0



JULHO2010 | EDIÇÃO5

MEDIA CENTERS

EXPLORAMOS PARA SI O UNIVERSO DOS CENTROS DE ENTRETENIMENTO DOMÉSTICOS



iPAD

SUCESSO OU "FLOP"? VEJA A NOSSA OPINIÃO SOBRE UM GADGET QUE TEM GERADO MUITA DISCUSSÃO POR TODO O MUNDO.



DEAD SPACE 2

O REGRESSO DE UM SUCESSO. ESTARÁ À ALTURA DO PRIMEIRO JOGO DA SAGA?



ENTREVISTA AO CTO DO SAPO

CELSO MARTINHO FALA EM EXCLUSIVO À ZWAME MAGAZINE.

TEMA DE CAPA MEDIA CENTERS

TUDO SOBRE OS MEDIA CENTERS E AINDA UMA ENTREVISTA SOBRE O PROJECTO XBMC

EDITORIAL 3

Verão já chegou e a Zwame Magazine também

INTERNET, REDES E SEGURANÇA > 16

17 Entrevista - A Celso Martinho

APPLE WORLD 20

- 21 MacBook Pro Do Core2Duo ao Core IX
- 23 Plex O teu Home Cinema e Mac em contacto
- **74** Steam Jogos para Mac
- 25 iPAD O produto mais aguardado de 2010 visto ao detalhe...

JOGOS 30

- 31 Fallout: New Vegas Sucessor de Fallout 3? Não...
- 32 Dead Space 2 O regresso de um sucesso

COMUNIDADE > 34

35 Novo Projecto - Showcase_pt



FICHA TÉCNICA

\\ DIRECÇÃO

Chip (Nuno Ribeiro) Metro (Carlos Reis)

\\ COORDENAÇAO

amjpereira (António Pereira) eXcept (Hugo Ferreira) Madcaddie (Tomás Lopes da Fonseca)

\\ REDACÇÃO

CharGer_GTi (Bruno Rodrigues) Demiurgo (Pedro Telles) eXcept (Hugo Ferreira) JPCarvalhinho (João Carvalhinho) JPgod (João Pedro Godinho) Madcaddie (Tomás Lopes da Fonseca) Mr. Impossible (Jorge Ribeiro) sigul (Vasco Correia)

\\ PAGINAÇÃO

X-Blitz (Ricardo Figueira)

\\ DESIGN E CAPA

michael c (Michael Castro)

\\ REVISÃO

BraulioTubarao (Nuno Oliveira)



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

VERÃO JÁ CHEGOU E A ZWAME MAGAZINE TAMBÉM

➤ Madcaddie (Tomás Lopes da Fonseca)

Chegou o Verão e com ele o bom tempo, as férias e a oportunidade de rever todos aqueles filmes que ao longo do ano quisemos ver mas quer o trabalho quer os estudos inadmissívelmente impediram. A pensar nisto, escolhemos como destaque para esta edição o tema Media Centers que, sendo uma das temáticas mais concorridas no Fórum, já andava a pedir mais atenção aqui dos nossos redactores. Que Media Center comprar? Quais os componentes mais importantes para montar um? E qual o software mais adequado para Windows e para Mac? Estas questões e muitas mais serão respondidas num simples folhear desta nova edição da revista que chega agora ao vosso ecrã.

É a primeira vez que escrevo o editorial e faço-o nesta edição com o prazer de informar que voltámos a ter, graças à colaboração dos membros da nossa comunidade, artigos de uma das secções mais procuradas na Zwame, os jogos. É uma secção de enorme interesse e pretendemos mante-la durante as próximas edições, com a ajuda de todos os membros.

Também não deixámos de parte o mundo Mac e temos para vocês lerem uma análise de um dos mais aguardados gadgets de 2010, o Ipad, que a Zwame teve a oportunidade de testar na altura do seu lançamento a nível mundial. Para além disto, abordamos o update que os Mac Book Pro sofreram desde o lançamento da última revista e o aparecimento do Steam para esta plataforma.

Após a critica positiva que tivemos na edição anterior com a entrevista a um dos gurus em assuntos relacionados com Segurança, decidimos manter esta linha de



conteúdo. Para esta edição temos não uma mas sim duas entrevistas e vou-vos deixar ler a revista na íntegra para descobrirem quem são. Gostaria de terminar este texto falando directamente para vocês, membros da comunidade que criaram e mantêm esta referência que é a Zwame: a magazine foi criada sobre a ideologia "da comunidade para a comunidade" e será sempre sobre este pretexto que a revista continuará a existir mas para isso precisamos da vossa ajuda, da vossa participação, dos vossos comentários e criticas. Felizmente somos uma comunidade que não se limita a dizer "porreiro pá" e acreditamos que com cada critica construtiva estamos a criar um produto melhorado para vos apresentar.

Assim me despeço, desejando-vos uma boa leitura desta revista. Para os sortudos, que a mesma seja feita com uma cerveja numa das mãos e o sol a bater na cara. Para os restantes, recomendo que percam algum tempo do vosso trabalho e descansem a ler a vossa revista.

MEDIACENTERS o que são?

▶ JPGod (João Pedro Godinho)

Tipos de Mediacenters

Existem hoje em dia vários tipos de mediacenters:

CONSOLAS

As consolas actuais PS3 e Xbox360 oferecem algumas funcionalidades para mediacenter, mas bastante limitado porque são primariamente concebidas para jogos.



MEDIACENTERS DEDICADOS

São pequenos dispositivos criados para este fim. Por exemplo, temos os vários modelos do WD TV, xtreamer, popcorn hour, entre outros. São relativamente baratos, pequenos e simples. Alguns podem levar disco interno, alguns apenas via USB, outros tem ligações de rede com fios e ou sem fios. Mas acabam por apresentar algumas limitações, especialmente formatos de áudio e vídeo mais esquisitos.

TELEVISÕES

Algumas televisões já suportam funcionalidades equivalentes aos mediacenters dedicados, mas acabam por também possuir algumas limitações..



HTPC's

Acrónimo para Home Theater Personal Computer. Como o nome diz, são computadores pessoais voltados ao uso de mediacenter. Apresentam naturalmente as vantagens de serem muito mais poderosos e universais que um mediacenter dedicado ou consola e, sendo um PC, pode fazer muito mais (jogos, NET, produtividade, etc, etc), embora seja mais caro e requer configuração inicial, que pode não ser simples. Podemos dividir em 2 subcategorias a qual vamos dar alguns exemplos a seguir.

"Home Made": como o nome diz, são comprados as peças (ou reparoveitados) e configurados ao gosto, geralmente tudo feito pelo próprio utilizador, garantindo personaliza-



ção máxima.

Pré Assemblados: São computadores vendidos completos, já com sistema operativo de origem e prontos a usar. Tal como muitos computadores de marcas tipo HP e Dell ou semi completos ou barebone, ou seja, kits à qual geralmente se adiciona a memória e disco e não vem com sistema operativo incluído/instalado.

HTPC "Home Made"

Basicamente é um computador como qualquer outro que se pode comprar ou montar, mas há um conjunto de especificações que se pretende num HTPC:

Caixa: É o elemento mais importante. Geralmente quer-se uma caixa com um design atraente que possa adaptar-se em harmonia com a mobília, a HDTV e outros aparelhos presentes (leitor DVD/Blu-Ray, consolas, amplificadores, etc). Também se costuma procurar uma caixa de dimensões reduzidas e em formato horizontal. O mercado está plenamente ciente deste movimento HTPC e podemos encontrar uma oferta gigantesca para todos os gostos e carteiras. Desde simples caixas na ordem dos 40-50 € a outras completamente "artilhadas", onde até se encontra com pequenos monitores fullHD integrados a ultrapassar a marca dos 1000€!

Comando/Display: Outro elemento quase obrigatório é um comando remoto e a possibilidade de um display LCD/VFD para mostrar informações do conteúdo em reprodução ou do sistema. Há no mercado kits deste (IMON o fabricante mais conhecido) para baias de 5" ou então já integrado em caixas (por norma a opção mais elegante)

Fonte: Outro elemento crítico porque um HTPC quer-se acima de tudo silencioso. Pode-se optar por uma configuração de baixa potência que utilize transformador externo ou uma caixa já com fonte integrada mas sempre à procura de qualidade e eficiência (fontes certificadas 80 plus e de fabricantes conhecidos).

Motherboards: Dado que se procura um computador pequeno, deve-se considerar motherboards mini-ITX ou micro-ATX. Caso não se pretenda jogos, deve-se optar por modelos com gráfica integrada, mas apenas modelos que são capazes de acelerar conteúdos HD.

Processadores: Deve-se optar por processadores com o menor TDP possível, portanto dual core, que são mais que suficientes e de modelos "low power".

Arrefecimento: como o silêncio é de ouro, regra geral evitar o "stock cooler" dos processadores e no caso das caixas, podem vir ventoinhas ruidosas. Há muita oferta de coolers simples, de pequenas dimensões e muito silenciosos. O uso de cpus de baixo TDP ajuda neste campo.

Placa Gráfica: Se o objectivo não for também jogos, uma boa placa integrada na motherboard ou dedicadas

de entrada e "low profile" passivas são suficientes.

Discos: Se o objectivo for silêncio, o armazenamento do média for remoto (outro PC, NAS, disco externo) e tiverem bem com finanças, então sem dúvida um SSD. 32 Gb é suficiente para instalação do sistema e algum software. Claro que se forem querer instalar muita coisa, terão que optar por um SSD maior.

Drive Óptica: Drive DVDRW faz sempre falta e é barato. Mas acho que um combo leitor blu-ray e gravador DVD é sempre bem-vindo, mas a um custo superior. Dependendo da caixa pode ser necessário investir num modelo slim (como de portáteis) a um custo extra ou uma drive USB externa caso seja uma caixa muito compacta sem sitio para drive óptica.

Periféricos: Existe teclados pequenos, sem fios e com rato (trackball o mais comum) integrado, excelentes para mediacenter. Um comando remoto compatível com o Windows e SW media center também é bem vindo. Algumas caixas/controladores frontais já fornecem um.

■

Exemplo de configurações HTPC "Home Made"

Esta parte serve para mostrar algumas configurações exemplo para HTPC ideais. Vamos apresentar 3 configurações: AMD, INTEL e ION.



Componentes Comuns (AMD, INTEL)

Caixa: Antec MicroFusion 350: Esta caixa tem fonte de 350w integrada de qualidade, suporta boards micro-ATX, 4 baias de expansão (meia altura), display VFD, comando e suporta 1 disco 3,5" e 1 drive 5". Existe uma análise na Zwame deste modelo.

Cooler: Scythe Big Shuriken: Excelente cooler low profile, silencioso e 100% compatível com a caixa indicada acima. Existe uma análise na Zwame deste modelo.

Ventoinhas: A caixa indicada traz 3 fans de 80 mm, mas ligam por molex e não são muito silenciosas. Uma opção de qualidade são noiseblocker multiframe, mas são caras.

Memórias: Recomenda-se 4 GB DDR3 e para baixar um pouco o consumo/aquecimento, kits de baixa voltagem, como as Gskill ECO ou Kingston hypex LoVo (também testadas na Zwame).



Disco Rígido e drive óptica: Depende das vossas necessidades, de acordo com o que está no capítulo anterior.

AMD

Motherboard: Socket AM3 Micro-ATX com chipset AMD 785G. Há grande oferta destas motherboards, daí que não vou recomendar nenhuma em particular. Recomendo modelos que tenham 128 MB ddr3 SidePort Memory, que ajudam na performance do GPU, que é maximizado se combinar com 128 MB de sistema, num total de 256 MB.

CPU: AMD Athlon II X2 260 ou Athlon II x4 610e, que foram recentemente lançados e são bem frescos e rápidos o suficiente.

INTEL

Motherboard: Socket LGA 1156 Micro-ATX com chipset HM55 ou HM57. Um modelo interessante em particular é a Asrock HM55 PRO, testado na Zwame.

CPU: Core i3 530 (opção budget) ou Core i5 650 (se querem acesso ao turboboost e instruções AES-NI).

ION

Motherboard: Zotac ION ou Asrock A330ION (ambas são mini-ITX e com Atom N330 e sem fonte integrada). A primeira suporta DDR2 e a segunda DDR3, portanto fica à vossa escolha (o critério será o preço da memória nesta altura ou reaproveitamento de kit's existentes). Mas há muita oferta com várias características específi-

cas.

Memória: DDR2 800 ou DDR3 1066, dependendo da motherboard. 2 GB é suficiente, 3 GB perfeito, 4 GB é inútil, porque não endereça mais que 3,5 GB.

Cooler: As boards já trazem os coolers, mas algumas podem ter ventoinhas ruidosas. Resolve-se com redutores ou ventoinhas compradas em separado.

Caixa: Antec ISK300, com fonte passiva de 65w. Excelente caixa, de dimensões reduzidas, suporta 2 discos 2,5" e 1 drive óptica slim e 1 fan de 80 mm com regulação de velocidade

(no mínimo é silenciosa e suficiente) e suporta uma 2ª. Existe um modelo com fonte de 150w, mas desaconselho pois a fonte tem ventoinha e tem uma eficiência terrível (abaixo dos 80%).

Disco Rígido e drive óptica: Mais uma vez depende das vossas necessidades. A combinação ideal será 1 SSD e um leitor de blu-ray slim. O factor limitativo é apenas o preço. Se o orçamento for apertado, um disco 2,5" de 250 a 500 GB de 7200 RPM e um gravador de DVD já é interessante. Ficam ainda com espaço para um 2º disco.

Teclado: MKplus media keyboard:

Teclado com trackball integrado e de dimensões reduzidas.

Rato: O teclado acima já inclui um trackball e é suficiente para navegarem em menus (como o XBMC), mas se não gostarem, existe imensa oferta de ratos sem fios, logo fica à vossa escola. A desvantagem é precisar de uma superfície para o utilizar.

Sistema Operativo: Será abordado mais a frente desta magazine um software bom para HTCP. Mas a escolha cairá entre o Windows 7 64 ou 32 bits (este mais para o ION, por não endereçar 4 GB) e distribuições de Linux (64 ou 32 bits), podendo ou não correr em dual-boot.

Exemplo de configurações HTPC Pré Assemblados

Considera-se um sistema pré assemblado todo e qualquer PC que seja vendido completo ou kit's sem alguns componentes fáceis de substituir, como memória e disco rígido e processador em alguns casos. Alguns exemplos do mercado:

Funtwist ION Fiono 330

Trata-se de um mini PC, baseado no chipset ION e Atom N330, com wi-fi integrado. É um barebone, ou seja não vem com disco nem memória nem SO. Aceita disco de 2,5" SATA e 1 slot SODIMM até 4 GB. Entretanto algumas lojas vendem com disco e memória já instalados. Foi feito uma análise a este modelo no fórum.

ASUS eeeBOX ION.

Variante do famosos eeePC em formato desktop. São vendidos completos já com disco, memórias e sistema operativo. Há versões com chipset intel, que não servem para HTPC e versões com Atom N330 e ION, com saída HDMI, já perfeitos para mediacenter.



KMPLAYER

ACELERAÇÃO POR GPU

> JPGod (João Pedro Godinho)

O KMPlayer é um excelente leitor multimédia opensource gratuito e com bastantes opções avançadas. De origem não suporta aceleração por hardware dos formatos de alta definição, o que é feito mediante codec's externos. O processo é feito com o codec do Media Player Classic, mas pode ser com qualquer outro, como por exemplo o CoreAVC, embora apenas suporte aceleração com placas Nvidia com o CUDA activado.



DOWNLOAD

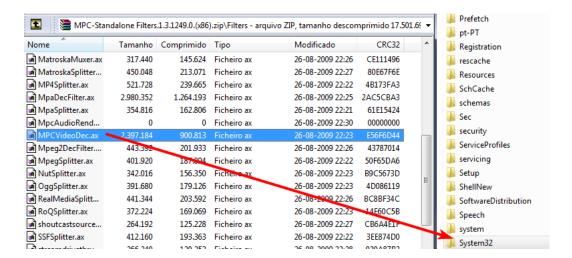
Devem fazer o download quer do Kmplayer, quer dos Codec's MPC (atenção, devem fazer o download da versão 32 bits, mesmo com SO 64 bits!).

O primeiro encontra-se em http://www.filehippo.com/download_kmplayer/ O segundo encontra-se em http://sourceforge.net/projects/mpc-hc/files/



INSTALAÇÃO Instalar o Kmplayer.

Para instalar o codec, devem abrir o ZIP do MPC, como na imagem abaixo e copiar o ficheiro seleccionado (MPCVideoDec.ax) para a pasta de sistema (System32 em Windows 32 bits, SysWOW64 em Windows 64 bits).





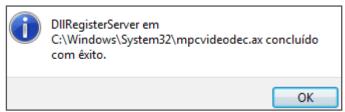
REGISTO DO CODEC MPC

Devem fazer o registo do codec no windows. Para isso, de-



em modo administrador (senão não funciona!), escrever um dos 2 comandos indicados na imagem acima (o 1º é para 64 bits, o 2º para 32 bits). Também podem guardar em .BAT para fácil execução futura.

Esta é a mensagem que devem obter.





CONFIGURAÇÃO

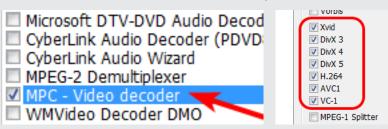
Abrir agora o KMPlayer e de seguida, carregar em F2 para abrir as preferências.

No menu de preferências, devem efectuar as seguintes alterações nos separadores Internal Video Decoder e no External Video Decoder.

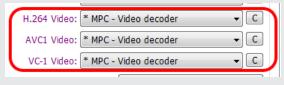
External Video Decoder

Clicar no botão External Decoder Search, que vai abrir um menu. Clicar em Add after Scan para procurar os codec's instalados no sistema.

Devem desmarcar todos os codecs mostrados menos o do MPC, conforme mostrado abaixo. Verificar se no menu da direita estão seleccionados os codec's como mostrado e por fim clicar em OK.



Seleccionar o codec do MPC nas dropdownlist tal como na figura abaixo e clicar em Close.

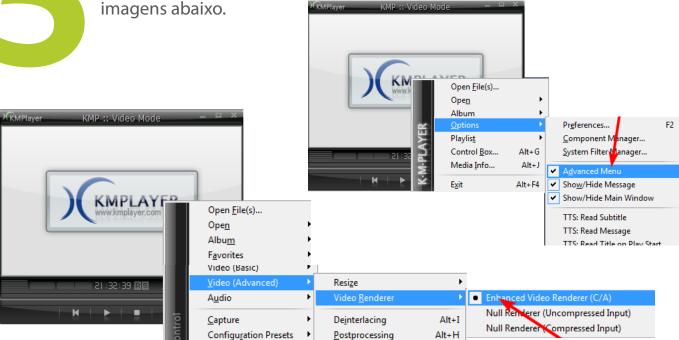


Internal Video Decoder Demarcar as 3 ultimas opções, tal como na figura abaixo. ▼ DivX 5 ■ X\ Splitter — Decoder Usage ▼ Theora **V** lib WMV7 **V** D External Video Decoder ■ WMV8 **V** D Internal Audio Decoder WMV9 **V** D External Audio Decoder Multi-Audio Streams MPEG-1 **√** lib · Custom Filter Manager MPEG-2 √ lib Plugins ▼ VP31 VP5 ▼ VP6 □ lib Visualizations VP6 (Flash) □ lib Color Controls ▼ H.263 (+) Screen Offset H.264 Troubleshootings Association/Capture AVC1 Configuration Management VC-1

5

ACTIVAÇÃO DO EVR

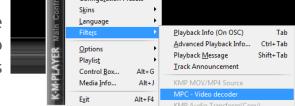
Voltando ao KMPlayer, activar o menu Avançado e, este passo é importante, seleccionar o modo de video Enhanced Video Renderer (C/A), conforme nas



6

TESTE

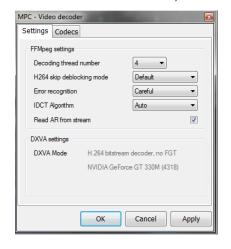
Vamos verificar se está a funcionar bem. Devem abrir um video MKV que tenham (aqui foi utilizado o trailer do Avatar), depois seleccionar nos filtros o indicado.



Deverá aparecer uma janela como indicado abaixo. Se tiver no DXVA Mode como indicado, está a utilizar aceleração pela gráfica. Isso pode mudar conforme o video (H.264, VC1,MPEG2).

Na imagem do lado direito tem informações de vídeo (clicando em TAB) e com o GPU-Z a correr em simultâneo, mostrando que está a usar o Video Engine.

✓





10

15Rock

ASROCK Turbo UCC Your All-in-one Solution







- **Get Instant Performance Boost**
- **Energy-Saving Overclocking**























880G Extreme3





Telef.: 234 340 800 E-mail: vdirecta@inforlandia.pt



ENTREVISTA

PROJECTO XBMC

eXcept (Hugo Ferreira)

Sendo esta edição dedicada a temática dos Media Centers, entrevistámos o relações públicas de uma das principais empresas produtoras destes componentes dedicados ao entretenimento...



1. Em primeiro lugar, fale-nos sobre o projecto XMBC e a equipa por detrás do mesmo. Como tudo começou e no que espera que se torne?

O XBMC é um média center completo. Ele nasceu da necessidade de se ter um centro de entretenimento livre e aberto para a sala de estar. Tornou-se numa plataforma robusta que extrai o melhor da comunidade open-source.

2. Como é que uma simples pessoa se pode envolver no projecto? O que procuram?

Tal como todos os outros eu fui recrutado devido à minha vontade e capacidade para ajudar. De forma similar ao funcionamento de outros projectos open-source, não é uma posição em que somos entrevistados, todos têm a mesma oportunidade para ajudar. Enviar correcções ou relatórios de erros, ajudar com a documentação, etc. Aqueles que mais ajudam, tendem a se destacar mais e acabam por ser convidados para se juntarem à equipa.

3. Qual considera as maiores vantagens do XMBC em relação aos restantes media centers? O que distin-

gue o XMBC dos restantes media centers e dos programas para HTPC?

O XMBC é um dos media centers mais livres disponíveis, por isso, são os nossos utilizadores e comunidade que nos distinguem. Se estiver a tentar fazer algo com o XMBC, é muito provável que mais alguém o tenha feito e que esteja disponível para partilhar a sua experiência.

4. Ao ser open-source, como se sustenha enquanto projecto?

Não há muitos custos envolvidos no projecto. São principalmente despesas com viagens para as conferências e com hardware para o desenvolvimento. Temos sido capazes de sobreviver graças a donativos vindos da comunidade e alguns patrocínios vitais da parte de algumas entidades pessoais ou empresariais.

5. Iremos ver uma outra forma de publicidade suportada por um lançamento do XMBC?

Não.

ZWAME MAGAZINE | JULHO 2010

12





6. O XMBC é conhecido por ser um programa multiplataforma. Como é que vocês, como equipa, trabalham em conjunto para implementar funções para sistemas operativos e hardware tão diferentes?

Tentamo-nos abstrair o máximo possível, deixando apenas alguns detalhes para preencher para um sistema operativo em particular ou para uma peça de hardware. Os nossos programadores tendem a trabalhar onde se sentem mais confortáveis e, até agora, parece termos chegado um feliz consenso pelo grupo.

7. Quais foram os principais desafios enfrentados pelo projecto XMBC ao longo dos anos?

Um dos maiores problemas foi termos deixado a XBOX para trás. O projecto começou como um novo modo para a XBOX original, mas já há muito que evoluiu além disso. Tomámos a decisão de manter o nome XMBC porque já estavamos bem estabelecidos, mas isto causou muita confusão no processo.

8. O que nos trarão os próximos lançamentos do XMBC? Qual acha que será o futuro do XMBC?





Isso é particularmente difícil de responder. O XMBC irá continuar a desenvolver-se enquanto os conteúdos e média também se desenvolvem e irá correr com hardware mais pequeno e eficiente.

9. O Plex e o Boxee foram inspirados no XMBC. Como interpreta isso? Como uma ameaça ou um elogio?

Estas ramificações são um facto da vida no mundo do open-source. Elas encorajam a uma competição saudável. Desejamos a melhor das sortes ao Plex e Boxee.

10.Uma das maiores vantagens, na nossa opinião, é a integração da linguagem de programação Python. Também há muitas mais linguagens disponíveis na rede de forma a se poder personalizar ou adicionar funções ao XMBC. Pode este, em alguma altura, ser um problema para a segurança das aplicações ou sistemas operativos, devido ao grande número de programadores? Quais são os seus conselhos acerca do desenvolvimento destas linguagens?

A segurança é sempre um factor a considerar em qualquer sistema de aplicações ou de linguagens e o nosso não é diferente. O controlador de extensões que irá aparecer na próxima versão do XMBC irá permitir uma revisão mais fácil e instalação dessas linguagens.

11. Qual é a importância do design e da personalização visual para o projecto XMBC?

Muito importante. Um dos seus principais chamarizes é a sua beleza. Depois de trabalhar durante tanto tempo com o XMBC, continuo impressionado quando altero de tema e vejo como pode tomar uma nova forma. Mais uma vez, é aqui que a nossa comunidade realmente se destaca. Temos uma incrível colecção de criadores de temas que nunca param de nos espantar.

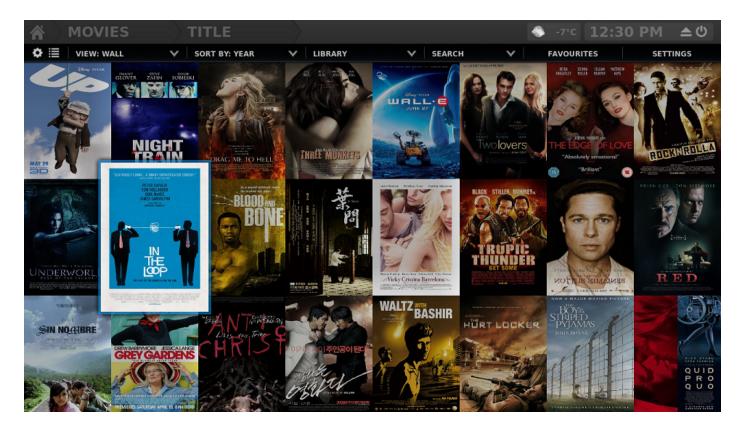
12. Irá, a utilização e a facilidade de uso, ser uma das vossas prioridades, ou será a rapidez, fiabilidade e a robustez do centro de média?

Tentamos, muito arduamente, focar-nos em ambos.

13. Pensamos que a Apple começa a mudar a maneira como interagimos com os computadores. As interfaces dos usuários serão redesenhados para dar uso a novas funções como o multi-touch. Qual é a opi-

nião da XMBC em relação às alterações no UI?

O XMBC foi sempre projectado a pensar no interface de 3m. No entanto, o motor de personalização gráfica é muito poderoso e a única coisa que evita um UI mais pequeno de se tornar o mais usado é um tema feito a pensar num Tablet PC. Não tenho duvidas que os temas multi-touch de fácil utilização vão começar a aparecer em breve.







// SERVIDORES DEDICADOS // COLOCATION // CLOUD HOSTING // CLOUD SERVERS



NA SUBSCRIÇÃO DE QUALQUER SERVIÇO **RACKSPOT**



http://rackspot.com

DESCONTO VÁLIDO DA PRIMEIRA FACTURA DE SERVIÇO CUPÃO VÁLIDO ATÉ 31/08/2010



NESTA**EDIÇÃO:**

▶ INTERNET REDES E SEGURANÇA **DESTAQUES** Entrevista - A Celso Martinho

ENTREVISTA

A CELSO MARTINHO

Demiurgo (Pedro Telles)

A Zwame entrevistou o Celso Martinho co-fundador e CTO do Sapo para o Showcase. Na entrevista falou-se de 15 anos de Sapo, Pond, Codebits e Spacebits entre outras coisas.



1. Como nasceu o Sapo?

O Sapo (Servidor de Apontadores POrtugueses) foi criado em 1994 no centro de Informática da universidade de Aveiro, por mim e mais cinco pessoas. Como o centro tinha um envolvimento muito grande na altura em tudo o que estava relacionado com telecomunicações, podemos dizer que o Sapo nasceu de forma natural. A ideia original era criar simplesmente um directório de apontadores semelhante ao Yahoo. Nesses tempos a lista de sites nacionais era muito, muito pequena.

2. E depois?

Em 1996 criámos uma pequena startup denominada Navegante. Mais ou menos nessa altura vendemos o nosso primeiro banner, dando origem à venda de publicidade na internet em Portugal.

3. O suficiente para atrair tubarões.

Um belo dia em 1997 a Texto Editora bateu à porta com uma oferta visando tornar o Sapo num projecto relevante no panorama nacional. Tivemos de negociar pois o contrato feito com a Universidade aquando da nossa saída implicou que esta mantivesse uma pequena posição no capital social da Navegante e continuasse a ser detentora da marca. Aliás, isso ainda hoje pode ser visto em rodapé na página principal do Sapo.

4. Passados uns anos foram comprados pela PT.

Os anos finais da década de 90 foram alucinantes com o crescimento da internet no mercado residencial. Este crescimento levou o Sapo a transformar-se num motor de pesquisa e num portal com serviços complementares como o email gratuito. A PT veio ter connosco em 2000 quando as grandes empresas começaram a demonstrar um interesse neste mercado. O período que se seguiu a 2001 foi difícil, o que nos obrigou a tomar decisões complicadas para resistir ao estoiro da bolha, incluindo mudanças no modelo de negócio.

5. Qual é o vosso modelo de negócio actual?

É o modelo clássico de venda de publicidade através da criação de conteúdos temáticos gratuitos.

Estes fidelizam os nossos utilizadores e nós monetizamos essa audiência com publicidade. Como temos uma equipa forte na venda de publicidade em Portugal vendemos também o inventário de parceiros como o Hi5. Temos conseguido manter um negócio saudável.

6. Que tecnologia de pesquisa utilizam hoje em dia?

A tecnologia em si é parcialmente nossa, por exemplo, na pesquisa de notícias ou blogues mas para a pesquisa web utilizamos o Bing da Microsoft. Em tempos fomos ainda um dos primeiros parceiros do Google.

7. Quantas pessoas trabalham hoje no Sapo?

No portal temos cerca de 250 pessoas, a maior parte programadores. O Sapo continua a ser um projecto assente numa base tecnológica o que nos permite ter uma boa capacidade de reacção às novidades do mercado.

8. Passemos ao Codebits (http://codebits.eu/). Como é que ele surge?

O Codebits nasceu há 3 anos. Foi uma ideia simples que apanhámos num evento em Londres, o Yahoo Hack Day e que adorámos. Decidimos adaptar o conceito à realidade nacional e tem funcionado bem desde a primeira edição.

9. Teremos Codebits em 2010?

Penso que sim, ainda estamos a ultimar pormenores incluindo financeiros. Estamos a tentar manter o carácter irreverente mas surpreendendo a audiência. Não queremos cansar a audiência repetindo mais do mesmo.

10. O que é que extraem deste evento?

A partir do momento em que ficou claro que era crucial para o projecto ter uma base tecnológica era conveniente estabelecer relacionamentos com talento emergente e a comunidade tecnológica em Portugal. O Codebits permite-nos estabelecer essas relações. Aliás, atrás dele vieram outras iniciativas no mesmo sentido como a abertura de laboratórios

Sapo na academia como fizemos na Universidade de Aveiro.

11. Avançando para o Pond. (http://developers.blo-gs.sapo.pt/22340.html) Como é que ele se integra na vossa estrutura?

O Pond é um projecto curioso no universo do Sapo que espelha bem a nossa base tecnológica. Partiu de uma ideia de duas pessoas que trabalhavam no Sapo Messenger e que não estavam totalmente satisfeitos com os resultados deste projecto. Basicamente queriam construir um produto que agregasse a presença dos utilizadores nas várias redes sociais em que participam sem a necessidade de gerir várias ferramentas em simultâneo. Rapidamente nos apercebemos de que o Pond era um projecto estratégico para nós e de que o poderíamos construir de raíz num ambiente multiplataforma (PC, móvel e IPTV). No espaço de um ano e com maiores recursos alocados acabámos por criar um produto com muita qualidade.

12. E daí até à nomeação do Pond para os web awards da SxSW (http://sxsw.com/interactive/webawards/finalists) foi um passo.

Sim a nomeação para a SxSW foi a cereja em cima do bolo e lá fomos até Austin, Texas em Abril. Foi uma experiência fantástica e o ambiente é brutal. Vale pelo networking que se realiza.

13. Lembro-me de ver uns tweets teus na altura sobre uns famosos tacos nucleares (http://www.flickr.com/photos/macacos/4440285286/).

Não posso entrar em detalhes (risos) mas vi a morte à minha frente. Achei estranho ter de assinar um contrato em que me responsabilizava pelos meus próprios actos antes de experimentar os tacos. Não há palavras para descrever a potência daquele picante.

14. Que futuro então para o Pond?

Temos alguns projectos no Brasil onde estamos muito focados, mas dos quais não posso divulgar mais informação por agora. Um dos pontos que queremos trabalhar é em como dar relevância ao mar de conteúdos que cada utilizador recebe nas redes sociais. O Pond ainda não chegou à sua velocidade de cruzeiro e em 2010 teremos novidades muito interessantes a apresentar.

15. Passando a outro projecto teu, o Spacebits (http://spacebits.eu/).

O Spacebits é um projecto pessoal meu e de mais três pessoas. Trata-se de lançar um balão de alta altitude com sensores e parafernália associada.

16. De onde veio a ideia?

Do projecto Meteotek (http://blog.makezine.com/archive/2009/03/meteotek_highaltitude_ballo-on_proje.html?CMP=OTC-0D6B48984890) realizado por uns espanhóis e que teve algum impacto na internet. Quando o vi fiquei obcecado. À medida que ia comentando com pessoas o conceito fui encontrando mais almas gémeas interessadas em concretizá-lo.

17. Como o realizaram?

Nos últimos cinco meses temos trabalhado nos

nossos tempos livres remotamente. Finalmente, a 30 de Maio lançámos o Spacebits 1. Não sendo tecnologicamente muito complexo, envolveu muitas questões de electrónica e de logística como as autorizações devidas para a operação ou arranjar os materiais necessários.

18. Correu bem?

Havia muita coisa que podia correr mal e algumas correram efectivamente mal. Ainda estamos a analisar os logs respectivos. Não obstante, conseguimos chegar aos 29km e tirar fotografias fantásticas da curvatura da Terra. Também recuperámos a sonda o que era essencial para nós.

19. É para continuar?

Há interesse do Sapo e da PT em fazer um evento conjunto com escolas em Setembro ou Outubro. Não vamos largar isto tão cedo.

Nota: Extracto de uma entrevista mais extensa dada pelo Celso ao Pedro Telles para o programa Showcase. A versão integral pode ser ouvida aqui. \triangleleft





NESTA**EDIÇÃO:**

- ▶ APPLE WORLD HARDWARE MacBook Pro Do Core2Duo ao Core IX
- APPLE WORLD **DESTAQUES** Plex O teu Home Cinema e Mac em contacto
- ▶ APPLE WORLD **DESTAQUES** Steam Jogos para Mac
- APPLE WORLD **REVIEW** iPAD O produto mais aguardado de 2010 visto ao detalhe...

MACBOOK PRO

DO CORE2DUO AO CORE IX

sigul (Vasco Correia)

A Apple actualiza finalmente a sua selecção de portáteis para os processadores mais recentes da Intel.



Mais uma edição da Zwame Magazine, mais uma actualização a nível de Hardware no Mundo da Maçã. Inicialmente esperado para o início de 2010, a introdução dos processadores Arrandale na linha de portáteis da Apple viu apenas a luz ao fundo do túnel em meados de Abril. Muita especulação houve quanto à demora, mas a Apple garantiu que os seus produtos mantivessem a qualidade a que estamos acostumados.

Começamos pelo modelo de 13 polegadas da linha profissional, o que menos mudanças técnicas sofreu. A Apple optou por manter um processador Core 2 Duo mas a uma frequência superior, subindo de 2.26Ghz para 2.4GHz. A maior novidade é a placa gráfica com que é fornecido, uma nVidia GeForce 320M integrada (com 256MB de memória DDR3 partilhada com a principal), desenhada especialmente para a

Apple. Manteve-se o total de 4GB de memória DDR3 a 1066MHz e o disco rígido de 250GB a 5400rpm. Uma actualização semelhante a esta ocorreu ao Macbook em policarbonato branco. No entanto, o modelo base é apenas distribuído com 2GB de memória DDR3, com opção até 4GB. Ambos os modelos de 13 polegadas são anunciados com uma bateria com autonomia até 10 horas.

Passando aos modelos de 15 e 17 polegadas, a Apple não se deixou ficar atrás da concorrência com os mais recentes processadores de dois núcelos da Intel, Core i5 e Core i7, com placa gráfica e controlador de memória integrado. Podemos encontrar o primeiro em todos os modelos desta linha, exceptuando-se o modelo de topo de 15 polegadas, que já traz um Core i7 a 2.66GHz de origem, enquanto o de 17 polegadas o vê apenas como opção de actua-

lização por uma generosa quantia de 180€. A dar continuidade à actualização, esta linha, para além da placa gráfica integrada Intel, vem fornecida com uma nVidia GeForce GT330M (oferecendo aproximadamente 30% mais poder gráfico que a nVidia 9600M GT da geração anterior) e uma bateria com autonomia anunciada de 7 a 8 horas.

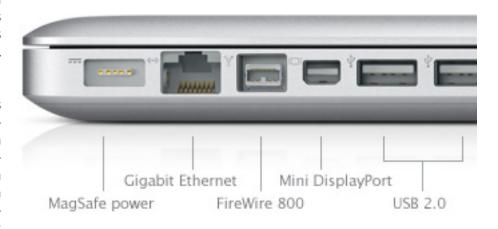
Todos os modelos da linha profissional vêm com opção até 8GB de memória e 500GB em disco rígido ou SDD. Os modelos de 15 e 17 polegadas, trazem, como já tem vindo a ser costume, a opção de um monitor anti-reflexo, tendo o primeiro ainda opção para um ecrã de alta-resolução de 1680 por 1050 píxeis (mantendo o formato actual de 16:10).

A Apple acrescentou ainda uma actualização a nível de software apenas para os novos modelos de 15 e 17 polegadas, e que gere automaticamente a mudança entre as duas placas sem necessitarmos de terminar sessão no computador como anteriormente. No entanto, esta funcionalidade ainda precisa de ser me-Ihorada. Como tal, foi lançada uma aplicação UAYOR (use at your own risk - use a seu próprio risco) de terceiros de forma a colmatar esta falha. Esta aplicação permite-nos seleccionar facilmente a placa gráfica com que pretendemos trabalhar, quer queiramos mais poder gráfico ou mais autonomia da bateria. Todas as informações podem ser encontradas no seguinte link: http://codykrieger. com/gfxCardStatus/.

Por último, toda a linha de portáteis da Apple encontra-se neste momento, à semelhança do iMac com a sua última actualização, em conformidade com os padrões VESA v1.1a para o Display Port. Tal permite, com um adaptador certificado para os mesmos padrões, a saída de som através da porta Mini-Display Port, por via de um adaptador para HDMI.

Com tudo isto, apenas se pode apontar um ponto negativo: o preço. Toda a linha de portáteis sofreu um acréscimo substancial no seu montante. Assim, neste momento, podemos adquirir o modelos base do Macbook de policarbonato por 999€ e o Macbook Pro de 13, 15 e 17 polegadas por 1149€, 1749€ e 2249€ respectivamente. €







PLEX

O TEU HOME CINEMA E MAC EM CONTACTO

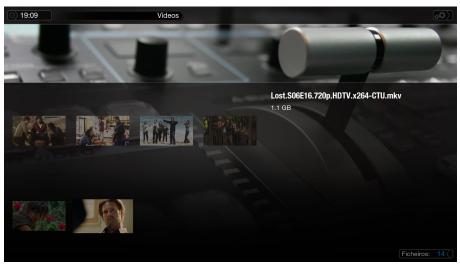
⇒ JPCarvalhinho (João Carvalhinho)



O PLEX é uma versão exclusiva para Mac OS X do software de Media Center XBMC. Partilhando com este a infra-estrutura de base, optou por seguir um caminho diferente na arrumação do conteúdo: Bibliotecas. Além do modo de ficheiro, em que é disponibilizada uma skin de visualização do conteúdo com base na tradicional árvore de directórios, o PLEX assenta a sua diferenciação na construção de uma base de dados própria, para o arquivo de meta dados adicionais. É assim possível ter os ficheiros com o conteúdo arrumado de uma forma mais estética, com sinopses, imagens, sons e afins a acompanhar. Este conteúdo, disponível nos vários prestadores de serviço de arquivo da internet (IMDB, TheRage, etc), é automaticamente actualizado pelo PLEX assim que se adiciona um novo episódio de uma série, ou um novo filme a uma pasta local. Onde mais se nota esta funcionalidade é nas séries de TV e nos filmes. Depois de configurado

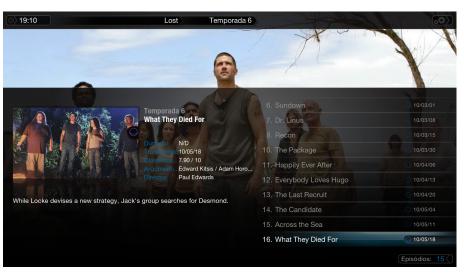
qual o tipo de conteúdo arquivado numa pasta, e depois do conteúdo arrumado de uma forma lógica do tipo "\nomeDaSérie\temporadaX\xptoS01E02.avi" (temporada 1, episódio2) o PLEX trata do resto. Vai à internet, identifica qual a série e faz o download (chamado scraping) de toda a informação relevante da série e episódios adicionados, inclusivamente de possível FanArt que exista associada ao mesmo.

Contudo, este processo ainda não é perfeito. Por vezes, a detecção de novo conteúdo não é feita automaticamente, ou o dito é confundido com outro com o mesmo nome (e.g. a série Flashback foi-me identificada inicialmente como uma série cómica de 2004) o que causa algum transtorno e trabalho inicial de configuração. Estes problemas serão resolvidos (espera-se) na próxima versão, que terá a base de dados de suporte



destas funcionalidades de biblioteca totalmente recriada de raiz. A nova Alexandria encontra-se em desenvolvimento e pode ser vista em acção aqui. No caso da música, o PLEX trata, da mesma forma, de ir buscar à internet os conteúdos respeitantes aos álbuns adicionados. Capas e nomes das músicas podem ser "pescados" do Allmusic.com, ou então, no caso dos ficheiros que o suportem poderão ser usadas as capas embebidas nas metatags, ou jpgs disponíveis nas pastas respectivas.

Resumindo, é um sistema complicado de configurar da primeira vez, mas depois de tudo arrumado... a tradicional vista de ficheiros, disponível em qualquer configuração de



media center (em computador ou outro equipamento) torna-se completamente obsoleta e desinteressante; quanto mais não seja por ao escolher a série LOST, sermos brindados imediatamente com o crescendo sonoro da banda sonora do genérico de entrada... até faz calafrios!

24

STEAM

JOGOS PARA MAC

▶ Demiurgo (Pedro Telles)

A Valve lançou o seu serviço de distribuição digital, gestão e plataforma online de jogos Steam para Mac. Os utilizadores de OS X podem finalmente aceder aos jogos da Valve e de outras editoras como Electronic Arts, LucasArts ou Sega sem ser necessário usar o Windows. O OS X passa a ser uma plataforma de jogos ao invés do parente pobre para o qual não interessa às editoras desenvolver software.

Através do Steam os utilizadores podem comprar e descarregar jogos e ligar-se aos servidores da Valve para jogar contra amigos ou desconhecidos. A comunidade online é uma das principais valias do Steam e onde os utilizadores Mac não vão ser utiliza-



dores de segunda pois poderão jogar contra utilizadores Windows sem qualquer dificuldade.

Aquando do lançamento estavam disponíveis 60 jogos para Mac entre os quais Portal, Civilization IV, Torchlight ou Football Manager, com novos títulos a surgir todas as Quartas-Feiras.

Apesar de algumas questões quanto à performance do Portal e de algumas arestas por limar, o Steam para Mac afigura-se como uma das boas notícias da primeira metade de 2010 para quem usa OS X.

iPAD

O PRODUTO MAIS AGUARDADO DE 2010 VISTO AO DETALHE...

▶ Madcaddie (Tomás Lopes da Fonseca)

Um dos lançamentos mais esperados para o início de 2010, desde a noticia da sua existência, foi o do iPad. Seria um produto de sucesso? Um flop da marca? As opiniões dividiam-se mas a Apple conseguia, mais uma vez, colocar todas as pessoas a falar de um produto que ainda estava por sair.

Em Abril chegou o dia do seu lançamento e o Jornal Público mostrava na sua capa duas imagens: uma de pessoas em fila à espera de comprar o iPad na cidade de San Francisco e outra de um grupo de pessoas sentadas no chão à espera de comida no Sudão acabando por dar uma percepção bastante forte das diferentes realidades. Os números das vendas não foram animadores e corresponderam às expectativas mais conservadoras (cerca de 300.000 iPads vendidos nos primeiros dias) contra os 700.000 esperados pelos mais optimistas.

Desde já confesso que, embora esteja a escrever esta análise num MacBook Pro enquanto oiço música no meu iPod touch, sempre fui bastante céptico relativamente a este iPad e tinha dúvidas relativamente ao mercado que ele iria ter. Seria um concorrente do Kindle? Seria um concorrente aos netbooks pela

Star Trek

Part of Star Trek

Pa

sua versatilidade? Seria apenas um iPod gigante? Ou seria um produto pioneiro dando origem a uma nova categoria no sector das tecnologias portáteis? As minhas conclusões estão mais à frente.

O primeiro contacto com o iPad é bastante agradável. No entanto, não deixo de achar que é algo pesado para um produto que se quer portátil (especialmente quando comparado com o Kindle) e que, acima de tudo, permita uma utilização de vá-

rias horas. O software é idêntico ao do iPod touch/iPhone. Por isso, para quem já tenha algum destes produtos não terá problemas em funcionar com o iPad e tirar um proveito total deste sistema em poucos minutos de utilização.

Para uma utilização mais geral trabalha-se bastante bem com o ecrã na vertical. No entanto, se o objectivo passa por ir à internet ou mesmo visualizar fotografias, é quase obrigatório colocar o lpad na horizontal.

Existe o botão "lock" que, quando activado, impede que a imagem do ecrá vire sempre que se dê a volta ao lpad.

O software é bastante rápido (mais ainda tendo em conta o processador utilizado) e todas as aplicações que instalei também funcionam e estão imediatamente prontas a correr após a instalação. Dou também uma nota positiva relativamente à bateria e às temperaturas: a bateria dura várias horas e mesmo com uma utilização exigente, o iPad continua fresco.

Em relação às suas dimensões e aqui vou aproveitar para responder à minha primeira suposição "seria um concorrente ao Kindle?" acho que o lpad ainda é grandinho e dificilmente será um verdadeiro concorrente ao produto da Amazon.

Como podem ver, o iPad é consideravelmente maior do que o Kindle e mais pesado também. E esta é a razão pela qual eu acho que não será um verdadeiro concorrente ao Kindle. A leveza do Kindle permite que se possa pegar nele durante várias horas enquanto se está a ler um livro e isso será mais difícil com o iPad a não ser, claro, que tenham a tão conhecida "barriga de cerveja" servindo como um bom apoio para segurar o iPad durante algumas horas. O iPad tem/terá uma grande vantagem que é a possibilidade de se ver os livros a cores, o que o Kindle não permite. Isto será muito importante para quem quiser, por exemplo, ler livros das faculdades que na maioria das vezes são bastante coloridos (livros cientificos). Dizer também que é possível ter os livros Kindle no iPad e assim terão um acesso a uma livraria muito mais vasta. A localização dos botões do Kindle também é mais fácil de usar em comparação com o iPad.



Por isso, relativamente à primeira suposição a minha resposta é não. Não penso que será um verdadeiro concorrente do Kindle porque simplesmente não foi esse o objectivo com que foi criado e como tal nunca será tão "competente" e funcional como o Kindle na leitura de livros.

O ecrã onscreen do Ipad é bastante agradável mas caso uma pessoa esteja sentado no sofá com o dispositivo no colo, é difícil escrever com as duas mãos. Será interessante ver como funciona a leitura dos livros e onde estarão localizados no ecrã os botões para mudar de páginas.

Vamos então para a minha segunda suposição relacionada com netbooks e outros portáteis.

Quer se queira quer não, o "touch" ainda não convence muitas pessoas. Por experiência digo que já tive um computador com ecrã touch e foi uma desilusão, acabando por raramente utilizar esta funcionalidade sendo mais "para inglês ver". Tenho a certeza que tal não irá acontecer com

o iPad porque se acontecer mais vale não comprar o aparelho mas sim um outro computador qualquer. Apesar desta situação, considero o iPad um concorrente aos netbooks mais pelas suas características do que pelo preço. O iPad é um portátil táctil em todo o seu esplendor. É prático, uma pessoa pode andar com ele debaixo do braço para todo o lado; rápido a iniciar/desligar e a abrir qualquer aplicação que se tenha instalado. Permite ouvir música, ver fotografias com uma boa qualidade (idêntico ou mesmo melhor quando comparado com aquelas molduras digitais existentes no mercado) e será possível aceder à net através de qualquer lugar via 3G.

O iPad sem 3G acaba por ser exclusivamente para uma utilização mais caseira. Aqui tenho sérias dúvidas relativamente ao seu sucesso visto que a maioria das pessoas já tem em casa o seu PC Desktop ou o seu portátil.

É importante mencionar que o iPad não precisa de ser só táctil. Existe a possibilidade de, através de uma dock ou mesmo via Bluetooth, ligar um teclado e o iPad acaba por funcionar como que um ecrã sendo esta situação ideal para quem goste de escrever num teclado físico em cima de uma mesa.

Mas nem tudo são rosas no mundo do iPad:

1)O facto de não suportar Flash é um aspecto (bastante!) negativo visto que acaba por limitar o acesso de

um grande número de sites e como a disputa entre a Adobe e Apple parece continuar, não se vê grande solução à vista.

2)Recentemente têm sido reportados alguns problemas relativos ao alcance do Wi-Fi do iPad e que esse baixo alcance deve-se principalmente ao facto da parte traseira do iPad ser de alumínio. 3)Outro aspecto negativo é que é necessário ir sempre à "home" para se mudar de aplicação o que se torna bastante chato e para mim é esta a principal desvantagem da implementação do software do iPod/iPhone no iPad. E digo isto porque esta aparente ausência de Multitasking levou muitas pessoas a catalogarem o iPad como "um iPod gigante" quando este produto tem muito mais potencialidades do que isso.



Apps e o iPad

Existem algumas aplicações que já vêm instaladas de origem:

Safari - Permite aceder à internet e funciona por Tabs sendo possivel ter várias páginas abertas ao mesmo tempo. O processo de copiar e colar é bastante simples. Tal como no iPhone/Ipod touch permite fazer zoom in ou zoom out.

Calendário - Serve para colocar a nossa agenda e é possivel fazer o sync com o nosso Computador ou outro produto qualquer através do itunes.

Contactos - O nome diz tudo, podese colocar fotografias associadas aos nomes das pessoas mas mais interessante é que se carregarmos numa morada de uma pessoa através dos contactos, o Maps abre e assim podemos visualizar essa rua no mapa.

Notas - Podem colocar as vossas notas, pensamentos ou outros, ficando tudo de fácil acesso.

Maps - Permite desde visualização por satélite como por Street View tudo isto através do google, obviamente. Podemos saber a nossa localização através deste software. É ainda possível fazer uma pesquisa por "locais de interesse".

Videos - Para ver vídeos que descarregamos através do iTunes e com o ecrã deitado, vê-se muito bem os filmes.

Youtube - O objectivo é óbvio. Necessita de ligação wifi ou 3G.

iTunes - Explora toda a loja iTunes através do iPad e ainda podemos fazer download de músicas e vídeos no próprio momento.

Appstore - Bastante conhecido, permite fazer download de várias aplicações para o iPad.

Photos - Serve para ver fotos. Com o ecrã deitado fica 5 estrelas. Permite criar apresentações.

Mail - Serve para ter acesso aos nossos e-mails e com o teclado táctil e especialmente com o ecrã deitado é muito fácil escrever mails.

Ipod - Para ouvir as nossas músicas

em qualquer lugar.

Existem muito mais aplicações que podemos fazer download gratuitamente ou a pagar através da appstore, ficando ao critério do utilizador quais as que mais lhe interessam. Não vou fazer aqui uma lista das apps disponíveis mas apenas dizer que a maioria das aplicações já existentes para o iphone/ipod são compativeis com o lpad.



Vejo que algumas marcas estão já a arranjar concorrência para o iPad, mas será que terão sucesso? Será que vai acontecer o mesmo que aconteceu com o iPod, em que o objectivo da maioria das marcas foi tentar igualar o ipod em vez de fazer concorrência pela inovação?

E umas perguntas mais óbvias: será que o lpad terá sucesso a curto e longo prazo? Como se comporta o lpad durante 1 ano com utilização excessiva? Quando pretende a Apple fazer alterações ao seu software?

Neste momento o iPad já está à venda na Europa em alguns países. As vendas em Portugal ainda vão demorar, não havendo data prevista para o seu lançamento. Se calhar, até mais importante que o preço no Velho Continente para determinar o seu sucesso serão os preços a que as operadores irão permitir o acesso 3G.





28





GV-N460OC-1GI

- GeForce GTX 460 GPU (Fermi GF104)
- Overclock: 715/3600 MHz
- GIGABYTE WINDFORCE™ cooling design
- GIGABYTE Ultra Durable VGA high quality components
- 5.5% better performance than standard HD 5850
- 15% better performance than standard HD 5830



GV-N460OC-768I

- GeForce GTX 460 GPU (Fermi GF104)
- Overclock: 715/3600 MHz
- GIGABYTE WINDFORCE™ cooling design
- GIGABYTE Ultra Durable VGA high quality components
- 5% better performance than standard HD 5850
- 5% better performance than standard GTX 460



LISBOA Lg. Casal Vistoso, 1B 1900-142 Lisboa (em frente à Seg. Social do Áreeiro) - Tel.: 218 440 260/61/63 - comercial.lisboa@niposom.com
PORTO R. da Alegria, 211 - 4000-043 Porto - Tel.: 222 080 317 - comercial.porto@niposom.com
AVEIRO R. Dr. Mário Sacramento, 141 - 3810-106 Aveiro (junto à PT Inovação) - Tel.: 234 383 883 - comercial.aveiro@niposom.com
GUARDA Lg. Monsenhor Alves Brás, 13 - 6300-733 Guarda - Tel.: 271 214 146 - comercial.guarda@niposom.com

CASTELO BRANCO Praceta Dr. Manuel Pires Bento, Lote 14 S/C - 6000-123 Castelo Branco - Tel.: 272 085 949 - eurosys.cb@niposom.com

AÇORES S. MIGUEL R. do Loreto, 9 - Fajã de Baixo - 9500-452 Ponta Delgada - Tel.: 296 302 940 - eurosys@fmc.pt

AÇORES TERCEIRA Carreirinha, 28 / 30 - São Bento - 9700-082 Angra do Heroísmo - Tel.: 295 206 261 - joao.softer@mail.telepac.pt MADEIRA Rua Vale da Ajuda Loja 42, 9000-116 Funchal - Tel.: 291 764 152 - x2portateis@x2portateis.pt



NESTA**EDIÇÃO:**

- **▶** JOGOS **PC GAMING** Fallout: New Vegas Sucessor de Fallout 3? Não...
- **▶** JOGOS **PC GAMING** Dead Space 2 O regresso de um sucesso

FALLOUT: NEW VEGAS SUCESSOR DE FALLOUT 3? NÃO...

➤ Mr. Impossible (Jorge Ribeiro)

"Guerra Nuclear. As próprias palavras evocam imagens de nuvens em cogumelo, máscaras de gás e crianças surpreendidas, a fugirem e a esconder-se debaixo das cadeiras da escola. Mas é o que acontece depois de um tal conflito que realmente nos captura a imaginação, em grande parte porque não há nenhum horror equivalente à nossa experiência na vida real. A humanidade pode ter testemunhado o horror da bomba atómica mas, por sorte, temos conseguido não rebentar o planeta. Pelo menos até agora." - Fallout 3 GOTY Manual

Fallout: New Vegas é um vídeo jogo desenvolvido pela Obsidian Entertainment e publicado pela Bethesda Softworks. Embora New Vegas não seja uma seguela directa de Fallout 3, irá usar o mesmo motor de jogo e o mesmo estilo do mesmo. Está a ser desenvolvido por algumas pessoas que já haviam trabalhado em anteriores jogos Fallout nos estúdios Isla Negra (Black Isle Studios) em títulos como Neverwinter Nights 2 e Star Wars: Knights of the Old Republic 2. Será elaborado e baseado na época pós-apocalíptica de Las Vegas. A data do seu lançamento está prevista para o fim de 2010 e estará disponível para PC, Xbox 360 e PlayStation 3. Fallout: New Vegas foi anunciado dia 20 de Abril de 2009, na Bethesda's London Showcase. A primeira informação oficial surgiu em Fevereiro de 2010. Um teaser trailer foi também igualmente lançado pela Bethesda. Como já referido, todo o jogo ocorre num



ambiente pós-apocalíptico, onde na dimensão alternativa Fallout, aconteceu uma "Grande Guerra" entre os Estados Unidos da América, China e outros países. No final, a guerra termina com ogivas nucleares lançadas. Apesar de a mesma apenas demorar 2 horas, isso foi o suficiente para cobrir a terra e rios com grandes doses de radiação. A história irá continuar em algumas partes das histórias de Fallout e Fallout 2, mas não estarão relacionadas de qualquer maneira a Fallout 3. Fallout: New Vegas irá ter lugar em 2280, três anos após os acontecimentos de Fallout 3 e 39 anos após Fallout 2. A "Nova República da Califórnia" irá ter um grande papel na história, numa luta entre os NCR, a "Legião de César" e a população de New Vegas. O jogador interpretará um mensageiro que foi roubado e deixado como morto. Será encontrado por um robô TV, chamado Victor (é o mesmo que aparece no teaser trailer) e após receber cuidados médicos pelo Doctor Mitchell, será preciso executar alguns testes e definir as habilidades para receber o Pip-Boy. Para os jogadores mais experientes, fica já a informação que esta seguela irá incluir um modo Hardcore, que, tal como o nome indica, estarão sujeitos a condições mais duras. Neste modo existirão problemas de desidratação, peso nas munições e restabelecimento de saúde não instantâneo e inimigos mais poderosos. Além destas novidades, foi revelado que o jogo irá contar com um novo sistema de reputação - além do karma - que irá desbloquear novas opções de diálogo. Por fim, existirão companheiros neste capítulo, tendo sido referido o exemplo de um Ghoul.

Será certamente um estrondo...

✓



O REGRESSO DE UM SUCESSO

Mr. Impossible (Jorge Ribeiro)



Dead Space 2 é a próximo jogo de survival horror desenvolvido pela Visceral Games e publicado pela Electronic Arts para a PlayStation 3, Xbox 360 e PC. É a sequela do jogo Dead Space, e pela primeira vez, terá Multijogador. A sua chegada está agendado para 3 de Janeiro de 2011. "No fim de Dead Space: Extraction, vimos a Lexine a bordo da nave de fuga e a seguir para a estação "Sprawl". Esta estação servirá de local para o Dead Space 2."-Game informer

O jogador controlará outra vez Issac Clarke que conseguiu escapar do "quebra planetas" USG Ishimura. Dead Space 2 tomará lugar 3 anos depois do 1º titulo da saga, numa

populada estação espacial, denominada de "Sprawl". A doença mental causada pelo "The Marker" é permanente e continua a afectar Issac. A igreja de Unitologia e o Governo continuarão a ter um grande papel no jogo. A saga começará no hospital a bordo da Sprawl. Os jogadores testemunharão o horror da infecção Necromorph quando começam na estação. Foi referido que Issac testemunhará o pânico da população, o que resultará numa aparição de mais Necromorphs que o esperado. A feature já existente em Dead Space, a Zero Gravity, será mantida e melhorada, agora permitindo ao jogador saltar pelo espaço e disparar ao mesmo tempo. Também é co-

nhecido que Issac irá falar em Dead Space 2, coisa que não acontecia no primeiro. Isso dará uma maior emoção ao jogo. Ele terá personalidade deixando de ser apenas um homem cujo objectivo é fazer tudo o que os outros lhe comandam. Já foi visto, numa conferência da Electronic Arts, algum gameplay de Dead Space. Esse curto vídeo revela a utilização de Rocket Boots. Algumas armas de Dead Space serão mantidas, como o Plasma Cutter e a Line Gun, tal como outras novas serão apresentadas. Tal como Dead Space, o objectivo é desmembrar estrategicamente os Necromorphs, pois disparar para o tronco e abdómen não é eficaz. Desmembrar os seus braços e pernas

32

será bastante mais eficaz, poupando assim valiosas munições. "Take their legs out, and they'll drag themselves toward you. Shoot off an arm, and they'll use their other arm to rip into you. Nope, the only real way to take these creatures out is to completely rip them apart." —Glen Schofield, Dead Space Executive Producer

Dead Space 2 irá introduzir novas armas, novos fatos/Armaduras, novo equipamento e claro novas formas de Necromorphs. Dead Space 2 terá mais momentos épicos, puzzles e muitos mais sustos.

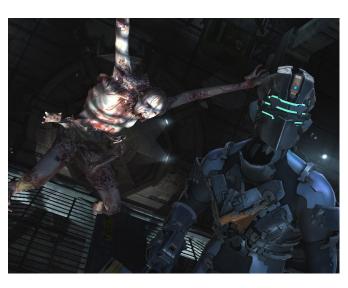
A Visceral Games comentou que Dead Space era como uma casa assombrada, os inimigos estarão sempre em pontos pré-definidos por onde vão atacar. Em Dead Space 2 será como um jogo de gato e rato, o jogador atrás deles, eles atrás do jogador, ambos caçarão cada um, dando um estilo mais profundo ao jogo. Os Necromorphs "básicos" serão mais repugnantes e sangrentos que nunca, um exemplo é um novo tipo de Necromorphs onde são crianças infectadas sem lábios, gemendo enquanto atacam o jogador com as suas grandes garras. (Imagem ao

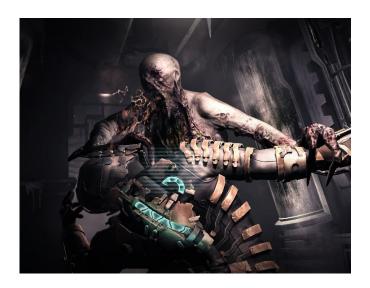
lado). Dead Space 2 prometerá ser um título obrigatório para os fans da série. Tal como para os fans de survival horror.

✓











NESTA**EDIÇÃO:**

COMUNIDADE ZWAME Novo Projecto - Showcase_pt

NOVO PROJECTO

SHOWCASE_PT

Demiurgo (Pedro Telles)

A Zwame tem um novo podcast semanal de entrevista, conduzido por yours truly.

O Showcase é um programa de 30 minutos dedicado ao que bom se faz em Portugal ou por portugueses, sejam ideias, produtos, serviços ou eventos relacionados com tecnologia.

A primeira série do Showcase terá aproximadamente dez programas e cada edição é discutida aqui. Em breve estará também disponível no iTunes.



SHOWCASE_PT#1

Ricardo Sousa (SwitchConf)



Vitor domingos (Prt.sc, TheNextWebPT, 7Syntax)





SHOWCASE PT#3

Mário Valente (Seed Capital, Esotérica)



Celso Martinho (CTO do Sapo)



35



