

REVISTA MENSUAL DE ACTUALIDAD TECNOLÓGICA

dattamagazine.com

by dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

AÑO 3 | N° 30
MARZO 2011

MOBILE BANKING

*El home-banking
se muda a tu celular*



**COMERCIO ELECTRÓNICO:
CASOS DE ÉXITO DE PYMES
ARGENTINAS**



**MI PRIMER ROBOT:
PROYECTO EDUCATIVO
BASADO EN SOFTWARE LIBRE**

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

Google
Ad Words



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!



“DOS PAVOS NO HACEN UN ÁGUILA”

EL 11 DE FEBRERO PASADO, Nokia y Microsoft asombraron al mundo de la telefonía móvil al anunciar un acuerdo mutuo. La empresa finlandesa decidió dar por finalizados sus trabajos de investigación y desarrollo sobre las plataformas abiertas Symbian y MeeGo, para convertirse en un simple fabricante de hardware. Su CEO Stephen Elop, ex - empleado de Microsoft, puso la firma para que todos los celulares que lleven la marca Nokia, de aquí en más, utilicen Windows Phone.

Dos días antes, Vic Gundotra, vicepresidente de ingeniería de Google, había escrito en Twitter la frase que titula esta editorial, “Dos pavos no hacen un águila,” seguida del hashtag #feb11, fecha en que fue anunciado el acuerdo entre Nokia y Microsoft.

¿Cómo sabía Google que Nokia había llegado a un acuerdo con Microsoft, 48 hs. antes de que fuera comunicado oficialmente? ¿Por qué la saña en el comentario? El día que Gundotra tipeó su enojo en menos de 140 caracte-

res, muchos medios empezaron a levantar el texto de un memo interno de Nokia, de apariencia oficial, que llevaba la firma de Elop. Allí, el CEO hacía reclamos a su personal: “El primer iPhone salió en 2007, y nosotros todavía no tuvimos un producto que se acerque a la experiencia de usuario que ellos ofrecen. Android apareció en escena hace poco más de dos años atrás, y esta semana se quedaron con nuestro primer lugar en volumen de smartphones. Increíble.” Pero las palabras más controversiales vinieron después. Elop consideró que Nokia estaba “parada sobre una plataforma en llamas” y que debía “cambiar su rumbo,” abriendo la puerta a la especulación. ¿Nokia abandonaría su sistema operativo nativo (Symbian)? ¿Por cuál? Sólo había dos opciones fuertes en el mercado: Android (Google) o Windows Phone 7 (Microsoft).

A esa altura, Gundotra sabía algo que nosotros no: sabía que Android no era la plataforma elegida por Nokia. Google mantuvo nego-

ciaciones extensas con los finlandeses y su CEO canadiense, según reveló días más tarde Eric Schmidt, CEO del gigante del internet. Pero no llegaron a buen puerto. Por descarte, la plataforma elegida podía ser sólo Windows Phone. Gundotra lo sabía. Y al publicar una frase como la que eligió, tan agresiva, dejó en claro que no había posibilidades de que Google pudiera llegar a algún tipo de acuerdo con Nokia.

Pero, cuidado, que la frase no fue elegida al azar. “Dos pavos no hacen un águila” es la misma frase que usó Anssi Vanjoki, en aquel momento vicepresidente ejecutivo y director general de Nokia, cuando en 2005 BenQ adquirió la división móvil de Siemens. En aquel momento, como ahora, nadie se animó a apostar por el futuro del dúo.

Parece ser que aquello de que “nadie resiste un archivo” no es sólo propio del periodismo y la política. Los grandes hombres de la tecnología también están muy atentos a las palabras de sus colegas.



DIRECTORA Y JEFA DE REDACCIÓN

Débora Orué

COLUMNISTAS

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

HUMOR

Daniel Paz

DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD

www.ampersandgroup.com.ar

COMERCIALIZACIÓN

Dattatec.com SRL - Córdoba 3753, Rosario, Santa Fe
www.dattatec.com

DATOS DE CONTACTO

Dirección Comercial:
publicidad@dattamagazine.com

REDACCIÓN

lectores@dattamagazine.com

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

STAFF

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



SUMARIO



Sucursal 2.0	pág. 6
Probando una smartbook con Android	pág. 10
Tecnogadgets	pág. 14
Nuevos aires en el mundo de las consolas portátiles	pág. 18
M-banking o cómo tener el banco en el teléfono móvil	pág. 22
MSI AMD Radeon 6970 2GB GDDR5	pág. 26
Videojuegos no violentos, también para adultos	pág. 30
Proyecto mi primer robot	pág. 34
Columna de software libre y GNU/Linux	pág. 38
Calendario gamer: Marzo 2011	pág. 42
Dead Space II: Horror y locura en el espacio	pág. 44
Humor	pág. 50



SUCURSAL 2.0

LUEGO DEL MARCADO CRECIMIENTO DEL E-COMMERCE, MUCHAS EMPRESAS HAN DECIDIDO INVERTIR EN SUS SUCURSALES VIRTUALES, YA QUE EL PARADIGMA TECNOLÓGICO INDICA UN PRÓSPERO FUTURO EN EL MERCADO.

EL DESARROLLO de las nuevas tecnologías y el crecimiento global han ido conduciendo al mercado a la comercialización de productos on-line. Gracias a esto, muchas compañías han hecho sus apuestas al rubro, ya que las tendencias indican un auge en las ventas y una mayor confianza por parte de los usuarios. El escenario de Internet cuenta con herramientas que han sabido dar

batallas a diversas crisis económicas que han azotado a la comercialización de cualquier producto. Para ello, la plataforma digital ha brindado herramientas, como la web 2.0, que ha sabido acompañar el crecimiento sostenido de muchas marcas que han visto el fortalecimiento por medio de la comercialización electrónica. Expertos en la materia, como lo es Marcos Pueyrredón, actual tesore-

ro y ex - presidente de la Cámara Argentina de Comercio Electrónico, agregó que: "Internet no es sólo una vidriera, ahora se transformó en un canal de negocios y no sólo un canal de información. Desde allí, se puede mantener una comunicación fluida con los clientes, brindando herramientas comerciales efectivas y a bajo costo. No reemplaza los otros canales de comunicación, sino que



los potencia y crea sinergias otorgándoles características propias y nuevas”.

No hay secretos para saber utilizar estas herramientas, sino estar atentos, según los expertos, a optimizar las posibilidades que brinda la red: “Han demostrado ser una oportunidad real de negocios para las empresas, que permiten reducir la brecha económica que separa a los emprendedores, profesionales y PyMEs de sus similares con países con mayores recursos y desarrollo”, agregó Pueyrredón.

Pero el gran desafío de todas las compañías que apuestan a la comercialización electrónica es ganar la confianza de los internautas. Según la Segunda Conferencia Anual de E-Commerce, organizada por Herramientas Gerenciales y la Cámara Argentina de Comercio Electrónico (CACE), el secreto está en “escoger un canal seguro, porque es nuevo y provoca temores por falta de conocimiento y uso. Recordemos que hoy es más seguro poner la tarjeta de crédito en internet que entregarla en un restaurant, sólo debemos saber que como todo canal nuevo hay que seguir recomendaciones y cuidados. Los aspectos tecnológicos, impositivos, legales, logísticos y operativos han avanzado muchísimo respecto a dos años atrás, casi todos los obstáculos están superados y los que no, tienen soluciones al alcance de la mano. Los negocios por internet son una realidad probada que genera beneficios económicos tangibles en la mayoría de las industrias y sectores de la economía en Argentina”.

EL FUTURO DEL E-COMMERCE, UNA OPORTUNIDAD PARA LA REGIÓN

Si a cifras se refieren, las estadísticas

indican que año tras año el comercio electrónico cierra sus balances anuales con índices cada vez más altos. Según las modalidades de comercio electrónico, no es necesario contar con un espacio físico para poder ofertar productos. Esto optimiza tiempos y formas. Según Pueyrredón, el auge del e-commerce se debe a dos premisas fundamentales. La primera, al sacudón económico que sufrió Argentina en el año 2001, donde quedó asentada una brecha en la historia de cada comerciante luego de la devaluación. Y por el otro lado, la accesibilidad a Internet con la que cuentan cada vez más familias argentinas.

Sumado a esto, se refleja un cambio en la tendencia de consumo. Hoy las compras online se nutren no sólo de libros y música, sino también de pasajes aéreos, productos electrónicos, hardware, autos, ropa y hasta entradas a diversos espectáculos. Según las declaraciones del ex - presidente de la Cámara Argentina de Comercio Electrónico, “las razones que llevan a los ciberclientes a optar por las compras online son muchas, pero destacan la mayor seguridad que brindan actualmente los mecanismos de compra, la rápida comparación de precios que facilita, la comodidad y el ahorro de tiempo”, y agregó que “uno de los cambios más importantes del e-commerce es que las mujeres están empezando a pesar fuertemente en el consumo online y lo están incorporando a su vida diaria”.

Para cerrar, Pueyrredón agregó que “el aumento de la oferta por internet es obvio: los costos de comercialización son bajos y el mercado es muchísimo mayor. La tendencia mundial marca una realidad: aquella empresa que no incorpore el canal virtual estará condenada al fracaso”.

CASO DE ÉXITO 1: AZANZA

Alicia Azanza, titular de “Azanza Pieza de Diseño”, una marca oriunda de la ciudad de Rosario, dialogó con DattaMagazine remarcando el empuje que las redes sociales le dieron a sus piezas. Desde 2010, año en que la empresa comenzó su actividad comercial, no cuentan con un local físico hasta el momento. Por esa razón, las estrategias de comercialización siempre estuvieron basadas en el e-commerce: “Las redes sociales me han ayudado a la comercialización de lo que hago. Primero utilicé Facebook, donde me hice un perfil. A los cuatro meses, ya tenía 5.000 contactos”.

Azanza comenzó más como el hobby de una profesional, que al ver el impacto comercial que tuvo en su clientela, se enfocó en la comercialización electrónica en varias ciudades de Argentina: “Yo estaba haciendo prensa y eventos institucionales en el 2009, pero en el fondo siempre me gustó hacer objetos. Lo primero fue una lámpara, después una pulsera. Después seguí por hobby e impulsada por mis amigos en el 2010 me aboqué al diseño de piezas y largué mi marca. Gracias a la mano de Amalia Granata, a Susana Giménez, a Joyería Perret, quienes me apoyaron desde el principio, y hoy Azanza es una marca que sale en desfiles de moda y en revistas prestigiosas”, decía Azanza a DattaMagazine, quien agregó también que “la influencia comercial que percibo por el uso de las redes sociales, es tener en cuenta que una Pyme no puede soportar los costos de publicidad en una primera etapa. Con las herramientas de las redes sociales, como Facebook, se pueden hacer cosas magníficas. Hoy, Rosario es mi plaza de comercialización, pero gracias a Internet hago



“Desde el comienzo vendemos los productos a través de internet, ya sea la página web o Facebook. Gracias a la red social pudimos llegar a clientes de distintos puntos del país, algo que al principio parecía imposible.” Luz Tettomanzi y Rosario Arichuluogo (Bonfilio)

envíos a todo el país”, comentaba la titular de Azanza. Con respecto a los cuidados que una firma debe tener con el uso de las redes sociales, Azanza puntualizó: “Creo que todas aquellas relaciones que se generen a través de la red, tienen muchos riesgos. El primer perfil que creé de Facebook, antes del de Azanza, me asustó, era un perfil más

personal, que después borré. Paradójicamente, el nuevo perfil de Azanza no tiene información de carácter personal, sólo comercial, ya que a todos nos gusta espiar la vida ajena. Todos nos comportamos como en Bailando por un Sueño, es por eso que hay que ser prudente a la hora de subir información personal. Entonces creo que las redes sociales tienen dos aspectos para remarcar. El primero es la imagen, ya que resulta crucial a la hora de la comercialización de los productos, lo que muchas veces lleva a correr el riesgo al plagio. Y en segundo lugar, la cantidad de gente que no tiene un comportamiento adecuado, apto para el correcto uso de las plataformas sociales. Entonces mi consejo es que para la buena comercialización, las redes sociales sirven como primer contacto. Luego, el intercambio de información se hace de manera privada. Nunca me he comprometido a nada a través de las mismas. Si hay un interés en alguna de mis piezas, el contacto será posterior y por teléfono de parte del departamento comercial. La computadora da cierta impunidad, es por eso que cuando la transacción no es seria, la misma se cae. Lo primordial es el trato humano, y más las cosas asociadas al arte. Entonces la sensibilidad para comercializar es diferente”.

Los próximos movimientos de Azanza para el 2011 son poder comercializar los productos en Colombia y en Playa del Carmen: “Creo que el local físico es necesario, pero dependiendo de qué tipo de producto se comercialice. En mi caso, yo siempre comercialicé por Internet y trabajé desde mi casa. Hoy la empresa ha tomado otras dimensiones, por lo que nos hemos visto con la posibilidad de inaugurar un espacio físico donde va a estar el taller, las oficinas y el showroom, porque al arte siempre

está bueno verlo”, culminó Alicia Azanza.

CASO DE ÉXITO 2: MERCADO-LIBRE.COM

En declaraciones oficiales, el sitio número uno de Argentina en comercialización de productos, anunció que en el primer trimestre del 2010, la firma comercializó más de 6 millones de productos, lo que suma un total de u\$s 520 millones, un 29,4% más que el período anterior.

“Los usuarios de MercadoLibre.com han sabido aprovechar las ventajas que ofrece la plataforma como fuente de generación de ingresos y ahorros. Este hecho sumado a las tendencias favorables que benefician al comercio electrónico, como el crecimiento de la penetración de internet y de la banda ancha, hacen que en los últimos trimestres hayamos experimentado un crecimiento acelerado en la cantidad de artículos vendidos a través de nuestro sitio”, comentó Juan Martín de la Serna, gerente General de MercadoLibre Argentina.

Según las cifras que se leen en el sitio MercadoLibre.com, más de 2 millones de personas se unieron a su comunidad online conformando así un total de 35,7 millones de usuarios registrados en toda América Latina: “Los vendedores aprovechan las ventajas de poder llegar a millones de compradores potenciales, sin costos fijos, para generar ingresos primarios o complementarios y los compradores aprovechan la facilidad de uso y variedad, los precios bajos, ofertas, promociones y la posibilidad de pagar en cuotas”, explicó la empresa mediante un comunicado de prensa.

CASO DE ÉXITO 3: BONFILIA

Una de las posibilidades que ofrece la

comercialización online, es que cada vez más jóvenes puedan empezar su actividad laboral como fuente de ingresos para impulsar sus estudios o satisfacer necesidades.

Tal es el caso de Bonfilia, una marca que nace en Rosario, donde dos estudiantes se fusionaron para darle nombre a lo que comenzó como un microemprendimiento de piezas de diseño y hoy es una de las principales marcas convocadas por la feria Puro Diseño, que se realiza año tras año en la ciudad de Buenos Aires. DattaMagazine dialogó con las jóvenes Luz Tettamanzi, Ingeniera Industrial, y Rosario Arichuluaga, Diseñadora de Moda, quienes supieron aprovechar las herramientas que brindan las plataformas sociales para comercializar sus productos:



“Desde el comienzo vendemos los productos a través de internet, ya sea la página web o Facebook. Gracias a la red social pudimos llegar a clientes de distintos puntos del país, algo que al principio parecía imposible. Para nosotras no es indispensable tener un local físico, ya que la atención al público nos quitaría horas de producción.



SEGÚN LA CONSULTORA PYRAMID RESEARCH, EL CONSUMO EN CIFRAS ES EL SIGUIENTE:

-El comercio electrónico en el país llegó a mil millones de dólares y prevé un crecimiento anual del 36% para los próximos cinco años.

-La cifra arroja un incremento superior al 35%, respecto de los 739 millones de dólares, que según otra consultora, se movieron en el país en operaciones de comercio electrónico.

-Entre los compradores electrónicos de la Argentina, el 58% tiene más de 30 años (32% hasta 44 años), el 21% tiene entre 18 y 29 años, y otro 21% tiene 17 o menos.

-Los productos electrónicos lideran el ranking con el 47% de respuestas positivas, seguida por el rubro ropa y zapatos (42%), aún por encima de computadores, que obtuvo el 21% de respuestas favorables.

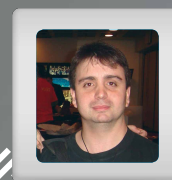
-En electrónicos y ropa, el 67% de los consumidores realiza las compras en sitios internacionales, el porcentaje baja al 50% en materia de computadoras y al 25% para la compra de otro tipo de mercaderías.

-Según la encuesta, el 90% de los compradores electrónicos de la Argentina planean gastar lo mismo o más en el próximo año.



**PROBANDO
UNA SMART-
BOOK CON
ANDROID**





Android Market



MY ACCOUNT

ORDERS SETTINGS

MY ORDERS

DATE	ANDROID APP
Feb 15, 2011	Androidify
Feb 3, 2011	Adobe® Reader®
Jan 29, 2011	NetCounter

ANTES QUE NADA, aclaremos que una smartbook no es una netbook. En este caso, les voy a contar mi experiencia con este gadget muy interesante que pude utilizar gracias a la gente de prensa de HP en Argentina.

Se trata de una smartbook Compaq AirLife 100 y tiene las siguientes características:
Sistema operativo Android 1.6, procesador Snapdragon QSD8250 de 1GHZ, memoria interna de 512MB RAM, 16GB de capacidad de almacenamiento, pantalla táctil resistente TFT retroiluminado de 10.1 pulgadas, resolución gráfica máxima de 1024x600, altavoces internos, micrófono integrado, salida para auricular 3.5mm, webcam de 0.3mpx, Wi-Fi, Bluetooth, ranura de expansión SD, teclado, trackpad, pantalla táctil, GPS y 3G. Su peso es de 1kg.

Habiendo leído las características técnicas, seguro que les habrá parecido interesante.

Bueno, vayamos por el principio en cuanto a uso del equipo. La verdad, es más que cómodo en todo sentido: el teclado es muy útil, la pantalla táctil es muy buena (a pesar de que estamos hablando de una pantalla resistiva), la duración de la batería es perfecta, en cuanto a conectarla en una red Wi-Fi es ideal, ya que la misma no deja de ser compatible con cualquier protocolo, y al tener instalado un sistema operativo móvil como lo es Android, hace que el equipo tenga ventajas y diferencias de lo que puede ser una netbook clásica.

Las ventajas son claras: el sistema está siempre activo para ser utilizado, y cuando se encuentra apagado queda en standby, con lo cual con sólo tocar el botón Power el equipo

reacciona de forma inmediata. Las aplicaciones que tiene instaladas por defecto hacen que la smartbook pueda ser utilizada por un usuario clásico ya sea accediendo a los mails, navegando por internet, conectándose a redes sociales, recorriendo YouTube y, también, escuchando música y viendo videos.

Hasta acá mismas funciones que un smartphone. Tengamos en cuenta que estos equipos fueron diseñados para que los adopten los carriers de comunicaciones, con lo cual debajo de la batería van a encontrar una ranura para insertar una tarjeta SIM de su compañía celular. Al hacerlo, ya pasa de ser una "netbook" clásica a un smartphone, ya que por su cuenta se conecta con las redes 3G de su operador y navega, además de poder utilizarla (de forma incómoda) como teléfono celular.

En fin, las opciones para darle uso

a este gadget son muchas: diversión, conectividad, esparcimiento, trabajo, etc.

Hablemos de Android en los equipos portátiles. Aquí podemos hablar largo y tendido, pero no quiero aburrirlos, sólo les voy a contar que Google es muy claro en relación a la licencia de Android y sus respectivas asociaciones con determinados fabricantes. Hoy día, a no ser por Android 3.0, que se estuvo viendo en tabletas dentro del Mobile World Congress de Barcelona a mediados de febrero, no hay equipos homologados por ellos que no sean smartphones. Esto se debe a que Android 1.5 a 2.2 no soportan satisfactoriamente equipos fuera del smartphone, hablando precisamente, de esta categoría que es una smartbook.

Es decir, si una empresa como HP quiera lanzar un producto Compaq con su sistema debe, de alguna manera, hacer que el mismo se adecue, gracias a que Google basa la licencia de Android en software libre. Pero ello no quiere decir que el gigante de las búsquedas va a trabajar en ello.

Por ejemplo, y para explicarles cómo trabajan Google y un fabricante de equipos, Google libera la última versión de Android. De forma automática, brinda las fuentes del sistema operativo Android basado en Linux. El fabricante, sea cual fuere, toma el mismo y trabaja en la adecuación para su smartphone. Además de utilizar Android, tiene que acondicionar todo el hardware para que funcione adecuadamente. Luego de eso, lanza el teléfono para que los operadores de todo el mundo puedan venderlo subvencionado o no, pero con sus propias modificaciones o agregados.

Con lo cual, no sólo es responsabilidad de Google, sino del fabricante y luego las operadoras. Aquí no termina la cosa...

Después tenemos todo un ecosistema detrás, como lo es la gente que desarrolla software para el sistema operativo que debe basarse en las SDK de Google/Android, y así poder adecuar su aplicación a la mayor cantidad de equipos móviles posibles.

Claramente, debe hacer que el

software funcione en diferentes pantallas, ya sean resistivas o capacitivas, diferentes tamaños, resoluciones, con o sin teclado Qwerty, etc.

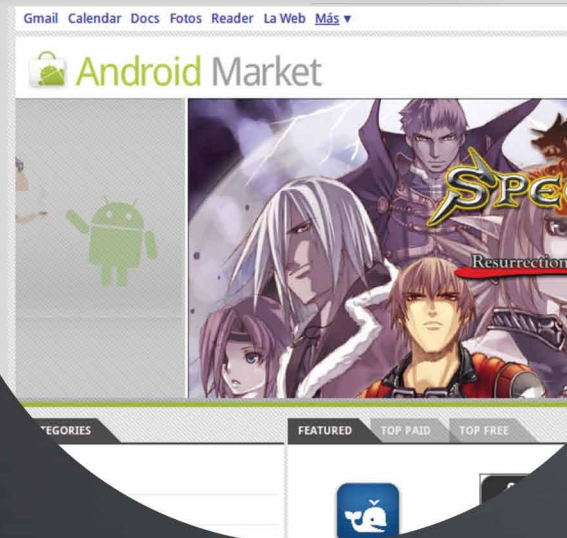
En el caso de las tabletas y las smartbooks, la cosa es todavía más difícil, ya que las mismas no son tan masivas como lo es un móvil y los productos son quizás más aliados, con lo cual el resultado es difícil, ya que debemos hacer uso de artimañas como, por ejemplo, para instalarle software.

CÓMO SE COMPORTA ANDROID MARKET EN UN SMARTPHONE

La forma de comportarse es muy simple: el sistema de instalación de aplicaciones basada en la tienda de Google y, a su vez, en el fabricante según el modelo, brinda opciones sobre cada categoría para instalar aplicaciones, las cuales no son iguales en cada equipo.

De esta manera, todo el ecosistema se basa en la conjunción de Android, fabricante y disponibilidad de software.

“El sistema está siempre activo para ser utilizado, y cuando se encuentra apagado queda en standby, con lo cual con sólo tocar el botón Power el equipo reacciona de forma inmediato.”





En el caso de las tabletas, las cosas cambian, ya que si por alguna razón el fabricante no homologa el equipo con Google y cumple con los requisitos mínimos para que funcione, el mismo no va a poder contar con Android Market.

PRIMERA SOLUCIÓN AL ANDROID MARKET

La página web de Android en donde, además de poder navegar y ver determinado software y habiendo registrado nuestra cuenta de Google en el equipo, vamos a poder buscar, seleccionar software e instalar de forma automática en el equipo sin que tengamos ni siquiera que tocar el móvil.

Se imaginarán cuál es el problema de los equipos no homologados: sí, que el mismo no está soportado y, por ese motivo, cuando intentemos instalar soft nos dirá que no podemos.

Toda una historia, obviamente, si es que queremos que nuestra smartbook no sólo nos sirva para leer y responder correos, navegar por internet, entrar a las webs de nues-

tra redes sociales y en sí acceder a cualquier servicio web que necesite únicamente el navegador.

¿HAY VIDA DESPUÉS DEL ANDROID MARKET?

La respuesta es sí. Caso contrario, todas las tabletas que andan dando vuelta de origen chino no podrían utilizarse. Y, para ello, les traemos determinadas opciones que no sólo pueden aplicarse a esta smartbook, sino también a cualquier tableta de origen chino que tengamos en nuestro poder.

¿QUÉ HACEN LOS FABRICANTES CHINOS AL RESPECTO?

Utilizan como alternativa SlideMe (www.slideme.org), aunque no cuenta con la misma cantidad y variedad de aplicaciones que el Market oficial de Android. Además, existe otra opción llamada AndroidPIT (www.androidpit.com) y, por supuesto, también está la opción de visitar sitios donde publiquen aplicaciones y así poder bajar los paquetes APK para proceder a instalarlos, como sería www.getjar.com. Otro buen sitio para buscar

las aplicaciones APK es Softtonic www.softtonic.com/android/descargar-programas-gratis

La más recomendable por razones de seguridad es, obviamente, la web nativa del Android Market. Por si tu dispositivo lo tiene incluido es market.android.com.

Algunas aplicaciones recomendables
PDF Viewer (visor PDF)
Aldiko (lector de libros electrónicos)
Mvideoplayer (reproductor multimedia).
Es Explorer (manejador de archivos locales y de red Wifi)
Waze (navegador GPS Social)

Conclusión. La smartbook de Compaq es un equipo ideal para la persona que debe estar conectada en cualquier lado y necesita, además, de un teclado físico y una gran autonomía. Está claro que si necesitamos algo más de ella deberemos trabajar un poco para instalar diferentes aplicaciones, pero como ustedes ya leyeron en este artículo, las cosas les serán más simples.

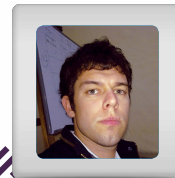
GADGETS # Imposible no quererlos



TECNO- GADGETS

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

BIENVENIDOS UNA VEZ MÁS A NUESTRA SELECCIÓN MENSUAL DE GADGETS, EN DONDE REVISAMOS, RECOMENDAMOS Y REPASAMOS A FONDO LOS ACCESORIOS TECNOLÓGICOS QUE NOS QUITAN EL SUEÑO. COMO SIEMPRE, LES TRAEMOS UNA SELECCIÓN VARIADA Y PARA TODOS LOS GUSTOS.



ALMACENAMIENTO PORTÁTIL Y A PRUEBA DE GOLPES

Los discos externos están de moda. Cualquiera sea el motivo que nos lleve adquirir un gadget de estas características, inmediatamente podremos con él duplicar o triplicar la capacidad de almacenamiento de nuestra computadora personal. También en el rubro empresarial, laboral o corporativo podremos utilizar estos dispositivos para realizar copias de seguridad de nuestra información más importante.

Dentro de los modelos que podemos elegir, en esta edición de Tecno Gadgets les recomendamos dos discos portátiles muy robustos y a prueba de golpes y caídas.

El primero de la lista viene de la mano de la reconocida empresa Iomega, pionera en tecnología de almacenamiento portátil y creadora del famoso sistema Zip que muchos disfrutamos en la década de los 90. El Ego Blackbelt ofrece un almacenamiento de 500 gigas y es totalmente resistente a golpes y caídas, sin perder de vista la atracción, dado que realmente cuenta con un fabuloso diseño.

Otro recomendado en este apartado es el Rugged de la empresa Lacie que cuenta con un diseño bastante "particular" (pueden verlo en las imágenes) pero soporta caídas de hasta 2 m. e incluye mucho software para realizar copias de seguridad de manera simple y rápida.

LACIE SLIM BLU-RAY

Todos sabemos que la alta definición ya está instalada en el mercado de consumo desde hace algún tiempo. Con dicho cambio tecnológico se sobrevienen nuevos requisitos de almacenamiento y ya no es extraño tener en cuenta la adquisición de una grabadora Blu-ray. En tal sentido, esta solución de la empresa LaCie nos parece más que acertada, si es que estamos dispuestos a pagar algunos dólares más por las altas prestaciones que nos ofrece. La principal ventaja de este equipo es que su tamaño reducido nos permite llevarlo cómodamente y, al ser externa, podremos realizar grabaciones desde cualquier computadora del hogar. Tampoco es menor el hecho de que cuente con alimentación desde el mismo puerto USB, ahorrándonos la tarea de tener que conectar la grabadora a un transformador. La unidad pesa algo más de 300 gr., es sumamente delgada y como extra incluye el software de grabación de la empresa CyberLink.

DOS NUEVOS GALAXY

Samsung es, hoy por hoy, una de las empresas más importantes en el mercado de celulares. Mucho de ese éxito ha sido materializado por su excelente celular Galaxy S (ya revisado en esta sección), el cual fue muy bien recibido por la

GADGETS # Imposible no quererlos



prensa especializada y los usuarios, catalogándolo incluso como “el mejor celular Android de todos los tiempos”. Por supuesto que luego de tremendo éxito, Samsung apuesta por la marca Galaxy, instalando en el mercado dos nuevos celulares de dicha línea.

El primero de la lista es el Galaxy Mini que, como su nombre lo indica, viene con ideas claras de ser una versión reducida de su hermano mayor pero con características técnicas de última generación. La pantalla de este nuevo celular de Samsung será una súper AMOLED de 3.2” que le permitirá reducir el tamaño de la terminal. Además, incluye (como no podía ser de otra manera) Android en su versión Froyo (2.2). Lo único que opaca un poco la propuesta es su procesador de 600 mhz y su escasa capacidad de almacenamiento interna de tan solo 160 MB, que hace obligada la adquisición de una tarjeta de

memoria externa.

El segundo celular Galaxy llevara el nombre de Ace (o S5830) y es un celular de gama media, con la particularidad de ser totalmente táctil y carecer de teclado físico. La idea es poder contar con un celular Android sin desembolsar grandes sumas de dinero. Aun así la propuesta cuenta con interesantes características como una cámara de 5 MP con flash LED, 2 gigas para almacenamiento interno y todas las conectividades que estamos acostumbrados a ver en estos días. El Ace también incluirá Android 2.2 y ambos serán presentados de manera oficial en la feria MWC 2011 (sólo faltaban unos días para su comienzo a la hora de escribir este artículo).

TECH TOYS DEL MES

Si en casa tenemos pequeños Geeks, bien podríamos adquirir algunos de estos dos juguetes Tech que este mes les recomen-

mos en Tecno Gadgets y, por qué no, aprovechar y jugar nosotros en algunas ocasiones - ¡cuando nadie nos ve, claro!

El primero de la lista es una especie de Tiranosaurio robótico, ideal para los que gustan de las bestias prehistóricas. El D-Rex es una gran opción, en versión robot, claro está. Este robot permite ser controlado a distancia ofreciéndonos varias modalidades interesantes de interacción, en las cuales se destaca su modo de ataque, vigilancia, búsqueda, entre otras. Por supuesto que para dar nuestras órdenes al pequeño dinosaurio contamos con un control remoto a distancia, convenientemente diseñado con forma de hueso.

Además, el robot reconoce luces y sonidos y puede menear su cabeza y su cola al caminar, responder cuando lo llamamos, contando con más de 100 sonidos y expresiones diferentes. ¿Les agradó la propuesta? OK,

veamos qué les parece nuestra segunda alternativa. ¿Qué les parece surcar los aires sin experiencia en aeromodelismo? Interesante, ¿verdad? Bueno, eso es exactamente lo que podremos hacer con el Robot Libélula de la empresa WowWee, creadora también del Robosapiens.

El llamado Flytech DragonFly llama la atención por su modo de elevarse. Aquí no estamos en presencia de un avión a control remoto, sino que el principio de vuelo es a partir del movimiento de sus alas, tal y como sucede con este insecto en la naturaleza. Es ideal para divertirnos en interiores amplios, dado que en exteriores el dispositivo puede volverse algo inestable debido a su poco peso. El insecto robot puede alejarse a aproximadamente 45 m. del mando, por lo que podremos disfrutar de un amplio espectro de acrobacias una vez que hayamos practicado lo suficiente. Uno de los limitantes más importantes del juguete es que su batería ofrece una pobre autonomía de no más de 15 minutos, por lo que estaremos buena parte del tiempo recargándola.

NUEVA PSP PORTÁTIL

Nuestra consola del mes no podría ser otra que la nueva versión de la Playstation portátil de Sony. La empresa presentó a principios de febrero algunos bosquejos de lo que sería la segunda versión de su popular consola. El proyecto es más que ambicioso y (¿por qué no decirlo?), utópico. Esto último porque los directivos de Sony dicen estar preparando la PSP 2 para que pueda correr holgadamente varios títulos de su consola Playstation 3, lo cual me parece un tanto ambicioso

para una consola para llevar. Por otro lado, la consola luce fantástica, por un lado han dejado el concepto de diseño de la PSP Go de lado y su apariencia se acerca más a lo propuesto por la primera versión de la consola (como pueden observar en la imagen adjunta). La nueva versión de la PSP nos ofrecerá todo un mercado de juegos para comprar de manera online, siendo este su principal repositorio de juegos, aunque ya se sabe que muchos se distribuirán en tarjetas de memorias especiales.

Si hablamos de sus características técnicas, podemos decirles que la nueva consola de Sony contará con una pantalla totalmente táctil, un procesador de cuatro núcleos, cámara frontal y cámara trasera para tomar fotografías en alta calidad, dos mandos analógicos, los clásicos botones de acción de Playstation y un control digital. Para terminar, sabemos que el mercado verá nacer al menos dos versiones de la nueva PSP (o NGP), una más económica con conectividad Wi-Fi y GPS y otra que contará también con conexión 3G, la cual podrá ser distribuida a precios acomodados por las diferentes prestadoras de servicios celulares.

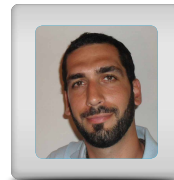
Como ven amigos, la PSP se lava la cara para enfrentar a sus contrincantes en un mercado donde el iPhone se ha posicionado muy bien como consola de videojuegos y donde la Nintendo 3DS nos propone experimentar nuevas sensaciones al jugar. ¿Podrá la NGP batallar contra estos exponentes? Sólo el tiempo lo dirá.



CONSOLAS # Portátiles renovados



POR URIEL BEDERMAN # uriel.bederman@dattamagazine.com



NUEVOS AIRES EN EL MUNDO DE LAS CONSOLAS PORTÁTILES

EL MERCADO OFRECE RENOVADAS ALTERNATIVAS PARA AQUELLOS JUGADORES QUE DESEAN EXTENDER LAS FRONTERAS DE LA DIVERSIÓN GAMER. NINTENDO PRESENTÓ 3DS, UNA CONSOLA PORTABLE QUE DESPLIEGA IMÁGENES EN TRES DIMENSIONES SIN NECESIDAD DE UTILIZAR GAFAS; MIENTRAS QUE SONY ECHÓ LUZ SOBRE LO QUE SERÁ LA SEGUNDA VERSIÓN DE PSP, CON NUEVAS FUNCIONES, MANDOS Y DISEÑO.

CONSOLAS # Portátiles renovadas

EL ENTRETENIMIENTO que ofrecen los videogames no se restringe al entorno de las consolas hogareñas o de las computadoras personales. Las alternativas portátiles, teléfonos móviles incluidos, ofrecen a los jugadores la posibilidad de cargar la diversión en sus bolsillos y desplegar la acción lúdica dondequiera que se encuentren: en la calle, a bordo de un transporte o en la habitación de un hotel, por nombrar solamente algunos casos. Ahora, el invierno estadounidense fue escenario de sendas presentaciones de dos compañías que marcan tendencia en este segmento. La referencia es para Sony y Nintendo, quienes anunciaron el arribo de NGP y 3DS, respectivamente, e insuflaron de nuevos aires este particular mundillo.

Con pocos días de diferencia ambas firmas japonesas midieron fuerzas en una competencia en la cual, en la consideración de una oferta que se amplifica, salen ganando los consumidores. Las presentaciones exhiben un horizonte en el cual las consolas portátiles brindarán nuevas funciones. Nintendo enfocó sus cañones a las imágenes en tres dimensiones, mientras que la segunda versión de PSP, que responde al nombre clave NGP, apuesta por renovado diseño, nuevos mandos y, sobre todo, a la calidad de gráficos.

NINTENDO 3DS, NUEVAS DIMENSIONES PARA EL ENTRETENIMIENTO PORTABLE

Como se ha dicho, la apuesta de los responsables de Mario Bros encuentra foco en una tendencia que crece en diversos ámbitos del quehacer tecnológico; proyectores, reproductores Blu-Ray, panta-

llas para ordenadores, notebooks y televisores incluidos. Hablamos de las imágenes en tres dimensiones, con una profundidad que ubica a los usuarios en una nueva y excitante perspectiva. Ahora bien, la consola 3DS trae una interesante novedad: no requiere de la utilización de lentes especiales para que la tercera dimensión despliegue su magia!

Con el par de pantallas tradicionales de la familia DS, la inferior sigue siendo táctil e incluye el lápiz telescópico ya conocido, mientras que la función 3D se aplica al panel superior que cuenta con un regulador el cual permite ajustar el nivel de profundidad, e incluso desactivarlo por completo. A la oferta se añade un mando deslizante que admite movimientos en 360 grados, sensores como un giroscopio y conectividad WiFi.

Las posibilidades tridimensionales se extienden de la mano de tres cámaras, una que apunta al jugador y dos que permiten tomar imágenes 3D. Estos dispositivos incorporados a la consola dan rienda, asimismo, a funciones de Realidad Aumentada. También serán muy útiles y entretenidos para entornos de juego, como es el caso de la versión especial que se espera para esta plataforma de "The Sims 3 Console", a cargo de Electronic Arts.

A la hora de hablar de títulos (acaso el aspecto más importante para los usuarios), Nintendo promete variedad de entregas cuando medie el año 2011. Además de poder jugar con los videogames de DS y DSi, se esperan desarrollos a cargo de EA Sports, Campcom, Atlus, Namco Bandai, Warner Bros y Square Enix.





“Nintendo enfocó sus cañones a los imágenes en tres dimensiones, mientras que la segunda versión de PSP, que responde al nombre clave NGP, apuesta por renovado diseño, nuevos mundos y, sobre todo, a la calidad de gráficos.”

NGP O PSP2, LA APUESTA LÚDICO-PORTÁTIL DE SONY

El anuncio se hizo esperar pero por fin ha llegado para los fans de PlayStation, que ahora sí pueden conocer las características de lo que será la segunda versión de PSP sobre la cual habían sobrevolado numerosos rumores, incluso que se trataría de una terminal que conjugue entretenimiento y telefonía. Sin llamadas de por medio (en tal orden Sony Ericsson presentó el celular Xperia Play), lo cierto es que las noticias para la renovada consola son mucho más que un simple maquillaje de su carcasa súper ovalada.

PSP2 ha sido bautizada por Sony con las siglas NGP, que responden a la denominación Next Generation Portable. Esta siguiente generación promete la inclusión de dos sticks analógicos, además de los controles tradicionales de las ya clásicas referencias geométricas y del pad. En este sentido

cabe destacar que la consola exprime las posibilidades táctiles, tanto en su pantalla OLED de 5 pulgadas, como para su panel trasero.

Si en la acera de enfrente la apuesta se dirige al universo 3D, Sony pone sus fichas a la calidad gráfica con 960 x 544 píxeles, frente a los 800 x 240 de la competencia nipona. NGP se potencia con un procesador ARM Cortex A9 core, cuenta con sensores de movimiento, giroscopios y brújula electrónica, además de conexión WiFi, 3G, Bluetooth y GPS.

Respecto a este último punto, la jugada también privilegia la conectividad de los usuarios que, gracias a los servicios especiales denominados “LiveArea” y “Near”, les permite organizar competencias online, descargar y compartir contenido, y recibir información de PlayStation Network. Además la consola es com-

patible con PS Suite, aspecto que permite trasladar la experiencia lúdica a los teléfonos con sistema operativo Android.

DISPONIBILIDAD Y COMPETENCIA

Por último, un dato que no es menor para los consumidores: 3DS está disponible en Estados Unidos a partir de marzo y seguidamente en los diversos mercados del mundo. Por su parte, la segunda versión de PSP se hará esperar hasta las navidades de 2011.

La competencia Nintendo-Sony en su versión portátil sigue copando las miradas en un segmento que se renueva. Los jugadores, agradecidos.

M-banking o cómo tener el banco en el teléfono móvil





POR LUIS ALTAMIRANDA #
luis.altamiranda@dattamagazine.com

LA EXPANSIÓN DE LA TELEFONÍA MÓVIL EN LOS PAÍSES LATINOAMERICANOS SUPONE UNA OPORTUNIDAD PARA REFORZAR SERVICIOS A LOS USUARIOS COMO LOS OFRECIDOS POR EL SECTOR BANCARIO.

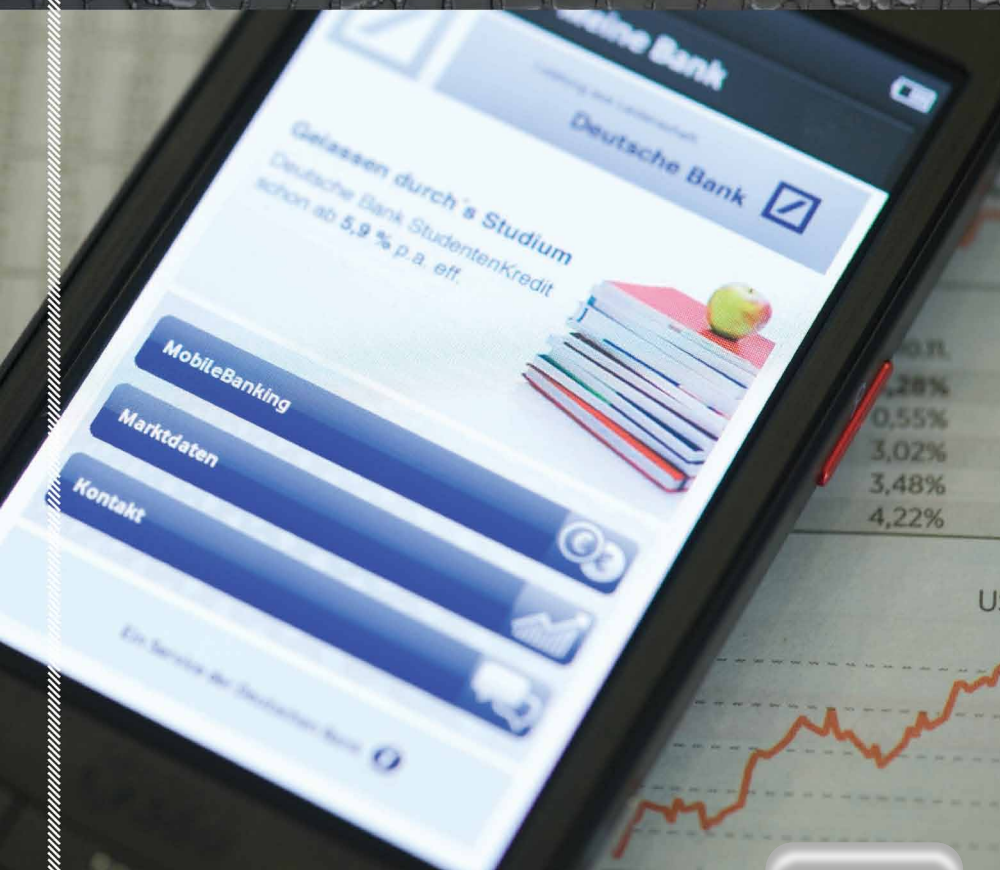
PARA COMENZAR diremos que M-Banking o Mobile Banking hace referencia al uso de nuestras cuentas bancarias a través de teléfonos celulares. Dada la expansión de los dispositivos portátiles a todo nivel socioeconómico, la búsqueda de atraer nuevos clientes y conservar los ya existentes, brindando nuevos servicios agregados, ha hecho posible que hoy en día numerosas entidades bancarias de nuestro país ofrezcan esta nueva tecnología. En países donde, por ejemplo, la tasa de personas por cada cajero automático es baja, esta nueva tecnología está comenzando a ser explotada por los bancos como una alternativa para llegar a sus clientes. En la actualidad, a nivel mundial, el poseer un teléfono celular ha dejado de ser un lujo sólo para pocos. De esta manera, los bancos pueden acceder a una mayor cantidad de clientes y, como dato no menor, bajar sus costos de operación. Desde el punto de vista del cliente, nos encontramos, por un lado, con

un importante factor a favor: la comodidad. El poder acceder a la información bancaria, en el momento que uno quiera, sin importar dónde se encuentre (ya sea para consultar algo y poder tomar una decisión o realizar una operación al instante) es, sin dudas, un hecho destacable. Sin embargo, como punto en contra, tenemos esa “percepción” de falta de seguridad que suele darse ante una nueva tecnología (más aún si tenemos en cuenta que se están manejando operaciones relacionadas con dinero). Desde luego que todas las transacciones realizadas por este medio están consideradas como seguras, pero el común de la gente lo sigue viendo con desconfianza. Existen diversas clasificaciones de las soluciones de M-Banking, pero quizá las más extendidas son las tres que cito a continuación. Según el agente que promueve la solución:

- Soluciones impulsadas por operadores de telecomunicacio-

nes (telco-driven), en donde es la empresa de telecomunicaciones la que se encarga de llevar a cabo el proyecto sin contar con el respaldo de ninguna entidad bancaria.

- Impulsadas por entidades financieras (bank-driven): aquí entrarían todas las soluciones de banca móvil de cada entidad financiera que, habitualmente, están disponibles para todos los operadores de telecomunicaciones de la región de influencia de dicha entidad.
- Soluciones mixtas: lógicamente, esta categoría incluye las joint ventures entre operadores celulares y entidades financieras. Según la relación con los canales de distribución financiera existentes, las soluciones de M-Banking pueden ser:
 - Aditivas: cuando aportan un canal de distribución complementario a los que ofrecen habitualmente las entidades (sucursales, cajeros automáticos, banca elec-



das en el módulo de identificación de usuario GSM (tarjeta SIM del dispositivo).

- Basadas en acceso a través de páginas WAP (utilizando el navegador web instalado en el dispositivo).
- Basadas en aplicaciones (JAVA, Android, Symbian, etc) instaladas en el propio dispositivo.

Para explicar el funcionamiento del sistema nos detendremos en particular en esta última clasificación. La forma más simple, por decirlo de alguna manera, de bajo costo y al alcance de todos es utilizar la tecnología de mensajes de texto. Todos los teléfonos celulares tienen la capacidad de hacerlo más allá del tipo de contrato que tenga el usuario con la operadora de telecomunicaciones. De este modo, el poder acceder, luego de ciertas identificaciones y validaciones, al saldo de nuestra cuenta bancaria es tan simple como enviar un mensaje de texto con una determinada información a un determinado número y recibiendo como respuesta los datos solicitados.

El acceder a través del propio navegador del teléfono está muy emparentado al home banking (por no decir que es prácticamente lo mismo). Esto es, realizar los mismos procedimientos que cuando estamos frente a nuestra computa-

“En países donde, por ejemplo, la tasa de personas por cada cajero automático es baja, esta nueva tecnología está comenzando a ser explotada por los bancos como una alternativa para llegar a sus clientes.”

trónica, banca telefónica).

- Transformacionales: cuando llevan los servicios financieros a población que no contaba con acceso a ningún otro canal de distribución bancaria por motivos de dispersión geográfica o escasa

rentabilidad, pasando a sustituir cualquier otro canal formal.

Según la tecnología empleada para proporcionar el servicio:

- Basadas en el envío de mensajes de texto (SMS).
- Basadas en aplicaciones instala-

“Argentino es uno de los países más importantes en términos de M-Banking de la región. Por el momento, la mayoría de los servicios disponibles en nuestro país permiten consultar saldos, pagar impuestos y conocer beneficios especiales.”

dora y accedemos a nuestra cuenta bancaria a través de internet. Dado el creciente número de dispositivos del tipo smartphone (teléfonos inteligentes como los BlackBerry, iPhone o aquellos que utilizan como sistema operativo a Symbian o Android), en donde lo que el usuario tiene en realidad entre sus manos es una mini-computadora, las soluciones basadas en aplicaciones específicas están comenzando a ganar terreno. La idea básica es que uno debe instalar en su teléfono una aplicación específica facilitada por el banco, preparada para conectarse a los servidores del mismo y acceder a la información en forma segura. En el caso de las aplicaciones instaladas en la tarjeta SIM del teléfono celular, es la misma tarjeta la que contiene ciertos datos claves para poder acceder a los servicios que ofrece la entidad bancaria.

LA SITUACIÓN EN NUESTRO PAÍS

Argentina es uno de los países más importantes en términos de M-Banking de la región. Por el momento, la mayoría de los servicios disponibles en nuestro país permiten consultar saldos, pagar impuestos y conocer beneficios especiales. Entre las instituciones bancarias que ofrecen este tipo de prestaciones se encuentra el Banco Francés, que ya desde 2000 permite acceso

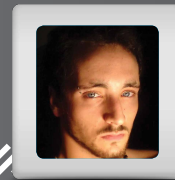
home banking para navegación WAP y servicio de alertas de saldos, cheques rechazados, vencimientos de tarjetas y plazos fijos mediante mensajes de texto. Actualmente, además de los servicios ya mencionados, los clientes de Banco Francés pueden, a través de sus celulares, efectuar el pago de servicios y realizar transferencias a terceros, todo a través de mensajes de texto. También se pueden recibir alertas de promociones especiales, cheques debitados, tarjetas en distribución y saldo estipulado por el cliente. Para el Banco Santander Río los clientes pueden recibir más de 30 tipos de alertas vía SMS, con información de productos, promociones especiales, consultas de saldo, transferencias y pagos a través de mensajes de texto. Otra de las entidades que ha realizado muchas acciones en materia de banca móvil es Banco Galicia. Actualmente este banco cuenta con el servicio de mensaje SMS 65065, Galicia WAP y Galicia Móvil. A través de estas prestaciones los clientes pueden consultar los saldos de sus tarjetas, pagar servicios, recargar celulares, transferir fondos y recibir alertas sobre sus productos en formato SMS. Próximamente, lanzarán un servicio basado en geolocalización para comunicar beneficios y promociones que estén, literalmente, a la vuelta de la esquina del cliente.

LO QUE SE VIENE

Los analistas y principales actores del sector coinciden en que la banca móvil crecerá exponencialmente en el futuro y la seguridad ocupará un rol fundamental en este mercado. Con el desarrollo de soluciones seguras para el pago a través del dispositivo que utiliza tarjeta SIM, el teléfono puede actuar como una billetera, sustituir dinero en efectivo y facilitar el acceso a la cuenta bancaria. Por ejemplo, un usuario puede recibir una “m-factura”, confirmarla mediante una clave identificatoria detectada por su tarjeta SIM inteligente para aprobar el pago y, finalmente, recibir un comprobante electrónico si su compra se ha realizado con éxito. La idea es utilizar el celular como si fuera una tarjeta de débito o crédito, con la misma seguridad que ofrece un cajero automático pero en la palma de la mano y siempre al alcance del cliente. Actualmente home banking tiene mayor uso y aceptación que M-Banking, en parte por el desconocimiento de los clientes sobre los costos que tendrán que pagar por el uso de Internet a través del celular. Sin duda, el creciente recambio de equipos y la adopción de paquetes de datos de tarifa plana por parte de los clientes, hará despegar al servicio.



MSI AMD RADEON 6970 2GB GDDR5



AMD VUELVE A LA CARGA con una placa de video potente, dispuesta a dar batalla contra lo que se venga de Nvidia. En este caso hablamos de la AMD 6970, la placa de más alta gama que hoy en día ofrece la compañía hacia los usuarios. Utilizando el nuevo GPU con nombre en código Cayman, el cual sufrió algunos cambios de arquitectura para mejorar su rendimiento, se trata más precisamente de una tarjeta que viene a ocupar un sector de alta gama en la nueva serie 69xx. Pasemos a ver un poco de qué se trata este nuevo producto que promete dar un excelente rendimiento.

NUEVO GPU

AMD cambió la forma de configurar en su GPU las unidades SIMD o procesadores de shaders, pasando de la forma VLIW5 a VLIW4. Básicamente, la configuración VLIW5 se basaba en agrupar 4 unidades SIMD simples y una unidad compleja denominada Transcendental Unit, formando un stream processor. En el nuevo caso de la configuración VLIW4,

utiliza 4 unidades stream, las cuales todas poseen las mismas cualidades, mientras que dos de ellas están asignadas a funciones especiales. Según AMD, este cambio de configuración ofrece un 10% más de performance con respecto a la configuración anteriormente utilizada, mejorando el manejo de registros y optimizando las colas de espera. También se elevaron los Render Back Ends (ROPs) con un rediseño de arquitectura Z-Stencil y ROP, la cual consiste en 128 Z/Stencil ROPs, y 32 color ROPs, lo cual lo hace 2 veces más rápido en operaciones de 16 bits y de 2 a 4 veces más rápido en operaciones de 32 bits en punto flotante, mejorando principalmente la performance al utilizar Antialiasing.

El GPU Cayman está basado en un proceso de 40nm, corre a 880MHz por defecto y contiene nada menos que 2.64 billones de transistores. El motor gráfico tiene 24 shaders clusters, y cada motor contiene 64 procesadores de shaders... lo que nos da una totalidad de 1536 procesadores de shaders. En cuanto a las

“El GPU Cayman está basado en un proceso de 40nm, corre a 880MHz por defecto y contiene nada menos que 2.64 billones de transistores.”



unidades de textura, posee 96 y pueden producir 2.7 TFLOPs de performance.

En cuanto a la memoria, mantiene un bus de 256 bits con una velocidad de memoria GDDR5 de 5500MHz (1375MHz x 4) totalizando un ancho de banda de 176GBps. La novedad es que esta placa de video incorpora no uno sino dos gigas de memoria RAM.

MÁS DETALLES

Toda esta artillería de hardware tiene su consumo, que se sitúa en 20W en idle y 190W como TDP, por lo que la placa de video lleva un conector de 6 pines PCI-E y otro de 8 pines PCI-E.

La placa mide 27 centímetros de largo, posee conectores para CrossfireX, y en salidas de video lleva dos DVI, un HDMI y dos mini Display Ports, pudiendo utilizar hasta 4 monitores en modo Eyefinity.

La placa se refrigera con el típico cooler al que estamos acostumbrados a ver, un disipador masivo que hace contacto con el GPU, memorias y VRM, junto con un blower trasero que se encarga de enviar todo el aire caliente hacia fuera del gabinete.

Por otro lado, trae una novedad en los drivers Catalyst que se denomina AMD PowerTune, y se trata de que el software permite

manejar los clocks y la temperatura de la placa según el TDP que nosotros establezcamos por defecto, el cual puede ser hasta un 20% hacia abajo y un 20% hacia arriba. Además, incorpora dos nuevos modos de antialiasing: el EQAA y MLLAA.

Por otro lado, y a modo de curiosidad, las placas que siguen el diseño de referencia, tienen un switch al lado de los conectores CrossfireX, el cual permite intercambiar entre 2 BIOS de la placa de video. Uno puede ser flasheable y cambiarle lo que uno guste, mientras que otro está protegido contra escritura y no se puede flashear, haciendo que la placa inicie sin problemas si es que hicimos algo mal con el otro BIOS, sin duda algo muy bueno que siempre se ve implementado en motherboards, pero pocas veces en placas de video.

La tecnología HD3D es la que nos permite ver películas Bluray en 3D, y nada más, no se ilusionen con los juegos... AMD todavía no ha dado el salto que dio Nvidia para armar una tecnología 3D para juegos, pero algo es algo. Y

“La placa mide 27 centímetros de largo, posee conectores para CrossfireX, y en solidos de video llevo dos DVI, un HDMI y dos mini Display Ports, pudiendo utilizar hasta 4 monitores en modo Eyefinity.”

el Bluray en 3D lo vamos a poder ver siempre y cuando tengamos todo el equipo que se necesita: un TV 3D, sus correspondientes anteojos, un cable HDMI 1.4a y un software que pueda mostrar en pantalla el contenido digital propiamente dicho.

Por otro lado, el Universal Video Decoder llegó a su versión 3 y trae consigo muchas mejoras decodificando contenido HD 1080p. Esta vez compatible con Windows y su modo Aero (reproduce sin deshabilitarlo), la capacidad de controlar la gamma independientemente del escritorio de Windows, blancos más brillosos y radiantes, sumando el sistema Dynamic Video Range que controla los niveles de negro y blanco “en vivo”, mientras reproduce el contenido.

RENDIMIENTO

Qué podemos decir de la placa de más alta gama... su rendimiento es espectacular, y en todos los juegos podremos disfrutar de un nivel de detalle muy alto con filtros activados. Los siguientes resultados están tomados al máximo detalle y en Full HD (1920x1080). El primer resultado corresponde a la ATI 6970 (en negrita), mientras que el segundo corresponde a la nueva placa de Nvidia que le hace frente a esta, la GTX 570. A modo informativo, el tercer resultado corresponde a una GTX 480 de Nvidia.

- Battlefield Bad Company 2 (DX11 / 4xAA 16xAF): 56 FPS / 56 FPS / 55 FPS
- Far Cry 2 (DX10 / 4xAA 16xAF): 83 FPS / 85 FPS / 87 FPS

- Dirt 2 (DX11 / 4xAA 16xAF): 77 FPS / 80 FPS / 79 FPS
- Metro 2033 (DX11 / AAA / PhysX OFF): 28 FPS / 27 FPS / 28 FPS
- Crysis Warhead (DX10 / 4xAA 16xAF): 57 FPS / 55 FPS / 51 FPS

CONCLUSIÓN

Hasta ahora, la 6970 es la placa más potente que tiene AMD en el mercado. Su rendimiento la posiciona superando la GTX 480, que es la placa más rápida de Nvidia de la generación anterior, dando gran batalla a la nueva GTX 570 de Nvidia. Con un consumo acorde, una performance excelente y un alto precio (como toda placa de gama alta), la 6970 sorprende y termina siendo una de las mejores placas que nuestros bolsillos puedan comprar.

VIDEOJUEGOS NO VIOLENTOS, TAMBIÉN PARA ADULTOS

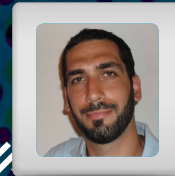
LA AMPLIA OFERTA DE ENTRETENIMIENTO DIGITAL TAMBIÉN OFRECE TÍTULOS QUE NO APELAN A LA VIOLENCIA. ENTREGAS QUE, INCLUSO SIN GOLPES, SANGRE O AMETRALLADORAS, COSECHAN ÉXITO ENTRE EL PÚBLICO GAMER DE TODAS LAS EDADES.

¿HAY VIDA para los videogames que no emulan escenarios bélicos, para aquellas entregas que jamás postulan batallas épicas o sumergen a los jugadores en la piel de sanguinarios virtuales? La respuesta es un sí y es rotundo: los jugadores, incluso adultos, pueden disfrutar del entretenimiento que ofrece esta caudalosa industria sin recurrir al ímpetu y la vehemencia, joystick en mano.

Es indudable que la violencia es un ingrediente sustancial en la receta de muchos videogames y que se

trata de una de las protagonistas dentro del ocio electrónico. Desde los más remotos arcades de disparos que batían récords en las casas de “fichines”, pasando por “Death Race”, título pionero en el género que proponía, ya en 1976, sumar puntos por atropellar transeúntes, hasta las entregas modernas en las cuales la pantalla salpica sangre en tres dimensiones; la historia gamer cuenta con millones de seguidores que disfrutaban ser Rambo por un rato. Ante esta propagación temática, las críticas no han demorado en alzar su voz.

Una entre las tantas proviene de un estudio a cargo de científicos de la Universidad de Missouri-Columbia, y publicado en Journal of Experimental Social Psychology, que da cuenta del modo en que los videojuegos del mencionado género activan un mecanismo cerebral que hace que las personas se vuelvan más insensibles a la violencia real. A conclusiones semejantes arribó el especialista Craig Anderson de la Universidad de Iowa, tras estudiar a 130 mil jugadores alrededor del mundo. En esta misma línea de pensamiento, durante el año 2010



el Consejo Nacional de Suiza dio luz verde a una propuesta que permitiría al gobierno de aquel país prohibir la venta de entregas que “requieran crueles actos de violencia contra los seres humanos y criaturas semejantes a las humanas para vencer en el juego”. ¿Una contienda contra títulos como “Gran Theft Auto”, “Mortal Kom-bat” o “Fallout”?

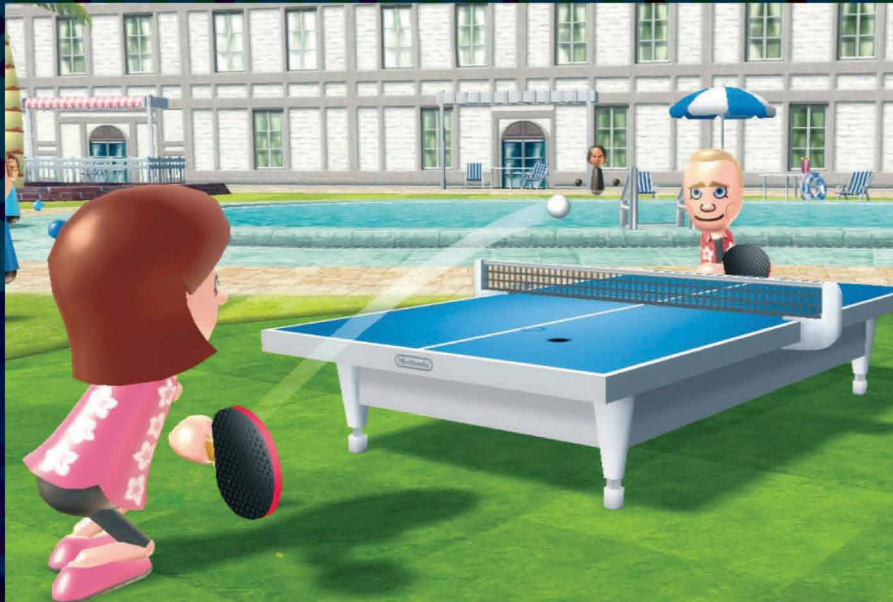
En torno a estas críticas Cliff Bleszinski, diseñador y desarrollador de videojuegos, conocido por ser el cerebro detrás de los

potentes títulos “Unreal” y “Gears of War”, ha dicho: “Por un lado siempre me ha dado miedo que la gente ataque a la industria, pero por otro lado lo encuentro como algo que la favorece, porque es una de esas situaciones en que las críticas significan que el videojuego es el nuevo rock and roll, el nuevo Elvis...”.

Implicancias y consideraciones psicológico-sociales aparte, vale mencionar que la oferta de entretenimiento digital no culmina en esta esfera.

JUEGOS NO VIOLENTOS, UNA ECUACIÓN POSIBLE

En el marco de la antedicha polémica, los videojuegos incorporan un sistema de medición que permite conocer el nivel de violencia o argumento sexual de los mismos mediante categorías indicadas con letras, y que varía según la región en el globo. ESRB corre en Estados Unidos y México, mientras que en Europa se conoce como PEGI. “Los criterios están diseñados para proporcionar información concisa e imparcial sobre el contenido de los juegos para que los consumidores,



especialmente los padres, puedan tomar una decisión de compra contando con información”, informa The Entertainment Software Rating Board en su sitio oficial. Evidentemente, en esta área la “lógica no cruenta” apunta al público infantil, y en directa relación, no es casual que muchas veces el desarrollo apunte a que los títulos no violentos se tiñan de una naturaleza naif, con contenido de “caricatura, fantasía y lenguaje que los padres no encontrarán inapropiado”. ¿Pero qué ocurre cuando la búsqueda trasciende la cautela hacia los pequeños, cuando es el propio jugador que acaso ya peina algunas canas el que desea jugar sin disparar y matar? ¿Deberá conformarse con entregas con argumentos como “Eye Pet”, un juego para niños que pone ante los jugadores una simpática mascota virtual, o a aquellos que apelan únicamente a la didáctica?

Pues no: la ausencia de violencia no es sinónimo de aburrimiento o poco éxito entre el público. Para muchos puede resultar sorprendente la escasez de títulos ultra feroces en los primeros puestos de

los rankings de los videojuegos más vendidos de la historia. Abundan entregas de la nutrida franquicia Mario Bros., entretenimientos de la mano de Pokémon, los Sims o alternativas deportivas para la consola Wii; dando cuenta que no todo es sanguinario en este particular mundillo de entretenimiento.

Precisamente, el deporte es uno de los refugios de la industria que no suele incluir argumentos violentos en los desarrollos. Las sucesivas versiones futbolísticas de “Pro Evolution Soccer” de Konami, simuladores realistas de conducción como “Gran Turismo” de Sony y Polyphony Digital, o las alternativas caricaturescas de entregas como “NBA Jam” a cargo de EA Sports, son solamente algunos ejemplos de un segmento frondoso que cosecha éxito sin que medien disparos o alguna cruel variante de fatality. Si bien algunos desarrolladores nipones han entremezclado cierta dosis de violencia al estilo animé en títulos noventosos como “Hattrick Hero” –un videojuego de fútbol que admitía piñas y patadas incluso contra el referí del match-, y en especial los juegos de coches

son también una fuente de manejo alocado, el género deportivo aún mantiene su esencia y se postula como firme alternativa frente a los juegos de rudos tintes.

En esta línea, con la actividad física como protagonista, la creciente tendencia que permite jugar valiéndose de los movimientos del cuerpo, estilo que inauguró Nintendo Wii y que extendieron compañías como Sony con PlayStation Move y Microsoft de la mano del sistema Kinect, dieron paso a una serie de títulos que conjugan la práctica deportiva con la pura interacción. El público adulto puede disfrutar de juegos como “Wii Fit Plus”, juego y ejercicio a un mismo tiempo que se vale del periférico Wii Balance Board, y extiende los límites del entretenimiento con consolas, y sin un gramo de violencia en su oferta.

Nonviolent Games es un movimiento impulsado por organizaciones y gobiernos, que apela para su denominación a un término que se utiliza comparativamente y describe títulos con poca o sin violencia. El mismo destaca que juegos de ingenio (sudoku, laberintos, puzzles), musicales (karaoke y simuladores como “Guitar Hero”), o ciertas entregas de plataforma como paradigmas dentro del género no violento. Pero las consideraciones no clausuran allí: este movimiento informa de la existencia de títulos que, incluso

“Mario, Sonic, Pacman y Donkey Kong, por traer a colación a figuras de gran renombre en el mundo de los videogames, han propuesto desde sus orígenes alternativos lúdicos mínimamente violentos.”

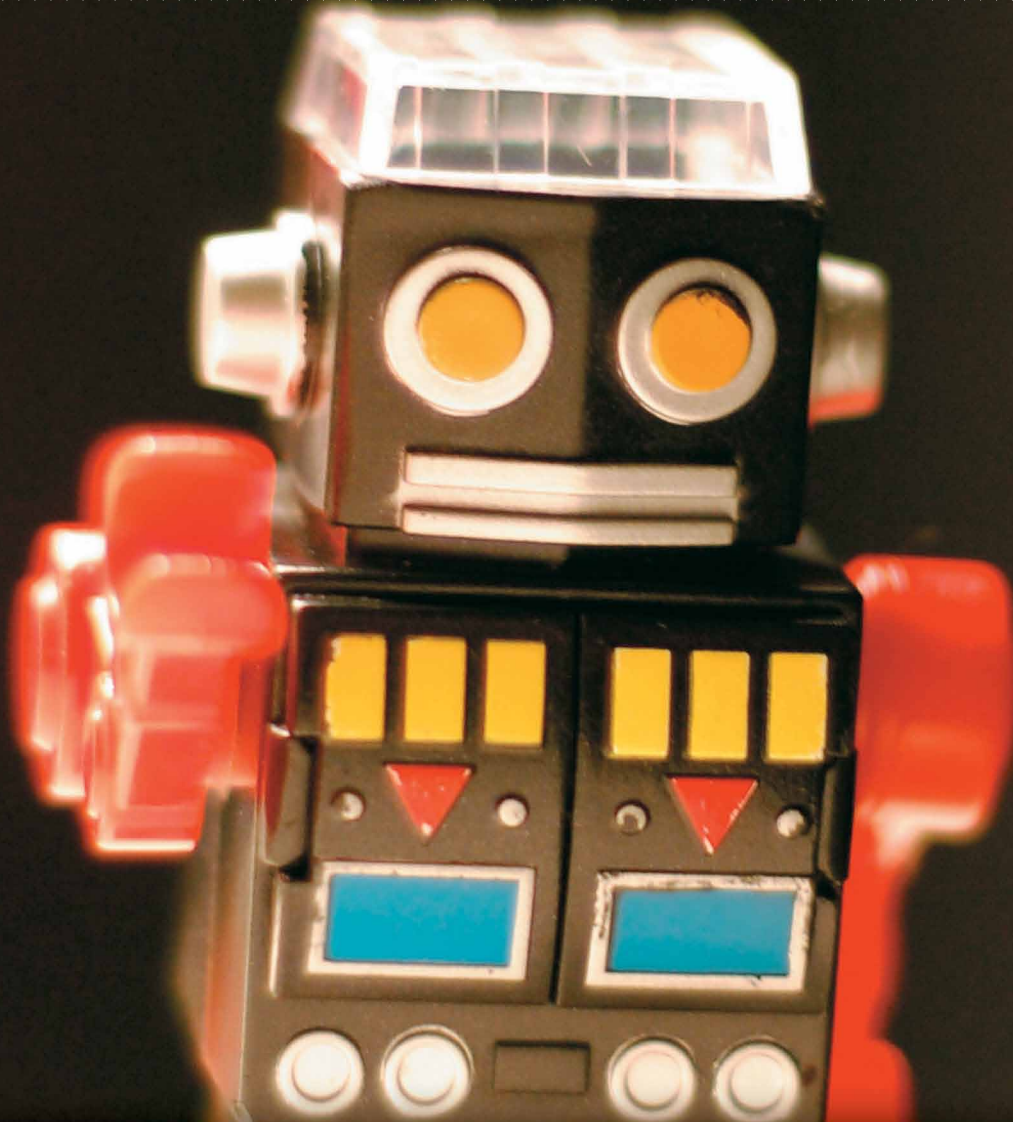
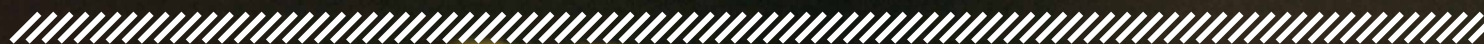


siendo de acción o de disparos en primera persona (FPS, First Person Shooter), mantienen una condición no violenta. Se subrayan entregas como “Seiklus” y “Knytt Stories”, donde es menester atravesar paisajes naturales sin necesidad de ejecutar ningún acto violento; “Food Force”, un videojuego auspiciado por el Programa Mundial de Alimentos en el cual los jugadores asumen misiones humanitarias para ayudar a países afectados por la hambruna; y juegos de disparos no violentos como los no letales “Extreme Paintbrawl” o “Greg Hastings

Tournament Paintball”, “Narbacular Drop”, donde las amenazas son estrictamente ambientales, y el que se postula como el primer FPS no violento, “Chex Quest”, basado en el motor de Doom y donde la sangre es reemplazada por lodo. Incluso aparecen títulos religiosos como “Super 3D Noah’s Arc”, dentro de un catálogo que ensancha este género. Por su parte, el caso de “LittleBigPlanet 2”, con desarrollo a cargo de Media Molecule, es un caso emblemático para PS3. Pero no hace falta remover la tierra en exceso. Mario, Sonic, Pacman y

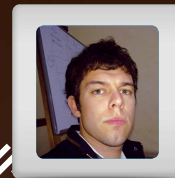
Donkey Kong, por traer a colación a figuras de gran renombre en el mundo de los videogames, han propuesto desde sus orígenes alternativas lúdicas mínimamente violentas. El éxito de estas franquicias –muchas con vigencia– determina a su forma la visibilidad de los juegos no violentos en el marco de una industria donde lo cruento cosecha su éxito, es cierto. Pero una mirada atenta percibe que las alternativas gamer sobreviven al zumbido de los disparos.





PROYECTO MI PRIMER ROBOT

DÍAS PASADOS NOS REUNIMOS CON MARCELO DUSCHKIN, QUIEN LLEVA ADELANTE UN INTERESANTE PROYECTO SOBRE TECNOLOGÍA ROBÓTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN, PARA PONERNOS AL DÍA SOBRE LA EVOLUCIÓN DE ESTE GRAN EMPRENDIMIENTO.



UNA DE LAS CUESTIONES más atractivas en el software libre es la posibilidad de desarrollar proyectos propios; muchos tienen lugar sólo en nuestra imaginación y gracias a una plataforma abierta de desarrollo podemos materializarlos. Ese fue el caso del proyecto que hoy revisamos llevado adelante por Marcelo Duschkin el cual, realmente, puede ser tomado como un ejemplo y caso de éxito.

El proyecto "RoboTux" es un Live-CD de Linux, basado en Puppy, traducido al español e incluyendo XLogo, manuales y guías de trabajo para la experimentación en Robótica en la escuela y el hogar. Para adentrarnos aún más en este interesante proyecto entrevistamos a su creador "Mardus", quien amablemente respondió a cada una de nuestras preguntas, sobre el desarrollo e implementación del proyecto en diferentes ámbitos.

DattaMagazine: Marcelo, contanos un poco de vos, tu formación y trabajo para que nuestros lectores puedan conocerte.

Marcelo Duschkin: Bueno, me presento me llamo Marcelo Duschkin, "Mardus" en la red; soy Técnico Industrial especializado en Electrónica Digital, con algo más de 30 años dedicado a electrónica, computadoras y sistemas de automatización y control. Actualmente participo en diferentes proyectos: Mi Primer Robot <http://www.miprimeroobot.com.ar> (proyecto propio) y XLogo <http://xlogo.tuxfamily.org> (proyecto internacional), donde colaboro en la traducción al español y la extensión del lenguaje para utilizarlo en

robótica educativa. Soy miembro activo de Gleducar (<http://www.gleducar.org.ar>) y varios LUGs. Como apasionado de la tecnología que soy, la robótica ejerce una fascinación especial. Toda mi vida profesional la he dedicado a la automatización y control industrial, y creo que llegó el momento de transferir esa experiencia a las nuevas generaciones.

¿Qué mejor entonces que un proyecto para todos?

"Mi primer robot" es un proyecto educativo-técnico, en ese orden. El objetivo es incentivar a los jóvenes que cursan carreras técnicas a estudiar y perfeccionarse en las nuevas tecnologías, para aprovechar el enorme potencial humano que tenemos en toda la región.

Durante muchos años la escuela técnica fue literalmente abandonada. Debemos recuperarla para poder salir de la dependencia tecnológica.

DattaMagazine: ¿Quiénes conforman el grupo de trabajo de Robotux?

MD: Este es un proyecto abierto y libre (licencia Creative Commons) y, por lo tanto, puede decirse que el grupo de trabajo son las más de cien personas que se han construido o comprado los elementos para experimentar. No hay un grupo formalmente constituido.

DattaMagazine: ¿Qué componentes forman parte del proyecto? (Partes mecánicas y electrónicas).

MD: El proyecto "Mi primer robot" incluye actualmente tres componentes:

El hardware: Una placa de electrónica simple y económica, que hace de interfaz entre la PC y la mecánica del robot. El modelo actual se llama "TortuRob-1" y hay otros modelos en etapa de desarrollo.

El software: Por ser un proyecto educativo, ¿qué mejor que Logo? Elegí XLogo después de una larga búsqueda, por ser una versión moderna, muy completa, escrita en Java (que lo hace multiplataforma) y, por supuesto, por ser software libre. El Live-CD: RoboTux es un Live-CD basado en Puppy Linux, que incorpora todo lo necesario para usar el proyecto: Java JRM, XLogo, manuales, ejemplos y herramientas auxiliares como tcptty y cutecom.

La electrónica: TortuRob es el proyecto de la interfaz electrónica. Es un circuito basado en un microprocesador PIC16F628A, que recibe comandos desde la PC, y contiene puertos de entrada y salida para controlar una mecánica de robot.

También están incluidos 4 pulsadores y cuatro LEDs, con el objeto de usarlos en la etapa de aprender a usar el sistema. De esta manera, las primeras pruebas no necesitan de una mecánica a controlar.

La placa es de reducidas dimensiones (9,5 x 7 cm.) y es muy fácil de armar por el aficionado a la electrónica. Aquellos que quieran dedicarse sólo a programar, pueden adquirir el kit armado y funcionando.

La mecánica: En el sitio Mi Primer Robot, en el enlace "Detalles constructivos", pueden verse fotos de modelos de robots didácticos construidos con juguetes motorizados o bloques de construcción (algunas de ellas ilustran este artículo).

EDUCACIÓN # Proyectos destacables



DattaMagazine: Contanos cómo funciona la interfaz de usuario.

MD: La placa de electrónica diseñada para Mi Primer Robot se comporta como un “periférico inteligente”. Esto quiere decir que recibe instrucciones, las ejecuta (prender una luz, por ej.) y devuelve el resultado de la operación. Esta característica distingue a este proyecto de la mayoría, ya que le permite utilizar cualquier lenguaje de programación en la PC que soporte comunicaciones (C, C++, Java, Python, Ruby, etc.). El uso de XLogo como lenguaje de programación permite acercar los conceptos de la robótica a niños desde los 9 años.

DattaMagazine: ¿Cómo se puede incorporar a la educación de TICs en escuelas y universidades?

MD: Primero es necesario enten-

der la importancia del desarrollo y capacitación en tecnología, para poder pasar de consumidores pasivos a productores independientes. Esto es a nivel directivo. Luego, es vital capacitar a los docentes e incentivarlos a salir de la chatura de la enseñanza actual de un par de aplicaciones de escritorio, creyendo que eso es capacitarse en TICs.

DattaMagazine: ¿Por qué elegiste XLogo como lenguaje de programación?

MD: - Por ser software libre (Licencia GPL).

- Por estar escrito en Java, es multi-plataforma, es decir, está al alcance de mayor cantidad de gente.

- Al poder ser usado en nuestro lenguaje nativo, es adecuado al ambiente escolar.

Originalmente, XLogo sólo presen-

taba el entorno virtual de la famosa tortuga en pantalla, y su traducción al español era parcial. Mi primera tarea en el equipo de desarrollo de XLogo fue completar la traducción de las primitivas del lenguaje y del manual. En noviembre de 2006 presenté la primera versión (como parches), para comandar una interfaz externa para robótica, en el congreso Cafeconf-Aulas Libres (Argentina). (http://wiki.gleducar.org.ar/wiki/Album_Aulas_Libres_2006)

Actualmente, XLogo incorpora oficialmente varias primitivas de comunicación por red, que además de ser utilizadas para la experimentación en robótica, permiten tareas grupales en red, chat, comandar la tortuga de una PC desde otra PC, etc.

Cabe mencionar que para “Mi primer robot” se puede utilizar cualquier lenguaje de programación, además de XLogo; Java, Python, Ruby, C, etc.

DattaMagazine: Hablanos un poco de la distribución Live Cd Robotux.

MD: Todo el software necesario para nuestro laboratorio de robótica educativa es software libre, y por lo tanto está disponible para bajar e instalar. Pero esto acarrea una dificultad para el que recién se inicia o está impaciente por “poner manos a la obra”.

Así nació la idea de crear RoboTux, un CDvivo (live-cd) basado en Puppy Linux (<http://www.puppylinux.org/>), una fantástica mini-distribución de Linux, apta para funcionar en PCs de pocos recursos.

RoboTux ya trae instalado y configurado al Español XLogo, el intérprete Java (SUN JRE 1.5) necesario para su ejecución, el programa de terminal serie CuteCom (para pruebas del hardware) y un script Tk/Tcl para convertir ethernet <-> rs232 por software.

Por supuesto, también está toda la documentación (manuales y ejemplos) necesarios para que todo

funcione sin complicaciones.

Como Puppy no está disponible en Español, el proyecto intenta lograr una traducción lo más completa posible de todas las demás aplicaciones típicas incluidas (navegador, correo, Chat, editores, etc.).

Una imagen .iso de la primera beta de RoboTux se puede descargar de <http://descargarlinux.com.ar/cultura-libre/robotux-b1.iso>

Información de cómo crear un CD booteable a partir de la imagen .iso se puede ver en <http://www.espaciolinux.com/artitecid-48.html>

DattaMagazine: ¿El kit está a la venta?

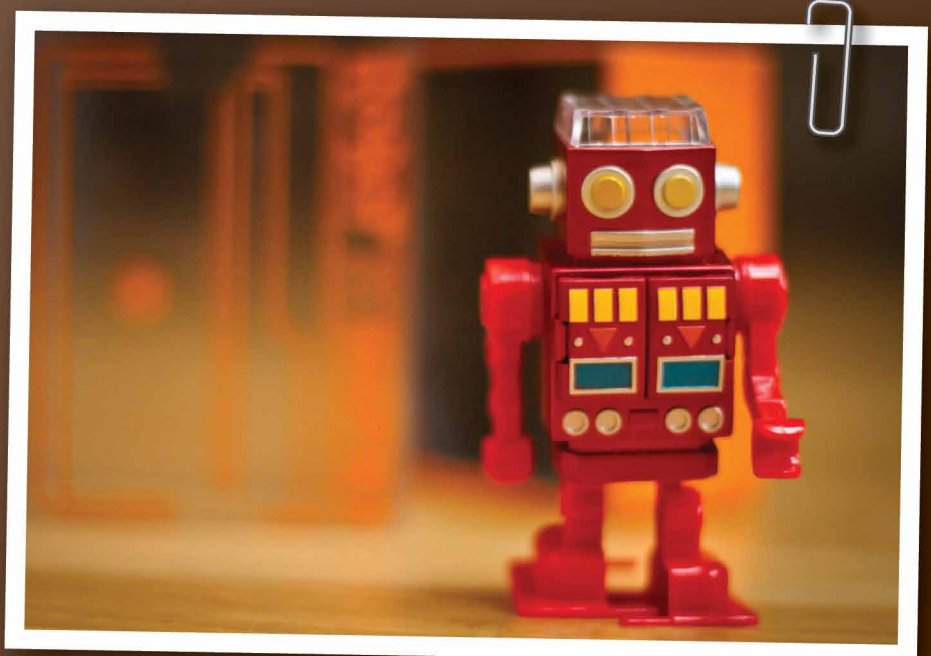
MD: En el sitio del proyecto (www.miprimeroobot.com.ar/) hay un catálogo de elementos disponibles. Pero también hay información para construirse todo uno mismo. Invito a todos a unirse al Proyecto. Hay un enlace a “Mi primer robot” en el Wiki de Gleducar, o bien escribiéndome a mi e-mail mardus@gmail.com.

CONCLUSIÓN

Particularmente, tuve la oportunidad de ver en funcionamiento a Robotux en una jornada de software libre hace ya algunos años, allí además de acaparar miradas y ser uno de los expositores más visitados, se dejaba ver la evolución del proyecto a través de los años. Esto me trae a una reflexión, “no todas las grandes ideas y productos nacen en grandes empresas”. Espero que este caso de éxito sea el puntapié inicial para elaborar su propio proyecto de software libre o, por qué no, involucrarse en alguno para realizar su aporte personal.

Creemos que iniciativas de esta índole pueden dar el giro que se necesita para transformar la educación en TICs. Es necesario, en tal sentido, generar en nuestros niños un pensamiento lógico/analítico que la enseñanza en programación y la resolución de problemas pueden ofrecernos, y Mi Primer Robot es una interesante alternativa para ver los frutos de nuestra labor, en resultados realmente prácticos.

“Todo el software necesario para nuestro laboratorio de robótica educativa es software libre, y por lo tanto está disponible para bajar e instalar.”



COLUMNA MENSUAL DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX

EN ESTE NÚMERO de DattaMagazine, especialmente en esta columna de software libre, van a encontrar una gran cantidad de temas relacionados al sistema operativo Android, basado en el kernel Linux. El por qué es muy simple, ya que tal cual hace tiempo venía siendo un tema resonante la nube o la cloud, desde mediados del año pasado lo que más está sonando es la tecnología móvil - ya sea desde smartphones o desde tabletas.

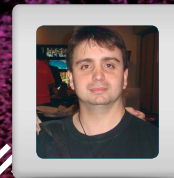
Y si a eso le sumamos que en el CES 2011 la gran mayoría de las novedades estuvieron enfocadas a las tabletas, y que en el congre-

so realizado en Barcelona (Mobile World Congress 2011) cada fabricante, excepto Nokia, anunció temas relacionados al sistema de Google, no nos queda otra opción que hablar, en casi toda la sección, de este sistema o de las nuevas aplicaciones, como así también de los equipos móviles lanzados que lo adoptan como plataforma.

Es decir, en la columna de software libre de este número van a ver que hay marcadas dos secciones: la primera de ellas, móviles y tabletas, y la segunda los temas referidos a la computación clásica. De cualquier modo, la tendencia y las continuas búsquedas de los

fabricantes por desarrollar el equipo más portable están orientando el barco para esos rumbos. Con lo cual, no se extrañen que un día sólo hablemos de eso, no sólo en esta sección sino en las demás de DattaMagazine.

Obviamente, hubo varios temas interesantes sobre el software libre, algunos países que apuestan todo a él, otros entes bursátiles y proyectos interesantes de unificación de distribuciones, nuevas versiones de suites, una demanda que prospera en nuestro país (Argentina) en contra de Microsoft y otros temas más que seguro los llevarán por los caminos de la libertad.



MWC 2011 SAMSUNG GALAXY TAB 10.1 Y EL GALAXY S II (CON ANDROID SO)

El Mobile World Congress (MWC) es escenario de grandes marcas, las cuales compiten entre sí para tratar de dominar el mercado móvil. Lo cierto es que es difícil decidir cuál es el mejor producto pero, mientras tanto, les ingreso los dos modelos presentados por Samsung.

El primero de ellos fue la tan esperada Galaxy Tab 10.1: con su pantalla WXGA TFT LCD de 10,1 pulgadas (resolución 1280x800), procesador de dos núcleos de 1,0GHz. Su peso tan sólo de 599 gramos, ranura SIM, conector de 3,5mm, Bluetooth 2.1, Wi-Fi 802.11 y cable para la carga del equipo propio de Samsung. Además, cuenta con dos parlantes envolventes, una cámara posterior de 8MP con Auto Focus, la cual permite grabar videos 1080p y cámara frontal de 2,0MP. Viene en dos presentaciones de 16GB y 32GB.

El segundo lanzamiento fue el Galaxy S II: el modelo es GT-I9100 y se jacta de ser el más delgado del mundo, con un grosor de 8.49mm. Su pantalla es Super AMOLED Plus de 4.27 pulgadas (resolución de 800x480), una cámara principal de 8.0MP para grabar videos de 1080p y una cámara frontal, al igual que la tableta, de 2MP. Obviamente, con sistema operativo Android y todos los beneficios que ello trae.

SONY ERICSSON PRESENTÓ SU XPERIA PLAY (CON ANDROID SO)

Uno de los lanzamientos más esperados de este año en el Mobile World Congress era Sony con su tan anunciado Xperia Play. Dicho móvil está basado en el clásico modelo Xperia, pero con la ventaja de tener una consola de juegos disponible desde el mismo equipo. Podemos decir que el Xperia Play es un smartphone que incluye una consola de videojuegos PlayStation.

El equipo trae como sistema operativo Android 2.3 Gingerbread con interfaz Timescape. Sobre la consola, se pueden observar sus controles deslizables. En lugar del clásico joystick análogo, incluye touchpads redondos, convirtiéndolo en el móvil soñado por los amantes de los videojuegos.

Estará a la venta en marzo de este año, sin valor confirmado todavía. Lo que sí se sabe es que los juegos estarán disponibles desde la tienda en línea oficial de Sony Ericsson y que, según la firma, se dispondrá de un catálogo mínimo de 50 títulos al momento del lanzamiento.



CANONICAL Y SU LISTA DE HARDWARE COMPATIBLE CON LINUX

Canonical puso a disposición de los usuarios y fabricantes una completa base de datos de todos los componentes de PC que están certificados para ser utilizados con Linux y, obviamente, con su distribución Ubuntu. La idea es que la misma se convierta en una útil herramienta para que los fabricantes, desarrolladores y también los usuarios puedan consultar en cualquier momento.

“No ha habido un catálogo completo y actualizado disponible libremente durante mucho tiempo”, explicaba Victor Palau, administrador de servicios de Canonical. El objetivo es “acelerar la selección de componentes para máquinas Ubuntu, y permitir que tanto nosotros como nuestros fabricantes asociados nos podamos centrar en aportar valor añadido de la experiencia del usuario”, añadía Palau. El listado está disponible en: <http://www.ubuntu.com/certification/catalog>

LA BOLSA DE JOHANNESBURGO OPTA POR LINUX

La Bolsa de Johannesburgo informó que va seguir los pasos de la Bolsa de Londres, implementando en todo su core un sistema completo basado en Linux y dejando de lado su actual sistema Tradelect basado en Microsoft .Net y SQL Server 2000. La plataforma elegida fue Millennium Exchange, de MillenniumIT.

Según la Bolsa de Johannesburgo (JSE), la decisión fue tomada en base a los resultados obtenidos por la Bolsa de Londres, quienes lograron obtener tasas de latencia del orden de los 126 microsegundos, mientras que los sistemas más rápidos utilizados en la actualidad no bajan de los 175 microsegundos.

Por esta razón, los encargados de la JSE explican que gracias a este futuro aumento en la velocidad de procesamiento de las operaciones podrán garantizar un incremento en la actividad bursátil de la Bolsa.

Fuente: Banking Business Review

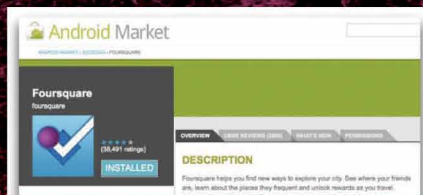
PARA CONTROLAR UTORRENT DESDE ANDROID

Esta aplicación se llama uTorrent Remote y está disponible para su descarga desde Android Market. Permite controlar de forma remota el escritorio del cliente uTorrent instalado en tu PC desde tu celular Android. Con uTorrent Remote para Android vas a poder agregar, reanudar, cancelar y pausar las descargas e incluso ver los canales RSS del cliente torrent.

uTorrent Remote para Android permite, además, ver las descargas terminadas desde el terminal Android. Es muy sencillo de configurar, solamente tenés que indicar algunos parámetros de la conexión en Opciones/Preferencias/Web y utilizar el mismo usuario y contraseña que tiene tu terminal Android.

En tu PC necesitás instalar uTorrent 3.0 Beta y en tu celular contar con Android 2.1. Te dejo el enlace:

Descargar uTorrent 3.0 Beta:
<http://download.utorrent.com/beta/utorrent-3.0-latest.exe>
uTorrent Remote para Android:
<http://www.appbrain.com/app/%C2%B5torrent-remote/com.utorrent.web>



LA ESPERA TERMINÓ, ENTRE NOSOTROS YA ESTÁ DEBIAN 6.0 “SQUEEZE”

Así es, después de una no tan larga espera ya se encuentra disponible la última versión del popular sistema operativo basado en GNU/Linux Debian 6.0. El anuncio oficial extraído desde la misma lista de colaboradores es:

“Después de 24 meses de desarrollo constante, el proyecto Debian se complace en anunciar su nueva versión estable 6.0 (nombre en clave Squeeze). Debian 6.0 es un sistema operativo libre y se presenta por primera vez en dos sabores, ya que junto con Debian GNU/Linux, en esta versión se ha introducido Debian/kFreeBSD como una vista preliminar de la tecnología. Debian 6.0 incluye los entornos de escritorio KDE, GNOME, Xfce y LXDE, así como todo tipo de aplicaciones de servidor. También ofrece compatibilidad con el estándar FHS v2.3 y el software desarrollado para la versión 3.2 de LSB”.

Más información y descarga en: <http://www.debian.org>

ANDROID MARKET EN SU VERSIÓN WEB

Creo que esta noticia es, sin lugar a dudas una, la que más estaban esperando los usuarios de esas tabletas chinas con Android. Lo cierto es que Google ayer anunció un nuevo avance: desde la web oficial del Market Android podremos instalar aplicaciones en nuestro dispositivo móvil. Por lo pronto, es un gran paso adelante. Obviamente, tendremos que esperar a que la web y los sistemas vayan madurando para poder hacer un buen uso de esta tecnología en cualquier tableta, y de esa forma se convierta en el sistema operativo móvil más utilizado en todo el mundo, desplazando a cualquiera que se haya conocido hasta el momento. Claro está, en lo que se refiere a poder buscar, compartir y restaurar aplicaciones en nuestro dispositivo móvil, es un gran avance, ya que con tan sólo ingresar a la web con nuestro usuario de Gmail activo en el smartphone y su correspondiente clave, vamos a poder acceder completamente a todas las aplicaciones que tenemos instaladas y a su vez poder navegar por todos los menús del market.

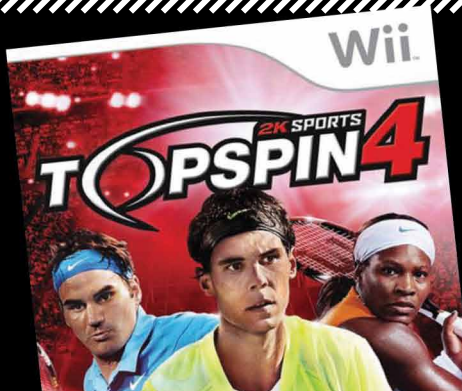
Con lo cual, hay dos partes positivas desde el vamos: la primera de ellas es la de poder tener una buena experiencia gráfica del software a instalar en una pantalla grande, y la segunda es que los desarrolladores podrán de esta manera avanzar en la monetización de sus aplicaciones, algo que la gente de Google no hace mucho había comentado que no era como ellos esperaban.

En fin, tiempo al tiempo y, la verdad, muy buena idea la del market web. Lo pueden ver en <http://market.android.com>

ANDROID 3.0 HONEYCOMB, OFICIAL PARA TABLETAS

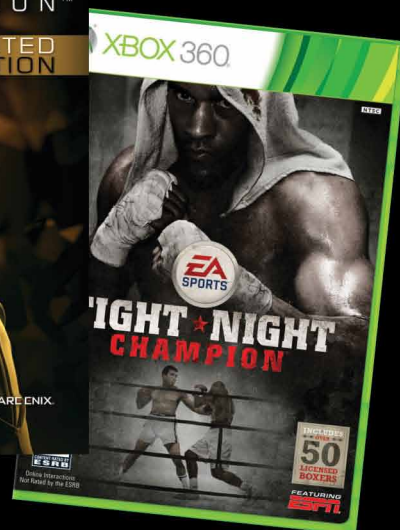
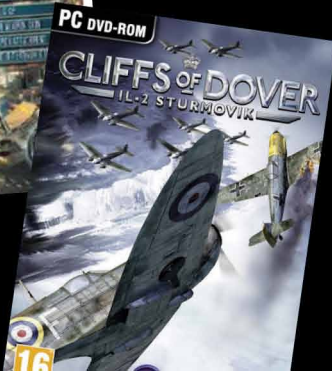
La gente de Google lanzó en forma oficial Android 3.0 Honeycomb. Esta es la versión especial para tabletas de su sistema operativo móvil. Entre las novedades más fuertes encontramos la “barra de acción” o “action bar”, una mejor funcionalidad global de cortar y pegar, y un nuevo editor de video llamado “Movie Studio”. Desde TechCrunch, Jason Kincaid afirmó que el navegador del Xoom supera en mucho al del iPad. Con este anuncio sólo nos resta esperar la penetración del sistema operativo en este mercado móvil.

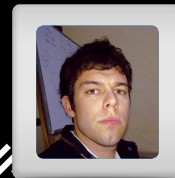
JUEGOS # Últimos lanzamientos



CALENDARIO GAMER: MARZO 2011

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





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

LOS MÁS ESPERADOS

SHOGUN 2 TOTAL WAR (PC)

Uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos tiene su segunda parte y, justamente, estará disponible a mediados de este mes. La serie Total War es popular por mezclar diversos géneros de estrategia como la estrategia por turnos y el RTS (Real Time Strategy) para los combates. En su segunda versión estaremos al mando de un Clan hasta intentar quedarnos con todo el imperio Japonés.

CRYSIS 2 (PC, PS3, XBOX360)

Cuando Crysis salió al mercado muchos de nosotros tuvimos que (literalmente) cambiar la PC para poder disfrutarlo. En su segunda

versión, la propuesta... es la misma: altos requisitos de hardware (algo más discretos que el primero), grandes gráficos, evolución tecnológica en materia de juegos y física. Crysis 2 será el primer título desarrollado con el nuevo motor CryEngine 3.

NEED FOR SPEED SHIFT 2 (PC, PS3, XBOX360)

EA deja de lado las persecuciones y vuelve a la carga con esta secuela de Shift. La idea es ofrecer una experiencia de conducción cercana a la realidad, y brindar la posibilidad de ponernos detrás del volante de bólidos... que muchos de nosotros no vamos a ostentar. = (

DEUS EX 3 (PC, PS3, XBOX360)

Llega esta precuela de la fantástica historia que John Romero (creador de Doom junto a Carmack) comenzó en la década de los 90. Al igual que en su primera parte, Deus EX 3 brindará una experiencia única combinando el Rol con la acción en primera persona.

FIGHT NIGHT CHAMPION (PS3, XBOX360)

En esta edición del popular juego de boxeo de EA, nos pondremos

en la piel de un novato boxeador quien deberá enfrentar a más de 60 leyendas de este deporte de combate para llegar a ser el mejor del mundo. En nuestra carrera nos encontraremos con grandes boxeadores, como el mismísimo Tyson.

TOP SPIN 4 (PS3, XBOX360, WII)

La segunda saga más popular de Tenis (luego de Virtua Tennis), que siempre basó sus esfuerzos en ser un simulador más que un simple juego de arcade, tendrá su cuarta versión. En esta ocasión, además de contar con los mejores tenistas del momento podremos desbloquear al mismísimo Andre Agassi. ¡Genial!

IL-2 STURMOVIK CLIFFS OF DOVER (PC)

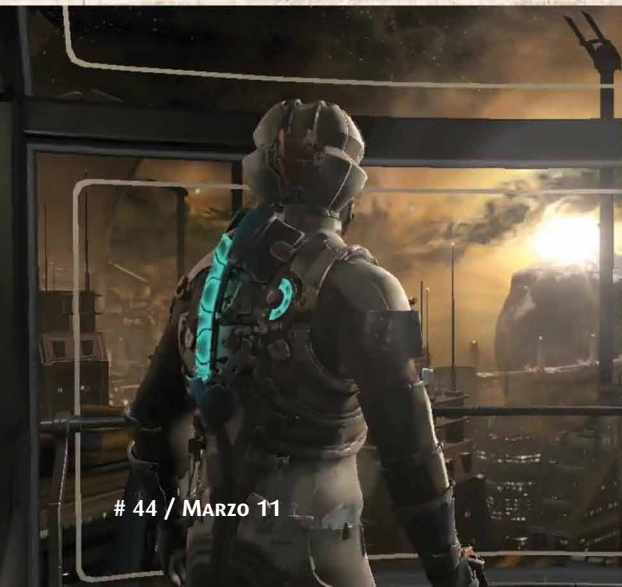
Los fanáticos de los simuladores de vuelo no la tienen fácil, no tienen muchos títulos para disfrutar, así que no pueden permitirse dejar pasar alguno. Por suerte uno de los mejores simuladores de vuelo de todos los tiempos no deja de actualizarse. Esta nueva expansión nos llevará directamente al espacio aéreo de Inglaterra en la mismísima segunda guerra mundial.

REVIEW # Crítico de videojuegos

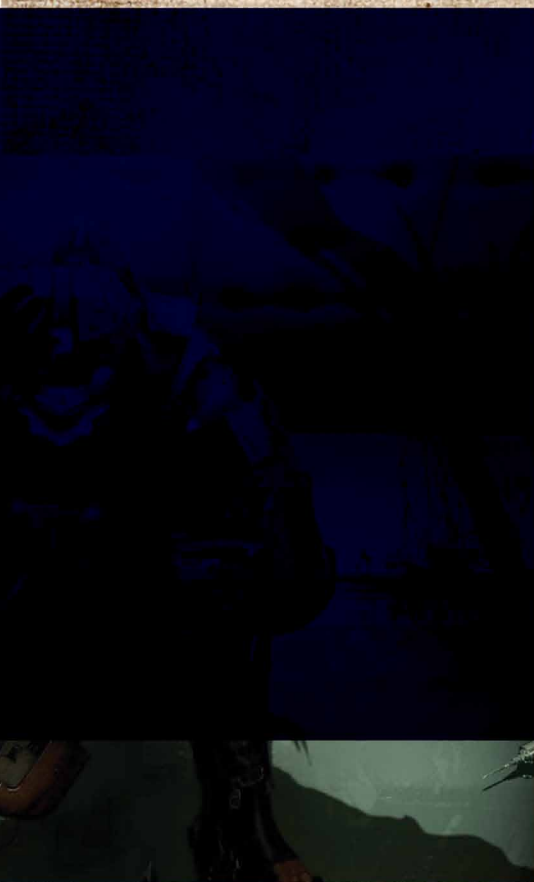
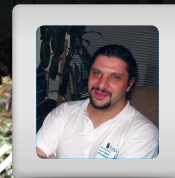


ANALIZAMOS UN EXCELENTE VIDEOJUEGO DEL GÉNERO "SURVIVAL HORROR"

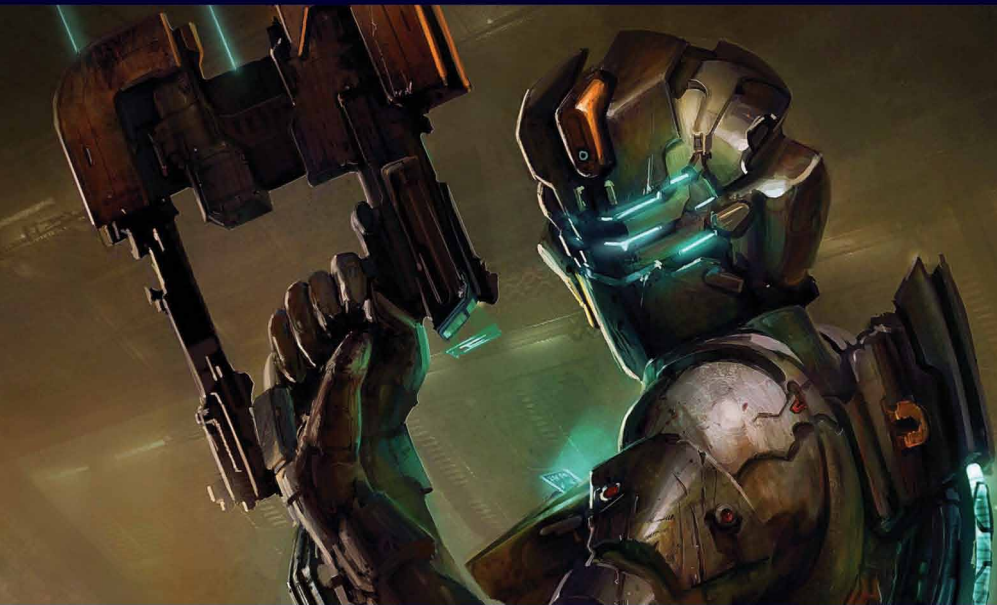
DEAD SPACE 2: HORROR Y LOCURA EN EL ESPACIO



POR JUAN GUTMANN # juan.gutmann@dattamagazine.com



VISCERAL GAMES, UN ESTUDIO CALIFORNIA-NO PROPIEDAD DE ELECTRONIC ARTS, EL GIGANTE DE LOS VIDEOJUEGOS, ES EL REALIZADOR DE LA EXITOSA SAGA “DEAD SPACE”. EN ESTA OPORTUNIDAD PRESENTAN LA SECUELA DEL ACLAMADO JUEGO ORIGINAL, TRAS HABER LANZADO UNA PRECUELA -“DEAD SPACE: EXTRACTION”- DE BUENA REPERCUSIÓN, Y UN “MIDQUEL” -“DEAD SPACE: IGNITION”- QUE RECIBIÓ DURAS CRÍTICAS, TAL VEZ POR SU GÉNERO POCO USUAL: EL DE LOS “PUZZLES”, CON UN ESTILO GRÁFICO SIMILAR A LOS CÓMICS Y DIBUJOS ANIMADOS. FINALMENTE LLEGA LA ESPERADA CONTINUACIÓN DEL JUEGO ORIGINAL, APARECIDA LOS PRIMEROS DÍAS DE FEBRERO PARA PC, PLAYSTATION 3 Y XBOX 360. EN ESTA SECUELA, VOLVEMOS A PONERNOS BAJO LA PIEL DEL INGENIERO ISAAC CLARKE, QUIEN NUEVAMENTE DEBERÁ ENFRENTARSE A INNOMBRABLES HORRORES EN SU LUCHA POR SOBREVIVIR.



“Lo historia de “Dead Space 2” comienza en el punto exacto en el que finalizó “Ignition”: Franco Delile llega al hospital del Sprowl, un gigantesco asentamiento humano en una de las lunas de Saturno, para reanimar a Isaac Clarke y es asesinado violentamente por un Necromorph.”

UN GÉNERO EN AUGE

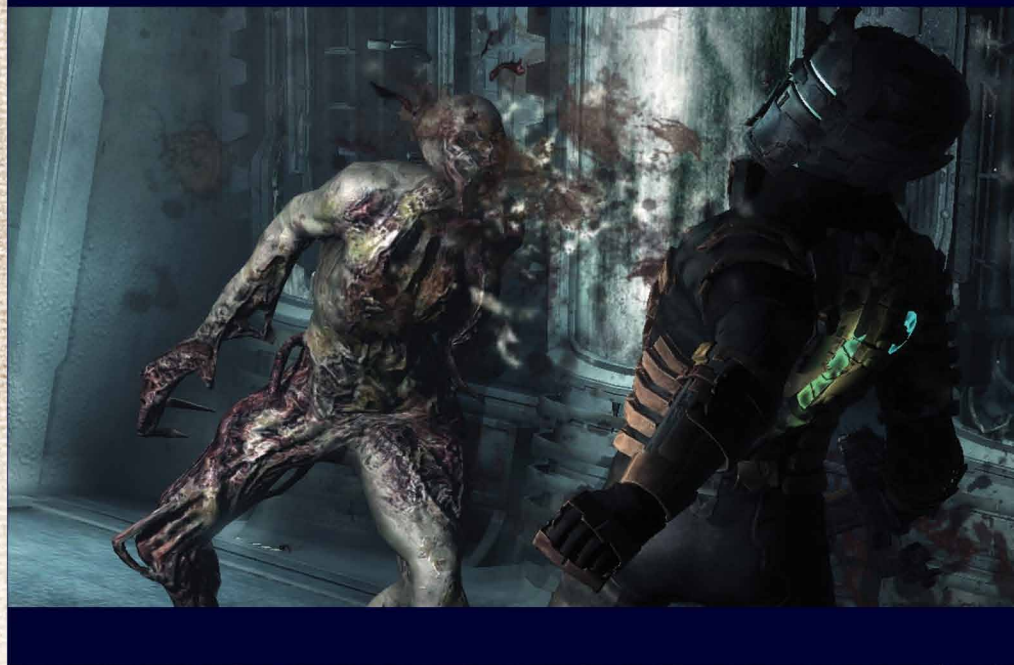
El “survival horror” es un estilo de juegos en franco crecimiento. Hace algunas ediciones atrás les recomendamos calurosamente “Amnesia: The Dark Descent”, un juego altamente original y entretenido, en este mismo género. “Dead Space 2” es su contracara en todo sentido. Mientras “Amnesia” se juega desde la perspectiva de primera persona, su historia transcurre en el año 1839, y predomina claramente el uso del ingenio y el raciocinio por sobre las (escasas) escenas de acción -de hecho, no se dispara un solo tiro en todo el juego-, el título que nos ocupa en esta ocasión es un shooter en tercera persona, de frenética acción y ambientado en el siglo XXVI. Aunque claramente los dos juegos están orientados a públicos distintos, el fanático de los videogames que disfrute de un título impecablemente realizado y entretenido pasará gratos momentos con cualquiera de los dos.

EL REGRESO DE ISAAC

La historia de “Dead Space 2” comienza en el punto exacto en el que finalizó “Ignition”: el ingeniero

Franco Delile llega al hospital del Sprowl, un gigantesco asentamiento humano en Titán, una de las lunas de Saturno, para reanimar a Isaac Clarke, y antes que pueda quitarle a nuestro protagonista sus ataduras, es asesinado violentamente por un Necromorph. Pero vale la pena hacer un breve “racconto” del nudo argumental del “Dead Space” original, ya que los eventos de esta secuela están directamente relacionados con su antecesor y es difícil entender algunos puntos de la trama de no haberlo jugado. En un futuro no muy lejano, el planeta Tierra agoniza ante la falta de recursos necesaria para sostener a su enorme cantidad de habitantes. Se construyen gigantes cascos espaciales, conocidas como “Planet Crackers”, con el fin de visitar planetas deshabitados y obtener los recursos necesarios en ellos para que la humanidad pueda subsistir. En el año 2508, una de las cascos “Planet Cracker” más grandes, el USG Ishimura, recibe una señal de emergencia desde el distante planeta Aegis VII. La nave USG Kellion acude a investigar, y al regresar a hacer contacto con el “Ishimura”, su tripu-

lación ha desaparecido y la misma se encuentra habitada por horribles y mortales criaturas que aniquilan todo lo que se cruza ante ellos. Al investigar el gigantesco Ishimura, mientras lucha por su vida contra estos monstruos, Clarke descubre que el Capitán de su nave es en realidad un miembro de la Iglesia de la Unología (una ironía perceptiblemente dirigida hacia la "Iglesia de la Cienciología", cuyo miembro más famoso es el actor Tom Cruise), un culto muy difundido y poderoso. La verdadera misión del Ishimura no era explotar recursos mineros, sino recuperar el "marcador" (the Marker), un misterioso artefacto considerado clave por la Unología. De alguna manera, este "marcador" genera una especie de locura masiva entre los habitantes de la nave, provocando una guerra de todos contra todos y asesinatos colectivos. Simultáneamente, un extraño organismo alienígena infecta los cuerpos de los fallecidos, reanimándolos y tornándolos en horribles criaturas sedientas de sangre: los "Necromorphs", que a su vez infectan a sus víctimas, generando una epidemia imparable. Isaac, guiado por algunos de los sobrevivientes, se propone llevar el "marcador" nuevamente a Aegis VII, suponiendo que de esta forma lograrán controlar a los Necromorphs. A lo largo de su aventura, Clarke se encuentra con su novia Nicole, también tripulante del Ishimura, quien revela que el marcador es una copia hecha por humanos de un artefacto alienígena encontrado en la Tierra, destinado a Aegis VII por el tiránico gobierno terrestre con el objetivo de comprobar sus efectos sobre los seres humanos. Sus intentos por regresar el marcador a Aegis VII son saboteados constantemente por una agente del "Earth Gov", quienes desean recobrar el control del artefacto. El resto de la historia no es estrictamente relevante para



comprender los acontecimientos de "Dead Space 2", por lo cual no adentraremos en ellos, para evitar arruinarle el final a quienes no hayan jugado a su antecesor, que también es un título que vale la pena jugar.

GAMEPLAY

Aunque se trata de un juego en tercera persona, la cámara se ubica por sobre uno de los hombros de Isaac, y aunque vemos su cuerpo en forma parcial o total constantemente, el "look & feel" de la interfaz es muy similar al de un FPS. Un aspecto del diseño que nos agradó especialmente es la ausencia total de HUD. En lugar de ocupar una porción importante de la pantalla (habitualmente la parte inferior) con información, como los puntos de vida restantes, municiones, mapa, brújula, etc., aquí obtendremos todos esos datos mediante pistas visuales, presentes en el universo del juego. Los puntos de vida restantes de Isaac pueden deducirse de un indicador luminoso que lleva en su espalda, compuesto de varios "tramos" que a medida que se va acortando, van tornando su color

del sano y esperanzador verde hasta el siniestro y mortal rojo. Las municiones restantes del arma actual, la ruta a seguir hacia el actual objetivo y otros datos se presentan como una especie de "hologramas" flotantes, lo que además de integrarse fantásticamente en el contexto futurista del juego, nos aporta lo necesario para progresar sin obstaculizar el panorama en ningún momento. El manejo de las armas es muy intuitivo y estándar: se apunta manteniendo presionado el botón derecho del mouse, lo que presenta un punto de mira holográfico, al mismo tiempo que Isaac enfoca con una linterna el blanco, lo cual es fundamental, ya que gran parte del juego transcurre en ambientes con escasa o nula iluminación (al mejor estilo de F.E.A.R., otro clásico del "survival horror"). Todas las armas tienen un disparo secundario, y también contamos con algunos poderes extra, que se manejan combinando el mouse con unas pocas teclas, que se aprenden rápido y están bien agrupadas, por lo cual controlar al protagonista es algo muy sencillo y natural. Uno de

estos poderes, "stasis", consiste en la habilidad de disminuir el transcurrir del tiempo en algunos objetos determinados, por ejemplo una puerta que se abre y cierra rápidamente, o un gigantesco ventilador cuyas aspas impiden el paso a través de él. Empleando "stasis", podemos "enlentecer" su movimiento lo suficiente como para poder superar el obstáculo. Este poder se descarga rápidamente (Isaac cuenta con otro indicador visual ilustrando la carga de stasis en su espalda), aunque en los lugares donde es indispensable siempre encontraremos estaciones de recarga. También puede ser útil contra enemigos particularmente difíciles, haciendo sus desplazamientos más lentos para poder despacharlos con mayor facilidad. El otro poder, "kinetic", como su nombre lo indica, es una suerte de telekinesis, que nos permite desplazar objetos con la mente, para despejar el camino de obstáculos, aunque al igual que stasis, puede ser útil en combate, al tomar objetos y lanzarlos contra los necromorphs. Un aspecto interesante es el sistema de salvado, ya que contamos tanto con "checkpoints" automáticos en lugares especialmente críticos (que evitan que el juego se torne repetitivo), como con "estaciones de salvado" donde podemos almacenar lo avanzado hasta el momento en una cantidad de "slots" predeterminada.

"CURIOSAS" COINCIDENCIAS

Muchos aspectos del gameplay de este juego nos recuerdan fuertemente al Bioshock. Su ambientación visual -la gigantesca ciudad semibandonada, poblada por sanguinarias criaturas, con inmensos ventanales que dan al espacio- que recuerda una y otra vez a Rapture, las escenas de acción a oscuras, las herramientas de trabajo devenidas en armas, la posibilidad de cortar camino a través de ductos de mantenimiento son

algunas cosas que están claramente inspiradas en el clásico de 2K Games. Pero en el impacto visual no se agotan las coincidencias: aquí también los enemigos al morir van dejando municiones y otros pertrechos, los que también podemos comprar y vender en tiendas especiales. Igualmente, encontraremos "benchs" donde mejorar las características de nuestro equipamiento, "logs" en texto y video que nos dan una idea más integral de los horrores sufridos por la ciudad mientras Isaac estaba hibernando -iguales a las cintas magnetofónicas de Bioshock-, y hasta podemos "hackear" con un minigame equipamiento tecnológico, aunque en este caso no es para obtener ventajas sobre las máquinas de compraventa, sino que es otra forma de superar obstáculos, como alguna puerta que se niegue a cedernos el paso. Por lo general solemos cuestionar la falta de originalidad que implica tomar tantos conceptos de otro juego, pero aquí se los ha integrado muy racionalmente en un contexto muy distinto, haciendo que el juego sea más variado y entretenido. Siendo algo generosos, podemos verlo más como una suerte de "homenaje" que como la toma de ideas ajenas producto de la falta de propias, un mal muy generalizado en la industria de los videojuegos. Afortunadamente, "Dead Space 2" también introduce variantes a la jugabilidad que son exclusivas de su universo, y bastante originales. Por ejemplo, en más de una ocasión Clarke deberá atravesar el vacío del espacio, para lo cual contará con unos pocos segundos de oxígeno en su traje (la autonomía de oxígeno es uno de los atributos que puede mejorarse en los "benchs"). También atravesaremos zonas de gravedad cero, en las se activará una "propulsión a chorro" que el traje de Isaac tiene incorporado, permitiéndole volar de un lado a otro para completar los objetivos requeridos en estas áreas.

ENFRENTAMIENTOS ÉPICOS

Como todo juego que esté destinado principalmente al mercado de las consolas, cumple con ciertas "tradiciones" a las que los gamers de consola están más que acostumbrados. Una de ellas es finalizar cada nivel de juego (en este caso, organizados en "capítulos", como si fuera un relato literario) enfrentando al protagonista contra un "boss" mucho más peligroso que los enemigos comunes, y otra es que cada "boss" sea más difícil de superar que el anterior. Para poder aniquilar a estos poderosos "enemigos jefe", nuevamente el juego recurre al muy buen recurso de darnos pistas visuales, por ejemplo, destacar en color amarillo los puntos débiles de estos enemigos, en los que debemos hacer blanco con nuestras armas. Hasta los enemigos de "menor categoría" presentan a veces un desafío, ya que si les permitimos que se acerquen demasiado, se producirá una especie de "lucha cuerpo a cuerpo" en donde deberemos aporrear frenéticamente una tecla -que se indicará en pantalla- si no queremos que Isaac termine en el estómago de un necromorph.

MODO MULTIJUGADOR

A diferencia de "Dead Space", que carecía totalmente de modalidad multijugador, y de "Extraction", que la incorporaba, pero en modo cooperativo, en "Dead Space 2" podemos competir contra otros jugadores en modo competitivo. Se enfrentan dos equipos de cuatro jugadores cada uno; el primero, integrado por humanos, y el segundo por necromorphs. Los humanos deben completar ciertos objetivos, y los necromorphs evitar que el equipo rival los concrete. Cada integrante arranca con dos armas distintas, y al progresar por los distintos "rounds" de competencia, se irán agregando nuevas armas y modalidades secundarias de disparo para las ya existentes. Aun-

que no son especialmente variadas ni originales, el hecho de incorporar una competencia multijugador siempre es bienvenida, ya que algunos gamers son verdaderos fanáticos de la competencia en línea, y esto siempre ayuda a prolongar la vida útil de un juego una vez que hemos terminado la historia para un solo jugador.

CONCLUSIONES

“Dead Space 2” es un juego redondo por donde se lo mire. De excelente manufactura técnica, los gráficos, efectos visuales y sonoros, y la animación, son simplemente soberbios. El juego es muy entretenido y desafiante, al punto de ser bastante difícil en los niveles de dificultad más elevados, y en el modo “hardcore”, que se desbloquea recién al haber terminado el juego en un nivel más bajo, es directamente casi imposible, ya que los pertrechos y municiones escasearán y algunos enemigos serán prácticamente invencibles. Además, a diferencia de los demás niveles de dificultad, carece de checkpoints y cuenta con apenas tres slots para emplear en las estaciones de salvado, que además no pueden ser reutilizados. El juego cuenta con un balance muy cuidado entre momentos de calma, de tensión y de acción frenética, además de brindarnos algunas escenas espeluznantes, que harán pegar un respingo frente al monitor al jugador más recio. Por todas estas razones, se trata de un título recomendable para los amantes de los juegos de acción y ciencia ficción, y particularmente a quienes gusten del género “survival horror”. Dado el éxito de crítica y ventas de la saga, no caben dudas de que Visceral continuará lanzando juegos de la serie “Dead Space”, y como cada uno depende argumentalmente en gran parte del anterior, vale la pena jugar esta secuela aunque más no sea para disfrutar al máximo del futuro “Dead Space 3”.

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

Los requerimientos mínimos de Dead Space 2 son Sistema Operativo Windows XP SP2, Vista o Windows 7, CPU Pentium 4 de 2.8 Ghz o Athlon 64 3000+ o superiores, y 1 Gb de RAM para Windows XP y 2 Gb para Vista o Win 7. Instalado ocupa 10 Gb en el disco rígido. La tarjeta de video precisa no menos de 256 Mb de memoria y soporte para Shaders 3.0, lo que implica contar con una NVIDIA GeForce 6800, ATI Radeon X1600 Pro o superiores.

PUNTAJE FINAL:



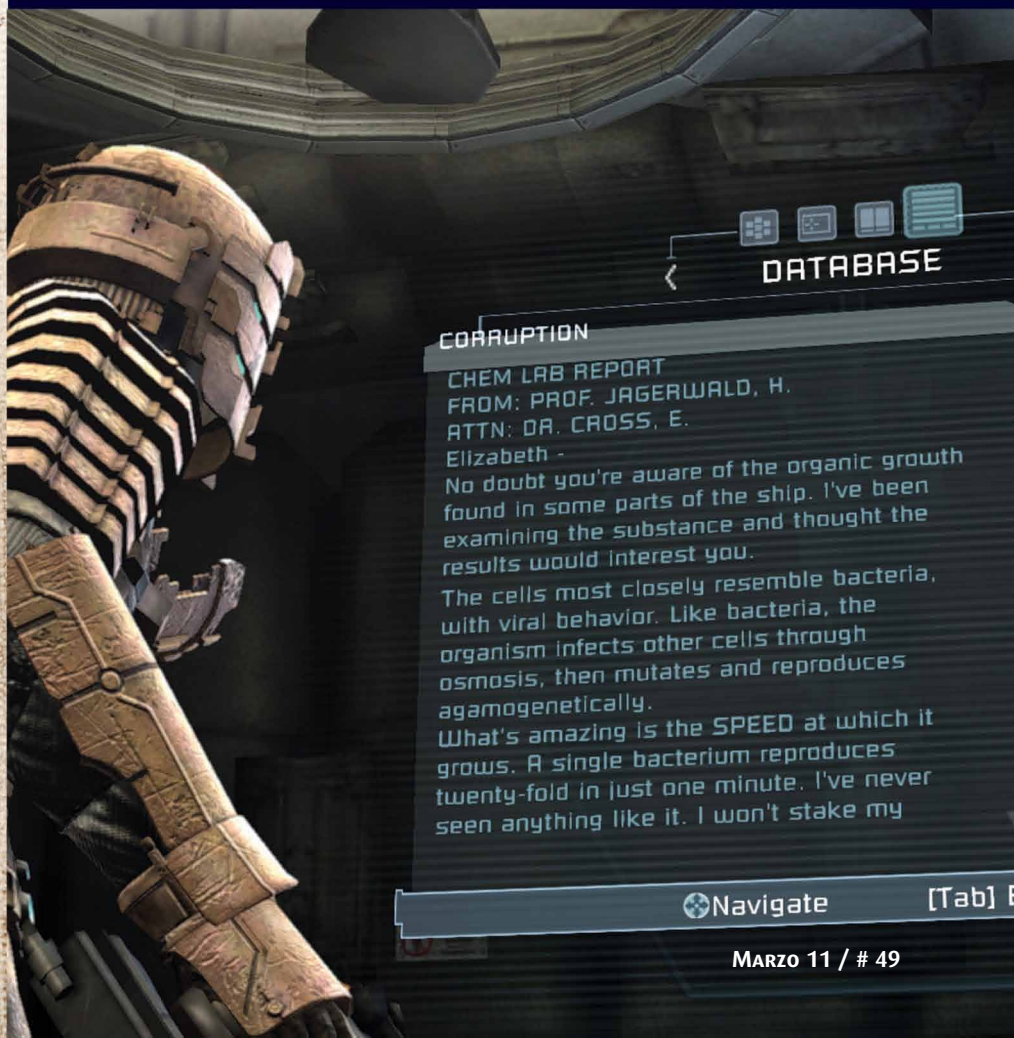
90

LO BUENO:

Gráficos, ambientación e interfaz de usuario muy logradas. Acción sin pausas. Argumento interesante. Modalidad multijugador entretenida.

LO MALO:

Salvo en el nivel más accesible, puede ser muy frustrante para jugadores casuales por su elevado nivel de dificultad.





ENTERATEQUETENGO.COM

- ✓ Muchas Minutas
- ✓ Vacaciones en Montecarlo
- ✓ T.V. 75 pulpadas
- ✓ Veleiro con frigobar
- ✓ Loft vista al mar
- ✓ Loft vista al mar
- ✓ Colección completa de muñecos Jack
- ✓ Reabrir Studio 54 por una noche

Conocé el secreto de mi éxito
WWW.ENTERATEQUETENGO.COM



VENDE MAS

TU NEGOCIO
en INTERNET
AHORA...!

+ CLIENTES

+ EFICACIA

+ PRESENCIA

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

www.dattatec.com

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

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462