDDR5 a 1000 mhz e sem ficha de energia auxiliar e cooler single slot. Relembro que não é especificação oficial.

Cedar: E para fechar a gama, o GPU de entrada, também previsto para início de 2010, provavelmente deve ser lançada em simultâneo com a "Redwood". Deverá vir com o nome HD 5400, provavelmente com uns 80 a 160 shaders e bus de 64 bits, suportando DDR2/GDDR3, isso tudo apenas valores estimados.

IGP's: Não estando listado no roadmap da AMD, é provável que os próximos IGP's dos chipsets AMD (800 séries) já deverão incorporar as características desta geração. Deverá assumir então os nomes HD5200 e 5300, em analogia aos actuais HD 3200, HD 3300 e HD 4200 (chipsets AMD 780G, 790GX e 785G, respectivamente).

As Tecnologias

Nesta parte, vamos abordar melhor as principais novidades que esta geração apresenta.

Eyefinity

Começando por esta, por ser das mais interessantes. Esta tecnologia permite a utilização de até 6 monitores ligados numa única placa gráfica, podendo assim beneficiar de uma área de trabalho enorme. Combinando 6 monitores de 2560×1600 para se obter 7680×3200, ou seja 24,5 megapixels!

Os benefícios são muitos, desde jogos mais imersivos e realistas, especialmente jogos de estratégia, simuladores de voo e de corridas. Também se pode ter num ou mais monitores os jogos e noutro (s) páginas de Internet, email, programas tipo MSN e muito mais.

Para produtividade, uma área de trabalho grande melhora a eficácia de trabalho em multitasking, com diversas janelas espalhadas pelos vários monitores, evitando estar sempre no "alt+tab" para trocar de aplicação.

Entretanto o suporte para 6 monitores apenas será em alguns modelos, estando previsto para já apenas uma edição da 5870 com 6 saídas mini Displayport (originalmente implementada pela Apple na sua gama de computadores) e com o 2 GB de memória (já que tanta resolução necessita de maior quantidade de memória. O uso do mini DP deve-se ao reduzido tamanho, na qual apenas ocupa a parte inferior do backplate, ficando a parte superior para saída de ar.

Os outros modelos HD 5800 e as HD 5700 lançadas até agora suportam 3 monitores em simultâneo, vindo equipadas com 2 saídas DVI, 1 HDMI e 1 Displayport, mas devido a implementação interna, para a utilização de 3 monitores, tem que ser um obrigatoriamente ligado à saída DP e os outros 2 nas 2 saídas DVI ou numa DVI e numa HDMI (uma das portas DVI, o sinal é partilhada pela HDMI).

De qualquer forma esta é a configuração multi monitor mais comum e mais procurada, que é a utilização de 3 monitores lado a lado. O uso de 6 monitores traz alguns problemas, primeiro de tudo o custo elevado, já que 6 monitores não é nada barato, alem disso monitores DP nativos são poucos e a maioria são modelos topo de gama.

Para usar outros monitores, terá que se utilizar adaptadores para DVI ou HDMI ou VGA, que também não são baratos (Os da Apple custam de 30 a 100 €, cada). Mesmo que o dinheiro não seja problema, o espaço ocupado requer uma divisão grande. Um monitor de 30" tem cerca de 70 cm de largura e 50 cm de altura, portan-

to 6 destes dispostos em 3 x 2 são 210 cm de largura e 100 de altura. E terão que ser presos na mesma, com montagem própria para o efeito (a maioria dos monitores traz 4 furos para montagem na parede).

Entretanto, penso que o Eyefinity tende a ser beneficiado com soluções diferentes. O problema de ter vários monitores é a moldura do monitor, que provoca uma descontinuidade incómoda, especialmente para jogos e filmes. Daí que o ideal é o surgimento de monitores que apesar de ser um monitor por fora, na verdade agrupa vários painéis que funcionam como monitores independentes. Também permite poupar cabos, porque em vez de 3 ou mais cabos de energia, passa a ser apenas um, bem como a ligação de vídeo pode ser feita com um cabo especial, que pode ter uma ficha especial que liga no monitor e um cabo único, separando em vários cabos na outra ponta, para ligar à placa gráfica.

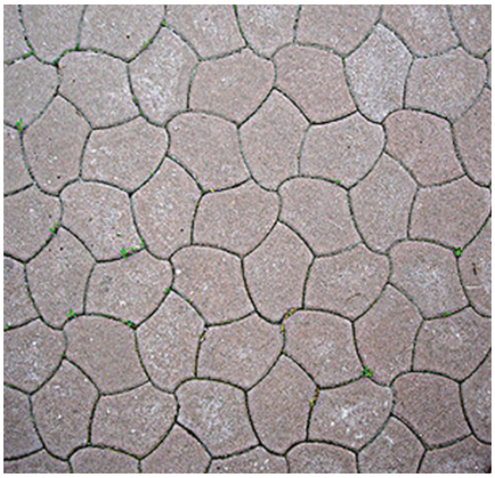
Outro tipo de monitor que seria interessante para o eyefinity, será monitores com painéis com densidade de pixels muito elevada, por exemplo painel de 17" com 2560×1600, que podem ser agrupados 3 em formato portait, dando origem a um monitor com 4800×2560 com cerca de 31" e com painéis de 19" dava um monitor com quase 35" ou seja, monitores não muito grandes, mas com uma resolução muito elevada. A vantagem que a fabricação de painéis pequenos fica mais barata que painéis grandes, alem do mesmo painel entrar na linha de produção de vários monitores (monitores com 1,2,4 e 6 painéis), além de permitir funcionamento independente no mesmo monitor (pode me interessar por momentos apenas ter um dos vários painéis em funcionamento) e alem disso em caso de avaria de aparecimento de pixéis queimados ou avaria, basta a troca de um painel e não de tudo.

DirectX 11

A AMD/ATI é assim a primeira empresa de GPU's a suportar o directX11. Toda a geração "evergreen" irá suportar DirectX 11. Em termos de principais características, temos

Tessellation: Talvez a principal novidade. Este termo quer dizer "mosaico", visto que esta tecnologia aumenta o nº polígonos gerados. Iremos abordar em detalhe o tessellation mais abaixo.
Multithreaded rendering: Esta característica serve para o "rendering" do mesmo objecto direct3D em vários GPU's.
Compute Shader: Permite o uso do shader pipeline para processamento genérico e de física, ao estilo do AMD Stream e nvidia Cuda. Mais abaixo será abordado melhor, em conjunto com o OpenCL.
Adição de melhores algoritmos de compressão de texturas, melhorando a qualidade do uso de HDR e texturas alpha (transparências).
No que toca a jogos com suporte DirectX 11, a lista já é grande:

Battleforge, que originalmente não é DX 11, mas foi lançado um update a 23 de Setembro (lançamento da HD 5800)
Unigine Heaven, Não tratando-se de um jogo, mas sim de um tech demo de demonstração gráfica, onde há o destaque do tesselation.
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat, lançamento previsto no final do ano na Europa
Dirt 2, também previsto para o final do ano.
Alien vs. Predator, previsto para Q1 (1º trimestre) 2010.
The Lord of the Rings Online, previsto para Q1 2010.
Dungeons and Dragons Online, previsto para Q1 2010.
Gengis Khan, previsto para 2010, sem previsão da altura do ano.
Frostbite 2, um motor gráfico da empresa EA DICE, voltado para FPS's.
Vision Engine, um motor gráfico da empresa Trinigy, voltado para MMORPG's.
CryEngine 3/Crysis 2, da empresa Crytek.



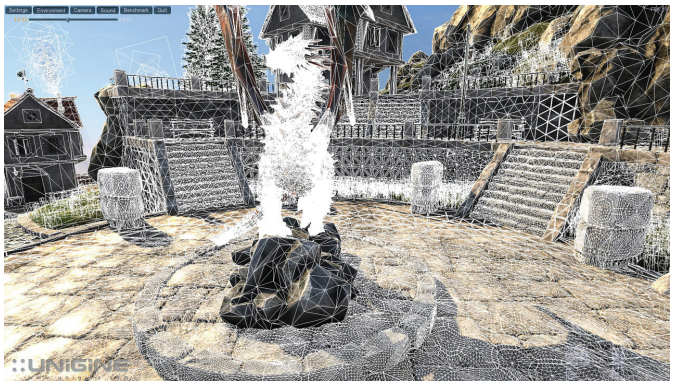
Tessellation

Tal como foi abordado acima, o "Tessellation" é a principal característica do DirectX 11. Na verdade, não é uma novidade absoluta. As Nvidia Geforce 3 e 4 e ATI Radeon 8500 já suportavam um equivalente do Tessellation básico, mas depressa foi abandonado por falta de suporte e as gráficas a seguir já perderam o hardware para tal. Este voltou nas ATI's HD 3000 e HD 4000, mas não era suportado oficialmente pelo DX 10.1 e ficou sem uso. Agora com o DX11, o Tessellation passa a ser incorporado com hardware dedicado.

O Tessellation não é um termo exclusivo de computação gráfica, o termo refere-se aos mosaicos repetitivos, como por exemplo alguns tipos de pavimento (ver imagem ao lado), portanto a implementação em computação gráfica é análoga, ou seja um conjunto pormenorizado de polígonos, com o objectivo de melhorar o LOD (Level of Detail, nível de detalhe) de um objecto gráfico em 3D.

O problema que a produção de milhares de polígonos em tempo real com a tecnologia existente até então era impossível devido ao enorme poder computacional necessário. Daí que era necessário hardware dedicado nas placas gráficas, bem como o suporte por parte de uma API gráfica. Aí que entra o módulo chamado de "Tesselator" nos GPU's ATI da série HD 5000.

Recentemente, saiu um tech demo, chamado "Unigine Heaven", baseado em DX11 e com suporte ao Tessellation e com possibilidade de o ligar/desligar em tempo real e ainda aplicar um contorno aos polígonos que compõem a cena. Nada como uns screen shoots em tempo real para demonstrar o que o Tessellation pode fazer!



À esquerda temos o ambiente com o Tessellation desligado e a malha de polígonos que compõe a cena. À direita a mesma imagem, mas com o Tessellation ligado. A quantidade de polígonos aumenta drasticamente, ficando o dragão quase branco de tantos polígonos que agora são utilizados. Notar que o chão, escadas, telhados e paredes são as zonas onde o Tessellation teve influencia.

Agora com a malha desactivada, não é difícil distinguir qual das imagens é a que tem Tessellation activado ou não, onde podemos ver o grande grau de detalhe que o cenário ganhou com o uso do Tessellation. Mas há um preço a pagar, como se pode reparar no topo direito, o nº de frames por segundo caiu bastante, mas considerando que há milhares de polígonos por frame a mais para serem processados, este impacto é bem menos do que se podia pensar, fruto da unidade dedicada de Tessellation que o GPU apresenta. A gráfica utilizada nestas imagens foi uma HD 5850.

ERADIGITAL

www.eradigital.pt

SUPER PREÇOS

Os preços mais baixos da net!...

CONFIGURAÇÕES
PARA TODOS!

Madcaddie

O Natal está a chegar e a acompanhar esta época do ano aparece-nos sempre aquela vontade inerente em nós de aproveitar e renovar o nosso Desktop.

A velocidade a que sai material hoje em dia juntamente com a saída de vários jogos novos a rondar estas datas, quase que justificam esta nossa ânsia de melhorar o nosso CPU, gráfica ou cooler.

Para satisfazer todas as carteiras das pessoas que vão ler este artigo, resolvi apresentar, para esta edição natalícia da ZWAME Magazine, três configurações com valores bastante distintos que podem ser assim divididos: configuração para os poupam mais com valores a rondar os 400 euros; configuração Mid-End com um valor máximo de 950euros e para os mais ousados, uma configuração Ultimate que chega aos 1400 euros.
Os requisitos gerais eram idênticos para as três configurações: computador completo, com periféricos incluindo Monitor, rato, teclado e colunas e todas elas tinham que ter uma ligação Wireless. Não me interessava marcas especificas mas sim os melhores componentes que tivessem a melhor relação qualidade/preço.

Foi pedido aos utilizadores que fizessem configurações utilizando um comparador de preços para evitar fazer publicidades a qualquer loja e todos os preços são os mais baixos encontrados nesse comparador na altura em que escrevi este artigo.

LOW END

CPU: Intel Core 2 Duo E5300-52,16€
Motherboard: Asus P5KPL/EPU-51,80€
RAM: Teamgroup Elite PC2-6400 Dual Channel 2Gb-33,00€
HDD: Seagate 250Gb 7200 RPM S-ATA2 8Mb-33,65€
Gráfica: Sapphire Radeon HD4650 1Gb DDR2 (PCI-E)- 36,01€
Fonte: LC Power 550W 6550GP V2.2 120mm-33,80€
Drive CD/DVD: Samsung SH-S223F Black-17,30€
Caixa: Asus TA-K52-23,00€
Wireless: SMC Adaptador USB Wireless
EZ Connect 54Mbps: SMCWPCI-G2 – 12,99€

Teclado e Rato: Gigabyte GK-KM6100- 11,00€
Colunas: Logitech S120- 7,04€
Monitor: LG Flatron W1941S-PF- 84,90€

TOTAL: 396,65€

A configuração escolhida foi uma da marca Intel do "antigo" socket 775 com um core 2 duo e uma motherboard Asus da gama p5k que tantos utilizadores conquistou quando saiu no mercado. O disco é um Seagate de 250GB e não deixa de ser curioso reparar que mesmo com a existência de discos de maior capacidade e com o lançamento dos SSD, o preço destes discos continua a ser elevado. Para as memórias e fonte recorremos a duas das marcas com mais saída quando se fala em configurações de baixo valor, Teamelite e Lcpower respectivamente.
A gráfica da Sapphire permite jogar alguns jogos mas nunca se poderá tirar o máximo deles sendo que caso queiram aproveitar mais recomendo uma gráfica melhor. Como a motherboard, a caixa também é da Asus. É uma caixa sem grandes excentricidades mas com grande qualidade sendo ideal para esta configuração. A ligação wireless é feita pelo adaptador da SMC que com o preço de 12,99% é quase um "must have".

Em relação aos periféricos podemos reparar que estamos perante 3 marcas diferentes. Para o monitor foi escolhido um da Samsung de 19 polegadas, a marca é conhecida por todos nós e uma das lideres quando se fala em monitores/televisões. O rato e o teclado são provenientes de um bundle da gigabyte enquanto que as colunas são da logitech que juntamente com a creative são uma das principais marcas neste tipo de periféricos.

MID END

CPU: Intel Core i5 750 161,41€
Motherboard: Gigabyte GA-P55-US3L 96,98€
RAM: GSkill PC12800 NQ Dual Channel 4Gb DDR3 73,50€
HDD: Western Digital 500Gb 7200 Rpm S-Ata2 32mb 43,50€
Gráfica: Powercolor Radeon HD5850 1Gb DDR5 (PCI-E) 224,90€
Fonte: Corsair VX-550W Power Supply 74,10€
Drive CD/DVD : Samsung SH-S223F Black 17,30€
Caixa: Asus TA-881 23,65€
Wireless: LINKSYS WIRELESS-G PCI CARD 802.11G (WMP54G) – 25,70€

Rato: OCZ Equalizer Laser Gaming Mouse 18,00€
Teclado: Logitech Classic Keyboard 200 10,45€
Colunas: Logitech S220 Black Bulk 19,90€
Monitor: Asus VH222H 154,30€

TOTAL: 943,69€

Para esta configuração o valor já era mais elevado e neste mercado a Intel é, mais uma vez, a marca escolhida com o socket 1156 mais exactamente o i5 750. A motherboard para esta configuração é uma da gigabyte, que tem apostado muito neste socket 1156 com resultados positivos.

A gráfica é ideal para jogos sendo uma das mais recentes versões lançadas pela ATI. A ram é da Gskill e DDR3 ao contrário do que acontecia com a configuração anterior. A marca da fonte a escolher era quase inevitável, a corsair tem fontes de elevada qualidade e um preço que consegue ser mais baixa em relação às suas concorrentes mais directas. A asus continua a ser a marca escolhida para a caixa, o disco foi mudado para um Western Digital agora de 500GB e o adaptor Wireless é da linksys.

Nos periféricos já não temos o rato e teclado em bundle sendo mesmo de marcas diferentes. As colunas são as mesmas que das configurações e o monitor é um Asus agora de 22 polegadas para se tirar o máximo de todos os jogos.

ULTI MATE

CPU: Intel Core i7 860 225,63€
Motherboard: MSI P55-GD65 142,41€
RAM: Mushkin PC12800 4Gb DDR3 CL9 (2x2Gb) 76,70€
HDD: Kingston SSD 64Gb V Series 2.5 SATA2 122,60€
HDD: Samsung 1Tb F1 Eco Green 5400RPM S-ATA2 32Mb 64,88€
Gráfica: Powercolor Radeon HD5870 1Gb DDR5 (PCI-E) 339,00€
Fonte: Corsair TX-650W 81,33€
Drive CD/DVD: Samsung SH-S223F Black 17,30€
Caixa: Asus TA-881 23,65€
Wireless: Linksys N dual-band – 38,54€

Rato: Logitech MX518 Optical Mouse Dark Knight Limited Edition 34,90€
Teclado: Logitech Media Keyboard 12,25€
Colunas: Logitech X-210 31,26€
Monitor: Asus VH242H 179,55€

TOTAL: 1389,96€

Os valores mudam mas a marca do processador não, a Intel continua a ser líder de mercado nesta gama com o seu potente i7 860. A board é uma da MSI que permite Crossfire e Sli que era inimaginável quando estávamos na altura do socket 775. As memórias são da marca Mushkin e apresentam a melhor relação performance/preço.

Esta configuração pedia por um SDD e obviamente isso está garantido, temos um SSD da Kingston e outro disco de 1TB da Samsung versão Green. A escolha da Gráfica volta a cair para a ATI com uma HD5870 da powercolor que foi a mesma marca que estava na configuração Mid-End. A drive, a caixa são idênticas às da configuração anterior e a marca da fonte é a mesma mas com uma fonte superior a TX-650W.

Para esta configuração Ultimate mudamos o Adaptador Wireless para um que suporta N e dual band e fica perfeito dentro do orçamento.

O rato é uma versão limitada do Logitech MX518 que já provou o seu valor no mercado actual. O teclado e as colunas também são da marca Logitech e o monitor é da Asus, agora um com 24 polegadas.

Para concluir não posso deixar de fazer alguns apontamentos. A Intel mostra-se líder dos CPU confirmando a instabilidade em que se encontra a AMD em relação ao seu concorrente directo.

No entanto quando falamos de gráficas, todas as configurações têm uma da marca ATI/AMD que continua a produzir grandes gráficas com a melhor relação qualidade/preço.

O mercado das motherboards, Discos e memória anda muito renhido e todas as configurações têm marcas diferentes destes componentes.

Termino desejando umas Boas Festas e Boas Compras.

Tem-nos visitado ultimamente?

GameServers

Counter Strike 1.6

Half-Life 2 DM

Left 4 Dead

Team Fortress 2

Battlefield 2

Fórum

Tudo sobre tecnologia, informática e muito mais.

Vem visitar-nos.

Podcasts

Todas as semanas uma nova análise das novidades do mundo informático.

....de que está à espera?

ANUNCIE AQUI

publicidade@zwame.pt

ZWAME

NESTA**EDIÇÃO:**

> WINDOWS WORLD **DESTAQUES** Windows 7 nas Empresas - Porquê Migrar?

WINDOWS 7

NAS EMPRESAS - PORQUÊ MIGRAR?

eXcept

Foi lançada no passado mês de Outubro a nova versão do popular Sistema Operativo da Microsoft®, o Windows 7. Esta nova versão do Windows traz um elevado conjunto de novas funcionalidades e actualizações que permitem ao utilizador final ter uma experiência mais positiva e facilitada nas suas tarefas diárias, desde a navegação na Internet, até ás ferramentas conhecidas de produtividade (Office, por exemplo). Nesta magazine já teve oportunidade de ler algumas das novas funcionalidades deste Windows 7.

O que pouca gente já saberá é que foi lançado no mesmo dia a nova versão da Suite Servidor da Microsoft – o Microsoft Windows 2008 Server R2.

Esta nova versão traz actualizações aos mais variados níveis, desde novas funcionalidades nas funções de Active Directory, na gestão de máquinas virtuais – HyperV 2.0, nova versão do IIS (7.5) assim como suporte a hardware mais recente (suporta agora até 256 processadores). Esta nova versão inclui também várias melhorias no seu relacionamento com os clientes, nomeadamente com a nova versão do Windows. É objectivo da Microsoft com isto criar uma forma diferente de trabalhar, tendo em conta o advento de novas tecnologias, viradas para a Web, como o Cloud Computing, a virtualização e o conceito de "Anywhere, Anytime".

São objectivos do Windows 7, assumidos pela Microsoft, mais escolhas na forma de interagir com o PC, mais fácil de desfrutar fotos, música e vídeos, actualizações fáceis com Windows AnytimeUpgrade, uma navegação mais intuitiva, redes domésticas mais simples, experiência melhorada com dispositivos externos, e o sincronismo constante com o Windows Live.

O Windows 7 baseia-se no Windows Vista em muitas das suas funcionalidades básicas. Com o Windows Vista assistimos a mudanças profundas nos conceitos de rede, com novos modelos de segurança, drivers e implementações de networking. Essas alterações foram também transportadas para o Windows 7, que mantém assim compatibilidade com o Vista. É garantia da Microsoft que software que é executado em Vista, é também executado em 7. Excepção feita a software que corra código de baixo nível (antivírus, firewalls, etc.).

O Windows 7 foi também pioneiro relativamente ao habitual do que é da Microsoft num aspecto importante: foi desenhado tendo em conta as opiniões dos seus clientes, que interagiram constantemente com a equipa de desenvolvimento do 7. Relativamente às empresas, foram

três as perguntas principais às quais a Microsoft tentou responder:

"Os meus utilizadores tornaram-se mais experientes e têm necessidades mais diversas. Que posso fazer para os manter ligados ao que eles precisam?"

"Como posso permitir o software e dispositivos que os meus utilizadores querem minimizando os riscos?"

"Como posso reduzir custos e tirar partido de novas tecnologias tais como a virtualização?"

O Windows 7 promete então tornar os utilizadores produtivos em qualquer local, seja no seu escritório, numa sucursal ou mesmo na estrada, promete melhorar a segurança e o controle, com novas ferramentas de protecção de dados, e simplificar a gestão dos computadores, com novas ferramentas de migração e tecnologias de virtualização.

Pesquisa Empresarial
Com o objectivo de tornar os utilizadores produtivos qualquer que seja o seu local, a Microsoft lançou o Microsoft Search Federation. Até este momento, as soluções de pesquisa são locais, quer dos servidores quer das máquinas, mas não são integradas. As fontes são dispersas e as formas de interagir e pesquisar com as várias fontes de informação são diferentes. Com o Windows Search Federation, é mais simples para o utilizador pesquisar nos vários repositórios de informação, que inclui sistemas de arquivo de ficheiros, de mail, Sharepoint, e outros. Os próprios administradores de sistemas poderão criar repositórios de pesquisa pré-programados e fazer o "deploy" desses mesmos repositórios para os computadores dos "clientes", directamente para o menu "iniciar" ou como bookmark do Windows Explorer.

Acesso Remoto para Trabalhadores Móveis
Neste momento existe um conjunto diferente de tecnologias que permite aos utilizadores aceder aos seus ambientes de trabalho em pontos diferentes (VPN's, túneis IPSec, VPDN's, etc). Dependendo da tipologia de acesso e das restrições aplicadas, poderá ser mais ou menos complicado aceder aos recursos empresariais a partir do exterior. Por outro lado, é também complicado para os gestores de TI garantir a correcta manutenção e actualização de computadores que não se encontrem na rede física da empresa. A Microsoft lançou assim a tecnologia Windows Direct Access, que permite de uma forma fácil e transparente a gestão deste tipo de ligações aos seus clientes, partilhando uma experiência em tudo semelhante dentro e fora do escritório. O acesso transparente aos recursos da empresa aumenta a produtividade dos utilizadores móveis, onde quer que estes se encontrem.

Performance de rede para Sucursais
É comum encontrarmos hoje em dia empresas que tem delegações e sucursais espalhadas remotamente em localizações geográficas diversas, mas que se encontram ligados por circuitos ethernet físicos, mas de larguras de banda baixas e limitadas. Este tipo de serviços é ainda dispendioso, e o uso de protocolos normais como SMB ou CIFS para partilha de ficheiros não ajuda em nada neste tipo de ligações mais lentas. A Microsoft, com a junção do Windows 7 e Windows 2008 R2, resolveu este problema através da tecnologia de BranchCache. É objectivo desta tecnologia actuar como um "cache server" entre as filiais, guardando em cache os conteúdos de servidores de ficheiros e de Web. Os utilizadores remotos passarão assim a ter um repositório local de ficheiros, devidamente sincronizado, e de forma transparente, reduzindo assim os tempos de acesso e libertando largura de banda dessas ligações para quem realmente delas necessite.

Melhoria da Segurança e Controle
A Microsoft lançou também o AppLocker, que permite controlar, de uma forma generalizada e centralizada, as aplicações a que o utilizador deverá ter acesso. Se o utilizador (ou grupo de utilizadores) não tem de ter acesso à ferramenta de CRM, por exemplo, apesar desta estar fisicamente instalada no computador, não terá acesso a executar a mesma. A gestão deste tipo de permissões é executada centralmente, como uma policy da Active Directory da empresa.

O AppLocker tem também como função reportar todo o software instalado no computador e impedir a sua execução, mesmo que instalado pelo utilizador, se o mesmo não for aprovado pelos gestores de TI.

No que diz respeito à segurança física dos equipamentos, a Microsoft desenvolveu a sua já conhecida ferramenta Bitlocker, expandindo a sua utilização para dispositivos amovíveis (pens USB, discos externos), cuja encriptação pode passar a ser feita centralmente, de forma transparente ao utilizador. Os arquivos de encriptação podem também passar a ser guardados centralmente em servidores Active Directory, o que permite uma fácil gestão e recuperação em caso de catástrofe.

Simplificação da gestão dos computadores
A Microsoft garante que todo o hardware que corra Windows Vista sem problemas está também preparado para executar o Windows 7 com a mesma fluidez. Isto, aliado a novas ferramentas integradas de migração e implementação de imagens, tornam a instalação e manutenção do Windows 7 mais simples do que qualquer outro sistema operativo até agora.

Em termos de ferramentas de VDI (Virtual Desktop Infrastructure) já existente, o Windows7 melhora a forma de trabalhar dos utilizadores, através por exemplo de suporte a multi-monitores, uso de telefonia voz e suporte a aplicações com uso de microfone, e melhor suporte a impressão. Também permite agora a reutilização de imagens de VDI's (VHD) para instalação de postos de trabalho geridos. O Windows 7 traz também como principal vantagem a instalação da Windows Powershell 2.0 por defeito. Assim, qualquer administrador de rede poderá lançar para a sua rede scripts de instalação ou manutenção em Powershell para qualquer cliente, automatizando assim o processo de deployment remoto de aplicações.

As melhorias acima indicadas referem-se à gestão do Windows 7 versão Enterprise juntamente com Windows 2008 Server R2.

KIVA

loans that change lives

www.kiva.org/team/zwame

Kiva lets you lend to specific entrepreneurs in the developing world—empowering them to lift themselves out of poverty.

NESTA**EDIÇÃO:**

- APPLE WORLD **DESTAQUES** Novidades no Reino Apple
- APPLE WORLD **DESTAQUES** It's Only Rock And Roll - Rescaldo do Evento

NOVIDADES
NO REINO APPLE

Metro

A Apple escolheu o dia 20 de Outubro para fazer a actualização da sua linha de desktops, entrada da gama da sua linha de portáteis, um rato inovador e de mais alguns acessórios que veremos à frente. Não terá sido por acaso que aquela terça-feira foi escolhida. O Windows 7 era lançado dois dias depois e com ele era fácil de imaginar que as principais marcas de hardware iriam apresentar novos modelos já com o Windows 7 disponível. Os rumores há muito que corriam na net mas o timming é seguro que teve a ver com a antecipação desse lançamento da Microsoft.

Além disso e contrariando os últimos anos em que as actualizações que a Apple lançou são sempre apresentados com pompa e circunstância, desta vez foi efectuado apenas através do site oficial. Será uma mudança na estratégia da Apple? Só o futuro dirá.

iMac

O iMac mistura-se com a visão de sempre da Apple. Um computador tudo em um com um design pensado ao pormenor. O compromisso é grande. Perde-se a mobilidade própria de um computador portátil, apesar de a maior parte dos seus componentes serem "emprestados" destes por construção de espaço e aumenta-se o tamanho do ecrã de modo a dar uma melhor experiência de utilização.

A verdade é que actualmente e excluindo os gamers, é difícil resistir ao apelo de uma máquina que ocupa pouco espaço e que faz tudo aquilo que é necessário. Se repararmos na evolução do mercado, em que cada vez mais se vendem computadores portáteis, é fácil de ver que o iMac ao ter melhores especificações é, para quem não necessita de mobilidade, um excelente compromisso. A Apple sempre teve um alinhamento um pouco incompleto para a exigência em particular dos europeus mais habituados a terem um desktop em que podem combinar uma série de configurações diferentes. A Apple é neste sentido muito castradora.

Até agora o Mac Pro era o único Mac a preencher esses requisitos, mas o seu preço não permite que seja uma opção para muitos utilizadores. A nova linha de iMacs que actualmente a Apple disponibiliza tem a vantagem de reduzir o fosso que existia anteriormente e

será seguramente uma excelente alternativa para muitas pessoas sobre o Mac Pro. O tamanho do ecrã passou a ser de 21 polegadas ou 27 polegadas. É um ecrã com retroluminosidade LED o que permite alcançar uma luminosidade superior, tecnologia IPS (in-plane switching) o que faz com que o ângulo de visão seja muito maior (vantajoso para situações em que as pessoas estejam de lado), o que com uma resolução de 1920×1080 e 2560×1440 respectivamente para os modelos de 21 e de 27 polegadas é provável acontecer. Nos dois casos o ecrã tem um formato 16:9. No caso do modelo de 27 polegadas é um excelente compromisso para os muitos monitores caros de 30 polegadas que têm a mesma resolução em termos de largura e apenas mais 160 pixels em altura. Mantém um vidro à frente o que permite muito mais os abusos e acidentes que podem acontecer em relação aos LCDs convencionais.

Por outro lado integra no modelo mais caro e, pela primeira vez, um processador com quatro núcleos o que reduz em muito o fosso para o Mac Pro, nomeadamente o mais barato que também tem apenas um processador. Vai ser interessante ver o passo seguinte da Apple. A sua linha de monitores não sofre um update a algum tempo e o iMac de 27 polegadas tem ainda a vantagem de poder ser um receptor e não só emissor como é habitual. Teremos um update à Apple TV? Passará por estes monitores a entrada da Apple no mercado das televisões? Com o tamanho cada vez maior do standard dos LCDs nas salas é difícil de prever. Também continua ausente de toda a linha da Apple um leitor Blue Ray. Há várias justificações dadas para o efeito, nomeadamente a questão da iTunes Store poder perder algumas receitas, mas por outro lado quem tem uma ligação à net mais lenta não tem a melhor experiência. De referir ainda que a resolução bastante acima do full HD nos monitores de 27' faz com que o sinal da televisão fique bastante mal. A resolução das mesmas é perfeita para conteúdos em alta definição e aí começamos a falar de alguns gigas por filme. O Blue Ray parece o formato perfeito para poder dar o melhor dos dois mundos tanto á Apple como ao consumidor final.

Salientamos dois aspectos que parecem pertinentes. Por um lado há uma segmentação clara da oferta nos dois extremos. O modelo de 21' que custa 1099€ tem a placa gráfica integrada que partilha a memória do sistema, com um disco de apenas 500GB (pensar que há alguns anos parecia inalcançável este número e agora ser já considerado um tamanho reduzido para um disco 3,5) e o modelo mais caro com a nova plataforma da Intel que em opção pode ser pedido com o Core i7 que tem a vantagem sobre o Core i5 de ter Hyper-Threading. O segundo aspecto que desilude é a não utilização da última geração de gráficas da ATI que como podem ver nesta edição tem bastantes melhorias em relação à geração 4XXX.

Tabela 1 - As semelhanças e diferenças das várias opções disponíveis.

	Ecrã de 21 polegadas (Resolução 1920x1080)		Ecrã de 27 polegadas (Resolução 2560x1440)	
Processador	Intel Core 2 Duo a 3,06 Ghz			Intel Core i5 a 2,66 GHz
Memória RAM	4 GB 1066MHz DDR3 SDRAM - 2x2GB			
Disco Rígido	500 GB SATA 7200 RPM	1 TB SATA 7200 RPM		
Drive Óptica	SuperDrive de dupla camada 8x			
Placa Gráfica	NVIDIA GeForce 9400M	ATI Radeon HD 4670 com 256 MB		ATI Radeon HD 4850 com 512 MB
Preço	1099€	1349€	1499€	1799€

O Mac mini perdeu a vergonha.

Desde o seu lançamento que o Mac mini rotulado como a máquina para quem quer experimentar o mundo Apple, sempre foi o patinho feio da sua linha de hardware. O slogan de "traga o seu monitor, teclado e rato e venha descobrir o mundo Apple" apesar de interessante não fazia muito sentido. Limitado no início apesar do seu tamanho reduzido - o que foi bastante inovador - até às actualizações muito espaçadas, não ajudaram muito ao sucesso do Mac mini.

Desta vez a Apple fez o trabalho de casa correctamente e se o preço pode ser considerado um pouco elevado por alguns, as especificações do mesmo fazem com que ele tenha um espaço interessante. É a máquina mais barata da Apple que corre o OS X. Com a Apple TV num limbo, já que apesar de ainda não ter desaparecido da linha da Apple e recentemente ter sofrido uma actualização, a verdade é que a utilização do Mac Mini por parte dos utilizadores Mac tem sido muito diverso. Desde o seu computador do dia a dia até mediacenter ou mesmo servidor. Numa jogada muito inteligente e ciente deste facto, a Apple decidiu piscar o olho a pequenas empresas e mesmo aos utilizadores domésticos com vários Mac em casa, lançando uma versão sem drive óptica mas com dois discos rígidos com o Snow Leopard Server.

Não sendo o objectivo deste artigo explicar as potencialidades da versão Server esta é a versão que a Apple vende juntamente com os seus servidores XServer e que não tem qualquer limite de utilizadores. A licença quando vendida em separado custa 499 euros. Como podem ver na tabela 2, o preço do mesmo não

é penalizado por isso sendo uma solução muito equilibrada para ser o centro nevrálgico de um pequeno escritório ou de uma rede doméstica.

É fácil perceber as diferenças entre os modelos, no entanto se 2 dimms de 2GB de memória RAM custam online cerca de 75€ a Apple cobra 180€ para substituir a memória no mais baixo da gama. Apesar de poder ser feito em casa não é das tarefas mais fáceis, pelo que devem pensar se vale a pena. Se forem utilizar o Mac para o vosso dia a dia em que incluem muitas janelas abertas, eventualmente correrem outro sistema operativo virtualizado, aí é recomendável optarem por ter 4GB RAM.

As coisas também se complicam quando comparamos com o iMac mais acessível. Sem ser a versão mais cara do mini com o OS X Server, se pensarmos que o iMac mais acessível tem um processador mais poderoso, um disco de 7200 rpm, uma possibilidade de aumentar a memória RAM até aos 8GB - no caso é muito simples isso ser feito pelo próprio utilizador - e um excelente monitor que permite ainda ser ligado a um segundo monitor torna a decisão complicada. No entanto se necessitarem do OS X Server aí não há qualquer dúvida sobre o que comprar.

Tabela 2 - Principais especificações da nova linha Mac mini.

	Mac mini: 2,26GHz	Mac mini: 2,53GHz	Mac mini: 2,53GHz com Snow Leopard Server
Processador	2,26GHz Intel Core 2 Duo com 3MB cache L2 partilhada	2,53GHz Intel Core 2 Duo com 3MB cache L2 partilhada	
Memória	2X 1GB DDR3 SDRAM 1066MHz	2X 2GB DDR3 SDRAM 1066MHz	
Disco Rígido	SATA 160GB 5400 rpm	SATA 320GB 5400 rpm	2X SATA 500GB 5400 rpm
Drive Óptica	SuperDrive 8X DL		-
Placa Gráfica	NVIDIA GeForce 9400M com 256MB DDR3 de memória partilhada		
Saídas Vídeo	Mini-DVI e Mini DisplayPort		
Portas	5 Portas USB 2.0 1 Porta Firewire 800		
Entradas Audio	Entrada combinada digital audio / Saída combinada digital audio		
Rede com fios	10 / 100 / 1000 (Gigabit)		
Rede sem fios	802.11n Bluetooth 2.1 + EDR (Enhanced Data Rate)		
Tamanho	Altura 5,08 x Comprimento 16,51 x Profundidade 16,51 cm		
Peso	1,31 Kg		
Preço	**549€**	**749€**	**949€**

MacBook

Na anterior remodelação à linha de portáteis a Apple optou por não mexer na linha MacBook passando todos os modelos para MacBook Pro excepto um. Esse modelo foi agora algo de remodelação continuando a ser o único portátil construído em policarbonato. Tendo um desses portáteis posso testemunhar como a sua construção está a anos luz de todos os unibody de alumínio da Apple. A boa notícia é que apesar de continuar a ser construído em policarbonato herda a parte de a carcaça ser de uma peça única. Seria interessante que em termos de especificações tivesse 4GB RAM e Firewire. No entanto, tem a seu favor o ecrã com retro-iluminação LED e a bateria com uma autonomia anunciada de 7 horas. Infelizmente ainda não tivemos acesso a qualquer modelo para testar mas é de esperar que a autonomia não seja tão positiva como os números apresentados pela Apple mas, mesmo assim, será sempre excelente já que estamos a falar de um portátil a sério.

Na tabela 3 podem ver o comparativo entre o novo MacBook e a entrada de gama do MacBook Pro construído em alumínio. Mais uma vez decidimos mostrar os pontos comuns e as diferenças. A decisão não é simples, em particular na questão da durabilidade do MacBook porque ainda não há tempo para se tirar grandes conclusões. A título pessoal, qualquer que seja a escolha, aumentaria a memória RAM para 4GB. Mas a decisão final não é fácil.

Tabela 3
Comparação entre o novo MacBook e o MacBook Pro mais acessível.

	MacBook	MacBook Pro
Processador	Intel Core 2 Duo 2,26 GHz	
Memória	2GB DDR3	
Disco Rígido	250GB SATA 5400 rpm	160GB SATA 5400 rpm
Placa Gráfica	NVIDIA GeForce 9400M (256MB DDR3 SDRAM partilhada)	
Portas	Porta de alimentação MagSafe + Mini DisplayPort + 2 portas USB 2.0 + Porta Gigabit + Entrada/saída de áudio + Ranhura para cadeado Kensington	Porta de alimentação MagSafe + Mini DisplayPort + 2 portas USB 2.0 + Porta Gigabit + + Entrada de linha áudio + Saída de linha de áudio + Ranhura para cadeado Kensington + Ranhura para cartões SD + Porta FireWire 800
Ecrã	13 polegadas com resolução de 1200x800 pixels	
Comunicações	802.11n / Bluetooth	
Construção	Unibody policarbonato	Unibody alumínio
Bateria	Lítio até 7 horas	
Preço	899€	1149€

Magic Mouse.

O novo rato da Apple. A Apple não tem o melhor dos registos quando se trata de ratos. A maioria dos utilizadores utilizam ratos que não são da Apple. É certo que tem melhorado ao longo do tempo e que o Mighty Mouse teve o seu sucesso. No entanto, muitos utilizadores tiveram problemas com o botão que quando fica com humidade própria do dedo do utilizador responde de forma incorrecta.

Neste modelo não existe esse risco. A superfície superior do rato é completamente lisa sem qualquer botão. A sua superfície é táctil, compreendendo a diferença de toque do utilizador a que a Apple chama gestos. Assim ele suporta clique simples ou clique duplo, clique de dois botões, deslocação 360º, ZTexto com Ênfaseoom de ecrã e percorrer com dois dedos. É laser pelo que funciona em quase todas as superfícies. O interface que utiliza para se "ligar" ao Mac é Bluetooth e usa duas pilhas AA que vêem incluídas com o rato. Em termos de ergonomia continua a não ser dos melhores. Os ratos com a superfície superior curva são muito mais naturais para a posição da mão em descanso. Este, como os ratos anteriores da Apple, não tem esse formato o que torna mais fácil o aparecimento de tendinites. Passou a ser o rato que vem com os novos iMac pelo que a curto prazo saberemos o feedback dos utilizadores. Sem termos ainda tido a possibilidade de experimentar um, não nos é possível dar a nossa opinião.

Algumas queixas têm ocorrido na perda de conectividade com o iMac mas falta ver se esses problemas de juventude serão resolvidos pela Apple com um update de software.

Apple Wireless Keyboard

O teclado sem fios da Apple passou por uma discreta actualização. Continua a funcionar por Bluetooth e tem basicamente as mesmas teclas que encontramos em qualquer portátil da Apple. Em relação ao teclado com fios não tem portas USB. Passou a ser alimentado apenas por duas baterias AA (o modelo anterior usava três baterias) e anuncia uma melhor gestão energética desligando-se quando não está a ser usado.

Apple Remote

Também o Apple Remote teve direito a uma actualização.

Esta actualização é bem evidente quer na forma quer no material utilizado. Passou a ser de alumínio e mais comprido do que o anterior. A posição dos botões e da bateria também foram alterados. Continua como já acontecia com o modelo anterior a ser vendido em separado pelo preço de 19€. Existiram outras actualizações pontuais tais como a melhoria no design interno do Airport Extreme o que permitiu obter uma melhoria da performance do mesmo e um alcance maior.

Foi também modificado o Kit de montagem VESA (apenas a parte que fixa ao iMac). Numa preocupação crescente com o meio ambiente, a Apple deixou de usar mercúrio, arsénico e PVC e apostou em materiais cada vez mais amigos do ambiente e facilmente recicláveis como é o caso do alumínio. Em jeito de conclusão, a Apple tem conseguido apesar do abrandamento da economia manter e até aumentar os lucros conseguidos. A nova linha de produtos não terminará nunca com a discussão sobre as virtudes e aspectos negativos da marca mas reforçam sem dúvida alguns pontos que eram já positivos e tudo leva a crer que os utilizadores, racionalmente ou pela emoção, continuem a apostar nos seus produtos.

A inovação continua em particular com o monitor de 27' dos novos iMac que não tem nenhum concorrente directo e com o Magic Mouse que apanhou de surpresa muitas pessoas. Veremos como irá conseguir surpreender-nos no futuro e se essas surpresas serão suficientes para continuar a sua marcha positiva no mercado actual ganhando cada vez mais utilizadores.

IT'S ONLY ROCK AND ROLL

RESCALDO DO EVENTO

sigul

No passado dia 9 de Setembro de 2009, a Apple proporcionou-nos mais uma actualização dos seus produtos exclusivamente dedicados à multimédia, em mais um dos seus típicos eventos.

iTunes 9

Começo então pela apresentação da nova versão do iTunes. Um primeiro olhar ao mesmo revela logo a alteração do esquema de cores para um cinzento mais claro que o anterior. No entanto, esta 9ª versão de um dos mais usados leitores de música traz três grandes novas características:

Partilha doméstica

Esta recente adição, proporciona uma nova forma de explorar e/ou partilhar músicas (inclusivamente compradas) da sua biblioteca do iTunes até 5 computadores autorizados dentro do seu ambiente doméstico.

Misturas Genius

Não é exactamente algo novo mas antes reformulado. As misturas Genius criam, segundo uma base de dados diariamente actualizada, até 12 combinações diferentes de músicas, da sua biblioteca, dentro do mesmo género musical, que nas palavras da Apple "go great together", ficam bem juntas.

iTunes Store remodelada

A nova interface e design da mais popular loja digital de música, fornece novas formas de explorar música, os iTunes LP's (álbuns completos em formato digital com conteúdos extra como letras das músicas ou fotos) e possibilita a compra de toques de telemóvel entre outros extras.

Sincronização melhorada

Esta nova versão apresenta uma moderna forma de sincronizar os conteúdos multimédia do seu computador com o iPhone ou iPod, permitindo inclusive a organização de todas aplicações directamente do iTunes.

Família iPod

Os mais famosos leitores multimédia portáteis no mundo também fizeram parte da lista dos gadgets actualizados. Começando pelo iPod Nano, agora na sua 5ª geração, recebe uma câmara VGA de 640 por 480 pixéis com codificação H264 até 30FPS (frames per second) com áudio AAC. Para suportar esta nova funcionalidade, o aparelho vem provido de um microfone e de uma coluna integrada. O novo modelo passa ainda a contar com um ecrã TFT de 2,2 polegadas (240 por 376 pixéis, mais 0,2 polegadas que nas 2 gerações anteriores), rádio FM, Voice Over (indica-lhe o nome da música em reprodução com um simples clique de um botão), suporte para as novas Misturas Genius e pedómetro imbutido para trabalhar em conjunto com as suas sapatilhas Nike +. O

iPod Nano encontra-se disponível em 2 versões distintas: uma de 8GB a 139€ e outra de 16GB a 169€, podendo-se escolher entre 9 cores diferentes.

O iPod Touch, também actualizado, encontra-se à venda em 3 versões: 8GB, 32GB e 64GB a 189€, 279€ e 369€ respectivamente. Enquanto a primeira retém o hardware da geração anterior, as duas últimas recebem um processador 50% mais rápido e melhores gráficos, fazendo do iPod Touch um dos melhores aparelhos portáteis de sempre para jogar, ouvir música ou ver vídeos. As mesmas duas versões incluem os auriculares Apple com telecomando e microfone, perfeitos para utilizar com a aplicação Dictafone ou Controlo por voz. Todos os iPod Touch e/ou iPhones que já viessem com o Firmware3.0 instalado, têm direito a actualizar para a última versão, 3.1, de graça.

Na categoria dos iPod Shuffles, estes passam a ser disponibilizados em 5 cores diferentes, uma de 2GB a 55€ e outra de 4GB a 75€. Encontra-se, para além destas duas, uma edição especial, à venda exclusivamente na Apple Store Online, de 4GB em aço inoxidável polido. Quanto ao iPod Classic, praticamente inalterado, mantém-se à venda a 229€ mas com um aumento da capacidade do disco de 120GB para 160GB.

Firmware 3.1

Igualmente actualizado, o firmware do iPod Touch e do iPhone, para além de manter as funcionalidades da versão anterior, conta com algumas novas como:

> Recomendações Genius para Aplicações (não há muito que explicar, do mesmo género que as Misturas Genius mas para aplicações);
> Misturas Genius;
> Download de toques de telemóvel por rede sem fios;
> Organização de aplicações através do iTunes;
> Sincronização melhorada;
> Performance do Wi-Fi do iPhone 3G melhorada quando o Bluetooth se encontra ligado;
> Possibilita o uso do Controlo de Voz no iPhone 3GS através de headsets bluetooth;
> Avisos anti-phishing no Safari;
> Sincronização melhorada com o Exchange;
> Entre outras . . .

Tal como já foi referido, esta versão encontra-se disponível para download gratuito a quem já possuía a versão 3.0 ou através de um pagamento de 3,99€.

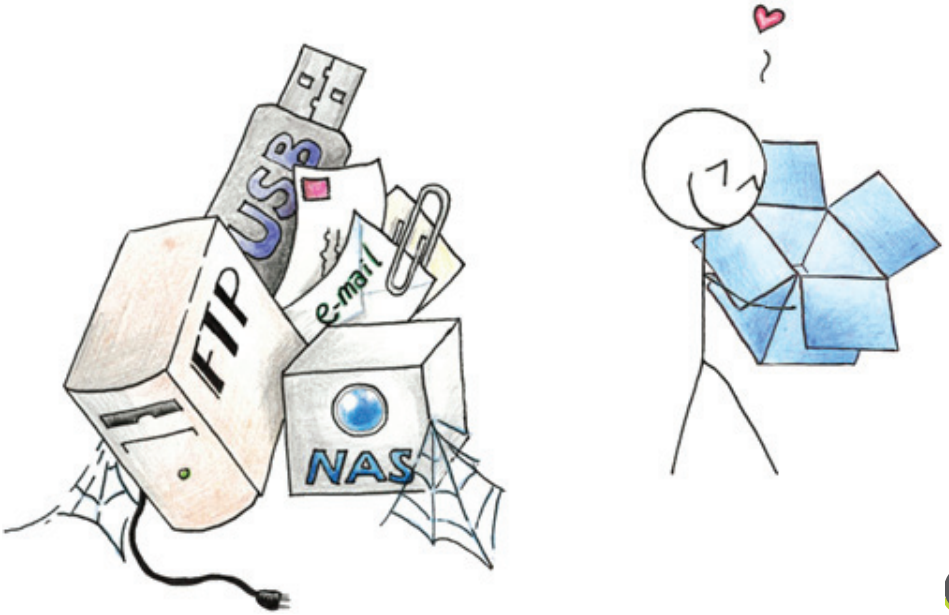
NESTA**EDIÇÃO:**

- INTERNET REDES E SEGURANÇA **DESTAQUES** Dropbox - Partilha de Ficheiros "User-Friendly"
- INTERNET REDES E SEGURANÇA **DESTAQUES** Crime - No Mundo da Informática

DROPBOX

PARTILHA DE FICHEIROS "USER FRIENDLY"

amjpereira



É verdade que o Dropbox não é novidade, e muitos são capazes de já o utilizar, mas de certeza que existem alguns leitores que não o conhecem… até agora.

Convém começar por dizer que o Dropbox não é único, existem vários outros serviços de alojamento online, na sua maioria pagos.

O dropbox veio demonstrar contudo que não é preciso pagar para se ter qualidade, apresentando-se como um serviço de alojamento de ficheiros, permitindo aos utilizadores armazenar ficheiros online até 2GB na versão gratuita e entre 50GB a 100GB na versão paga. Funciona nos sistemas operativos mais utilizados (Windows, Linux e Mac), sendo que a única diferença entre a versão gratuita e a paga é mesmo o espaço disponível pois todas as outras funcionalidades encontram-se disponiveis.

O que distingue o dropbox dos restantes espaços de alojamento é basicamente e acima de tudo a sua forma de funcionar. Depois de feito o download do programa de instalação e após criadas as pastas de partilha, todos os documentos ou ficheiros existentes na pasta são automaticamente (depende da vossa velocidade de upload) sincronizados com o vosso espaço de alojamento online, ficando disponiveis tanto para acesso via web, como em qualquer outro computador onde se autentiquem com a vossa conta, estando os seus ficheiros disponiveis para onde quer que vá.

Actualmente é até possivel para os utilizadores do iPhone, através da aplicação gratuita disponível na appstore, ter os ficheiros disponíveis no telemóvel.

Uma solução bastante apreciada para poder ter os seus documentos de trabalho ou de lazer disponiveis sem ter que pagar por uma aplicação que permitisse a colocação de ficheiros no dispositvo da Apple.

Mas não é só na sincronização com todos os seus computadores e telefone que o dropbox é bastante útil. É também na certeza que os seus ficheiros estão realmente seguros e protegidos mesmo contra um erro humano.

Através da utilização de SSL com uma cifra de encriptação AES de 256bits esta ferramenta consegue garantir que os ficheiros apenas estão acessiveis a si, e a quem tenha acesso á sua conta, não permitindo assim o acesso a terceiros.

É também na funcionalidade de anular as alterações que o dropbox ajuda bastante contra qualquer erro humano pois através da utilização de deltas ou delta encoding, é possivel recuperar ficheiros apagados ou voltar a uma versão anterior antes de modificada.

Resumindo e concluindo, se não utiliza ainda, passe por www.dropbox.com e faça um test-drive.

CRIME
NO MUNDO DA INFORMÁTICA

tmike

A transposição da Decisão-Quadro n.º 2005/222/JAI do Conselho, de 24 de Fevereiro de 2005, relativa a ataques contra sistemas de informação, descreve comportamentos que deverão ser qualificados como crime, obrigando também à criação de normas conexas, relacionadas com tais comportamentos, atinentes à instigação, auxílio, cumplicidade e tentativa, responsabilidade de pessoas colectivas, competência territorial e ainda intercâmbio de informações. Supõe, para o ordenamento jurídico português, a alteração ao regime da criminalidade informática, hoje previsto na chamada Lei da Criminalidade Informática (Lei n.º 109/91, de 17 de Agosto).

Ciente de que a criminalidade informática tem efeitos colaterais na economia mundial, e por força do enquadramento de Portugal na UE, deu entrada no Parlamento no passado dia 20 de Maio a Proposta de Lei que tem por base a actualização da legislação de criminalidade informática fazendo a ponte para uma nova realidade de crimes que vão fazendo as primeiras páginas de jornais, revistas e outros órgãos de comunicação social.

A expansão das redes de comunicação tornou a Internet numa realidade omnipresente. Todas as actividades das sociedades modernas e das economias usam a Internet para seu apoio. Os cidadãos socorrem-se da Internet na sua vida quotidiana e os Estados apoiam nela as suas tradicionais funções. Neste contexto, foi natural o surgimento de actividades ilegais associadas às redes de comunicação, usando-as e explorando as suas vulnerabilidades, criando assim riscos para a utilização quotidiana dos meios informáticos. A cibercriminalidade tornou-se, portanto, uma ameaça dos tempos modernos. É, por exemplo, o caso da produção ou difusão de vírus e outros programas maliciosos, realidades ainda não consagradas na lei nacional: de facto, no actual quadro normativo, quem produzir e/ou difundir vírus e outros dispositivos desta natureza não incorrerá, por esses factos, na prática de nenhum crime, nem será punido por essa actuação. Não obstante, é sobejamente conhecida a nocividade que resulta da produção e difusão de vírus informáticos pelas redes de comunicações. Essa é a razão pela qual muitas outras legislações optaram pela criminalização desta actividade, na sequência, aliás, da disposição do artigo 6.º da Convenção sobre Cibercrime do Conselho da Europa.

Assim é quanto às definições, incluídas no artigo 2.º, no qual se introduz o conceito de «dados informáticos», em substituição do conceito mais limitado e hoje em dia insuficiente de «programa informático». Acrescentam-se as definições, modernas e não

existentes em 1991, de «fornecedor de serviço» e de «dados de tráfego». É alterado o conceito de «sistema informático», que passa a ser mais abrangente, incluindo-se nele, por exemplo, dispositivos como os telemóveis. Suprime-se, por deixar de fazer sentido face a este último, o conceito de «rede informática». Quanto à responsabilidade de pessoas colectivas e a várias outras regras de punição de pessoas singulares e colectivas, optou-se pela revogação do regime específico criado em 1991 a este propósito. Em seu lugar, remete-se para o regime geral de responsabilização de pessoas colectivas, previsto no Código Penal. Desta forma satisfazem-se os compromissos assumidos pela Decisão-Quadro e pela Convenção, da mesma forma que se simplifica o quadro normativo, eliminando um regime especial de responsabilização, criada em 1991 pela inexistência de um regime geral, mas agora já não justificado, após a introdução desse mesmo regime geral na alteração do Código Penal operada em 2007.

Quanto aos tipos de crime de dano informático, sabotagem informática, acesso ilegítimo e intercepção ilegítima, foram feitos ajustamentos na redacção, tendo em vista, por um lado, actualizar o texto legal e, por outro, consagrar novas modalidades de acção típica.

Do mesmo modo foi adaptado para este diploma o regime de intercepção de comunicações, previsto no Código de Processo Penal para as comunicações telefónicas. Na verdade, o Código prevê já uma extensão do regime das intercepções telefónicas a outras comunicações, por exemplo electrónicas. Todavia, essa extensão não resolve o problema da investigação de crimes informáticos ou relacionados com a informática, porque o âmbito de aplicação deste regime, por via da extensão, é o mesmo das intercepções telefónicas. Ora, torna-se necessário abranger os crimes informáticos em geral, bem como aqueles cometidos por via de computadores, assim se motivando a criação de norma especial. Esta norma adopta em geral as regras do Código de Processo Penal, que é adaptado em função da especificidade dos crimes a que, por via desta nova lei, é aplicável.

A adopção, para a investigação de crimes informáticos, de medidas processuais especiais, significa necessariamente uma compressão das liberdades dos cidadãos no ciberespaço. É óbvio para todos a enorme vantagem da existência de um espaço livre e praticamente desregulado, onde cada um pode livremente comunicar, informar-se e informar, bem como – e talvez acima de tudo –, expressar-se e manifestar-se sem censura nem constrangimentos. A verdade, porém, é que ninguém é alheio às emergentes realidades criminosas, de sinal oposto, que beneficiam da capacidade de comunicação massiva, eficaz e de custo reduzidíssimo, escolhendo as suas vítimas de forma quase indiscriminada por todo o mundo, resguardando-se das autoridades por detrás da fronteira, do anonimato e da complexidade técnica. Se é verdade que a Internet não é propriedade de ninguém, também o é que ninguém é directamente responsável por ela nem pelo que nela ocorre. Não tem sede, nem local, onde se possam localizar os seus responsáveis. As leis modernas têm que tratar de forma adequada as novas realidades informáticas, incriminando-as e dotando as entidades competentes das ferramentas necessárias à sua investigação e julgamento.

Refira-se finalmente que na área da cooperação internacional se remete, como regra, para regimes legais já em vigor. Além disso, assume-se que as autoridades portuguesas podem solicitar cooperação internacional – e também receber e executar pedidos de cooperação provenientes de autoridades estrangeiras –, nas mesmas condições e circunstâncias em que actuariam se os factos criminosos estivessem a ser investigados em Portugal. Cria-se um ponto permanente de contacto 24 horas/7dias, no seio da Polícia Judiciária, ao qual compete assegurar, quanto à matéria a que respeita esta proposta de lei, um papel essencial na cooperação internacional emergente.

NESTA**EDIÇÃO:**

> DIGITAL LIFE **DESTAQUE** Ainda Se Vê Televisão?

AINDA SE VÊ TELEVISÃO?

Fric

Numa clara alusão a um slogan publicitário muito badalado há algum tempo, mas sem querer fazer qualquer tipo de referências concretas pois, como sabem, gozamos de uma independência total face a marcas ou marquinhas, apetece-me começar este artigo com a expressão:

"O comando é meu!"

E qual o real significado desta frase? Se a mesma fosse proferida há uns bons anos nada mais significava do que a possibilidade de desempenhar as funções mais básicas tais como mudar de canal [entre os 4 disponíveis] e aumentar ou diminuir o volume. Pois bem, nos dias que correm o facto de alguém numa sala ter o comando tem instituído em si o poder de controlar grande parte do que está a ver!

As possibilidades são imensas e estão em constante evolução, mas actualmente as principais características oferecidas pelos principais prestadores de serviços de televisão são: Possibilidade de parar a emissão e retoma-la no mesmo ponto (para a tradicional ida à casa de banho) Caso cheguemos atrasados e não consigamos ver o início do telejornal preferido podemos colocar a emissão no início do programa novamente
É possível consultar a programação detalhada com resumos actualizados recorrentemente chegando ao ponto de especificar conteúdos de episódios de séries. É possível consultar conteúdos tais como filmes no youtube, wikipedias, capas de jornais, listas telefónicas, entre outros. É possível alugar filmes e vê-los quando se quiser. É possível gravar a emissão e revê-la posteriormente. Qualidade de imagem e de som superior. Controlo de acessos a determinados canais

Os canais disponibilizados são imensos, chegando alguns operadores a oferecer cerca de 100 para os pacotes mais apetrechados, não se resumindo a canais de definição standard, mas também a canais de alta definição onde os detalhes e imersão proporcionada são totalmente distintos.

Estes tipos de serviços podem ser disponibilizados de várias formas, estando os operadores preparados para várias formas de os levar aos seus clientes, embora existam operadores especializados em determinadas áreas. Actualmente, as formas mais típicas são a disponibilização pelo telefone (serviço ADSL), pelo cabo coaxial ou, mais recentemente por um cabo de fibra óptica.

Está actualmente em desenvolvimento um projecto que visa, até ao ano 2012, cobrir o território nacional com emissões de televisão digital terrestre, que, embora de uma forma mais limitada, oferece aos telespectadores algumas das funcionalidades previamente referidas. Neste cenário e numa fase inicial deverá ser o telespectador a suportar os custos com o equipamento de recepção, mas numa fase futura poderão existir operadores que comercializem serviços oferecendo o equipamento de recepção. Infelizmente, e como algo que cada vez é mais comum nos projectos nacionais, os prazos não estão a ser cumpridos. Dando como exemplo a zona de Cascais, a mesma deveria estar coberta por TDT desde o final de Agosto, mas, ao momento de escrita deste artigo [início de Novembro] ainda não se apanha qualquer sinal no ar referente a TDT, isto apesar de referirem no site que a data prevista de início de emissão é 31 de Outubro.

Como sabemos nem tudo são rosas para os clientes. Em seguida apresento aqueles que, no meu entender, são os factores mais penalizantes como cliente de um operador: × Para desfrutar destes serviços é necessário ter uma box que receba sinais digitais e os transforme em sinais receptíveis pelas televisões × Estes serviços têm um custo associado, variando, na maioria dos operadores, entre os 25€ e os 70€ por mês, no qual para alguns operadores tem que ser acrescido o montante respeitante à box. × A instalação do serviço, principalmente fibra, tem requisitos que nem sempre são possíveis de cumprir e pode requerer alterações infra-estruturais nas comunicações e casa.

Concluindo, a forma como encaramos a televisão está-se a revolucionar cada vez mais. Embora compreenda que o acesso a estas funcionalidades ainda não está generalizado por toda a população, nem que a mesma tenha conhecimentos para a sua utilização, a percepção é que se está a alastrar cada vez mais.

NESTA**EDIÇÃO:**

> CRIATIVIDADE E DESENVOLVIMENTO **FOTOGRAFIA** Primeiros Passos no Mundo da Fotografia

PRIMEIROS PASSOS
NO MUNDO DA FOTOGRAFIA

andré ferrari

Introdução

A Zwame Magazine tem-se revelado uma fonte de conhecimento e de novas ideias e tem com isso alcançado multidões. Mas nunca esquecendo que muito além do sucesso, que é claramente notório, a Zwame é em primeira instância uma comunidade, que nasceu do voluntarismo e do trabalho integrado. Com base nesta afirmação e havendo reunidas as condições necessárias para o fazer, a Zwame Magazine, vê-se em posição de responder aos pedidos de um sem número de leitores e integrar uma área com bastante destaque na actualidade, a Fotografia.

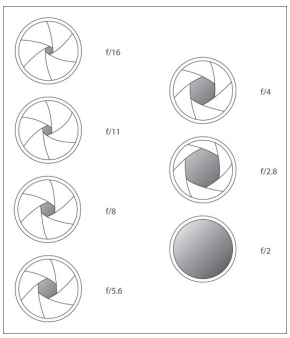
É uma palavra cujo significado já se conhece há mais de 2300 anos e no entanto a procura e o interesse é de tal forma contínuo e particularmente incessante nos dias de hoje, que parecemos assistir a um revolucionário BOOM fotográfico. Talvez não por uma única razão em concreto, mas sim por um aglomerado de factos e vontades; a entrada do digital, o investimento dos fabricantes das marcas e a natural evolução dos seus produtos como o liveview, vídeos entre outros, a crise internacional e a queda dos preços, as redes sociais de publicação de imagens, a partilha de conhecimentos na "blogoesfera" (…) vários são os factores que isolados não teriam certamente o peso que têm para contribuir para este acontecimento.

É continuando nesta linha de pensamento, que pretendemos anunciar a oferta de uma resposta a esta crescente procura de informação, reforçando um trabalho que é feito diariamente no sub-fórum, e acrescentando valores a uma revista que já conta com a sua quota-parte de conteúdo útil. Terá essencialmente fins formativos e informativos. Formativos do ponto de vista da inclusão de um tópico de Curiosidades, um Mini-Quadro de dicas rápidas, e de hiperligações de interesse ou da actualidade. E informativos, no sentido em que se esperam algumas edições especiais, com destaque aos já realizados e também aos futuros "Encontros Fotográficos ZWAME".

Sabia que…?

Na fotografia, a exposição depende de um triângulo de valores - Abertura, Velocidade de obturador e ISO

Quer em filme, quer em digital, esta afirmação mantém-se inquestionável. Basicamente uma fotografia é uma leitura de uma determinada quantidade de luz que entra através de um orifício (diafragma da lente) e é registada no filme ou no sensor digital. Quando nos referimos a este registo de luz, falamos de uma exposição – fotografia. Hoje em dia, existem máquinas fotográficas completamente automáticas, cuja única interacção com utilizador é o botão de disparo. Todavia, levam frequentemente a uma desilusão por não captarem as imagens que o utilizador pretende. A melhor forma de obter os resultados desejados é aprender a definir os parâmetros da exposição, ou pelo menos, compreender como vai interagir a luz e sombra naquela fotografia. Aqui entra em jogo o triângulo de valores. Isto porque, a abertura, a velocidade e ISO interagem entre si, e todos irão condicionar a entrada de luz no filme, ou sensor digital.



Abertura :

Quando falamos em Abertura, simplificadamente, falamos do tamanho da abertura da lente, no momento em que é feita a exposição. Quanto maior, mais entrada de luz permite e vice-versa. A medida da abertura é feita em "intervalos de números f". Reparem nos seguintes números f: f/2.8, f/4, f/5.6, f/8, f/11, f/16, f/22. Tomando em consideração estes valores, notem que, a f/2.8 a entrada de luz é máxima, e a f/22 é mínima (f/ (maior) = menor entrada de luz).

A diferença que existe entre f/2.8 e f/4, é a mesma que existe entre f/4 e f/5.6 e continuamente até f/16 e f/22, ou seja, os intervalos são proporcionais entre si, denominados na fotografia como full stops ("intervalos inteiros"). Isto significa numa fotografia tirada a f/2.8, a quantidade de luz que entra na exposição duplica em relação a uma tirada a f/4, e a f/22 é reduzida a metade perante uma tirada a f/16. Daí que, a expressão inglesa de "One stop brighter", se refira nada mais, nada menos, que subir um intervalo que permita maior entrada de luz (exemplo: de f/5.6 – para f/4).

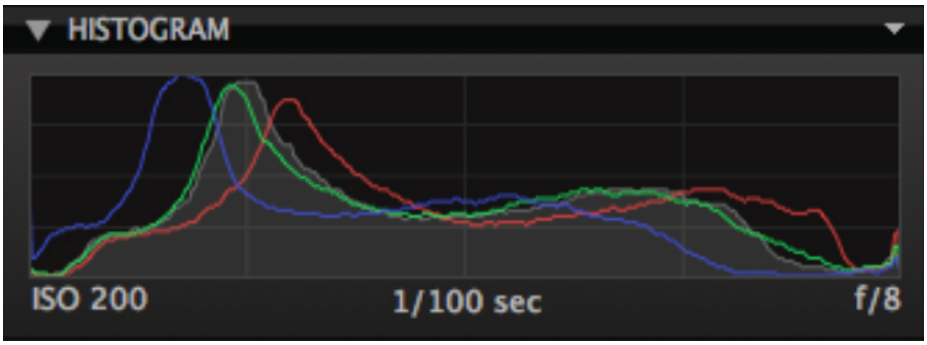
Como referi em cima, aqueles são os intervalos, ditos "inteiros". Quando pegamos na nossa máquina, e tentamos fazer a passagem de todas as aberturas, surgem valores intermédios, como f/3.5, f/4.5 (…). Estes valores não ditam um intervalo inteiro, mas podem ser terços ou meios de intervalo (1/3 stop ou ½ stop).

Velocidade de Obturação :

Os limites da velocidade de obturação estão dependentes do tipo de máquina fotográfica. Alguns modelos permitem velocidades maiores, e/ ou menores que outros. Passamos a explicar, a velocidade de obturação pode ir de uns incríveis 1/8000 segundos e estender-se até várias horas (longas exposições) ou simplesmente manter-se entre os 1/500 e 30 segundos (como algumas das compactas actuais). O obturador é um dispositivo mecânico ou electrónico cuja função é abrir e fechar para deixar passar mais ou menos luz para o filme ou sensor digital. Pode ser comparado a uma barreira, que quando aberta permite passagem (neste caso de luz) e quando fechada, inibe a passagem. Tomando como exemplo uma velocidade de obturação definida em 1/500 (fracção em segundos), após clicarmos no botão de disparo (também chamado botão de obturação), o obturador abre, e assim permanece durante 0,002 segundos. Durante esse tempo, a luz chega ao sensor ou filme. Assim torna-se fácil perceber que numa situação de velocidade de obturação lenta vs uma rápida (ex: 1/30 vs 1/250) a entrada de luz é maior no primeiro valor que no segundo valor (0,033 vs 0,004).

Da mesma forma que na abertura, podemos definir os seguintes intervalos: 1/8000, 1/4000, 1/2000, 1/1000, 1/500, 1/250, 1/125, 1/60, 1/30, 1/15 (…) 30 segundos. Quando por exemplo, se muda de 1/60 para 1/30, duplicamos o tempo de passagem de luz para filme/ sensor tornando a exposição "um intervalo" mais luminosa (one stop brigher).

Imaginem a seguinte situação: O Ken Rockwell e o Scott Kellby foram ambos fotografar o Mosteiro dos Jerónimos, mas o Ken foi às 15h da tarde e o Scott às 19h. Como se tratava de um dia de Sol, o Ken conseguiu captar o Mosteiro com velocidades a rondar os 1/500, mas o Scott para a mesma situação precisou de 1/60, para conseguir as mesmas fotos.



ISO :

O ISO é um parâmetro directamente relacionado com o rolo ou sensor digital. É um standard internacional que se refere à sensibilidade. Vamos abordar o assunto com a seguinte comparação. A ISO100 significa que temos 100 quadradinhos a captar luz, e em ISO 200 temos 200 quadradinhos. Por esta ordem de ideias, a ISO200 percebemos que existe maior capacidade de captar luz em relação a ISO100. Semelhantemente aos exemplos anteriores, podemos definir intervalos inteiros: ISO100, ISO200, ISO400, ISO800, ISO1600, ISO3200, ISO6400 (…) ISO12800. Talvez seja o parâmetro mais fácil de perceber uma vez que numericamente, 200 é o dobro de 100, 6400 o dobro de 3200 e assim sucessivamente. Mas, nunca esquecendo que para além destes valores, existem os intermédios, ISO250, ISO320 etc.

Dada a importância de compreender os parâmetros de exposição, façam uma pequena pausa, e agarrem na vossa máquina fotográfica. Coloquem a vossa máquina em modo manual (M). Definam o ISO para 200, apontem máquina para uma zona com bastante iluminação. Atentem na vossa barra de medição (colocar de alguma forma uma referência que ligue às dicas rápidas), fixem a abertura a f/5.6 e escolham uma velocidade que permita colocar o traço da barra em cima do 0. Vamos por momentos esquecer a velocidade de obturação, e agora sem mover a máquina de sítio, ajustem a abertura para f/4 – deverão ver o traço da barra de medição situar-se no +1. Isto significa que aumentaram um intervalo de luz. Mantendo em f/4, ajustem para ISO100 – deverão ver a barra de medição indicar novamente valor 0. Agora experimentem incluir a velocidade. Imaginem que a velocidade inicial era de 1/60, se mudarem a velocidade para 1/30 sem alterar os restantes parâmetros – deverão ver a barra de medição indicar novamente +1.

Como vêm, a abertura, a velocidade e o ISO influenciam a quantidade de luz. A abertura pelo diâmetro, a velocidade pelo tempo de exposição, e o ISO pela regulação de sensibilidade à luz. Também poderão fazer este mesmo exercício usando modos de prioridade abertura ou velocidade.

Mini-Quadro

1) Um intervalo de f é uma fracção que indica o diâmetro da abertura. O f significa distância focal da lente, o "/" significa divisão, e o número significa o intervalo em uso. Por exemplo, se estamos a fotografar com uma lente de 50mm a f/1.4, o diâmetro da abertura será 35,7mm. Pegamos na distancia focal (50mm) dividimos por 1.4 (intervalo) e obtemos 35,7mm (diâmetro da lente).

2) ISO é a norma pela qual se guia a sensibilidade do sensor à luz. É semelhante à norma ASA, comum no tempo do filme. Este era fixo no rolo, o que não permitia variar durante as exposições, a menos que trocássemos de rolo. No digital este é variável de exposição para exposição conforme a vontade do utilizador.

3) Não confundir o tempo de obturação com o tempo de atraso (resposta) do obturador da máquina. O tempo de obturação é o tempo que o obturador permanece aberto, e o atraso de obturação, é o tempo que demora desde que clicamos no botão até ao momento que ouvimos o obturador a abrir (primeiro clique). Esta situação verifica-se frequentemente nas máquinas compactas, também chamado de delay.

4) Barra de medição de luz – geralmente traduz-se por uma barra composta por intervalos (-2, -1, 0, +1, +2) que indicam quando a imagem irá sair "bem exposta" ou não. Se por exemplo, o traço se alinhar no -1, significa que para equilibrar aquela exposição necessitaríamos de uma quantidade de luz superior (1 stop). Ter em atenção que é uma medição feita na máquina e que nem sempre o "0" corresponderá ao pretendido pelo fotógrafo.

NESTA**EDIÇÃO:**

- JOGOS **DESTAQUES** Under Siege - O Jogo Português Para a PS3
- JOGOS **DESTAQUES** Shin Megami Tensei - Be Your True Mind
- JOGOS **NINTENDO** Black Sigil - Blade Of The Exiled
- JOGOS **RETRO-GAMING** Recordar - Dreamcast
- JOGOS **RETRO-GAMING** Wolfenstein - Enemy Territory

UNDER SIEGE

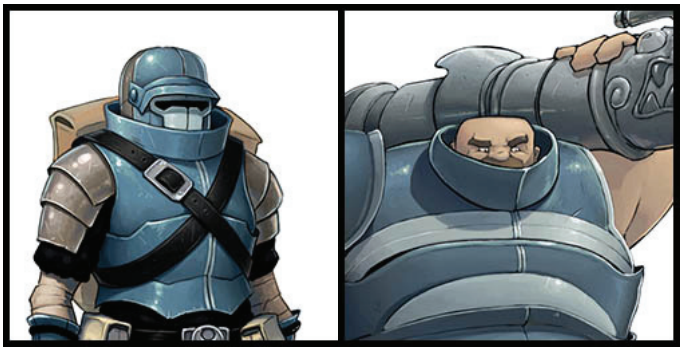
O JOGO PORTUGUÊS PARA A PS3

CharGer_GTi

Com o continuo crescimento da popularidade dos videojogos, as empresas Portuguesas não podiam deixar escapar a oportunidade de criar conteúdos que satisfaçam a, igualmente crescente, procura por novas e atractivas formas de entretenimento. Com base nisto fomos conhecer a Seed Studios, com base no Porto e fundada por Filipe Pina, Bruno Ribeiro e Jeffrey Ferreira, tem já no seu portfolio alguns jogos, tal como o Toy Shop e o Sudoku For Kids para a DS.

Mais recentemente dedicaram-se ao desenvolvimento do Under Siege, um jogo em que a acção se desenrola através do controlo de vários exércitos, constituídos por duas raças. Temos os Humans, com as seguintes unidades, Soldier, Archer e Heavy Cannon e temos a Frog Race, composta por Mekitu Trappers e Mekitu Stalkers. Vai haver mais raças, mas para já só são conhecidas estas. E todas podem ser comandadas pelo jogador. O controlo dos exércitos será feito através de 3 personagens que irão permitir o desenrolar da narrativa. Como inimigos temos os Grunts, Stingers e Crawlers. Cada um tem as suas características especiais que irão permitir duelos fascinantes em cenários brilhantemente construídos, desde montanhas a planícies, passando por pântanos e florestas, cheios de pequenos detalhes que tornam este, um jogo a não perder.

O jogo vai ter compatibilidade com o Motion Controller (Sensor de movimentos) da PS3, possibilidade de gravar as repetições e enviar para o Youtube, 4 jogadores online, um chat de vídeo e voz in-game, resolução nativa a 1080p e a jogabilidade e design do jogo estão perfeitamente adaptados ao Dual Shock 3. Vai ter um editor, lançado junto com o jogo, para que possam criar os vossos próprios conteúdos e publicá-los, vai permitir jogar sozinho, numa campanha single player cooperativo, ou num modo competitivo ou cooperativo multi player. O jogo vai estar disponível em Português e não precisam de um teclado e rato para o jogar. O preço irá rondar o que normalmente se pratica na PlayStation Store, ou seja, entre os 5 e os 20 Euros.



Com isto tudo, decidimos entrevistar Filipe Pina, produtor da Seed Studios, para obtermos um pouco mais de informação sobre o Under Siege.

1. Para quem não conhece a Seed Studios nem o Under Siege, pode fazer um resumo de quem são, e o que fazem?

Embora a equipa base que constitui a empresa já se conheça há muitos mais anos a Seed Studios só foi fundada em 2006. Somos perto de 20 pessoas, 3 programadores, 5 artistas, 2 animadores, 2 artistas conceptuais, 1 técnico de som e 1 produtor na parte criativa.

2. O que se pode esperar do jogo? O que o diferencia dos outros jogos no mercado

Under Siege é um jogo RTT (Real Time Tactics). Foca-se principalmente nas batalhas sem haver a usual recolha de recursos para o recrutamento de mais unidades. O jogador tem um determinado "orçamento" que irá usar da melhor forma possível antes do início de cada batalha para recrutar mais unidades. As unidades persistem de nível para nível, pelo que é importante assegurar a sua sobrevivência. Os que nos distingue é o editor que criámos e que usamos para construir o jogo e que estará incluído na versão final de Under Siege. Seguindo a linha de pensamento da Media Molecule com Little Big Planet, decidimos que o conteúdo é rei, e como tal, nada como dar ao utilizador todas as opções de criar o seu próprio conteúdo. No caso de um jogo com componente multiplayer como o Under Siege isto faz ainda mais sentido. Mantendo a mesma linha de pensamento de outros jogos como o Warcraft 3, possibilitamos a criação de novos mapas para que a comunidade possa criar as suas próprias arenas ou histórias.

3. Sendo a Seed Studios uma empresa portuguesa relativamente pequena, não tiveram dificuldades na realização do projecto?

Não. A produção de qualquer projecto na Seed é pensada em função das pessoas que já cá trabalham e não das que podem vir a trabalhar. O Under Siege foi pensado e desenhado de forma a ser possível de concretizar sem termos de crescer demasiado rápido ou de contar na contratação de alguém em particular.

4. Qual é a vossa expectativa quanto à aceitação do jogo? O feedback da comunidade está a ser positivo?

Até ao momento a comunidade está a reagir de forma fantástica ao jogo, estamos bastante contentes com a aceitação que está a ter o nosso projecto.

5. Esperam ver organizadas competições online, bem como conteúdos feitos pela comunidade?

Conteúdos sim, o jogo está construído de forma a ser muito fácil criar mais coisas. Quanto a competições vamos esperar para ver o que vai acontecer.

6. Com o jogo em desenvolvimento há algum tempo, qual a sensação de estar próximo o lançamento do jogo?

É bastante boa, ver tudo no sítio a funcionar e poder jogar o nosso próprio jogo é sempre fantástico. Por outro lado torna-se esgotante estar mais de 1 ano a trabalhar no mesmo projecto e a nossa capacidade de avaliar a qualidade do que fazemos tende a dissipar-se.

7. Podemos contar com uma demonstração, ou com mais antevisões do jogo?

Ante visões do jogo sim, demo ainda não posso responder a isso.

8. Qual a data prevista de lançamento do jogo? Quais os formatos e qual o preço de lançamento previsto?

Under Siege tem agora a data de lançamento agendada para a Primavera de 2010. Sairá exclusivamente para Playstation3 na Playstation Store. O preço ainda não está decidido.

9. Porquê a escolha da exclusividade do formato digital?

Desta forma podemos nós próprios editar o jogo e controlar a produção de uma ponta à outra. Com o corte dos intermediários o preço do jogo também desce consideravelmente. Também significa que não haverá limite para o número de unidades nem nunca haverá uma ruptura de stock.

10. Que podemos esperar da Seed Studios no futuro? Que têm planeado?

De momento estamos focados exclusivamente no Under Siege. Se quiserem saber mais sobre a Seed Studios e o Under Siege podem visitar os respectivos sítios, www.seed-studios.com, www.undersiegegame.com/ e http://dev.undersiegegame.com. Alem disso podem ver o trailer aqui: http://www.youtube.com/watch?v=IduFU3F9YuY

Quero agradecer ao Filipe Pichel (UTUltra) por ter facilitado a realização desta entrevista e ao Filipe Pina pelo tempo despendido para a mesma.

SHIN MEGAMI TENSEI
BE YOUR TRUE MIND

> I_Eat_All

Dizem que o sol quando brilha é para todos, mas durante o boom de RPG's pós-Final Fantasty VII onde bastava ser RPG para vender a saga Shin Megami Tensei era obscura enquanto as demais brilhavam, os produtos desta saga falhavam, chocavam com contratempos e passavam debaixo do radar, e só agora que o género está em declínio e as outras sagas afirmadas registam um declínio e caiem na obscuridade… Este franchise parece florescer.

Alguns chamam-lhe momento de justiça, outros denotam que a Atlus está a explorar o franchise muito mais velozmente que anteriormente e outros vão mais longe e dizem que jogos recentes não atingem o patamar do Shin Megami Tensei 1/2 e Persona 2 Innocent Sin/ Eternal Punishment… Mas nada disso interessa, nem tem de ser necessariamente verdade, uma vez que felizmente são jogos diferentes e… a magia está lá. Por enquanto, pelo menos.

Não para dizer que não houve um preço a pagar, à semelhança do resto da industria pois com a massificação do produto deu-se uma redução da dificuldade, o que atendendo que Shin Megami Tensei provinha de dungeon crawlers e toda a atmosfera típica dos jogos é portanto algo "pesado", é algo de assinalável, especialmente nos Persona's, claramente posicionados para entry point no franchise, mas não de uma maneira redutora, pois são estas alterações que tornaram possível a lufada de ar fresco que os jogos recentes trouxeram.

Uma das criticas clássicas aos RPG's é quão "parados no tempo" estes estão, por muito melhores que os gráficos sejam, não trazem nada de novo para a mesa e não inovam realmente, apostando, em vez disso em nuances (o que é na realidade verdade para quase todos os géneros; mas é argumento recorrente aqui). Mas Shin Megami Tensei, com o Persona 3 fez precisamente isso, uma dinamização e mistura do género que só agora as outras começam a tentar e nas mãos de uma empresa como a square-enix e com marketing ideal poderia bem ter significado uma revitalização do género.

Adiante nesta retrospectiva, Persona PSP, uma port melhorada do Persona 1 que corrige as blasfémias da tradução original Americana (ocidentalização estúpida e corte da Snow Queen Quest) e poupa os interessados a terem de caçar uma cópia e pagar mais de 100 dólares por ela no ebay. O jogo já saiu na América (22 de Setembro) e será lançado em simultâneo na loja PSN americana da consola, o que cria a janela de oportunidade para Europeus o jogarem no lançamento (basta ter uma conta americana de PSN) a um preço reduzido atendendo ao dólar baixo face ao euro.

Para capitalizar nisto, recentemente foi anunciada também a port do Persona 3 para a consola; e claro, plataformas como a PS2 florescem com jogos da saga a preço de amigo e a DS tem o Devil Survivor e o Strange Journey a caminho… Todos eles jogos da mais elevada qualidade e que, revelam algo nada típico em RPG's… um experimentalismo criativo livre, que pode muito bem ser a barreira invisível que os distingue de mais um jogo e lhes confere um teor/estatuto artístico.

Deixo o convite a todos os leitores que ainda não mergulharam nesta série a fazê-lo. À luz de jogos recentes mais facilmente recomendo um Persona 3/4 como porta de entrada (e não só) à frente de Final Fantasy's numerados e outros RPG's mais mainstream, pelo que não hesitem. Já o Persona 1 PSP, é um jogo old school com uma roupagem nova, se gostam dessa premissa força, mas para os demais pode ser uma alternativa mais apelativa depois de jogar o persona 3 ou 4… ou ambos, e ter entrado no universo do jogo. <

BLACK SIGIL
BLADE OF THE EXILED

Voystice

"Black Sigil: Blade of The Exiled" é o misterioso título de um dos mais recentes lançamentos na classe de jogos J-RPG para a Nintendo DS. Sabendo que a pequena maravilha portátil da Nintendo ocupa actualmente o lugar de sucessora das míticas SNES, PS1, Saturn e GBA no que à quantidade (e qualidade) de jogos de Role-Play japoneses diz respeito; cada novo lançamento nesta categoria de jogo acaba por ser escrupulosamente escrutinado, analisado e comparado com a oferta já existente, ou iminente de ser lançada para o mercado.

Talvez tenha sido exactamente devido a essa crescente exigência a nível de qualidade pretendida para cada nova empreitada nestes domínios, que o trabalho dos estúdios Ashcraft não se livrou de sofrer consecutivas demoras. Não só durante o tempo de concepção, mas também no período de lançamento para o mercado. Aquilo que começou como um projecto de um RPG táctico para a GBA, acabou sofrendo um port, total para o formato da Nintendo DS.

Com um aspecto visual assumidamente retro, "Black Sigil" enquadra-se na recente tendência "neo-retro" que caracteriza muitas das actuais ofertas no mercado dos RPG's 2D. E é exactamente no aspecto visual e nos detalhes luxuriantes dos seus gráficos, embora não exclusivamente, que o jogo cumpre com essa premissa. O aspecto colorido e trabalhado dos ambientes de jogo e respectivos sprites das personagens exala nostalgia por todos os pixels. Não é descabido que o jogador se sinta arremessado no tempo para a época das saudosas consolas de 16-Bit; nos tempos em que a Nintendo e a Sega batalhavam pela supremacia de vendas nas suas plataformas com a Super Nintendo e a Megadrive/ Genesis respectivamente. Franchises como Final Fantasy, Fantasy Star, Secret of Mana, ou a aclamada série "Legend of Zelda", faziam as delícias dos aficionados pelos RPG's; e este trabalho da Ashcraft parece prestar uma homenagem a esses tempos, ao mesmo tempo que nos convida a reviver os mesmos.

Estabelecendo um paralelismo com o passado, o primeiro jogo que "Black Sigil" faz-nos lembrar Final Fantasy VI, com todos os seus cenários com neve, e pelo nível de detalhe particularmente meticuloso em ambientes interiores; como sendo as texturas das paredes dos edifícios, ou mesmo os objectos de decoração de uma sala. Referência também para a vista exterior do mapa-mundo que nos trás à memória o scroling do célebre "modo 7" da SNES, e que pisca o olho ao mapa-mundo de "The Legend of Zelda: A Link To The Past".

Não se limitando a reviver eras passadas apenas pelo aspecto visual, o som e respectivos efeitos MIDI deste RPG revivalista são, à semelhança dos gráficos, uma característica que não destoaria nada se implementada num dos antigos jogos da Square, ou da Enix, durante os tempos áureos das consolas de 16-Bit.

O sistema de combate, um dos aspectos fulcrais deste tipo de jogos, apresenta-se do tipo "turn-based", o que significa que quando se inicia um encontro hostil o ecrã de exploração pausa para dar lugar a um ambiente localizado de combate onde cada personagem ataca alternadamente, tal e qual como num jogo de xadrez; por oposição aos RPG's com combate em tempo real, como a série "The

Legend of Zelda", por exemplo.

Aqui, temos um primeiro factor de frustração para quem não for adepto deste tipo de mecânica de combate; porque neste tipo de jogos a entrada nos cenários de combate é despoletada pela frequência mais ou menos acentuada de "random encounters", ou seja, encontros ao acaso no mapa-mundo, que escolhem aleatoriamente quando um combate se deverá iniciar. Este tipo de característica tem dois inconvenientes; primeiro, porque nem sempre queremos, ou estamos em condições de iniciar um novo combate; e em segundo, porque no caso destes encontros serem muito frequentes, podem fazer desesperar aqueles que anseiam por ver a história a desenrolar-se perante os seus olhos.

E falando na história; "Black Sigil" também não compromete nesse aspecto. Oferecendo ao jogador entre 30 a 50 horas de jogo, consoante se queira, ou não, levar a cabo todas as side quests. Durante o desenrolar da história o jogador controla um grupo de até 8 personagens possuidores de uma enorme quantidade de habilidades, magias e combinações diferentes; enquanto estes progridem e evoluem num mundo complexo e cheio de aventuras.

Para quem já "desbravou" outros jogos do mesmo estilo, já sabe o que o espera; muitas masmorras, cidades para visitar e trocar "mercadorias" e armas, e até a omnipresente "demanda pontual" para desenjoar da história principal. Nas cidades, os NPC's, ou "personagens não-jogáveis" poderão dizer variadas coisas conforme seja o personagem que tenhamos "activado" para falar com eles. O que adiciona outro nível às relações entre as personagens.
A história centra-se na vida de Kairu, um jovem rapaz que ficou órfão durante um grande tumulto que se deu 15 anos antes; e que a nação de Bel Lenora sofreu às mãos de um general traidor, chamado Vai. Tal como esse general, Kairu possui uma característica que o destaca do resto da população; é a única pessoa sem poderes mágicos. Kairu foi adoptado pelo Duke Averay, que derrotou o general Vai; mas mesmo tendo crescido ao lado da sua meia-irmã Aurora, tal facto não o impede de ser alvo da chacota e desdém da população em geral.

Cumprindo com a tradição da generalidade dos RPG's, Kairu está destinado a viajar para longe das montanhas enevoadas de Bel Lenora em direcção a todo um mundo cheio de perigos e aventuras. E quando um édito das forças governamentais do seu mundo força o general Averay a exilar Kairu numas grutas amaldiçoadas, começa a contenda do jovem guerreiro pela sua vida.

Apesar do trabalho atencioso na criação do jogo, algumas "arestas" ficaram por limar. A elevada frequência de random encounters poderá fazer desesperar os menos tolerantes para com este tipo de implementação. E a fluidez do jogo sofre um bocado também com a perceptível falta de frames em alguns movimentos das personagens durante os combates. O ambiente de jogo também não se encontra, de todo, estável durante as deslocações pelo mapa-mundo, e mesmo os ambientes interiores sofrem desta maleita consoante a deslocação do personagem pelos mesmos.

Uma palavra também para o manual de instruções que parece ter sido feito por um novato em Photoshop que não soube manter uma resolução razoável no trabalho gráfico; e que devido a isso, apresenta-se um bocado "desfocado" e com um aspecto pouco profissional.

O jogo demora também algum tempo a desenvolver a sua história; mas eventualmente recompensará os mais perseverantes, uma vez que à medida que se vai progredindo, o jogo "abre-se" em todo o seu esplendor. Não é portanto, um produto para quem seja impaciente, ou se entedie facilmente. Quem conseguir superar, ou ignorar, os pequenos defeitos do jogo terá à sua espera uma longa empreitada em termos de história, combates e exploração! E não é assim que um bom RPG deverá ser?

RECORDAR
DREAMCAST

Triston

O ano de 2002 foi marcado por vários eventos como a independência de Timor ou a substituição definitiva do e$cudo pelo €uro, no entanto, para muitos videojogadores, aquilo que marcou esse ano foi a saída da SEGA do mercado de Hardware e a morte anunciada da sua última consola, a Dreamcast.

Mas afinal o quê que torna esta consola tão especial para receber honras de primeiro artigo a ser publicado na secção de retrogaming da magazine?

Talvez seja uma questão de preferência pessoal, pelo facto de ainda mesmo anos depois de ser descontinuada haverem projectos oficiais (infelizmente limitados ao mercado japonês) e homebrews a serem desenvolvidos para a consola, ou pelo simples facto de ter sido uma daquelas estrelas que brilham mais por causa de terem morrido novas, o que é certo é que desde que começaram a aparecer nas revistas rumores acerca de um projecto da SEGA com o nome "Dural" e "Black belt" que os videojogadores sabiam que esta consola iria ser algo de especial, nunca esperávamos era que fosse tão à frente do seu tempo. Estava sem dúvida anos à frente do que o mercado necessitava na altura, prova disso mesmo era o facto de numa altura em que na Europa a Internet ainda estar a dar os seus primeiros passos, já vir equipada por defeito com um modem de 33.6 kbit/s (que podia ser substituído por adaptador de rede) e serviços como o dreamarena para o online gaming e o facto da grande maioria dos seus jogos vir preparado por defeito para correr a 60Hz (algo raro na Europa) ou mesmo "progressive scan" para os afortunados que na altura tivessem uma televisão ou monitor que o suportasse e uma VGA Box.

Os acessórios

Um dos acessórios que mais furor levantou na altura foi o VMU (Visual Memory Unit), que não só servia para guardar os savegames e trocar informações com alguns jogos de arcade da SEGA, mas permitia-nos com o seu ecrã de LCD obter informações acerca do jogo que estávamos a jogar na consola e permitia mesmo a execução de alguns mini-jogos relacionados com o jogo.

Outros acessórios famosos da consola foram o teclado e o rato que em conjunto com o browser nos permitiam navegar na Internet, um rumble pack para o comando, um arcade stick, o Dreameye (uma câmara) e uma série de outros acessórios como tapetes de dança, canas de pesca e até mesmo um comando para um simulador de comboios.

Os jogos

No final do seu curto ciclo de vida esta consola já possuía perto de 400 jogos lançados de onde se destacam (por ordem de vendas) o Sonic Adventure, Soulcalibur, Crazy Taxi, Shenmue e Resident Evil Code: Veronica, no entanto, e apesar do

facto de algumas software houses se terem recusado a produzir jogos para a consola esta foi sem dúvida uma das consolas mais proliferas em termos de jogos de qualidade (como podem ver na lista ao lado).

O fim de uma era

Se há um tema que não gera consenso é o porquê da SEGA ter resolvido matar a sua consola, há quem diga que a culpa foi da insistência da SEGA em ter lançado a consola demasiado cedo canibalizando a Saturn e criando desconfiança entre os produtores de jogos, há quem culpe a insistência no suporte para os seus jogos (GD-ROM), há quem acuse a Microsoft de ter precipitado a morte da consola para desenvolver a XBOX, a publicidade negativa e a concorrência feroz por parte da Sony, há quem culpe a pirataria, ninguém se entende nesse assunto, pessoalmente acho que foi um bocado de tudo que levou o Peter Moore (director do departamento de Hardware da SEGA na altura) a decidir-se pela morte da consola e, traduzindo livremente a partir da entrevista que ele deu, "a pedir os dev kits à Sony e à Nintendo".

Jogos mais famosos da Dreamcast

* Sonic Adventure 1 e 2
* Soulcalibur
* Crazy Taxi 1 e 2
* Shenmue 1 e 2
* Powerstone 1 e 2
* Street Fighter 3
* Marvel vs. Capcom 2
* Jet Set Radio
* Chu Chu Rocket
* Phantasy Star Online
* Resident Evil Code: Veronica
* Virtua On
* Grandia 2
* Samba de Amigo
* Skies of Arcadia

Visual Memory Unit

Especificações Técnicas

* Processador: Hitachi SuperH4 (SH4) de 128 bits a 200Mhz.
* Memória: 26 Megabytes (16MB SDRAM de memória core, 8MB SDRAM para video e 2MB para o som).
* Áudio: Processador de som Yamaha de 64 canais (45MHz).
* Gráficos: GPU NEC PowerVR Series II - 128 BIT, 100MHz
* Sistema operacional Windows CE customizado e API DirectX próprio.
* Drive de CD-ROM: Yamaha 12x GD-ROM drive.
* Comunicação: Modem 33.6Kbps (adaptador de rede vendido em separado)
* Media: CD-ROM com até 1,2GB de capacidade
* Portas: 4 portas para pads, uma porta serial e uma de expansão.

WOLFENSTEIN
ENEMY TERRITORY

M@ster

Wolfenstein™: Enemy Territory™, criado pela id Software, é um dos maiores títulos de jogos First Person Shooting (FPS) de todos os tempos, saiu como sequela de outro excelente jogo, o Return to Castle Wolfenstein™ mas acabou por ser distribuído gratuitamente.

É um jogo épico, passado durante e Segunda Guerra Mundial e os protagonistas, como não podia deixar de ser são os Aliados e os Alemães, denominados neste jogo por Axis.

Capaz de nos transportar para várias partes da Europa Central e do Norte de África, nos seus excelentes mapas, é um jogo que nos prende em frente ao PC durante várias horas sem darmos por isso.

Apesar de ser um FPS, para se ter sucesso neste jogo, é imperativo que se jogue em equipa e que esta trabalhe como um todo.

Divididos em as várias classes, cada qual com a sua importância temos; Medics, Filed Ops, Coverts Ops, Soldiers, e o Engenieer.

O **Medic**, é uma das mais importantes classes, porque consegue reviver os camaradas com uma seringa, é munido também de pacotes de saúde, conhecidos por Med Packs, que ajudam e equipa melhorar o estado de saúde, um bom Medic a fazer "revive" ajuda a ganhar um jogo. Por outro lado, tem menos munições do que todas as outras classes, é frequente os jogadores que jogam a Medic, serem bons a jogar com a 2ª arma que é uma pistola. Deve ser por norma, o jogador que joga atrás de todos os outros com a finalidade de efectuar "revives" para a equipa continuar a atacar.

O **Covert Ops**, usam uma habilidade que consiste em roubar os uniformes dos inimigos e mascarar-se, conseguem assim infiltrar-se com alguma facilidade nas linhas inimigas e praticar actos de sabotagem. Uma das armas usadas é a sniper que permite atacar ao longe, e abalar as defesas inimigas.

O **Field Ops**, é a única classe, que pode não só chamar ataques aéreos e de artilharia com a sua lata de fumo ou com os binóculos, como tem a habilidade de dar Ammo Packs, ou pacotes de munições. Classe muito importante tanto na defesa como no ataque, um bom Field Ops numa equipa é sempre bem-vindo.

O **Engineer**, é a classe mais importante no Enemy Territory. Evidentemente, é a única classe que pode construir estruturas, reparar veículos, e dinamitar objectivos. De facto, o Rail Gun é o único mapa que pode ser vencido sem o auxílio de um engenheiro, cada equipa precisa de pelo menos um para alcançar vitória. Pode usar várias armas, a mais mortífera é a "Rifle Grenade" que consiste numa M1 Garand/K43 para os Axis, com uma granada na ponta da arma que é disparada com alguma precisão e provoca estragos na equipa adversária.

O **Soldier**, é a única classe do Enemy Territory que não tem um objectivo definido para concluir a não ser matar as tropas inimigas. Nesta classe o poder de fogo é tudo, desde o Panzerfaust ao Mortar, passando pela MG42 entre outras, apenas busca destruição. Há um mapa, que uma parte deste é defendida por um Soldado de Flamethrower a matar os inimigos que sobem as escadas.

As armas, todas as classes usam pelo menos três armas, uma metralhadora, uma pistola e uma faca, depois variam de classe para classe as armas utilizadas e o seu poder de fogo, vou referir aqui apenas as mais usadas pelas classes mais importantes.

A **Faca**, como já disse anteriormente, todas as classes a têm, bem usada pode ser uma arma terrível no combate corpo a corpo, quantas vezes vi dois jogadores num frente a frente, gastarem as munições e um deles em vez de recarregar, puxar da faca e matar o outro.

A **Pistola**, os Aliados usam um Colt1911 enquanto os Axis, usam a bem conhecida Luger. Apenas usada em último caso, é frequente nos jogadores com maior prática, acabarem as munições da SMG num frente e em vez de recarregarem usarem a pistola, isto porque é mais rápido usar a pistola do que recarregar a SMG.

As **Metralhadoras**, conhecidas também por SMG acrónimo de SubMachine Guns, são as armas mais usadas, os Aliados usam as Thompson e os Axis usam as MP40, podendo no entanto, no decorrer do mapa, apanhar a arma do inimigo e trocar pela que está a usar. Cada uma tem características diferentes, pode-se por exemplo, distinguir muito bem os tiros de uma e de outra arma só de as ouvir, devem ser disparadas em rajadas de 5 tiros, para evitar espalhar muito, para matar o inimigo mais facilmente deve-se apontar há cabeça. Os Covert Ops usam ainda outra SMG, a STEN que é extremamente precisa, tem silenciador, mas tem um problema, aquece depois de alguns tiros.

A **FG42** é também usada pelo Covert Ops e é uma mistura de rifle com SMG com sniper, tem uma capacidade de tiro muito elevada mas pouca potência de tiro. Muito boa para atirar de longe e manter o inimigo ocupado enquanto os outros camaradas avançam no terreno.

As **Rifles**, a K43 & M1 Garand, são armas muito idênticas, podem ser usadas pelo Engineer, com ou sem um granada na ponta do cano, conhecida por todos os jogadores como rifle nade, ou pelo Covert Ops, com uma mira telescópica e um silenciador. Apesar de ter uma capacidade de fogo muito lenta, tem uma excelente capacidade de infringir dano, normalmente bastam dois tiros para matar um inimigo.

Para todos os seus mapas, podemos encontrar várias tácticas que têm sido aprimoradas ao longo dos anos por algumas melhores equipas Nacionais e Internacionais, sim, porque o W: ET é jogado na ClanBase desde há muito tempo e tem tido sempre, boa representação Nacional.

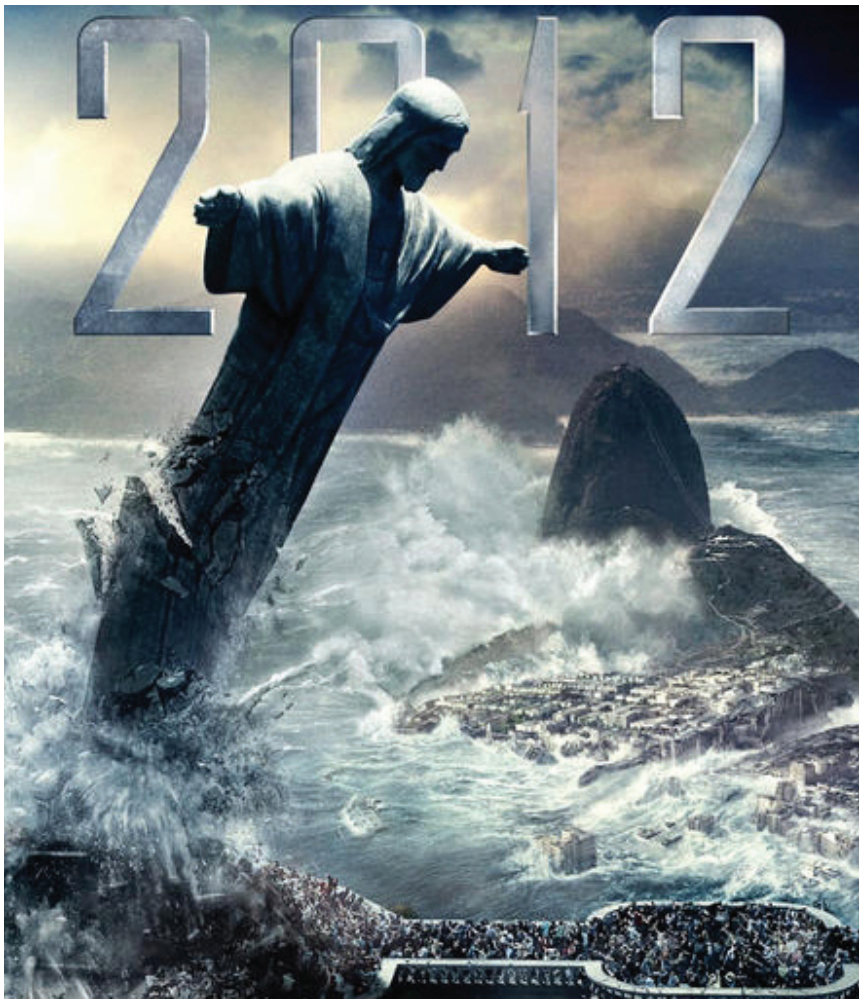
Dotado de excelentes gráficos para a altura em que foi lançado, tem uma jogabilidade como poucos o que o torna fácil de iniciar, tornando-se rapidamente num vício para quem gosta deste tipo de jogo. Este foi um jogo que joguei durante alguns anos e que substituí por outro grande título, que é o seu substituto natural, o Enemy Territory: QUAKE Wars depois de uma espera longa pelo seu substituto, alguns jogadores de W: ET não acharam muita piada ao jogo, muito por culpa do sistema mínimo recomendado que este jogo já exige e pelas diferenças que apresenta do original.

NESTA**EDIÇÃO:**

- COMUNIDADE **CINEMA** 2012 - O Fim do Mundo?
- COMUNIDADE **CINEMA** Flashforward - Sucessor de Lost?
- COMUNIDADE **CINEMA** How I Met Your Mother - A Série do Momento
- COMUNIDADE **CINEMA** Family Guy - Para Rir

2012
O FIM DO MUNDO?

Mauro1855



Embora tenham mais de 3000 anos de cultura, consta-se que os Maias conseguiam prever eventos do futuro com uma precisão irrepreensível. A sua mais fantástica e controversa previsão é também a última na sua agenda. Segundo eles, a 21 de Dezembro de 2012, dia final do calendário Maia, algum acontecimento, cataclismo ou não, levará ao fim do mundo como o conhecemos. Mas como? E para quem? "2012", o mais recente blockbuster de 200 milhões de dólares, apresenta uma hipótese de como serão as coisas daqui a 3 anos. É sem dúvida um filme ambicioso, mas todo o trabalho desempenhado por Roland Emmerich enquanto realizador do filme já compensou, uma vez que no seu fim-de-semana de abertura conseguiu arrecadar 225 milhões de dólares, ficando no Top 1 de todas as salas de cinema do mundo onde o épico estreou, e promete não ser destronado facilmente.

História e elenco

Hoje em dia há quem viva na ilusão de que filmes deste género têm uma história envolvente e espectacular. Infelizmente, nos dias de hoje já são raros os filmes que conseguem concentrar uma boa história com grandes efeitos especiais e destruição. Nem que seja porque todos os temas dos filmes actuais já foram tratados em filmes anteriores, transformando quase automaticamente os filmes mais recentes em "clichés". "2012" não foge à regra, e a história deste blockbuster já desapontou muita gente.

Com um ritmo inicial acelerado demais, quase não há tempo para o espectador perceber o que se está a passar. Na verdade, alguns acontecimentos mostrados nos primeiros instantes do filme só serão percebidos mais para a frente à medida que o filme avança, no meio de destruição, destruição, e mais destruição. Mas isso até pode ser desculpado, uma vez que se trata de uma estratégia para deixar o espectador agarrado à cadeira a tentar perceber o que é que afinal se está a passar ali. Ainda mais desapontante é

a falta de desenvolvimento da explicação científica para o "fim do mundo". Ela está lá, mas não tão desenvolvida ou explícita quanto o espectador poderia desejar. Portanto, se faz tenções de ir ver o filme exclusivamente porque pensa que irá entender melhor o "porquê" do mundo acabar ou para desfrutar de uma boa intriga, não vale a pena gastar o seu dinheiro.

Mais um facto imperdoável, e que alguns consideram ser o maior cliché de todos, é que, para variar, o filme concentrou demasiado a destruição nos Estados Unidos da América, mostrando apenas cenas muito ocasionais do cataclismo noutras partes do mundo. Contudo, apesar de todos os pontos negativos apresentados anteriormente, a história não é assim tão má. Na verdade, até dá umas voltas engraçadas e tem algumas cenas onde a moralidade do espectador é chamada a intervir, sendo portanto suficiente para quem não é muito exigente. Mas se considerarmos todos os pontos negativos apresentados e a quantidade de clichés, já se está mesmo a ver onde isto nos vai levar: os críticos não vão gostar e lá se vai o Rating.

Já o elenco escolhido para o filme é curioso. Tem um orçamento enorme, mas mesmo assim a produção não foi capaz de ter escolhido actores mais sonantes para dar a cara como protagonistas. De qualquer forma, e contra todas as hipóteses, a sua performance foi relativamente boa. Tirando um segundo ou outro onde se notava uma clara falta de emoção dadas as circunstâncias do momento, todo o elenco demonstrou saber o que estava a fazer, inclusivamente as crianças, que superaram as expectativas.

Efeitos Especiais

Se não fossem os efeitos especiais, o filme certamente não atrairia tanta gente. Na verdade, a qualidade e quantidade dos efeitos visuais justificam completamente os 200 milhões de dólares gastos na produção deste filme. No geral, estão tão bons que aquele segundo ocasional durante o filme onde parece mais irreal até pode ser desculpado. Poucos se irão importar se a limusina fez uma curva estranha que parecia desprovida das leis da física, ou com a pouca qualidade do "Donuts" a rebolar no meio da cidade aquando a queda dos prédios, os tsunamis ou as bombásticas explosões do vulcão. Sem dúvida um impressionante festim para a vista.

Efeitos Sonoros

Não há nada melhor que efeitos sonoros espectaculares para acompanhar efeitos especiais de tamanha qualidade. É verdade, estão fantásticos, e visto ser um filme de destruição acima de tudo, não existem muitos momentos no filme que dêem descanso aos vários subwoofers da sala de cinema. Pode-se até desconfiar que a razão pela qual as pessoas não se levantam dos seus acentos para sair a meio do filme é precisamente por terem receio que um tremor de terra no filme causasse o mesmo efeito na sala de cinema. Mesmo assim, considerando o filme, os baixos até nem estão demasiado exagerados, imagine-se se estivessem.

Já a Banda Sonora do filme é outra que merece menção. A música épica entra no momento certo, quer seja durante uma fuga apertada ou quando, em perspectiva, se vê uma cidade a ir por água abaixo, completamente destruída.

Conclusão

No geral, é um filme até bastante bom. O nosso conselho é que pegue num balde de pipocas, numa banheira de coca-cola, e entre na sala de cinema com os olhos bem abertos, para não perder uma única centelha de luz projectada. Se estiver disposto a esquecer a falta de precisão da história, vai ver que irá adorar.

História: 6/10
Elenco: 8/10
Efeitos Especiais: 9/10
Efeitos Sonoros: 9.5/10

Nota Final: 8.25/10

FLASHFORWARD
SUCESSOR DE LOST?

Braulio Tubarao

A 6 de Outubro o planeta apagou durante 2 minutos e 17 segundos. O mundo inteiro viu o futuro. Depois desse estado de caos e confusão começará um longo e perigoso caminho para descobrir se estas imagens se vão tornar realidade e se podem ou não mudar o destino do Planeta. É este o mote da nova série que estreou em Portugal dia sete de Outubro no canal por cabo AXN, apenas 13 dias depois da estreia nos Estados Unidos.

Neste caso insólito, místico e também tecnológico, Joseph Fiennes (interpretou recentemente a Paixão de Shakespeare) assume o papel do protagonista, o agente do FBI Mark Banford. A produção executiva está a cargo de Bannon Braga (24; Threshold; Star Trek: Enterprise) e David S. Goyer (A Semente do Mal, Batman, O Cavaleiro das Trevas). Dominic Monaghan (Lost; Senhor dos Anéis), John Cho (Grande Moca, Meu!, American Pie), Sonya Walger (Lost; Diz que me Amas), Courtney B. Vance (Lei & Ordem : Intenções Criminosas; ER – Serviço de Urgência), Christine Woods (House) e Jack Davenport (trilogia Piratas das Caraíbas; Coupling e Swingtown) protagonizam ao lado de Joseph Fiennes esta promissora série de ficção científica.

O episódio piloto nos EUA foi visionado por 12 milhões de espectadores, prenunciando um futuro risonho em termos de audiências para a série. Como consequência directa, a ABC (emissora que exibe a série nos EUA) já encomendou mais 12 episódios, ficando assim garantido que a primeira temporada terá 24 episódios.

Quanto à acção mais propriamente dita, o episódio piloto começa a todo o gás, com uma perseguição louca por ruas e auto estradas de Los Angeles. De um momento para o outro, o mundo pára literalmente e ninguém sabe ao certo o que se passou. Paulatinamente, as pessoas vão-se apercebendo que durante o desmaio, tiveram visões do futuro (flashforwards) e não sonhos. Mark Banford alerta os seus colegas e chefe que segundo a visão dele, o agente do FBI estava com um mosaico à sua frente, algo embriagado e a sua vida corria risco pois agentes com kalashnikovs rompiam pelo seu escritório. Porém, esse mosaico parecia ser a solução para o mistério dos desmaios. A partir daqui, Mark juntamente com os seus colegas, ficam responsáveis pelo esclarecimento do que se passou.

John Cho que Grande Moca, Meu!

John Cho (que interpreta Demetri Noh parceiro de Mark) tem um papel no mínimo diferente a que nos acostumou. Foi na comédia que nos habituamos a ver John Cho e inicialmente custa imaginar o actor a interpretar um papel mais sério. Felizmente, a versatilidade parece ser uma palavra que consta no dicionário do actor e até à altura tem tido uma interpretação bastante positiva. Na série, Demetri Noh vive o dilema de não ter tido nenhuma visão do futuro. Pela lógica, seis meses depois ou estaria a dormir ou morto. Curiosamente, durante um episódio, Demetri e Mark conversam com uma polícia local que conta que também não viu nada. Escassos minutos volvidos, a agente policial morre. Uma coincidência ou um prenúncio?

Intrigas familiares

Paralelamente, Mark e a sua esposa Olívia parecem estar muito perto do epicentro do apagão. Na sua visão, Olívia está a aconchegar um rapaz na sua cama e depois dirigisse até à sala onde está um homem a quem ela trata por querido. Logicamente que isto quer dizer que Olivia e Mark separaram-se. O que nem seria nada de estranhar pois na visão de Mark, o agente do FBI está embriagado. Olívia tinha avisado o marido que se tal tornasse a acontecer a separação seria o passo mais rápido a ser tomado. Mas os problemas não se ficam por aqui. À medida que os episódios vão avançado, o espectador vai ficando a saber que o tal homem que partilha a casa com Olivia é Lloyd Simcoe. Nada mais nada menos que um colega de Simon, o suposto criador do apagão.

Em suma

Obviamente que a série tem muito pano para mangas e pelos números de share que tem alcançado o publico tem respondido positivamente. A história pode dar muitas voltas e muita coisa pode mudar de um episódio para o outro. Por uma questão lógica, não avançamos mais com o desenvolvimento de Flashforwards pois muitos ainda não viram e para esses, este texto talvez sirva para aguçar um pouco o apetite.

HOW I MET YOUR MOTHER?
A SÉRIE DO MOMENTO

ThatsMe

O lançamento desta série data de 19 de Setembro de 2005 e do elenco constam nomes como Neil Patrick Harris, Josh Radnor e Alyson Hannigan, entre outros.

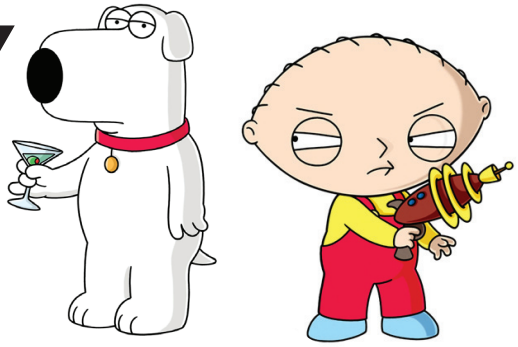
A história, até então, resume-se a Ted Mosby, representado por Josh Radnor, contando aos seus filhos como conheceu a mãe deles, dando isso nome à série. Em todos os episódios passam-se engraçadas peripécias entre o grupo de amigos de Ted Mosby, desde raparigas namoradas por ele, até aos encontros de uma noite do mulherengo Barney Stinson, representado genialmente por Patrick Harris.

Uma série com um humor bem-disposto, com romance à mistura, fazendo o cocktail perfeito para cada episódio deixar "água na boca" enquanto não sai o próximo. Para já a série conta com cinco temporadas, estando a quinta neste momento a decorrer.

Classificada no IMDB com 8.8/10, é uma das melhores séries do momento, agradando sempre a cada episódio. Passa no canal Americano CBS às segundas-feiras, dando repetições na Fox.

Todas as informações em:
http://www.imdb.com/title/tt0460649/

FAMILY GUY
PARA RIR



ThatsMe

Uma série de humor em desenhos animados, com saída datada de 31 de Janeiro de 1999 nos Estados Unidos da América e que conta com 8 temporadas até então.

Classificada com 8.8/10 no IMDB (Internet Movie DataBase), é uma série que agrada a quase todos, mas tomando atenção que talvez não seja para crianças. É odiada por muitas pessoas por não ser apropriada para os mais novos, mas é certo que Family Guy é uma série inapropriada para crianças, apesar de ser em desenhos animados. Nela são tratados temas como drogas, sexo, problemas amorosos, entre outros.

Tem cinco personagens principais: Peter Griffin, o distraído e sonhador chefe de família que tem mentalidade de criança autêntica. Lois Griffin, esposa de Peter, que zela sempre pelo bem-estar da família tendo, de quando em vez, algumas atitudes mais dúbias. Stewie Griffin, o bebé da família que tem pensamentos malévolos e que anda quase sempre equipado com um arsenal enorme de armas. Brian, o cão da família com problemas de álcool, que se revela ser o mais inteligente e justo da família. Meg Griffin, com os seus eternos problemas de amor, é a ovelha negra… ups, filha dos Griffin. Por fim, Chris Griffin, o filho de Peter e Lois que é gozado na escola e que proporciona também bons momentos de risota.

A série tem um humor muito acentuado, fazendo sátira a outras séries bem conhecidas como The Simpsons, Law & Order, How I Met Your Mother entre outras. Isto faz com que o tipo de humor desta série seja muito característico, levando o público a gostar cada vez mais de cada episódio.

Passa muito regularmente na Fox.

Todas as informações aqui:
http://www.imdb.com/title/tt0182576/

FAÇA-SE OUVIR

ANUNCIE AQUI

ESTÁ A VER ESTE ANÚNCIO? MILHARES DE PESSOAS TAMBÉM.

publicidade@zwame.pt

ZWAME