

REVIEW:
**PRINCE OF PERSIA:
THE FORGOTTEN SANDS.**
**REVELAMOS SU TRAMA, SISTEMA
DE JUEGO Y COMBATE, ASPECTOS
TÉCNICOS, GRÁFICOS Y SONIDO.**



WIKILEAKS:
**LA GUERRA DE AFGANISTÁN
LLEGÓ A LA WEB
EN PRIMERA PERSONA.**



DOMINIOS EN INTERNET:
**LOS MEJORES CONSEJOS PARA UNA
ESTRATEGIA EXITOSA.**

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!



MAYOR CONECTIVIDAD

SI BIEN con la mayoría de nuestros lectores hace casi dos años que compartimos un encuentro mensual desde estas páginas, lo cierto es que esta edición somos una revista “nueva” para varias decenas de miles de lectores del interior del país, a los que llegaremos en forma impresa, mes a mes, acompañando la compra de su diario favorito.

A todos ellos les cuento que esta humilde publicación está dirigida, desde sus inicios, a los distintos tipos de usuarios tecnológicos que pueblan la red: desde el más

experimentado al que recién le está encontrando el gustito a la informática. Es nuestra intención mantenerlos al día de todo lo que está pasando en el mundo de la tecnología, mostrarles cosas que no conocían y despertarles curiosidad para aprender todavía más. En estas páginas van a encontrar reviews de videojuegos, pruebas de hardware, testeos de gadgets varios, informes especiales, un espacio dedicado al software libre y ficción y humor pensados exclusivamente para “techies” como nosotros.

Si quedan complacidos con este ejemplar, los invito a visitar www.dattamagazine.com, donde van a encontrar todos los números anteriores y podrán leer otros artículos de nuestro fantástico staff de periodistas.

No duden en hacernos llegar sus críticas y comentarios a lectores@dattamagazine.com, así nos empezamos a conocer. ¡Nos seguimos leyendo!

Débora Orué
Jefa de Redacción

Septiembre 2010

JEFA DE REDACCIÓN

Débora Orué

COLUMNISTAS

Ariel Corgatelli

Juan Gutmann

Javier Richarte

Luis Altamiranda

Magalí Sinopoli

Christian Sochas

Natalia Solari

HUMOR

Daniel Paz

DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD

&/AMPERSANDGROUP

DATOS DE CONTACTO

Dirección Comercial:

publicidad@dattamagazine.com

REDACCIÓN

lectores@dattamagazine.com

STAFF

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

SUMARIO



MULTIFUNCIÓN PARA UNA PYME:

LEXMARK PRO 709

pág. 6

ATAJOS DE TECLADO EN WINDOWS

pág. 10

REVISIÓN DEL SONY ERICSSON XPERIA™ X10

pág. 14

EL QUINTO PODER

pág. 18

VIDEO TRANSCODING Y STREAMING CON VLC

pág. 22

NVIDIA GEFORCE GTX 460 768MB

pág. 26

30 CONSEJOS PARA UNA ESTRATEGIA

DE DOMINIOS EFECTIVA

pág. 30

COLUMNAS MENSUALES DE SOFTWARE LIBRE

pág. 36

LA VUELTA AL MUNDO EN MEDIA HORA

pág. 40

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

pág. 44

HUMOR X DANIEL PAZ

pág. 50

MULTIFUNCIÓN PARA UNA PYME: LEXMARK PRO 709



PROBAMOS UNA IMPRESORA
multifunción (imprime, escanea y envía/recibe fax) pensada para las pequeñas y medianas empresas. Funciona tanto en PCs Windows como GNU/Linux.

Seguramente, todos los lectores de DattaMagazine tuvieron en algún momento que optar por una buena impresora que cumpla con determinadas características, ya sea para uso familiar como, también, para un uso más intensivo. Y la decisión, muchas veces, pasó por el costo de los insumos, el valor de la impresora/multifunción, su presencia en el mercado y, por

“...para esta multifunción, el precio de los cartuchos varía de 20 a 40 pesos para cada color de tinta.”

último, el nombre de la marca.

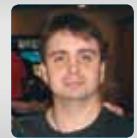
Si bien estos puntos son más que importantes hoy en este informe, me gustaría plasmar otros valores que, en principio, un usuario clásico deja de lado de forma

continua. Ellos son: compatibilidad con determinado sistema operativo, simplicidad de uso, respuesta en cada acción que le requiramos, aspecto, tamaño del equipo y otros que veremos en el transcurso del artículo.

Primero, quiero comentarles que la impresora que vamos a analizar es una Lexmark Pro 709, que cuenta con la inclusión de escáner de cama completa, escáner con alimentador de documentos automático, conectividad Ethernet, WiFi, USB, fax, copiadora, acceso de tarjetas SD, puerto para pendrives USB, display con todas sus funciones, alimentador de hojas completamente cubierto, entre otras opciones.

A esta altura podríamos decir que no es sólo una impresora, sino una multifunción.

Tengo que aclarar que mi visión en cuanto a Lexmark para el mercado hogar y PYMES no era el mejor, ya



Instalación de Lexmark Pro700 Series

LEXMARK

Selección del tipo de conexión

¿Cómo se conectará a esta impresora?

Conexión inalámbrica
Aregar la impresora a la red inalámbrica.

Cable USB
No tengo red o prefiero utilizar un cable USB.

Conexión Ethernet
Conectar la impresora a la red con un cable Ethernet.

Guía del usuario

This window shows the setup screen for a Lexmark Pro700 Series printer. It asks how the printer will be connected. Three options are listed: 'Conexión inalámbrica' (Wi-Fi), 'Cable USB' (USB cable), and 'Conexión Ethernet' (Ethernet cable). Each option has a brief description below it. At the bottom left is a link to the user guide.

que siempre me encontraba con buenos equipos, económicos, pero insumos costosísimos, con lo cual a la hora de recomendar un equipo para cubrir dicho sector optaba por otras marcas.

Ahora puedo decir que mi imagen de esta empresa, en lo referido a hogar/PYMES, ha cambiado de forma significativa. El primer factor es el diseño de los equipos con las funciones integradas, el segundo es la garantía extendida del mismo por 5 años, el tercero el costo en relación a las excelentes prestaciones aportadas y el último, quizás el más importante, el costo de los insumos (cartuchos).

Haciendo hincapié en este último punto, puedo decir que los cartuchos de este modelo (como así también de los próximos, según la gente de Lexmark) cambiaron de forma significativa.

“...con mucho agrado tengo que comentarles que la línea Pro 205, 709 y 901 es compatible con GNU/Linux, con drivers provistos por Lexmark.”

Armando Morales, directivo de la compañía, explica que Lexmark cambió radicalmente su estrategia de venta, que se basaba en imponer el costo económico de los equipos para luego realizar la recuperación por medio de los insumos. Hoy por hoy eso cambió, y los costos de las printers se acomodaron para liberar así los costos de los cartuchos.

Por ejemplo, para esta multifun-

ción, cuyo costo sugerido para Argentina ronda los \$ 1.000, tenemos valores de entre 20 a 40 pesos cada color de tinta. Como verán, los insumos son bastante económicos en relación a otras marcas, con lo cual se puede competir directamente con otros equipos.

Ahora sí, vayamos a la revisión de esta 709. Tengo que reconocer que me asombró mucho la velocidad del equipo, su respuesta, las funciones y algo que seguramente ustedes deben pensar, conociendo un poco mi perfil del lado del software libre: su soporte oficial hacia el sistema operativo GNU/Linux.

Comienzo con describir un poco el contenido de la caja. Además de la multifunción van a encontrar todos los cables para su uso, incluido el USB y de teléfono para el fax; manuales en español impresos; drivers en CD y los cartuchos.

Review I: Impresoras



“Una opción interesante con la que cuenta el equipo es la del escaneo o impresión directa desde archivos provistos por un pendrive.”

Luego, una vez desempaquetada se puede conectar a la red vía Ethernet o bien desde el USB provisto. La primera tarea que debemos hacer es conectar el equipo a una PC que contenga una entrada USB para realizar la primera configuración, ya que de caso contrario la única manera de configurarla sería mediante el acceso a la red WiFi - y ya deberemos contar con conocimientos para emparentar la printer con el router.

La recomendación principal para esta tarea es conectarla al USB, y así poder configurarla de forma automática. Una vez lanzada la configuración vamos a realizar los pasos que el mismo sistema nos va mostrando. Desde allí mismo podremos configurarla para que funcione luego vía WiFi.

Terminada la instalación, la printer realiza una impresión de prueba, con lo cual se encuentra activa para la instalación en los demás equipos de nuestra red.

Importante. Esta multifunción puede funcionar de varias maneras, ya sea mediante la conexión directa a una PC desde un puerto USB, conectada a la red de nuestra PYME o bien sólo con el WiFi. Lo práctico de este equipo es que puede funcionar de forma simultánea con cualquier tipo de conexión.

INTERFAZ DE USUARIO

Cuando instalamos el equipo, se crea un acceso a las funciones básicas del mismo en nuestro escritorio (sólo SO Windows), con el cual podremos realizar las tareas

de impresión y escaneo de forma remota gracias al sistema WiFi N.

Una opción interesante con la que cuenta el equipo es la del escaneo o impresión directa desde archivos provistos por un pendrive (conexión frontal del equipo). Es decir, si deseamos imprimir directamente desde un pendrive varias fotos o documentos de imágenes, es tan simple como colocar el pendrive que las contiene, seguir el asistente que veremos en el display de la impresora, colocar el papel y listo. Si, por el contrario, queremos realizar el escaneo de documentos ya sea en formato JPG o PDF, podemos hacerlo directamente seleccionando la opción “scan” para luego insertar el pendrive en la printer y guardar el archivo.

Así de simple se puede imprimir, escanear o enviar un fax con este equipo sin necesidad de una PC, con tan solo un pendrive.

AHORA, LINUX

Ya hablamos un poco de la instalación de la impresora en Microsoft Windows, con lo cual le toca la hora a GNU/Linux.

Para ello, con mucho agrado tengo que comentarles que la línea Pro 205, 709 y 901 es compatible con este sistema, gracias a los drivers provistos de forma específica por Lexmark.

Una de las preguntas que le realicé al directorio de Lexmark Armando Morales en la presentación de la línea en Argentina fue qué los llevó a que apuesten por Linux. La respuesta fue clara, ellos ven un



gran aumento en la adopción de Linux en todo el mercado, y mucho más aún en el mercado Latinoamericano, en donde muchos entes gubernamentales lo están utilizando por variadas razones. Por eso Lexmark cree que debe brindar una solución real para soportarlo.

Tengo que ser sincero, el driver para esta impresora no está incluido en el CD de instalación, con lo cual me comuniqué de forma automática con la gente de Lexmark en Argentina para que me lo facilitaran.

La respuesta fue automática. Me enviaron por mail el link para la descarga del driver en binario (de cualquier manera, tan solo ingresando al centro de descargas de Lexmark podemos descargarlo sin ningún tipo de complicación).

Procedí a la descarga del driver, hice clic en el archivo .sh y el sistema me guío en la primera configuración de la impresora. Los pasos fueron muy simples, asigné una dirección IP, cargué los datos

del router de mi red, ingresé nombres en la red y acepté todo. En no más de 10 minutos la impresora estaba imprimiendo vía WiFi para toda la oficina, con lo cual me dispuse a llevar en un pendrive el archivo para realizar la instalación en las demás PC.

El sistema instalado utiliza un Java como plataforma, que lanza un visor que avanza a medida que la impresión lo permite. Se puede cancelar en cualquier momento y, obviamente, podemos utilizar las funciones desde el panel de la impresora para realizar cualquier tipo de operación.

Algo que no pude hacer funcionar bajo Linux fue el clásico escaneo con Xsane desde la red, con lo cual tuve dos opciones: la primera de ellas fue realizar el escaneo desde el puerto USB o, la segunda, escanear directamente con el equipo y las funciones del panel, guardando los archivos en un pendrive (este último me resultó más útil todavía que desde Windows vía WiFi).

LO BUENO Y LO MALO DE ESTA IMPRESORA

Comencemos por lo bueno. Podemos decir que pasó la prueba de compatibilidad con GNU/Linux. No generó un solo conflicto por más que estaba instalada en una red donde hay un equipo de prueba con Windows 7. El escáner no tuvo inconvenientes a la hora de brindarle alta resolución y en lo que fuese radio de alcance con WiFi, se comportó correctamente.

Lo malo: no poder hacer uso del escáner vía red en sistemas operativos GNU/Linux. De cualquier modo, hablando con Armando Morales (SMB & ISD Director para Latinoamérica) nos confirmó de forma extraoficial que la empresa está muy interesada en realizar el soporte completo para la plataforma GNU/Linux, con lo cual en las próximas ediciones se tendrán drivers mejorados.

De nuestra parte, sólo podemos decir que Lexmark con este modelo Pro 709 y toda su nueva línea cambió un paradigma dentro de la empresa.

Agradecimientos

A los agentes de Prensa IMS Argentina y Uruguay de la empresa Lexmark en Argentina, quienes me brindaron el soporte necesario para realizar el testeо.

ATAJOS DE TECLADO EN WINDOWS

o cómo usar la computadora sin el mouse

LAS COMBINACIONES de teclas conocidas como “atajos” o “shortcuts” permiten ganar tiempo en todas las acciones que realizamos repetitivamente frente a la PC.

Convengamos que en la actualidad nadie pensaría sentarse delante de una computadora con Windows e intentar utilizarla sin mouse (o en su defecto, un touchpad en las notebooks). Sin embargo, quienes utilizamos las PCs desde la época en la que Windows no era un sistema operativo en sí, sino un “agregado” que permitía hacer las tareas habituales de manera más fácil y atractiva, sabemos de la velocidad que se gana al realizar tareas repetitivas utilizando pura y exclusivamente el teclado.

Los atajos de teclado son la combinación de una o más teclas que realizan una actividad ya determinada con anticipación. Por ejemplo, algo tan habitual como lo es copiar un texto seleccionado al portapapeles se haría moviendo el ratón a la barra de menú, accediendo al submenú Edición y seleccionando la opción Copiar. Eso mismo se reduce a presionar la combinación de teclas CTRL+C.

Para que las combinaciones sean fáciles de hacer y evitar confusiones, la manera más pedagógica de hacerlas es presionar la primera tecla, manteniéndola de esa manera mientras se presiona la segunda e inmediatamente se la suelta,

para luego dejar de presionar la primera. Mucha gente intenta presionar ambas teclas simultáneamente, cosa que a veces logran y a veces no, haciendo que sea más una pérdida de tiempo por tener que repetir la combinación que una ventaja a la hora de realizar una tarea.

A continuación haré un compilado de los atajos de teclado más habituales. No son todos los que hay: la idea no es apabullarlos con combinaciones que probablemente nunca utilicen, sino más bien dárles estos consejos que en determinadas circunstancias, y a medida que le vayan tomando el gusto a los atajos, verán que les resultan de lo más útiles.



“Los atajos de teclado son la combinación de una o más teclas que realizan una actividad ya determinada con anticipación.”

COMBINACIONES GENERALES

CTRL+C Copiar lo seleccionado al portapapeles.

CTRL+X Cortar lo seleccionado al portapapeles.

CTRL+V Pegar el contenido del portapapeles.

CTRL+Z Deshacer.

DELETE Eliminar.

MAYUSCULAS+DELETE Eliminar en forma permanente. Por ejemplo, si estamos eliminando un archivo no lo envía a la papelera de reciclaje.

INICIO Ir al principio de una lista o una oración.

FIN Ir al final de una lista o una

oración.

MAYUSCULAS+FIN Seleccionar desde el punto en donde se encuentra hasta el final de la lista u oración.

AVANZAR PAGINA Ir al último ítem visible en una lista o avanzar una página en un documento.

RETROCEDER PAGINA Ir al primer ítem visible en una lista o retroceder una página en un documento.

CTRL+E Seleccionar todo.

F3 Acceder al campo de búsqueda en el Explorador de Windows.

ALT+F4 Cerrar la ventana activa.

ALT+ESPACIO Abrir el menú de

sistema de la ventana activa.

ALT+TAB Navegar entre los distintos programas abiertos.

F6 Navegar entre los distintos elementos de una ventana.

F2 Cambiar el nombre a un archivo.

F4 Abrir el campo de dirección en una ventana del Explorador de Windows o del navegador de Internet.

CTRL+ESC Ver el menú de Inicio.

F1 Activar la ayuda.

F10 Activar el menú del programa activo.

F5 Actualizar la vista actual.



VENTANAS DE DIÁLOGO

CTRL+TAB Moverse hacia adelante entre las distintas pestañas
CTRL+MAYUSCULAS+TAB

Moverse hacia atrás entre las distintas pestañas

TAB Moverse hacia adelante entre las distintas opciones

MAYUSCULAS+TAB Moverse hacia atrás entre las distintas opciones

ALT+[letra subrayada] Activar la selección elegida

ENTER Presionar el botón seleccionado

ESPACIO Activar o desactivar distintas opciones

LA TECLA WINDOWS (tiene el logotipo de Windows y está ubicada en la parte inferior izquierda del teclado, entre Ctrl y Alt).

WINDOWS Abrir el menú de Inicio

WINDOWS+BREAK Ver la ventana de propiedades del sistema

WINDOWS+D Ver el escritorio

WINDOWS+M Minimizar todas las ventanas abiertas

WINDOWS+MAYUSCULAS+M Restaurar las ventanas minimizadas con **WINDOWS+M**

WINDOWS+E Abrir la ventana de Mi PC (o Equipo en Windows 7)

WINDOWS+F Abrir una ventana para buscar archivos o carpetas

WINDOWS+MAYUSCULAS+F

Abrir una ventana para buscar otros equipos en la red

WINDOWS+F1 Acceder a la ayuda de Windows

WINDOWS+L Bloquear el equipo

WINDOWS+R Abrir la ventana Ejecutar

WINDOWS+U Abrir el centro de accesibilidad

PROGRAMAS DE OFFICE

DE MICROSOFT (válidos para la versión en castellano de los programas)

CTRL+B Abrir el diálogo para buscar

CTRL+U Abrir un documento nuevo (vacío)

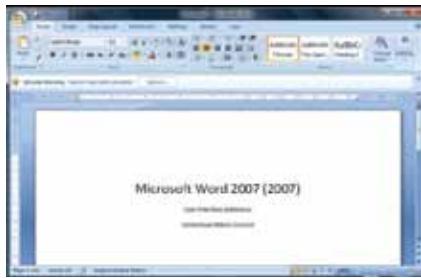
CTRL+F12 Abrir el diálogo para abrir un archivo

F12 Abrir el diálogo Guardar como

CTRL+G Guardar el documento

CTRL+P Abrir el diálogo para imprimir

F7 Revisar la ortografía



MS WORD

CTRL+N Activar / desactivar el formato de fuente negrita

CTRL+S Activar / desactivar el formato de fuente subrayado

CTRL+K Activar / desactivar el formato de fuente itálica

CTRL+FIN Ir al final del documento

CTRL+INICIO Ir al comienzo del documento

CTRL+< Disminuir el tamaño de la fuente

CTRL+MAYUSCULAS+< Aumentar el tamaño de la fuente

MS EXCEL

[cualquier FLECHA] Desplazarse entre las celdas

INICIO Moverse al principio de la fila

CTRL+INICIO Moverse al principio de la hoja de trabajo

CTRL+FIN Moverse a la última celda de la hoja de trabajo

AVANZAR PAGINA Moverse una página hacia abajo

RETROCEDER PAGINA Moverse una página hacia arriba

CTRL+AVANZAR PAGINA Moverse a la siguiente hoja del libro

CTRL+RETROCEDER PAGINA Moverse a la hoja de datos anterior del libro

ALT+AVANZAR PAGINA Moverse una página hacia la derecha

ALT+RETROCEDER PAGINA Moverse una página hacia la izquierda

F2 Editar el texto de la celda

ENTER Completa la celda y se desplaza hacia la celda de abajo

MAYUSCULAS+ENTER Completa la celda y se desplaza hacia la celda de arriba

TAB Completa la celda y se desplaza hacia la celda de la derecha

MAYUSCULAS+TAB Completa la celda y se desplaza hacia la celda de la izquierda

CTRL+; Ingresar la fecha actual

CTRL+: Ingresar la hora actual

CTRL+1 Abrir el diálogo de formato de celda

NAVEGADORES DE INTERNET

(válidos para la mayoría de los navegadores, como IExplorer, Firefox, Opera o Chrome).

CTRL+N Abrir una nueva ventana del programa

CTRL+T Abrir una nueva pestaña

CTRL+W Cerrar la pestaña actual

CTRL+O Abrir el diálogo para abrir un archivo

ALT+INICIO Cargar la página de inicio en la pestaña actual

RETROCEDER Ir a la página anterior

REVISIÓN DEL SONY ERICSSON **XPERIA™ X10**



**SONY ERICSSON PRESENTÓ EN ARGENTINA,
JUNTO A MOVISTAR, UN NUEVO MODELO QUE POR
PRESTACIONES, ESTILO, ELEGANCIA Y POTÉNCIA
ES UNA ALTERNATIVA INTERESANTE AL IPHONE 4,
TODAVÍA INÉDITO EN NUESTRO PAÍS.**

EL MARTES 27 DE JULIO, se presentó en el Centro Tecnológico Movistar Argentina la nueva apuesta de Sony Ericsson, su XPERIA X10. Ahí estuvimos presentes. La presentación fue muy corta y precisa en cuanto al móvil. Se dejó de lado todo lo relacionado a la comercialización, sólo se habló de las características del equipo y lo único que se comentó sobre la compra fue la exclusividad de Movistar por tres meses.

La presentación fue realizada por el periodista Ari Paluch y la

modelo Cecilia Bonelli, en conjunto con Silvina Salomone de Sony Ericsson, quien fue entrevistada por Paluch.

El primer contacto con el móvil lo tuvimos en la misma presentación, en donde pudimos notar de forma casi automática la gran calidad del producto que teníamos en las manos.

**VAYAMOS A LA FORMALIDAD
DE LA NOTA**
El XPERIA™ X10 es el primer

teléfono que ofrece una nueva plataforma UX, que se desarrolla sobre el sistema operativo abierto, y crea una experiencia única al combinar las mejores funciones de entretenimiento con aplicaciones de firma, integración inigualable de los servicios de medios sociales y una excelente interfaz gráfica de usuario.

Sony Ericsson Timescape administra toda la comunicación con una persona en un sólo lugar y permite la navegación hábilmente por todas las conversaciones para verificar nuestras fotos, correos electrónicos y mensajes de texto de Facebook y Twitter, simultáneamente. Sony Ericsson Mediascape es la forma inteligente de obtener toda la música, fotos y videos que deseas de tus amigos y artistas favoritos, ya



The screenshot shows the official website for the Sony Ericsson Xperia X10. At the top, there's a navigation bar with links like 'Teléfonos y accesorios', 'PlayNow™', 'Asistencia', and 'Comunidad'. On the right, there's a Facebook integration showing 'Sony Ericsson en Facebook' with 802,497 likes. Below the navigation, there's a large image of the phone itself, which has a black body and a silver bumper. The screen displays a 'My Videos' interface with several video thumbnails. A blue banner at the bottom of the phone's screen says 'Un nuevo escenario: Mediascape'. To the left of the phone, there's a smaller image of the phone with its bumper removed, showing the back panel which has the 'Sony Ericsson' logo and the word 'XPERIA'.

que obtiene acceso al contenido desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Además, el X10 cuenta con el nuevo "botón infinito", que nos brinda la posibilidad de guiarnos a través del mundo conectado y agrega todas nuestras interacciones con una persona en una sola visualización. Aparte, su función de FaceDetection reconoce hasta cinco rostros y los conecta automáticamente con los contactos y otras comunicaciones con esa persona.

El XPERIA™ X10 personifica la nueva filosofía de la marca, "make.believe", al ampliar las fronteras de lo que es posible y demostrar que todo lo que los consumidores puedan imaginar Sony Ericsson lo puede hacer más divertido y accesible, multiplican-

"Sony Ericsson Timescape permite la navegación por todas las conversaciones para verificar nuestros fotos, correos electrónicos y mensajes de Facebook y Twitter, simultáneamente."

do y enriqueciendo las oportunidades para conectarse.

Así lo presentaba Movistar Argentina. Más información del costo



PRESENTACIÓN
MOVISTAR

equipo más el abono en <http://www.tiendamovistar.com.ar/product/Sony-Ericsson-Xperia-X10,1268,205.aspx>



“... navegar y ver videos en portales como YouTube es una experiencia inigualable”

cambian con el tiempo y más aún cuando las empresas muestran todo su potencial. Esta vez, con el Xperia X10, puedo decir que este es justamente el caso en donde me terminó convenciendo de forma más que positiva.

Lo primero que tengo que decir es que con sus 4 pulgadas de pantalla y su display táctil se puede aprovechar de forma completa la web, la visualización de videos, las fotos y todo lo relacionado a redes sociales. Su cámara de 8 mpx hace que dejemos en nuestra casa cualquier cámara digital que tengamos. Su opción para filmar es excelente para captar cualquier situación en la que estemos.

El zoom digital de 16x hace que tanto las fotos como las filmaciones sean muy útiles y, además, simple compartir las vía Facebook o YouTube.

En lo que respecta a la navegación del móvil por Internet, podemos decir que cada página es visualizada como si estuviéramos en una PC de escritorio; mismo navegar y ver videos en portales como YouTube es una experiencia inigualable.

El sistema operativo Android 1.6 hace que el uso y funciones del móvil sean excelentes, ya que ex-

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Redes: 2G Network GSM 850/900/1800/1900 3G Network HSDPA 900/1700/2100
Dimensiones: 119 x 63 x 13 mm
Peso: 135 g
Display: TFT capacitive touchscreen, 65K colors, 480 x 854 pixels, 4.0 inches
Memoria: 1 GB capacidad interna y 384 MB RAM
Card slot microSD, hasta 32GB, Bluetooth v2.1 with A2DP
Cámara 8 MP, 3264x2448 pixels, autofocus, LED flash
Android OS 1.6
CPU Qualcomm QSD8250 Snapdragon 1 GHz processor
Batería: Standard battery, Li-Po 1500 mAh (BST-41)
Stand-by: 415 h (2G) / 425 h (3G)
Conversación: 10 h (2G) / 8 h (3G)

“... con sus 4 pulgadas de pantalla y su display táctil se puede aprovechar de forma completa la web, la visualización de videos, los fotos y todo lo relacionado a redes sociales.”

AHORA VAYAMOS AL TESTEO DEL EQUIPO:

Tengo que decir que los móviles de Sony jamás me terminaban de convencer completamente. Mismo el caso del Satio, presentado el año pasado con su sistema operativo Symbian 3, no me convenció en su momento. Claro que las cosas

prime todo el hardware integrando funciones especiales que Sony incorporó.

Claro que ustedes dirán que es un equipo clásico con Android corriendo, y de forma personal les podría decir que no es así, ya que cuenta con opciones como Timescape o Mediascape que lo hacen muy interactivo.

ESTANDO SIEMPRE CONECTADOS

Así es, con Timescape siempre vamos a poder estar no sólo conectados con todos nuestros amigos desde Internet y las redes sociales, sino que también vamos a poder conectarnos con las demás opciones de nuestro móvil. Es decir, si escribimos un mail, tomamos una foto, filmamos algo, recibimos un mail o sms, o alguien nos mencionó desde Twitter, vamos a poder estar enterados desde una única pantalla manipulada por Timescape. Obviamente, para todo ello vamos a tener que cargar las cuentas necesarias para el acceso y de forma simple, en una pantalla más que intuitiva vamos a ver desde ventanas dinámicas cada acción correspondiente a la función recibida, realizada o enviada.

HABLEMOS DE LAS VIRTUDES DEL XPERIA X10

La pantalla de 4 pulgadas súper wide del X10 es algo muy notable; la experiencia visual es inigualable. Su acelerómetro es más que sensible y funciona de forma excelente. La función infinito me gustó mucho, ya que se integra de forma completa a las dos aplicaciones principales Timescape con Mediascape, y nos brinda la posibilidad de buscar más información sobre el elemento seleccionado en un click. El funcionamiento del equipo

“... es la opción ideal para las personas que deseen tener buena potencia, elegancia, estilo, buenas prestaciones y estén pensando en una alternativa al iPhone 4.”

es muy rápido en todo aspecto. La pantalla táctil es muy precisa, sin importar el tamaño la rapidez es fantástica, como así también los colores completamente nítidos. En cuanto al audio podemos decir que tiene un sonido aceptable con el parlante provisto en el equipo y, en cuanto a los auriculares, el sonido es simplemente maravilloso.

¿QUÉ TAL LA CÁMARA?

La misma es de 8,1 mpx y cuenta con un zoom digital de 16x, enfoque automático, reconocimiento de rostros y sonrisas y muchísimos features más. El nivel óptico es el mismo que podremos encontrar en cualquier cámara digital Sony. Algo que no encontré por ningún lado es la opción para colocar el flash de forma automática, con lo cual se me hizo muy molesto. El formato de vídeo capturado es codificado en MP4.

¿QUÉ TAL CON LA PRODUCTIVIDAD?

Si pensamos que es un móvil de 139 gramos, que tiene una pantalla de 4 pulgadas, teclado Qwerty completo en pantalla, más cliente

LO BUENO Y LO MALO DEL XPERIA X10

Comencemos por lo bueno: la pantalla, la imagen, el renderizado web, el Market Place de Android, la cámara de fotos, las opciones sociales son, sin lugar a dudas, las mejores que pude haber utilizado en un móvil. Claro que falta lo negativo del Xperia. Tengo que decir que al no incluir flash automático se hace engoroso a veces usar la cámara, no tener un teclado Qwerty físico es una completa lástima, el sistema operativo Android 1.6 es antiguo y, quizás lo más malo, es el costo del equipo.

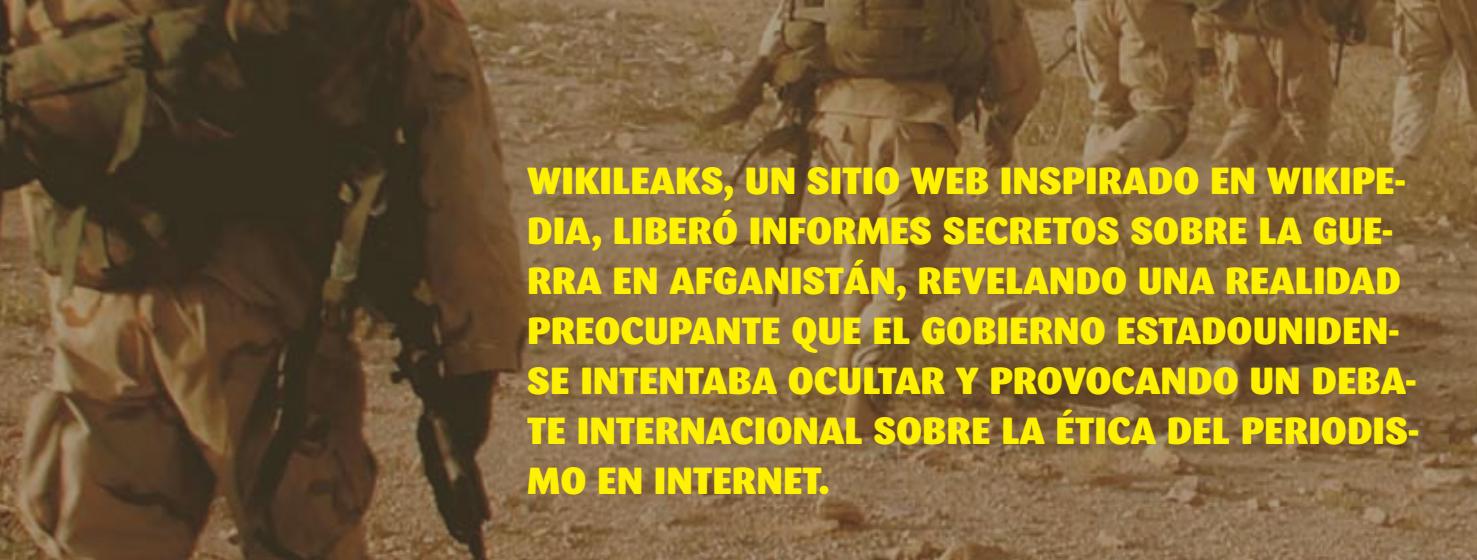
ments to go instalado, navegación por web real, larga duración de batería, podemos decir que es una opción ideal para la persona que necesita trabajar desde un dispositivo pequeño esté donde esté y no quiera llevar consigo una netbook.

RESUMIENDO

El Xperia X10 es un excelente producto y, sin ofender a ningún usuario de otros móviles, puedo decir que es la opción ideal para las personas que deseen tener buena potencia, elegancia, estilo, buenas prestaciones y estén pensando en una alternativa al iPhone 4.

Agradecemos a Paola Rodríguez de la agencia de prensa Hill & Knowlton de Argentina S.A., quien gestionó el préstamo del móvil.

el quinto poder



WIKILEAKS, UN SITIO WEB INSPIRADO EN WIKIPEDIA, LIBERÓ INFORMES SECRETOS SOBRE LA GUERRA EN AFGANISTÁN, REVELANDO UNA REALIDAD PREOCUPANTE QUE EL GOBIERNO ESTADOUNIDENSE INTENTABA OCULTAR Y PROVOCANDO UN DEBATE INTERNACIONAL SOBRE LA ÉTICA DEL PERIODISMO EN INTERNET.

TRAS LAS DECLARACIONES en distintas cadenas internacionales en relación a las opiniones acerca de que si Wikileaks tuvo una buena o mala actuación, en relación a las publicaciones que se realizaron en su sitio sobre la verdadera batalla afgana, está al margen de la veracidad de los hechos que ameritan esta investigación.

Wikileaks, un sitio web, inspirado en Wikipedia, cuya función principal es la de servir como diario de los soldados estadounidenses en misiones como Afganistán o Irak, ha sido el ojo de la tormenta que semanas atrás se desató a escala mundial, tras las duras acusaciones que se le realizan al gobierno de los Estados Unidos por ocultar

el verdadero objetivo de esta guerra de larga data, que se desató en el año 2001.

El sitio habría publicado documentos comprometedores, titulados como “Diario de la Guerra de Afganistán” donde se resumen más de 91.000 informes de todo tipo acerca de esta historia bélica hasta la fecha.



POR MAGALÍ SINÓPOLI #
magali.sinopoli@dattamagazine.com

nes se han realizado de manera clandestina. La liberación de unos 15.000 informes en la red, permitió a los usuarios poder linkear en sitios como YouTube y acceder a verdaderas imágenes, historias y asesinatos de civiles, terroristas, niños, periodistas, entre otros seres humanos inocentes.

Dattamagazine dialogó con Andrea Di Toro, especialista en periodismo internacional en LT2, Semanario ADN, entre otros medios de la ciudad de Rosario, quien brindó su opinión en tres puntos analíticos para resaltar: “Wikileaks desarrolla una versión no censurable de Wikipedia para la publicación masiva y el análisis de documentos secretos (“Leaks”), manteniendo a sus autores en el anonimato. (Leaking = hacer pública alguna información sin contar con autorización o aprobación oficial, a pesar de los esfuerzos para mantenerla en secreto). El principal interés de Wikileaks se centra en estudiar los países con regímenes totalitarios como China, Rusia, la Eurasia Central, el Próximo Oriente y África Subsahariana. No obstante, cooperan también con todos aquellos que quieran desvelar comportamientos no éticos por parte de

sus gobiernos y empresas. ‘Deberíamos conseguir la mayor influencia política posible, lo cual quiere decir que nuestra interfaz sea equiparable con Wikipedia, de manera que pueda ser también utilizada por usuarios sin conocimientos técnicos. Por el momento hemos recibido más de 1,2 millones de documentos provenientes de sociedades con regímenes críticos y de fuentes anónimas. Un gobierno basado en la transparencia debe tener como objetivo la reducción de la corrupción y una Democracia estable. Tanto los gobiernos como sus respectivos ciudadanos se beneficiarían con un mayor control a través de la comunidad global. Estos controles requieren sobre todo de información, la cual ha podido ser hasta ahora suministrada pagando un alto precio por ello, esto es, a costa de la violación de los derechos esenciales y de vidas humanas. Wikileaks hará posible la seguridad necesaria en el ejercicio de un “leaking” ético’. Así se define a sí mismo el sitio Wikileaks, un lugar para las ‘fugas no oficiales de información’”. Como segundo punto, Di Toro recalcó: “Históricamente, Estados Unidos ha ejercido la hegemonía en la geopolítica internacional, desde la primera y segunda guerra

Los distintos relatos están hechos en primera persona, a través de los ojos y las miradas de los soldados y oficiales de inteligencia. En forma anónima describen los diversos procedimientos militares que implican directamente al gobierno de los Estados Unidos, con datos de operaciones ultra secretas y que en varias ocasio-



“El principal interés de WikiLeaks se centra en estudiar los países con regímenes totalitarios como China, Rusia, la Eurasia Central, el Próximo Oriente y África Subsahariana. No obstante, cooperan también con todos aquellos que quieren desvelar comportamientos no éticos por parte de sus gobiernos y empresas.” -Andrea Di Toro

mundial a esta parte, Estados Unidos, aún antes de Obama, de Bush y Clinton, antes de la era Reagan, siempre se erigió en ese rol tan denostado que le ha costado cientos de miles de condenas de la diplomacia internacional, el rol de “Gendarme del mundo”. Aunque los conflictos no tengan que ver con mi país, soy Estados Unidos, el más poderoso y me meto a luchar en guerras que no son mías, o las fabrico, para justificar altos gastos del Estado en defensa y armamentismo. La guerra en Afganistán comenzó en 1988 con la intervención de Estados Unidos, los conflictos

territoriales con los iraquíes, iraníes y los kurdos vienen de antes, pero cuando tropas norteamericanas ingresan al territorio afgano comienzan una serie de problemas vinculados a los “excesos de la guerra”, a los “daños colaterales”, a la justificación de acciones que sólo han provocado muertes injustificables.”

Con respecto a la conducta de las tropas, Andrea Di Toro agregó: “Si la conducta de las tropas y la jerarquía militar del ejército norteamericano ha sido transparente y ajustada a las reglas que impone el poder político, por qué entonces

el Pentágono quiere deshacerse de esos archivos y documentos que evidentemente, muestran información “molesta” para los intereses del Ministerio de Defensa. No olvidemos que la guerra que organizó en su febril locura G. Bush hijo contra Sadam Husseim buscando armas químicas que amenazaban el orden mundial, le costó la vida a demasiados soldados norteamericanos, a cientos de miles de iraquíes, y a tantísimas víctimas inocentes que nada tenían que ver con una guerra absurda. Las armas químicas nunca existieron, y Bush diseñó una guerra más sólo para ganar dinero. El triunfo de Obama en las elecciones presidenciales tuvo mucho que ver con eso”. Ante las inminentes denuncias que se realizan en la web, muchos hacen uso de la protección que brinda la prensa. Es por ello que los documentos entregados por WikiLeaks también fueron enviados a los diarios The New York Times, The Guardian y la revista alemana Der Spiegel. De esta manera, se pudo hacer

pública la información a toda la comunidad mundial sobre lo que revelan estos documentos, con temas que involucran directamente al servicio de inteligencia paquistaní quien, presuntamente, ayudó a movimientos talibánés en Afganistán, lo cual implicó costos de más de 1.000 millones de dólares anuales. Pese a las controversias que desató esta información, las cadenas tomaron la decisión de hacer público el contenido.

Voceros de "The New York Times" afirmaron en distintos medios que "Decidir si se publican informaciones secretas es siempre difícil, y después de evaluar los riesgos y el interés público hubo ocasiones en las que decidimos no hacerlo. Pero, a veces, la información es significativamente de interés público. Estos documentos revelan la extraordinaria dificultad que enfrentan Estados Unidos y sus aliados".

Por su parte, "The Guardian" afirmó que la masiva fuga de documentos "revela la verdad de la ocupación", y afirma que "cientos

misiones en países extranjeros que con excusas insólitas como fiebres desconocidas o armas enemigas pongan en riesgo la vida de cientos de soldados y civiles. Todas las opiniones se centran en un punto: el de sostener la honestidad pese a cualquier gobierno e iniciar un movimiento conjunto que descubra esos "documentos" que deben ser de acceso público.

EL CUARTO PODER

Esta es la expresión que se utiliza globalmente para denominar al poder que ejerce la prensa en la sociedad. Es por ello que, en diversas denuncias, se utiliza la protección y el respaldo que los medios de comunicación brindan para que los intereses económicos no callen aquellas voces dignas de denunciar distintos tipos de abusos. Pero como es de público conocimiento, ha habido casos, en donde la información manipulada por grandes cadenas de comunicación, han sido tergiversadas, o

"... los documentos entregados por WikiLeaks también fueron enviados a los diarios The New York Times, The Guardian y la revista alemana Der Spiegel."

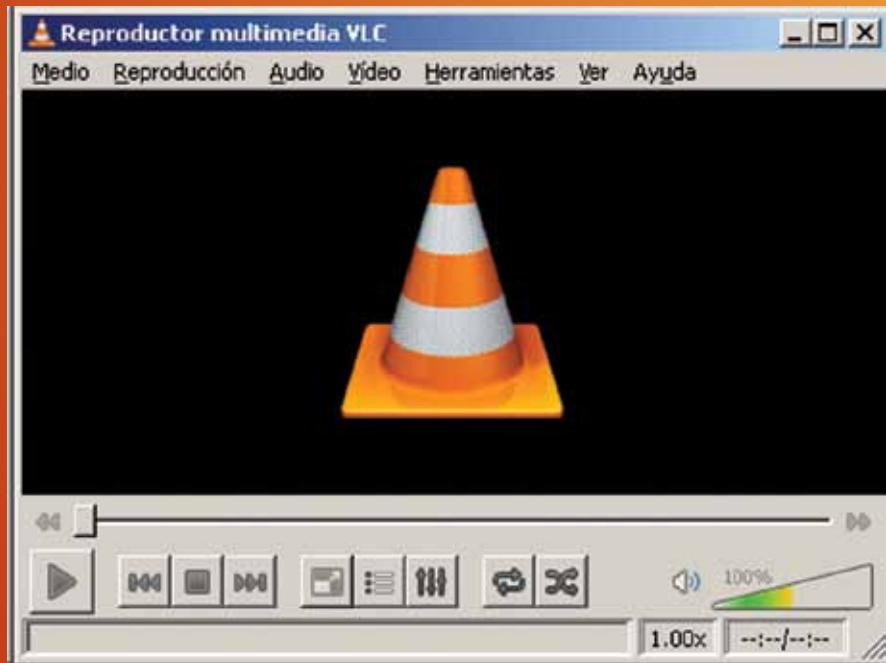
de civiles fueron asesinados por las tropas de la coalición". Mientras tanto, la Corte Suprema de los Estados Unidos, declaró un fallo acerca de los documentos del Pentágono, con el fin de lograr una prensa libre, sin ningún tipo de restricción y que sirva de manera efectiva a cualquier estafa por parte del gobierno que tenga intención de salir a la luz. Esto a su vez protegerá a todas aquellas

modificadas para no dar a conocer los verdaderos hechos. Aquí, es donde otro formato de expresión comienza a cobrar protagonismo en la escena mediática. También conocido como "quinto poder", con un formato más personalizado son denominados "blogs" o "bitácoras", y han servido como canal de expresión a través de la mirada de quien escribe para poder hacer pú-

blicas las denuncias que fueron cajoneadas. A través de la red, estas bitácoras, han ido cobrando cada vez más importancia, ya que el lector internauta muchas veces no sólo limita su lectura a los diarios de soporte digital, sino que también hace su repaso diario de los blogs más recomendados. De esta forma, los grandes "monstruos" de la comunicación han tenido que prestar atención a no conducir sus relatos hacia los verdaderos intereses económicos del medio, ya que eran puestos en evidencia y perdían veracidad.

Di Toro agregó su opinión en relación a la era de las comunicaciones digitales: "en la era de las comunicaciones digitales, de la tecnología que crece a pasos agigantados a cada minuto, donde cualquier sistema de información puede ser exhibido al mundo entero a través de la red de redes, entonces la pregunta sería, ¿puede todavía un gobierno exigir la publicación o la censura de contenidos? Creo que es imposible. Internet hizo que se democratizara la información, la circulación y la distribución de contenidos de toda clase, sean exactos, verdaderos o no, más o menos creíbles, eso queda a criterio de quienes consumen información. Lo cierto es que a esta altura de la democratización de la información ningún gobierno, medio de comunicación, Estado o institución, puede parar o prohibir la circulación de contenidos, por más clasificados o secretos que sean, porque la red es más fuerte que cualquier esquema verticalista de poder. Internet es horizontal, barata, de rápido acceso para todos y se cuela por grietas, se fuga por sitios a los que el "poder" no puede llegar".

VIDEO TRANSCODING Y STREAMING CON VLC



EN NUESTROS DÍAS, la difusión de contenidos en formato digital es cada vez más popular. Gracias a modernos y poderosos algoritmos de compresión, es factible la difusión de archivos de audio y video en discos ópticos, memorias del tipo “pen drive” o directamen-

te a través de Internet. Debido a que las cámaras fotográficas y de video actuales trabajan mayormente en modo digital, los contenidos generados de manera hogareña también se almacenan en forma digital, desde el álbum de fotos familiar hasta los videos de las

hazañas deportivas de los integrantes más jóvenes de la familia. En cualquier caso, cada vez se hace más ineludible la realización de una actividad hace unos años sólo conocida por los profesionales de la industria audiovisual: la “transcodificación”, es decir, la conversión de archivos de sonido y/o imagen digitales desde alguno de los múltiples formatos existentes hacia otro. En el pasado, para esta tarea se requerían onerosos equipos especializados. Más cerca en el tiempo, podía lograrse con software propietario hecho para este fin específico, por lo general de alto costo y difícil empleo. Pero en la actualidad, en casi cualquier hogar en el que se alberguen contenidos digitales es posible que surja esta necesidad. Por eso, aquí les explicamos cómo realizarlo en forma rápida y sencilla mediante la utilización de un popular paquete de software libre: VideoLAN Client, más conocido en el ambiente como “VLC”.



EL SURGIMIENTO DE VLC

El propio nombre del reproductor nos da una pista sobre su origen. Nació en el año 1996, cuando estudiantes franceses de una popular entidad universitaria especializada en las distintas ramas de la ingeniería, la École Centrale París, comenzaron a trabajar en un desarrollo basado en el modelo cliente/servidor para distribuir contenidos multimedia a través de una red. El potente y flexible reproductor que hoy conocemos como VLC desciende del cliente (por ello su nombre, "VideoLAN Client") de aquel proyecto. En 1998, su código fue reescrito completamente, por medio del uso del lenguaje C++ y el toolkit gráfico Qt (con el que está realizado el entorno de escritorio KDE), y se unió los componentes de cliente y servidor en un único programa. Tres años después, se liberó su código bajo la licencia pública GNU GPL, lo que llevó a que en los años subsiguientes creciera enormemente y, como suele suceder con numerosos paquetes en el mundo del Software Libre y de Código Abierto, sumó velozmente colaboradores de distintos lugares del mundo, que aunaron esfuerzos para mejorar notoriamente el producto original. Una de las principales dudas que tienen los usuarios acerca de este excelente soft es la razón por la cual se eligió un "cono de tránsito", como los que se emplean para señalizar temporalmente caminos y rutas, como el ícono gráfico que lo caracteriza. La respuesta no es menos curiosa: ocurre que el equipo de desarrollo original, luego de una larga noche de juerga alcohólica, retornó a la universidad con un cono de tránsito hurtado de alguna calle parisina. Este llamativo "trofeo de guerra" se volvió

tan popular en el grupo que pronto la obtención de otros conos similares, de maneras legales y no tanto, se tornó costumbre entre los programadores del proyecto hasta conformar una auténtica colección. De esta manera, cuando el proyecto comenzó a difundirse, la elección del gráfico que identificara a VLC prácticamente se decantó de manera natural.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

VideoLAN Client puede descargarse desde su sitio oficial, [<http://www.videolan.org/>], u obtenerse desde los administradores de paquetes en la mayoría de las distros GNU/Linux. Uno de los puntos fuertes de este sobresaliente reproductor multimedia es que puede ejecutarse en múltiples plataformas: desde los Sistemas Operativos más populares para PC, como Windows y GNU/Linux, hasta variantes poco difundidas de UNIX, como BSD o Solaris, pasando por S.O. para dispositivos portátiles, como Windows CE. Otra gran ventaja de VLC es que incorpora sus propios Códigos para los formatos más utilizados de sonido y video, por lo cual no hace falta descargar e instalar paquetes de Códigos que, a menudo, generan problemas de incompatibilidades e, incluso, pueden volver inestable al equipo, especialmente bajo Windows. La tercer virtud más importante de VLC es que es capaz de incrementar su funcionalidad gracias a plugins externos. Entre los plugins disponibles, se destaca particularmente el "eMule part viewer", pensado para ser empleado con el notable programa P2P eMule, lo que nos permitirá llevar a cabo un "preview" de los videos

“... los contenidos generados de manera hogareña también se almacenan en forma digital, desde el álbum de fotos familiar hasta los videos de los hazañas deportivas de los integrantes más jóvenes de la familia.”

que estemos descargando. Otra posibilidad interesante de VLC es que cuenta con una versión "portable" que puede correr desde un disco rígido externo o memoria USB. De esta manera, sumado a su característica de integrar sus propios Códigos, se torna en un programa infaltable para quienes hagan uso de varias máquinas en forma cotidiana, ya que podremos reproducir música y videos desde cualquier equipo, sin descargar ni instalar nada.

TRANSCODING Y STREAMING

Además de las virtudes ya enumeradas, las que nos ocupan en esta ocasión es su capacidad de realizar streaming (es decir, recepción y emisión vía red) y transcodificación de audio y video. Estas acciones las podemos hacer tanto partiendo de un archivo, como por medio de la captura del contenido desde cámaras o sintonizadoras. Es decir, otro de los usos de VLC es el de ripedor o transmisor de una señal de audio/video a otras PC a través de una red. Sin más preámbulos, pasemos a explicar

“Otra gran ventaja de VLC es que incorpora sus propios Códigos para los formatos más utilizados de sonido y video, por lo cual no hace falta descargar e instalar paquetes de Códigos.”

cómo aprovechar estas posibilidades de VLC. Debe tenerse presente que lo aquí expuesto aplica para la versión 1.1 de VLC y posteriores. En versiones previas también es factible realizar estas tareas, pero la ubicación de las opciones de configuración que debemos modificar pueden variar levemente, ya que el apartado de configuración del reproductor ha sufrido constantes cambios y optimizaciones en sus trece años de vida.

TRANSCODIFICANDO CON LA GUI

Efectuar transcoding desde la interfaz de usuario con las últimas versiones de VLC es más simple que nunca. Teniendo en cuenta que muchos usuarios poseen versiones de VLC en idioma inglés, detallaremos las opciones correspondientes tanto en español como en inglés. En el ítem de menú “Medio” (en inglés, “Media”) debemos clickear en la opción “Convertir” (“Convert/Save”). VLC abrirá una ventanita con cuatro solapas: “Archivo”, “Disco”, “Red” y “Dispositivo de Captura” (“File/Disc/Network/Capture Device”). Aquí disponemos de una casilla de verificación titulada “Ver más opciones” (“Show more options”), la cual contiene parámetros avanzados que raramente emplearemos, a excepción de “Tiempo de Inicio” (“Start Time”), que nos permite iniciar la conversión o el volcado de red en algún punto intermedio del archivo, en lugar de hacerlo desde su comienzo. Según el origen del archivo a convertir, especificaremos una de estas solapas: “Archivo” si trabajamos con un archivo en nuestro disco rígido u otro

medio de almacenamiento, “Disco” si se trata de un DVD, VideoCD o CD de Audio, “Red” si vamos a almacenar contenido digital obtenido desde un volcado de red y “Dispositivo de captura” si hacemos lo propio desde una sintonizadora de TV, webcam, videocámara digital u otro tipo de equipamiento similar. Según el tipo de origen seleccionado, debemos indicar a VLC en donde encontrar el contenido a convertir. Si es un archivo, la ruta del mismo, si es un disco, la letra de la unidad correspondiente, para un volcado de red la URL correspondiente y para los dispositivos de captura, el nombre de el o los dispositivos de audio y video.

CONVERSIÓN DE AUDIO

El caso más sencillo de transcodificación con VLC es el de un archivo de audio. Por ejemplo, podemos convertir una canción comprimida en formato MP3 al códec libre de audio Vorbis, encapsulado en el contenedor abierto OGG. Para ello, en la solapa “Archivo” antes mencionada, hacemos click en el botón agregar (“Add”) y navegamos hasta el MP3 que queremos transcodificar, y presionamos el botón “Convertir” (“Convert/Save”). VLC nos presentará una última ventanita, en la que tendremos que ingresar el nombre del archivo de destino y el formato al que deseamos realizar la conversión. Al elegir el archivo de destino, contamos con una casilla de verificación con el texto “Mostrar la salida” (“Display the output”). Si se encuentra marcada, además de llevar a cabo la conversión, el archivo a transcodificar se reproducirá durante el proceso. Si se halla desmarcada, la

conversión tendrá lugar en forma “silenciosa”. Para seleccionar el tipo de conversión, ya disponemos de una serie de “perfils” pre-generados, con distintos métodos de compresión de audio y video, aunque si así lo precisamos, podemos generar un nuevo perfil con las características que deseemos. Por caso, para convertir un archivo de audio a OGG-Vorbis, desplegamos la lista de perfils y seleccionamos “Audio - Vorbis (OGG)”. Si queremos modificar el bitrate, la frecuencia de muestreo o la cantidad de canales de audio (por ejemplo, para obtener un audio monoaural, ingresamos “1”), debemos presionar el botoncito junto a la lista que tiene la imagen de unas herramientas. Una vez realizados estos pasos, bastará con hacer click en “Iniciar” (“Start” en la versión en inglés) para que se inicie la conversión. Cuanto más poderosa sea la CPU de nuestra computadora, menos tiempo llevará el transcodificado.

CONVERSIÓN DE VIDEO

La transcodificación de contenido en video es muy similar a la de audio, pero existen algunas opciones más. Por ejemplo, tenemos la posibilidad de incluir un archivo que contenga los subtítulos y determinar el tamaño y la ubicación de los mismos. Al seleccionar o generar el perfil de conversión, debemos elegir el formato de encapsulado, y tanto el códec de video como el de audio. En esta oportunidad, seleccionamos el perfil de MP4, que implica encapsular el contenido en este formato, a través del uso del códec de video H.264 y el de audio AAC. Presionando el botón de configuración del perfil y diri-

giéndonos a la solapa respectiva, seremos capaces de seleccionar los códigos deseados y sus características (bitrate, etc.), y para los archivos de video, la resolución que esperamos conseguir en el archivo de salida. Si queremos que en el video resultante ya se encuentren "pegados" los subtítulos, en lugar de tenerlos en un archivo aparte, podemos hacerlo desde la última solapa, escogiendo entre dos formatos distintos. Al igual que con la conversión de audio, clickeando "Iniciar" empieza la transcodificación. En este caso, el tiempo de proceso será mayor, ya que se está procesando tanto audio como video, aunque en un equipo moderno, especialmente si el procesador posee varios núcleos, no debería demorar más que unos minutos.

STREAMING DE CONTENIDOS

Para difundir contenidos digitales a través de una red local o Internet con VLC, procedemos de manera muy similar a los pasos para realizar una transcodificación. En el menú "Medio" debemos seleccionar el ítem "Emitir" ("Streaming"). Luego de pasar por la ventana de selección del contenido de origen, y al hacer click en el botón "Emitir", nos encontramos con la ventana de emisión propiamente dicha. Aquí tendremos que optar por uno o más protocolos de emisión a través de la red, mediante la lista desplegable correspondiente, y presionar "Añadir". Por cada protocolo añadido, aparecerá una nueva solapa, en la que podemos configurar el puerto y la URL a la que deben conectarse quienes quieran acceder al volcado de red. Al hacer nuevamente click en "Emitir" comienza el broadcasting del contenido elegido, aunque, asimismo, podemos previamente seleccionar "Siguiente" para pasar a las opciones de streaming,

las cuales rara vez es necesario modificar. Por ejemplo, si escogemos el protocolo "HTTP" como medio de difusión, y seleccionamos el puerto y la URL que se nos ofrecen por defecto (8080 y "/", respectivamente), al presionar "Emitir" empezará el broadcasting. Para reproducir el contenido emitido en otras PC, podemos usar el mismo VLC, aunque también hay otros programas "cliente" capaces de hacerlo, lo que depende del protocolo empleado para la emisión. En Windows, podemos utilizar como clientes al Reproductor Multimedia de Windows ("Windows Media Player") o a Winamp, otro completísimo reproductor. En GNU/Linux, también hay varios programas que pueden llevarlo a cabo, como Totem o XMMS. Si elegimos realizarlo con el mismo VLC, es más que sencillo: en el menú "Medio" nos dirigimos a la opción "Abrir volcado de red" e ingresamos el protocolo, la URL (conformada por la dirección IP o el nombre y dominio del equipo emisor) y el puerto configurado en el VLC "servidor" desde el que se está emitiendo. Para el ejemplo dado previamente, deberíamos ingresar "<http://192.168.1.100:8080/>", asumiendo que la IP del equipo desde el que se efectúa el streaming es 192.168.1.100.

TRABAJANDO DESDE LA LÍNEA DE COMANDOS

VLC, además, nos permite hacer estas tareas desde la línea de comandos. Esto nos abre mucho el abanico de los posibles usos de VLC, dado lo cual es factible, entre otras cosas, la conversión "por lotes" de una gran cantidad de archivos de audio o video de una sola vez. Explicar en detalle cómo realizarlo escapa al foco de esta nota, ya que existen algunas diferencias según el Sistema Operativo sobre el que se esté

ejecutando VLC, y requiere que el usuario esté habituado al empleo de la consola y la creación de scripts de proceso por lotes. Afortunadamente, quienes estén interesados pueden encontrar todo lo que necesitan saber al respecto

"... cuenta con una versión "portable" que puede correr desde un disco rígido externo o memoria USB."

en la Wiki de VLC, ubicada en la URL [<http://wiki.videolan.org/>], en la que hallarán abundante información sobre todas las características de VideoLAN Client. Para llevar a cabo conversiones masivas desde la línea de comandos, consulten el artículo sobre Transcodificación, el cual pueden leer en la página [<http://wiki.videolan.org/Transcode>]. Como vemos, VLC es un paquete de software excelente, muy completo y sencillo de utilizar. Nuevamente, un producto de Software Libre demuestra el gran nivel que las tecnologías abiertas pueden alcanzar, igualando e, inclusive, superando a sus competidores comerciales en funcionalidad, y brindándonos las cuatro libertades esenciales que todo programa libre y de código abierto le confiere a sus usuarios. Entre ellas, se halla la libertad de estudiar y modificar el código fuente del programa, lo que, en esta situación puntual, indudablemente es más que valioso para los programadores que se interesen en la creación y difusión de contenidos digitales. Esperamos que ustedes disfruten de VLC tanto como lo hacemos nosotros y que les sea igualmente útil. ¡Hasta la próxima!

NVIDIA GEFORCE GTX 460 768MB

EN LA EDICIÓN ANTERIOR de la revista, evaluamos la GeForce GTX 460 de 1GB de memoria. Esta placa mostraba un rendimiento excepcional por el precio al que se ofrece, pero como el público es amplio y a veces los bolsillos no acompañan esta condición, Nvidia hizo una versión algo recortada de la GTX 460. De todas maneras, atención... es la misma placa, sólo que con unos pequeños cambios que la hacen menos potente que su hermana mayor, y por consiguiente, la placa resulta mucho más accesible y competitiva... o al menos eso quiso hacer Nvidia con este producto. En este caso, tenemos la versión de 768MB bajo la lupa, en nuestra

mesa de reviews, con el objetivo de analizar si realmente tiene tanta diferencia con la versión de 1GB en cuanto a rendimiento, y si conviene (o no) ahorrarse esos pesos entre una y otra.

REFRESCANDO LA MEMORIA

Para el que se perdió el informe anterior, vamos a refrescar un poco los conceptos: la GeForce GTX 460 monta el chip GF104, un “nuevo viejo” chip, ya que internamente respeta todo el esquema que posee la arquitectura Fermi y su chip GF100 (misma configuración, mismo caché) pero esta vez, el GF104 es más chico

en tamaño, con menos transistores, reduciendo su complejidad, aumentando los chips funcionales de fábrica (mejores yields) y un marcado consumo inferior. El mismo posee 336 Stream Processors, producto de incorporar 48 SP a cada Shader Cluster, dando como resultado en la cuenta final un total de 7 Shaders Clusters, con 336 Stream Processors (o CUDA Cores) disponibles. Por otro lado, las unidades de textura disponibles totalizan 56, y los ROPs en la versión de 1GB de memoria totalizan 32, mientras que para la versión que aquí testeamos, de 768MB, totalizan 24 ROPs.



¿DONDE SE RECORTA?

Como dijimos anteriormente, Nvidia lanzó al mercado dos versiones diferentes de su GeForce GTX 460: una versión de 1GB (la que evaluamos en la edición anterior) y la que aquí tenemos en nuestras manos, la de 768MB, más económica y menos potente. No se dejen llevar solo por números... no se trata solamente de un recorte de memoria:

La versión de 1GB tiene 4 controladores de memoria de 256MB de VRAM, y cada uno se conecta mediante un bus de 64 bits, dando un total de 256 bits y 1024MB de memoria disponible. En cambio, la versión que en este momento estamos probando, tiene precisamente 768MB porque se le ha quitado uno de esos controladores de memoria... entonces, sumando nuevamente, totaliza 3 canales de 64 bits y 256MB cada uno. Esta cuenta nos da 768MB (los MB que tiene la placa) pero con un ancho de banda total de 192 bits, lo que en la práctica se traduce en un 25% menos de bandwidth, y debido a este recorte, se pierden en el camino 8 motores

ROPs, contabilizando un total de 24 en esta versión. Esto es así porque se agrupan de a 8, entonces, la versión de 1GB tiene los 32 disponibles (8 x 4 agrupaciones) mientras que la de 768MB al recortar una agrupación de memoria, se recorta una agrupación de motores ROPs (8 x 3 agrupaciones).

LO DEMÁS, IGUALITO...

El resto de las especificaciones técnicas son idénticas a la GTX 460 de 1GB: el núcleo y sus controladores de memoria trabajan a unos 675MHz, mientras que las unidades de shader trabajan a 1350MHz por defecto. La



Tiene 3 canales de 64 bits y 256 MB cada uno. Esta cuenta da los 768MB de la placa, pero con un ancho de banda total de 192 bits - un 25% menos de bandwidth que la versión de 1GB.



“es la misma placa, sólo que con unos pequeños cambios que la hacen menos potente que su hermana mayor, y por consiguiente, la placa resulta mucho más accesible y competitivo”

frecuencia de la memoria sigue en 3600MHz utilizando chips GDDR5 a 900MHz (900MHz x 4). El proceso de fabricación del GF104 queda intacto, por lo que se mantiene en 40 nanómetros, pero su consumo gracias al rediseño con respecto al GF100 se reduce considerablemente, dando cifras de 22W en idle y un TDP nominal de 150W para la versión de 768MB (10W menos que la versión de 1GB, la cual tiene un TDP de 160W).

La placa mide 20 centímetros de largo, incorpora dos conectores DVI y un mini HDMI con soporte pass-through de sonido y Dolby True HD. Lleva también consigo un solo conector SLI, por tratarse de una placa de mediana gama. En cuanto a los conectores de energía, lleva dos de 6 pines (75W toma del slot PCI-Express, y 75W de cada uno de los conectores). Si bien con un solo conector bastaría, necesita tener energía sobrante para contemplar un posible overclock, y es por eso que necesita dos. Respecto de sus características

técnicas y soporte de hardware, iguala a las más grandes: soporta DirectX 11 por hardware, aceleración CUDA, 32xCSAA y Accelerated Jittering Sampling. 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. Además, es compatible con la nueva 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.

RENDIMIENTO

Los siguientes resultados están tomados al máximo detalle y en Full HD (1920x1080). El primer resultado corresponde a la GeForce GTX 460 768MB 192 Bits (en negrita), el segundo a la GTX 460 1GB (256 Bits), y el tercero a la ATI 5830:

• **Battlefield Bad Company 2:** (DX11 / 8xAA 16xAF): 32 FPS / 34 FPS / 33 FPS

- **Far Cry 2 (DX10 / 8xAA 16xAF):** 55 FPS / 62 FPS / 34 FPS
- **Dirt 2 (DX11 / 8xAA 16xAF):** 46 FPS / 53 FPS / 51 FPS
- **Metro 2033 (DX11 / AAA / PhysX OFF):** 14 FPS / 17 FPS / 15 FPS
- **Crysis Warhead (DX10 / 2xAA 16xAF):** 33 FPS / 36 FPS / 31 FPS

Es de esperar que en este rango de precios (U\$S 300 ~ 400) todas las placas tengan una muy buena 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. Como vemos, la GTX 460 de 768MB compite cabeza a cabeza con la ATI 5830 en rendimiento, pero todo depende de la optimización del juego... algunos son más amigos de Nvidia, mientras que otros son más amigos de ATI.



La placa mide 20 centímetros de largo, incorpora dos conectores DVI y un mini HDMI con soporte pass-through de sonido y Dolby True HD.

“...soporta DirectX 11 por hardware, aceleración CUDA, 32xCSAA y Accelerated Jittering Sampling.”

“La GTX 460 de 768MB resulta ser una buena inversión, ya que no está tan lejos de su hermana mayor de 1GB en rendimiento, y el precio es bastante más bajo.”



TEMPERATURAS

Al igual que su hermana mayor de 1GB, la GeForce GTX 460 arrojó resultados excelentes para el tipo de placa de video que es: 36 grados en idle (reposo) y bajo carga máxima (full load) la temperatura nunca superó los 72º C. Y todo esto con el típico cooler doble slot que nos tiene acostumbrados Nvidia, el cual es bastante tranquilo y si bien se hace escuchar bajo carga máxima, no es una tortura para los oídos... digamos que se mantiene en un nivel normal de ruido si se lo deja que se regule automáticamente.

CONCLUSIÓN

La GTX 460 de 768MB resulta ser una buena inversión, ya que no está tan lejos de su hermana mayor de 1GB en rendimiento, y el precio es bastante más bajo (U\$S 300 o menos en Argentina). Es una de las placas más competitivas de hoy, excelente para cualquier usuario que busque un jugoso rendimiento sin comprometer el bolsillo. Ahora, si la plata no es problema, la GTX 460 de 1GB es una compra más segura en altas resoluciones y con filtros, sobre todo por sus 256 Bits de memoria (mayor ancho de banda) y los 256MB extras de VRAM que posee, los cuales ayudan mucho a la hora de aportar framebuffer para los juegos con texturas muy pesadas.



30 CONSEJOS PARA UNA ESTRATEGIA DE DOMINIOS EFECTIVA

ELEGIR EL NOMBRE CORRECTO PARA EL DOMINIO DE TU EMPRESA O EMPRENDIMIENTO ES FUNDAMENTAL. A CONTINUACIÓN, TE ACERCAMOS UNA SERIE DE CONSEJOS MUY ÚTILES QUE TE AYUDARÁN PARA QUE TU SITIO SEA RECONOCIDO FÁCILMENTE:



TRIPLE W.

Hoy en día, es altísimo el número de usuarios de internet que ya no se molestan en tipar la ‘www’ antes del dominio. Por eso, es importante que tu dominio pueda funcionar con y sin ‘www’. En Dattatec.com podés registrar tu dominio y usarlo de las dos maneras.

TIP: Cuando prepares la publicidad impresa del sitio, sí incluí la ‘www’, porque está demostrado que muchos usuarios no diferencian un dominio de una cuenta de e-mail.



SUMÁ MUCHAS PUERTAS DE ENLACE.

El dominio es la puerta de entrada a tu sitio web. Y está comprobado que cuantas más puertas ofrezcas a tus clientes, más visitas tendrá tu web. Por eso, es altamente recomendable registrar dominios similares a tu dominio principal. Por ejemplo, si tu dominio es netlabs.com, registrá también netlaboratorios.com. Así, serán más las personas que podrán encontrarlo rápidamente.

TIP: ¡Aprovechá las distintas extensiones! Si ya tenés registrado tu .com, protegé tu marca registrando tu dominio con terminación .net, .org, .biz... Si tu negocio se desarrolla en el exterior, registrá también dominios regionales (.com.ar, .com.mx, .cl, .com.ve, com.pe, etc.)



NO USES GUIONES.

A la hora de elegir el nombre de dominio, evitá utilizar guiones: un guión es difícil de recordar. Por lo general, la gente no recuerda si se trata de un guón del medio (“-”) o un guón bajo (“_”), o en qué parte del dominio se encontraba. Cuanto más fácil de recordar sea el dominio, más visitas te estás asegurando.



NÚMEROS, SÓLO SI SON SIGNIFICATIVOS

Así como un guón es difícil de recordar, lo mismo puede pasar con un número. Es mejor usarlo solamente si es parte de la marca o si significa algo para la persona que está visitando el site.

TIP: Si vas a registrar un dominio con un número, registrá también el dominio con el número deletreado. Por ejemplo, si tu sitio web es radio100.com, registrá también radiocien.com.



CUANTO MÁS CORTO, MEJOR

Los nombres cortos son los más fáciles de recordar. A la hora de elegir un nombre de dominio, es mejor optar por uno que no supere los 12 caracteres. También hay que tener en cuenta que el nombre sea fácil de pronunciar y de tipar.

TIP: ¡El dominio ideal tiene una sola palabra!



EVITAR MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS

Así como las personas no diferencian entre mayúsculas y minúsculas en un nombre de dominio, lo mismo ocurre con los servidores web. Optar por un dominio como MiNegocioEnLaWeb.com sólo confundirá a tus clientes. A la hora de publicitar tu dominio, presentalo siempre en minúsculas.



MIEMPRESA.COM

El nombre ideal para tu dominio es el nombre de tu empresa. Si ya estuviera ocupado, optá por un nombre lo más parecido posible, pero fácil de recordar y de relacionar con tu compañía o tu rubro. Para eso, reunite con tu equipo y entre todos propongan ideas. ¡Tomá las mejores y procedé a registrar los dominios antes que nadie!

TIP: Si vas a usar más de una palabra, asegurate que las palabras que utilices sean fáciles de recordar. Por ejemplo, el dominio traductoresargentinos.com es largo y tiene dos palabras, pero es fácil de memorizar.



HASTA CON ERRORES

Si tu dominio puede llevar a que alguien lo escriba mal, lo mejor es asegurarte el dominio con los errores más comunes. Por ejemplo, si tu dominio es francogimenez.com, lo más recomendable es registrar también francojimenez.com y francogimenes.com, entre otras alternativas. De esa manera, las personas que están buscando tu sitio web, lo van a encontrar por más que se equivoquen al escribir el dominio.



9.

TU NOMBRE = TU EMPRESA

Otra manera de sumar visitas a tu web es registrando tu nombre personal y redirigiéndolo a la web de tu empresa. Así, las personas que te conocen y busquen tu dominio en la red descubrirán tu organización o no les quedarán dudas de tu conexión con la misma.



10.

CUIDAR LA MARCA

Si ya tenés registrado tu dominio .com, es hora de pensar en proteger tu marca. Recordá que cualquier persona puede comprar un dominio disponible cuando lo deseé, por eso hay que adelantarse a la competencia y registrar todas las extensiones disponibles para tu nombre de dominio (por ejemplo, dominios internacionales como .net, .org, .biz, .ws; o regionales, como .com.ar, .com.mx, .com.es, .cl, .com.ve, .com.pe, etc.).



11.

NO ACUMULAR CONSONANTES

El dominio debe ser fácil de recordar. Si bien una palabra es lo ideal, a veces es necesario usar más de una. En ese caso, que las palabras sean simples de escribir y memorizar, y evitar las abreviaturas con muchas consonantes. Por ejemplo, el dominio ghtxz.com es corto, pero imposible de recordar fácilmente.



12.

MUCHO Y MUCHOS

Si ya optaste por un dominio y el mismo está en plural, la mejor opción es registrar el mismo dominio también en singular. Por ejemplo, si tu dominio es guitarrasacusticas.com, registrá también guitarraacustica.com. Así te asegurás que aquellas personas que recibirían una página de error (o, peor, entraran a la web de tu competencia), ingresen a tu sitio y se conviertan en potenciales compradores.



13.

EL DOMINIO ANTES QUE EL DISEÑO

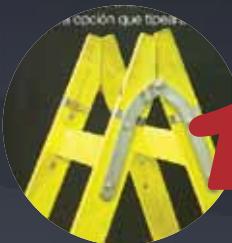
Es sumamente recomendable registrar el dominio antes de empezar a diseñar el sitio web. Destinar fondos a diseñadores web y campañas publicitarias antes de tener el dominio asegurado es arriesgarse a perder el dinero invertido. Descubrir que el dominio está ocupado puede ser mucho más que una mala noticia: iregistrolo apenas lo hayas elegido!



14.

CUIDAR LO REGIONAL Y PROYECTAR A LO INTERNACIONAL

Si tu negocio se lleva a cabo en una región en particular, es importante registrar la terminación correspondiente a dicho lugar. Por ejemplo, si realizás negocios en Argentina y en México, tus clientes se van a sentir más respaldados ingresando a un dominio .com.ar y .com.mx. Pero contar con el .com le dará a tu site proyección internacional. Cubrí todas las opciones, no pierdas visitas!: registrá el dominio internacional y el regional.



UNA EXTENSIÓN DICE MUCHO

Si bien el .com es la terminación que más rápidamente se nos viene a la cabeza, existen muchas otras extensiones que hacen referencia al tipo de sitio que estás alojando. Por ejemplo, si tu sitio corresponde a una ONG (Organización Sin Fines de Lucro), sería muy adecuado registrar un .org. Del mismo modo, si tu sitio fuera de información, podés optar por un .info.

TIP: Si ya tenés una extensión referente a tu rubro, no dejes de registrar el .com! Es la primera opción que tipeará la enorme mayoría de tus visitantes.

LA GARANTÍA DE ICANN

Al tener una empresa online el dominio se convierte en una herramienta fundamental. De él van a depender tus correos electrónicos y la visualización de tu web, por eso es fundamental que el dominio esté registrado a tu nombre, para evitar inconvenientes y poder concretar trámites como renovación o cambios de DNS. Para no arriesgarte, registrá tus dominios en empresas avaladas por ICANN, el principal organismo a nivel mundial para la asignación de entidades registrantes de dominio. Dattatec.com fue la primera empresa de toda Hispanoamérica en convertirse en Registrante Acreditado por ICANN.

NO DESORIENTAR AL USUARIO

Una vez elegido el dominio, asegurate que el nombre coincida con el nombre de tu sitio. Si tu dominio lleva un nombre y tu sitio otro, el visitante puede sentirse confundido y pensar que entró al sitio equivocado. Y, lo que es peor, abandonar tu sitio!

RESPETAR MARCAS REGISTRADAS

Es mejor evitar registrar nombres que sean marcas registradas o variantes de una marca registrada. Es probable que la empresa poseedora de la marca inicie acciones para reclamar la titularidad del dominio. Lo mismo pasa con dominios que sean nombres de artistas, instituciones u organismos de alcance regional o mundial.

LETRAS REPETIDAS

Un error de tipeo común entre los usuarios es cuando en el nombre de dominio se superponen dos letras. Por ejemplo, si tu dominio es serviciossociales.com, es muy recomendable registrar también serviciossociales.com. ¡Asegurarse la mayor cantidad de visitas posibles es fundamental!



20.

EN PUNTO

Está comprobado que uno de los errores más comunes en el tipo de un dominio en la barra de direcciones del navegador está en omitir el punto (.) después de la triple 'w' (www). Por eso, es altamente recomendable registrar tu dominio con www al principio (por ejemplo, wwwempresasquecrecen.com).

TIP: ¡Registrá también los errores más comunes! Como wwempresasquecrecen.com, wwwwempresasquecrecen.com, wempresasquecrecen.com, etc.



21.

PALABRAS CLAVE

Una buena opción para elegir un dominio que te ayude a posicionarte en buscadores, es basándote en las palabras clave que tus potenciales clientes puedan llegar a usar para encontrarte. Juntate con tu equipo, discutan cuáles serían las palabras más usadas y armá con ellas un nuevo dominio. TIP: Si ofrecés varios servicios, aprovechá la oportunidad y registrá dominios relacionados con cada uno de ellos! Por ejemplo, en el caso de una empresa de hosting mexicana: hostingenmexico.com, e-mailenmexico.com, servidoresdedicadosmexico.com, etc. Cada uno de esos dominios te ayudarán a sumar visitas calificadas... ¡y concretar compras!



22.

SE HABLA ESPAÑOL

Ahora ya no es necesario buscar opciones rebuscadas para esos dominios con letra ñ o con tilde. Se acabaron los dominios como "disenointerior.com". Registrar un dominio internacionalizado es tan sencillo como registrar uno común. ¡Y tiene el mismo costo!

TIP: Para asegurarte visitas, mantené el dominio sin ñ o acentos. Así podrás triplicar las puertas de acceso a tu site. Por ejemplo, podrías registrar disenointerior.com, disenointerior.com, disenointerior.com, diseño-interior.com, diseñointerior.net, etc.



23.

NUNCA A NOMBRE DE UN TERCERO

Perder un dominio también implica perder inversión... ¡y clientes! Para evitarlo a toda costa, la mejor opción es optar por registrar el dominio de tu empresa a tu nombre o bien a nombre de la empresa. Así, te vas a evitar muchos dolores de cabeza y hasta problemas legales.



24.

EN OTRO IDIOMA, CON RESERVAS

Si vas a optar por un dominio en otro idioma, tené en cuenta los errores que puede llegar a cometer tu potencial cliente al intentar tiparlo. Por ejemplo, si tu dominio fuera buenosairesmagazine.com, registrá también buenosairesmagasine.com.

**25.****RESUMIR IDEAS CON CREATIVIDAD**

Ya registrado el nombre de tu empresa, es hora de pensar en nombres alternativos bien llamativos para sumar visitas! Por ejemplo, si tenés una casa de informática y se dedica a vender PCs, en lugar de pensar en ventadepcs.com, podés hacer una campaña en buscadores con quieromipc.com, que es más original, concreto y fácil de recordar.

**26.****AMBOS GÉNEROS**

Una buena manera de preservar un nombre de dominio es registrando también su género opuesto. Por ejemplo, si tu dominio fuera empresariosrosarinos.com, asegurate también visitas femeninas registrando empresariasrosarininas.com.

**27.****¿KEYWORDS O BRANDING?**

A una marca nueva hay que acompañarla con una buena campaña publicitaria. Entonces, si tu compañía recién está dando sus primeros pasos, tal vez sea mejor empezar con un dominio que incluya las palabras clave del sector al que tu empresa se dedica. Pero nuestro consejo es: ¡sé optimista! Registrá ambos dominios, tanto el que incluya las palabras clave (Keywords), como el que dé a conocer tu marca (Branding). ¡Cuando tu empresa despegue no querrás llevarte la sorpresa de que otra persona te quitó el dominio!

**28.****NO CAMBIARLO**

Cambiar de dominio a mitad de camino implica varias desventajas. Aparte de la confusión que generará entre aquellas personas que visitaban tu web regularmente, estará afectando el Page Rank que Google asoció a tu dominio. ¡Cambiando el dominio vas a perder el Page Rank que habías conseguido!

**29.****NO PERDERLO NUNCA**

Está siempre atento a la fecha de vencimiento de tu dominio. Recordá que cuando un dominio se vence y queda liberado, cualquier persona puede registrarlo. Perder tu dominio puede acarrear consecuencias nefastas para tu empresa.

TIP: ¿Sabías que podés registrar tu dominio por 5 o hasta 10 años? ¡Es la mejor manera de asegurar tu marca!

**30.****CUESTIÓN DE IMAGEN**

Un nombre de dominio puede reforzar la imagen de tu empresa o, muy por el contrario, causar una impresión negativa si el mismo no tuviera la connotación adecuada. Usá tu dominio para cuidar y dar prestigio a tu negocio. ¡Registrá el dominio acertado! Tu empresa te lo va a agradecer.

COLUMNAS MENSUAL DE SOFTWARE LIBRE

TAL CUAL les habíamos comentado en el número pasado, se terminó rompiendo el equilibrio entre Oracle y OpenSolaris, ya que la empresa desistió completamente la intención de seguir con su desarrollo (como si alguna vez lo hubiera hecho), para avanzar completamente con Solaris 11. Lo más extraño del tema es que no sólo cierra OpenSolaris, sino que también rompió la relación con el OGB, sumado a que está impulsando una demanda contra Google por su sistema Android en donde dice que viola patentes de ellos y Java. Con lo cual, se ve una gran medida de empresas demandando a otras en líneas generales y, por lo visto, atacando a todas las que de alguna manera tengan que ver con el software libre (me huele raro). Por suerte se oficializó Illumos como predecesor del proyecto OpenSolaris. Luego, en el mundo libre se vieron nuevas versiones de Virtualbox, OpenOffice, KDE, novedades del lado de Firefox, etc. Seguiremos reportando la actividad el mes próximo sobre los grandes proyectos de software libre que están siendo, de alguna manera, “atacados”.



ORACLE DEMANDA A GOOGLE POR VIOLAR SU PROPIEDAD INTELECTUAL, TAN SÓLO POR USAR JAVA

Oracle anunció que ha presentado una demanda contra Google ante una Corte de Distrito en California, EE.UU. La empresa asegura que el sistema operativo Android, producido por Google, viola su propiedad intelectual tan sólo por usar Java.

Oracle dice que Android está construido a partir de aplicaciones Java y otras tecnologías relacionadas, entonces quebranta una o más partes de siete diferentes patentes. Android, además de usar tecnologías derivadas de Java sin la correspondiente licencia, viola su copyright, y para colmo, incita a otros a hacerlo, ya que hablamos de una plataforma open source que permite derivaciones.

Karen Tillman, vocero de Oracle, explicó:

“Al desarrollar Android, Google infringió consciente, directa y repetidamente la propiedad intelectual de Oracle relacionada con Java.

Esta demanda busca remedios apropiados a tal violación”.

Según Oracle, Google debería estar al tanto de esa situación, ya que antes contrató ingenieros que fueron empleados de Sun (entre ellos Eric Schmidt, actual CEO de Google).

Google todavía no ha hecho ningún comentario porque no ha recibido formalmente la demanda y no puede hacer declaraciones aún. Se cree que ambas empresas ya hayan tratado de llegar a un acuerdo en este tema pero, al no lograrse, Oracle ataca por vías legales.

YA SE VEÍA VENIR, ORACLE ABANDONA OPENSOLARIS

La gente de Oracle desea apostar todo su esfuerzo en la siguiente versión del sistema operativo Solaris 11 que será, por supuesto, cerrado con una licencia clásica que no permitirá poder acceder al código fuente traspasando las redes de la compañía. Es algo grave quizás, pero era lógico que pasara así: Oracle es una empresa y si compró otra es para hacer negocio con ella, no para beneficiar a la comunidad.

Pueden leer un mail filtrado con las pautas a seguir para Solaris 11 en esta URL:
<http://mail.opensolaris.org/pipermail/opensolaris-discuss/2010-August/059310.html>





SE HA DETECTADO EL PRIMER TROYANO PARA MÓVILES CON ANDROID

La compañía Kaspersky, una de las mayores empresas dedicadas al negocio de la eliminación de software malintencionado, ha detectado el primer troyano que ataca dispositivos con Android. El troyano tiene por nombre “SMS.AndroidOS.FakePlayer.a”, pesa 13KB y se hace pasar por un reproductor de medios legítimo. O sea: es una aplicación que se instala como cualquier otra app, pero esta envía SMS a números premium sin que te des cuenta. De esta forma, sus creadores cobran por el mensaje que jamás enviaste.

Google ha dicho que las aplicaciones descargadas e instaladas en los equipos son responsabilidad de cada usuario, y aunque tiene la razón, creo que no estaría mal agregar un filtro no muy estricto pero sí seguro.

KDE SC 4.5 DISPONIBLE

La gente de KDE lanzó la versión 4.5 del entorno de escritorio. Al salir de la versión beta se le incorporaron muchas mejoras gráficas. Alguna de ellas: el escritorio Plasma fue optimizado limpiando el sistema de notificaciones y la bandeja del sistema, incluyendo iconos monocromáticos y cuadros de notificación más homogéneos. Se mejoró la gestión de ventanas en donde vamos a encontrar algo curioso, ya que se podrá mover los espacios vacíos, de forma que las ventanas se colocarán respetando esos espacios.

En lo referido a las Netbooks, la versión Plasma se pulió bastante, mejorando la experiencia del usuario con soporte añadido a pantallas táctiles.

Sobre la instalación, podemos decir que se puede instalar en cualquier distribución o bien desde las fuentes de KDE directamente, ya que en varias distros este tipo de actualizaciones siempre toman algo de tiempo.

<http://kde.org/announcements/4.5/>



**“EL PROYECTO
QUE NOS ILUMINA.
ILLUMOS”.**



FIREFOX 4 REALIZARÁ ACTUALIZACIONES AUTOMÁTICAS “EN BAMBALINAS”

Una funcionalidad muy útil estaría implementada de forma automática en la beta 3 de la versión en desarrollo de Mozilla Firefox 4 y sólo para usuarios Windows. ¿De qué se trata? Muy simple, la mayoría de los usuarios de Firefox siempre tienen la duda de cómo actualizar el navegador y lo que esto termina generando es la peligrosidad del sistema completo.

Con lo cual, la gente de Mozilla intenta dar un paso adelante en cuanto a seguridad y así dejar el sistema por omisión. Claro que muchas personas dirán que desean seguir con el viejo y querido sistema de actualizaciones. Lo podrán hacer sin problemas, ya que se puede desactivar en cualquier momento.

Ahora, ustedes se preguntarán por qué los usuarios de Linux no tienen esta funcionalidad, y la respuesta es muy simple, en la mayoría de las distribuciones Linux las aplicaciones están ligadas al update completo de la distribución, con lo cual no es necesario contar con dicha función.



DISPONIBLE: VIRTUALBOX 3.2.8

La popular aplicación gratuita para la virtualización de sistemas operativos, ya tiene nueva versión. VirtualBox 3.2.8 es una versión de mantenimiento del programa multiplataforma con la que vas a poder instalar un sistema operativo independiente como máquina virtual dentro de tu propio sistema.

Esta actualización es una versión de mantenimiento donde se corrigen y agregan algunas funcionalidades menores.

VirtualBox 3.2.8 está disponible para sistemas Windows, Linux, Mac OS X, Solaris y OpenSolaris. Más información: www.virtualbox.org.

EL PROYECTO QUE NOS ILUMINA “ILLUMOS”

El día 3 de agosto del 2010, se anunció el proyecto IllumOS, que no es ni más ni menos que una distro nueva basada en el ON (OS + Networking) de OpenSolaris. Asistimos casi 100 personas a la primera reunión de lo que esperamos sea una de las distros que más se utilicen a futuro. ¿En qué se basa esta suposición? En que IllumOS, que ahora todavía es idéntico a OpenSolaris salvo algunos detalles, será completamente despajada de todo elemento que no sea 100% open source. Esos elementos serán reemplazados por código abierto, aportado por sus colaboradores.

Quien dirige este proyecto, Garret D’Amore, lo anunció y mostró la distro funcionando.

Seamos sinceros, aún no vimos nada diferente a lo que nos brinda OpenSolaris, pero sabemos lo que nuestra comunidad ha hecho en el pasado y lo que está dispuesta a hacer para tener, finalmente, una distro 100% open source y que no dependa de Oracle en lo más mínimo.

Estas utopías se verán en el futuro plasmadas en la realidad. Aún no se ha generado un fork diferente del basado en los bits que se pueden descargar desde el repositorio mercurial de OpenSolaris.org, y recompilados, pero tiempo al tiempo, en breve veremos los primeros frutos de nuestro esfuerzo.

Cuando todo parecían nubarrones para estas comunidades, aparece un rayito de sol que nos ilumina nuevamente.

LA VUELTA AL MUNDO EN MEDIA HORA

EN UNO DE ESOS DÍAS en que el ya pálido verano combate con el impetuoso y ocre otoño, Julio se despertó demasiado tarde para concurrir a su trabajo y más bien temprano para holgazanear sin escrúpulos. Decidió que los destinos de esa jornada serían dictados por su voluntad viajera aunque, en realidad, a Julio no le agradaba mucho la sensación de inercia. “Ese leve crepitar de las moléculas” recordó contrariado. Nunca había terminado de acostumbrarse al “efecto”. La teleportación era el medio de transporte cotidiano desde que

el planeta se había subdividido en quince continentes. En la era previa a los grandes cataclismos, un par de científicos sedientos de saber y hambrientos de comida se habían propuesto trasladar un pequeño mono sin la asistencia de vehículo alguno ni ningún simio gigantesco. El aparato que construyeron para tal objetivo era precario pero vistoso y, tal vez, intimidante. A juzgar por los trepidantes chillidos del macaco, podría habérselo calificado como un método de tortura silencioso y vanguardista. Pero los resultados distaban de ser horrorosos. En

menos de un minuto, el animal se hallaba a un par de metros del sitio de donde había partido, entero, trémulo y con una mirada extasiada y crispada al mismo tiempo. Escasas fueron las décadas y numerosos los terremotos que se sucedieron hasta que el primo mayor y tozudo del monito comenzó a viajar de este modo. Los inmensos cambios en la economía que esto acarreó, los lamentos airados de ciertos empresarios y las sangrientas movilizaciones de los millares de flamantes desocupados constituyen una materia vastísima para este espacio.



“Lo teleportación era el medio de transporte cotidiano desde que el planeta se había subdividido en quince continentes.”

“De espacio y tiempo se trata, sin dudas” meditó Julio. Siempre había sido una persona curiosa y de hábitos indagatorios. No existían acción, hecho o tarea común para él

a pesar de haberlos efectuado en incontables ocasiones. El misterio aguardaba en los recodos inquietantes de lo habitual. La sorpresa era la recompensa por inmiscuirse en la vida íntima de los objetos.

Julio se aprestó a sacudirse los retazos de abulia que le sobraban de la mañana. El TeleTE estaba vacío. Julio sospechó que sus sueños se habían corporizado en este multitudinario mundo como si del arribo inesperado a una terminal de TeleTE se tratara. El sueño de soledad de Julio se había trasladado magnífico e inequívoco hasta

la estación de teletransporte en la que él se acomodaba para dejarse llevar a algún lado. Pero algo le molestaba. Una presencia inerme colisionaba con su cualidad de ser vivo. La sorpresa. Un libro.

Sólo llegó a atisbar el apellido del autor antes de abrirlo. La emoción violentaba su razón como si de una marea invisible estuviera compuesta. Los libros eran una especie de reliquia en extinción, es decir, dejarían de pertenecer a este mundo aún antes de alguna vez haber dejado huella en la mente de los Hombres. De la imprenta



a la impresora, de la impresora al cristal líquido, del cristal líquido a la incorporación por complejos programas cerebrales de conocimientos ancestrales modernamente licuados, la noción de página era equivalente a la ilusión del unicornio.

La historia versaba sobre un tal Phileas Fogg y sus peripecias en países exóticos y coloridos. Pero la primera hoja incorporaba toda una novedad en el cosmos de Julio y sus congéneres: una frase manuscrita. "Seré de quien me encuentre" rezaba la escueta sentencia. Julio intuyó que no solamente del libro hablaba esa oración, que alguien atisbaba a través de esa tinta desconocida y solicitaba un encuentro. Fue así que sintió que de esas palabras establecería una religión personal y que estaba condenado a la búsqueda para hallar la liberación y, finalmente, la elevación.

Pero Julio, en principio, no se elevó sino que se teletransportó

infatigablemente de continente en continente. Siguió el itinerario marcado en el libro por el antiquísimo escritor como una guía inaplicable. En cada arribo, la esperanza de la redención en forma de un ser extraordinario, aquel que guardaba consigo el secreto de lo primordial. En cada destino, la decepción y el retorno a la encendida pesquisa. Sabueso de la esencia, el camino era el sitio indicado para aprender y conocer.

Julio divisó rostros de diversos rasgos, texturas y tonalidades en su viaje. Escrutó manos y ojos, e indagó sin sonido la bulliciosa masa que lo aguardaba en cada estación. Nadie contestaba a su interrogante imperativo, nadie respondía a la llamada de su ambición. Julio percibía cómo la desintegración lenta de la expectativa que había generosamente alimentado y cuidado se hacía carne en su carne, lamento en su corazón, pero empecinamiento en su cerebro. El otro tenía que ser. El

ser debía ser otra.

De esa manera, Julio finalizó en el exacto sitio en el que empezó. Familiarmente extraño le resultó su hogar al cual había abandonado hacía no mucho tiempo. Salió a dar una breve caminata, costumbre atávica en épocas de asistencialismo tecnológico. Una voz melodiosa pronto llegó a la par de sus pasos. El canto era delicado pero penetrante, arcaico y atemporal. Julio intentó divisar la fuente de aquella delicia. Dirigido esta vez por sus sentidos, culminó su búsqueda en la puerta de nudosa madera de una cálida casa. Cuando leyó la frase que figuraba en ella, la sorpresa invadió nuevamente su mareada diligencia: "Te estaba esperando". Comparó la letra con la del ejemplar que lo había movilizado. El cartel estaba escrito por la mano de una mujer. La mano del hombre no titubeó en tocar el timbre de aquella residencia. La invitación le había llegado media hora antes.



“Los libros eran una especie de reliquia en extinción, es decir, dejarían de pertenecer a este mundo aún antes de alguna vez haber dejado huella en la mente de los Hombres.”

EL CONCEPTO EN ESTE CUENTO

TELETRANSPORTACIÓN

Teletransportación quiere decir “desplazamiento a distancia”. La teleportación, como también se denomina a este proceso, es, entonces, el movimiento debido a la división de sus componentes de un objeto o partículas de un lugar a otro instantáneamente, por medio de una máquina no convencional llamada, en algunas oportunidades, teletransportador. Mientras que la literatura ha incorporado esta noción en varios de sus libros de ciencia ficción, la realidad indica, por ahora, que resulta imposible trasladar de esta forma objetos macroscópicos o seres vivos. No obstante, hace escasos años, un equipo de físicos cuánticos lograron teletransportar, a través de un tubo de fibra óptica sumergido en el Danubio, un par de fotones o partículas de luz a 600 metros de distancia de su origen. Es decir, estos rayos de luz se produjeron idénticos e instantáneamente en dos sitios distintos. Los científicos especulan que estos avances serán importantes para sistemas de comunicación digital y de computación, pero no para mover humanos. Sin embargo, el sueño de cientos de escritores se ha materializado en sus páginas. La teletransportación de una persona, mediante su imaginación, de algún modo, ha sido efectuada.

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

ESTE MES ANALIZAMOS nuevamente un juego desarrollado por el estudio francés Ubisoft. Casi todos los títulos producidos por el gigante europeo de los videojuegos sobresalen en los rubros técnicos (gráficos, animación, sonido) y en su alto nivel de jugabilidad, por lo que garantizan muchas horas de entretenimiento. "Prince of Persia: The Forgotten Sands", lanzado hace algunas semanas atrás para PC, Playstation 3 y XBOX 360, no es la excepción. El decimoprimer título de la saga creada hace más de dos décadas por el reconocido

realizador Jordan Mechner, protagonizada por acrobáticos príncipes de Medio Oriente, seguramente no se convertirá en un clásico del género, pero dejará ampliamente satisfechos tanto a los seguidores de la saga como a los amantes del género de plataformas.

UBISOFT VA A LO SEGURO

La división de Canadá de Ubisoft, cuyos cuarteles generales se encuentran en la ciudad de Montreal, tiene en su haber la producción de

dos series muy exitosas. La cuarta, quinta y sexta entregas de la serie "Prince of Persia" (Sands of Time, Warrior Within y The Two Thrones), que componían la trilogía del "joven príncipe", por un lado, y la excelente saga de "Assassin's Creed", por el otro. Ambas series tienen varias cosas en común en cuanto a la interfaz, la jugabilidad y el manejo de cámaras, por lo cual Ubisoft ha repetido una receta probadamente eficaz. "The Forgotten Sands" es una secuela directa de la trilogía del joven príncipe, y para este título los canadien-



POR JUAN GUTMANN #
juan.gutmann@dattamagazine.com



ses han recurrido una vez más al sobresaliente motor gráfico Anvil (anteriormente llamado "Scimitar", en inglés "cimitarra", una espada muy común en el oriente medio), el cual asegura un gran nivel gráfico y de animación, y explica también las semejanzas con los juegos anteriores desarrollados por Ubisoft Montreal. Al igual que en la trilogía, el príncipe es un acróbata consumado, experto en trepar, saltar, correr por las paredes y realizar todo tipo de piruetas que le permitirán llegar a rincones del palacio aparentemente imposibles de alcanzar.

LA HISTORIA DE "FORGOTTEN SANDS"

De vuelta debemos ponernos en la piel del joven príncipe persa, que, en esta ocasión, va a llevar a cabo una visita a su hermano Malik, un poderoso monarca que gobierna desde un inmenso palacio que otrora perteneciera al mismísimo Rey Salomón. Apenas el protagonista arriba al palacio, descubre que está siendo atacado por los enemigos de su hermano, por lo cual la acción arranca a pleno desde el inicio mismo del juego. Cuando finalmente logra

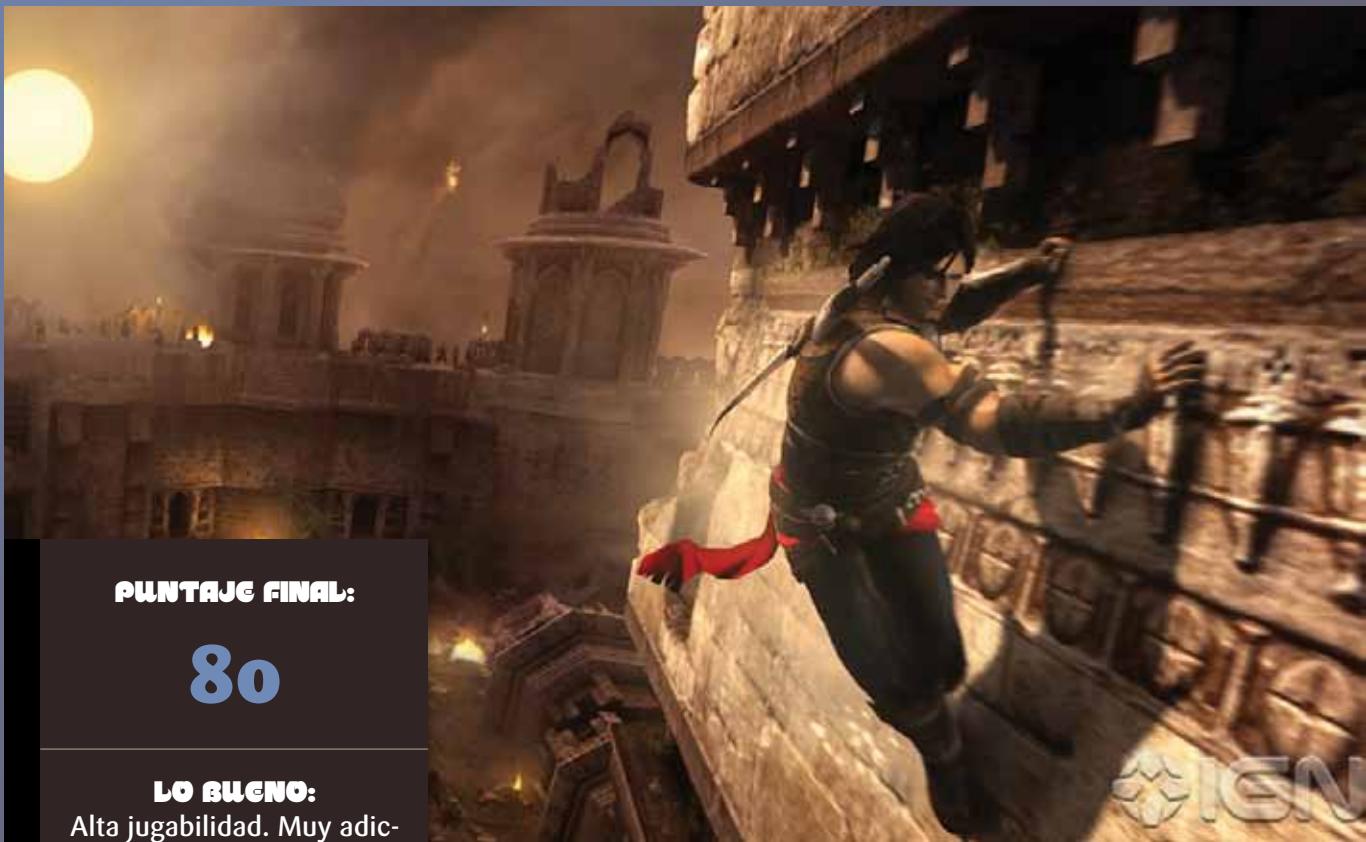
reunirse con Malik, descubre que éste, totalmente desesperado por evitar una segura derrota ante un enemigo que lo supera en número, decide recurrir a un terrible y desconocido secreto que alberga el palacio: el del ejército del Rey Salomón. Naturalmente, lo que parecía la salvación se vuelve en su contra y resulta ser mucho más catastrófico que el mal que se quería eludir dado que unas hordas demoníacas cobran vida surgiendo desde la arena y toman el palacio. El joven príncipe, comandado por nosotros, deberá combatirlas para salvar el reinado y la vida de su hermano. Como vemos, no es un argumento particularmente original y, ciertamente, todo sucede de una forma bastante previsible. Sin embargo, el desarrollo del juego es tan entretenido y adictivo que este aparente defecto se torna en un detalle totalmente anecdótico.

SISTEMA DE JUEGO Y COMBATE

Siguiendo la tradición del "Prince of Persia" primigenio de 1989, que fuera uno de los títulos más populares del género de plataformas de aquel entonces, una gran parte del tiempo lo dedicaremos

“... el príncipe es un acróbata consumado, experto en trepar, saltar, correr por las paredes y realizar todo tipo de piruetas que le permitirán llegar a rincones del palacio aparentemente imposibles de alcanzar.”

a saltar, trepar y deslizarnos por cada accidente arquitectónico del palacio para poder ir avanzando a lo largo de nuestra misión. Los constantes ataques del enemigo al palacio crearán destrozos que, a veces, nos pondrán obstáculos que habrá que superar, y otras crearán grietas o bordes que el príncipe podrá aprovechar para hacer pie en ellos y seguir adelante. Durante toda la etapa inicial, el juego irá introduciendo gradualmente las distintas técnicas y habilidades que permitirán al



PUNTAJE FINAL:

80

LO BUENO:

Alta jugabilidad. Muy adictivo. Curva de aprendizaje cuidadosamente diseñada.

LO MALO:

Argumento pobre. Sistema de combate muy simple y poco variado. Niveles algo repetitivos.

"Apenas el protagonista arriba al palacio, descubre que está siendo atacado por los enemigos de su hermano, por lo cual la acción arranca a pleno desde el inicio mismo del juego."

personaje internarse en los diversos salones del palacio, así como el sistema de combate. Este último está relacionado con las entregas anteriores de la serie, y también con la de "Assassin's Creed", pero es mucho más sencillo y algo reiterativo, aunque, de todas maneras, no deja de ser divertido. Pero está claro que el foco del juego no está puesto aquí, sino en el sistema de "plataformas" y el combate sirve como una variación bienvenida cada tanto, después de mucho saltar y trepar. El modo en el que están diseñados los niveles y cómo se va agregando

gradualmente cada nueva técnica de movimiento o de combate logra una curva de aprendizaje muy suave y adecuada, por lo cual, cuando ya llevemos unas horas de juego, nos encontraremos realizando increíbles acrobacias, que requieren una perfecta sincronización y "timing" de las diferentes técnicas y movimientos, que no hubiéramos ni soñado con alcanzar a poco de comenzado el relato. Por cierto, el palacio está plagado de trampas mortales, al mejor estilo de las películas de Indiana Jones, por lo cual tendremos que agudizar el ingenio y los reflejos para evitarlas. Algunos de los niveles constituyen auténticos puzzles, que precisarán no sólo de

un logrado dominio del personaje, sino, además, de buenos poderes de observación y una planificación cuidadosa para detectar los pasos a seguir para arribar a la siguiente ala del palacio. En algunos salones, habrá que usar antiguos mecanismos, como palancas o engranajes, en un orden determinado, el cual habrá que descubrir para activar plataformas o desniveles que nos posibiliten continuar.

MI BELLA GENIO

Claro que el príncipe no tendría ninguna perspectiva de vencer en una lucha tan desigual sin un poco de ayuda: a través de unos misteriosos



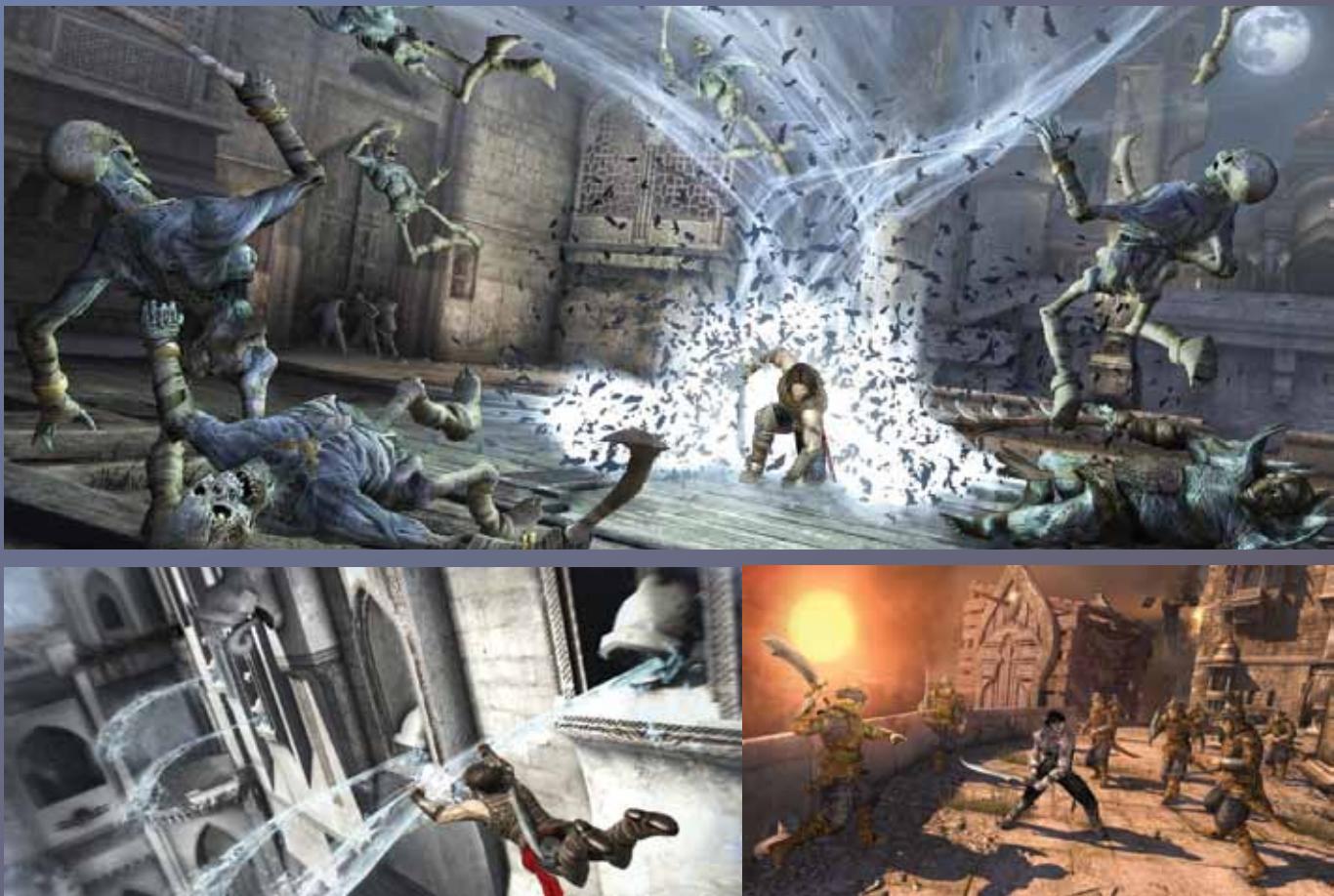
“... el palacio está plagado de trampas mortales, al mejor estilo de las películas de Indiana Jones, por lo cual tendremos que agudizar el ingenio y los reflejos para evitarlos.”

riosos portales, nuestro héroe accederá a una especie de “universo paralelo”, en el cual una bella genio lo guiará en su aventura y le concederá poderes extraordinarios

que equilibrarán la balanza. Algunos de estos poderes les resultarán familiares a los conocedores de la trilogía del joven príncipe, como el de hacer retroceder el tiempo, particularmente útil cada vez que fallemos un salto y el protagonista caiga al vacío hacia una muerte ineludible. Otros poderes, basados en distintos elementos de la naturaleza, como agua, fuego y aire, los obtendremos más adelante, gracias al agregado de un componente del género RPG, algo muy en boga en estos tiempos. Nos referimos a los “Puntos de Experiencia” que el príncipe irá adquiriendo al aniquilar enemigos, los cuales podremos canjear por diversos poderes, algunos de ellos ofensivos y otros defensivos. Podemos adquirir desde un

“escudo de piedras” que hará más resistente al príncipe a los embates enemigos, hasta la habilidad de arrojar tornados, estelas de fuego o ataques con hielo. Asimismo, podemos comprar con los XP (eXperience Points) distintas “mejoras” para el personaje, como extender sus puntos de vida o de “energía mágica” necesaria para el empleo de los poderes. Cada tanto tendremos que enfrentarnos a un “Boss” (jefe), un enemigo particularmente temible y difícil, que da fin a alguna de las etapas del juego, y la utilización de estos poderes especiales de ataque y defensa serán indispensables para superarlos con éxito. Un poder muy especial que la genio nos otorgará ya más avanzado el juego está puntualmente bien pensado, por lo ingenioso de la idea y la forma en la que modificará nuestra estrategia de desplazamiento. Es el poder de congelar momentáneamente cursos de agua, que abundan en algunos sectores del palacio, lo que nos permitirá transformar cascadas en paredes o chorros de agua en pilares o barandas a los que podemos trepar o en los que podemos rebotar para arribar a un punto más lejano. Otros poderes similares se añadirán posteriormente al repertorio de técnicas que permitirán a nuestro héroe alcanzar lugares otrora imposibles. Algunos niveles requerirán para ser superados la combinación de





“... nuestro héroe accederá a una especie de “universo paralelo”, en el cual uno bella genio lo guiará en su aventura y le concederá poderes extraordinarios.”

varias de estas habilidades, y pueden ser bastante frustrantes por su aparente dificultad inicial. No obstante, luego de algunos intentos y con algo de práctica, veremos que lograremos pasar hasta el obstáculo más irritante, lo cual siempre genera una gran satisfacción.

GRÁFICOS Y SONIDO

Como mencionamos anteriormente, los juegos de Ubisoft suelen destacarse por su notable manufactura en las áreas técnicas. "The Forgotten Sands" no es la excepción, ya que es impecable en este terreno, en parte gracias al

muy buen uso del excelente engine Anvil. Los gráficos sobresalen por lo coloridos y detallados, y la ambientación es soberbia, respetando ampliamente la arquitectura típica de las estructuras construidas durante el Imperio Persa. La animación también está muy lograda, tanto durante el juego como en las "intermissions" (escenas entre misiones). La única crítica que puede realizarse en el terreno visual es que, en algunos casos, el manejo de cámaras es poco claro y puede confundir al jugador, dado que no permite observar ciertas áreas del salón en particular, aunque a menudo esto se debe a que el diseño de los niveles intenta "forzarnos"

a seguir la ruta correcta para no perder tiempo en frustrantes caminos sin salida. En cuanto a los efectos sonoros, acompañan muy adecuadamente y la música es agradable y lo suficientemente suave como para no molestar en ningún momento. Los doblajes están muy bien hechos, destacándose especialmente la voz del protagonista, nuevamente realizada por el experimentado doblajista Yuri Lowenthal, quien aportó su trabajo en otros títulos que cubrimos recientemente, como "Metro 2033" y "Bioshock 2", aunque también es reconocida su labor en series animadas televisivas para niños, como "Ben 10" y "X-Men".

CONCLUSIONES

En un tiempo en el que reinan ampliamente los juegos "sandbox" de mundo abierto, que, a menudo,



REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Esta nueva entrega de la saga del Príncipe de Persia requiere para su versión de PC Sistema Operativo Windows XP o posteriores. El procesador mínimo recomendado es el Pentium Dual Core de 1.6 Ghz para la familia Intel y el Athlon 64 X2 3800+ para los fabricados por AMD. Necesitamos contar con 1 Gb de RAM en el equipo y una tarjeta gráfica NVIDIA GeForce 6800 / ATI Radeon X1600 o superiores, con al menos 256 Mb. El juego instalado ocupa 8 Gb de espacio en el disco rígido. Para obtener un rendimiento superior, se sugiere disponer de un CPU Intel Core 2 Duo de 2.2 Ghz o AMD Athlon 64 X2 4400+, 2 Gb de RAM y placa de video GeForce 8600 GT o ATI Radeon HD 2600.

“... que un juego lineal y de argumento sencillo, bien a la vieja usanza de los videojuegos de hace veinte años, nos entregue un nivel de entretenimiento tan alto no es poca cosa.”



poseen argumentos elaborados y pletóricos de vueltas de tuerca, que un juego lineal y de argumento sencillo, bien a la vieja usanza de los videojuegos de hace veinte años, nos entregue un nivel de entretenimiento tan alto no es poca cosa. Tal vez, incluso la diversión obtenida los lleve a conseguir las entregas anteriores de la serie, y así averiguar por qué ha tenido tanto éxito. No olvidemos que la

historia del príncipe persa ha sido llevada al cine en un film estrenando este año en Estados Unidos, protagonizado por el famoso actor Jake Gyllenhaal en el papel del príncipe y con un reparto de gran nivel, que incluye, entre otros, al notable Ben Kingsley, quien supiera interpretar a Mahatma Gandhi. Completar “The Forgotten Sands” requerirá entre seis y doce horas de juego, dependiendo de la

experiencia y el talento del jugador con los títulos de este género. Una vez finalizado, no posee un gran valor de rejugado, ya que, por el tipo de juego que es, no tiene modalidades multijugador, y, aunque cuenta con una serie de niveles “challenge” para realizar una vez terminado, no son tan ingeniosos ni entretenidos como los que componen la historia principal. Posiblemente Ubisoft ofrezca alguna expansión del tipo “DLC” (contenido descargable) en algunos meses que extienda su vida útil, como ya lo ha hecho con otros títulos de sus series. En definitiva, “Prince of Persia: The Forgotten Sands” es un juego entretenido y bien hecho, que gustará indudablemente a los amantes del género o a los seguidores de la saga, aunque la calculada forma en la que se van introduciendo las distintas técnicas de manejo del personaje logran que también lo disfruten mucho quienes no tengan experiencia con este tipo de videojuegos.



¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca
registrando un dominio .com

por sólo
\$ 45
al año



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

