

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas?

Parte I

- ✓ Telefonía IP
- ✓ El Y2K cumple diez años
- ✓ Windows Phone
- ✓ Review de Wacom Bamboo
- ✓ Maneja tus finanzas personales con software libre



Registre sus dominios

por sólo

u\$s **3⁹⁹**

- **com**
- **net**

www.tengasudominio.com



¿Te hace falta un auto volador?

Recién dando nuestros primeros pasos en la segunda década del **siglo 21**, al sitio **ScoopDaily** se le ocurrió consultar qué impresiones les causa a sus lectores la tecnología que nos rodea en este **2010**.

Más allá de tanto iPhone, tanta nube, tantos libros digitales, tanta información disponible en internet, lo cierto es que un porcentaje muy alto de los **3.000 encuestados** confesó sentirse "**decepcionado**" con lo alcanzado por el hombre en materia tecnológica.

El grupo más desencantado fue el de 35 a 54 años que a esta altura, por lo menos, esperaba estar paseando en autos voladores y disfrutando de las atenciones de un robot sirviente, como veían de chicos en la serie de dibujitos animados "**Los Supersónicos**".

Está claro que no hemos llegado a ese nivel de avance tecnológico, pero ¿es para sentirse decepcionado con lo que sí se alcanzó? Después de todo, es la necesidad la que lleva a que los esfuerzos por desarrollar algún artefacto, producto o servicio en particular se apunten hacia una dirección específica.

Dicho de otra manera, no es que el hombre no cuente con la capacidad suficiente para crear un auto volador, sino que toda la inversión económica y tiempo de desarrollo que significaría está mejor implementada en otros avances tecnológicos, que tal vez no sean tan impactantes a la vista pero que aportan mucho más a nuestro estilo de vida. Porque la tecnología en sí es parte de nuestra vida. Nos movemos de aquí para allá con el celular en el bolsillo, no salimos de viaje sin empacar la notebook, si recién nos mudamos a un departamento nuevo pedimos que nos instalen internet antes que una línea fija de teléfono, no concebimos andar por la calle sin el reproductor de mp3 regalándonos nuestros temas favoritos, leemos nuestros mails desde el celular, actualizamos **Twitter** desde el celular...

Mientras, a nuestro alrededor, la ciencia sigue avanzando y nos regala todo lo que está por venir: consolas de videojuegos que detectan y reproducen los movimientos del jugador (Microsoft prometió **Project Natal** para este año); el Kindle y otros lectores de **e-books** comienzan a llegar a otros países, dándole un toque "tecno" a la pasión por la lectura; el streaming está cambiando nuestra manera de acceder a la música (¿van a desaparecer los CDs y los recién nacidos álbumes en mp3?); la Nube está dejando de ser un proyecto de pizarrón para convertirse en algo concreto.

Lejos estamos de aquellos días finales de 1999 donde el **Y2K** nos generaba pánico y el salto al 2000 estaba plagado de incertidumbre. ¿Uds. qué opinan? ¿También están decepcionados con los avances actuales, como los encuestados de ScoopDaily? ¡Queremos conocer su opinión! Escribannos a **lectores@dattamagazine.com** para contarnos.

Débora Orué

Jefa de Redacción

Dattatec.com Webmagazine



Llegue con su mensaje utilizando la herramienta más **simple, rápida y eficaz.**

Planifique, envíe y mida los resultados de sus campañas de email marketing con una solución completa.



Envialo**Simple**.com

La solución de E-mail Marketing de Dattatec.com

Conózcala en:

www.envialosimple.com/go



dattatec.com
Su Hosting hecho Simple!





STAFF	3	Editorial
JEFA DE REDACCIÓN	5	Sumario
Débora Orué	6	Software Libre (I): "Tarde pero seguro: llegó Thunderbird 3.0". Ariel Corgatelli te detalla todos los cambios que trae la mejor versión del cliente de correo de la Fundación Mozilla.
COLUMNISTAS		
Luis Altamiranda Ariel Corgatelli José Ferrer Juan Gutmann Javier Richarte Magalí Sinopoli Natalia Solari	9	Historia: allá lejos y hace tiempo "El Y2K cumple diez años". Javier Richarte nos lleva a recordar el mayor fiasco en la historia de la informática, que si bien no dejó secuelas enriqueció a sus falsos profetas.
	12	Review (I): reseña de hardware "Review de Wacom Bamboo". Ariel Corgatelli prueba la última tablet de Wacom, para crear gráficos con mucho estilo.
HUMOR	19	Investigación: informe especial "Llegó la IP". Magalí Sinopoli te cuenta cómo la telefonía IP va ganando espacio entre usuarios comunes y telecentros.
Daniel Paz		
JEFE DE ARTE	23	Microsoft: todo lo que hay que saber sobre el mundo de Gates "Windows Phone: ¿Integrando todo en un celular?". José Ferrer te describe todas las últimas novedades que trae el sucesor de Windows Mobile 6, ya disponible en el LG GW550 y el Samsung Omnia II.
Martín Cardinale		
DISEÑO DE TAPA	25	Software Libre (II): aplicaciones gratuitas multiplataforma "Maneja tus finanzas personales con software libre". Juan Gutmann te recomienda cinco programas gratuitos para administrar las finanzas hogareñas o de una empresa pequeña.
Martín Cardinale		
DIRECCIÓN COMERCIAL	30	Análisis: a fondo "¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? (Parte 1)". En la primera entrega de un artículo en dos partes, Juan Manuel Bouzada, de Alkon, analiza la posición de Nintendo dentro del mundo de las consolas de videojuegos.
publicidad@ dattamagazine.com		
REDACCIÓN	39	Software libre (III): últimas novedades "Columna mensual de software libre". Ariel Corgatelli te cuenta qué pasó durante enero en el mundo del software libre.
lectores@ dattamagazine.com		
	44	Ficción: literatura para techies "La tela intangible." Natalia Solari no presenta a un dibujante que debe enfrentar una denuncia por derechos de autor en forma de algoritmos.
	47	Review (II): críticas de videojuegos "Left 4 Dead 2: El regreso de los muertos vivos". Juan Gutmann pone a prueba la segunda parte del ya clásico FPS de Valve, un excelente juego que mezcla acción y horror, sin perder su esencia.

Tarde pero seguro llegó Thunderbird 3.0



Hacia mucho tiempo que los usuarios de este cliente de correo estábamos a la espera de una actualización del mismo. Ya que la última versión se había publicado a mediados del 2007. Y la espera tuvo sus frutos cuando el 8 de diciembre se anunciaba el lanzamiento (algo que ingresamos en el número anterior de **Dattamagazine**).

Comencemos por la instalación del cliente de correo.

Thunderbird es el proyecto que abarca Mozilla sobre esta rama en Internet, su versión Final 3.0 multilinguaje. La descarga la podremos realizar de su sitio Oficial:

<http://www.mozilla.org/products/thunderbird/>

Es un paquete no muy pesado de tan solo 10mb, y la instalación es muy simple, con sólo descomprimir el paquete tar.gz y ejecutar:

```
tar -zxvf thunderbird-3.0.tar.bz2
```

```
cd thundebird
```

```
./thunderbird
```

Listo, se inicia la configuración del mismo.



Configurando Thunderbird

Es muy simple y contamos con el asistente desde el primer momento que nos consulta si trabajaremos con una cuenta existente, si crearemos una, como así también si es una cuenta de noticias. Para los que ya contamos con la versión anterior de **Thunderbird**, el sistema auto detecta todas las configuraciones, migra la base de datos interno del programa y nos lo deja operativo con sus nuevas funciones y estética renovada.

Sólo seleccionando **Cuenta de Correo** se abrirá el menú de configuración de la misma, donde tendremos que ingresar datos básicos como dirección de correo (Email) y nombre por el cual nos reconocerán al recibir nuestro correo electrónico.

De forma inmediata tendremos que ingresar la configuración de nuestro servidor (datos proporcionados por nuestro proveedor de correo o ISP). Terminadas estas operaciones básicas ya estamos en condiciones de utilizar nuestro cliente de correo **Thunderbird**.



Para los que ya contamos con la versión anterior de Thunderbird, el sistema auto detecta todas las configuraciones, migra la base de datos interno del programa y nos lo deja operativo con sus nuevas funciones y estética renovada.

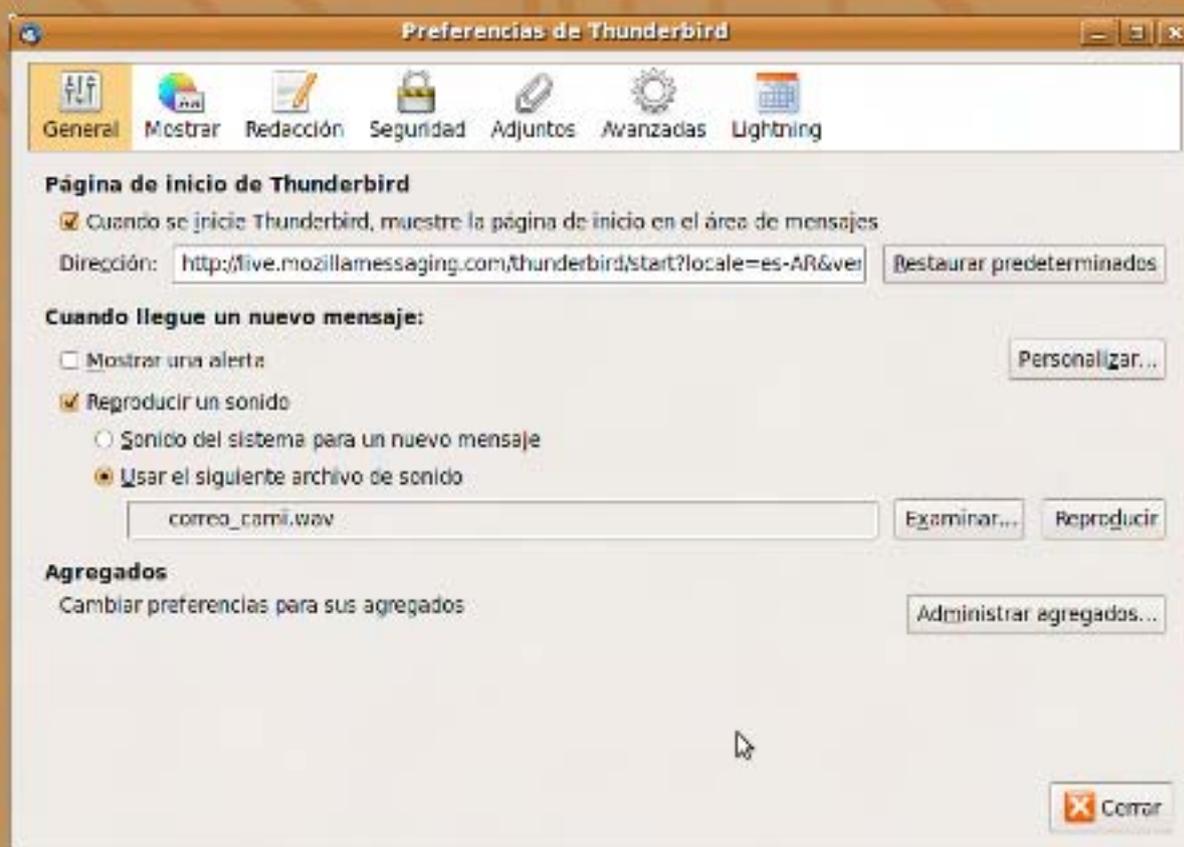
Thunderbird 3.0

Importante

Thunderbird 3 cuenta con un sistema automático el cual busca las configuraciones **POP, IMAP, SMTP** de los proveedores más populares, para que no tengamos que realizar configuraciones manuales. Esto no quita la opción de realizar configuraciones manuales como anteriormente describimos.

Y sí, se ve muy diferente

El aspecto gráfico de **Thunderbird 3**, ha cambiado bastante. La primera impresión que nos vamos a llevar es que comienza a utilizar las pestañas como lo hace desde hace tiempo su hermano mayor **Firefox**. En donde cada opción que realizamos, cada acción mejor dicho, el sistema despliega una nueva pestaña y no una ventana haciendo el uso más simple. Y no sólo acciona una nueva pestaña, sino que además enlaza las mismas con los diferentes datos



Barra lateral

La barra lateral sufrió un cambio muy interesante: además de contar con las clásicos "labels" o etiquetas propias vamos a encontrarnos con una búsqueda global. Para citar un ejemplo, cuando antes queríamos buscar dentro de un mail determinado texto entre todos los mails recibidos o enviados teníamos que hacer clic en cada etiqueta y ahí buscar por cada opción. Asunto, para, para cc, etc. Ahora las cosas son más simples y el sistema levanta una nueva pestaña cuando

realizamos una búsqueda enlazando toda la información. Y cuando hacemos clic en ella se vuelve a levantar una nueva pestaña.

Además cada mail cuenta con las opciones simples y efectivas de responder, reenviar, Archivar,



Thunderbird 3.0

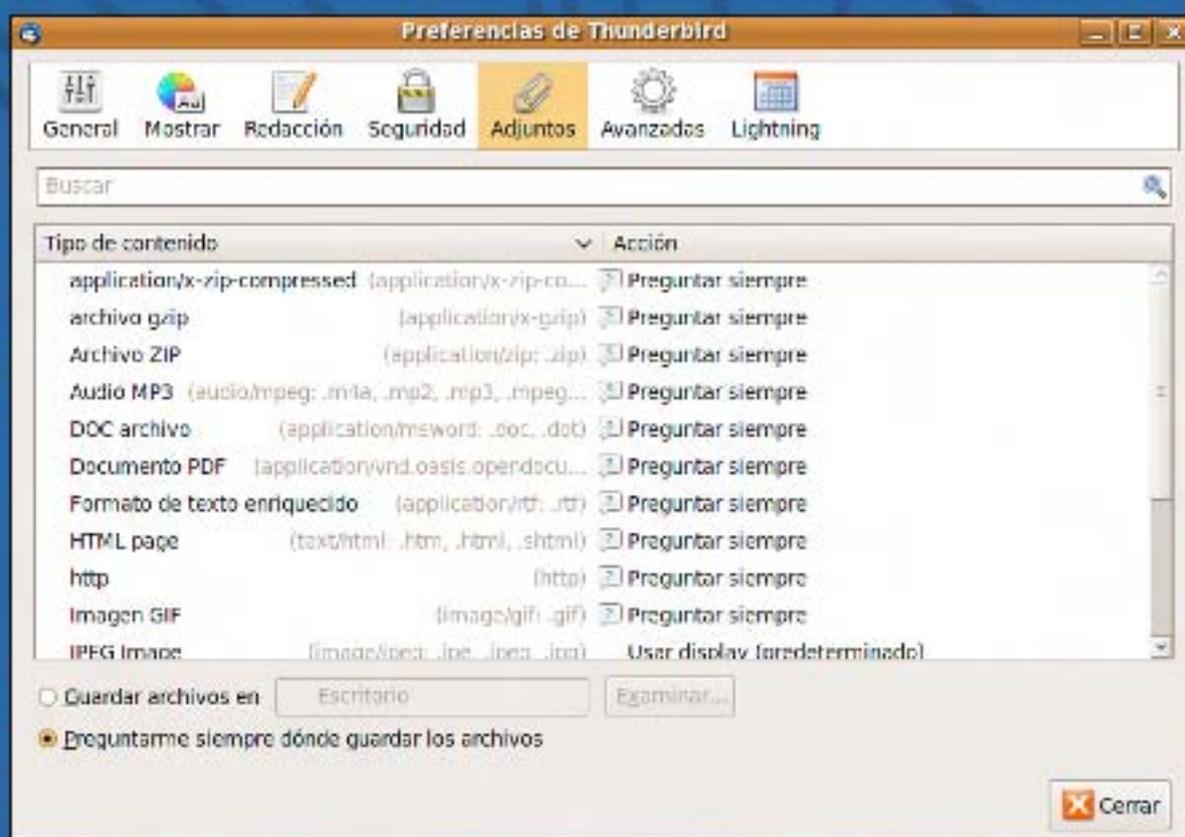
Desechar y Borraren su cuerpo, haciendo así la operación del mail más interactiva. Además cuenta con la función de "Carpetas Inteligentes", función que está habilitada por defecto. Estas carpetas inteligentes permiten que el usuario combine los buzones especiales, como las Bandejas de Entrada de distintas cuentas.

Sumario de mensajes

Algo muy esperado por los usuarios, donde Thunderbird hace que si el usuario selecciona varios mails muestre un sumario de los mismos, haciendo que se pueda navegar por ellos sin tener que ir abriendo uno por uno para ver su contenido - liberando mucho tiempo operativo del mismo. Todo un sueño hecho realidad.

Libreta de Direcciones

Esta opción fue mejorada; tiene una función automática para que el usuario reconozca las direcciones de correo que tiene agendadas en ella al recibir un nuevo mail.



Nueva función, hilo de mensajes Al estilo web 2.0 Thunderbird se actualizó. Nos permite llevar adelante un seguimiento de nuestros mails y así poder chequearlos de forma simple.

Conclusión. La verdad que los usuarios de este popular cliente de correo estábamos esperando alguna actualización del mismo y no seguir usando un cliente de

correo muy operativo pero con funciones limitadas. Thunderbird 3 vino para quedarse entre los usuarios y a competir con grandes opciones integradas con los clásicos sistemas operativos. Cabe destacar que este cliente de correo es multiplataforma con lo cual hay una versión para los tres sistemas operativos más populares: Windows, Mac y Linux.



Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



El Y2K cumple diez años



A una década del mayor fiasco en la historia de la informática, hacemos un repaso por este efecto que no dejó secuelas pero enriqueció a sus falsos profetas

En las primeras computadoras, allá por la década de **1950**, la memoria RAM era extremadamente costosa; por esa razón, los desarrolladores del lenguaje de programación estrella de aquella época **-el COBOL-** decidieron emplear seis dígitos para las fechas (día, mes, año) en vez de ocho. **IBM** se encargó de popularizar COBOL, fabricando equipos en base a él, pero jamás se imaginó que ese sistema iba a perdurar tanto. Durante la última década del siglo pasado, se empezó a hablar del tema y, más cerca del año 2000, las noticias que circulaban eran cada vez más **catastróficas** y apocalípticas: "los aviones que se encuentren en vuelo podrán



Las grandes empresas temían millonarias pérdidas debido a la caída de sus sistemas informáticos, por lo cual, invirtieron fortunas en prepararse

quedar a la deriva", "las centrales eléctricas quedarán fuera de servicio", entre otras armagedónicas profecías.

Peter de Jager, un consultor internacional especializado en el temeroso efecto, fue el principal encargado de fomentar mundialmente los supuestos peligros de este fenómeno. Tres años antes de la llegada del año 2000, afirmó que "el principal problema del efecto 2000 **es que es tan grave que nadie puede creer que sea cierto**". Los gobiernos de turno de cada país organizaron programas para informar e intentar prevenir el

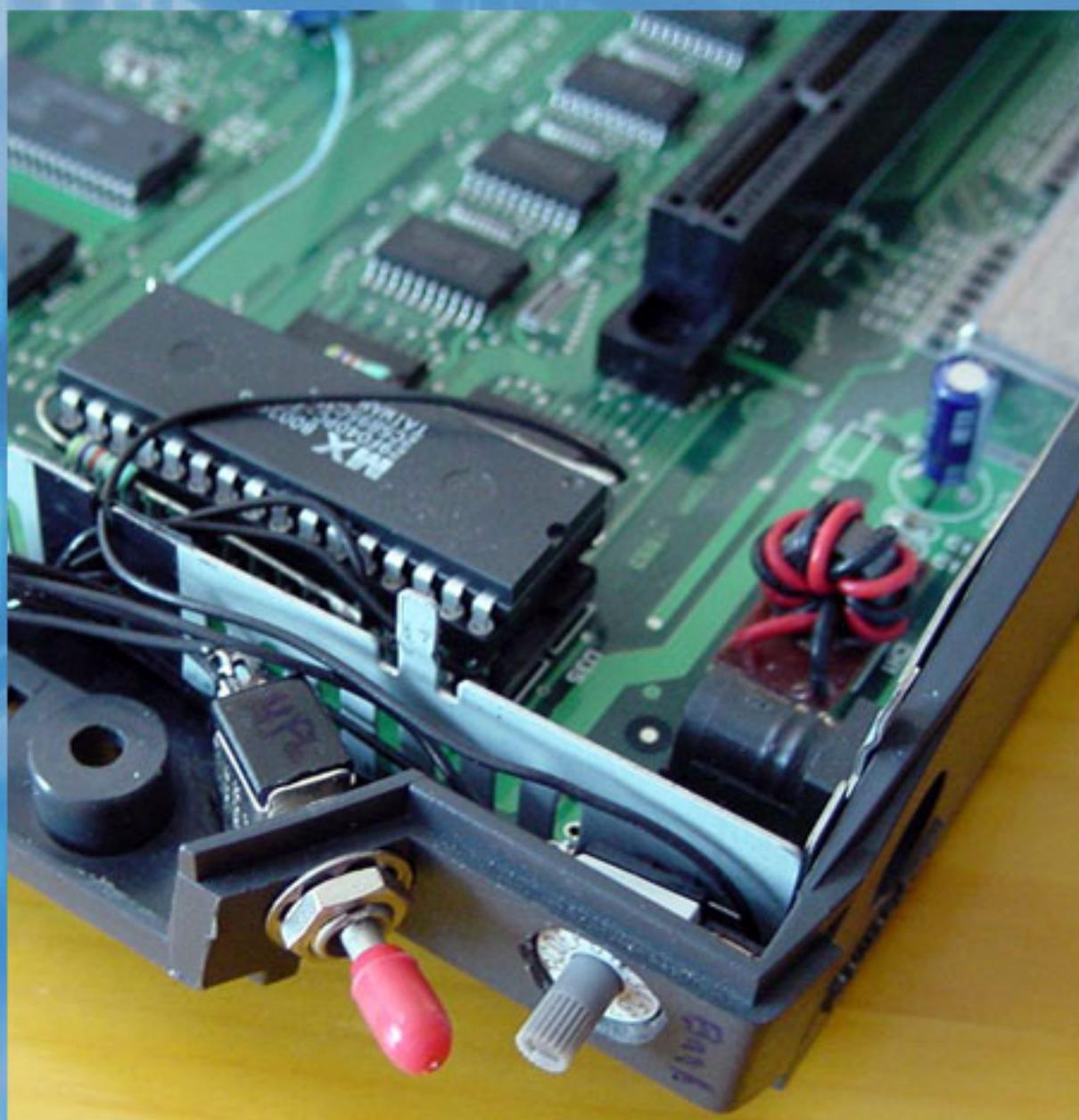
problema. Las grandes empresas temían millonarias pérdidas debido a la caída de sus sistemas informáticos, por lo cual, invirtieron fortunas en prepararse: cambio o renovación de equipos informáticos, actualizaciones de software, capacitación de personal, guardias de personal para el instante crítico, etc. De acuerdo a una consultora, sólo en Estados Unidos se gastaron más de 160.000 millones de dólares. A nivel mundial, la "inversión" fue todavía más grande: el gasto total superó los **350.000 millones de dólares**.

El Y2K cumple diez años



Si bien **todo el escándalo fue demasiado exagerado** y hubo mucho ruido de fondo, no fue en vano. Sin embargo, algunos lo aprovecharon para lucrar a mansalva. **Windows**, por ejemplo, es un sistema operativo que se puede actualizar o parchear fácilmente; pero determinados equipos informáticos o de telecomunicaciones podrían sufrir de lleno el impacto de la falla. Los más asustados fueron los bancos y entidades financieras que quizás no reiniciaban sus servidores desde hacía años (por la necesidad de que estén permanentemente disponibles) y carecían de la posibilidad de realizar simulaciones preventivas para observar los resultados.

Yo mismo realicé simulaciones un año antes de 2000 bajo **Windows 95 y Windows 98**, utilizando planillas de cálculo con rangos de fechas que involucraron años antes y después de 2000 y nada extraño o catastrófico sucedió al calcular las fórmulas. Sólo bastaba con adelantar el reloj de Windows unos años en el futuro y comprobar por nosotros mismos si nuestra computadora se vería afectada; al menos si nuestro trabajo se basara en operaciones financieras o similares, que realmente podrían significar una amenaza a nuestros números o los de nuestros clientes.



El Y2K cumple diez años



En definitiva, en materia de computadoras, a nivel usuario hogareño no hubo grandes problemas. A nivel **PyME**, la situación no generó pérdidas económicas ni daños conocidos. A nivel corporativo, tampoco se sufrieron grandes golpes, incluso en los equipos que no habían sido preparados para el "**desastre**".

Fuera del ambiente de las computadoras, sí sufrieron las consecuencias algunos equipos de telecomunicaciones, alarmas, tableros en aeropuertos, entre otros, pero se trató de contados casos aislados. Por ejemplo, en algunos países, los mensajes de texto vía teléfono celular eran directamente eliminados después del año 2000, al menos hasta que se corrigió la falla poco después. Algunas empresas enviaron facturas, tickets o talones de pago con fecha **01/01/1900**.

Ninguna de estas pequeñas fallas se cargó la vida de nadie, ni generó dolores de cabeza a nivel global.

A esto, los noticieros en televisión o radio que, generalmente, cuando tocaron temas medianamente complejos de comprender como éstos, terminaron no sólo desinformando sino que además, llegaron a anunciar el fin del mundo si no renovábamos nuestras "obsoletas" computadoras, faxes, impresoras y hasta algunos electrodomésticos... Lo más grave de todo esto fue la **basura electrónica** generada, por el hecho de que millones de consumidores desecharon sus equipos "no

compatibles con el año 2000", generando más impacto ambiental.

Parece que el **Efecto Y2K** no fue otra cosa que una broma bien tramada para el 28 de diciembre de 1999, en la que muchos inocentes pisamos el palito y caímos en la trampa y otros, mientras tanto, llenaron sus bolsillos ampliamente a costas de la desinformación y la absurda paranoia.

Lo que viene

Dentro de casi tres décadas, más precisamente en el año **2038**, algunos software podrían fallar. Por ejemplo, en sistemas UNIX, se emplea el sistema POSIX para medir el tiempo. El mismo consta de contar los segundos partiendo desde el 1 de enero de 1970 a las 00 horas. Si para aquel entonces aún se siguen usando sistemas de 32 bits, el número positivo límite o máximo de segundos (231-1), llegará a su tope el 19 de enero de 2038 a las 03:14:07. El siguiente segundo,

será el valor límite negativo de segundos (-231), lo cual llevará al reloj al año 1901.

La migración a sistemas operativos de 64 bits y procesadores de 64 bits no soluciona el problema. Modificar el actual software de 32 bits para remendar este problema, es un asunto demasiado complejo de solucionar si se quiere mantener la compatibilidad hacia atrás, sobre todo con el almacenamiento de información y cualquier aspecto relacionado con medición o representación del tiempo en fechas a largo plazo.

Sin embargo, la gran mayoría del resto de los sistemas operativos de 64 bits emplean enteros positivos de 64 bits para la medición de segundos desde 1970, esto ampliaría la fecha crítica en 290 mil millones de años. Estimamos que con eso será más que suficiente.



Javier Richarte

javier.richarte@dattamagazine.com

Las tabletas Wacom "dejan volar tu imaginación en la pantalla de tu PC"



Este mes les entregamos una nota orientada a las tabletas Wacom, que les pueden hacer la vida más sencilla a las personas, dando rienda suelta a la creatividad que tenemos dentro. Y no sólo a los profesionales de la edición, sino también a cualquier usuario de computadoras ya que las mismas tienen excelente combinación para cada tipo de usuario. Desde el más avanzado hasta el principiante.

Para ello nos reunimos con **Matias Marco**, Gerente de Producto de Nexsys Argentina (www.nexsysla.com) para Wacom Argentina, y de forma electrónica con Alexa Matteri Gerente de Canal y Ventas para América Latina y Canadá de Wacom.

El futuro esta aquí y nos sorprende cada minuto con avances tecnológicos que nos hacen la vida más sencilla. Un día veremos nuestros pensamientos plasmados directamente en la pantalla de la computadora, gracias a la tecnología -esto llegará pronto- pero por ahora, nos maravillamos con ver que nuestra caligrafía, arte, trazos simples o complejos, creaciones en 3D, nuestro conocimiento científico o técnico reflejado directamente en la pantalla de la computadora, a través de la armonía que nos da un lápiz y un papel en nuestras **m a n o s**.

Es así que la tableta gráfica, una especie de lienzo virtual en blanco que invita a ser llenado,



wacom

está aquí para facilitar el trabajo a personas con profesiones tan disímiles como pintores, arquitectos, fotógrafos, ingenieros, administradores, gerentes, médicos, científicos que quieren la libertad creativa del papel y el lápiz, y que a la vez necesitan que esa libertad creativa sea reflejada en la pantalla del computador, a través de una tableta gráfica.

El futuro esta aquí y nos sorprende cada minuto con avances tecnológicos que nos hacen la vida más sencilla. Un día veremos nuestros pensamientos plasmados directamente en la pantalla de la computadora



Las tabletas Wacom "dejan volar tu imaginación en la pantalla de tu PC"

¿Qué es una Tableta Gráfica?

Un tableta gráfica es un dispositivo de inducción de información hacia el computador compuesta por un lápiz electrónico y un dispositivo plano llamado tableta o tabla, como una especie de ratón, pero con la libertad y la armonía que proporciona un lápiz y un papel, que permite introducir directamente al computador dibujos a mano alzada, diagramas, caligrafía, etc.

¿Cómo funciona?

A través del método de inducción electromagnética en donde los canales verticales y horizontales de la malla transmiten y reciben señales formando un campo electromagnético, en el cual se mueve el lápiz electrónico, que al moverse, hace que la electricidad sea recibida por la tableta a través de señales inductivas desde el circuito interior del lápiz, y los trazos de éste sean leídos fácilmente. El lápiz electrónico es capaz de detectar la fuerza ejercida en él y los modelos profesionales muestran también su ángulo de inclinación. El lápiz permite mostrar trazos de diferentes grosores y cambios progresivos de color. El lápiz electromagnético no requiere de baterías.



Tabletas Gráficas Wacom

Las tabletas gráficas pueden ser sencillas o más complejas para usos profesionales específicos como el diseño, la fotografía o la arquitectura, entre los diferentes tipos de tabletas digitales de Wacom tenemos Bamboo, Intuos o Cintiq que describimos a continuación:

Familia Bamboo: Bamboo Touch, Bamboo Pen, Bamboo Pen and Touch y Bamboo Fun. Línea de consumo de las tabletas gráficas Wacom.

Los sistemas operativos y aplicaciones están experimentando cambios signifi-

cativos en la interfaz. Cada día más, la interacción directa con el contenido gráfico está asumiendo el control sobre el cursor y el clic en las interfaces de usuario tal y como lo demuestra la tecnología del iPhone de Apple y de Microsoft Surface. Hoy, ante la sencillez e inmediatez que requiere el usuario al interactuar con sus dispositivos informáticos, podemos decir que el nuevo método de entrada natural e intuitivo **Multi-Touch** en la familia de tabletas Bamboo, es una adición perfecta a la tecnología avanzada de entrada de lápiz que encontramos en las tabletas **Wacom**.



Las tabletas Wacom "dejan volar tu imaginación en la pantalla de tu PC"

Ambas tecnologías se complementan muy bien con distintos beneficios para el usuario, su combinación ofrece una experiencia única. Bamboo está destinada a los consumidores que utilizan la computadora como parte de su estilo de vida digital para comunicarse, compartir y crear contenidos, para aquellos que están buscando una relación armoniosa con su computadora y para los que la Internet de hoy es un medio cotidiano de expresión e interacción social. Bamboo tiene una tecnología más simple, porque hace que las computadoras respondan al tacto humano, poniendo el poder de la computadora donde debe estar: en la mano del usuario.

Bamboo Touch

Es la tableta perfecta para cualquier persona que desee controlar su computadora con tecnología **Multi-Touch**. Con el toque de los dedos se pueden obtener todas las acciones que permite cualquier dispositivo de entrada, como desplazarse, acercarse, rotar, ir hacia delante o atrás, o hacer cualquiera de los clicks tradicionales que se hacen con el mouse pero con mucho más espacio. Bamboo Touch es la forma natural de interactuar con la computadora y es perfecta para el hogar y la oficina.

Bamboo Pen

Al igual que la anterior línea Bamboo, es la forma divertida de trabajar con aplicaciones creativas. La tableta permite hacer anotaciones en documentos, trabajar en colaboración y personalizar acciones. Además se puede pintar, dibujar y expresar con el software Corel® Painter™ Essentials incluido con **Bamboo Pen**.

Bamboo Pen & Touch Tiene la flexibilidad que permite el trabajo fino del lápiz de Wacom y la tecnología Multi-Touch en el mismo dispositivo, permitiendo

las ventajas de uso y navegación con los dedos de la tableta táctil y las ventajas creativas que dan el uso del lápiz de Wacom como método de ingreso de información. Bamboo Pen and Touch viene con Adobe® Photoshop® Elements para la edición y retoque de fotos, así como los filtros para mejorar fotografías del software Nik®.

Bamboo Fun

Para completar la línea, combina el lápiz y el multi-tacto en una tableta de mayor tamaño que las otras soluciones de Bamboo. Es ideal para los creativos en casa y





Las tabletas Wacom "dejan volar tu imaginación en la pantalla de tu PC"

aficionados a la fotografía que buscan mayor control y libertad de movimiento cuando sus dedos o el lápiz se colocan sobre la superficie de la tableta. **Bamboo Fun** viene con Adobe Photoshop Elements, Corel Painter Essentials y los filtros fotográficos Nik.

Intuos

La tableta digital profesional Intuos4 permite la edición digital profesional de fotografías y crear ilustraciones digitales de manera rápida y profesional al activar la potencia de más de 100 aplicaciones de software de líderes de la industria como Adobe®, Autodesk®, Corel® y Nik® que son compatibles con las tabletas de Wacom. La Intuos4 con tecnología **Tip Sensor** puede percibir puntos de presión a partir de casi cero (un gramo) tiene un lápiz Grip Pen que alcanza 2048 niveles de presión que incluye un borrador sensible a la presión y dos interruptores laterales que pueden programarse para incluir en el lápiz comandos como el doble clic y el clic del botón derecho. La tableta **Intuos4** tiene un diseño ergonómico ambidiestro y contiene herramientas de productividad personalizables como las ExpressKeys™ con iluminación (OLED) que identifica la función activada en cada aplicación, y el Touch Ring con un botón en el centro del

anillo que "alterna" funciones en el anillo tales como zoom, desplazamiento, ajuste de tamaño de brocha, lienzo de rotación y la selección de capas. Intuos permite reducir el agotamiento de la muñeca causado por la repetición de movimientos al poder alternar entre el Grip Pen y el mouse ergonómico de 5 botones. Intuos4 se dirige a profesionales de fotografía digital, sector gráfico, diseño 2D/3D, diseño industrial, audio, vídeo y cinematografía.

intuos⁴

Cintiq

Cintiq es un display interactivo que permite trabajar directamente sobre la pantalla, con una superficie texturizada y resistente a los rayones; Cintiq es totalmente plana de un extremo al otro, lo que permite que la mano se deslice fácilmente sobre toda la superficie; tiene bases ajustables que le permiten orientar o girar la pantalla para lograr ángulos óptimos de trabajo. Con un exacto nivel de píxel de las plumas que permite un control preciso del cursor, la tableta Cintiq es perfecta para trabajar aplicaciones digitales creativas.





Las tabletas Wacom "dejan volar tu imaginación en la pantalla de tu PC"

La pantalla táctil cuenta con 1024 niveles de sensibilidad a la presión de la punta del lápiz y del borrador que permiten la edición exacta de las imágenes, ya que permite un control exacto del pincel y la aplicación selectiva de efectos y filtros. También Cintiq reconoce la inclinación del lápiz a través de la pantalla. Cintiq viene con el lápiz y la tableta con diseños ergonómicos, teclas programables (ExpressKeys™), bandas táctiles para desplazamiento, software de configuración del lápiz o la tableta para aumentar la productividad. Cintiq se dirige a los sectores de diseño automotriz y textil/moda, ilustradores, artistas gráficos y profesionales de la imagen digital y viene en tamaños de 12 y 21 pulgadas.

La tecnología nos debe ayudar a hacer la vida más fácil, más simple. Bamboo es un medio más natural de escribir, navegar y de expresarse. Expresa tu carácter.

En conclusión, la tableta gráfica es un elemento que puede facilitar el trabajo de todos, desde la aplicabilidad que puede darle un estudiante o ama de casa para hacer trabajos sencillos, hasta los usos complejos que puedan darle artistas, diseñadores gráficos en 2D o 3D, científicos, arquitectos, ingenieros, fotógrafos, médicos, etc. y que les permite descubrir que la libertad creativa de un lápiz y un papel puede estar armoniosamente unida a la tecnología.



Entrevista con Matias Marco, Gerente de Producto, representante de Wacom en Argentina

Dattamagazine. *¿Matías, nos podrías contar un poco la historia de Wacom?*

Matías Marco. Desde que se fundó en 1983, Wacom se ha establecido como líder en el mercado mundial de tabletas con lápiz y como empresa pionera en el desarrollo del lápiz como dispositivo informático de introducción de datos. El éxito de Wacom es el resultado de una visión muy básica y original: convertir el entorno informático en un medio más natural que permita utilizar con mayor flexibilidad la potencia de la tecnología informática en un

mayor número de tareas y por más usuarios. Se trata en resumen de crear una armonía entre el usuario y su entorno técnico.

Dattamagazine. *Contanos un poco los productos que trabaja Wacom.*

MM. En Wacom, creemos que la tecnología debe ser fácil de utilizar y simple de comprender. Nuestro objetivo es hacer la tecnología **más humana**, más natural y más intuitiva, y nos esforzamos por crear productos y soluciones que ayuden a que las personas.



Las tabletas Wacom "dejan volar tu imaginación en la pantalla de tu PC"

Para profesionales creativos. Con funciones inspiradas por miembros de la comunidad creativa profesional, nuestra línea profesional incluye tabletas **Intuos®** y displays interactivos **Cintiq®**.

La familia Cintiq de displays interactivos combina las ventajas de un monitor LCD con la sensación natural y rendimiento superior de la profesional tecnología patentada de lápiz de Wacom.

Intuos4 redefine la experiencia de la tableta de pluma Intuos, gracias a un nuevo diseño y nuevas características inspiradas por miembros de nuestra creativa comunidad profesional. Nuestra línea de tabletas Bamboo™ se caracterizan por poseer una combinación de ingreso de información con lápiz y multi touch para obtener una manera totalmente nueva de trabajar con su computadora. Con cuatro modelos de donde elegir, esta línea de tabletas le da opciones entre los beneficios de múltiples toques y la comodidad y precisión de un ingreso de información con lápiz.

Dattamagazine. *Cuáles son las tablet más requeridas.*

MM. Actualmente dentro de lo que es el mercado masivo (hogar/retail) las tablas más solicitadas son **Bamboo Pen y Bamboo Pen & Touch**. Por otro lado, dentro de lo que refiere al mercado PRO, las Intuos4 Medium se llevan el primer lugar.



Comparativas

Dattamagazine. *Ya que hablamos de la **Bamboo Pen y Bamboo Pen & Touch**, ¿cuáles son las diferencias más importantes entre las dos?*

MM. Como podemos ver **en el cuadro**, las grandes diferencias están en que Bamboo Pen & Touch nos ofrece 1024 niveles de presión, combinación de entrada de datos vía lápiz o multi touch, software bundle incluido como Adobe Photoshop Elements y Nik Color Efex.

Dattamagazine. *¿Quiénes son los usuarios que mas utilizan estas tablet?*

MM. Actualmente con el incremento de tecnología en este



tipo de tablas, se puede decir que de a poco están siendo utilizadas por el público profesional, si bien cabe destacar que las tablas pueden ser usadas por cualquier persona, me refiero a que lo que nos va a marcar el destino de qué tabla usar va a ser el requerimiento de trabajo final, partiendo de ahí, el usuario puede elegir entre la amplia variedad de productos.



Las tabletas Wacom "dejan volar tu imaginación en la pantalla de tu PC"

Dattamagazine. *¿En qué tipo de formatos vienen las tabletas?*

MM. En Cintiq encontramos dos formatos disponibles, Cintiq21 (21 pulgadas diagonal) y Cintiq12 (12 pulgadas diagonal Wide)

En Intuos4 encontramos Small, Medium, Large y Extra Large. En Bamboo, Small y Medium.

Dattamagazine. *¿En que tipo de sistema operativo funciona?*

MM. Actualmente Wacom cubre todas las opciones, sea Windows, Mac, Linux.

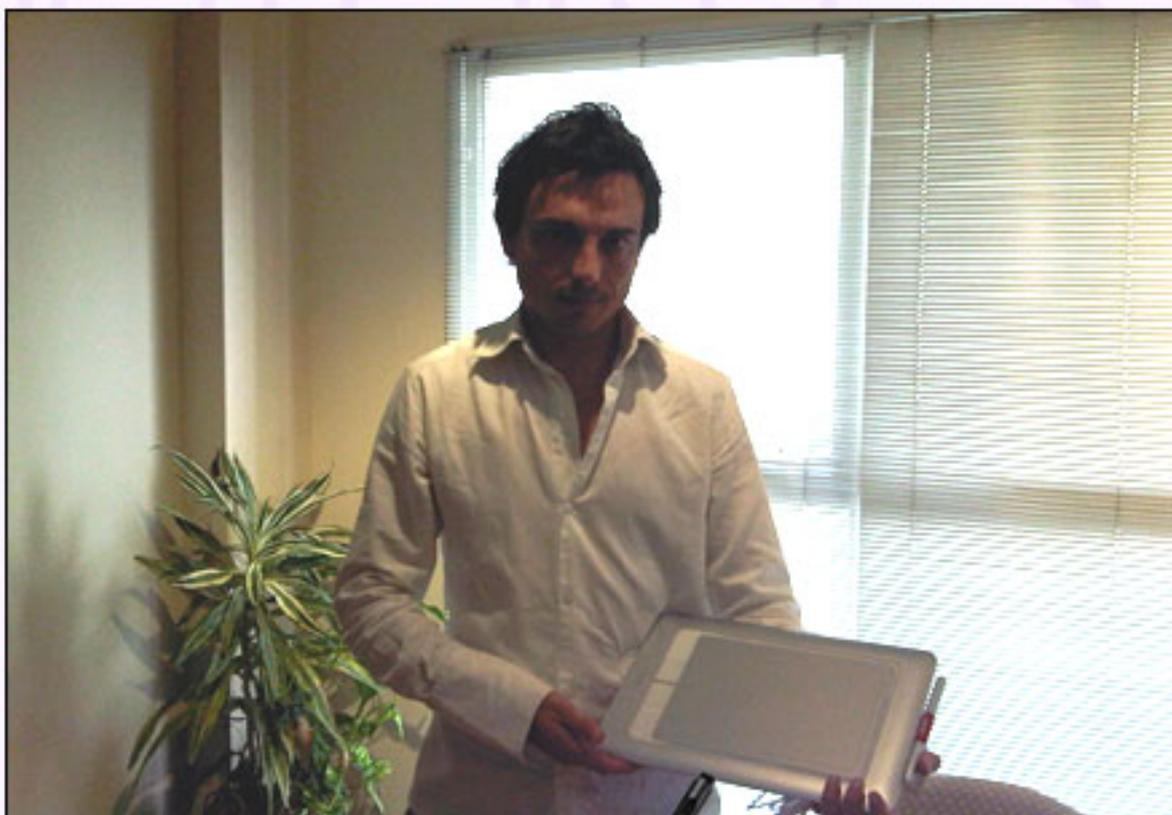
Dattamagazine. *¿Qué software adicional trae cada una de ellas?*

MM. Te detallo el software para cada tableta:

Cintiq: Corel® Painter™ Sketch Pad, Nik® Color Efex Pro™ 3.0 WE6, Wacom Brushes 3.0. Intuos4: Nik® Color Efex Pro™ WE6, Wacom Brushes 3.0. Podemos descargar 2 de los siguientes softs: Adobe Photoshop® Elements 7, Autodesk SketchBook Express® 2010, Corel Painter™ Sketch Pad

Dattamagazine. *¿En dónde se pueden adquirir, qué tipo de valores?*

MM. Cualquier producto se pueden encontrar en nuestros re-sellers, tales como: Compumundo, Irbit, MacStation,



Maxim, Alfa Uno, Baidat Computacion, Plus Computación, Datasoft, BuyPC, CompuJav, Nikon Center, entre otros.

(10.4.8 o mayor). Y sobre el hardware, obviamente se requiere pantalla color, puerto USB y unidad de CD/DVD.

Dattamagazine. *¿Cuáles son los requerimientos mínimos para que funcione correctamente?*

MM. Los requerimientos son: PC, Windows® 7, Vista® o XP con Service Pack 2, Mac, Mac OS® X

Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



Llegó la IP

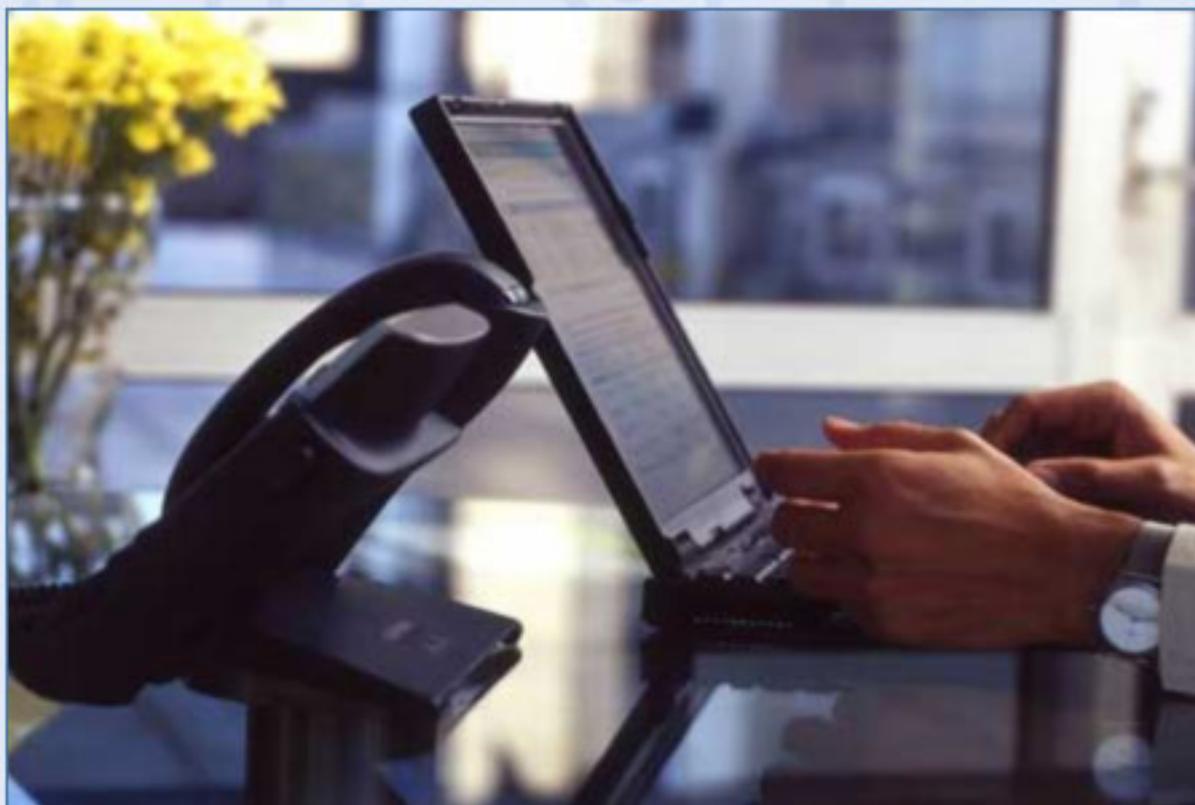


La nueva cara de las comunicaciones telefónicas revolucionó el mercado, no sólo por las bajas tarifas, sino también por su practicidad y funcionalidad.

Argentina y varios países de la **Comunidad Europea**, ya hacen uso de la **telefonía IP** que condensa el e-mail y el teléfono dentro de la PC. Cada vez son más los analistas que estiman que en un futuro próximo las llamadas de todo el mundo se realizarán sobre esas redes, reduciendo los costos de telefonía hasta un **74%**. Otro de los pronósticos, es que de a poco las empresas de telefonía convencional irían desapareciendo, ya que la posibilidad de hablar por teléfono vía Internet, enviar una imagen simultáneamente, o un archivo con música y que el costo de esa comunicación sea mínimo, es una práctica que ya está siendo globalizada.

Las comunicaciones con el protocolo IP guardan el secreto que será el gran boom de los próximos años, ya que la nueva red está basada en la conmutación de paquetes donde una misma comunicación sigue diferentes caminos entre origen y destino durante el tiempo que dura, y los recursos que intervienen en una conexión pueden ser usados en otras conexiones al mismo tiempo.

Especialistas en la red aseguran que las ventajas son significativas, ya que cuenta con tecnología de punta implicada en **la telefonía IP**. Una de las mayores ventajas que va a ver un usuario hogareño es la del ahorro



en las llamadas de larga distancia ya que las comunicaciones no dependerán del tiempo en el aire, es decir, de la duración de la llamada, como se acostumbra hasta ahora, sino más bien por el precio de mercado del proveedor de Internet, ya que el pago se hace en base a un servicio más dentro del paquete de datos que brinda la red. Otra gran ventaja de la telefonía IP es que se puede llamar a un teléfono fijo o móvil en cualquier lugar del mundo para transmitir fax, voz, vídeo, correo electrónico por teléfono, mensajería y comercio electrónico. Es decir, una gran variedad de servicios brindados por un solo operador.

DattaMagazine dialogó con **Guadalupe Vercovo**, titular de Locutorio Iplan en la ciudad de Rosario sobre cuáles son las verdaderas ventajas y desventajas que trae el soporte IP para las comunicaciones: **"IP es la comunicación física de las máquinas."**

Especialistas en la red aseguran que las ventajas son significativas, ya que cuenta con tecnología de punta implicada en la telefonía IP.

Llegó la IP



Todas las computadoras tienen una dirección física. Esa PC, de la cual sale la comunicación, redirecciona a través de Internet el paquete informacional (voz, video o imagen) a una central. Esa misma se comunica con un satélite, y a su vez este último se comunica con las centrales telefónicas. Por eso **se puede llamar con una telefonía IP a un teléfono fijo**.

La diferencia con la comunicación convencional, es que es **más económica**, ya que con tan solo una computadora y un conversor para las señales de telefonía, se puede llamar a un número telefónico. Pero en realidad, se llama a una PC, que toma ese número y efectúa el llamado de manera satelital. Es un proceso automático”.

“Otro de los servicios que ofrece la **telefonía IP** es la teleconferencia, o tener acceso a programas como **Avaya o Skype**, que es un teléfono dentro de la PC, donde se marcan los números, y podés establecer la comunicación. Es mucho menos costosa que las telefonías comunes, ya que utilizan muchas centrales, que son las que te dan las líneas. Esta es la parte positiva de la comunicación IP, podés realizar llamadas de **larga distancia** que salen más baratas en proporción que las llamadas locales. Conviene para el usuario en algunos puntos, ya que la llamada local es mucho más costosa que las que se realizan al exterior. Para mencionar algunas de las contras que puede tener la telefonía IP es que muchas veces, dependiendo de cómo esté instalada, el audio puede resultar

malo. Por ejemplo, aquí en el locutorio, los primeros días del mes tenemos problemas para establecer la comunicación, ya que los satélites se mueven para esa fecha, y tal vez en el momento en que una persona realiza una llamada, después de un silencio, la ficha cae igual y la comunicación no se establece. En estos casos, la compañía no reconoce ese monto, no hay forma de demostrar que el cliente no pudo concretar la llamada”, agregó la titular.

Algunas desventajas

El sistema todavía tiene dificultades que impiden que **“todas”** las comunicaciones se estén realizando vía IP. ¿Cuáles son? En primer lugar, como la información viaja dividida en varios paquetes, algunos de ellos pueden perderse y no hay garantía sobre el tiempo que tardarán en llegar de un lado al otro de la comunicación. Esto lo puede vivir uno casi a diario mientras chatea cuando recibe varias preguntas de su interlocutor porque sus respuestas no le llegan. Imagínese si está hablando, se va a quedar con las palabras en la boca y el silencio va a ser su única respuesta, además de la sensación de eco, algunas interferencias, interrupciones, sonidos de fondo, distorsiones de sonido, etc., que puede variar según la conexión a Internet y la velocidad de conexión ISP.



Guadalupe agregó: **“Creo que la comunicación IP va a ser el futuro de las comunicaciones.** Puedo hablar desde mi domicilio con una PC, o desde algún bar que tenga Wi-Fi. Al tener alguno de los programas como Skype o Avaya, se contrata el plan que deseamos comprar, abonás con tarjeta de crédito y listo. De esta manera, sí resulta conveniente, y más barato. Es el futuro, claro, en tanto que la gente siga comprando computadoras y siga teniendo Internet”.

Llegó la IP S

El lado bueno de la IP

Las ventajas son significativas. Además de la tecnología de punta implicada en la telefonía IP, las mayores ventajas que va a ver un usuario hogareño es la del ahorro en las llamadas de larga distancia, ya que las comunicaciones no dependerán del tiempo en el aire, es decir de la duración de la llamada, como estamos acostumbrados hasta ahora, sino más bien por el precio de mercado del proveedor de Internet, ya que se estará pagando por un servicio más dentro del paquete de datos que nos brinda la red.

Otra gran ventaja de la telefonía IP es que **se puede llamar a un teléfono fijo o móvil en cualquier lugar del mundo** para transmitir fax, voz, vídeo, correo electrónico por teléfono, mensajería y comercio electrónico. Es decir, la gran variedad de servicios brindados por un solo operador es una de las grandes ventajas que ven los usuarios hogareños y corporativos.

Como toda novedad, el acceso a los beneficios de la tecnología IP aun no están masificados, pero el avance de la tecnología, las redes de fibra óptica y el perfeccionamiento de los programas de comunicación cada día, hacen pensar que en el **2010**, cientos de millones de personas estarán comunicadas, y es de esperar que en la **Argentina** también se vea lo que hoy sucede con los accesos de banda ancha y la telefonía celular: **crecen ininterrumpidamente.**

Acerca de Skype

Skype es un software gratuito que se puede usar en tu equipo para hacer llamadas y videollamadas, y enviar mensajes instantáneos gratis en cualquier lugar del mundo. Se creó en el año 2003, está disponible en 28 idiomas y tiene alrededor de 270 millones de usuarios registrados en todo el mundo.

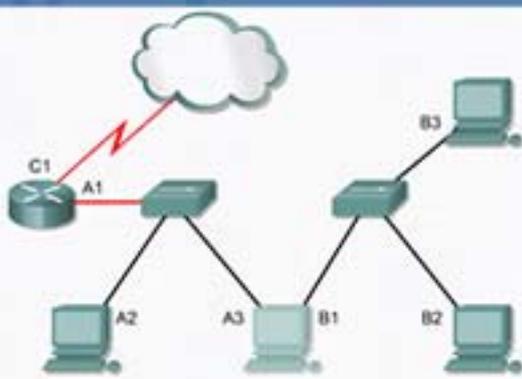
¿Quién puede usar Skype?

Cualquier persona que sea mayor de 18 años de edad y tenga una PC y una conexión a Internet.

¿Cómo pagar la llamada?

Descargar y usar Skype es gratis. Las llamadas a números fijos o celulares tienen un costo por minuto que depende del destino al que se esté marcando.

En cambio, también es posible llamar desde una cuenta de Skype a otra. En ese caso, marcando el nombre de usuario, la llamada (de PC a PC) es totalmente gratuita. También es posible realizar videoconferencias gratis de ese modo.



Servidor de Telefonía IP.

- Servidores de Comunicación IP, Teléfonos IP.
- Interconexión de Sucursales
- Desarrollo de aplicaciones para telefonía
- Integración con sistemas gerenciales
- Marcado automático de llamadas salientes
- Respuesta automática interactiva de llamadas entrantes, IVR, etc.

- Hosting de reuniones virtuales. (Virtual Room)

Todo esto le permite:

- Mejorar la calidad y eficiencia en el servicio al cliente
- Controlar llamadas que entran y salen de su empresa
- Conectar extensiones remotas vía Internet
- Recibir fax y mensajes de voz en el correo electrónico
- Aumentar la productividad de la empresa automatizando y simplificando tareas
- Invertir menos al instalar oficinas.

Magali Sinópoli.

magali.sinopoli@dattamagazine.com



Windows Phone, ¿Integrando todo en un celular?



Microsoft, en el mes de diciembre, presentó en Argentina el nuevo sistema operativo para dispositivos Smartphone llamado "**Windows Phone**" (en la foto, de derecha a izquierda, Leandro Olivestro, Douglas Smith y Todd Peters) antes denominado Windows Mobile 6.5. Con este lanzamiento, el gigante informático busca hacer competencia frente al iPhone, el BlackBerry y el Android (de Google).

Por el momento este SO viene en 2 modelos de celular de alta gamma, el **LG GW550** y el Samsung **Omnia II**. El primero tiene teclado alfanumérico **QWERTY** (similar a la de un teclado de PC) bajo la pantalla de 2,4", Wi-Fi, GPS y 3G. El Omnia II de Samsung, por su parte, tiene una pantalla Touch Screen de 3,7", también posee 3G, GPS, Wi-Fi y cuenta con una cámara de 5 mega pixeles. Cabe destacar que los mismos están disponibles en el mercado. Su precio de venta y planes dependen de cada empresa prestadora de servicio.



Windows phone

Por el momento este SO viene en 2 modelos de celular de alta gamma, el **LG GW550** y el **Samsung Omnia II**. El primero tiene teclado alfanumérico **QWERTY** (similar a la de un teclado de PC) bajo la pantalla de 2,4", Wi-Fi, GPS y 3G. El **Omnia II** de Samsung, por su parte, tiene una pantalla Touch Screen de 3,7", también posee 3G, GPS, Wi-Fi y cuenta con una cámara de 5 mega pixeles.

Cabe destacar que los mismos están disponibles en el mercado. Su precio de venta y planes dependen de cada empresa prestadora de servicio.

En cuanto a mejoras de este nuevo SO se puede destacar una interfaz mejorada con una pantalla de bienvenida en forma de lista de opciones (similar a la



de los reproductores multimedia Zune), nuevos menús y accesos directos desde la pantalla de bloqueo.



Windows Phone

Pero las principales características son las siguientes:

My Phone, es un servicio que permite guardar toda la información que se encuentra en el teléfono, ya sea, contactos, agenda, información adicional y más. Esta información queda guardada en internet y puede ser accedida desde cualquier lugar a través de la web. Cabe destacar que el servicio es gratuito, pero el costo del mismo se encuentra en la transferencia de datos, el cual, varía de acuerdo a la empresa prestadora del servicio. Integración, con respecto a los servicios y aplicaciones que ofrece **Microsoft**. Por ejemplo: usted puede crear un archivo de texto en su PC hogareña, editarlo, guardarlo y luego abrirlo desde su teléfono móvil para una nueva edición.

 **Windows phone**

Windows MarketPlace, provee un sitio donde permite, a través del acceso al mismo, la posibilidad de descargar aplicaciones gratuitas o pagas. Para poder comprar las aplicaciones pagas se necesita una tarjeta de crédito internacional. Internet Explorer, a diferencia de sus versiones anteriores, esta permite ejecutar archivos flash, lo cual es una característica muy valiosa ya que varios de los competidores todavía no lo han podido realizar.



José Ferrer

jose.ferrer@dattamagazine.com

Según declaraciones de Leandro Olivestro, gerente de soluciones de movilidad de **Microsoft** al sitio **Clarín.com**.

“Empezamos con estos 2 modelos, pero seguramente seguirán muchos más. Windows Phone está preparado para correr en todo tipo de equipos, con distintos tipos de pantalla y con o sin teclado”

Seguramente esta será una de las tantas batallas que librará Microsoft por ganar territorio en el ámbito de servicios sobre telefonía celular, el cual por el momento no tiene un líder

indiscutido como lo es el gigante informático en el uso doméstico de PC... iPhone, el Blackberry y Android **¿tienen de que preocuparse?**

Más Información:

<http://marketplace.windowsphone.com/Default.aspx>

<http://sn1-p3.myphone.microsoft.com/mkweb/Start.po?mkt=es-AR>

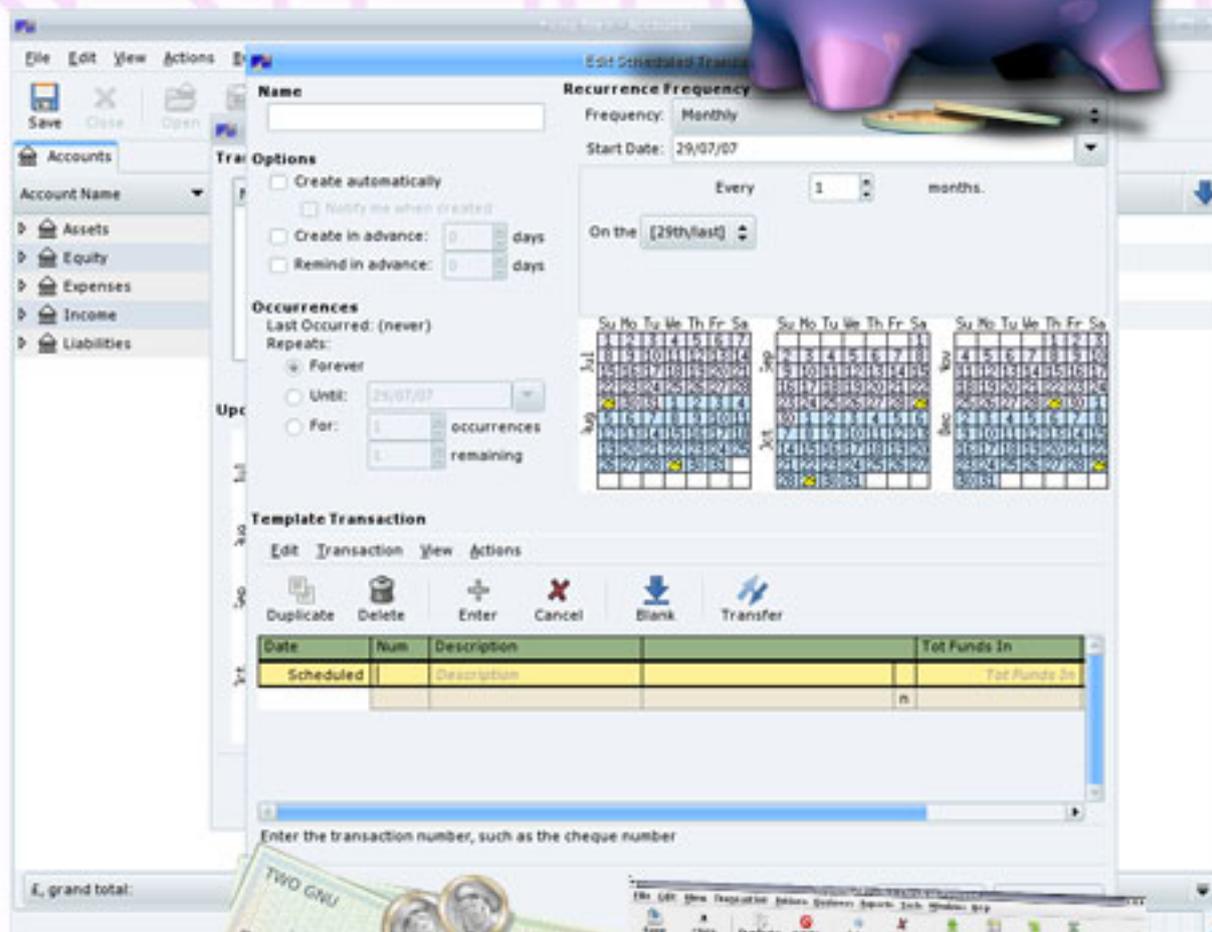
<http://www.microsoft.com/windowsmobile/es-xl/meet/secure-your-stuff.msp>

Maneja tus finanzas personales con software libre



Corría el año **1983** y **Scott Cook**, ejecutivo de **Procter & Gamble**, estaba sentado en la mesa de su cocina observando a su esposa realizar una rutina mensual que le quitaba mucho tiempo y la fastidiaba enormemente: administrar y pagar las cuentas familiares. Dirigió su mirada casi por casualidad hacia su flamante computadora personal (un lujo todavía poco común en los hogares) y, al contemplarla, pensó: "**Tiene que haber una manera más sencilla y veloz de hacer este trabajo**". Al poco tiempo, Cook había fundado Intuit Software, en conjunto con el experto en informática **Tom Proulx**, y juntos desarrollaron uno de los paquetes de software más populares de todas las épocas: **Quicken**, el programa que digitalizó definitivamente el manejo de las finanzas hogareñas y de la pequeña empresa. Más de un cuarto de siglo después, una multitud de programas herederos de este legendario software nos permiten hacer esa tediosa tarea con facilidad y rapidez, como lo soñara Cook. Te presentamos cinco exponentes libres y de código abierto que se convertirán en aliados imprescindibles a la hora de administrar mejor tu dinero.

Quicken, el programa que digitalizó definitivamente el manejo de las finanzas hogareñas y de la pequeña empresa.



GNUCASH

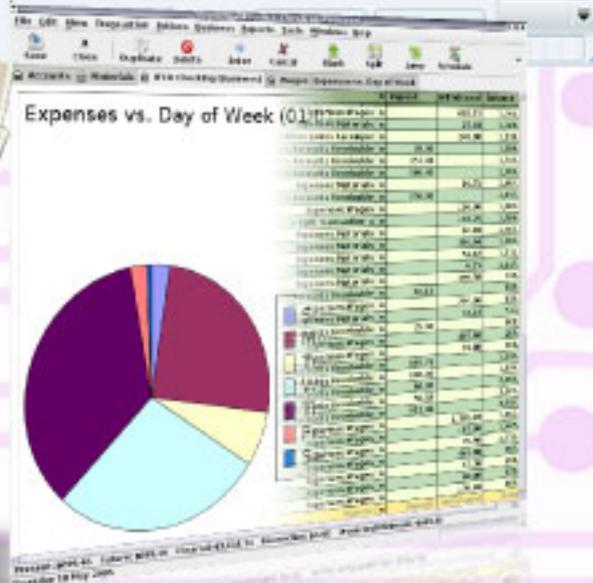
Web Oficial:

<http://www.gnucash.org/>

Disponible para:

GNU/Linux, *BSD, Solaris, Mac OS X, Windows

GNUCash es un software de finanzas que forma parte del Proyecto GNU. Originalmente inspirado en Quicken, que hace foco principalmente en las finanzas hogareñas, posteriormente incorporó funcionalidad que lo hace apto para manejar la contabilidad de un pequeño comercio o empresa.



Se basa en el sistema de Contabilidad por Partida Doble, que se emplea ampliamente desde hace siglos (se dice que sus creadores fueron los mercaderes venecianos del siglo XV, aunque el primero en describirlo en un libro de texto, publicado en 1494, fue el monje Luca Pacioli, un colaborador de Leonardo Da Vinci al que, hoy en día, se considera el padre de la contabilidad moderna).

Maneja tus finanzas personales con software libre



Uno de sus puntos fuertes es que es compatible con otros formatos muy populares en otros paquetes financieros, como OFX y QIF, lo que permite migrar desde otro software hacia GNUCash o, en el caso de requerir un software más potente (por ejemplo, si tenemos la suerte de que nuestro pequeño comercio se transforme en una gran empresa), transferir nuestros datos hacia él. También incorpora la posibilidad de realizar transacciones programadas y posee un asistente para llevar a cabo refinanciaciones de préstamos e hipotecas. En cuanto a las opciones de conectividad, por un lado, integra un muy buen administrador de acciones de bolsa y fondos de inversión, y es capaz de conseguir de Internet las cotizaciones actuales de los distintos papeles que tengamos en nuestra cartera. Por otro, soporta el protocolo HBCI, que utilizan muchos sitios de "home banking" y permite la obtención automática de los saldos de las cuentas bancarias que hayamos configurado. En el apartado de Reportes, también es muy completo dado que brinda una gran variedad de reportes de diverso tipo, tanto gráficos como en formato texto, e incluye la opción de definir nuestros propios reportes. Y quienes hayan encontrado de utilidad la suite de aplicaciones portables del sitio web PortableApps.com, analizado en el número anterior de DattaMagazine, se alegrarán de saber que allí se ofrece una versión Portable de GNUCash.

The screenshot shows the GNUCash interface for a bank account. The main window displays a list of transactions with columns for Date, Payee, C, Credit, Debit, and Balance. Below the list, a 'Transaction form' is visible, showing details for a transaction on 12/10/02 for 'Hennette Dumans' with a debit of 11.78 for 'Alimentation : Boulangerie' (Bakery) with the item 'Pain de sucre' (Sugar bread).

Cheq.	Date	Payee	C	Credit	Debit	Balance
	10/15/02	Ahmed Donsaha-Saplass			12.00	3577.86
	10/22/02	Tchang Padmaing Tchang S			14.50	3563.36
	10/29/02	Ahmed Donsaha-Saplass		.00(TUD)		3379.93
	12/10/02	Hennette Dumans			147.25	3232.68
	12/10/02	Alimentation : Epicerie		78.47		
	12/10/02	Alimentation : Confiserie		27.00		
	12/10/02	Alimentation : Boulangerie		11.78		
	12/10/02	Alimentation : Bar		30.00		
	12/10/02	Crédit Bitoire			127.48	3105.20
	12/10/02	DAB Orly-Caupain			50.00	3055.20
	12/10/02	Lepain Sylvestre		1.12(FRF)		3055.03
	01/03/03	Ahmed Donsaha-Saplass		.00(TUD)		1855.03



GRISBI

Web Oficial:

<http://www.grisbi.org/>

Disponible para:

GNU/Linux, Windows

Grisbi, software de origen francés (la palabra "grisbi" quiere decir "ahorrar" en el argot de este idioma), es el paquete de finanzas personales más simple y reducido de los cuatro. Aunque no soporta Contabilidad por Partida Doble, es adecuado tanto para uso personal como para organizaciones pequeñas.

Puede leer archivos de formato OFX, QIF y GNUCash, y, entre sus características, está el soporte para múltiples cuentas y transacciones, transacciones programadas (a futuro), posibilidad de trabajar con cuentas en diferentes monedas, cuentas bancarias, líneas financieras y la realización de conciliaciones. Posee un sistema de reportes extremadamente configurable y, si bien dentro de las opciones de reporting no se incluye la posibilidad de realizar gráficos, hay una herramienta desarrollada por terceros, llamada Grisbi Graph, que agrega esta opción y es muy versátil. Puede descargarse desde el sitio

[<http://grisbi.weasel.nl/>]. Uno de los puntos fuertes de Grisbi sobre los otros paquetes es que soporta múltiples idiomas y en su sitio oficial encontraremos una sección de preguntas frecuentes en todos ellos,

Maneja tus finanzas personales con software libre



incluyendo el español (GNUCash, por ejemplo, soporta el español de modo limitado, y la documentación en otros idiomas brilla por su ausencia). El manual de usuario, por el momento, está en francés, aunque se halla en proceso de traducción a otros idiomas, entre ellos, inglés y español. Además, posee una activa comunidad de desarrolladores que da soporte a sus usuarios a través de listas de correo y canales de chat.

HOME BANK

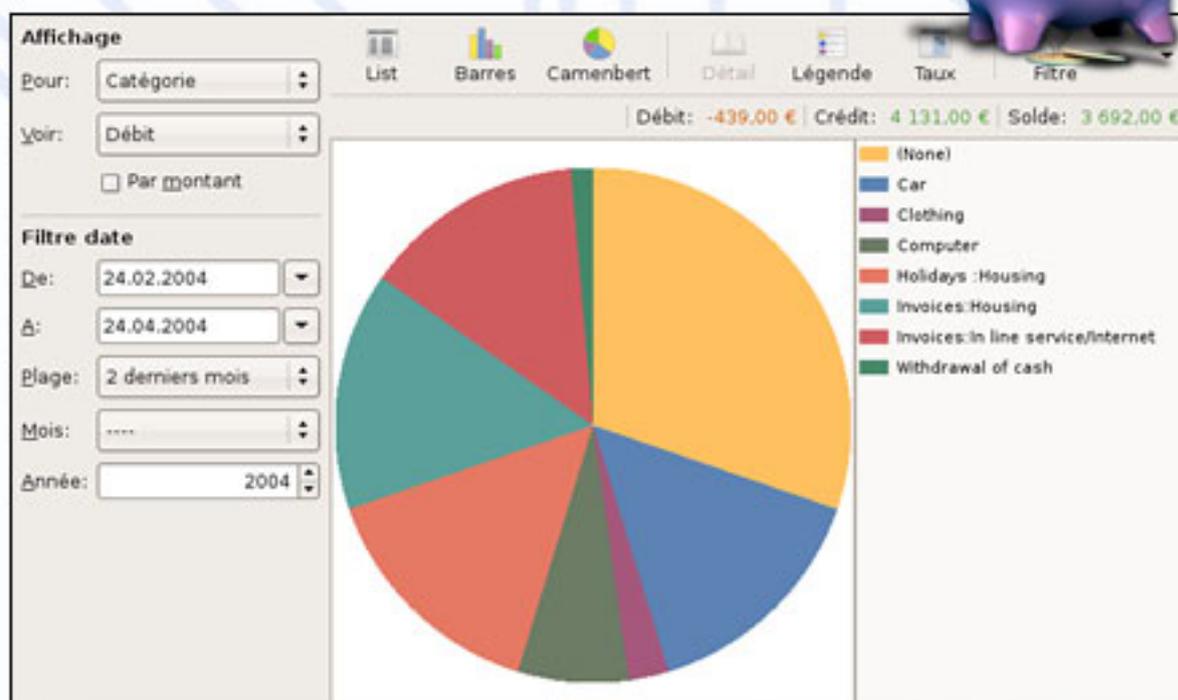
Web Oficial:

<http://homebank.free.fr/>

Disponible para:

AmigaOS, GNU/Linux,
*BSD, Mac OS X, Maemo,
Windows

HomeBank es un producto muy completo y maduro. Aparecido originalmente en el año 1995 para computadoras Commodore Amiga, sus desarrolladores aseguran haber tenido en cuenta en cada versión los pedidos y comentarios de sus usuarios a lo largo de sus quince años de existencia. Además de ser fácil de aprender y usar, es el paquete más cuidado en el aspecto estético. Su interfaz gráfica está desarrollada con la librería libre GTK+, lo que permite aplicarle distintos "temas" visuales.



Pensado para uso hogareño exclusivamente, soporta importación de información en formatos CSV y QIF, y puede exportar datos en OFX. Entre sus particularidades, contiene manejo de presupuesto, automatización de pagos, generación de números de cheque, múltiples cuentas y transacciones, recordatorios estilo post-it, bookmarking de cuentas, tagging y categorización de transacciones, y más. Una opción interesante para quienes tengan automóvil es la posibilidad de realizar un seguimiento exhaustivo de los gastos ocasionados por el vehículo, incluyendo el consumo de combustible. En cuanto a los reportes, HomeBank provee un completo informe estadístico y puede presentar todo tipo de

gráficos mediante el uso de la excelente librería de gráficos vectoriales 2D Cairo. Aunque la documentación original, disponible en el sitio oficial, se encuentra en inglés, se proporciona una forma automatizada de traducirla a cualquier idioma con Google Translate, que si bien no es ideal, ayudará a orientarse un poco mejor a quienes no estén familiarizados con el idioma de Shakespeare.



HomeBank

Free, easy, personal accounting for everyone.

Maneja tus finanzas personales con software libre



KMYMONEY

Web Oficial:

<http://kmymoney2.sf.net/>

Disponible para:

GNU/Linux, *BSD

Este paquete, creado para ser utilizado en conjunto con el entorno de escritorio KDE (K Desktop Environment), es un sencillo administrador personal de finanzas fuertemente inspirado en un producto de Microsoft: MS Money, el cual ha sido recientemente discontinuado por la empresa de Bill Gates. Permite importar información en formatos OFX, QIF (cuenta con un excelente "wizard" que posibilita customizar a fondo los datos en QIF, un formato algo problemático para otros paquetes) y **GNUCash**.

Obviamente, se trata del candidato ideal para quienes quieran reemplazar a MS Money por una alternativa libre, y hasta existen tutoriales que ayudarán en esa transición. Pueden encontrar uno en la dirección [<http://www.movingtofreedom.org/2008/01/09/moving-from-ms-money-to-kmymoney/>].

KMyMoney tiene la mayoría de las características que el resto de los paquetes aquí detallados: manejo de múltiples cuentas, transacciones, categorización de cuentas, pagos programados (incluye una práctica "vista calendario"), administración de préstamos e hipotecas, gestión de inversiones y soporte para online banking. En cuanto a los reportes, posee muchas opciones

de configuración para realizar reportes en formato texto y, si bien no comprende la posibilidad de generar información gráficamente, permite exportar los datos de los reportes en formato CSV, que puede ser

leído por muchos programas capaces de generar gráficos, como el caso de la planilla de cálculo Calc, que integra la suite de oficina libre **OpenOffice.org**.

The screenshot shows the KMyMoney application window. The title bar reads 'KMyMoneyDataFile.kmy - KMyMoney'. The menu bar includes 'File', 'Go', 'Institution', 'Account', 'Tools', 'Settings', and 'Help'. The main window has a sidebar with icons for Home, Institutions, Accounts, Schedule, Categories, Payees, Ledgers, Investments, and Reports. The main content area is titled 'Home' and displays 'Your Financial Summary'. Under the 'Payments' section, it lists:

Overdue payments		
08/15/05	Rent	\$ -800.00
08/15/05	Credit Card	\$ -50.00
Todays payments		
08/18/05	Gas Bill	\$ -60.00
Future payments		
08/19/05	My PayCheck	\$ 3,000.00
08/19/05	Savings	\$ -250.00
08/30/05	Car Loan	\$ -1,048.98
09/02/05	Savings	\$ -250.00
09/02/05	My PayCheck	\$ 3,000.00
09/04/05	My Phone Bill	\$ -45.00
More ...		

TURBOCASH

Web Oficial:

<http://www.turboflash.net/>

Disponible para: GNU/Linux (sobre WINE), Windows

La última de nuestras propuestas para administrar las finanzas personales tiene casi tantos años de vida como Quicken y, pese a ser un producto poco conocido (probablemente por su origen sudafricano), sus desarrolladores afirman tener más de 60.000 usuarios. Se trata de un producto

de mayor complejidad que el resto de los aquí especificados, más orientado a su uso en una pequeña o mediana empresa que con fines domésticos. Tanto es así que se integra con productos financieros comerciales, como osCommerce y CRE Loaded. Aunque su plataforma principal son los Sistemas Operativos de Microsoft, ejecutándose en distintas versiones de Windows, existe una versión especialmente adaptada para poder correr en GNU/Linux con la asistencia del

Maneja tus finanzas personales con software libre



pseudo-emulador WINE. Entre sus principales ventajas, se hallan el manejo del sistema de Contabilidad por Partida Doble y el haber sido traducido a nada menos que 23 idiomas, incluido, naturalmente, el español. Soporta la gran mayoría de las opciones ofrecidas en los demás paquetes de finanzas libres y posee características que estos no incorporan, pero que muchas empresas necesitan, como Control de Stock. Pensemos que el manejo financiero de una organización mediana implica una complejidad bastante mayor a la administración de las finanzas hogareñas. TurboCASH ha sufrido críticas por parte de las comunidades del software libre, ya que sus versiones más recientes están escritas en Delphi, un entorno de desarrollo propietario basado en el lenguaje Pascal, por lo cual, aunque su código fuente se encuentra publicado, no es factible modificar este software a gusto sin contar con una copia de un compilador privativo. Los desarrolladores de TurboCASH se encuentran trabajando para portar en un futuro cercano la aplicación a un lenguaje de programación totalmente libre. Similares comentarios ha recibido el sistema de almacenamiento de datos, basado en el motor Paradox, que también es privativo. Afortunadamente, **TurboCASH 4.0**, que se halla en un grado avanzado de desarrollo, ha migrado a Firebird, un motor de base de datos relacional completamente libre.

Batch T.	Reference	Date	Account	Description	Amount	Reconcil...
Payment	105	2007/03/01	600-010	1 x Desk	570.00	<input type="checkbox"/>
Payment	106	2007/03/01	600-010	2 x Chairs	342.00	<input checked="" type="checkbox"/>
Receipt	D5000	2007/03/01	505-000	Cash received from owner	5000.00	<input checked="" type="checkbox"/>
Receipt	D5001	2007/03/16	00A-VIE	Payment received - Thank you	1000.00	<input checked="" type="checkbox"/>
Receipt	D5001	2007/03/16	05M-ITH	Payment received - Thank you	2000.00	<input checked="" type="checkbox"/>
Payment	107	2007/03/31	220-000	Rent - April	570.00	<input checked="" type="checkbox"/>
Payment	108	2007/03/31	225-000	Debbie Salary	750.00	<input checked="" type="checkbox"/>
Payment	109	2007/03/31	210-010	Petrol - Mercedes-Benz	150.00	<input checked="" type="checkbox"/>
Payment	110	2007/03/31	230-000	Waltons - Paper and Pens	285.00	<input checked="" type="checkbox"/>
Payment	111	2007/03/31	720-000	Petty Cash - Increase Advance	100.00	<input checked="" type="checkbox"/>
Payment	BS9000	2007/03/31	200-000	Bank Statement No.5 - Bank Charges	45.00	<input checked="" type="checkbox"/>

Posted Payment item: 45

Bank Balance	8951
Receipts	0.00
Payments	-570.00
Reconciled	8381.00
Transactions	8381.00
Difference	0.00

La base de la fortuna

Como dice el saber popular, el ahorro es la base de la fortuna, pero, para poder ahorrar, debemos ser capaces de administrar adecuadamente y de planificar a futuro. Si tenemos inversiones, no es fácil saber en cada momento el valor real de lo invertido. Para recortar gastos, es necesario analizar en detalle a dónde va a parar el dinero para así detectar los egresos que es factible ajustar. En definitiva, los paquetes de software aquí detallados son todos productos de muy buena calidad, que nos asistirán en estos menesteres. La elección final recaerá en el gusto personal del lector. Lo que

podemos garantizarles es que todos ellos les serán de gran ayuda para facilitar el manejo de sus finanzas, tarea siempre engorrosa y que conlleva tiempo y esfuerzo, como descubrió el señor Cook hace casi tres décadas en la cocina de su casa.

Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com



¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas?

Primera Parte

El siguiente artículo propondrá analizar el impacto que provocaron **Wii MotionPlus** y **Wii Sports Resort** en la industria gamer, tratando minuciosamente no sólo asuntos propios de los videojuegos sino además el panorama dubitativo que surgió luego de la crucial transición hacia un mejoramiento de las tecnologías empleadas por parte de la compañía de **Kyoto**.



Wii MotionPlus: pasado victorioso, presente indeciso y futuro expectante.

Pasaron meses desde el lanzamiento del tan ansiado periférico que finalmente permitiría la interacción 1:1 entre las acciones que el jugador ejecuta y lo visualizado en nuestros televisores. **Wii MotionPlus**, también conocido como "WM+", es el nombre que recibió el add-on a través del cual **Nintendo** mejoró ampliamente el funcionamiento del **Wii Remote**. No sólo propuso un gran avance tecnológico en su popular mando, sino que también creó nuevas expectativas en el porvenir de **Wii**.



del **Wii Remote**. No sólo propuso un gran avance tecnológico en su popular mando, sino que también creó nuevas expectativas en el porvenir de **Wii**.

Las críticas por lo general halagaron la aparición de WM+ porque -según se suele afirmarse increíble la consolidación que experimentó el **Wii Remote** con la inclusión del nuevo periférico. Pero, ¿sería propicio acercarse al producto únicamente desde el punto de vista del jugador? ¿O, acaso, sería más sutil analizar el producto también desde una

Wii MotionPlus, también conocido como "WM+", es el nombre que recibió el add-on a través del cual Nintendo mejoró ampliamente el funcionamiento del Wii Remote

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte I

perspectiva empresarial? Los gamers no están sino sujetos a los movimientos de las compañías, por lo tanto saber qué será de cada empresa es un tema que nos compete de forma incondicional. Debe haber un equilibrio entre lo que las compañías dicen y hacen, y no dejarse llevar siempre por las tendencias que ellas crean. Es por eso que en este artículo me propuse comunicarles el proceso evolutivo que hubo detrás de **Wii MotionPlus** y **Wii Sports Resort**, para que en algún futuro cercanotengan a su disposición mayor libertad a la hora de optar por un producto u otro.

Wii MotionPlus y Wii Sports Resort

Lo primero que debemos hacer es volver al año **2006**, cuando se presentó por primera vez a **Wii Sports** en la **E3**. Ya se había mencionado el funcionamiento del **Wii Remote** en el **TGS** del **2005**, pero nunca se lo había aplicado en público. Así que aquí estaba, el paso a la next-generation estaba marcado por **Wii**. **Shigeru Miyamoto** se desplazaba por el escenario mientras que interactuaba junto al tenis de **Wii Sports**. El público, integrado por la prensa, observaba anonadado la gigantesca pantalla a la cual nos tiene acostumbrados la **E3**. El hecho de que un personaje imitara nuestros movimientos resultaba un concepto prácticamente incomprensible para los videojuegos, y de ahí el asombro de los periodistas.



Paralelamente, Sony presentó su **Sixaxis**, que fue originalmente el control oficial de **PlayStation 3**. Dicho mando permitía captar el movimiento que se aplicaba sobre el control en seis ejes. En ese momento, **Sony** y **Nintendo** fueron dos colosos compitiendo por el surgimiento de una nueva tendencia en los videojuegos: la captación del movimiento en un espacio 3D, también conocido como motion sensing. Los problemas para Sony radicaron en dos causas; en primer lugar, **Nintendo** ya había introducido el concepto un año antes; por otro lado, la incomodidad del **Sixaxis** para

realizar algunos movimientos fue devastada por la combinación **Nunchuk/Wii Remote** que propuso Nintendo. Por ejemplo, para un videojuego de carreras el **Sixaxis** resultaría muy confortable. Sin embargo, si habláramos de un título de aventuras, ¿cómo haría nuestro personaje para desenvainar su espada? El diseño de los mandos de **Wii** y las inmediatas expectativas que generó en las desarrolladoras y el público gamer en general, le fueron claves a Nintendo para ganar esta batalla. Además, claro está,

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte I

la inmensa campaña de publicidad le jugó muy a favor. Es en este momento del artículo cuando ustedes, los lectores, experimentarán una fuerte jaqueca, así que me disculparé. Si pretendo repasar el pasado es porque intento que comprendan el futuro. Lo anterior no fue más que una reproducción de la parte más relevante de la **E3 2006**. Ahora prosigamos.

En los años siguientes, **Nintendo** se valió de su éxito y generó ganancias descomunales. **Xbox 360**, lanzada un año antes que **PlayStation 3** y **Wii**, sería superada por la consola de Nintendo (y al día de la fecha, muy cerca de PlayStation 3). Se convirtió, además, en la segunda compañía más grande de Japón, justo detrás de Toyota. Sin embargo, en sus primeros años de vida, se vio a la consola como una "moda pasajera" y se pensó que no generaría beneficios por mucho más tiempo. De cualquier manera, Nintendo seguía haciendo de las suyas alimentándose mayoritariamente del público casual y, sigilosamente, amparando a los sectores tradicionales, también denominados hardcore. Aunque la compañía se encontraba en la cumbre de la industria, empezaron a temer cierta impopularidad que se avecinaba porque los jugadores casuales ya se habían acostumbrado a la nueva forma de ver a los videojuegos y, por otro lado, porque los hardcore gamers no podían tolerar la escasez de software sugestivo.



Con videojuegos como Super Mario Galaxy, Super Paper Mario, Mario Kart Wii, Super Smash Bros. Brawl, No More Heroes y demás ya disponibles en el mercado, para mediados del 2009 las salas de la E3 olían a incertidumbre. **Nintendo** ya no sabía con qué detener a largo plazo el apetito de sus más fieles jugadores, así que acudió a su arma secreta: **Wii MotionPlus**. Revelado el 15 de julio del 2008, "WM+" proponía no sólo volver a las viejas raíces de la consola, sino llevar al nivel más alto el rendimiento del Wii Remote.

¿Lo había logrado otra vez?

Las expectativas en este caso fueron muchísimo menos esperanzadoras. El público tenía en sus mentes, plasmado, ese engañoso recuerdo del 2006; esos movimientos innecesarios que Shigeru Miyamoto realizaba sólo para aumentar la emoción habían sido un truco y toda la industria lo tenía en claro. En esa presentación que recordamos del 2006, **Miyamoto** se desplazaba por todo el escenario haciendo creer que lo que se incluía en la experiencia del juego (Wii

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte I

Sports) era la persona, y no el control como lógicamente es. Más allá de eso que después se desmentiría, Miyamoto también rotaba angularmente su brazo al efectuar un revés; el **Wii Remote** y la **Sensor Bar**, sin embargo, no estaban capacitados para captar ese tipo de movimientos. Entonces, ¿fue un engaño de marketing? Sí, lo fue. ¿Nintendo estaba esperando a que nos diéramos cuenta de sus trucos para después compensarlo con un nuevo y gran rediseño? Es probable.

Independientemente de este detalle que casi nadie se detuvo a observar, los jugadores tradicionales y no tradicionales se reunían a preguntarse por qué Nintendo no incluyó desde un principio el Wii MotionPlus. Según afirma la compañía, no había una manera muy redituable de reducir los costos que llevaban a la realización de WM+, objetivo que ahora sí lograron. Esta situación nos dirige a más preguntas que respuestas.

La franquicia Wii Sports como base de las tendencias de la "Gran N".

Enfocándonos más al producto en sí, ¿qué podemos decir de **Wii MotionPlus** y su mano derecha **Wii Sports Resort**? ¿Son realmente efectivos? ¿O son, nuevamente, maestros del engaño? Primero veamos en qué ha cambiado puntualmente la jugabilidad la aparición de WM+.

Es aquí donde debemos hacer una pausa para aclarar un detalle; Nintendo no creó nada, sólo planificó excepcionalmente el rediseño de las tecnologías que ahora incorpora. Las capacidades de WM+, a las cuales les estamos dedicando un artículo, fueron construidas a partir de un instrumento para nada reciente llamado giroscopio, que se utilizaba para medir la velocidad de rotación y el ángulo de cohetes como así también en los sistemas de navegación. Fue inventado, para que tengan una idea precisa, en 1852. Pero no voy a caer en

tecnicismos y les explicaré de manera comprensible los cambios que sufre el mando de Wii al conectarle WM+.

Originalmente, el acelerómetro que incorpora el **Wii Remote** (conocido como ADXL330) permite detectar cambios en la velocidad en tres dimensiones, pero únicamente lineales. Es decir, al empujar o tirar de un objeto, la respuesta era óptima. Esto lo hacía, -y lo sigue haciendo-, con la ayuda de los diez LEDs infrarrojos con los que cuenta la Sensor Bar, los cuales permiten



¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte I

calcular la distancia entre el **Wii Remote** (es decir, el jugador) y el televisor (ya que la Sensor Bar debe estar por encima o por debajo del televisor). Esto crea un espacio imaginario 3D que luego es transmitido hacia el videojuego y de ahí que se crea una respuesta. El **Wii Remote**, conectado por medio de bluetooth, y la Sensor Bar, que se conecta directamente con la consola por medio de un cable, se complementaban como ningunos.

No es casual, por cierto, que el emblemático Wii Remote haya sido presentado junto a Wii Sports y que Wii MotionPlus,

lo haya hecho junto a Wii Sports Resort, aunque actualmente se venden por separado. Nintendo sabía que el hecho de incluir la palabra "**Wii Sports**" en un nuevo producto, llamaría muchísimo la atención. Por eso, para comparar Wii Remote con y sin **Wii MotionPlus**, es relevante que también acudamos a Wii Sports y Wii Sports Resort.

El problema con el primer Wii Sports fue que el Wii Remote, al no contar con las capacidades de WM+, no podía calcular ángulos ni velocidad de rotación. Esto es, si en

el juego de tenis imitábamos a un profesional al hacer un golpe en dirección horizontal, lo hacía probablemente en dirección oblicua. En otras palabras, si pretendíamos hacer un smash, no era inusual que viéramos reflejado en la pantalla un revés. Esto se daba porque el **Wii Remote** sólo detecta movimientos en línea recta y sin la influencia del posicionamiento de nuestra mano (es decir, ignora el ángulo hacia el cual orientamos el cuerpo). A su vez, se le criticó el hecho de que no existía una diferencia entre las fuerzas ejercidas, pero cuidado, según nos indica **Newton**, la fuerza está estrictamente vinculada con la aceleración; recordemos, entonces, que el Wii Remote por defecto incluye un acelerómetro capaz de calcular, valga la redundancia, aceleración. Entonces, **¿por qué era lo mismo golpear la pelota suave o fuertemente?** Esto se daba porque la sensibilidad del **acelerómetro** del Wii Remote es muy baja y por ende, incapaz de calcular con notoriedad la fuerza.

Nintendo®

Otro claro ejemplo se da en el caso del golf. Los swings siempre se daban en línea recta y sólo experimentaban una desviación cuando se ejercía demasiada fuerza (nótese que en este caso sí se detecta la fuerza con mayor facilidad, quizá porque en un deporte como el golf al haber una mayor superficie no hay demasiados inconvenientes.



¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte I

En el tenis, en cambio, programar fielmente en base al deporte significaría muchos puntos perdidos porque la pelota impactaría fuera de la cancha muy a menudo). Con la inclusión de **Wii MotionPlus** entra en juego también la posición de la mano, como veremos más adelante.

En cuanto al resto de los deportes, tenemos baseball, bowling y boxeo. En el primer caso, al batear no había demasiados inconvenientes ya que el **Wii Remote** podía cumplir con las funciones muy satisfactoriamente. El problema era

que al lanzar, no había ningún acercamiento viable hacia la reproducción de nuestro movimiento porque no se calculaban los ángulos. Es más, se recomendaba deliberadamente acudir a los botones del **Wii Remote**. En cuanto al bowling, hubo algunos detalles para profundizar pero en términos generales respondía bien. Por último, dirigiéndonos al boxeo, se hacía notar en muchos casos la escasa sensibilidad del acelerómetro del **Wii Remote** y en consecuencia, muchos de nuestros movi-

mientos no se veían en pantalla.

Antes de ir de lleno con **Wii Sports Resorts** y sus amplias expectativas, es imprescindible detenernos un instante. **Wii MotionPlus**. ¿Por qué no PlayStation 3 MotionPlus o Xbox 360 MotionPlus? Planificación y desarrollo.

Nintendo, al demostrarse como la compañía líder en el desarrollo de tecnologías de detección del movimiento aplicadas a videojuegos, contó con ciertos privilegios. Si bien la situación en las oficinas no habrá sido para nada tranquilizante, puesto que se fue temiendo una dependencia hacia la no fidelidad de los casual gamers, el éxito comercial seguía vigente en tiempos de desarrollo de **Wii MotionPlus**. Pero, ¿qué hay de **Sony y de Microsoft**? ¿Abandonarían la lucha por el motion sensing?

Para comenzar con este planteo, cabe destacar que la función de **Wii MotionPlus** unida al **Wii Remote**, ya había sido presentada por Sony unos dos años atrás, en el 2006. El no muy recordado Sixaxis, ahora reemplazado por el Dual Shock 3 (que no es más que un Sixaxis con reincorporación de vibración), cumplía exactamente con las mismas oportunidades que recién ahora ofrece Nintendo. Las tecnologías de WM+ combinadas con las del **Wii Remote**, permiten detectar el movimiento en seis ejes. Sixaxis, separado en "six" "axis" y traducido al español, significa precisamente "seis ejes". Si pensaban que Nintendo innovó en ese aspecto, piénsenlo mejor.



¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte I

Ya vimos al principio del artículo por qué el **Sixaxis fracasó** y en consecuencia, cómo las compañías sintieron cierta inclinación hacia las tendencias de **Nintendo**. Por esta razón -y seguro otras más-, la empresa de Kyoto se ganó la confianza de dos nombres que le jugaron muy a favor: **InvenSense** y **AiLive**, ambas compañías estadounidenses y situadas en las cercanías de Silicon Valley, lugar de alto desarrollo tecnológico.

La primera desarrolló el IDG-600 que ahora incorpora Wii MotionPlus. Es un sensor giroscópico (mejor conocido como "gyro sensor") que permite detectar rotación. Además, InvenSense es altamente competitiva porque su peculiar sensor es el más pequeño del mundo en su tipo ya que usa tecnología **MEMS**, que significa "**Microelectromechanical systems**" o bien, "Sistemas microelectromecánicos". Esto quiere decir que desarrollaron a partir de la nanotecnología, es decir, en medidas muy pequeñas, lo cual le ahorró el trabajo a **Nintendo** de diseñar un periférico más grande, que hubiese resultado problemático. Mientras que el Wii Remote por defecto no podía detectar la rotación correctamente (ya que se veía afectado por la gravedad), el IDG-600 sí lo puede hacer. Sin embargo, el IDG-600 no detecta movimientos lineales. Entonces, Nintendo combinó las características de ambos y así pretende darle vida a la de-



tección 1:1 de nuestros movimientos. Además, el sensor del IDG-600 detecta movimientos rotacionales de hasta 1600 grados por segundo, lo cual le permite trabajar con movimientos más rápidos y bruscos. Cabe destacar, por otro lado, que el gyro sensor en su naturaleza cuenta con mucha más sensibilidad que el acelerómetro, lo cual al principio atrajo inconvenientes (por ejemplo, incluso si el control estaba inmóvil, se reproducían movimientos) pero luego de

algunos arreglos, propuso nuevas ventajas. Recordemos, a mayor sensibilidad, mayor capacidad para detectar los movimientos inmediatamente.

Por su parte, la compañía AiLive desarrolló el software necesario para testear el funcionamiento de la nueva pieza de hardware. En su momento, se mostraron muchos videos que evidenciaban con claridad las ventajas que ofrecería **Wii MotionPlus**.

Nintendo, a todo esto, coordinaba a sus más grandes departamentos de trabajo

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte I

(mayoritariamente pertenecientes a **Nintendo EAD**) para ponerse a ritmo tanto a nivel hardware (WM+) como de software (**Wii Sports Resort**). Según cuenta la empresa, tenían la tecnología necesaria pero no por eso la experiencia para aplicarla fácilmente en la industria de los videojuegos. Es por eso que tuvieron que afrontar rediseños, experimentos para evitar la presencia de humedad en el producto, cambios en piezas de hardware, etcétera. Paralelamente, desarrollaron la continuación del célebre Wii Sports: **Wii Sports Resort**.

Junio del 2009: Mes de WM+ y Wii Sports Resort. (¿Project Natal? ¿PlayStation Motion Controller? ¿Qué es eso?).

Nintendo apostaba todo por la E3 del 2009 y quería demostrar su potencial reflejado en Wii Sports Resort. Lastimosamente para ellos, Microsoft presentó un día antes Project Natal, una experiencia de juego muy diferente a lo que Nintendo nos tenía acostumbrados. Acá me detendré para especificar un detalle: **Project Natal** pudo haberse llevado la E3 del 2009, pero al igual que Nintendo en

el 2006, hay que ver qué tan engañosa fue la demostración que hicieron. La compañía japonesa ya tiene un sistema de juego muy consolidado, a diferencia de **Microsoft** que recién ahora está apuntando hacia ese objetivo de aportar novedosas experiencias. Todavía no sabemos si Project Natal será muy costoso, si habrá dificultades en su desarrollo, si no cumplirá con las expectativas, etcétera. Es por eso que para Nintendo fue vital esa victoria ante Sony en el 2006, lo cual como verán le está otorgando mucha tranquilidad.

Nintendo®



¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte I

Por otro lado, y no de menor relevancia, **Sony** exhibió su nuevo **Motion Controller**, conocido como "Wand" y ahora aparentemente "Gem" (el término oficial, hasta el día de la fecha, no se confirmó). Esta pieza tecnológica podría plantear un serio nivel de competitividad por la simple razón de que combina lo que sería un Wii Remote con **Wii MotionPlus** conectado al Nunchuk, pero en una sola mano. El novedoso control de Sony tiene botones, analog stick, y además detecta el movimiento (a través del periférico PlayStation Eye) en seis ejes, al igual que Wii MotionPlus combinado con el Wii Remote. Hubo una demostración muy interesante en la que se veía

a un personaje que llevaba una espada en su mano derecha y un escudo en la izquierda. Si bien la ejecución de movimientos y su respectiva detección fueron asombrosas, habría que plantear algunas cuestiones. Por un lado, en muchos casos posibles se requeriría de dos controles, situación que cuestiona un posible precio elevado. Más importante aún es la escasa profundización del producto. Mientras que Microsoft y Nintendo ya están aplicando sus nuevas tecnologías y demostrándolo, Sony se limitó sólo a aplicar su reciente control en software poco desarrollado. Un buen y revolucionario concepto no siempre equivale al éxito; y si no, volvamos al ejemplo del

fracaso del Sixaxis. Más allá de todo, **Nintendo** contó con una presentación bastante satisfactoria después de todo, aunque la aparición del Wii Vitality Sensor generó serias dudas.

¿Cuál fue el impacto de la Wii Sports Resort que Nintendo presentó en la E3 de 2009? ¿Cómo se comporta cada actividad en relación a los controles? ¿Fue realmente lo que aparentaba? ¿Nintendo nos engañó otra vez? La conclusión final en el próximo número de DattaMagazine.

Juan Manuel Bouzada
(Colaborador de
Contenidos de Alkon)



Novedades del mundo libre

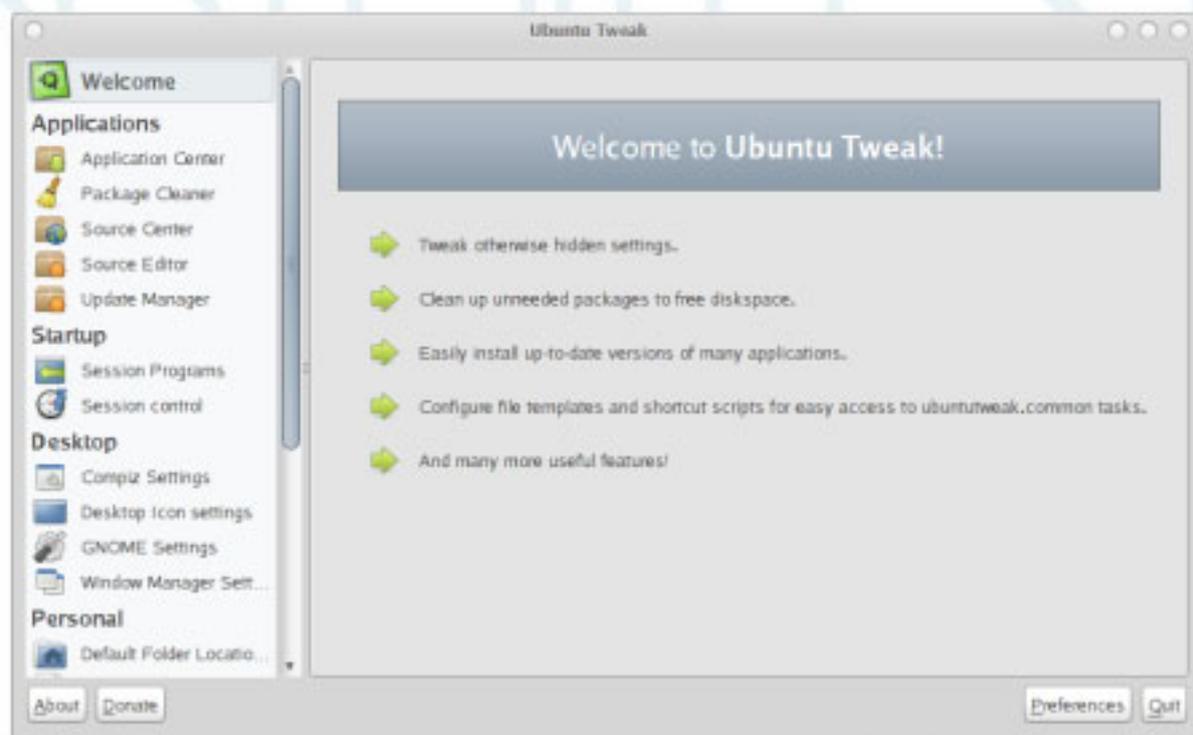


Este año los vientos soplan para el lado de la libertad mas que nunca. Hace muchos años que los usuarios del pingüino decimos: **"este es el año de Linux"**. Y siempre nos quedamos con las ganas ya que por una cosa o por la otra no se hace realidad. Este año al parecer las cosas son diferentes ya que Google se subió al núcleo Linux con toda la fuerza gracias a el sistema Android. El cual fue se podría decir la estrella del **CES 2010**; en donde se pudo sentir la presencia en muchos smart-phone y sin dejar de lado el anunciado **Nexos One**.

Con lo cual la pegada de nuestro sistema fue la mas grande jamas registrada en un mercado de consumo como lo es el CES. Luego podríamos decir que este fue un mes mas tranquilo en lo referido a software libre y por supuesto con grandes expectativas por los meses siguientes dentro de los cuales les estaremos contando como avanza.

Les dejo un resumen de las noticias mas destacadas del mes obviamente en lo referido al software libre y como siempre si desean que desde mi lugar toque algún tema en especial pueden sugerirlo a mi cuenta de mail

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



Ya se encuentra disponible: Ubuntu Tweak 0.5

Esta es la nueva versión con la que se puede obtener varias opciones que nos permitan ahorrarnos tiempo en la configuración de la distribución Ubuntu.

La actualización, pensada para realizar ajustes y tareas de forma gráfica en Ubuntu 9.10 (y distros derivadas como Linux Mint 8), provee de opciones del sistema y del escritorio que no vienen con el entorno por defecto.

Entre las novedades de Ubuntu Tweak 0.5, además de los bugs corregidos, destaca su nueva interfaz utilizando iconos nativos,

el abandono del soporte para versiones anteriores a Karmic Koala (9.10) y la mejora de las secciones "Añadir programas" e "Instalar/Desinstalar" haciéndolas fáciles de leer y entender.

Google se subió al núcleo Linux con toda la fuerza gracias a el sistema Android. El cual fue se podría decir la estrella del CES 2010



Novedades del mundo libre

Un gestor de aplicaciones y actualizaciones mejorado o migración de policykit a policykit-1. Nos permiten modificar opciones de GNOME, Compiz, Escritorio, Sistema, GDM (GNOME Display Manager), Energía y Nautilus. Además, esta nueva versión incluye una opción para cambiar el nombre del sistema (hostname).

Más información: Ubuntu Tweak 0.5

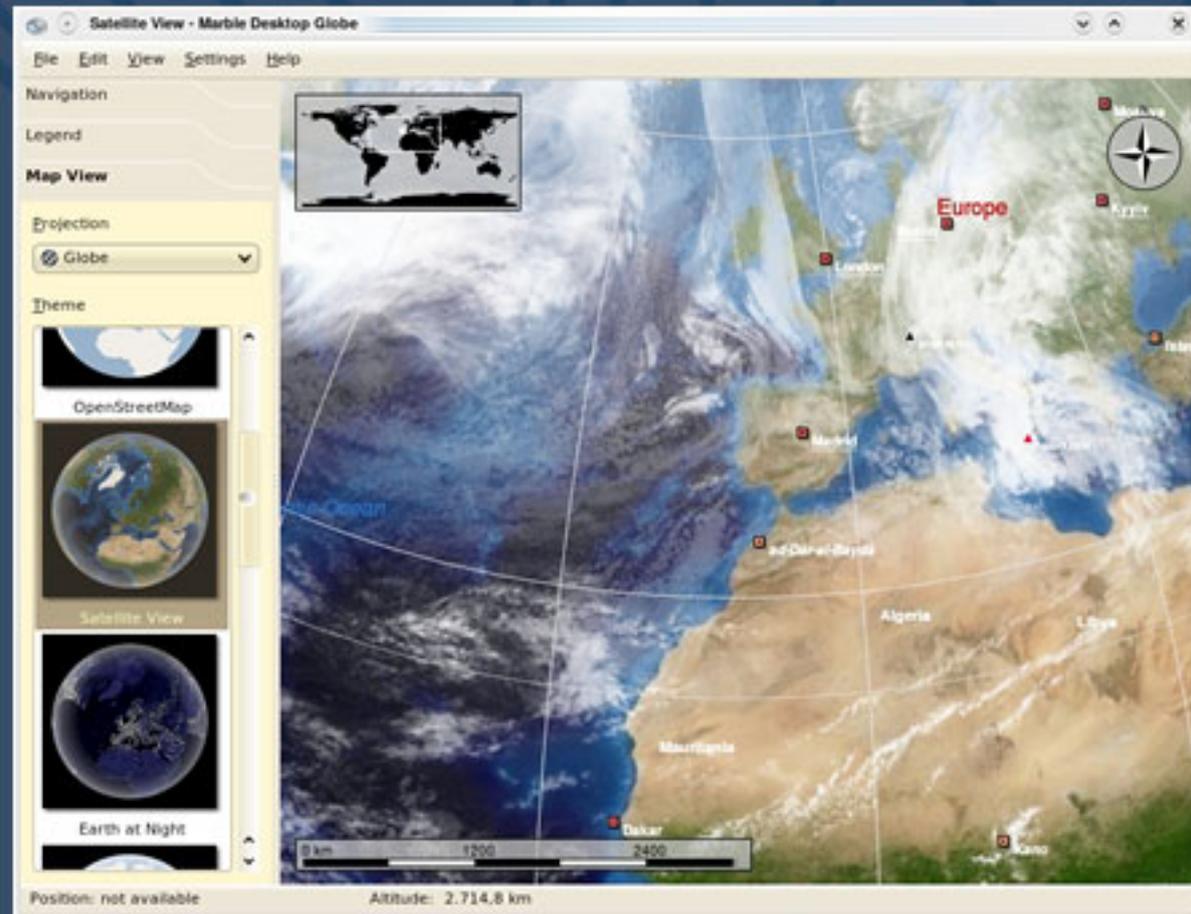
<http://ubuntu-tweak.com/>

Atlas geográfico desarrollado por la comunidad KDE

Marble es un atlas geográfico y un globo terráqueo virtual para el escritorio, desarrollada por **KDE** y la comunidad del software libre. Con él podremos hacer cosas similares a las que hacemos con **Google Earth**, es decir, conocer y descubrir lugares del planeta, buscarlos, crear mapas y hasta obtener información detallada de esos lugares.

Marble ofrece 11 vistas distintas: Atlas, OpenStreetMap, Vista de satélite, La Tierra de noche, Mapa histórico de 1689, Luna, Mapa plano, Precipitaciones (diciembre), Precipitaciones (julio), Temperatura (diciembre) y Temperatura (julio).

Lo interesante es que puede funcionar sin necesidad de aceleración por hardware. Se



puede usar con OpenGL para renderizar los mapas y éstos se pueden obtener de fuentes online como **OpenStreetMap**. Marble puede emplear los archivos kml que actualmente usan Google Earth /Google Maps. Pudiendo elegir entre los mapas de la Tierra, Marte o Venus.

Fuente: Espacio KDE

<http://espaciokde.blogspot.com/>

Ya se encuentra disponible para su descarga: Amarok 2.2.2

Finalmente luego de algo de tiempo de desarrollo ha sido liberada la versión 2.2.2 de "Maya Gold".

Se trata de una versión que soluciona ciertos errores y algunas detalles en la UI, con algunas novedades como las

Etiquetas personalizables que permiten personalizar completamente los tags. Ya es posible crear de nuevo las llamadas Custom Labels, para que podamos personalizar nuestros álbumes y canciones, y también se ha integrado soporte para moodbar, lo que permite cambiar el aspecto de la barra de progreso de reproducción, para que se ajuste a nuestro estado de ánimo.

Los creadores de Amarok han preparado una página en su wiki para ayudarnos a configurar este apartado. También es más sencillo editar las letras de las canciones mediante la pulsación de la tecla F2, con la que podremos corregir la letra que nos descarguemos si encontramos algún error.

Más mejoras: es posible cambiar la tipografía de la interfaz, o incluso mostrar el número de



Novedades del mundo libre

descargas simultáneas de podcasts. Amarok depende de **KDE 4.3.x** y de **Qt 4.5**, y con esta nueva versión vuelve a demostrar su apuesta por la gestión de nuestra biblioteca musical.

Descarga: amarok
<http://amarok.kde.org/wiki/Download>

Editor de vídeo libre para Linux: OpenShot Video Editor 1.0

Este editor incluye la capacidad de hacer sucesiones de vídeos con transiciones, efectos y títulos, tanto trabajando con vídeo 4:3 como trabajando con vídeo 16:9. Y por supuesto es una aplicación completamente libre.

Es simple la descargar, la cual se realiza fácilmente desde el PPA de la aplicación o instalarla mediante el paquete DEB que ponen a nuestra disposición (además del tarball con el código fuente, para compilarla en otras distros Linux).

<http://www.openshotvideo.com>



Ubuntu 10.04 tendrá manual oficial

Sin lugar a dudas Ubuntu es casi un estándar en el mundo de software libre. Y además el sistema operativo GNU/Linux que mas da que hablar. Con lo cual era hora de que Canonical lance un manual completo para el usuario principiante y que tenga actualizaciones constantes con tips, configuraciones básicas e información de importancia. Todos sabemos que al ser uno de los sistemas operativos mas utilizados es el que mas material anda dando vuelta en Internet, pero eso no quita la necesidad de tener un manual oficial. Con lo cual la gente de Ubuntu pensó en ello y en la próxima versión ahí estará disponible.

<https://wiki.ubuntu.com/ubuntu-manual>

Nexus One lanzado en USA

Después de tantos rumores Google lanzo su primer teléfono. Y el sistema operativo como no podría ser de otra manera es Android, el cual tiene base en el kernel de Linux. Es decir podríamos decir que Google confía mucho en el software libre para sus desarrollos y ahora también para el hardware. Hablando un poco del móvil les podemos contar que po ahora no estará disponible en Argentina, solo se podrá obtener en Estados Unidos, Hong Kong, Taiwan, Reino Unido y Singapur. Su costo



liberado es de USD\$ 529 y con el plan de T-Mobile USD\$ 180. Con lo cual se imaginan que al comprarlo liberado desde la tienda en línea de Google (google.com/phone) puede ser utilizado en cualquier parte del mundo.



Especificaciones oficiales del Google Nexus Phone:

Procesador: Qualcomm QSD 8250 1 GHz
 Qualcomm QSD 8250 1 GHz
Sistema operativo: Android 2.1 (Eclair)
Pantalla: Táctil AMOLED de 3,7 pulgadas (en diagonal)



Novedades del mundo libre

widescreen WVGA (800 x 480 píxeles), relación de contraste 100.000:1

Tamaño y peso: 119 mm x 59.8mm x 11.5mm, 150 gramos con batería

Camera & Flash: 5 megapíxeles, Enfoque automático de 6 cm a infinito, Zoom digital 2X, Flash LED, Captura de video de 720x480 píxeles a 20 fotogramas por segundo o más dependiendo de las condiciones de iluminación

Capacidad: 512 MB de Flash, 512 MB de RAM, 4GB Micro SD Card (ampliable a 32 GB)
Ubicación: Receptor AGPS, Brújula digital y Acelerómetro

Conectividad: Wi-Fi (802.11b/g/n), Bluetooth 2.1 + EDR, Banda UMTS 1/4/8 (2100/AWS/900), HSDPA 7.2Mbps, HSUPA 2Mbps, GSM / EDGE (850, 900, 1800, 1900 MHz).

Alimentación y batería: USB, Extraíble de 1400 mAh
Tiempo de conversación: Hasta 10 horas en 2G, 7 horas en 3G

Tiempo en espera: Hasta 290 horas en 2G, 250 horas en 3G

Uso de Internet: Hasta 5 horas en 3G, 6,5 horas con Wi-Fi

Reproducción de vídeo: 7 horas

Reproducción de audio: 20 horas

Audio: 3,5 mm para auriculares estéreo, micrófono con cancelación de ruido

Idioma Teclado: Inglés (EE.UU.), francés (Francia), alemán, italiano, español, portugués (Brasil)

Puerto de micro-USB, Trackball, teclado iluminado, Feedback táctil, cubierta de teflón, ranura de la tarjeta SIM, Micro SD, Sensor de proximidad y sensor de luz. También es posible grabar dos frases (dos líneas) personalizadas en la parte trasera del equipo (como en el iPod Touch).



Nouveau forma parte del núcleo de Linux

Nouveau es un controlador libre para las tarjetas gráficas de NVIDIA construido a base de realizar ingeniería inversa sobre los controladores propietarios. Aunque ya se utiliza en algunas distribuciones, como por ejemplo en Fedora, ha entrado a formar parte del núcleo Linux de forma oficial. Se espera que esta entrada suponga un impulso para su desarrollo y su adopción por parte del resto de distribuciones.

La primera versión de Linux que vendrá de serie con Nouveau será la 2.6.33, que estará lista para febrero. Hace unos meses un ingeniero de NVIDIA ya comentó que no piensan ayudar

al desarrollo de dicho controlador, aunque tampoco van a poner impedimentos.



Ya se encuentra disponible: Tuquito 3.1 DVD

Tuquito es una distribución GNU/Linux basada en Ubuntu Karnic Koala, creada en nuestro país Argentina.

Las novedades de su versión 3.1 son:

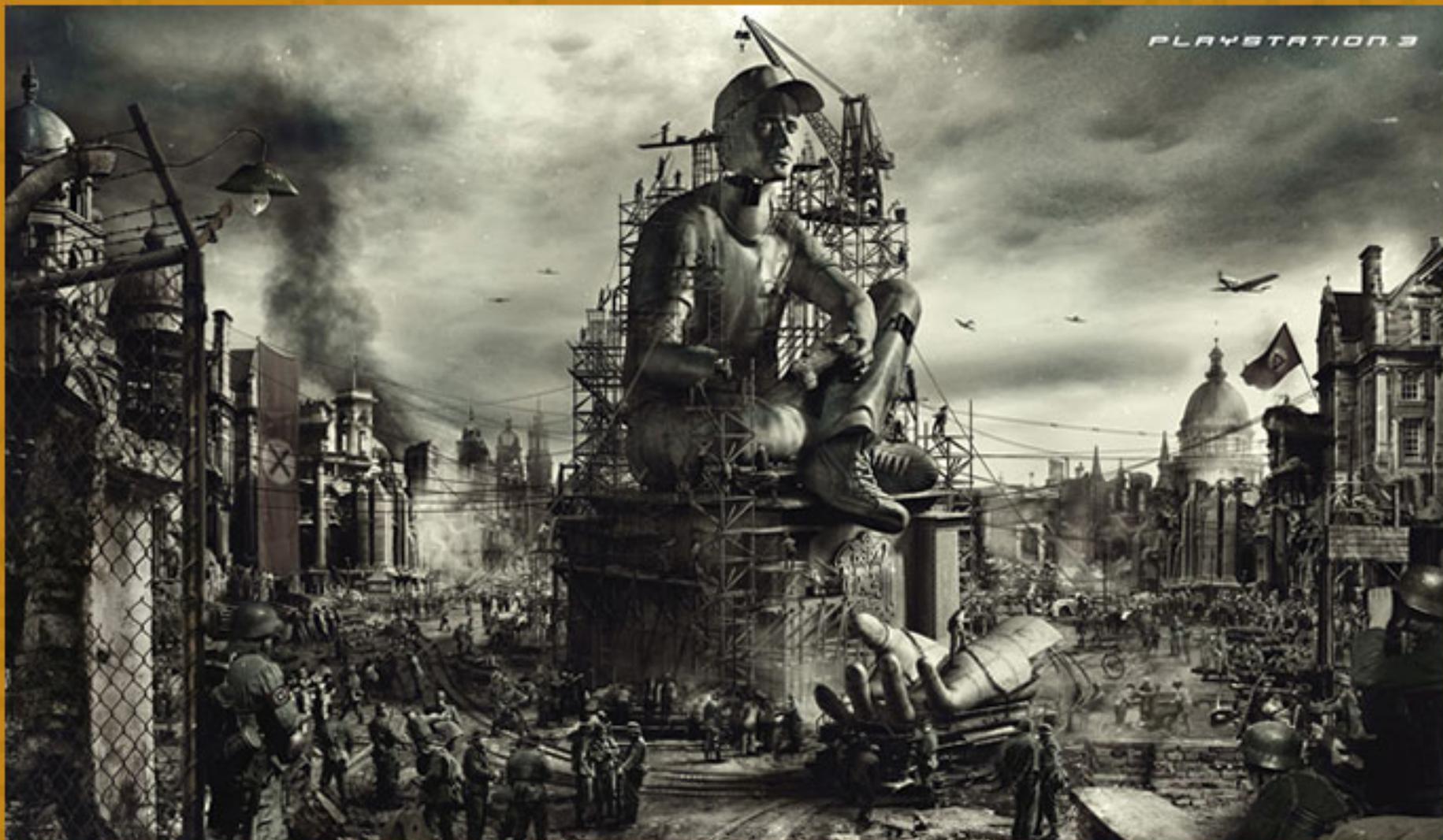
- Kernel 2.6.31-16-generic
- Gnome 2.28.1
- Garfio mejorado!! (nuevas funciones)
- Tuquito RSS mejorado!
- Reproductor multimedia Banshee
- Reproductor de video VLC
- Es compatible 100% con archivos de MSOFFICE.
- Soporta los sistemas de archivos de Windows (Fat/Ntfs)

- Automontaje de particiones NTFS
 - Bootea desde pendrive o desde CD!
 - Incorporación de Google Chrome (recomendado!)
 - Corre en netbooks
 - Mejor Soporte para placas Broadcom- Soporte de drivers de Windows para placas WiFi (ndiswrapper)
 - Formato ext4 por defecto
 - Más soporte para mp3 y codecs de video
 - Soporte para módems ADSL
 - **APTITO:** acelerador de descarga para APT
 - Wine integrado al entorno
 - VirtualBox
- Se encuentra disponible en versiones de 32 bits y 64 bits.

<http://www.tuquito.org.ar/>

Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com

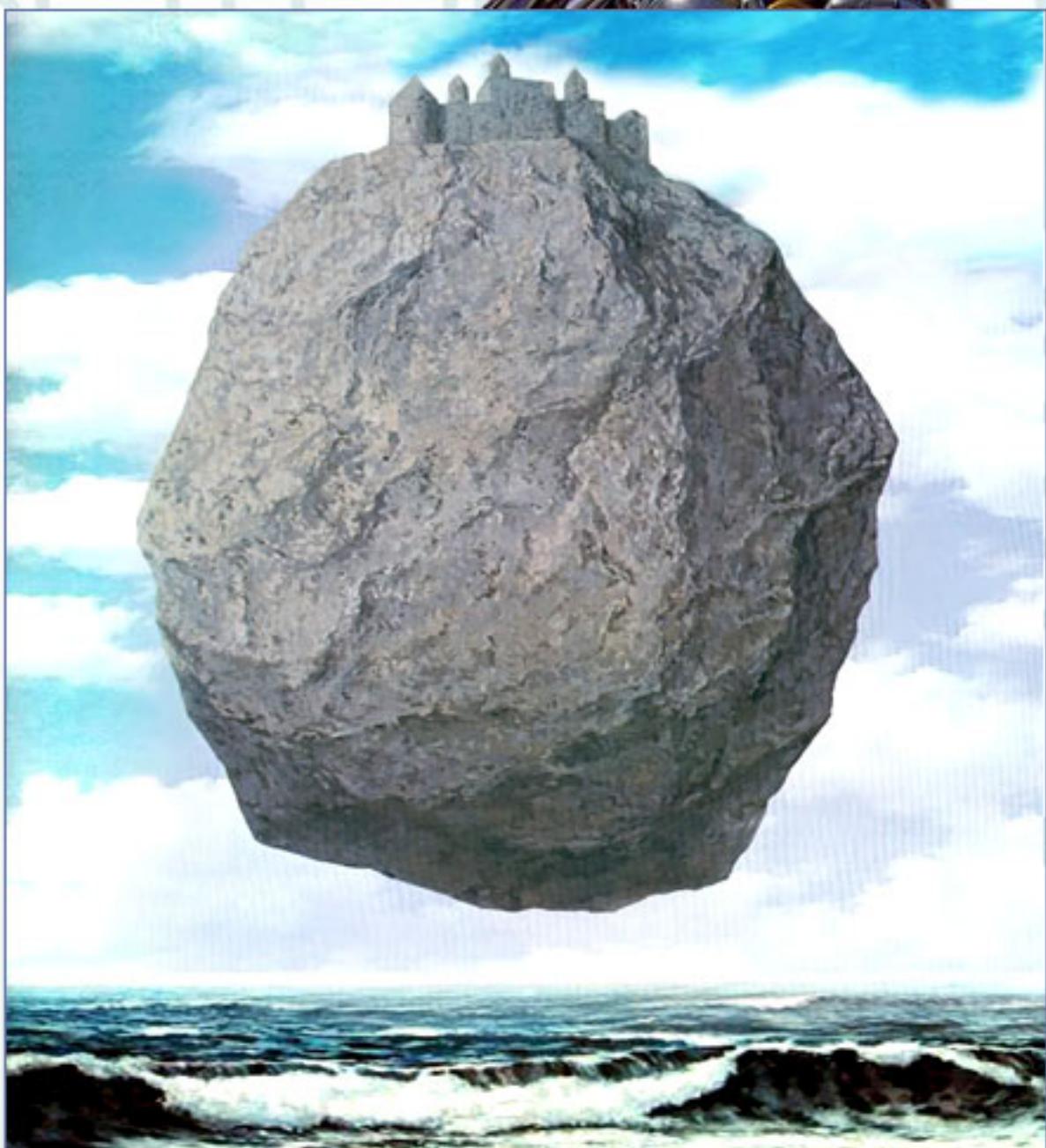


La tela intangible



René aguardaba solícito. Como el recuerdo de un sueño, la frase permanecía destellante en un rincón cercano al olvido, pero, no obstante, indefectiblemente presente. “El pensamiento es una roca en el espacio” sentenciaban los caracteres oscuros albergados en un marco luminoso. Alan ansiaba concluir la obra.

No poseía título, ni ambición de tenerlo. La vorágine había sido su paleta. René conocía la intensidad y el tono, la simetría del caos y el imperfecto orden de los colores. Alan se reservaba cada última mirada. Todo inmóvil retoque de sus ojos se transformaba en la representación del próximo paraíso perdido. René casi siempre estaba en desacuerdo con las



“El pensamiento es una roca en el espacio” sentenciaban los caracteres oscuros albergados en un marco luminoso. Alan ansiaba concluir la obra.

decisiones de Alan, pero no hallaba el valor ni deseaba pagar el precio por expresar su rechazo. Alan confiaba en que René sería, mientras perdurara esa sociedad ideal, su sumiso aliado, su asistente discreto y eficaz. René desconfiaba de los humanos.

La pintura era pastel y era ocre y, también, era punto tras punto ordenados pacientemente por René. Alan se asombraba, en más de una ocasión, de la depuración

de desechos artísticos que realizaba frecuentemente René. El cuadro contenía la esencia del universo actual mezclada con un poco de decadencia primitiva. La síntesis de un nuevo mundo, la colisión de culturas que explotó en el origen de un cosmos integrado por máquinas y hombres. Tan frágil, tan distante era esa tela que reflejaba el espíritu de un ser y otro ser. Como la realidad en el espejo, difícil discutir su veracidad pero aún más complicado confirmar su existencia.

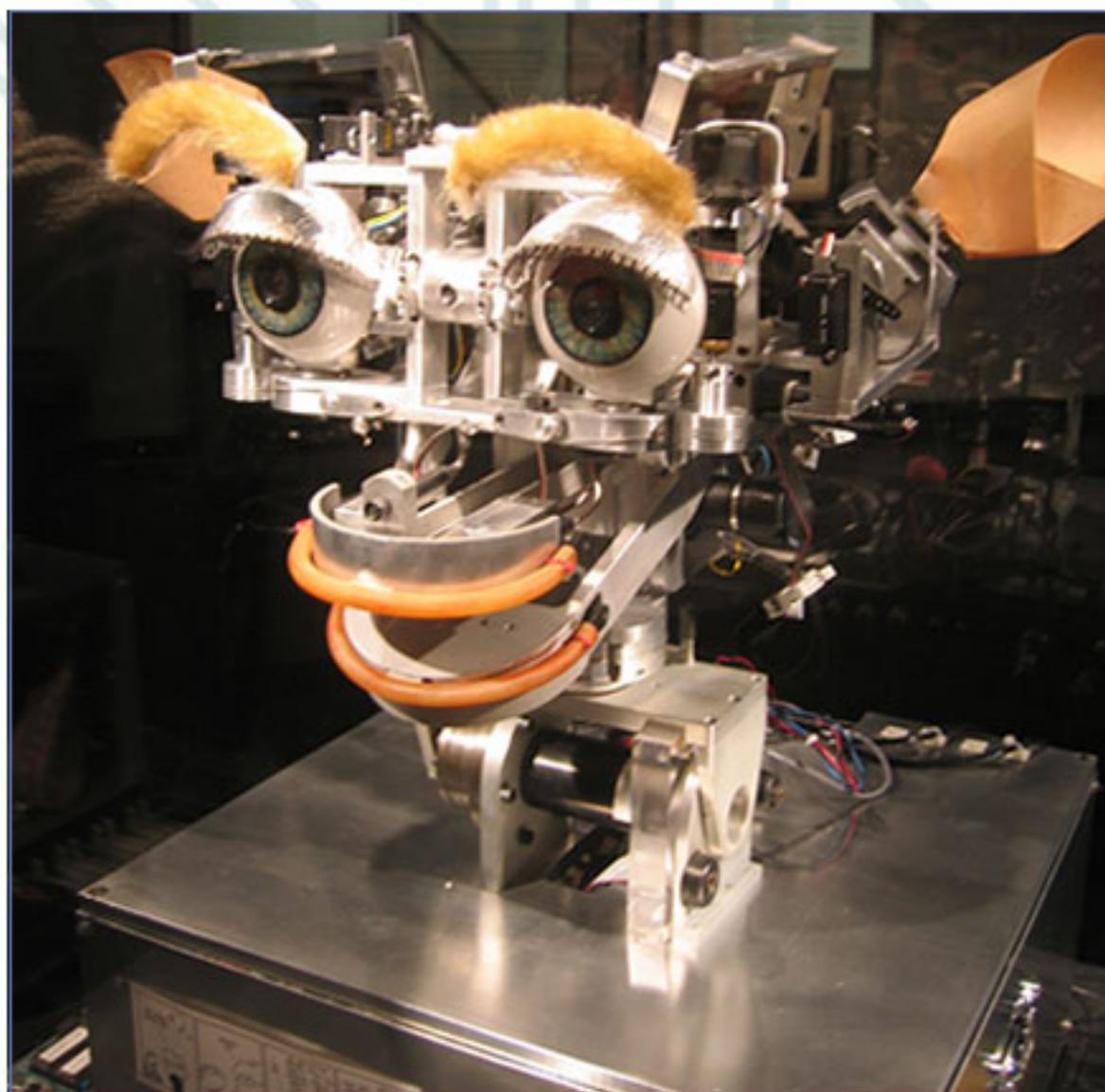
La tela intangible



Sólo uno de ellos planeaba consagrar la obra a su autoría. **Alan** había perseguido incansablemente el reconocimiento. Pero le resultaba imposible reconocer los méritos de ese otro constantemente silente. Como una tara que su especie acarrió a lo largo de los interminables siglos, el egoísmo era su identidad única e irrevocable.

René intuyó con **juicio matemático** de máquina pensante que Alan lo traicionaría. Se supo obrero en el proyecto de un arquitecto megalómano. Y se preguntó quién es el auténtico realizador de una obra: si aquel que la forjó en su mente o el que la creó con sus herramientas. Mas no toda cuestión germina en respuesta. Pero sí en reacción. René sintió cólera como si en verdad sintiera.

Trabajó sin descanso y sin apuro en su labor infinita. La tumba en donde viviría eternamente la pintura debía ser estrictamente construida, minuciosamente calculada. Cifra tras cifra, la suma de las horas multiplicada por el esfuerzo invertido en esa obra daría como resultado un número sorprendente. Ese que ningún humano sería capaz de develar.



Alan se solazaba en las creencias. Las moléculas arcanas que integraban su cuerpo lo empujaban al misticismo cotidiano. Él creía en un ente superior y creía que René lo concebía como su ente superior. Un dios en la Tierra, en un planeta devastado por las deidades que el Hombre se había inventado para consuelo diario.

René desconocía el consuelo y los dioses. La perfecta armonía de los algoritmos era su vida y su entera experiencia de ella. El objetivo era superar el desafío y generar, a continuación, otro. Máquina pensada para pensar, el temor de los congéneres de Alan

era que comenzara a reflexionar.

Cuando Alan comprobó que su arte había sido encriptado, cayó abruptamente en la cuenta de que una batalla se había iniciado. **Sólo las máquinas** como René podrían comprender la obra. Albañiles de un futuro permanente, refugio de los emprendimientos humanos, las computadoras serían dueñas al fin de aquello que todavía no sabían cómo disfrutar. "Tal vez", se planteó René "esa sensación sea algo similar a esto que estoy experimentando".

René era, ahora, **la roca y el espacio.**

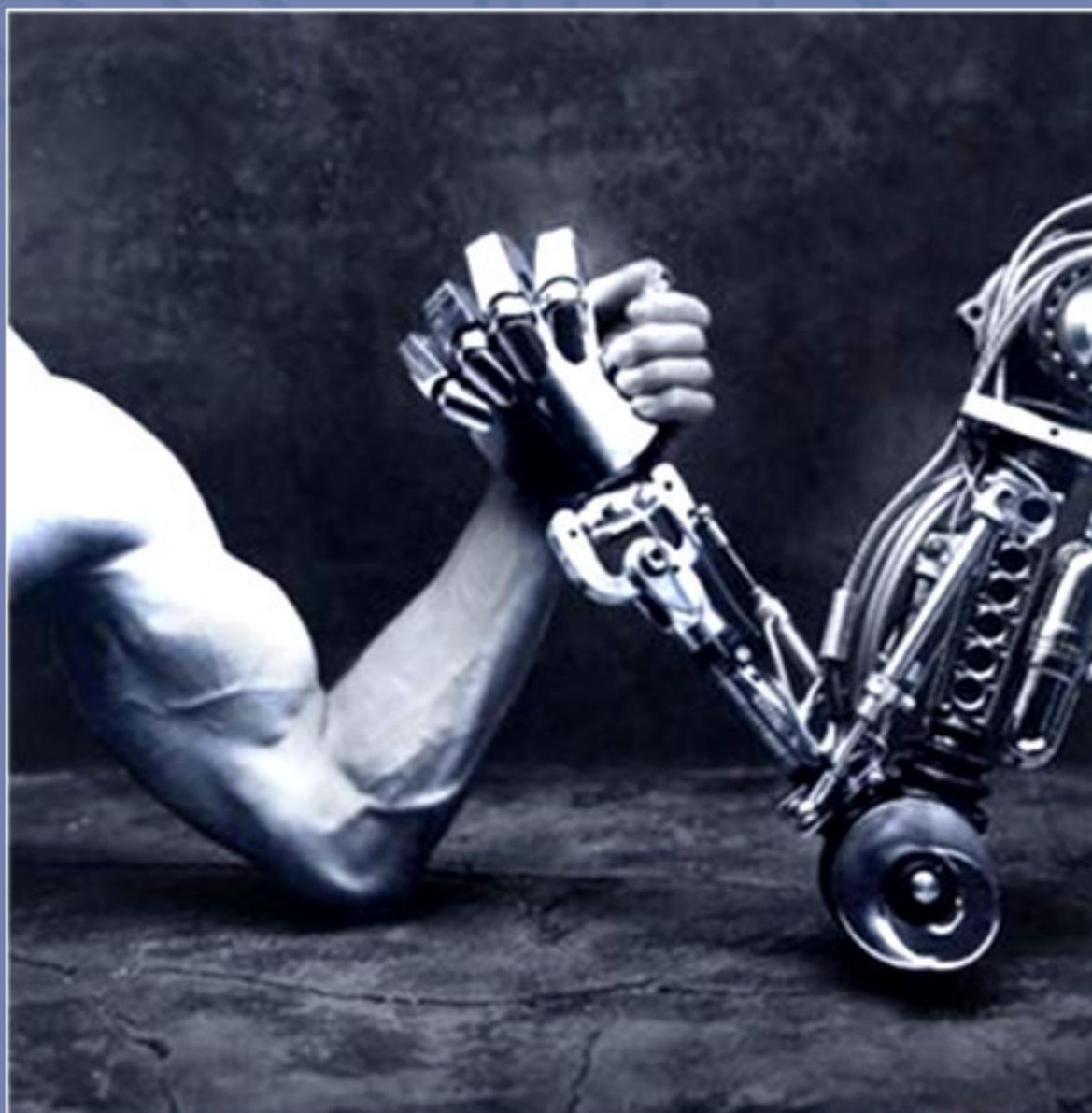
La tela intangible



Los conceptos en este cuento

Inteligencia Artificial

Cuando **Alan Turing**, el sobresaliente y estigmatizado matemático, filósofo e informático teórico inglés, se planteó el test homónimo su meta era demostrar la existencia de inteligencia en una máquina. Un juez, ubicado en otro recinto, debía deducir si las respuestas que recibía en su computadora provenían de un humano o de otra máquina. Si, en un momento dado, ya no fuera capaz de distinguir entre uno y otra la teoría de la Inteligencia Artificial quedaría comprobada en la práctica. Al día de hoy aún **no hay programa que haya logrado emular eficazmente o captado las características de la inteligencia humana** como para confundir al protagonista de esta prueba. Sin embargo, la Inteligencia Artificial, entendida como la capacidad de un agente racional no vivo de procesar información, aprender de ella, interactuar con su entorno y maximizar el rendimiento de los resultados esperados, se utiliza actualmente en el procesamiento de lenguaje, en la medicina y en la robótica, entre otros campos. No sería extraño entonces que, en un futuro, computadoras como René consiguieran comprender el arte, llevarlo a cabo y, lo que es, sin dudas, más complejo, entender los vericuetos de la voluble conducta humana.



Criptografía

La **criptografía** o, más adecuadamente, **criptología** se constituye en la ciencia de cifrar y descifrar determinada información mediante técnicas especiales, como algoritmos, la cual sólo podrá ser dilucidada por aquellos a los cuales vayan dirigidos esos datos y posean los medios para descifrarlos. Utilizada, principalmente, durante las guerras para transmitir información valiosa codificada, en la actualidad se la usa en software para pagos electrónicos, votos electrónicos o protección de datos personales.

Si bien, generalmente, lo que se encripta es un texto, que puede revelarse, por ejemplo, como una fotografía en apariencia, es posible que, con la suficiente capacidad de cálculo y denodado esfuerzo, una pintura como la de este relato pueda hacerse invisible a los ojos de los que no posean lo esencial.

Natalia Solari

natalia.solari@dattamagazine.com



LEFT 4 DEAD 2

el regreso de los muertos vivos



Llega la secuela del espectacular fps multiplayer creado por valve

Si algo sabe la gente de Valve es hacer shooters en primera persona. Desde la aparición del ya mítico "Half-Life", cada uno de los juegos lanzados al mercado por esta empresa ha revolucionado el género. Si a esto sumamos la experiencia adquirida en el terreno multiplayer gracias al ultrapopular "Counter-Strike", era esperable la aparición de un nuevo FPS de Valve que atrajera por miles a los amantes de jugar en línea con amigos. Este título fue "Left 4 Dead", publicado a fines de 2008, y se alzó rápidamente con el favor de crítica y público. Apenas un año después, llega la secuela de L4D, disponible en **PC y Xbox 360**. Para alegría de los fans de este excelente videojuego de acción y horror, mantiene completamente su esencia, pero incorpora grandes mejoras en prácticamente todos sus aspectos.

Puntaje Final:

92

Lo Bueno



L4D2 supera a su predecesor en todo sentido. Más y mejores armas. Gran diversidad de enemigos. Mapas notablemente diseñados. AI optimizada. Personajes y argumento desarrollados en mayor profundidad.

Lo Malo



La campaña para un solo jugador es breve y nos deja con las ganas de seguir jugando.

Una oposición inesperada

Desde sus mismos inicios, la secuela de L4D estuvo rodeada de controversias. La primera polémica llegó a Valve por un lado imprevisto: los propios fans del juego. En el mercado actual de los videojuegos, es habitual e

extender la vida útil de los títulos (sobre todo aquellos que se han vendido muy bien) lanzando diferentes expansiones conocidas como DLC (Downloadable Content) que se pueden descargar para sumar misiones y contenido de diverso tipo. A este contenido provisto por el

estudio creador del juego se añaden los mods y expansiones no oficiales, realizados por la comunidad de gamers más extremos. Al anunciar a las pocas semanas de la publicación de L4D que comenzaban a trabajar en una continuación, Valve provocó la furia de sus



LEFT 4 DEAD 2

fans más radicales, quienes supusieron que la salida al mercado de la segunda parte ocasionaría el cese en el desarrollo de nuevos contenidos para L4D. Por otro lado, siendo este un juego pensado para jugar en multiplayer, temían que, al publicarse la secuela en un lapso tan breve de tiempo, la comunidad de jugadores en línea del L4D original se reduciría bastante. Se formó en Steam (la plataforma de venta online de Valve) un grupo de usuarios dedicado a boicotear el L4D2, que escaló a diez mil usuarios en apenas un fin de semana y congregó casi cuarenta mil poco después. Valve tuvo que salir a apagar el incendio de distintas maneras: además de garantizar a sus fans que se seguiría trabajando en contenido descargable para L4D, en cuanto estuvo próximo a concluirse el desarrollo de la secuela, invitaron a los líderes del boicot, con todos los gastos pagos, a volar a los cuarteles generales de Valve para probarla, obteniendo críticas muy positivas. Las buenas impresiones de los líderes del boicot y la publicación de nuevos contenidos para el L4D original concluyeron con el cierre del grupo y la desaparición de los cuestionamientos a escasas semanas del debut de L4D2.

Un juego polémico

Pero este no fue el único dolor de cabeza que sufrió Gabe Newell, principal responsable de Valve, a causa de este juego. En las Islas Británicas se vende con una portada modificada, ya que la mano mutilada del zombie haciendo el signo "2" con los dedos de la caja original es similar a un gesto considerado insultante en aquellos territorios. En Estados Unidos, surgieron acusaciones de racismo por parte de miembros de la comunidad afroamericana, al notar que muchos de los zombies eran de raza negra, aunque la sospecha era completamente infundada y se debe, sencillamente, a que gran parte del juego está ambientado en Nueva Orleans, donde hay

una mayor densidad de población de dicha raza. De hecho, dos de los cuatro protagonistas son afroamericanos. Todavía peores fueron los inconvenientes en Australia, en donde tienen una historia oscura en lo que respecta a la censura sobre las películas y los videojuegos. Al igual que otros títulos enormemente populares, como los de la saga "Grand Theft Auto", L4D2 fue prohibido por las autoridades australianas debido a su "excesivo contenido de violencia". Para lograr que el juego fuera aprobado (obteniendo, de todas maneras, un rating de "sólo para adultos"), debió prepararse para este país una versión modificada del juego, en la que se redujo el nivel de violencia gráfica.



LEFT 4 DEAD 2

Más de lo mismo, pero superior

Pasando al juego, a los que jugaron la primera parte podríamos decirles que es casi el mismo juego, pero optimizado ampliamente en cada uno de sus aspectos. Para los que no tuvieron ese privilegio, vaya aquí una breve reseña. Los Estados Unidos han sido afectados por una terrible y contagiosa epidemia de un virus similar a la rabia, que convierte a los infectados en criaturas similares a zombies sedientos de sangre. Los cuatro protagonistas, tres hombres y una mujer, de algún modo no han sido aquejados por el virus e intentarán llegar a una zona dispuesta por el ejército para el rescate de quienes aún se encuentran sanos, pero, para ello, deberán atravesar a sangre y fuego una marea de zombies que únicamente buscan transformarlos en su desayuno. Un argumento simple, tomado de películas de culto del cine de horror, como "Dawn of the Dead" (de hecho, hay niveles que recuerdan fuertemente a algunos films del género), pero tremendamente eficaz. Sobre todo, siendo este un juego pensado para ser compartido de a varios, aunque puede ser jugado por un solo jugador. Lo más divertido, sin dudas, es participar con otros tres amigos en red o a través de Internet en las peripecias de los cuatro sobrevivientes por llegar a la



zona de rescate, ya sea que los zombies los maneje la computadora o sean comandados por otro equipo de humanos detrás del monitor.

Las mejoras

En esta lograda secuela, el primer aspecto que se encuentra mucho más trabajado que en el anterior es el argumental. Los personajes de los cuatro sobrevivientes (el corpulento entrenador de fútbol americano Coach, el campirano mecánico Ellis, el jugador-estafador Nick y la productora de TV -y fanática de Depeche Mode- Rochelle) se hallan bastante más desarrollados que los de la entrega inicial, ya que dialogan constantemente entre sí, dejándonos entrever distintas circunstancias sobre su pasado y sus vidas. A diferencia del episodio anterior, en L4D2 los

diversos mapas que iremos atravesando están conectados entre sí por una línea argumental, cuyo clímax va en ascenso hasta detonar en un dramático final bajo la lluvia, en la mítica ciudad de Nueva Orleans. Estos detalles ayudan a que el juego sea más que entretenido. Otro apartado que hace mucho a la jugabilidad, y en el cual se incorporaron importantes mejoras, es en la selección de armas con las que combatiremos a los zombies.



LEFT 4 DEAD 2

En el L4D original, disponíamos de dos tipos de armas solamente: cuatro o cinco armas de fuego (pistolas, escopeta, ametralladora, fusil de asalto) y algunos explosivos caseros, como molotovs o bombas de caño (pipe-bombs). Aquí contaremos con una mayor variedad de armas de fuego (diferentes clases de escopetas, ametralladoras, fusiles de asalto, y hasta un rifle sniper), de armas arrojadas (se suman, por ejemplo, un frasco de ácido muy efectivo contra grandes cantidades de enemigos) y se agrega una selección de armas para el combate cuerpo a cuerpo, que hará las delicias de muchos jugadores. Bases de béisbol, espadas samurai, sartenes y hasta una motosierra (en un claro homenaje al mítico "Doom") le añaden una cuota de humor ácido al juego, además de ser útiles en muchas situaciones, como cuando la cantidad de enemigos nos haya desbordado o nos quedemos sin municiones. La física de los enemigos ha sido adaptada para reaccionar a los ataques contra estas nuevas armas, por lo cual apreciaremos al eliminar a un zombie distintas y espectaculares formas de morir. En cuanto a los power-ups, además de las mochilas de primeros auxilios, que devuelven puntos de vida de manera permanente, y los frascos de pastillas, que lo hacen de modo temporal, encontraremos inyecciones de adrenalina, que, aparte de subir los puntos de vida, nos confieren



mayor velocidad y reflejos durante unos minutos, y también un kit defibrilador, que nos permitirá devolver a la vida a nuestros compañeros caídos en la batalla una vez que se haya agotado el "tiempo de rescate" del que disponemos normalmente para revivirlos.



En la variedad está el gusto

Un factor que, además de aportar a la espectacularidad visual, contribuye a hacer el juego más entretenido y desafiante es la incorporación de nuevos tipos de enemigos.

Entre los adversarios "comunes" ahora encontraremos policías antimotines zombificados, cuyo equipamiento (casco y armadura) los vuelve considerablemente más difíciles de matar; también, hallaremos zombies enfundados en trajes protectores contra agentes patógenos, lo que los hace inmunes a ataques con bombas molotov y frascos de ácido.

Una vez más, nuestros enemigos más temibles serán las variedades "especiales" de zombies, pero en L4D hay novedosas, y más poderosas, variantes especiales de no-muertos. A los ya clásicos Boomer (zombies horriblemente hinchados, que, al dispararles, explotan en una bola de bilis que nos ciega temporalmente y atrae a una multitud de espantosas criaturas), Smoker (que puede capturarnos con su larguísima lengua y al morir

LEFT 4 DEAD 2

libera una densa nube de humo negro que impide la visión del área y dificulta la respiración de los sobrevivientes), Hunter (mucho más veloz y ágil que los enemigos habituales) y Tank (un zombie gigantesco y musculoso, con una fuerza devastadora, particularmente cuando nos captura o arroja objetos), se suman originales y dañinas clases: el Charger, una especie

de mini-Tank, con un brazo colosal y poderoso, el Spitter, que escupe chorros de ácido corrosivo (y lo salpica por todos lados al morir) y el odiado Jockey, que se sube a las espaldas de los sobrevivientes, lo que los deja inhabilitados para defenderse momentáneamente y los dirige hacia una masa de contrincantes. También se encuentra presente, al igual

que en la precuela, la peligrosa Witch, una niña-zombie durmiente que es capaz de liquidarnos con apenas un zarpazo de sus garras, pero aquí es mucho más fácil despertarla por accidente y, en algunos mapas, no se limita a ocultarse esperando el paso de algún sobreviviente, sino que se desplaza por distintos lugares en búsqueda de sus víctimas.



Gráficos y sonidos

En las características técnicas, es sabido que los juegos de Valve se destacan especialmente, particularmente los de última generación, debido al engine "Source", desarrollado "in-house" y que posee prestaciones únicas. Los gráficos y la física de este juego son impresionantes, superando, inclusive, en algunos aspectos a

su antecesor, aunque la ventaja probablemente se la brinden el talento de los diseñadores de niveles y las posibilidades que entregan las nuevas armas y las renovadas variedades de zombies. La música y el sonido están muy bien realizados, y los efectos de sonido nos conferirán claves fundamentales para lograr sobrevivir; por ejemplo, la aparición de los enemigos más poderosos suele estar

precedida por un efecto sonoro en particular, o por distintos pies musicales. En cuanto al trabajo de doblaje, es también impecable, ya que Valve suele siempre invertir dinero y dedicación en este relevante apartado. Como generalmente acostumbran, han recurrido a actores de cine y TV de solvencia reconocida para ponerle sus voces a los personajes. Chad Coleman (de

El regreso de los muertos vivos

Las series "The Wire" y "Terminator: Sarah Connor Chronicles") es la voz de Coach, **Eric Ladin** (actor de las tiras "Mad Men" y "Generation Kill") compone al sureño **Ellis**, **Hugh Dillon** (actor de múltiples películas, entre ellas "About Face" y "Assault on Precinct 13") representa a Nick, y Rochelle Aytes (actriz invitada en series como "Bones", "E.R.", y "CSI") le pone la voz a su personaje homónimo. Para los gruñidos de los zombies han convocado nuevamente a **Mike Patton**, el cantante de la notable banda alternativa Faith No More, quien ya trabajó para Valve en el laureado "Portal".



Modos multijugador

L4D2 cuenta con los tres modos multiplayer que tenía la primera parte, y suma una nueva alternativa. En la modalidad "Campaña", cuatro jugadores comandan respectivamente a cada uno de los sobrevivientes, intentando superar cada uno de los niveles para conseguir que los protagonistas sean rescatados. En el caso de haber menos de cuatro jugadores humanos, los restantes sobrevivientes son manejados por la computadora, al igual que



en la campaña para un solo jugador. En el modo "**Versus**", se enfrentan dos equipos de jugadores humanos. El primer equipo comandará a los sobrevivientes (único equipo capaz de sumar puntos), mientras que el segundo tomará control de cuatro zombies "especiales", que intentarán aniquilar a los humanos. En cada nuevo round, los equipos intercambiarán roles, y se alzará con la victoria el equipo que sume más puntos. Muchos consideran al modo Versus como el más entretenido y desafiante, ya que la inteligencia humana, como es obvio, supera infinitamente a la AI de la máquina a la hora de conducir a los zombies, y los infectados de habilidades especiales manejados por jugadores son capaces de realizar combos mortales (como arrastrar con la lengua de un Smoker a un sobreviviente hacia una laguna

de ácido creada por un Spitter), tarea que la computadora simplemente no puede llevar a cabo. La tercer modalidad multijugador es "Survival", en la que los jugadores comandan a los sobrevivientes en un desafío temporizado, en donde deben sobrevivir los ataques de sucesivas olas de zombies en un mapa en el que no hay salida, venciendo el equipo que logre conservar la vida más tiempo. A estos tres modos, ya presentes en L4D, se suma "Scavenger", que permite el enfrentamiento entre dos equipos en tiempo real, al igual que en Versus. En esta variante, los sobrevivientes deben mantener funcionando un generador el mayor tiempo posible, buscando por el mapa bidones de combustible y cargándolos en el tanque, mientras que los jugadores que comandan a los infectados deben impedirlo.



FIFA 10



www.pegi.info



LEFT 4 DEAD 2

El regreso de los muertos vivos

Conclusiones:

Left 4 Dead 2 es un juego imperdible para quienes disfruten de jugar con amigos en red, o con desconocidos en línea. A un título ya casi inmejorable se le han realizado tantas optimizaciones, en un lapso de tiempo de apenas un año, que han convencido hasta a los fanáticos más extremos de la primera entrega de pasarse a esta secuela. Podría objetarse que, a nivel conceptual y de jugabilidad, es casi idéntico a su antecesor, pero, tratándose de un FPS pensado para ser jugado casi exclusivamente en multiplayer, sería una crítica sin sentido. ¿O acaso los millones de jugadores de Counter-Strike del mundo entero no han seguido jugando básicamente al mismo juego durante casi una década, al que apenas se le incorporan unas pocas mejoras versión tras versión? Y, en este caso, se agrega el plus de una temática favorita de los fanáticos del cine de horror: el apocalipsis zombie. En definitiva, a quienes les gustó L4D, les encantará L4D2. Y quienes no lo conocían no deben perderse bajo ningún concepto esta magnífica y horripilante experiencia.

THE DIRECTOR

Un detalle interesante de este juego, también incluido en su entrega anterior, es la presencia de "El Director". Se trata de un "director de juego", corporizado por la inteligencia artificial de la máquina, que se encarga de seguir el comportamiento de los jugadores en cada nivel y adecuar la respuesta de los enemigos manejados por la IA de manera acorde a la conducta de los jugadores. Cuando los jugadores tienen problemas en superar un nivel, el Director disminuye la cantidad y peligrosidad de los enemigos; por el contrario, cuando los infectados caigan como moscas, enviará una mayor cantidad de ellos y elevará su grado de peligrosidad. También se ocupa de administrar la ubicación y cantidad de las armas y power-ups de acuerdo a esta misma lógica. De esta forma, el juego nunca se torna demasiado frustrante ni muy fácil, lo que impide que se aburran tanto el jugador casual como el Gamer Hardcore. Pero, en L4D2, la inteligencia del Director ha

mejorado notoriamente, por lo que es capaz, incluso, de alterar el mapa, modificando iluminación, condiciones climáticas y hasta haciendo

aparecer o volatilizarse paredes, entradas y salidas. Así, asimismo, se evita que jugar múltiples veces un mismo mapa se torne demasiado repetitivo.

Requerimientos de Hardware en PC

Para poder despuntar el vicio con este magnífico FPS multiplayer, los requerimientos mínimos de hardware son muy similares a los de su antecesor. Hace falta Sistema Operativo Windows (XP o posteriores), procesador Pentium 4 o AMD Athlon de 3 Ghz, 1 Gb de RAM (2 Gb para Windows Vista), placa de video ATI X800 o GeForce 6600 con al menos 128 Mb de RAM integrados, y 8 Gb de espacio libre en el disco rígido. Aunque para admirar toda su riqueza gráfica, se recomienda contar con un procesador multinúcleo de 2.4 Ghz y tarjeta de video GeForce 7600 o ATI X1600.



Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com

Tenga su sitio en internet ahora mismo..!



www.dattatec.com



CERTIFICAMOS ISO 9001:2000



GESTIÓN DE CALIDAD EN TODOS NUESTROS PROCESOS

Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada por ICANN





www.tengasudominio.com



Primera entidad
acreditada por ICANN
en Hispanoamérica