

REVISTA MENSUAL DE ACTUALIDAD TECNOLÓGICA

# dattamagazine.com

by dattatec.com  
Tu Hosting hecho Simple!

AÑO 3 | N° 32  
MAYO 2011

## iUN MUNDO DE CAMBIOS!

***Los navegadores se renovaron todos a la vez. Recorremos las novedades de Firefox, IExplorer y Google Chrome***



**JUEGOS INDEPENDIENTES:  
PARA CUANDO LO COMERCIAL  
NO DIVIERTE**



**PLAYBOOK: PROBAMOS LA  
TABLETA DE LOS CREADORES  
DEL BLACKBERRY**

# Hacé crecer tu negocio con un *Sitio Web*



Con todo lo que necesitás para una presencia efectiva en internet:

- + Tu dominio .COM o .NET Gratis
- + Tu Sitio Web con más de 250 diseños para elegir.
- + Correos Electrónicos con tu propio dominio.
- + u\$s 75 para poner tu sitio en Google



Plan "Todo Incluido"  
por sólo:  
**\$ 240**  
al año

Pesos Argentinos - Precio Final

Ingresá hoy mismo a:

**www.tenetusitio.com**



Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada  
por ICANN para el registro de dominios.

**dattatec.**com  
Tu Hosting hecho Simple!



# IPAD CON ACENTO CARIOCA

A MEDIADOS DE ABRIL conocimos la que probablemente sea la noticia más importante del año en materia de tecnología para Latinoamérica. En su primer viaje por el continente asiático como primera mandataria de Brasil, Dilma Rousseff puso a la región en un lugar inédito: la tableta iPad de Apple se estará fabricando en Sudamérica antes de noviembre de este año. La sucesora de Lula Da Silva cerró un acuerdo con la empresa taiwanesa Foxconn, una compañía tercerizadora (o outsourcing), que fabrica para Apple las tabletas iPad y los celulares iPhones, siguiendo directivas claras y precisas de la empresa de la manzana blanca. Ahora, como parte de un acuerdo con el gobierno de Brasil que implica una inversión de 12 mil millones de dólares y la creación de 100 mil puestos de trabajo, Foxconn abre un nuevo centro de

fabricación y distribución de la tableta iPad en el país carioca, en la que será su apuesta más importante en el extranjero.

¿Quiénes se benefician con el acuerdo? Claramente, Brasil como potencia tecnológica emergente, que se pone en el centro de desarrollo del dispositivo más comentado, publicitado y deseado del momento. Claramente, los futuros 100 mil empleados de Foxconn Brasil, que vivirán una experiencia de aprendizaje inédita en la región. Pero el resto de Latinoamérica también se verá beneficiado. Hoy en día, las tabletas, tanto de Apple como de otras empresas, resultan dispositivos de élite, reservados únicamente para quienes estén en condiciones de desembolsar las exageradas sumas de dinero que terminan costando una vez que se le suman todos los impuestos aduaneros del caso. Que la iPad

se fabrique aquí nomás, implicará indefectiblemente que se la pueda ofrecer a precios más competitivos. Y ahí aparecerá el otro gran beneficiado: Apple. La empresa de Steve Jobs conseguirá imponer su creación en Latinoamérica, explotando todos los mercados crecientes de la región, que hoy le resultan esquivos.

Brindamos desde aquí por Brasil y su participación en la fabricación de la iPad, porque eleva a Latinoamérica toda a un nivel tecnológico admirable.

Y esperamos, claro está, que muchas más oportunidades de desarrollo y apuesta a las TICs lleguen a Argentina, México, Chile, Uruguay y tantos otros países de Latinoamérica que cuentan con mano de obra calificada para idear, producir y crear maravillas tecnológicas.

**DIRECTORA Y JEFA DE REDACCIÓN**  
Débora Orué

**COLUMNISTAS**

Ariel Corgatelli  
Juan Gutmann  
Javier Richarte  
Luis Altamiranda  
Magalí Sinopoli  
Christian Sochas  
Natalia Solari  
Franco Rivero  
Uriel Bederman

**HUMOR**  
Daniel Paz

**DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD**  
[www.ampersandgroup.com.ar](http://www.ampersandgroup.com.ar)

**COMERCIALIZACIÓN**  
Dattatec.com SRL - Córdoba 3753, Rosario, Santa Fe  
[www.dattatec.com](http://www.dattatec.com)

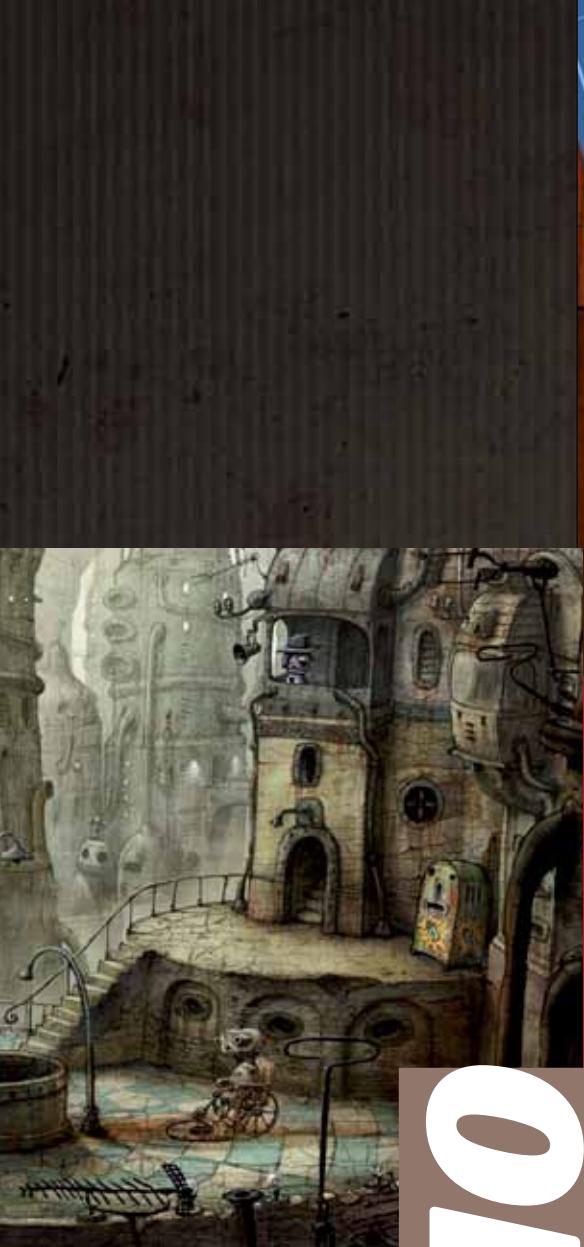
**REDACCIÓN**  
[lectores@dattamagazine.com](mailto:lectores@dattamagazine.com)

**DATOS DE CONTACTO**  
Dirección Comercial:  
[publicidad@dattamagazine.com](mailto:publicidad@dattamagazine.com)

**STAFF**

**dattatec.com**  
Tu Hosting hecho Simple!

*Las opiniones expresadas en los artículos son exclusiva responsabilidad de sus autores y no coinciden necesariamente con la opinión de Dattatec.com SRL.*



# SUMARIO



<b>iPad 2: la “tableta faro” se renueva</b>	pág. 6
<b>Tecno Gadgets</b>	pág. 8
<b>Nvidia Geforce 6TX560 TI 1023 MB</b>	pág. 12
<b>Dime qué consumes y te diré quién eres</b>	pág. 14
<b>El desafío de usar WI-FI con GNU/LINUX en una Exo All-in-one Touch</b>	pág. 18
<b>RIM se enfrenta al iPad: probamos la tableta Playbook de los creadores del Blackberry</b>	pág. 22
<b>Tres grandes se actualizan</b>	pág. 24
<b>Llevando la web a todos lados</b>	pág. 28
<b>iAventuras independientes!</b>	pág. 30
<b>Debian 6.0 “Squeeze”: la vigencia de un veterano</b>	pág. 36
<b>Internet, el superman posible</b>	pág. 40
<b>Columna de software libre y GNU/LINUX</b>	pág. 44
<b>¿Dónde están mis guantes?</b>	pág. 48
<b>Calendario gamer: Mayo 2011</b>	pág. 50
<b>Assassin’s Creed Brotherhood: todos los caminos conducen a Roma</b>	pág. 52
<b>Humor</b>	pág. 58

**APPLE**

---



# **IPAD 2: LA “TABLETA FARO” SE RENUEVA**

**APPLE PRESENTÓ LA SEGUNDA VERSIÓN DEL DISPOSITIVO ULTRA DELGADO QUE MARCA EL PULSO DE LA INDUSTRIA TECNOLÓGICA. LAS TABLETAS SE MULTIPLICAN EN EL MERCADO MIENTRAS LA IPAD SE RENUEVA EN DISEÑO, PESO Y VELOCIDAD, ADEMÁS DE INCLUIR LAS MUY RECLAMADAS CÁMARAS. ¿RESPUESTAS A LA COMPETENCIA O ATENCIÓN PUESTA EN LOS PEDIDOS DE LOS USUARIOS? ¿CUÁLES SIGUEN SIENDO SUS FALENCIAS?**

EL 17 DE ENERO STEVE JOBS, el carismático presidente ejecutivo y cofundador de Apple, anunciaba su decisión de tomar una licencia por enfermedad; en la ocasión confirió su sillón en forma temporal a Tim Cook, jefe de operaciones de la firma de la manzana. Pero el reconocido directivo pronto reapareció en el ruedo y fue en el marco del lanzamiento oficial de iPad 2. “Hemos estado trabajando en un producto durante un largo período y no quería perderme esta oportunidad”,



dijo Jobs antes que la remasterizada tableta exhibiera su rostro ante los expectantes concurrentes.

Según sus propias palabras, la primera versión del equipo arrojó un pleno éxito para la compañía; algunas cifras hablan por sí solas: casi 15 millones de unidades vendidas, ingresos que rondan los 10 mil millones de dólares, y en paralelo 100 millones de iBooks descargados y más de 60 mil aplicaciones disponibles para el sistema operativo de Apple. “¿Qué pasará en 2011? Todos tienen una tableta, ¿será el año de las copias del iPad? Nosotros no nos hemos dormido en los laureles”, prosiguió Jobs.

En este sentido, el arribo mueve el tablero de un segmento cada vez más prolífico y, por tanto, de ascendente competitividad: Galaxy Tab de Samsung, con sus nuevas versiones en 8.9 y 10.1 pulgadas, PlayBook de RIM (los desarrolladores de BlackBerry) y Xoom de Motorola, son solamente algunos ejemplos. Pero bien, ¿iPad 2 es una respuesta a la competencia o es acaso la manifestación de que Apple ha sabido atender las voces de los consumidores y adaptarse al cambio? La respuesta es mixta.

Por un lado, Apple respondió parcialmente a las críticas y desazones que generó la primera versión del equipo. No todos los consumidores (y sobre todo, no todos los especialistas del sector) entregaron aplausos incondicionales a la delgada novedad: la primera iPad, además de innovadora, contaba con algunas falencias. En términos generales, las quejas de los usuarios giraron en torno a tres tópicos: ausencia de cámaras, falta de conectores tanto USB como HDMI, e

incompatibilidad con Flash. El único de estos asuntos que fue atendido es el de las cámaras: iPad 2 dispone de dos, una frontal VGA y otra de 5 MP en el panel trasero, capaz de capturar video de alta calidad en 720p. Gracias a esta incorporación el equipo permite realizar videoconferencias mediante el sistema denominado “Face Time”, con la posibilidad de interactuar con terminales iPhone 4, iPod Touch y ordenadores Mac, manipularlas con el control táctil, y geoetiquetar el contenido a través de la conexión WiFi. Por supuesto, dispone de un micrófono incorporado y miniconector para auriculares de 3.5 mm.

¿Conector USB? Pues no. ¿Soporte Flash? Tampoco, el enfrentamiento entre Adobe y Jobs tiene correlato también en iPad. ¿HDMI? Parcialmente: el equipo permite que las imágenes de su pantalla de 9.7 pulgadas (resolución de 1.024 x 768 píxeles, a 132 píxeles por pulgada) se despliegue en un televisor, mediante la utilización de un adaptador especial. Algo similar ocurre con los dispositivos que se conectan vía USB.

El hecho de ser acompañado de un “2” se justifica en lo que refiere al diseño, a la autonomía y a la velocidad del equipo. La nueva tableta es un 33 por ciento más delgada y un 15 por ciento más liviana que su antecesora. Sus dimensiones aproximadas son de 24 centímetros de alto, 18 centímetros de ancho y 0,88 centímetros de espesor. En cuanto al peso, iPad 2 supera apenas los 600 gramos. Puestos a hablar de autonomía, el dispositivo ofrece más de diez horas de funcionamiento. En velocidad la segunda versión promete duplicarse en rapidez al contar

con un chip A5 con doble núcleo a 1GHz, hardware que repercute en la experiencia de navegación y en el uso de aplicaciones, en la visualización de películas y en la carga de gráficos y juegos, según Apple, nueve veces superior. Los aspectos físicos potencian el sistema operativo multi-touch del equipo, denominado iOS en su versión 4.3, que cuenta con ciertas capacidades multitarea que dependen de apps compatibles. También incluye Safari, para navegar en la web.

No pueden dejar de mencionarse las características que completan el listado de especificaciones de la iPad 2: memoria que va de los 16 a los 64 GB; conectividad WiFi 802.11 abgn, Bluetooth 2.1 y alternativas con acceso a redes 3G; sensores de luz y de movimiento; y amplia compatibilidad idiomática. Como detalle accesorio que vale mencionar es la disponibilidad -por separado- de una serie de fundas especiales en un amplio abanico de colores. Se trata de las “Smart Cover” que protegen la carcasa y la pantalla del dispositivo, y que además se pliega de forma que permite mantener el equipo en diferentes apoyos, lo que la vuelve ideal para ver películas o utilizar el teclado, por ejemplo.

Ser pionero tiene su costo, pero también su valía. iPad 2 no es todo lo que los exigentes desean en una tableta aunque, como siempre, la manzanita fulgurando en el lomo del producto llama como la luz de un faro a un navegante (dígase consumidor, dígase competencia de mercado) en busca de renovados puertos.

**GADGETS**

---

# TECNO-GADGETS

**REALIZAMOS UN RECORRIDO POR LOS GADGETS MÁS NOVEDOSOS  
QUE ENCONTRAMOS EN EL MERCADO DE CONSUMO.**





**BIENVENIDOS UNA VEZ MÁS**  
a nuestra selección mensual de Gadgets, en donde revisamos, recomendamos y repasamos a fondo los accesorios tecnológicos que nos quitan el sueño. Como siempre, les traemos una selección variada y para todos los gustos.

### TRES CELULARES ALTERNATIVOS

Para comenzar con nuestra sección de Gadgets, les traemos una exquisita selección de celulares "alternativos" venidos directamente desde China. Así es amigos Geeks, si no quieren gastar mucho dinero y aun así disfrutar de una pantalla táctil, sintonizar canales de TV y tener un gran espacio de almacenamiento en memoria, sin dudas gozarán de estas tres alternativas:

- **ANYCOOL T828:** comenzamos nuestra selección con un celular original, es decir, no es una copia de ningún modelo de una primera marca. El Anycool T828 es uno de los móviles más famosos en nuestra región, por dos motivos: su bajo costo y su calidad en fabricación. El móvil cuenta con una pantalla táctil con la cual podemos interactuar de mejor forma si utilizamos el lápiz óptico que viene con la terminal, dado que si lo utilizamos con nuestras manos la pantalla táctil no responderá del todo bien.

El T828 es un celular cuatribanda que, además, nos ofrece la posibilidad de sintonizar canales de TV, para ello deberemos desplegar una antena interna y correr la aplicación para sintonizar los canales. El principal inconveniente de la terminal es que, en muchas unidades, trae una inscripción indicando que cuenta con una



cámara de 5MP, cuando en realidad su cámara es bastante pobre, ofreciendo solo 1,3MP. Como ven, hay que prestar especial atención en estos detalles.

- **E1000:** Si estamos buscando un Smartphone con teclado QWERTY, nuestra elección bien podría recaer

sobre este modelo que mantiene una gran similitud con el popular N97 de Nokia. Se trata de un celular táctil con una pantalla de 3.2" y 260 mil colores, una definición más que aceptable. Si deslizamos la pantalla de la terminal horizontalmente hacia arriba, se descubrirá un teclado

## GADGETS



completo que nos permitirá redactar notas, fijar compromisos y hasta escribir e-mails, gracias a que cuenta con conexión Wi Fi. Como las demás propuestas recomendadas, el E1000 comparte aciertos y desventajas con las otras alternativas: tiene capacidad para doble tarjeta Sim, viene con sintonizadora de canales de aire pero, lamentablemente, una vez más, la cámara deja mucho que desear con sus 1.3MP.

- **CECT Foo6:** Sin lugar a dudas, el celular más imitado es el famoso iPhone de Apple y, desde hace algún tiempo, la empresa Cect fabrica los modelos alternativos de mayor calidad, manteniendo una gran similitud con el original. Obviamente, aquí no veremos al popular sistema operativo de Apple funcionando pero, sin embargo, la interfaz luce muy similar. Su última versión, la Foo6,

cuenta además con conectividad Wi-Fi, sintonizador de TV, soporte para JAVA (de manera que podemos instalar más aplicaciones) y la posibilidad de colocar dos chips Sims para administrar dos líneas de telefonía celular. Otra característica destacable es que el packaging original viene con dos baterías y un cargador con soporte para cargar una de ellas sin que se encuentre dentro del teléfono, por lo que es una gran opción si es que utilizamos realmente mucho la terminal. Obviamente, no todas son rosas. Si debemos hablar de las contras del Foo6, podríamos decir que su pantalla se ve algo mal en ambientes muy iluminados con luz natural y su cámara no supera la media actual, ofreciendo solo 1,3 MP.

### ¿NUEVA NINTENDO WII?

La lucha por el liderazgo en esta séptima generación de consolas está más reñida que nunca y, aparentemente, tendrá una "nueva" consola.

Si bien no deja de ser un rumor, creemos que está más que sustentado por el planteo actual del mercado de consolas: la Wii de Nintendo se ve desfasada y desactualizada con respecto a la evolución de Microsoft con su Kinect para Xbox y las mejoras en detección de movimiento ofrecidas por el Move para PlayStation 3. Nintendo, por su parte, no deja de perder mercado con una consola que no evoluciona desde el año 2006. La aparente solución de la empresa nipona estaría basada en el desarrollo de una nueva consola (tentativamente la Wii 2) para contrarrestar el fuego enemigo y estar acorde a las tecnologías actuales. La idea en el desarrollo de la Wii 2

es que la misma ofrezca reproducción de Blu-Ray, potencia suficiente como para brindar una experiencia gráfica acorde a nuestras épocas y hasta se habló de un proyector integrado en la consola, que permitiría reproducir los títulos directamente en nuestra pared. Genial, ¿verdad? De confirmarse los rumores, la nueva consola de Nintendo estaría lista para fines de 2012.

## NOKIA N8 EN NUESTRO LABORATORIO

En el mes de marzo estuvimos probando el nuevo smartphone de gama alta de la empresa Nokia y, obviamente, no podíamos dejar de compartir nuestras experiencias con ustedes.

En su gama alta, Nokia siempre ha sido una empresa que ofrece productos de calidad, cuidando celosamente cada detalle y el N8 no escapa de esta premisa.

Es un celular totalmente táctil con una pantalla que responde muy bien (casi tan bien como la del iPhone) a los toques multitáctiles, esenciales para pasar fotografías, acercarlas y demás funciones. El celular integra una cámara de 12 MP que realmente se destaca por su gran calidad de captura, estando muy bien complementada por un Flash de Xenon realmente potente, que permitirá tomar capturas en ambientes carentes de luz. La cámara también filma en HD (720p), pudiendo disfrutar de las capturas de video en nuestro LCD gracias a la salida HDMI del dispositivo.

Un apartado propio necesita cuando hablamos de la estética y el diseño de este celular: sus terminaciones redondeadas son realmente exquisitas, con acertados rasgos

pronunciados en sus extremos que cortan con las curvas de manera recta; detalles que le sientan muy bien al dispositivo. Por otro lado se destaca la fabricación en aluminio y la ausencia de plástico que dan una gran sensación de robustez al utilizar el celular, ideal para el usuario que no es demasiado delicado con sus móviles. Lo que no fue de nuestro agrado fue la gran exposición de la cámara, digamos que podría estar más protegida con un simple cobertor (como en los demás modelos de la serie N) o, al menos, no sobresalir tanto de la carcasa y quedar más resguardada dentro de ella. Para terminar, debemos decir que aunque la nueva versión de Symbian incluida en el N8 luce mucho mejor que sus versiones anteriores, aún notamos distancia con respecto a otras soluciones en sistemas como Android y Windows Phone 7.

En conclusión, el N8 es un celular ideal para los amantes de la marca que peca al incluir Symbian, por suerte quizás sea el último de su "raza" ya que pronto veremos a Windows Phone en los diferentes móviles de la gran N.

## LG G-SLATE, NUESTRA TABLET DEL MES

A medida que pasa el tiempo, el mercado de Tablets va mutando y elevando las apuestas con respecto a generaciones anteriores. Como ejemplo tenemos a nuestra Tablet del mes, que ha sido seleccionada para vestir las páginas de Tecno Gadgets por disponer de una pantalla en 3D que, en conjunto con unas gafas especiales, nos permitirá disfrutar de esta nueva tecnología en la pantalla de 8,9"

de la Tablet. Todo el despliegue gráfico estará sustentado por el famoso procesador Tegra 2 de la empresa Nvidia, el cual ya se está transformando en un clásico del sector y que permite reproducir videos en HD sin ningún problema y a buenos frames por segundo, asegurando a la vez la potencia necesaria para ejecutar los mejores juegos del mercado.

La oferta de LG se completa con una cámara de 5MP con Flash LED para tomar capturas, y otra cámara trasera que permite filmar videos en 1080p, para luego ser disfrutados en nuestro televisor LED/LCD gracias a la salida HDMI del equipo.

## TECH TOY DEL MES: CHUMBY 8

De seguro que muchos de ustedes recordarán aquel juguete aparecido hace algunos años que llevaba por nombre Chumby. Si no lo recuerdan, les cuento que era una especie de marco digital pero que permitía descargar Widgets y aplicaciones de todo tipo de la red. En esta nueva versión, la idea va un poco más allá y vemos cambios interesantes, siendo su nuevo diseño la estrella de la oferta. El Chumby 8 luce de maravillas, es más sobrio y no tan infantil como en su primera versión.

Pasando a su apartado técnico, diremos que el nuevo Chumby cuenta con una pantalla de 8", totalmente táctil, un procesador de 800 mhz y detección de redes Wi-Fi.

Las actividades que podemos realizar con el Chumby son muchas y variadas: podremos consultar nuestros mails, navegar por la Web, escuchar música y mucho más, gracias a sus más de 1500 aplicaciones disponibles e instalables.



# NVIDIA GEFORCE GTX 560 Ti 1024MB

**VOLVEMOS A LA CARGA** con nuestras pruebas de laboratorio, ya que en él se encuentra una placa de video muy interesante para probar, sucesora de la tan famosa GTX 460 de Nvidia. En este caso, hablamos de la Nvidia GeForce GTX 560 Ti, que ya comenzando con la gama 500, resulta ser el reemplazo directo de la GTX 460, que en esta nueva versión, viene recargada con el GPU GF114. Es una placa que reúne todas las características de una placa de video “ganadora”: precio acorde, excelente performance, consumo moderado.

## GPU GF104 MEJORADO

Como hemos visto en reviews anteriores, la GeForce GTX 460 se basa en el GPU GF104, mientras que la GeForce GTX 560 Ti se basa en el GF114. No se trata de un diseño revolucionario ni mucho menos, sino que es el mismo GF104 que todos conocen, sólo que mejorado en varios aspectos para que consuma menos y llegue a frecuencias más altas que su antecesor. Además, tiene habilitado el shader cluster que el GF104

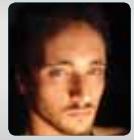
tenía deshabilitado (contabilizaba 7 particiones), así que ahora tiene 8 particiones de multiprocesadores de shader activados. Con todo esto, las características quedan en 384 shader processors (o CUDA cores), funcionando a una velocidad de 1644MHz, mientras que el core clock funciona a 822MHz, con 64 unidades de textura y 32 ROPs disponibles.

En el apartado de la memoria, la GTX 560 Ti utiliza un bus de 256 bits, el cual maneja 1GB de memoria GDDR5 a 4008MHz, dando como resultado un ancho de banda de memoria de 128GB/s. El GPU no ha cambiado de proceso de fabricación, y sigue en los 40 nanómetros, mientras que el TDP de la placa se sitúa en los 170W. Todo esto concluye en que el GPU GF114 es en realidad un GF104, pero con 48 Shaders Processors adicionales, 8 unidades de textura extra, y lo más importante, frecuencias de reloj mucho más grandes que su predecesor.

## OTROS DETALLES

En cuanto a los conectores de

energía, lleva dos de 6 pines, ya que al tener un consumo de 170W TDP, 75W toma del slot PCI-Express y 75W de cada uno de los conectores (uno solo no sería suficiente). Su disipador de referencia se trata de uno que cubre toda la placa en su extensión, y tiene un ventilador en su parte central, encargado de mover el aire caliente hacia otra parte, el cual no resulta tan ruidoso y en las pruebas se ha comportado de buena manera, manteniendo la placa en 32°C en el escritorio de Windows, y llegando a 71°C bajo carga máxima. La placa mide aproximadamente 22 centímetros de largo, lleva dos conectores DVI y un mini HDMI que soporta pass-through de sonido con soporte a Dolby True HD incorporado. Con respecto a los conectores SLI, están presentes en esta versión, pero lleva sólo uno de ellos, por tratarse de una placa de mediana - alta gama. Respecto de sus características técnicas y soporte de hardware, iguala a sus hermanas mayores, soportando DirectX 11 por hardware, aceleración CUDA, 32xCSAA y Acceler-



ted Jittering Sampling. Nuevamente, la GTX 560 Ti es compatible con la tecnología de Nvidia 3D Surround, permitiendo jugar en 3 monitores simultáneamente y además, si así lo deseamos, utilizando 3D en ellos con el kit de 3D Vision que se vende por separado. Además, utiliza el procesador de video Nvidia VP4 que se encarga de decodificar casi todos los formatos disponibles de video 2D, liberando así al CPU.

## RENDIMIENTO

Hemos puesto como contrincante directo de la 560 Ti a la ATI Radeon HD 6870, que en precio es la placa más similar que podremos encontrar, y además, agregamos en los resultados a la GTX 460

para poder ver la mejora que hubo entre ellas. Los siguientes resultados están tomados al máximo detalle y en Full HD (1920x1080). El primer resultado corresponde a la GeForce GTX 460 1GB, el segundo a la GeForce GTX 560 Ti (en negrita), y el tercero a la ATI 6870:

- Battlefield Bad Company 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 34 FPS / 47 FPS / 46 FPS
- Far Cry 2 (DX10 / 8xAA 16xAF): 62 FPS / 81 FPS / 70 FPS
- Dirt 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 53 FPS / 66 FPS / 70 FPS
- Metro 2033 (DX11 / AAA / PhysX OFF): 17 FPS / 23 FPS / 22 FPS
- Crysis Warhead (DX10 / 2xAA 16xAF): 39 FPS / 47 FPS / 44 FPS

Como vemos en los resultados, la GeForce GTX 560 Ti es ampliamente superior a su hermana menor, la GTX 460, peleando el podio cabeza a cabeza con la ATI 6870 que también resulta una muy buena opción a la hora de jugar. Aún siendo placas de mediana-alta gama, todas las placas tienen una excelente performance en casi todos los juegos, con todos los detalles activados y amplias resoluciones, menos en el juego Metro 2033 que es excesivamente complejo y a esas resoluciones es difícil de manejar con el hardware de hoy en día, pero sirve como base de pruebas ya que es un juego que utiliza 100% la API DX11.

## CONCLUSIÓN

Nvidia ha hecho un buen trabajo con la gama 500, y se ve en los resultados que arroja esta GTX 560 Ti. Resulta una placa muy competitiva en precio (U\$S 340 en Argentina) y excelente para cualquier usuario que busque un rendimiento excepcional en juegos, pero sin irnos a las placas de más alta gama que superan los U\$S 500. Si bien requiere un gabinete con algo de ventilación y de una fuente decente para arriba, resulta una competidora excelente para el rango de precios en que se encuentra. Una buena opción también sigue siendo la GTX 460, que con su bajada abismal de precio, puede ser una buena compra. De todas maneras, si el bolsillo no aprieta, lo más recomendable es estirarse hasta la GTX 560 Ti; realmente vale la pena.

# **DIME QUÉ CONSUMES Y TE DIRE QUIÉN ERES**

**EXISTE UN MARCADO CAMBIO EN EL HÁBITO DE CONSUMO DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS EN ARGENTINA. A QUÉ SE DEBE ESTA TENDENCIA Y CUÁLES SON LAS PREFERENCIAS EN EL MERCADO.**

**EL AMPLIO ABANICO** que muestra el mercado tecnológico en Argentina ha develado un cambio en los hábitos de consumo en materia tecnológica. Pero, ¿a qué se debe realmente este cambio de rumbo en los gustos? ¿Más oferta en el mercado?, ¿mayor poder adquisitivo en los consumidores?, ¿o es verdaderamente un escenario marcado por

la llegada de productos al país que antes estaban soslayados? Puede haber cientos de motivos por los cuales los argentinos han marcado el cambio en los gustos a la hora de comprar tecnología, lo cierto es que ante un mercado tecnológico cada vez más competitivo, hoy el juego está abierto a quienes antes sólo se limitaban a la compra de una computadora

o un buen dispositivo móvil. A la hora de hacer Shopping en una casa de tecnología, las ofertas desbordan las góndolas, sabiendo crear una necesidad en el consumidor. Hoy quien entra a un local, no sólo se limita a la compra de un ordenador de último modelo, sino que las tendencias de consumo, según los especialistas, se orientan a tener los



tamos viendo en las películas, y estar comunicados será una necesidad”, finalizó Dreier, titular de Toolkit.

Según los datos arrojados por la Consultora IDC con respecto al consumo de smartphones, el 2011 se presenta como un año de renovación, modernización y preparación para el crecimiento que América Latina espera en un plazo no muy lejano.

Los resultados que IDC volcó en su estudio el pasado mes de enero, reflejaron que: “La necesidad de obtener información en cualquier momento y en cualquier lugar se siente, ya sea en los usuarios particulares como en las empresas. La migración hacia los teléfonos inteligentes continuará acelerándose en un futuro previsible. Mientras que en 2009 en América Latina de cada 15 teléfonos celulares tradicionales que se vendían uno era inteligente, en 2011 esta cifra sólo será de 5 a 1, y para el año 2014, será de 2 a 1. En el mercado de dispositivos de “pantalla grande”, las PCs también están mostrando migraciones similares, aunque a un ritmo más moderado. En América Latina en el 2011, se venderán 1,35 portátiles (tanto tradicionales como netbooks) por cada PC de escritorio.

En lo que respecta al mercado de tablet PC, aún incipiente, al ser un producto “premum” por su precio, se espera que desembarquen en la región menos de 700.000 unidades este año”.

## **LA OLA DE LA MODERNIZACIÓN**

Ante un público cada vez más exigente, las grandes compañías han sabido amoldarse a los gustos de los consumidores, y ante la gran competencia que se genera, los precios también se han amoldado a los bolsillos de cada uno. Dan Cook, profesor adjunto de

últimos productos que se lanzaron. DattaMagazine dialogó con Hernán Dreier, titular de Toolkit, una empresa con más de diez años en el mercado informático, dedicada 100% a la línea Apple, acerca de cuáles fueron los productos que más se vendieron en el 2010, y dijo: “Los reproductores de música, sin lugar a dudas, siendo el iPod Touch el elegido por sobre el resto. A los reproductores de música le siguen las computadoras portables”.

Cuando se le preguntó a Dreier, acerca de este cambio en los hábitos de consumo en materia tecnológica, agregó: “La tendencia en Argenti-

na no es muy diferente que en el período anterior, se mantienen los parámetros esperados de crecimiento, pero aún estamos muy lejos del óptimo. El consumo en Argentina es muy bueno, pero debería ser mucho mejor. Las políticas actuales de importación son agresivas con el crecimiento del mercado tecnológico”. “Los cambios de gustos en el consumo, cambian en todo el mundo y Argentina no es la excepción, el mercado tecnológico empuja el crecimiento en todos lados, y actualmente Internet es la razón de ese cambio. En un futuro no muy lejano, tendremos disponibles tecnologías que hoy es-

**“Ante un público cada vez más exigente, las grandes compañías han sabido amoldarse a los gustos de los consumidores, y ante la gran competencia que se genera, los precios también se han amoldado a los bolsillos de cada uno.”**

Estudios del ocio y sociología en la Universidad de Illinois, escribió un informe acerca de los cambios en las tendencias de consumo en aquellos países donde el lanzamiento de algunos productos tecnológicos llegan mucho más tarde que en el resto del mundo. A la hora de hablar de Argentina, Cook enfatizó que “gran parte de las compras relacionadas con la tecnología constituyen casos claros de mirar lo que hace el vecino y repetirlo. Y el vecino ya no sólo vive al lado, también trabaja con nosotros. Por ejemplo, si una persona no tiene teléfono celular, no puede ser localizada y se queda afuera. En este contexto, las Palm y los celulares no son simples nuevos productos; son nuevos medios. Y comprarlos no es como comprar un par de zapatillas de Nike o el nuevo auto de Ford. Naturalmente, estos aparatos de alta tecnología pueden resultar difíciles de comprender y de

usar. Y en los mensajes que llegan a las mesas de ayuda y los servicios de asistencia al consumidor, predominan las quejas de clientes que no saben cómo usarlos”.

La Consultora IDC aporta a esta investigación que la explosión de dispositivos y de tráfico de información, han contribuido en la carrera denominada 4G, brindando oportunidades en los mercados de software y servicios, tanto para las empresas que apuestan a la modernización de sus sistemas, como a los usuarios en sus hogares.

Así, es que IDC agrega en su informe que: “El año 2010 ha sido un punto de inflexión en la captación de la banda ancha móvil en América Latina: la cantidad de abonados de las “pequeñas pantallas”, o aquellos que se suscriben a planes de datos móviles a través de sus teléfonos inteligentes, crecerá 104% entre el 2010 y el 2011, y se espera mante-

ner este nivel de crecimiento hasta el 2013. Por otro lado, la cantidad de abonados de las “pantallas grandes”, o aquellos que se suscriben a planes de datos a través de sus portátiles/netbooks/tabletas, crecerá 45% en el 2011, comparado con el 2010. El crecimiento de este mercado va a llevar al desarrollo del mercado LTE (Long Term Evolution), también llamado 4G. Para este 2011, IDC predice la aparición de más ensayos LTE y los primeros despliegues de LTE en América Latina”.

“Lo social es todo” apunta el informe de IDC y agrega que: “El 2011 será el año de las plataformas sociales, y empezarán a ser ampliamente presentes en la cartera de aplicaciones de las empresas de América Latina con un fuerte enfoque en marketing y servicio al cliente. Durante este año, IDC estima la creación de una plataforma social en casi 50 millones de dólares en América Latina, que rápidamente se duplicará en tamaño durante el 2011 y seguirá creciendo a un fuerte ritmo en los próximos años. Se espera un fuerte movimiento hacia la modernización de aplicaciones, lo que traerá una ola de crecimiento en la inversión en software durante el 2011, contribuyendo con 7,3 mil millones de dólares de ingresos y un 3% de crecimiento del mercado de TI, combinando los mercados de software y servicios en América Latina. En 2011, los intereses de las empresas se enfocarán en las mejoras de las aplicaciones para obtener la alineación con el negocio. Términos tales como SOA, BPM, irán más allá de la simple definición y conformarán lo que IDC llama la “era de la modernización de aplicaciones”. IDC estima que el mercado de software de análisis de negocios crecerá un 10,6% en 2011 y será uno de los mercados de más rápido crecimiento en América Latina”.

## UN MERCADO QUE VA EN ALZA

Según las investigaciones realizadas por la consultora tecnológica Gartner, Argentina ha presentado un crecimiento marcado en gastos informáticos, lo que refleja que tras la crisis económica que el país vivió durante los años 2001 y 2002, las inversiones en tecnología de la información (TI), han alcanzado valores cuatro veces más altos: "Como consecuencia de la citada crisis, el lugar del país en el podio tecnológico regional estuvo en duda varios años, ante el acoso de otras naciones, como Chile y Colombia. Sin embargo, la recuperación y el crecimiento de la economía volvieron a ubicarlo con firmeza en el tercer escalón.

En el estudio, denominado "El silencioso camino del mercado TI argentino", Gartner, creadora de la famosa herramienta de evaluación de proveedores "Cuadrante mágico de Gartner", indica que "sigilosamente, paso a paso, la reconfiguración nacional está involucrando al mercado tecnológico, en el cual se perciben relevantes índices de recuperación y crecimiento. Como consecuencia de este proceso, la Argentina consolida nuevamente su posición como tercera potencia TI en América Latina, siendo superada por Brasil y México, respectivamente", afirma el documento.

Por otro lado, un informe elaborado por Prince & Cooke, apuntado al negocio de las telecomunicaciones, refleja que: "En los últimos años, particularmente en la última década, hemos alcanzado volúmenes de mercado y penetraciones de uso importantes, fundamentalmente debido a las características sociodemográficas del país, nuestra afamada clase media y al mercado. Lograr la inclusión, la conectividad, de la otra mitad de la gente, la base



poblacional, requerirá sin dudas políticas efectivas de inclusión de corto y mediano plazo", señaló Prince y agregó: "Un factor de gran impacto será la continuidad y concreción de proyectos en el marco de la agenda digital argentina y otras implementaciones efectivas de las tecnologías. El desarrollo del sector de tecnología de la información requiere nuevas y crecientes inversiones y un aumento de la competencia, pero esto necesita como prerequisito una mayor claridad y estabilidad en las normas. Para el año 2011, este gabinete de investigación pronostica un crecimiento ligeramente inferior al 20%. Entre los productos que más podrían venderse están los teléfonos inteligentes, los monitores LCD y las computadoras portátiles (notebooks y netbooks). En cambio, la inversión en TIC en el mercado corporativo no mostrará demasiada relevancia. Esto se debe a que aunque la situación económica es estable, hay problemas de inflación, presión de costos laborales e impositivos, y el reacomodamiento pendiente de tarifas. Efectivamente, se prevé que haya inversión en infraestructura y equipamiento por parte del Estado y de los operadores

del sector TIC, para soportar los proyectos de TV digital, Wi-Fi gratuito y Conectar Igualdad".

David Astegianno, secretario de Estado, Ciencia, Tecnología e Innovación de Santa Fe, dialogó con Dattamagazine en una edición anterior, donde se abordó el tema de la inversión en materia tecnológica para este 2011. Es por ello que resulta pertinente remarcar sus declaraciones cuando se detuvo en el tema: "Para el 2011, se estima poder aprovechar todo el capital en materia de ciencia y tecnología que tiene Santa Fe. Para ello, se desarrollará la cuarta edición de un programa de financiamiento, que permitirá el aprovechamiento de todo el patrimonio. Este programa está orientado a temas diversos que van desde salud, alimentos, producción, medio ambiente, seguridad, etc. Y a su vez, otorgar el financiamiento a la población para la innovación productiva. Así se ayuda a las Pymes, otorgándoles líneas de financiamiento, exigiendo a la otra parte un compromiso equivalente a lo que solicita. Eso atraerá a una cultura de innovación, que resultará clave para el desarrollo humano en cualquier comunidad".

# EL DESAFÍO DE USAR WI-FI CON GNU/LINUX EN UNA EXO ALL-IN-ONE TOUCH

HOY DÍA LOS FABRICANTES de tecnología en general están tratando de innovar en sus productos y una de las apuestas más fuertes son las nuevas maquinas todo en uno o ALL-IN-ONE.

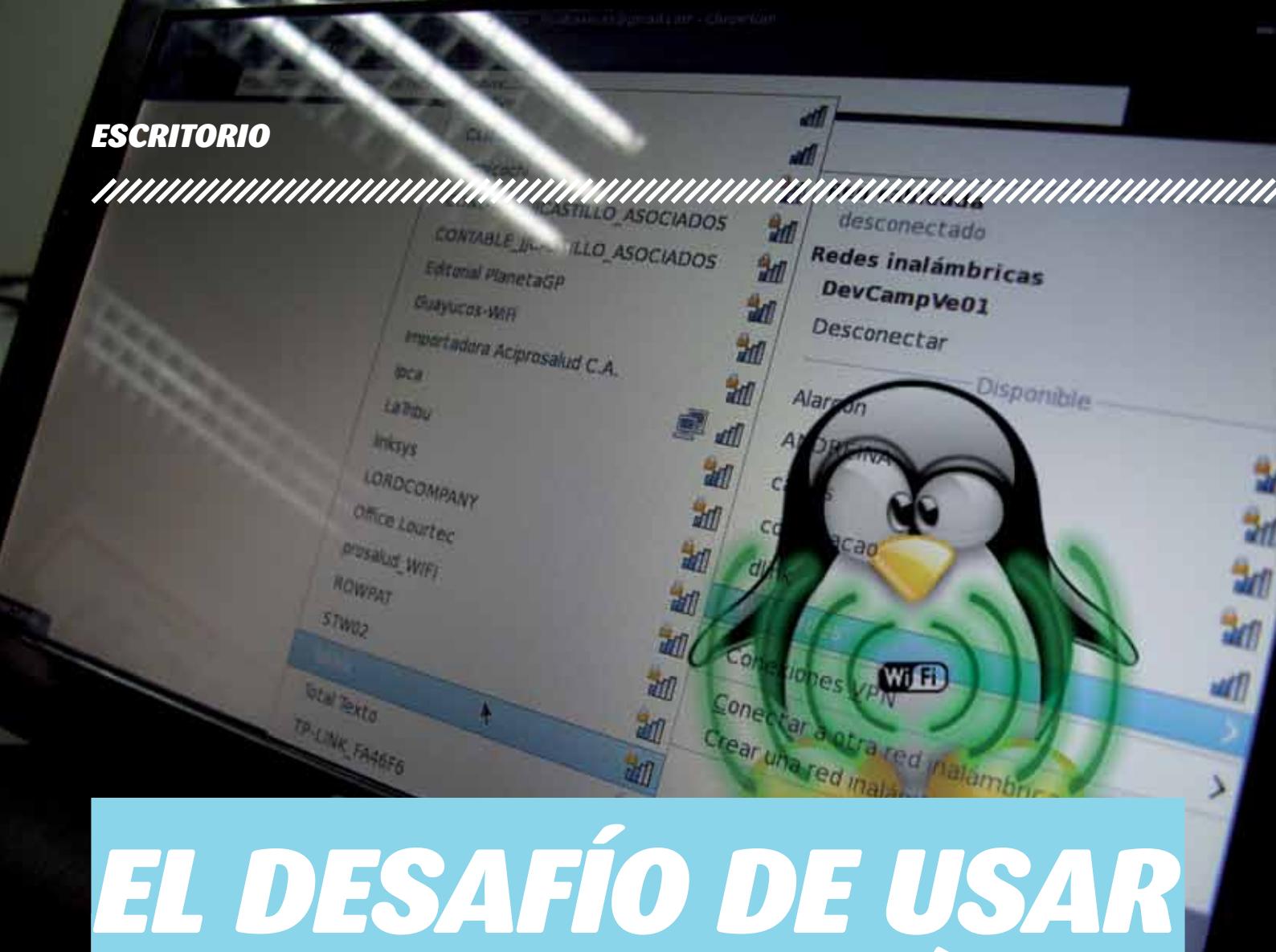
Este mes pudimos realizar una completa revisión a uno de los productos desarrollados en el país

por la empresa EXO Argentina. Se trata de una All-in-one táctil de nada menos que 18.5 pulgadas; microprocesador Intel Dual Core T4500; 4GB de memoria RAM, disco rígido de 500GB; grabador de DVD; placa WiFi incorporada; webcam, conector SD; 3 puertos USB, salida HDMI; salida VGA; batería al estilo laptop; parlantes

incorporados; placa ethernet y demás accesorios.

El equipo viene provisto con el sistema operativo Microsoft Windows 7 Home Premium, toda la suite de Microsoft, antivirus integrado, software táctil y software de grabación.

No creo conveniente hablar mucho





del equipo en base a su sistema operativo Windows, ya que todos lo conocemos y sería un poco aburrido explicar cada función detallada que el equipo puede realizar.

Es por eso que sólo detallo algunas de las funciones táctiles que podremos realizar con el equipo en Windows, para luego pasar a la experiencia sobre el sistema operativo GNU/Linux.

Lo primero que nos encontramos es que no es necesario utilizar un mouse o un teclado USB, ya que en la pantalla, dentro del margen lateral izquierdo, encontramos una solapa que al deslizarla muestra un teclado completo, al estilo multitouch. Además, en cada ícono vamos a encontrar una caja de diálogo, en la cual se puede hacer clic con el dedo y activar el ícono.

Luego, nos encontramos con una barra completa de configuración instalada por la gente de EXO, en la cual vamos a poder controlar todas las funciones del equipo, ya sea activar el WiFi, subir o bajar el volumen, accionar el brillo de pantalla y demás opciones clásicas de cualquier panel de configuración.

Es decir, con este equipo tal cual viene preinstalado nos encontramos con la portabilidad al alcance de la mano, una gran potencia y gran calidad gráfica.

Si alguien se está preguntando qué tipo de sistema táctil tiene, es más que lógico que por sus dimensiones sea resistivo, pero con buena detección por cierto.



### PASEMOS A INSTALAR UNA DISTRIBUCIÓN GNU/LINUX

Bueno, acá empezó la gran tarea y, ciertamente, no fue tan fácil ya que el equipo está pensado desde sus comienzos para ser utilizado con Windows 7 y no con un sistema operativo alternativo.

El primer problema que encontré fue el clásico inconveniente de no detectar la placa WiFi, algo que ya lo esperaba, y para evitar este problema siempre digo, instalen la distribución Linux con un parche de red Ethernet conectado, así la distro detecta todos los drivers necesarios restrictivos para su correcto funcionamiento.

Esta tarea no sólo es necesaria en esta máquina, sino en la mayoría, ya que muy pocas están incluidas en el kernel Linux y siempre es necesario utilizar estos drivers externos al kernel.

Y, por qué no, en algunos equipos es necesario hacer uso del clásico paquete Ndiswrapper que utiliza los ".inf" del sistema operativo Windows para su funcionamiento.

Pero este no es el único problema, ya que cuando instalamos los drivers nos encontramos con que no queda la placa activa. Bueno, en Windows tampoco quedaba y teníamos que lanzar el sistema de configuración para activarlo con el dedo en la pantalla.

Es decir, el equipo no lanza la placa de red de forma automática. La solución para esto se llama WiFi Radar.

Resumiendo, sobre el primer problema con el WiFi en la All-In-One Touch de EXO corriendo Linux.

- 1- Hay que instalar el paquete Ndiswrapper

**“El equipo está pensado desde sus comienzos para ser utilizado con Windows 7 y no con un sistema operativo alternativo.”**

- 2- WiFiRadar para poder manejar la placa WiFi
- 3- Reiniciar

Si por alguna razón no funciona con WiFi-Radar, nos queda la opción más básica, que es lanzar la placa de red desde la consola.

#### **CONFIGURANDO LA RED**

Hasta acá, configuramos nuestra placa para que se encuentre operativa, solo que no está en funcionamiento, entonces vamos a ese punto.

**IMPORTANTE.** Para poder configurar de forma correcta nuestra placa de red, debemos contar con datos sobre la red a utilizar.

Los datos son nombre de red ESSID, clave WEB Key para el ingreso y tipo de red (IP disponible o IP automática).

Una vez que obtenemos estos datos, podemos continuar con la configuración.

Se preguntarán qué comando puedo utilizar para configurar la IP

de mi placa, acceso mediante clave, etc. El comando es “iwconfig”, con él obtendremos la siguiente salida por consola:

```
# iwconfig  
wlano IEEE 802.11g  
ESSID:"USR9106  
Mode:Managed  
Frequency:2.462GHz Access Point:  
00:Co:49:D3:FE:F8  
Bit Rate:18Mb/s Tx-Power:14 dBm  
RTS thr:2347 B Fragment thr:2346 B  
Encryption key:off  
Power Management:off  
Link Quality:94/100 Signal le-  
vel:-72 dBm Noise level:-256 dBm  
Rx invalid nwid:0 Rx invalid  
crypt:0 Rx invalid frag:0  
Tx excessive retries:154352 Inva-  
lid misc:368171 Missed beacon:0
```

De forma simple, vemos una nueva interfaz de red llamada wlano que se corresponde con nuestra tarjeta wireless. Solamente queda configurar la red. Para ello utilizaremos los siguientes comandos (como root):

Activamos el modo Managed  
# iwconfig wlano mode Managed

Ingresamos la contraseña de la red (omitimos si no sabemos lo que es)  
# iwconfig wlano key restricted  
XXXXXXXX

Y para terminar la configuración levantamos la red  
# iwconfig wlano essid ESSID  
(modificando ESSID por el nombre adecuado)

# ifconfig wlano up (levantamos propiamente la red)

De esta manera, si nuestro access point realiza la gestión de un servidor DHCP (IPs dinámicas), nosotros

obtendremos una IP dentro del rango establecido por el concentrador.

Por el contrario, si deseamos realizar una configuración manual de nuestra red y no valernos de nuestro access point (concentrador), vamos a utilizar el comando “ifconfig wlano.

#### **CONFIGURANDO LAS DNS**

Antes de poder utilizar la placa wireless debemos configurar nuestros servidores DNS (un servidor DNS es quien brinda la información necesaria para resolver los nombres de dominios en Internet).

Utilizamos el siguiente comando:

```
# echo "nameserver " >/etc/  
resolv.conf  
# echo "nameserver " >/etc/  
resolv.conf
```

Reemplazando la palabra nameserver por las direcciones IP correspondientes.

Listo, nuestra placa se encuentra funcionando de forma totalmente óptima, sólo que ustedes dirán que ingresar tantos comandos no es muy apropiado a la hora de configurar un equipo. Esta es una de las opciones si es que Wifi-Radar no pudo hacer bien su trabajo. Además, estos comandos les sirven no sólo para este equipo sino para otros con el mismo problema (de ser necesario, me envían un correo y les puedo responder con los scripts automáticos).

#### **ACTIVANDO EL USO DE LA PANTALLA TÁCTIL**

La verdad, esta opción no fue del todo satisfactoria, ya que no pude activar el touch por dos razones. Quizás la más importante sea que

no están soportados desde el servidor gráfico Xorg los componentes necesarios para hacer uso del mismo. Lo cierto es que con tan solo instalar "utouch" desde el empaquetador se debería haber solucionado, pero no fue así, ya que el sistema siguió sin soportarlo.

También probamos con la instalación del escritorio KDE de la rama 4, provistas por la distribución Ubuntu, y no obtuvimos resultados positivos.

## PROS Y CONTRAS DE LA ALL-IN-ONE EXO TÁCTIL

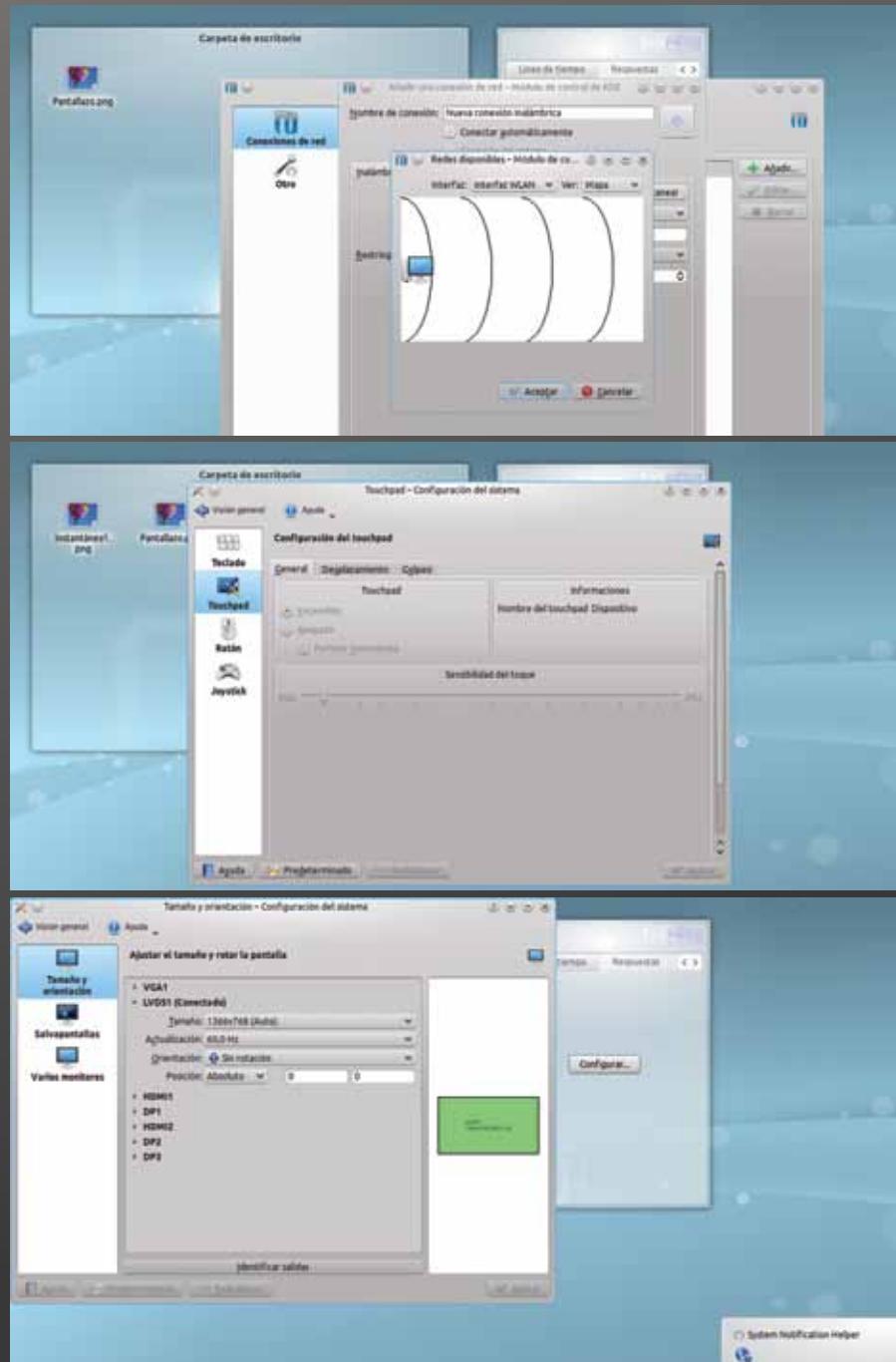
Las cosas a favor son varias y todas están relacionadas a la potencia del equipo y a la capacidad de almacenamiento disponible. El ser táctil hace que la misma pueda ser utilizada por cualquier persona de la familia para el entretenimiento y para el uso básico.

Luego, sobre el sistema operativo Windows debo reconocer que está muy bien configurado y optimizado para el equipo.

Las contras están obviamente cuando queremos hacer funcionar el equipo con otro sistema operativo de la familia GNU/Linux. Aclaro que no dispuse tiempo en la compilación de drivers especiales y tampoco del kernel o servidor gráfico, ya que considero que hoy día no es práctico y más vale para esta función trabajar con un equipo acorde.

Si bien la placa WiFi se pudo hacer funcionar, no fue del todo simple y no es muy aconsejable intentarlo cuando no tenemos nociones suficientes. De cualquier modo, ingreso los comandos necesarios para su configuración.

Sobre el sistema táctil, lamentablemente de forma simple no era po-



sible lograr su funcionamiento y la única manera posible era realizando la compilación del servidor gráfico, algo para nada práctico.

Sabemos que la gente de EXO, si fuera necesario, podría realizar la compilación del servidor gráfico como así también de la placa WiFi

para su correcto funcionamiento y salida en serie, si es que el mercado lo demandara.

**Conclusión final.** Un excelente equipo para usarlo con el sistema operativo Windows 7.

**Más información del equipo en** <http://www.exo.com.ar>

# RIM SE ENFRENTA AL IPAD: PROBAMOS LA TABLETA PLAYBOOK DE LOS CREADORES DEL BLACKBERRY



**TENGO QUE RECONOCER** que poder probar este equipo era algo que, desde la confirmación oficial de su existencia, me había generado mucho interés. Por suerte, el día 2 de abril tuvimos acceso a una tableta en forma exclusiva gracias a un directivo de Research In Motion (RIM), cuya función en la empresa es la evangelización de los desarrollos y arquitecturas. Su nombre es Guillermo Döring y les puedo contar que, además de ser integrante de RIM, es una persona a la que le gusta mucho la tecnología, con lo cual pudimos hablar no sólo de esta tableta sino también de los competidores y mismo de Android.

Una vez que tuve la Playbook en mis manos, lo primero que le consulté a Guillermo fue sobre dónde estaba ubicado el botón home. Y me enteré que no tiene. El diseño de la tablet fue pensado para no contener botones y que toda la interfase fuera táctil, al mejor estilo multitasking. Otra de las cosas que me llamó la atención y no puedo dejar pasar por alto es la gran autonomía que tiene.

Estuve utilizándola con WiFi más de una hora y media, y sólo estaba por el 75% de su capacidad de batería - y créanme que la usé y recorrió todas sus aplicaciones.

Hablando, justamente, de las aplicaciones me encontré muy cómodo en todo el escritorio, ya que era como una BlackBerry clásica de las que estoy acostumbrado a utilizar. La pregunta de rigor que hice fue, ¿hace falta sí o sí tener un smartphone? La respuesta automática de Guillermo fue simple: no. Esto es porque el equipo hace uso de todas las propiedades Wi-Fi como cualquier tableta, y si por alguna razón uno tiene un smartphone BlackBerry lo que va a poder hacer es sincronizarlo, para ver su contenido reflejado en la tableta. Además, me explicaba que la tableta puede usar cualquier smartphone que tenga conexión de datos para salir a internet sin problemas. La pregunta directa mía en ese caso fue, ¿con un celu Android puedo conectarme a internet y usarlo como módem? La respuesta fue contun-

dente: sí, con cualquier plataforma. Entonces retrué: es decir que no está utilizando el servicio BES o BIS de BlackBerry, y ahí Guillermo me explicó que para usar la tableta con el App World incluido y todas las aplicaciones instaladas, se puede hacer uso directo desde la conexión Wi-Fi o desde un módem (móvil con conexión internet) sin problemas. El equipo no está pensado para conectar con un proveedor BES o BIS ya que es independiente, pero si por alguna razón queremos tener una interacción completa con la tableta y nuestro smartphone de RIM, es una alternativa que nos puede hacer la vida mucho más fácil.

Hablando específicamente de las características de la tablet, lesuento que hay dos modelos 4G PlayBook para redes LTE y HSPA+.

“La tableta BlackBerry PlayBook ya ha sido reconocida por su alto rendimiento, su experiencia web enriquecedora, su preparación para el uso profesional y su soporte para estándares web y herramientas de desarrollo abiertas. Actualmente,



estamos construyendo sobre las muchas ventajas del BlackBerry PlayBook con soporte para redes 4G adicionales, que proporcionarán oportunidades de negocio mejoradas a operadores y desarrolladores, y experiencias móviles incomparables para los usuarios", dijo Mike Lazaridis, presidente y Co-CEO de RIM. Las tabletas BlackBerry PlayBook:  
1) BlackBerry PlayBook con Wi-Fi  
2) BlackBerry 4G PlayBook con Wi-Fi + WiMax  
3) BlackBerry 4G PlayBook con Wi-Fi + LTE  
4) BlackBerry 4G PlayBook con Wi-Fi + HSPA+  
Además de la conectividad Wi-Fi y 4G mencionada anteriormente, cada tableta puede soportar:  
1) Anclaje a red a través de Bluetooth  
2) Hotspots móviles (ej. un MiFi™, smartphone u otro dispositivo portátil equipado para ser hotspot Wi-Fi móvil)  
3) BlackBerry Bridge

## **ECOSISTEMA DE APLICACIONES**

Es oficial que la BlackBerry PlayBook correrá aplicaciones de Android. Uno de los rumores más fuertes era que las tabletas de RIM iban a poder ejecutar aplicaciones desarrolladas en principio para Android. Bueno, esto se confirmó de forma oficial en un comunicado oficial.

La compañía lanzó dos "app players," que ofrecen un ambiente para que la PlayBook pueda correr aplicaciones BlackBerry Java y Android 2.3, las cuales estarán obviamente disponibles a través de la tienda de BlackBerry App World. Y el segundo anuncio es que ofrecerá un SDK nativo para el desarrollo de aplicaciones C/C++, el cual será basado en QNX Neutrino. Con estas opciones "ofrecerán a nuestros usuarios una gama aún más amplia

de aplicaciones y mostrará la versatilidad de la plataforma," expresó Lazaridis.

## **ALGUNOS PUNTOS INTERESTANTES**

La tablet cuenta con una excelente cámara y óptica de 5mpx para su cámara trasera, la cual permite grabar vídeo en 720p y con una cámara para video conferencia de 2mp frontal. La multitarea es fantástica, podemos estar escuchando música mientras navegamos o contestamos un mail; lo mismo si estamos jugando. Otra de las cosas que se pueden hacer es movernos por las aplicaciones lanzadas de una manera rápida y al mejor estilo compiz de Linux. Cuando navegamos por internet es como si estuviéramos en una navegador convencional, tiene el modo full tal cual está en nuestra maquina, incluso en lo que se refiere a portales como YouTube. En el caso del portal de videos de Google, no abre un player sino la misma web de YouTube para reproducir el vídeo, gracias a que incluye soporte para Flash Player.

En lo referido a las aplicaciones, hay muchas y de gran variedad, y seguramente cuando ustedes estén leyendo este artículo RIM estará portando todas las aplicaciones que corremos en un Smartphone BB de forma nativa sin problemas. Mismo aplicaciones de Android, algo que pondrá súper contentos a muchos usuarios.

En razón de las características multimedia, les cuento que la tablet

cuenta con salida HDMI, con lo que se puede visualizar su contenido en una TV LCD hasta 1080 sin problemas. El sonido incluido es muy potente y su uso como consola de juego es muy bueno.

Otra de las características que pude observar es que cuando queremos ver un vídeo en el reproductor incluido, el mismo se mueve con total facilidad y no se friza a la hora de avanzar, haciendo de la experiencia algo muy gratificante.

## **LO BUENO Y LO MALO**

Como en todo orden de la vida, no existe la perfección absoluta y la PlayBook no escapa a la regla de oro. Lo malo que le pude encontrar, por lo menos ahora, es la practicidad que tiene el contar con botones clásicos de buscar, home, el clásico "Blackberry" - algo que seguramente con la práctica seguro cambiará. Las partes buenas son muchas y creo que en todo el informe/experiencia pueden leerlo. Mismo si ven el vídeo de YouTube estarán seguramente de acuerdo conmigo, pero lo que más me llama la atención es la practicidad de la tablet en general, la potencia, el acabado estético y todo lo relacionado con la potencia de la plataforma. Obviamente, no hablamos de valores ya que por lo menos para América Latina este tipo de dispositivos se hacen prácticamente prohibitivos, pero realmente vale la pena y debería ser considerada por cada usuario antes de comprar una tablet.

### **COMUNICADO OFICIAL**

<http://press.rim.com/release.jsp?id=4935>

**Si desean ver el video completo realizado por Guillermo Doring pueden acceder al siguiente enlace:**

<http://www.youtube.com/watch?v=s1uElv4n6w>



# Tres grandes se actualizan

**FIREFOX, CHROME E INTERNET EXPLORER TIENEN NUEVAS VERSIONES, TODAS LANZADAS EN UN MISMO MES. LAS MEJORAS SON MUCHAS Y LOS BENEFICIDOS, UNA VEZ MÁS, RESULTAN SER LOS USUARIOS. VEAMOS CUÁLES SON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN EL MARAVILLOSO MUNDO DE LOS NAVEGADORES.**

**LAS VERSIONES FINALES** Internet Explorer 9, Google Chrome 10 y el esperadísimo Firefox 4 -cuyo lanzamiento se vio fuertemente dilatado- fueron lanzadas con apenas días de diferencia durante la segunda mitad del mes de marzo. Poderosísimos, muy veloces y sumamente funcionales, los tres productos traen una brisa de aire

fresco que muchísimos internautas estaban esperando. Analizaremos cada producto y todas sus novedades.

## **UN POCO DE HISTORIA**

En la prehistoria de los navegadores web, NCA Mosaic y Netscape Navigator eran los reyes de una selva apenas poblada. El producto de Net-

scape, tan pronto internet comenzó a vislumbrarse como una seria alternativa comercial, fue el que ganó el primer round. El liderazgo, sin embargo, le duró poco: Microsoft compró Mosaic y generó un producto que no fue bueno pero estuvo bien distribuido. La inclusión de Internet Explorer como herramienta de navegación predeterminada en Windows 98 terminó con la pelea: Netscape cerró el negocio y la comunidad libre -de la mano de la fundación Mozilla- retomó en Firefox su legado. Si bien Firefox fue durante mucho tiempo una aplicación netamente superior a Internet Explorer, no fue hasta mediados de 2004 que su participación en el mercado se em-



pezó a sentir. Así y todo, Microsoft decidió continuar produciendo versiones mediocres de su producto, cuyas actualizaciones se limitaban, en la mayoría de los casos, a tomar lo mejor que introducía Mozilla a sus nuevos productos. Hasta que -haciendo corta una historia larga y complicada- Google entró a la competencia y ya nada fue igual.

Navegador 2009 2010  
 Internet Explorer 59.84%  
 53.41%  
 Firefox 30.43% 31.79%  
 Chrome 3.99% 11.37%  
 Tabla 1. Porción de mercado por año y navegador en diciembre de 2010.  
 Para este año se espera que Chrome triplique su incidencia.

### **EL MINIMALISMO Y LA FACILIDAD DE USO EN PRIMER LUGAR**

Fue Chrome el responsable de instalar la moda del minimalismo y la preocupación extrema por la facilidad de uso en el diseño de los navegadores. Apegado a lo mejor de Firefox en sus primeras versiones, el producto de Google siempre se destacó por su bajo consumo de recursos y su gran respeto por los estándares internacionales. De alguna manera, su éxito obligó a que Internet Explorer y Firefox se reinventaran varias veces. Hoy, la madurez de los tres productos es el resultado de una competencia feroz que está haciendo cada día de internet algo mejor.

Navegador Consumo (%)  
 Chrome 20  
 Internet Explorer 20  
 Firefox 51  
 Tabla 2. Consumo de CPU por sesión del navegador (promedio).

Navegador Memoria (MB)  
 Firefox 235  
 Internet Explorer 270  
 Chrome 320  
 Tabla 3. Consumo de memoria RAM por sesión abierta (promedio).

### **GOOGLE CHROME 10**

**CHROME FUE EL NAVEGADOR QUE MÁS ACTUALIZACIONES TUVO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS. SU VERSIÓN 10 PUEDE SINCRONIZAR CONTRASEÑAS Y LLEVA AL EXTREMO EL USO DE LAS PESTAÑAS.**

La nueva versión de Chrome, la 10, tiene tres mejoras mayores, aunque -en comparación- su actualización es la que menos novedades introduce. Es que durante 2010 recibió varias actualizaciones, y apenas algunas semanas separaron el lanzamiento de la última versión de la anterior, la 9.

### **VELOCIDAD Y ESTABILIDAD**

La mayor de las novedades técnicas es que Chrome mejoró el rendimiento de su motor Javascript en casi un 70%. Esto incidirá, básicamente, en una mejora notable en la ejecución de aplicaciones ricas de internet (RIA) y en la portabilidad. La mejora de la velocidad en general, según el blog oficial de Google Chrome (<http://chrome.blogspot.com/2011/03/speedier-simpler-and-safer-chromes.html>), es específicamente del 66%.

Por otra parte, la introducción de la tecnología de sandboxing al reproductor de flash integrado en el navegador permite una navegación más segura y estable. Es que, en tanto cada pestaña ahora se ejecuta en un entorno seguro resguardado, si falla o es atacada por algún tipo de malware, nada de

eso afectará al sistema operativo. Podremos aprender más sobre esta tecnología con el video disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=29eoCtgXZSI>

### **INTERFACE Y SINCRONIZACIÓN**

Con una cuenta de Google podíamos, hasta la versión 9 de Chrome, sincronizar prácticamente todo (marcadores, páginas de inicio, datos de formulario, extensiones). Chrome 10 va un paso más allá en tanto ahora podemos, también, sincronizar contraseñas. La mejora es sustancial, y si bien no faltarán quien se queje de la privacidad -con esta mejora Google contará con prácticamente todos los datos importantes de sus usuarios- la experiencia de navegación mejora muchísimo y la navegación en la nube en diferentes equipos de nuestra propiedad se hace mucho más placentera.

La última de las grandes mejoras en Chrome es la utilización de las pestañas como espacio para, incluso, las opciones. Los cuadros de diálogo han desaparecido: ahora incluso al acceder a las opciones estas se abrirán en una pestaña. Más simple, más rápido, más estable.

### **MOZILLA FIREFOX 4**

**LA VERSIÓN MÁS ESPERADA DEL NAVEGADOR LIBRE NO DEFRAUDA E INCLUYE UN REDISEÑO COMPLETO DE LA INTERFAZ QUE LO UBICA NUEVAMENTE EN LA CRESTA DE LA OLA.**

Las mejoras de Firefox 4 tienen un objetivo claro: poner al navegador nuevamente en carrera y recuperar el terreno con el que Chrome se alzó. Porque, si bien la participación de mercado de Firefox es todavía estadísticamente superior

## LANZAMIENTOS (I)



a la Chrome, ha sido el producto de Mozilla el que menos creció en los últimos tiempos, y el de Google el más favorecido por la caída de Internet Explorer.

### BARRAS Y BOTONES

Barra alucinante es el nombre que los ingenieros de Mozilla le han dado a la nueva superbarra de direcciones de Firefox, que ahora se comporta como la de Chrome. Marcadores, historial, pestañas abiertas y sitios utilizados recientemente son sólo algunos de los resultados que obtendremos al empezar a escribir en la barra alucinante. Además, podemos

también buscar -como en Chrome- desde allí, aunque todavía está el cuadro de búsqueda en el extremo derecho de la pantalla. En el cuadro de búsqueda podremos tener todavía varios proveedores de búsqueda y hacer clic en el menú desplegable para seleccionar cuál utilizaremos. Por otra parte, ahora en el extremo superior izquierdo de la pantalla encontraremos el botón Firefox. Inspirado en la vista Backstage de Microsoft Office y con una estética muy Windows Seven, en él se agrupan ahora todas las herramientas de todos los botones. El botón de marcadores también se

ha simplificado, y ahora se ubica en el extremo derecho de la barra alucinante. Otra novedad en lo que a botones respecta es la integración en uno solo de los botones parar y recargar. Ahora, cuando estamos cargando una página podremos ver la herramienta parar a la izquierda de la barra de búsqueda, mientras que cuando la carga haya finalizado veremos en el mismo lugar la opción de recargar. Por último, otro de los botones reubicados es el de inicio, que ahora está a la izquierda del botón de marcadores.

### PESTAÑAS

Las pestañas han sido reubicadas en Firefox 4, y ahora están todas arriba. Así, la interfaz se limpia mucho y el acceso es más fácil. Sin embargo, las pestañas todavía tienden a ocupar todo el ancho de la pantalla, algo que quienes estén acostumbrados a las pequeñas pestañas de Chrome odiarán. Sin embargo, es imposible no amar la nueva función app tab, que trata a las pestañas como aplicaciones y las agrupa en el extremo izquierdo de la lista. Para crear una app tab -todas se vuelven a abrir automáticamente cada vez que reiniciamos el navegador- no tenemos más que hacer clic con el botón derecho del mouse sobre la que nos interesa y seleccionar del menú contextual la opción [Fijar pestañas].

### MICROSOFT INTERNET EXPLORER 9

**LA LUCHA CON SUS COMPETIDORES HIZO DE INTERNET EXPLORER UN NAVEGADOR MUCHO MEJOR. SU ÚLTIMA VERSIÓN LUCE MEJOR, FUNCIONA MEJOR Y ES MÁS RECOMENDABLE QUE NUNCA.**

Lejos de los problemas de estabilidad y seguridad de sus ances-

tros, Internet Explorer es un gran navegador que ha sabido aprender lo mejor de sus competidores. La versión 9 presenta una interfaz completamente rediseñada que sorprende por lo austera y funcional. Todo está donde uno espera que esté. Esto, sumado a la integración absoluta con el sistema operativo, hacen de IE9 un producto excelente al que sólo le falta mejorar en un aspecto central: el respeto por los estándares de la industria.

### INTERFACE RENOVADA

La nueva interface de Internet Explorer deslumbra. Incluso los usuarios históricos de Chrome la notarán minimalista, y la verdad es que el trabajo de diseño que hay en el nuevo producto es deslumbrante.

Por empezar, prácticamente no hay nada en la interface que llame la atención por fuera de la página web actual. Finalmente, además, el espacio que ocupan los botones y las pestañas es mínimo, y en la misma barra donde antes estaba la barra de direcciones -llamada ahora OneBar- están los botones atrás y adelante, las pestañas y los botones de herramientas. Todo con un look and feel Windows 7 y un aprovechamiento de la interfaz Aero que lo pone por delante, en lo que a apariencia refiere, de sus competidores.

### INTEGRACIÓN TOTAL CON WINDOWS

Pero lo mejor de IE9 es, sin duda, su integración con Windows. Para dar cuenta de esto repasaremos nada más una función, la llamada sitios anclados. Con ella podemos arrastrar y soltar direcciones web a la barra de tareas -a la



superbarra de Windows 7- y crear íconos de aplicaciones que nos llevarán, cual favorito, directamente al sitio en cuestión. Nada nuevo hasta aquí. Sin embargo, lo mejor es que las JumpLists de los íconos de los sitios incluirán las principales funciones de la página web. Así, podremos crear correos, publicar actualizaciones y chequear estados con un solo clic. Ver para creer.

### GUÍA VISUAL: INTERNET EXPLORER 9

1. **Ícono de la página actual** (se usará en la superbarra en el caso de anclar el sitio).
2. **Botones [Atrás] y [Adelante]**.
3. **OneBar**. Incluye botones para la selección del proveedor de búsqueda y los botones [Recargar] y [Parar].
4. **Pestañas abiertas**.
5. **Botón [Nueva pestaña]**. Incluye los sitios más populares, la restauración de pestañas cerradas y sesiones y el acceso a la navegación InPrivate.
6. **Muestra el panel [Favoritos]**.
7. **Muestras todas las opciones y menús disponibles**.
8. **Área de trabajo**.

**“Microsoft decidió continuar produciendo versiones mediocres de su producto, cuyas actualizaciones se limitaban, en la mayoría de los casos, a tomar lo mejor que introdujo Mozilla o sus nuevos productos. Hasta que -haciendo corta una historia larga y complicada- Google entró a la competencia y ya nada fue igual.”**

# LLEVANDO LA WEB A TODOS LOS LADOS

**DEBIDO A LA MASIFICACIÓN** de los dispositivos móviles inteligentes, el uso de redes inalámbricas y el aumento de los planes de celulares con acceso a internet ilimitado, se ha vuelto muy habitual ver en cualquier café, parada de ómnibus o la calle misma, personas navegando por internet a través de sus teléfonos celulares. Si bien los mismos incluyen en forma nativa un navegador propio, la instalación de otros más "reconocidos" nos darán algunas ventajas.

Recientemente se han lanzado al mercado un par de nuevas opciones de navegadores para instalar en los dispositivos que tengan a Android como sistema operativo. Estamos hablando de la flamante versión 4 de Firefox para móviles y las evoluciones de los navegadores Opera Mini y Opera Mobile.

## CON UN ZORRO EN EL BOLSILLO

Pocos días después del lanzamiento mundial del tan esperado Firefox 4 para escritorio, Mozilla

no dejó pasar la oportunidad de lanzar al mercado una versión del mismo apto para sistemas operativos Android y Maemo. Lo pueden descargar directamente desde el Android Market o desde la página <http://firefox.com/m> navegándola desde el teléfono.

Mozilla asegura que su navegador es hasta tres veces más rápido que la aplicación de fábrica en el sistema operativo Android, gracias a la incorporación de novedades en el motor Javascript.

Las principales características del nuevo navegador son:

- Navegación por pestañas.
- Compartir enlaces en redes sociales de forma más cómoda (con sólo mantener presionado un link o imagen aparece un menú en donde podremos elegir qué deseamos hacer: compartirlo en Twitter, Facebook, enviarlo por Bluetooth, etc.)
- Soporte HTML5 con geolocalización. HTML5 es un nuevo estándar de las páginas web que tiene muchas posibilidades. Por ejemplo,

soporte nativo para videos (sin la necesidad de plugins extra como Flash).

- La herramienta Firefox Sync, gracias a la cual podemos sincronizar nuestros marcadores, histórico, pestañas abiertas, datos de formularios y contraseñas, entre la aplicación móvil y el Firefox que tengamos en nuestra PC de escritorio.

- La nueva Awesome Bar (también llamada Awesome Screen). La popular barra de direcciones que combina también buscadores, propia de la versión de escritorio del navegador.

- Soporte para add-ons. Los tan populares "agregados" que hacen la delicia de los usuarios de Firefox de escritorio ahora también estarán disponibles para la versión móvil.

- Una opción para guardar las páginas y documentos en formato PDF de manera que pueda accederse a la información sin tener acceso a internet.

- Password Manager, permitien-



do almacenar las contraseñas de los distintos sitios que visitamos asiduamente de manera tal que no debamos introducirlas nuevamente.

### LA GRAN O ROJA

Por el lado de Opera, para los dispositivos móviles nos encontramos con dos opciones: Opera Mini y Opera Mobile. La diferencia entre ambas es que el Opera Mini (que ya va por su versión 6) puede utilizarse en cualquier teléfono celular, pues tiene una versión compilada para funcionar en Java (opción que trae todo teléfono celular) mientras que Opera Mobile (ya disponible la versión 11) solo está habilitado para Android, Symbian, Windows Mobile, Maemo y MeeGo. Pero eso no es todo.

Opera es un jugador que ya tiene sus años en el mercado de los navegadores móviles por lo que viene desarrollando una función muy interesante para abaratar los costos de conexión. La idea básicamente se centra en un servidor que hace de intermediario entre la página web que deseamos visualizar y nuestro navegador. Este servidor "lee" la página, la comprime y prepara de tal manera que ocupe menos ancho de banda para que nos llegue a nuestro teléfono más rápido y a menor costo (pensando en quienes no tienen internet ilimitado y cada Kbyte de información de transferencia cuenta).

Opera Mini utiliza esta tecnología de manera exclusiva. Opera Mobile, en cambio, lo tiene como una opción (denominada Opera Turbo). De este modo, con Opera Mobile tenemos la posibilidad de ver las páginas pre-procesadas

por el sistema propio de Opera o navegar los distintos sitios de la misma manera que lo haríamos en la versión de escritorio.

Entre las principales características podemos mencionar:

- Navegación por pestañas.
- Speed Dial, una página que guarda links y capturas de los sitios que nosotros queramos para tener "siempre a mano".
- Opera Link, el precursor de los servicios de sincronización entre distintas versiones de navegadores. Con esta opción podremos mantener siempre sincronizados los favoritos, el Speed Dial, etc. de cada versión de Opera que utilicemos (ya sea de escritorio o móvil).
- Al ingresar una dirección Opera tiene la capacidad de predecir qué sitio queremos visitar con tan solo escribir un par de letras de la misma, mostrando una lista de posibles opciones para elegir (que incluye, además, las direcciones de los sitios ya visitados).
- La opción de compartir sitios en redes sociales (Facebook, Twitter, etc.) siempre al alcance de los dedos.
- Completo administrador de descargas, digno de cualquier versión de escritorio. Nos permitirá, no solamente tener información del progreso de lo que estamos descargando en el teléfono, sino que también podremos pausar la descarga para continuar luego cuando lo creamos más conveniente.
- Puede almacenar las páginas en la memoria del teléfono de manera tal que podemos acceder a la información más tarde aún sin tener conexión a internet.
- Posee un modo de pantalla

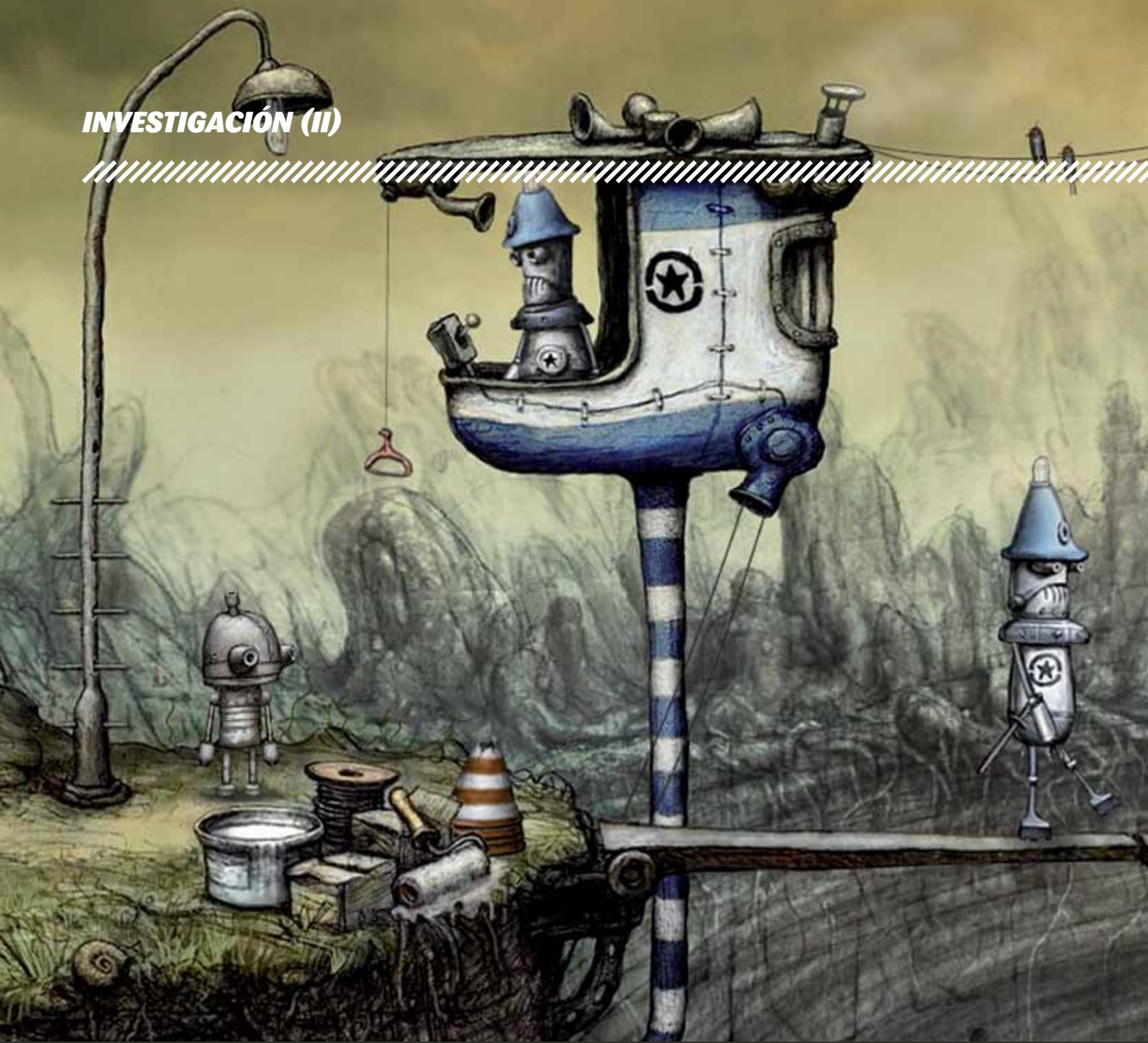
completa en donde la barra de direcciones y botones desaparece para que podamos aprovechar al 100% el tamaño de la pantalla del teléfono móvil.

- En los dispositivos con pantalla táctil, trae su propio teclado virtual sin necesidad de acceder a esta función del teléfono. De más está decir que este teclado es muy cómodo, llegando a superar al propio del teléfono.
- Una potente herramienta de zoom permitirá acercarnos y alejarnos de la página de manera suave para focalizar nuestra atención en aquello que deseamos.

### ANIMÁNDOSE A CAMBIAR

Con la incursión de los "grandes" en el mercado de los navegadores para dispositivos móviles, las "humildes" aplicaciones para navegar por internet que traen por defecto los celulares pasarán a ser un ícono más que ocupa lugar en el apretado escritorio del teléfono. Cualquier usuario y/o fanático del Firefox o de Opera en sus versiones de escritorio sin lugar a dudas que correrán a instalar los nuevos navegadores. Quienes son usuarios casuales de internet a través del teléfono celular, quizás no le encuentren demasiado sentido a descargar e instalar una nueva aplicación para realizar una función que ya están utilizando. Sin embargo, estoy seguro que aquellos que se animen a probar estos nuevos navegadores sabrán encontrarle esos detalles que los diferencian del resto: funciones y opciones que harán de su experiencia web móvil algo más agradable y eficiente.

**INVESTIGACIÓN (II)**



# **¡AVENTURAS INDEPENDIENTES!**

**NOS SUMERGIMOS EN EL CRECIENTE MERCADO DE JUEGOS INDEPENDIENTES  
QUE SIRVEN COMO ALTERNATIVA PARA CUANDO LO COMERCIAL... SIMPLE-  
MENTE NO DIVIERTE.**



## SIMPLEMENTE... ENTRETENER

Si nos detenemos a pensar unos minutos, podemos llegar a la conclusión que definitivamente estamos carentes de juegos realmente interesantes. Si hacemos un análisis más profundo de la cuestión, personalmente llego a una conclusión algo más drástica: "estamos jugando los mismos videojuegos desde hace muchos años". Juegos como las franquicias Fifa, Pro Evolution, Need For Speed e incluso las más nuevas como Los Sims, no paran de ofrecernos experiencias repetidas desde hace mucho tiempo, con algunas mejoras e inclusiones pero, ideológicamente, son los mismos juegos. Así es amigos, cuesta y mucho reinventarse en este rubro. Obviamente tenemos excepciones que desbordan originalidad, pero lamentablemente no son muchos títulos los que eligen innovar.

Esta reflexión no es en vano, ya que es el puntapié inicial de este informe. Hace algunos meses me di cuenta de que los juegos propietarios ya no me divertían como antes, así que, como dejar mi vida gamer de lado no era una opción viable, busqué refugio en todos estos juegos independientes que engalanaban las páginas de DattaMagazine.

Las principales ventajas de cada uno de ellos es que son sumamente divertidos y muy económicos, ya que no deberemos desembolsar grandes sumas de dinero en comprarlos. La mayoría de ellos se venden vía Internet y no cuestan más que un par de dólares, estando los más caros alrededor de US\$20. Si, en cambio, no pueden permitirse la adquisición de ellos, les recomiendo igualmente no perderse este informe ya que pueden descargar las versiones de prueba de los juegos en todos los títulos que aquí revisamos, teniendo muchas horas de diversión completamente gratuita.

**ANTES DE COMENZAR** y a modo de introducción diremos que en el vasto mercado de videojuegos para PC, podemos diferenciar dos clases de juegos, que constituyen los máximos exponentes en cuanto a calidad y cantidad de títulos en los últimos tiempos. Hablamos de los juegos propietarios desarrollados y distribuidos por grandes compañías de software que cierran el año fiscal con millones de dólares en movimientos de dinero. Los grandes títulos propietarios poseen franquicias millonarias como Call of Duty, Fifa, Need For Speed, Warcraft y Príncipe de Persia, por sólo nombrar algunos

de los más destacados. Por otro lado tenemos a los juegos libres/gratuitos, con los cuales podemos jugar sin gastar un solo centavo. Normalmente se trata de títulos de gran calidad técnica pero que no alcanzan en este apartado a los títulos propietarios. Pero aquí, en este informe, nos meteremos de lleno en un rubro no muy conocido en el mundo de los videojuegos. Hablamos de los Juegos Independientes, los cuales han saltado a la escena central en este gran mercado en los últimos tiempos, ¿me acompañan en esta aventura?



***“En este informe nos meteremos de lleno en un rubro no muy conocido en el mundo de los videojuegos.”***

#### **MACHINARIUM AMOR ROBOT**

<http://machinarium.com/>

Comenzamos nuestra selección con una excelente aventura gráfica que nos pondrá en la “piel” de un destarralado robot en un mundo alternativo donde todo está derruido. Luego de ensamblar a nuestro héroe, debaremos recorrer dicho mundo resolviendo puzzles de todo tipo que nos permitirán continuar con la aventura. Para resolver cada acertijo podemos recurrir a una serie de pistas que nos servirán de guía en nuestro recorrido, para que la resolución de estos no se torne demasiado complicada. La parte estética está muy bien lograda, con una limitada pero

acerizada paleta de colores. Pueden probar una demo online desde la página Web del proyecto.

#### **WORLD OF GOO A RESOLVER PUZZLES**

<http://www.worldofgoo.com/>

World of Goo es, para mí, uno de los mejores títulos independientes de nuestra selección. Fue desarrollado por 2D Boy's en el año 2008 y ganó muchos concursos a nivel internacional.

Ni bien ingresamos al menú principal del juego nos recibe una música con unas vocalizaciones increíbles. Es más, la música en general parece creada por una completa orquesta sinfónica, es atrapante como pocas

y nos hace querer disfrutemos mucho la experiencia de juego.

World of Goo es un juego de ingenio muy entretenido, aquí debemos ayudar a los Goo (una especie de pelotitas con ojos) a llegar a su objetivo, agrupándolos de manera inteligente para llegar hacia una “aspiradora” que se encuentra en diferentes lugares en los diversos mapas, para poder pasar de nivel. Esto puede interpretarse como sencillo, si es que las leyes de la física no hicieran lo suyo, y es que esta será nuestro principal rival. No podemos armar una torre de Goo's en forma recta uno arriba de otro, porque al tercer o cuarto goo, se nos vendrá abajo por la inclinación y las leyes de la gravedad, por lo que deberemos armarnos de paciencia, razonar el problema a resolver y construir una buena base.

Lo bueno de esto es que, a medida que la torre de Goo's va tomando forma y va siendo segura en las líneas superiores, podremos sacar a los que se encuentran debajo para avanzar en nuestro cometido.

Si bien lo hemos explicado de forma simple, con estas criaturas

podremos y debemos construir de todo, puentes colgantes, cubos, torres, entre otras cosas.

## PLANTS VS. ZOMBIES

Los Zombies atacan nuestro jardín [www.plantsvszombies.com](http://www.plantsvszombies.com)  
Sin duda este es el título más bizarro de todos nuestros elegidos, pero uno de los más divertidos también. ¿Se imaginan un grupo de plantas en una batalla sin cuartel contra Zombies? Bueno, ese justamente es el planteo de Plants Vs. Zombies. En este juego de estrategia estaremos al mando del grupo de plantas, que tienen un solo objetivo: proteger nuestro jardín de estos malos Zombies que caen en hordas sobre nosotros.

El sistema de juego es muy novedoso, se nos mostrará nuestro jardín como campo de acción en donde deberemos ubicar diferentes tipos de plantas a lo largo del mismo para defenderlo, por supuesto que tenemos diferentes tipos de plantas, dentro de las que encontramos las que realizan certeros disparos directos, algunas en forma de catapulta y también podremos colocar señuelos para distraer a los zombies mientras los hacemos papilla.

Obviamente, un punto importante son los recursos, para plantar nuestros verdes soldados deberemos reunir una cierta cantidad de "soles" para poder crearlos.

Un juego simple de argumento, novedoso y créanme, muy divertido. Plants Vs. Zombies ya tiene su segunda versión, disponible también para el iPhone de Apple.

## MOUNT & BLADE: WARBAND ROL DE CALIDAD

[www.taleworlds.com/](http://www.taleworlds.com/)  
A diferencia de los proyectos anteriores, Mount & Blade parece una producción que ha costado miles y miles de dólares en desarrollo. La calidad gráfica y el motor utilizado para crear todo un mundo épico, dan una sensación comercial increíble.

Mount & Blade Warband es un juego de Rol en el cual deberemos pasear-

nos con nuestro ejército en la época medieval y congeñar con las diversas facciones que encontramos en nuestro mundo. En nuestra aventura podremos blandear nuestra espada de manera solitaria o prestar nuestros servicios para algún reino en particular. También podremos participar de luchas entre gladiadores, torneos y adquirir armas y armaduras a medida que ganamos puntos y experiencia.

## MINECRAFT SIMPLE Y REVOLUCIONARIO

<http://www.minecraft.net/>  
MineCraft es revolucionario, minimalista, de simple concepto, gráficos austeros y super divertido. Prácticamente podríamos decir que es el juego Indie del momento y no equivocarnos, estando incluso respaldados por la gran cantidad de usuarios que no paran de jugar. ¿Qué debemos hacer? Construir cualquier cosa mediante el uso de cubos retro y así recrear nuestro mundo imaginario. El juego es totalmente gratuito, pero tiene en desarrollo una versión en estado beta que será comercial, brindando un gran potencial si jugamos de manera multiplayer.

Pueden jugar Minecraft descargando el cliente para su sistema o bien optar por jugar directamente desde el navegador.

## AQUARIA

Desde las profundidades del mar [www.bit-blot.com/aquaria/](http://www.bit-blot.com/aquaria/)  
Estamos en presencia de un título reconocido a nivel mundial. Decimos esto porque Aquaria se hizo con el título y máximo galardón en el Festival de Juegos Independientes de 2007, alzándose además con un jugoso premio de 50.000 dólares y todo el reconocimiento.

Pasando al juego en sí, les diré que es un título que transmite una paz increíble, tanto por su ambientación como por su mecánica en general, así que si están hartos de producir adrenalina con los FPS de acción, es una buena idea poner un poco de paños fríos en nuestra vida gamer y con Aquaria tendrán eso y mucho más.

Nosotros tendremos el control de Naija, una bella sirena con la cual deberemos realizar diferentes misiones, la mayoría de ellas simples y sencillas, como explorar el océano, esquivar enemigos y más. Todo el control de nuestro personaje se realiza con el Mouse: haciendo clic en diversos lugares, recorreremos los mares sin más. Pero aquí no termina todo, una de las habilidades más destacadas de Naija es el canto, y eso es lo que debemos hacer, cantar para evocar diferentes poderes.



## INVESTIGACIÓN (II)

### ENTREVISTA CON SANTIAGO GONZÁLEZ

#### Director De Indie Soft

Luego de observar nuestra lista de juegos recomendados, decidimos realizar un paseo por las “ofertas locales” en el mercado Indie y también observar el mercado de videojuegos independientes desde una mirada cercana en nuestra región. Para ello nos reunimos con Santiago González, quien lleva adelante un ambicioso proyecto: desarrollar videojuegos de calidad para este creciente mercado.

DattaMagazine: Santiago, contanos cómo comenzaste con el desarrollo de juegos independientes  
Santiago González: Hasta hace 3 o 4 años atrás, yo me dedicaba de lleno a hacer renders para arquitectos, siempre trabajando por mi cuenta, y desde que había abandonado al qbasic 4.5, en los 90's, no había vuelto a programar nada importante. Estaba esperando encontrar un engine que me guste y me permita hacer los desarrollos que yo siempre quise. Esa búsqueda terminó cuando un amigo me mostró Blitz3D. Se me abrió la cabeza cuando observé lo

que podía hacer y al día siguiente empecé a programar.

Me llevó casi 2 años pasar la etapa de novato, ya para entonces había hecho varios prototipos de videojuegos, que sin duda tenían potencial, teniendo en cuenta que los hacía en mi tiempo libre sin tener experiencia en el lenguaje.

En un principio programar era un pasatiempo, y se fue convirtiendo día a día en mi profesión, desde hace 3 años que estoy dedicado de lleno a los videojuegos, tanto programando como haciendo los 3D que necesité para mis juegos.

Suerte la mía, tengo mucha experiencia con los 3D, y ya tenía nociones de programación, sumando que encontré un engine que me gustaba, descubrí que tenía todas las herramientas necesarias para hacer videojuegos.

Mi estrategia inicial fue la siguiente:

1. Aprender a programar
2. Hacer prototipos de videojuegos
3. Darme a conocer personalmente (etapa Existir)
4. Dar a conocer mis videojuegos (etapa Existir)
5. Ver qué negocios pueden surgir

La etapa Existir fue cuando decidí aparecer en la industria, ir a eventos y exposiciones, participar en foros, etc. DattaMagazine: ¿A qué mercado apuntan tus producciones?

SG: Los videojuegos que estoy desarrollando son para correr en Windows, en su mayoría advergames, o juegos para promover determinados productos o actividades.

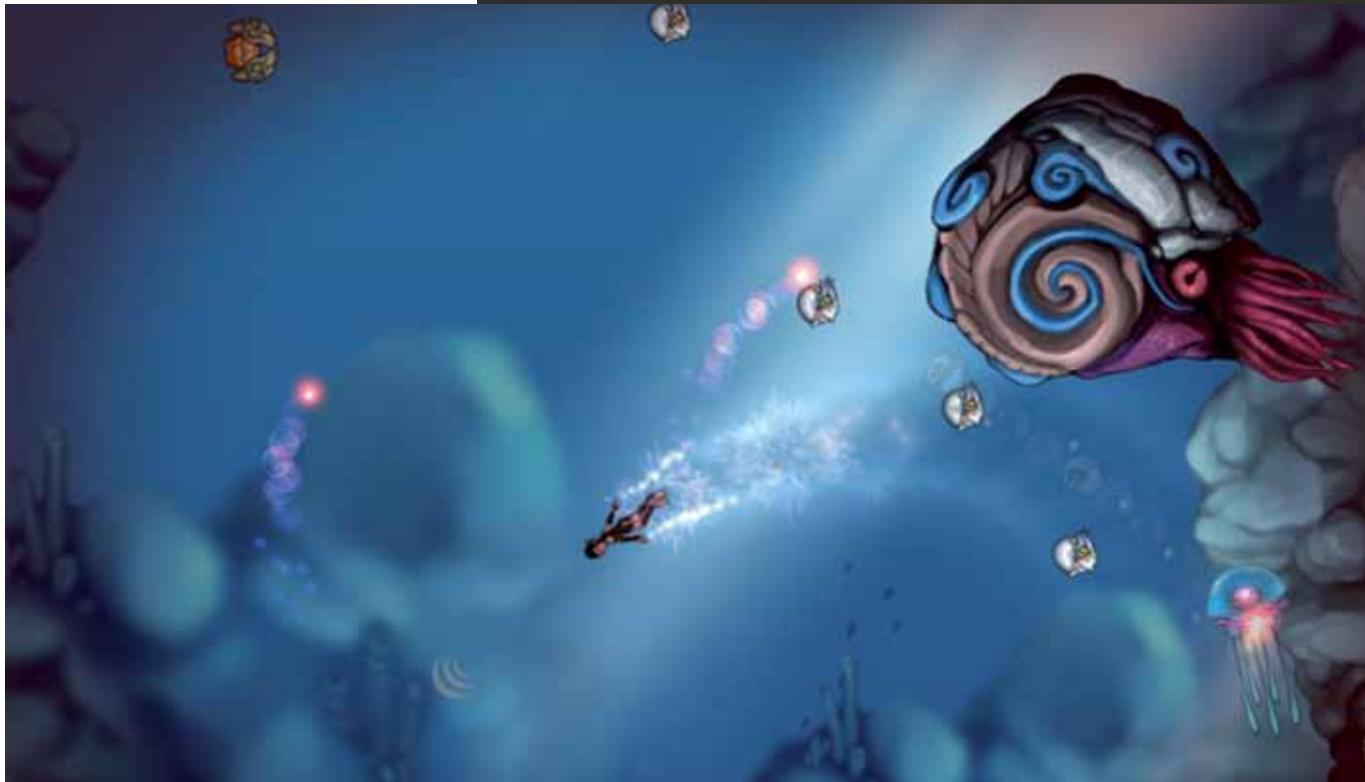
Mis videojuegos son ideales para promover productos, por ejemplo, hace poco me encargaron hacer un videojuego de remo con el fin de promover una zona turística. También apunto al mercado de la simulación, ya que tengo mucha capacidad para ese tipo de cosas, por ejemplo, autos, embarcaciones a vela o motor, helicópteros y aviones.

Otra opción que ofrezco es que una persona o empresa me patrocine un desarrollo específico, por ejemplo, si alguien es fanático del Offroad y quiere un videojuego sobre eso con determinados detalles, me patrocina el proyecto y yo lo hago posible.

DattaMagazine: ¿Cuál es el tiempo estimado y el dinero dedicado cada vez que encarás un nuevo juego?

SG: Un buen juego toma 4 meses mínimo, dependiendo de qué tan





complejo sea. Algunos juegos los hice en una semana, porque eran más sencillos, como el indie 4x4 off road, o el IndieRace, en su primera etapa. Pero, por otro lado, Bloody Desert, que es mi proyecto más importante, ya casi lleva 2 años y estoy a un par más de terminarlo. En cuanto al dinero, soy independiente, y como no dependo de nadie para hacer videojuegos, sólo me consume tiempo que, como dicen, el tiempo es dinero. Y hacer un videojuego consume muchísimo tiempo personal. Se va mucha plata con las licencias, tener los equipos adecuados y demás. Además, cuento con algunos aliados que me complementan en las tareas que no sé hacer bien; en sí lo que hacemos es ayudarnos mutuamente siempre que lo necesitemos, por ejemplo, Hernán Marandino es compositor, Paula González, ilustradora y Urania Toruño hace las páginas Web.

DattaMagazine: ¿Cómo se compite en un mercado dominado por las grandes producciones de estudio?  
SG: Qué buena pregunta. Yo decidí no competir con eso, ya que prefiero hacer juegos gratuitos y que las ganancias vengan por otro lado. Creo que los videojuegos con los años fueron perdiendo la esencia y

***“Los Juegos Independientes han saltado a la escena central en este gran mercado en los últimos tiempos.”***

se ponían muy comerciales, como pasó con los juegos de estrategia. Creo que la gente se cansó de tantas explosiones y empieza a querer divertirse otra vez, sin tantos efectos especiales. Creo que la competencia se basa en la creatividad, hoy en día no hace falta tener los mejores gráficos para hacer un gran juego. Mi manera de competir es realizando proyectos muy ambiciosos, como Bloody Desert, que compite con los juegos de estrategia, y al no ser una empresa que depende de las ventas, tengo la posibilidad de hacer un juego mejor, ya que no estoy atado a asuntos comerciales.

DattaMagazine: Contanos desde dónde podemos descargar tus juegos para que nuestros lectores puedan probar tus desarrollos.  
SG: Mis juegos están en la Web [www.indiesoft.com.ar](http://indiesoft.com.ar), son gratuitos, así que los pueden bajar desde la página. En el caso de que quieran probar

alguno que no esté en la página, pueden enviarme una consulta desde la Web. Voy sacando los juegos a medida que me los van pidiendo. Mis juegos corren en Windows y necesitan una buena placa 3D para jugarlos, en su mayoría son prototipos esperando a ser comercializados.

## **CONCLUSIÓN**

Me parece que a esta altura las conclusiones están de más. Las producciones aquí presentadas hablan por sí solas y ofrecen horas y horas de diversión. Sólo expondré un caso que quizás sirva como ejemplo: la Nintendo Wii es la consola menos potente de la actualidad y la que menor calidad gráfica ostenta. Aún así, hablamos de la consola más vendida y revolucionaria de la actualidad, que supo cautivar a una gran masa de usuarios que volvieron a divertirse y, como les decía al comienzo, sin dudas eso es lo que realmente importa.



LA NUEVA VERSIÓN DE UNA DE LAS DISTROS LINUX MÁS ANTIGUAS  
E IMPORTANTES

# DEBIAN 6.0 “SQUEEZE”: LA VIGENCIA DE UN VETERANO



**LOS PRIMEROS DÍAS DE FEBRERO LOS MANTENEDORES DE DEBIAN GNU/LINUX PUBLICARON UNA NUEVA VERSIÓN ESTABLE DE ESTA VENERABLE DISTRIBUCIÓN, UN HECHO QUE SUCEDE CADA DOS AÑOS. BAUTIZADA SEGÚN ES COSTUMBRE, CON EL NOMBRE DE UNO DE LOS PERSONAJES DE LA PELÍCULA TOY STORY, DEBIAN “SQUEEZE” -EN HOMENAJE A LOS MARCIANITOS DE TRES OJOS DEL FILM QUE HABITABAN UNA MÁQUINA DE PELUCHES- DEMUESTRARA QUE PESE A LA FUERTE COMPETENCIA QUE HAY ACTUALMENTE EN EL MERCADO DE LAS DISTRIBUCIONES GNU/LINUX, SIGUE SIENDO UN REFERENTE TANTO PARA LOS DESARROLLADORES COMO PARA LOS USUARIOS. VEAMOS CUÁLES SON LAS NOVEDADES DEL NUEVO RELEASE DE ESTE SISTEMA OPERATIVO LIBRE.**

#### BREVE HISTORIA DE DEBIAN

Como muchos lectores ya saben, Linus Torvalds publicó en Internet las primeras versiones del Kernel Linux en 1991. Dos años después, en 1993, SLS (Softlanding Linux System), considerada la primera “distribución” -entendiéndose por este término a una serie de librerías, herramientas y programas empaquetados en conjunto con el Kernel Linux- gozaba de bastante popularidad entre los en ese entonces contados usuarios de este recién nacido Sistema Operativo, principalmente estudiantes universitarios de carreras relacionadas con la informática. Uno de ellos, el programador alemán Ian Murdock, alumno de la Universidad de Purdue, en Indiana, Estados Unidos, decidió comenzar a trabajar en

una nueva distribución, cansado de la cantidad de bugs y la falta de mantenimiento de SLS. Bautizó a la nueva creación con una conjunción del nombre de su novia Debra y el suyo propio: Debian Linux. En conjunto con el inicio del desarrollo de Debian, Murdock concibió un manifiesto, “The Debian Manifesto”, en el cual sugirió las condiciones bajo las cuales debía trabajarse en el proyecto para evitar caer en los mismos problemas que sufría SLS: el mantenimiento de la distribución debía realizarse en forma mancomunada y abierta, de la misma forma en la que se trabajaba en el Proyecto GNU, uno de los dos pilares -junto con el propio Kernel Linux- en los que se apoyaba Debian. Ello le valió el apoyo de la Free Software Foundation, la

organización liderada por Richard M. Stallman, encargada de crear y difundir nuevos proyectos de Software Libre. La nueva distribución fue ganando adeptos lentamente, hasta que en 1996 Murdock dejó el liderazgo del proyecto en manos de Bruce Perens, un hábil programador norteamericano y experto en animación por computadora que se desempeñaba en Pixar, el estudio cinematográfico especializado en películas de animación (hecho que desembocó en la costumbre de bautizar cada nuevo release de Debian con el nombre de alguno de los personajes de “Toy Story”, la película más célebre del estudio). Con Perens como líder de proyecto, la distribución empezó a ganar popularidad rápidamente, liberando la primera versión estable (1.1, “Buzz”), que integraba el Kernel Linux 2.0, en junio de 1996, apenas tres meses después del “traspaso de mando”. En ese entonces, la versión estable de Debian ofrecía alrededor de 500 paquetes de software. En el lapso de un año le siguieron dos sub-versiones estables, 1.2 “Rex” y 1.3 “Bo”, llegando a la versión 2.0 “Hamm” en 1998, habiendo triplicado la cantidad de paquetes disponibles en su repositorio desde la publicación de “Buzz”.

#### EL CICLO DE PUBLICACIÓN

Aunque a “Hamm” lo subsiguieron dos nuevas “sub-versiones”, 2.1 “Slinky” y 2.2 “Potato”, cada una separada de la anterior por el lapso aproximado de un año, a partir de allí, y debido principalmente a la gran cantidad de nuevos paquetes que se iban agregando (“Potato” llegaba casi a 4000 paquetes), más la decisión de sus desarrolladores



### RENOVANDO EL COMPROMISO

Años atrás, los mantenedores de Debian tomaron la polémica decisión de integrar a la distro una versión del Kernel Linux que incluía código propietario para dar soporte a algunos dispositivos de hardware que no contaban con una versión libre de sus drivers. Esto derivó en múltiples controversias, y la pérdida del respaldo de la FSF. En esta nueva versión 6.0 de Debian, se ha integrado una versión de Linux libre de código propietario, trasladando esos componentes no libres del núcleo al repositorio "non-free", que por defecto se encuentra desactivado, logrando de esta manera una solución salomónica a la controversia. Por defecto, Debian es ahora completamente libre, aunque aquellos usuarios que deseen emplear los drivers propietarios todavía cuentan con la posibilidad de hacerlo. Esto es especialmente importante para los usuarios de placas de video poderosas, ya que los modelos de marcas como NVIDIA no pueden hacer uso de las características de aceleración 3D por hardware si no se instalan sus drivers propietarios.

-liderados en ese entonces por el programador holandés Wichert Akkerman- de no lanzar una nueva versión estable hasta no tener la certeza casi absoluta que todos sus componentes eran completamente estables -valga la redundancia-, los ciclos de "release" comenzaron a estirarse, llegando a transcurrir tres largos años entre el sucesor de "Potato", la versión 3.0 "Woody" y su sucesor, 3.1 "Sarge". A partir de allí, se decidió que el ciclo de publicación de las nuevas versiones estables sería cada dos años, lo que se viene cumpliendo desde la liberación de Debian 4.0 "Etch", en abril de 2007. La versión 5.0, "Lenny" vio la luz en febrero de 2009, y finalmente este año, como ya mencionamos, llegó la esperada 6.0 "Squeeze". Sin embargo, estos largos ciclos de publicación han sido fruto de ásperas críticas por importantes exponentes tanto de la comunidad de usuarios como entre mantenedores y desarrolladores, disparando la creación de otras distribuciones derivadas de Debian (forks) aunque con ciclos considerablemente más cortos, destacándose entre estas Ubuntu, que con dos lanzamientos estables por año y un mayor énfasis en la facilidad de uso y la vistosidad gráfica se ha transformado en los últimos tiempos en la distribución más popular del mercado.

### LO NUEVO DE DEBIAN SQUEEZE

Entre las novedades más importantes, indudablemente están las relacionadas con las arquitecturas soportadas por el Sistema Operativo. Casi desde los inicios de la distro se trabajó en versiones de Debian que estuvieran integradas con un Kernel alternativo a Linux, comenzando por Hurd, el kernel del Proyecto GNU, y continuando con FreeBSD, el Kernel que es el "cerebro" del S.O. libre homónimo. Sin embargo,

hasta ahora estas versiones eran postergadas en detrimento de Debian GNU/Linux, no habiendo superado las etapas preliminares del ciclo. Con la publicación de Squeeze, se ofrecen dos versiones "casi estables" que trabajan con el Kernel FreeBSD, una de ellas para la arquitectura Intel-386 (kfreebsd-i386) y la otra para AMD64 (kfreebsd-amd64), aunque todavía cuentan con algunas limitaciones. Además, se ha discontinuado definitivamente el desarrollo para arquitecturas basadas en procesadores ya considerados obsoletos, principalmente los destinados a equipos del ámbito corporativo, como Alpha y HP/PA RISC, pero también la generación anterior de CPUs de la familia ARM, conocida como "OABI". Otro de los cambios más importantes en esta versión es el abandono de la versión GNU de la biblioteca estándar de C (glibc) para incorporar un "fork" llamado Embedded GLIBC (eglibc), inicialmente creada -como su nombre lo indica- para ejecutarse sobre sistemas embebidos -como routers y "network appliances"- y equipos informáticos chicos y de bajo consumo energético -smartphones y netbooks-, aunque luego derivada en un proyecto de librería C estándar totalmente funcional para todo tipo de computadoras, intentando mantener la compatibilidad con la versión original de glibc. Vale la pena mencionar que se ha incorporado también un nuevo sistema de booteo (arranque del equipo) basado en dependencias, lo que redunda en una mejora notable en los tiempos de inicio del S.O., ya que muchos de los procesos de arranque pueden ejecutarse ahora en paralelo. Esto también vuelve al Sistema más estable en general, ya que el Kernel ahora puede realizar un seguimiento exhaustivo

de las interdependencias entre los subsistemas. Por último, se han agregado mejoras orientadas a obtener una mayor productividad y una baja en el consumo de energía en netbooks, como la introducción de KDE Plasma, un entorno de escritorio simplificado basado en KDE, pensado para facilitar el uso del entorno gráfico en smartphones y mini-notebooks.

#### PAQUETES DESTACADOS

Debian Squeeze cuenta en sus repositorios una cantidad increíble de paquetes, acercándose a los treinta mil. Esto representa 60 veces la cantidad de paquetes de software disponibles cuando se publicó la primera versión estable de Debian. Entre estos, casi 10.000 paquetes son nuevas incorporaciones a la oferta de software disponible para esta distro, entre ellos algunos productos de software muy importantes, tanto enfocados al usuario final, como el navegador Chromium (la versión completamente libre de

Chrome, el web browser creado por Google) y el administrador de redes inalámbricas wicd, como al ambiente corporativo, como el sistema de monitoreo de servidores Icinga -basado en el célebre Nagios- y el entorno para clusters (redes de alta velocidad que interconectan varios equipos para trabajar en conjunto, conformando una especie de "supercomputadora") Corosync. También se ha actualizado a sus últimas versiones estables una gran cantidad de paquetes críticos, conformando esta versión de la distribución el Kernel Linux 2.6.32, y productos como los entornos de escritorio KDE 4.4.5, GNOME 2.30, Xfce 4.6, y LXDE 0.5.0; el servidor gráfico X.Org 7.5; la suite de oficina OpenOffice.org 3.2.1; el editor de imágenes GIMP 2.6.11; el navegador Iceweasel (una versión totalmente libre de Mozilla Firefox) 3.5.16; el cliente de mail Icedove (versión libre de Mozilla Thunderbird) 3.0.11; los motores de base de datos relacionales PostgreSQL 8.4.6 y MySQL 5.1.49; la Colección de compiladores de GNU 4.4.5; los servidores web Apache 2.2.16 y Tomcat 6.0.18; el servidor para compartir recursos de red Samba 3.5.6; los lenguajes de programación Python 2.6.6 y 3.1.3, Perl 5.10.1 y PHP 5.3.3, entre otros.

#### EN RESUMEN

Con este nuevo release, Debian GNU/Linux demuestra que está más vigente que nunca. Tantos años de desarrollo continuo y un ciclo de publicación conservador redundan en un producto "sólido como una roca", como a los mantenedores de Debian les gusta decir, y esta nueva versión ha adaptado a la distro a los tiempos que corren respecto del hardware que se está empleando en estos tiempos, tanto a nivel de usuario final como en el ámbito corporativo. Además, se ha mejorado mucho el aspecto de "amigabilidad con el usuario", otrora algo descuidado, y Debian 6.0 "Squeeze" no tiene demasiado que envidiarle a distros más apuntadas a principiantes, como Ubuntu, aunque está claro que algunas tareas de administración y configuración requieren un nivel de conocimiento más elevado de informática en general y de GNU/Linux en particular para ser llevadas adelante exitosamente. En definitiva, el usuario de Debian sabe que encontrará lo que busca: un Sistema Operativo estable, robusto, poderoso y flexible, que funcionará sin "romperse" en el mismo equipo durante muchos años.

***"En 1996 Murdock dejó el liderazgo del proyecto en manos de Bruce Perens, un hábil programador norteamericano y experto en animación por computadora que se desempeñaba en Pixar, el estudio cinematográfico especializado en películas de animación."***



## INFORMACIÓN GENERAL

---

LA REACCIÓN DE LA WEB FREnte A LAS CATÁSTROFES



# INTERNET, EL SUPERMAN POSIBLE

LA RED DE REDES EXHIBE SU VALÍA EN MEDIO DE LAS CATÁSTROFES. UN CANAL EN CUYO SENO RADICA LA INMEDIATEZ, LA COMUNICACIÓN MULTI-DIRECCIONAL Y TAMBIÉN LA SOLIDARIDAD.



**DESDE HACE ALGUNAS DÉCADAS** a esta parte las herramientas tecnológicas han dejado de ser propiedad exclusiva de un reducido círculo de expertos encerrados en un laboratorio. Muy lejos de aquello, la gema, con Internet a la cabeza, hoy es parte integrante de la cotidianidad de muchas personas y acaso redunde explicar el modo en que sus mecanismos intervienen en nuestros modos comunicativos, en nuestra forma de expresarnos e informarnos, y en cómo nos acercamos a nuestros pares, entre otras tantas conductas. Algunas cifras se presentan ejemplificadoras en este punto: según la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), organización dependiente de las Naciones Unidas (ONU) el número de internautas a nivel mundial asciende a los 2 mil millones (un tercio del total de la población mundial), cifra que dobla la cantidad de usuarios registrados en el año 2005. Este mismo organismo estima que en 2015 la mitad de la población del mundo contará con acceso a una conexión de banda ancha.

Ahora bien, este creciente acceso extiende su brazo en el momento en que nuestra normalidad se ve interrumpida. Por caso, ante la aparición de catástrofes naturales, incluso frente a situaciones mínimamente extraordinarias como una lluvia con granizo, los ciudadanos nos convertimos en reporteros de los hechos gracias a la disponibilidad de dispositivos como teléfonos celulares capaces de tomar fotos y capturar videos

de un modo sencillo, y sobre todo gracias al acceso a las plataformas que se despliegan en Internet.

Es un hecho comprobado que los portales dedicados al denominado “periodismo ciudadano” (debates terminológicos aparte), incrementan notablemente su tráfico y el caudal de su contenido durante hechos que sacuden el normal transcurrir, y esto ocurre en distintos puntos del globo, desde Buenos Aires hasta en un remoto rincón de China. El ciudadano, antes restringido al rol de receptor de contenido, gracias a Internet se ha convertido también en emisor, papel que se potencia, como se ha visto, durante las catástrofes. Sin estar exentos de aires metafóricos, es válido afirmar que la Web es el superhéroe moderno, aquel que es capaz de evitar catástrofes o aliviarlas una vez que éstas han marcado su huella. El tsunami que arrasó las tierras insulares de Japón, los terremotos que recientemente sacudieron distintos países del globo, o el rescate de los treinta y tres mineros en Chile, son algunos ejemplos elocuentes de cómo la lógica web cobra protagonismo en medio de las catástrofes, al proveer utilísima información, mantener los lazos comunicativos en situación de crisis, al postularse como un método válido para encontrar a las personas desaparecidas y generar iniciativas solidarias. Incluso, ya fuera de la estricta esfera online, el esfuerzo y la creatividad tecnológica trabaja en el desarrollo e implementación

de dispositivos que sean capaces de anticipar estos hechos cada vez con mayor eficiencia, de modo que sus consecuencias se atenúen o, con suerte, puedan evitarse.

### **SOS, CON AIRES 2.0**

Como se ha dicho, Internet es uno de los ingredientes cardinales en esta fórmula que reclama un superhéroe moderno, y también posible. En específico las redes sociales, con Facebook y Twitter a la cabeza, han demostrado lucidez y velocidad en su reacción, exhibiendo su potencial en la transmisión de información y en la pesquisa de personas, conjugando fuentes oficiales con testimonios personales. Este último aspecto es un valor trascendental en esta lógica, al brindar a los damnificados la posibilidad de compartir su experiencia en primera persona y sobre

**“Google, acaso el máximo representante de la web, lejos de permanecer en sus laureles puso manos a la obra y su mote de “buscador” trascendió los límites de la virtualidad.”**

## INFORMACIÓN GENERAL

The image consists of two side-by-side screenshots. On the left, a tweet from the account @blogdisneysnews is displayed. The tweet reads: "El Staff de Disney's News brinda todo su apoyo a Japon en este duro momento que les toco pasar #prayforjapan". Below the tweet are options to "ahora vía web", "Favorito", "Responder", and "Borrar". On the right, a screenshot of the Google Person Finder tool for the 2011 Japan Earthquake is shown. The interface includes a header with the title "Person Finder: 2011 Japan Earthquake" and language links for 日本語 | English | 한국어 | 中文(简体) | 中文(繁體). It asks "What is your situation?" with two options: "I'm looking for someone" (green button) and "I have information about someone" (blue button). Below these buttons, it states "Currently tracking about 7200 records." and "It will be available to the public and viewable and usable by anyone. Google does not review or verify the information." At the bottom, there are links for "Embed this tool on your site - Developers - Terms of Service" and the Google logo.

todo acceder a perspectivas que, unificadas, arrojan un mapa global de la situación y por tanto poder tomar decisiones en relación a estos datos. En este mismo sentido, una vez más la Web aventajó a los medios de comunicación tradicionales al ofrecer información casi al instante.

El caso japonés es válido de mencionar en este punto: "Tweet-o-meter" (alojado en <http://casa.ucl.ac.uk/tom>) es una herramienta mediante la cual se visualizan los niveles de actividad en Twitter en distintas ciudades del mundo. Pues bien, al momento del temblor de 8.9 grados en la escala de Richter en tierras niponas, el indicador correspondiente a Tokyo alcanzaba la fenomenal cifra de 1188 tweets por minuto; en veinticuatro horas el número de envíos superó los 177 millones. Asimismo, un día después del hecho se crearon 60 mil cuentas nuevas en la red social del pajarito. Con el correr de las horas hashtags como #tsunami, #prayfor-

japan y #japan se convirtieron en espacios de consulta para estar al tanto de las novedades, acaso a la par que los informativos de la televisión. Y si bien no todos los distritos contaron con acceso continuo a Internet luego del terremoto, esta plataforma fue una de las más fieles y se erigió no solamente como un espacio de difusión hacia el mundo, sino también como un medio de encuentro local entre familiares, e imprescindible para los rescatistas, frente a la ausencia de líneas telefónicas y mucho menos de carreteras transitables.

La red de microblogging sigue demostrando lo errado que resulta enmarcarla dentro de las márgenes de una simple social media que impone comunicación breve. Desde aquel primer tweet publicado por Jack Dorsey, uno de sus creadores, el 21 de marzo de 2005, la evolución ha sido sostenida: hoy la red cuenta con más de 200 millones de usuarios y -acaso con cierta sorpresa- ha demostrado que

ciento cuarenta caracteres pueden ser de vital utilidad en medio de una emergencia, algo seguramente nunca imaginado cuando el pajarito cantó por vez primera.

Facebook, aunque en menor medida que Twitter, también fue un canal elegido para compartir fotografías de las zonas de desastre y por supuesto para comunicarse. El grupo "Terremoto en Chile" se postuló, para el caso, como zona de encuentro entre familiares y damnificados; un sencillo "estoy bien" en el perfil de usuario bastó para notificar en forma abierta y sin intermediarios. Por su parte, el software de telefonía por IP, Skype, también se instituyó como una herramienta de comunicación posible, cuando muchos otros servicios se vieron colapsados o interrumpidos.

### EL PODER DE GOOGLE Y LA SOLIDARIDAD WEB

El gigante de Mountain View también mostró su fuerza, involucrándose desde distintos espectros en los

***“El grupo ‘Terremoto en Chile’ se postuló, para el caso, como zona de encuentro entre familiares y damnificados; un sencillo ‘estoy bien’ en el perfil de usuario bastó para notificar en forma abierta y sin intermediarios.”***

hechos que sacudieron el mundo. Entre sus múltiples medidas difundió en las portadas locales de su buscador insigne datos de relevancia, con constantes actualizaciones. En añadidura, reaccionando a las situaciones de catástrofe Google desarrolló un site especial ([google.com/crisisresponse](http://google.com/crisisresponse)) mediante el cual brindó un canal comunicativo, además de gestionar iniciativas de ayuda por parte de los internautas y reclutar voluntarios alrededor del mundo. Conjuntamente dispuso un buscador que permitió localizar a personas escribiendo su nombre y en paralelo advertir acerca de la situación personal o sobre alguien a quien otros puedan estar buscando. Sus herramientas también jugaron un papel preponderante. Por

ejemplo, durante el terremoto acontecido el 27 de febrero en Chile, los usuarios crearon un mapa colaborativo en “Google Earth” a medida que avanzaban las réplicas a lo largo de la costa del Pacífico, indicando las consecuencias en las ciudades y caminos.

Google, acaso el máximo representante de la web, lejos de permanecer en sus laureles puso manos a la obra y su mote de “buscador” trascendió los límites de la virtualidad.

Pero ellos no fueron los únicos: en medio de la catástrofe, la red demuestra la extensión de su naturaleza solidaria y se ha constituido como uno de los espacios más elegidos por organizaciones

humanitarias y estatales para dar marcha a sus campañas. Se sumaron blogs, espacios personales y sitios de empresas.

No hay ficción en este Superman posible. Se trata de un superhéroe que acude cuando lo llaman, y cuando no le toca, también comunica, entretiene e informa con sus modos. Su poder en medio de las catástrofes reside en su creciente llegada, en su inmediatez y sobre todo en el hecho que pertenece a todos y al mismo tiempo no pertenece a nadie. Su kriptonita, su némesis, su Lex Luthor, aún no han sido descubiertos. Afortunadamente.

# COLUMNA DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX

Desde nuestro último contacto, podemos decir que han sucedido bastantes cosas en el mundo libre. Como habrán leído en este número de DattaMagazine, se produjo el lanzamiento oficial de Firefox 4, no sólo para escritorios Linux, Mac y Windows, sino también para móviles con Android y Maemo. También vivimos el lanzamiento de LibreOffice como versión oficial y, lo que más llamó mi atención, la importancia que Google le está dando a la fragmentación de Android por parte de los fabricantes. Es decir, todos sabemos que Android es un sistema operativo amparado bajo licencias libres, en donde la empresa lo libera para que los fabricantes lo utilicen a gusto y moldeen para sus equipos. El problema

termina en el usuario final cuando se encuentra con que en su smartphone no puede instalar tal o cual aplicación, o no lo puede actualizar.

Por este motivo es que Google decidió no liberar Android Honeycomb hasta que no esté completamente probado en las tabletas, porque si lo liberara podría ser usado en smartphones y generar más experiencias no satisfactorias para el usuario final.

Con esta determinación dio un duro golpe a los fabricantes que hacen lo que quieren con Android. Hay casos puntuales de marcas muy renombradas que dejaron obsoletos varios equipos de gama media y sólo brindan actualizaciones para los de gamma alta.

Con lo cual si bien Google dijo que Android es y seguirá siendo Open

Source, eso no quita que imponga ciertos requisitos que los fabricantes deban respetar.

Existe un problema concreto y creo particularmente que Google debe reglar todas las implementaciones de Android para que el usuario final pueda disfrutar completamente de los equipos, y no verse sometido a caprichos empresariales.

Como se imaginarán, llevar esto adelante en la práctica es difícil, pero sin duda quien lo consiga será el vencedor en lo que a ventas de smartphones se refiere.

Este mes ingresamos varias noticias interesantes sobre software libre, con lo cual los invito a leerlas y, si quieren, a realizar comentarios vía mail. Nos leemos en el próximo número.



## LINUX CUMPLE 20 AÑOS

### UN POCO DE HISTORIA

En Finlandia, Linus Torvalds, por entonces estudiante de Ciencias de la Computación de la Universidad de Helsinki, decidió realizar la cuantiosa inversión de \$3500 para adquirir un nuevo PC 386 (33 Mhz, 4MB de RAM; una de las más avanzadas de su época). El pago lo realizaría a plazos, pues no disponía de tal cantidad de dinero en efectivo.

Normalmente, lo utilizaba para acceder a la red de su universidad, pero debido a que no le gustaba el sistema operativo con el cual trabajaba, Minix, decidió crear uno él mismo. Decidió aprovechar esta oportunidad para realizar un programa a bajo nivel prescindiendo de Minix.

En los primeros intentos consiguió arrancar el ordenador y ejecutar dos procesos que mostraban "AAAAABBBBB". Uno lo utilizaría para leer desde el módem y escribir en la pantalla, mientras que el otro escribiría al módem y leería desde el teclado. Inicialmente, el programa arrancaba desde un disquete.

La siguiente necesidad que tuvo fue la de poder descargar y subir archivos de su universidad, pero para implementar eso en su emulador era necesario crear un controlador de disco. Así que después de un trabajo continuo y duro creó un controlador compatible con el sistema de ficheros de Minix. En ese momento se percató que estaba creando algo más que un simple emula-

dor de terminal informática, así que, descontento con su sistema Minix, emprendió la aventura de crear un sistema operativo partiendo de cero.

De forma privada, Linus nombraba Linux a su nuevo sistema, pero cuando decidió hacer una presentación pública pensó que era demasiado egocéntrico llamarlo así y propuso llamarlo Freax, aunque después se le siguió conociendo como Linux.

Después de anunciar el 25 de agosto de 1991 su intención de seguir desarrollando su sistema para construir un reemplazo de Minix, el 17 de septiembre de 1991 sube al servidor de File Transfer Protocol proporcionado por su universidad la versión 0.01 de Linux con 10.000 líneas de código. A partir de ese momento Linux empezó a evolucionar rápidamente.

### ACTUALIDAD

Hoy día podemos encontrar a Linux funcionando principalmente en la red de redes o Internet, en equipos de computación caseros, y hasta en smartphones gracias al completo sistema Android.

Con lo cual, después de 20 años afirmamos que Linux es un completo éxito, sin nada que envidiarle al sistema de las ventanas. Y es más, si recordamos las palabras vertidas desde la Fundación Linux esta semana, nos encontramos con que, en gran medida, ya no es una competencia de Windows.

Cerrando el tema les dejo un video resumen de estos 20 años de éxito [http://www.youtube.com/watch?v=50cq6\\_3-nEw](http://www.youtube.com/watch?v=50cq6_3-nEw)



## **CANONICAL NO SE INTERESA EN LAS TABLETAS**

Mark Shuttleworth, responsable de Canonical, afirmó que Ubuntu seguirá apostando por las netbooks sin importar por ahora el gran auge que estos dispositivos portables están teniendo.

“No hemos abandonado en absoluto el espacio de los netbooks”, explicaba Shuttleworth y además aclaraba que “en todo caso, vemos la creciente demanda de Ubuntu en nuevos segmentos de PC donde los netbooks dominan”. Uno de los temas que trató fue, justamente, el objetivo de Ubuntu en potenciar equipos de bajo costo con la misión de llegar a la mayor cantidad de usuarios posibles. Y una nueva apuesta es la liberación de la primera beta de Ubuntu 11.04 Natty Narwhal cuya versión para netbooks está orientada a equipos con procesadores ARM. Se aclaró en su momento que esta versión no está específicamente diseñada para tablets, aunque se podría adaptar.

## **DISPONIBLE: SKYPE 2.2 BETA PARA GNU/LINUX**

Esta versión “Access Granted”, viene con mejoras en la calidad del video, de audio e introduce nuevas funcionalidades como Skype Access. Además, se ofrece en esta versión la posibilidad de realizar multillamadas, cualidad que nos permitirá recibir una segunda llamada mientras conversamos vía Skype: el usuario podrá pausar la primera llamada o unir la segunda en multiconferencia.

Aún no es estable al tratarse de una Beta, así que se advierte a los usuarios de Ubuntu que pueden sufrir problemas con las últimas versiones de PulseAudio; los usuarios del escritorio KDE también pueden tener dificultades de índole gráfica si se usa el Oxygen style.



## ANDY RUBIN REAFIRMA QUE ANDROID ES OPEN SOURCE

Hubo en estas últimas semanas fuertes rumores de un cambio de estrategia por parte de Android, más precisamente que dicha plataforma se alejaría del código abierto. Y para ello Andy Rubin, la persona responsable de su desarrollo, salió a hacer declaraciones. “La comunidad Android ha crecido enormemente desde el lanzamiento del primer dispositivo”, explica Rubin y recuerda que durante todo este tiempo han “mantenido el compromiso de fomentar el desarrollo de una plataforma abierta para la industria móvil”.

Por supuesto, Rubin explica que el grado de aceptación de la plataforma ha sido tan grande que hoy día “muchos dispositivos que no estaban contemplados originalmente forma parte de ella”.

Sobre los rumores de estandarización de la plataforma, Rubin dejó en claro que los fabricantes son dueños de modificar el sistema operativo como lo deseen, siempre y cuando respeten los requisitos mínimos impuestos por Android/Google. Habló también sobre la prioridad más importante para Android, la “lucha contra la fragmentación”, aunque no por ello piensan imponer ninguna restricción y aclara que “nunca ha habido esfuerzos para estandarizar la plataforma en cualquier arquitectura de chipset único”.

Para cerrar, Rubin asegura que Android seguirá siendo una plataforma de código abierto y que su equipo está trabajando muy duro en la portación de Honeycomb hacia los móviles.



## CANONICAL DEJA DE ENVIAR CDS DE UBUNTU DE FORMA GRATUITA

Gran labor de marketing viene realizando desde el año 2005 la gente de Canonical con el sistema Shipit, encargado de la distribución de CDs de forma gratuita de Ubuntu Linux a lo largo del mundo. Y el fin de este programa será en la próxima versión 11.04. Desde Canonical lamentan el cierre de Shipit, pero hablan de que el mismo no tiene mucho sentido hoy día. Las palabras oficiales fueron: “un programa de distribución de CD, especialmente uno de este tamaño y entregado de esta manera, cada vez tiene menos sentido”. Obviamente, los CDs estarán disponibles para los teams locales de cada país, quienes realizarán la distribución en la medida que se realice un evento con su presencia. Por otra parte, los usuarios podrán adquirirlos desde la web abonando un valor en concepto de distribución y del soporte físico. Y como avance en lo que respecta a nuevos usuarios, Canonical informó que desde la próxima versión se contará con un sistema de prueba online desde la nube. No hay más datos al respecto, pero seguramente va ser una excelente herramienta.



## DISPONIBLE PARA SU DESCARGA: LIBREOFFICE 3.3.2

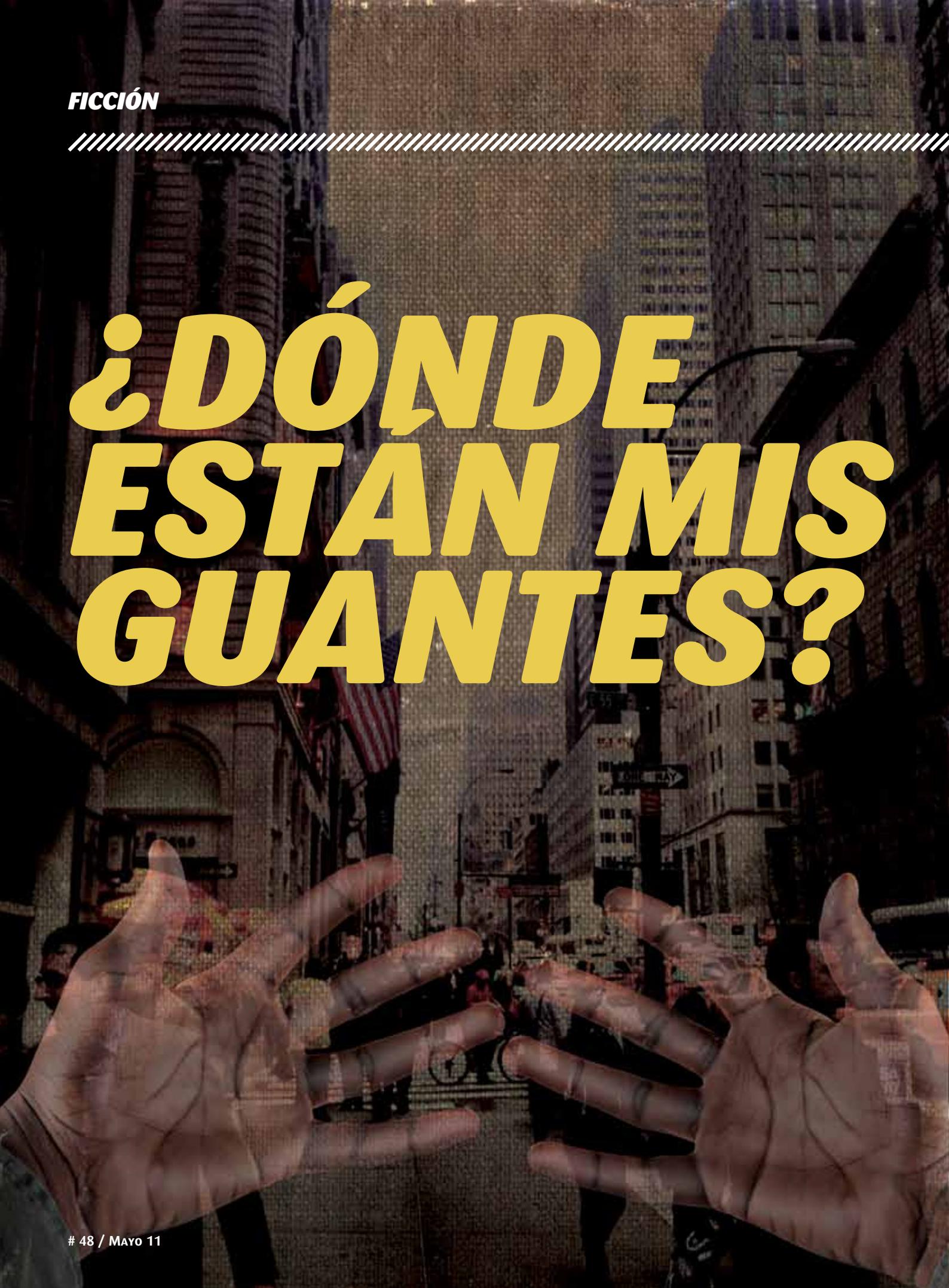
Esta es la nueva versión de la suite ofimática LibreOffice. Se trata de una segunda “microrelease”. No trae muchas novedades esta versión, pero encontramos una mejora en la estabilidad y se ha logrado completar la limpieza del código, además de deshacerse de los comentarios en alemán y de funcionalidades obsoletas. Incluye integración con KDE4 y la posibilidad de importar macros desde docxm.

Se dice que LibreOffice 3.3.2 es exactamente igual a su versión candidata previa, la RC2, por lo que para aquellos que ya la tengan instalada, no es necesario actualizar.

La versión 3.4 se espera para mediados de mayo.

Descarga: <http://www.libreoffice.org/download/>

FICCIÓN



# ¿DÓnde ESTÁN MIS GUANTES?



**A GRIFFIN LE DABA LO MISMO** que la noche despertara las luces de la ciudad o que el día se complaciera en dibujar sombras en las esquinas. Lo que lamentaba a veces era la ausencia de reflejo.

Griffin era dueño de las circunstancias y esclavo de su condición. Le había tomado el gusto al desconcierto de los demás. Cuando se desvanecía, el mundo se tornaba más concreto y las personas cobraban cierta solidez inusitada. El auténtico riesgo era esquivar transeúntes desprevenidos y automóviles furiosos. La vida cotidiana era un azaroso juego rutinario.

Griffin había nacido distinto. La desproporción gobernaba su cuerpo como si de un tirano indoblegable se tratara. Desde muy pequeño, se había acostumbrado a sufrir la mirada de los otros. Compasiva o burlona, se posaba sobre él y no lo soltaba hasta que algún fenómeno de diferente índole servía de nuevo nido para pájaro tan carroñero. Griffin supo, entonces, que las presas tienen que defenderse siempre y deben aprender a hacerlo solas.

Más temprano que tarde, Griffin se convirtió en un científico reconcentrado y en un inventor singular. La maquinaria de su mente solía funcionar sin pausa y el producto de ella lo hacía, usualmente, perfecto. Las creaciones de Griffin eran tan soberbias como íntimas. Omnipresentes para su autor, desconocidas para el prójimo, hijas eternas del resentimiento.

Griffin había trabajado años en su

obra maestra y el resultado era óptimo. Las telas lo volvían invisible y no había motivo para preocuparse por modas, diseños... y su propio cuerpo. Fue así que Griffin averiguó lo que es la dicha y la perversidad humana también.

Las conversaciones que Griffin pudo oír de incógnito le revelaron que la miseria nunca es invisible. Perpetua en la historia del Hombre, compañera inevitable de pobres, pero también de ricos, mil trajes ostenta mas única es su cara. Aberrante, asusta a algunos y se divierte con y junto a otros.

Cada mañana, Griffin se vestía, en oposición al resto de los mortales, para no ser visto. Su persona quedaba cubierta por entero de un ropaje simple pero eficaz. Lo que más le molestaba era el pasamontañas que debía utilizar para cubrir su rostro y lo que lo deleitaba era la delicadeza y estilo de sus guantes. Con ellos era capaz de rozar el brazo de una joven o la mejilla de un bebé y que lo confundan con una caprichosa brisa que selecciona la belleza para descansar del viento.

Griffin se servía de un método particular para reconocer cada prenda. Guardadas siempre en el mismo sitio, Griffin las palpaba, y deducía el destino de todas ellas. Y se ponía, por último, en un ritual jamás profanado, sus preciosos guantes.

Pero un día Griffin había casi concluido su tarea de desaparecer cuando notó con angustia que el vestido para sus manos no estaba.

Comenzó a rastrear con desesperación, y sus manos desnudas, la habitación completa y la casa entera. Descubrió con desazón que no se hallaban en lugar a su alcance y se percató que no podía salir a encontrarlos transformado en un par de manos levitantes. Supo con certeza y con resignación que debía confeccionarse unos nuevos. Mientras tanto, la humillación sería una vez más su pareja detestada.

"Ahora están, ahora no están". En los dedos de un niño los guantes retozaban deseosos de permanecer en el anonimato involuntario de la inocencia.

## EL TEMA EN ESTE CUENTO

### METAMATERIALES

Gracias a la nanoingeniería (que utiliza una escala de milmillonésimas de metro), científicos estadounidenses, que trabajan financiados por el Pentágono, han creado dos tipos de materiales que consiguen que la luz esquive objetos tridimensionales tornándolos invisibles. Esto se debe a la capacidad para evitar las ondas electromagnéticas que poseen, lo que altera el comportamiento natural de la luz. El material no absorbe ni refleja la luz, lo que lo vuelve invisible. Este material, por ahora, tendría fines militares, como, por ejemplo, camuflar aviones o carros de combate. No obstante, aún se encuentra lejana la posibilidad de realizar los guantes de Griffin que conviertan en invisibles las manos de su portador dado que los metamateriales están hechos de metal y son bastante frágiles.



# CALENDAR RIO GAMER: MAYO 2011



## REALIZAMOS UNA MINI REVISIÓN DE LOS JUEGOS QUE ESTARÁN DISPONIBLES ESTE MES PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS.

**BIENVENIDOS** a nuestra selección mensual de juegos. En realidad, se trata de un completo calendario en donde mes a mes encontrarán las novedades más interesantes que están a punto de salir al mercado, junto a una breve descripción de cada título. Incluimos a todas las plataformas pero, lógicamente, por una cuestión de espacio, sólo recomendamos aquellos juegos sobresalientes y que nos quitan el sueño.

### LOS MÁS ESPERADOS

• **DUKE NUKEM FOREVER (XBOX 360, PS3, PC):** La historia de este título está llena de desaciertos e idas y vueltas. Se anunció por primera vez hace más de 14 años y luego de cambiar de Engine gráfico y sufrir actualizaciones, su desarrollo fue suspendido hace dos años. Ahora, ante todo pronóstico, volvió a ser noticia y este mes podríamos disfrutar de una nueva aventura del mítico bruto Duke. En esta nueva aventura, nuestro amigo podrá conducir motocicletas y muchos otros vehículos, además de pasearse por amplios escenarios en donde reinará la acción... Aún así, dejo abierta la puerta a una nueva posible cancelación (chiste).

• **LEGO PIRATAS DEL CARIBE (PC, PS3, XBOX 360, WII, 3DS, PSP):** Una nueva aventura de esta po-

pular saga está a punto de arribar a los cines. Se trata de la nueva película que trae de regreso a Jack Sparrow y que pronto veremos en cartelera. Como toda gran película, su juego no puede dejar de acompañar el lanzamiento; en esta oportunidad los Piratas se trasladan al mundo de LEGO para revivir las cuatro películas en este título de acción y aventuras.

• **MX Vs. ATV Live (PS3, Xbox360):** Una nueva entrega de esta saga que promete varios duelos entre los vehículos Offroad más populares. En este juego para consolas podremos conducir en los más intrincados terrenos con vehículos todoterreno como bungies, cuatriciclos, motos y camiones, con los cuales además podremos realizar acrobacias de todo tipo para sumar puntos extras. Un gran título de conducción en donde reina la adrenalina.

• **GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME (PC, XBOX 360, PS3):** En el año 2009 se lanzó un revolucionario juego de los populares y ochentosos Cazafantasmas que cayó muy bien a la crítica especializada y, sobre todo, a los usuarios que pasaron horas disfrutando de las locas aventuras de nuestro grupo de héroes. Como el juego fue todo un éxito de ventas, era de suponer que tendría continuación. La misma

llega con dos años de atraso pero con un renovado Engine gráfico y grandes efectos especiales.

• **RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D (3DS):** La nueva consola de Nintendo comienza a acopiar un gran abanico de juegos. Cada vez son más los estudios interesados en la nueva consola de la empresa nipona, que apuestan a un modo de juego revolucionario. En esta ocasión, Capcom ofrece toda su experiencia en el rubro con una nueva entrega de Resident Evil, el conocido juego en donde deberemos aplastar Zombies a más no poder... y tratar de salir sanos y salvos, claro.

• **WARM GUN (IPHONE):** El iPhone realmente puso en jaque a todas las consolas portátiles de videojuegos. La experiencia ofrecida por el celular de Apple es realmente increíble, y es por eso que a partir de esta entrega de Calendario Gamer, compartiremos también los lanzamientos más importantes para este móvil. Como título inaugural les recomendamos a Warm Gun, el cual se espera para este mes de mayo. A modo de resumen les podemos decir que se trata de un FPS ambientado en el lejano oeste con dejes de ciencia ficción... en DattaMagazine ya queremos probarlo. =)

**REVIEW**

---



UNA NUEVA ENTREGA DE LA ESPECTACULAR SAGA DE UBISOFT

# **ASSASSIN'S CREED BROTHER- HOOD: TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A ROMA**



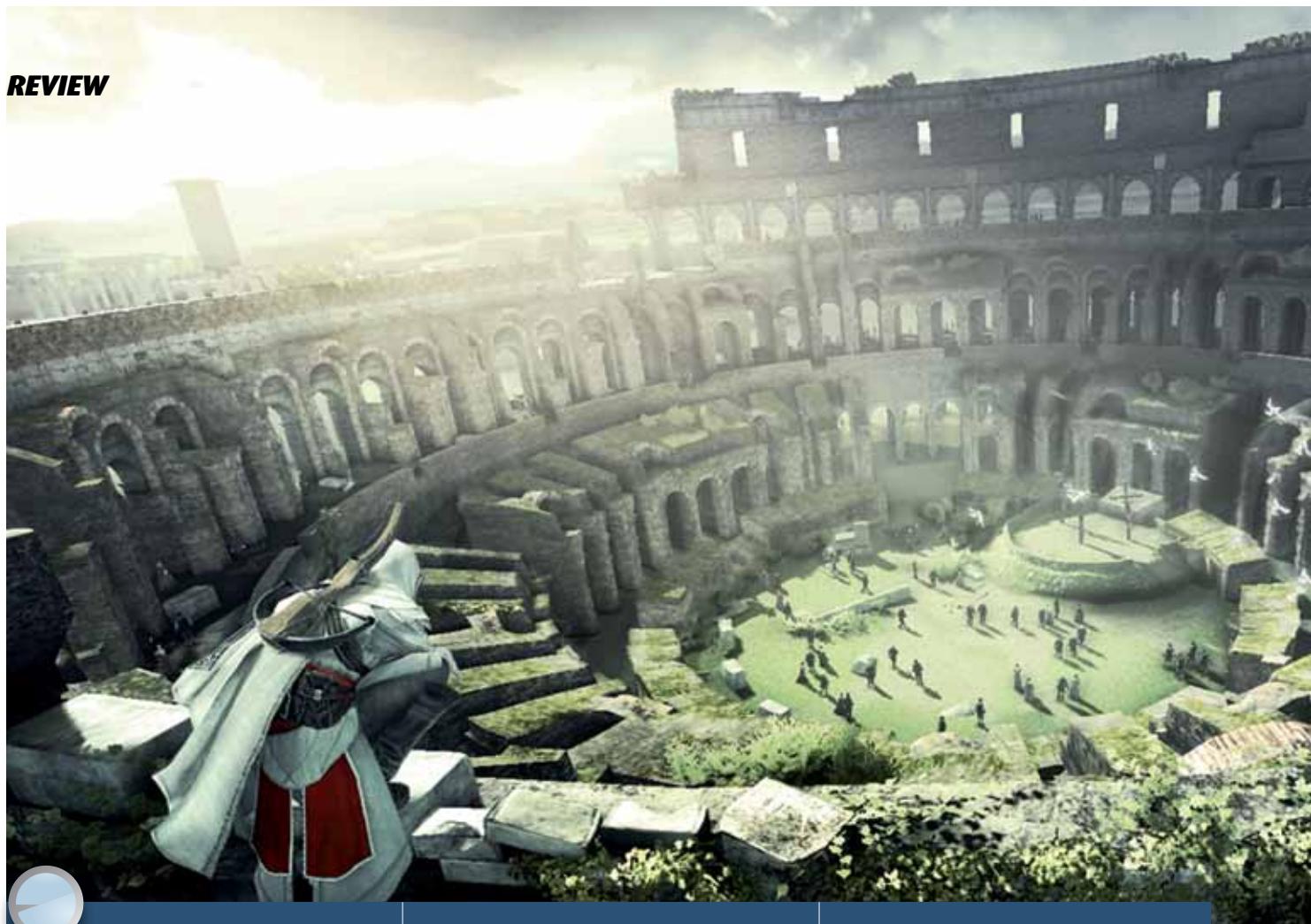
**LOS PRIMEROS DÍAS DE MARZO UBISOFT LANZÓ AL MERCADO “BROTHERHOOD”, UN NUEVO CAPÍTULO DE LA APASIONANTE SERIE “ASSASSIN’S CREED”, REALIZADA POR SU DIVISIÓN MONTREAL. UN AÑO DESPUÉS DE PUBLICADA LA EXITOSA SECUELA DEL JUEGO ORIGINAL PARA PC -GANADOR DEL PREMIO “GAME OF THE YEAR” QUE ENTREGAN DIVERSOS MEDIOS ESPECIALIZADOS-, Y TRAS CINCO LARGOS MESES DE ESPERA RESPECTO DE SU LANZAMIENTO PARA XBOX 360 Y PLAYSTATION 3, EZIO AUDITORE DA FIRENZE Y SU DESCENDIENTE DESMOND MILES REGRESAN CON MÁS AVENTURAS ENMARCADAS EN LA ROMA MEDIEVAL, EN UN MUNDO PLETÓRICO DE ACCIÓN, PASIÓN Y VIOLENCIA. LA ETERNA GUERRA ENTRE ASESIOS Y TEMPLARIOS NO HA CESADO, Y EL ESTUDIO DE VIDEOJUEGOS DE ORIGEN FRANCÉS DEMUESTRA CON ESTE NUEVO TÍTULO QUE LA SAGA TODAVÍA NO HA ALCANZADO SU TECHO.**

#### **REGRESO A VILLA AUDITORE**

En este nuevo episodio de la serie, la historia comienza exactamente en el punto en el que terminó “Assassin’s Creed II”. Desmond, cuyo presente transcurre en el año 2012, revive a través de una máquina llamada “Animus” las memorias de su ancestro Ezio, quien en 1499 vence en un arduo combate al malvado Rodrigo Borgia -el Papa Alejandro VI- y accede a un templo subterráneo oculto en las profundidades del Vaticano. Allí recibe un mensaje de una misteriosa imagen holográfica de la diosa Minerva, donde se le advierte de terribles peligros a los que se expone nuestro mundo. Desmond,

exponente moderno de la secta de los Asesinos -quienes pese a su siniestro nombre, representan a las fuerzas del bien, luchando por la libertad del hombre y su libre albedrío- huye de los malvados integrantes de Abstergo, empresa que sirve de fachada a Los Caballeros Templarios. Esta organización, tan antigua como siniestra, busca dominar al mundo, sometiendo a toda la humanidad para transformarla en esclava de sus designios. Desmond, en conjunto con la bella y enigmática Lucy -el “cerebro” del equipo-, el flemático Shaun -un británico experto en historia medieval, dueño de un particular sentido del humor-, y la excéntrica pero



**PUNTAJE FINAL:****99****LO BUENO:**

Ubisoft logró mejorar un juego que ya parecía inmejorable. La incorporación de modos multijugador.

**LO MALO:**

Como su antecesor, el juego requiere de conexión permanente a Internet, principalmente para evitar que sea pirateado. Se insiste infructuosamente con este esquema irritante que no logra evitar las copias ilegales.

increíblemente hábil "techie" Rebecca, logran escapar de las garras de los Templarios y refugiarse en la Villa Auditore, la finca que otrora Mario, el tío de Ezio, fortificara en el pueblo de Monteriggioni, en la región italiana de la Toscana. Allí Desmond se internará nuevamente en las profundidades del "Animus", la máquina que le permite a su usuario revivir las memorias de sus ancestros, almacenada profundamente en su ADN. La esperanza de Lucy es que al reencarnar Desmond las vivencias de Ezio, le sean

reveladas las ubicaciones de unos misteriosos templos, que podrían albergar artefactos poderosos que ayuden a impedir la tragedia que predijo Minerva.

**DE LA SARTÉN AL FUEGO**

Luego de derrotar a Rodrigo Borgia, Ezio vuelve a la Villa Auditore, dispuesto a disfrutar de un tiempo de paz, suponiendo que su victoria traerá cierta calma. Tras narrar el resultado de su incursión al Vaticano a sus familiares y aliados, y

recibir la reprimenda del enigmático Maquiavelo (Niccolò Machiavelli), líder de los asesinos, por haber dejado con vida al jefe del clan Borgia, el joven Auditore se encuentra en pleno relax en compañía de la tan bella como audaz Caterina Sforza cuando Monteriggioni es súbitamente asediada por Cesare Borgia, hijo de Rodrigo, cuya maestría en las tácticas militares sólo es superada por su crueldad y sed de sangre. Aunque intentan defender sus tierras, los Auditore son derrotados y Ezio debe presen-



### JUGABILIDAD

El juego sigue siendo muy similar a las entregas anteriores de la serie, pero incorporando múltiples mejoras, tanto en pequeños detalles como en el agregado de nuevas características que suman un enfoque más táctico a las decisiones del jugador. Para quienes no hayan disfrutado de sus antecesores, les contamos que la visión del personaje protagonista es en tercera persona, el cual se desplaza en un vasto territorio pleno de vida, como corresponde a todo juego "sandboxed", realizando diversas misiones, algunas que forman parte de la trama principal, mientras que otras componen una serie de misiones secundarias cuya concreción nos reportará diversos beneficios. Podemos dividirlas "a grosso modo" en tres categorías: de "plataformas", en las cuales deberemos extremar las habilidades de escalamiento, salto y equilibrio del personaje, de una manera muy reminisciente a la saga del "Prince of Persia", justamente otra línea de juegos de Ubisoft que emplea el motor gráfico Anvil; de "lucha", en las que nos enfrentaremos abiertamente a grandes grupos de oponentes (en esta categoría se destacan especialmente una serie de misiones donde habrá que destruir unas temibles "máquinas de guerra" inventadas por da Vinci),

y finalmente las "encubiertas" en las que el objetivo -generalmente asesinar a un blanco- debe ser llevado a cabo con la máxima discreción e intentando a toda costa evitar ser detectado. Para el combate, contaremos con las armas ya presentes anteriormente -dagas, cuchillos arrojadizos, espadas, mazas, hachas, pistolas- y por supuesto las mortales hojas ocultas en las muñecas de Ezio, más la bienvenida adición de una ballesta, que nos permitirá despachar enemigos silenciosamente, pero con precisión y velocidad. Ahora, además de encadenarse los golpes en "combos", en algunos casos podrán usarse dos armas en forma simultánea, por ejemplo espada y pistola. También será importante equiparse con una buena armadura, ya que a mayor calidad de ésta, más abundantes serán los "hit points" -puntos de vida- con los que cuente Ezio. Otra novedad es un paracaídas -creación de Leonardo- que amortiguará las caídas desde grandes alturas. Para munirse de todos estos pertrechos, necesitaremos grandes cantidades de dinero, que puede obtenerse completando misiones, robando transeúntes, o regenteando comercios, como sucedía en "AC II", aunque ahora también podremos ganarlo incorporando nuevos acólitos a nuestra secta y enviándolos en misiones

ciar como Cesare asesina fríamente a su tío Mario y se apodera de la Manzana del Edén, un objeto de poderes mágicos cuya aparición en la saga es recurrente. Tras pedir a su madre y hermana que se oculten en Florencia, nuestro protagonista huye a Roma, donde transcurre la mayor parte de las aventuras que viviremos en esta nueva entrega de la serie. Allí se encontrará también con muchos personajes importantes del juego anterior, muchos de ellos de significativa importancia histórica durante el Renacimiento, como los ya mencionados Maquiavelo, Caterina Sforza y Leonardo da Vinci, entre otros. La trama gira en torno al renovado intento de Ezio por acabar con los Borgia, sirviendo tanto a los intereses de su organización como a su venganza personal.

## REVIEW



por toda Europa. Además, estos nóveles iniciados del credo pueden acudir en nuestra ayuda durante el combate y ser decisivos para completar algunas misiones particularmente difíciles. Hablando de colaboradores, nuevamente podemos solicitar la asistencia de distintas facciones, compuestas por cortesanas, ladrones o mercenarios, que serán útiles para distraer o atacar a grupos grandes de guardias cuando sea necesario. Y aquí también habrá momentos donde interrumpiremos el comando de Ezio para ponernos bajo la piel de Desmond, en el presente, donde en diversas oportunidades interactuará con sus camaradas, aprendiendo más sobre ellos, pero también deberá poner a prueba las habilidades de asesino adquiridas mediante el “bleeding effect” causado por el uso constante del Animus.

### RUBROS TÉCNICOS

Al igual que su antecesor, “Assassin’s Creed: Brotherhood” se luce ampliamente en todos los aspectos técnicos. Los gráficos y la animación son sencillamente soberbios y muy creíbles, gracias al empleo del notable motor gráfico Anvil y al uso -infaltable en cualquier videojuego moderno- del motor de física Havok. Tanto los personajes como los fondos y la

ambientación en general son casi perfectos y nos hacen sentir que estamos viviendo realmente en la Roma renacentista, con su lujo y sus excentricidades. El inmenso tamaño que tiene la ciudad romana, compuesta por edificios lujosos en la zona céntrica, barriadas humildes en las afueras y granjas y corrales en la campiña, hace que recorrer las siete colinas de la ciudad, tanto a pie como a caballo, sea un auténtico deleite. Ver el atardecer desde la cúspide de una altísima torre, o la noche llenarse de estrellas mientras esperamos ocultos en un aljibe el paso de una víctima son momentos llenos de realismo y emoción, acompañados sin fisuras por los efectos sonoros y la banda musical. Las “cut scenes” están impecablemente realizadas y son siempre funcionales al argumento, y el trabajo de los actores de voz nuevamente es más que eficaz, tanto en líneas generales como en los pequeños detalles, como el petulante acento británico de Shaun o los “italianismos” de Ezio o Maquiavelo.

### MODOS MULTIJUGADOR

Ubisoft ha escuchado el clamor de la inmensa mayoría de los jugadores de la saga, y por ello “Brotherhood” se constituye en el primer juego de la serie en

incorporar modalidades multijugador. Existen nada menos que ocho alternativas diferentes, que pueden jugarse tanto en escenarios presentes en las misiones para un jugador de este título, como en mapas ambientados en ciudades que aparecían en “Assassin’s Creed II” (como los pertenecientes a la ciudad de Florencia). En ellas asumiremos el rol de Templarios, quienes se encuentran entrenando en las instalaciones de Abstergo con una multitud de “Animus” tal cual se ve al principio de “AC II”, con la finalidad de adquirir las habilidades de los asesinos a través del “bleeding effect”. Naturalmente, el juego en los modos multijugador es muy similar a las misiones en el modo “single player”, ya se trate de modalidades competitivas o cooperativas,



## REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

Los requerimientos mínimos de Assassin's Creed: Brotherhood para PC son los mismos que los de su antecesor en la saga, AC II, debido a la reutilización del motor gráfico Anvil. Se necesita Sistema Operativo Windows XP, Vista o Win 7, Procesador Intel Core 2 Duo de 1.8 Ghz o AMD Athlon X2 64 de 2.4 Ghz, y 2 Gb de memoria RAM. En cuanto a la placa de video, se requiere una tarjeta que cuente con no menos de 256 Mb de memoria y soporte por hardware para DirectX 9 y Shader Model 3.0. Ocupa 8 Gb en el disco rígido. Como ya es sabido, es mandatorio contar con conexión permanente a Internet de 128 kbps de "upstream" (subida) o superior. En cuanto al hardware recomendado para lograr un óptimo rendimiento, se aconseja contar con CPUs Intel E6700 o Athlon 64 X2 6000+, tarjeta gráfica NVIDIA GeForce 8800 GT o ATI Radeon HD 4700, y sistema de sonido (placa y parlantes) 5.1.

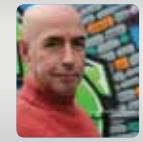
y algunos modos son bastante similares entre sí. Por ejemplo, los modos "Wanted", "Advanced Wanted" y "Assassinate" son una suerte de "deathmatch" o "todos contra todos", donde a cada jugador le es asignado como blanco otro jugador. También hay modalidades por equipos, como "Alliance" y "Advanced Alliance", donde compiten tres parejas de jugadores, intentando sumar más puntos que las otras parejas al acabar con sus rivales. En los modos "Manhunt" y "Chest Capture" se enfrentan equipos compuestos por hasta cuatro jugadores cada uno, en una especie de "team deathmatch" en el primer caso, y de "capture the flag" en el segundo. En el último modo, "Escort", se enfrentan dos equipos; uno de ellos deberá proteger a una serie

de personas (personajes no jugadores) mientras que el otro deberá aniquilarlos, al revés de lo que sucede en los mapas "de rehenes" del ultrapopular Counter-Strike, el juego que inauguraría la fiebre de los multiplayers.

### CONCLUSIÓN

En resumen, podemos redondear este análisis afirmando sencillamente que Ubisoft nuevamente mejoró un juego ya casi inmejorable, un logro solamente comparable al de otros estudios dueños de sagas tan exitosas como "Grand Theft Auto" o "The Elder Scrolls", juegos muy disímiles entre sí en cuanto a sus géneros, pero que tienen en común contar con una enorme legión de verdaderos fanáticos, que esperan ansiosos duran-

te muchos meses el lanzamiento de un nuevo título de la serie. Y en este caso también se trata de un juego con un potencial de rejubilidad inmenso, que mantendrá entretenido durante largos meses a quien lo adquiera, no solamente por la gran cantidad de cosas para hacer con las que ya cuenta el juego tal cual se lanzó originalmente, sino también mediante el agregado de expansiones "DLC" (contenido descargable) que puede adquirirse por separado. Si a todas estas virtudes le sumamos que hasta posee valor educativo, ya que nos ayudará a descubrir o reencontrar auténticas joyas de la pintura y la arquitectura concebidas durante el Renacimiento, no caben dudas que estamos ante otro de los pocos juegos que ameritan ser catalogados como clásicos.



El CEO de Microsoft con su jefe de publicidad

QUIERO QUE PIENSEN UNA  
CAMPAÑA PARA EL NUEVO  
WINDOWS 8

SÍ... EVITEN  
USAR LAS PALABRAS  
"CULO" Y "ABROCHO"

¿ALGUNA  
SUGERENCIA?

Daniel  
para PAZ  
Dattatec

Investigaciones recientes sugieren que en el Paraíso había dos árboles prohibidos: el de la manzanita y el de la ventanita.

Lo que aún no se sabe es por qué  
Eva eligió el de la manzanita.



Daniel  
para PAZ  
Dattatec

GALERIA DE LOS HACKERS MAS TEMIDOS  
**LA ABUELA DE GEORGIA**

DENME UNA PALA  
Y DEJARÉ AL MUNDO  
SIN INTERNET



Daniel  
para PAZ  
Dattatec



Instantes antes de producirse  
el más espectacular choque en cadena de gente  
que camina mirando el celular

Daniel  
PAZ

# ¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca  
registrando un dominio .com

por sólo  
**\$ 45**  
al año



[www.tenetudominio.com](http://www.tenetudominio.com)



Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada  
por ICANN para el registro de dominios.

**dattatec.**com  
Tu Hosting hecho Simple!

VENDE MAS

TU NEGOCIO  
en INTERNET  
AHORA..!

+ CLIENTES  
+ EFICACIA  
+ PRESENCIA

dattatec.com  
Tu Hosting hecho Simple!

[www.dattatec.com](http://www.dattatec.com)

 Buenos Aires: +54-11-52388127 | Córdoba: +54-351-5681826 | Mendoza: +54-261-4058337 | Rosario: +54-341-5169000

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462