

Palpitando el Mundial

Toda la info para vivir
Sudáfrica 2010 on-line



Además

- ✓ Encore TV Tuner Pro
- ✓ Televisión digital
- ✓ Amenazas mundialistas
- ✓ Los mejores sitios
- ✓ TV en tu celular
- ✓ Juegos futboleros

Registre sus dominios

por sólo

u\$s **3⁹⁹**

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

www.tengasudominio.com

Editorial



Todos los partidos son finales

Estamos a días del comienzo de un nuevo **Mundial de Fútbol**. Y con él, como pasa cada cuatro años, aparecen nuevas maneras de disfrutar del desempeño de las mejores selecciones del mundo.

Así como el polémico Mundial del 78' introdujo la televisión a color o, más cercano en el tiempo, el del 2006 puso de moda la palabra "plasma", éste no trae menos novedades. **Sudáfrica 2010** se va a poder disfrutar en los mejores televisores LCD y LED, en muchos monitores de PC y notebooks gracias al streaming que permitirá transmisiones sin interrupciones y con excelente calidad, y hasta en teléfonos celulares que capturen la señal de televisión digital terrestre que el gobierno argentino puso en marcha, pensando precisamente en este siempre esperado acontecimiento deportivo.

Como sabemos que sería un pecado intentar distraerte con otros temas, te preparamos una edición dedicada a cuestiones futboleras. Vas a encontrar, por ejemplo, un listado de **los mejores sitios** para palpar Sudáfrica 2010 desde hoy mismo. Vas a pasearte por los distintos estadios donde se van a jugar todos los partidos de la Copa, a demostrar tus aptitudes teclado-futbolísticas con los juegos más originales, a imprimir el fixture con horario local, a conocer detalles de la historia y cultura del país anfitrión y a seguir minuto a minuto los pormenores que rodeen a tu selección.

¿Te compraste un monitor que resultó ser más grande que tu tele? ¡Hay que aprovecharlo! Te recomendamos una placa **sintonizadora de TV** para que puedas ver los partidos en todo su esplendor o los dejes grabando si te toca estar en el trabajo.

Aunque estar en la oficina o la Facu ya no significa tener que resignar los partidos. Si no hay tele cerca, hay varios celulares que permiten ver los partidos en directo en sus generosas pantallas. Te contamos qué modelos te convienen.

Eso sí, ojo con tanta pasión futbolera que son muchos los **criminales cibernéticos** que ya se están aprovechando del Mundial para tratar de robar tus datos. Te contamos las estafas más comunes, para que estés bien atento y no caigas en ninguna trampa.

¿Cómo? ¿No te gusta para nada el fútbol? Ok, no te preocupes, ¡también tenemos notas en este número que no tienen nada que ver con el esférico!

Ahora sí, **¡a disfrutar!**, que el fútbol es como la vida: **siempre da revancha.**

Débora Orué

Jefa de Redacción

DattaMagazine by Dattatec

debora.orue@dattamagazine.com



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

Hardware: tu equipo por dentro

"Encore TV Tuner Pro". Christian Sochas abandona un ratito el stand de las placas de video, y te recomienda la mejor sintonizadora de TV para disfrutar del mundial en la compu.

COLUMNISTAS

9

Investigación (I): a fondo

"La televisión digital en Argentina". Luis Altamiranda te explica en qué consiste y cómo acceder al nuevo sistema de TV que llega junto con el Mundial de Sudáfrica.

Ariel Corgatelli

Juan Gutmann

Javier Richarte

Luis Altamiranda

Magalí Sinopoli

Christian Sochas

Natalia Solari

12

Review (I): reseña de dispositivos móviles

"Revisión del Motorola Backflip". Después de analizar a fondo el Dext, Ariel Corgatelli te cuenta todas las características del Backflip de Motorola.

HUMOR

16

Seguridad: protegiendo tu equipo y tu red

"Las amenazas virtuales del Mundial". Javier Richarte te cuenta cuáles son los ataques más comunes que acompañan a un evento de la magnitud de un Mundial de Fútbol y te explica cómo protegerte.

Daniel Paz

JEFE DE ARTE

18

GNU/Linux: tips para usuarios de distros libres

"Firewall gráfico". Ariel Corgatelli te recomienda un soft sumamente sencillo de instalar y configurar, para proteger tu sistema GNU/Linux.

Martín Cardinale

21

La Web: sitios imperdibles

"Palpita el Mundial a través de la web". Juan Gutmann te recomienda los mejores sitios para seguir Sudáfrica 2010 minuto a minuto, desde el monitor de tu PC.

DISEÑO DE TAPA

Martín Cardinale

28

Investigación (II): a fondo

"El quinto poder". Magalí Sinópoli estudia el fenómeno de los políticos volcados a las redes sociales, con entrevistas a sus protagonistas.

DIRECCIÓN COMERCIAL

33

Software libre: últimas novedades

"Columna mensual de software libre". Ariel Corgatelli te cuenta qué pasó durante mayo en el mundo del software libre.

publicidad@
dattamagazine.com

39

Ficción: literatura para techies

"Minuto en el aire." Natalia Solari te presenta a Albert, un niño que conoce el futuro, como si hubiera estado en él...

REDACCIÓN

lectores@
dattamagazine.com

42

Review (II): críticas de videojuegos

"Assassin's Creed II: Escrito en la sangre". Juan Gutmann disfruta sumergiéndose en la rica y compleja trama de la secuela de un juego que parecía insuperable.

SE VIENE EL MUNDIAL...

Queridos lectores, esta vez van a ver una nota un tanto diferente de mi parte, principalmente por su protagonista: una **sintonizadora de TV**. Esta vez, el análisis de hardware de alta gama (el que tanto nos gusta y nos hace caer la baba) lo vamos a dejar para la próxima edición, y se preguntarán porqué: pues simplemente... **¡PORQUE SE VIENE EL MUNDIAL!**

Si, ya sé, hay muchísimos productos interesantes y nuevos para probar más que una sencilla capturadora de televisión... pero en este último tiempo, los mails que recibo de la mayoría de ustedes es para pedirme una recomendación sobre esta sencilla y rara pieza de hardware, y el hecho de que pronto comienza el mundial, no es una coincidencia, jeje.

Muchos quieren grabar los partidos, y tener en el recuerdo toda la fe que ponemos cada uno de nosotros para lograr un buen puesto en esta competencia. Otros, quieren utilizar su PC como televisor, aprovechando los LCD de gran tamaño, entre otros usos. Y la realidad, es que existe mucho desconocimiento acerca de estas placas, por eso decidí probar una de ellas, pero tratando de satisfacer los deseos de la mayoría de los lectores: que sea económica, que brinde una buena calidad de imagen y que la misma se pueda grabar en nuestro disco rígido, que sea fácil de conseguir, y que brinde una excelente relación precio / performance.



Y aquí la tenemos..

Se trata de la sintonizadora "**Encore TV Tuner Pro**", una de las más vistas en las vidrieras y comercios de informática. Oscila entre los U\$S 35 y U\$S 45 en Argentina, y básicamente se trata de una placa con slot PCI, que al conectarse en nuestro motherboard, nos ofrece varias entradas de video para poder ver en nuestra PC la televisión, o también cualquier otro dispositivo que tenga una salida análoga de video, como puede ser una VHS, Handycams, consolas de videojuegos, y un largo etcétera.

En este caso, la **Encore** posee una entrada coaxial (la archiconocida entrada de cable análogo o antena de TV), una entrada RCA, una entrada S-Video, dos entradas de audio mediante minijack de 3.5mm, y una entrada para conectar la antena que incluye el producto para sintonizar radio FM en la PC. Además, incluye un control remoto idéntico al de un televisor estándar, para poder manejar a distancia los canales,



Muchos quieren grabar los partidos, y tener en el recuerdo toda la fe que ponemos cada uno de nosotros para lograr un buen puesto en esta competencia

volumen, y demás opciones. Para esto, la placa incorpora como salida un jack especial, donde se conecta un receptor infrarrojo (incluido en el paquete) que se encarga de recibir las señales del control.

SE VIENE EL MUNDIAL...

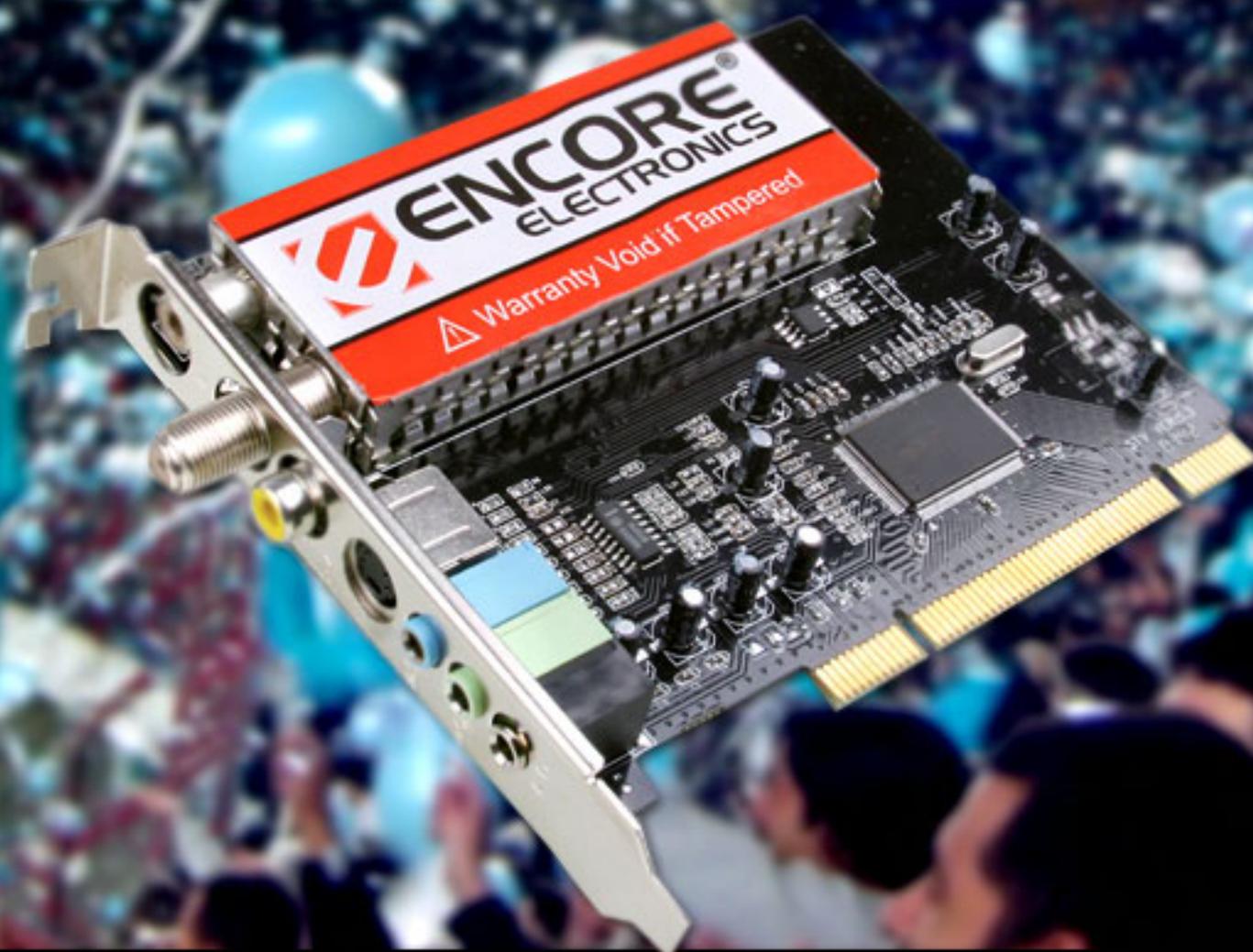
Como toda sintonizadora, posee un chip que procesa las señales recibidas y las muestra en pantalla. En este caso, dicho chip es de la conocida firma **Philips**, el cual a simple vista nos asegura una calidad al menos decente. Pero no nos podemos dejar llevar por la apariencia, ya que la calidad de imagen depende de varios factores, pero los principales se reducen a dos: la calidad del chip y los **DAC's** (Digital To Analog Converter) o dicho en nuestro idioma, los conversores de señal análoga en digital. ¿De que se trata esto? pues simplemente, las señales que puede recibir la placa capturadora (al igual que cualquier televisor con las mismas entradas) son señales de onda, es decir, analógicas. El cable coaxial que tenemos en el videocable, o en

una antena, o el RCA o S-Video que sale de un decodificador de cable digital, de una VHS, o de una consola de juegos, básicamente envían las señales en un formato de ondas, con diferentes amplitudes, las cuales ingresan al sintonizador en cuestión y se traducen en imágenes.

Hasta aquí parece sencillo, pero la principal diferencia entre un televisor de tubo convencional y una placa sintonizadora para PC, es que las pantallas no funcionan de la misma manera, encontrándonos con dos obstáculos: la PC necesita tener esos datos en formato "digital" para comprender y procesar (binario, ceros y unos), y el otro problema es que una TV de tubo basa su funcionamiento en líneas, mientras que los monitores de PC se basan en píxeles (puntos). Para el primer obstáculo, los



DAC's son los encargados de "traducir" una señal analógica en digital, y cuanto más calidad tengan los mismos, más pura va a ser la imagen digital resultante. Para el segundo obstáculo, tenemos en este caso al chip Philips, que se encarga de convertir las líneas en píxeles, intentando perder la menor cantidad de información en el intento, ya que perder información, es reducir la calidad de video.



SE VIENE EL MUNDIAL...

En la práctica

Una vez comentada la función básica de estas placas, pasamos a analizar esta sintonizadora en cuestión, accesible a muchos bolsillos y con funciones muy interesantes. Al instalarla, lo primero que tuvimos que hacer es conectar un cable incluido en la caja, que posee miniplugs en ambos extremos y es el encargado de ingresar el audio a nuestra PC.

Dicho enlace no se genera internamente, por lo que tenemos que conectar esta suerte de "bypass" desde la salida de audio de la sintonizadora hasta la entrada de línea de nuestra placa de sonido.

Luego de instalar los drivers y reiniciar la PC, hicimos un scan de todos los canales, para que, por primera vez, memorice cada uno de ellos y su ubicación. Finalizada esta tarea, comenzamos a utilizarla cambiando los canales con el control remoto, y nos llevamos una grata sorpresa: realmente la calidad de imagen es muy buena.

La conversión de líneas a píxeles no es tarea sencilla, pero el chip Philips lo resuelve de una manera excelente, y también se nota que los conversores análogo digitales son de una calidad decente, algo no menos importante ya que la mayoría de las sintonizadoras baratas ahorran en este punto, degradando en gran parte la calidad de la imagen que ingresamos por la placa.

En cuanto al software incluido es lo suficientemente completo como para satisfacer a la mayoría de los

usuarios: Grabación de programas en stereo, programación de grabación, función de wall (ver varios canales al mismo tiempo al mejor estilo "preview"), memorización de favoritos, radio FM en stereo, y todo con una resolución máxima de 720x576, prácticamente igual a la de un DVD.

Conclusión

Para ver y grabar televisión, esta sintonizadora no decepciona en absoluto. Por su precio tiene una excelente calidad, y los accesorios incorporados le otorgan un valor extra al producto. Para ser detallistas, no creo que sea una placa ideal como para hacer trasposos de cintas a DVD de manera profesional, ya que los conversores análogo-digitales son

muy buenos pero para un uso casero... al utilizarlos de una manera más profesional (pasar cintas a Premiere y aplicar filtros para que la imagen quede lo más limpia posible en un DVD) puede que nos decepcionen un poco por el ruido que generan bajo determinadas condiciones. En esos casos, adquirir una capturadora semi-profesional para arriba es lo más recomendado, pero para ver televisión, tener guardado algún video casero de cinta, o grabar lo que más nos guste de la TV, la Encore no decepciona si tenemos en cuenta su precio. Ah, me olvidaba...

¡¡VAMOS ARGENTINA!! :)

Christian Sochas

christian.sochas@dattamagazine.com



La televisión digital en Argentina



Argentina entra al mundo de la televisión digital apostando fuerte

¿Por qué televisión digital?

En Argentina hay aproximadamente 10 millones de hogares y cerca de 12 millones televisores. El **48%** de esos hogares no paga para recibir señales de TV, sino que las recibe a través de antenas domiciliarias, de manera libre y gratuita. Sin embargo, los beneficiados por la transmisión de televisión digital terrestre, serán **todos los hogares**.

La **codificación digital** de la información aporta diversas ventajas. Entre ellas cabe destacar en primer lugar, la posibilidad de comprimir la señal, lo que implica que ésta requiere un ancho de banda menor para su transmisión. Como resultado, se puede efectuar un uso más eficiente del espectro radioeléctrico, es decir, se pueden emitir más canales en el espacio antes empleado por uno. La compresión también ha hecho viable la emisión de señales de televisión en alta definición (HD o High Definition en inglés), que requieren un ancho de banda mayor que la de definición estándar.

La segunda ventaja aportada por la codificación digital, es una mejora de la calidad de la imagen y el sonido en el momento de la recepción. Puesto que ambos están codificados de manera digital, es decir, de manera lógica y no de manera proporcional a las fuentes de información inicial (televisión



analógica), cuando se produce alguna distorsión en la señal, lo que afectaría a la calidad de la recepción, aquella puede ser corregida por el receptor. Éste identifica el error en la señal y lo subsana. Ello se traduce en una mejor calidad.

También, permiten ofrecer servicios interactivos con la programación televisiva, visualizar contenidos en una guía de programas, acceder a canales de radio, disfrutar de visión multicámara (para eventos deportivos en particular).

En pocas palabras, la idea es tener más canales, que sean gratuitos, de mejor calidad de imagen y sonido y con la posibilidad de interactuar con el televidente.

La compresión también ha hecho viable la emisión de señales de televisión en alta definición (HD), que requieren un ancho de banda mayor que la de definición estándar.

La televisión digital en Argentina

Un poco de historia

Existen varias normas que regulan la transmisión digital, cada uno con sus puntos a favor y en contra. Lo primero que debía hacer Argentina como país era decidir qué norma elegiría.

El protocolo para la cooperación técnica entre Argentina y Brasil en el tema de televisión digital fue cerrado el 28 de agosto de 2008. De esta manera, todo apuntaba a que la norma brasilera-japonesa sería la elegida por el país para ingresar al mundo de la televisión digital.

Hacia finales de 2008, equipos de trabajo japoneses visitaron nuestro país y nuestros funcionarios hicieron lo mismo con Japón, cerrando importantes tratos de cooperación técnica con los impulsores originales de la norma brasilera.

En enero del 2009, Televisión Pública (Canal 7 de Buenos Aires) ya comienza a realizar pruebas experimentales 24 horas al día, utilizando la señal digital apta para recibir en los teléfonos móviles.

El 28 de agosto de 2009, en Bariloche, en el marco de la Cumbre Unasur fue cuando la Presidente de Argentina, Cristina Fernández de Kirchner y el Presidente de Brasil, Luiz Inacio Lula da Silva anunciaron el acuerdo entre ambos países: "Es una inmensa satisfacción saber que el gobierno de Argentina decidió optar por la norma, aporta un componente tecno-

lógico fundamental para la alianza entre nuestros países. Adoptar un sistema de **TV digital** en común permite sembrar la semilla de un polo tecnológico regional", dijo el presidente brasileño. "Japón aportará tecnología y no cobrará regalías por este trabajo en conjunto. Apuntamos a romper el cerco tecnológico entre los países emergentes y los desarrollados. Este acuerdo nos ha llevado cuatro largos años pero vale la pena", declaró **Cristina Fernández**. El gobierno argentino firmó 2 convenios: con el gobierno de Japón y con el brasileño, creando un Consejo a nivel gubernamental y Foro Consultivo del sector privado para hacer el seguimiento de la puesta en marcha de la norma.

El 1 de septiembre de 2009 se aprobó, mediante Decreto Presidencial, la creación del

Sistema Argentino de Televisión Digital Terrestre (SATVD-T) el que será desarrollado en base al estándar ISDB-T internacional.

¿Cómo se implementará el sistema?

Será necesaria una gran infraestructura para poder llevar a cabo el plan de brindar televisión digital terrestre a todo el territorio nacional. Se dispondrán 65 equipos transmisores distribuidos en 37 estaciones digitales terrestres en todo el país.

El primer transmisor está en la terraza del Ministerio de Desarrollo Social, sobre la avenida 9 de Julio en la ciudad de Buenos Aires. Las estaciones se instalarán en 23 capitales provinciales, más 9 ciudades importantes como Bariloche o Rosario, y 5 localidades del conurbano bonaerense.



La televisión digital en Argentina

El proyecto planea incorporar 400 nuevas estaciones para el año 2011 utilizando transmisores de menor potencia (y menor costo).

Para el 1 de Septiembre del año 2010 se plantea realizar el "apagón analógico," esto es, dejar de transmitir en modo analógico dejando exclusivamente la televisión digital.

¿Qué necesitare para poder disfrutar de la nueva televisión?

En el futuro dejarán de fabricarse los televisores con receptores analógicos y solamente se conseguirán los preparados para la señal digital, por ahora con nuestro aparato analógico podremos acceder a la nueva transmisión utilizando decodificadores especiales.

Estos decodificadores los podemos diferenciar en 2 categorías: los que se conectan a la televisión y los que se pueden conectar a las computadoras. Los primeros son los llamados set-top-box, que no son más que una caja que, conectada a cualquier aparato de televisión, hará de conversor de señal y sintonizador. Los que están pensados para conectarse a las computadoras vienen en dos formatos, internos (una placa que se conecta dentro de la computadora) y externos (de apariencia muy similar a un pendrive con conexión USB que dispone de una entrada para una antena externa)

Una de las características de la norma adaptada por la Argentina es la capacidad de transmitir la señal en 2 niveles de calidad.

Técnicamente se lo llama "full-seg" y "1-seg" La primera opción es la que está pensada para disfrutar la mayor calidad de imagen y sonido, permitiendo llegar a funcionar en resoluciones de alta definición. Mientras que la tecnología "1-seg" (de menor resolución y menos "pesada" de decodificar) será la utilizada para los aparatos móviles. Lo que nos lleva a la otra opción, quizás no tan difundida todavía, que es la posibilidad de poder ver la televisión en nuestros teléfonos celulares. La empresa Personal ya está promocionando los nuevos equipos (que quizás ya estén disponibles cuando lean esto) que incluyen un receptor de televisión digital.

El modelo **LG GM600**, por ejemplo, posee una pantalla de 3 pulgadas (en formato panorámico) y una antena telescópica para mejorar la calidad de recepción que nos permitirá observar las señales de televisión digital en forma totalmente gratuita en donde sea que nos encontremos. De muy similares características, tenemos también al Samsung i6230 Star TV.



¿Y qué podemos ver?

Por ahora, no demasiado. Serán entre 4 o 5 señales, todas de la mano de Canal 7, Televisión Pública: la transmisión del mismo canal, Encuentro, Paka-Paka (señal apuntada al público infantil), INCAA TV (películas argentinas las 24 horas) y se evalúa la posibilidad de otra señal aún no definida (sería de noticias o de deportes).

A esto, con el tiempo, deberían de sumarse el resto de los canales más importantes del país.

¿Y para cuándo?

Estamos en Argentina, así que no podía ser de otra manera: **¡para el mundial de fútbol!** Con Canal 7 metido de lleno en el mundo del fútbol, sin dudas el deporte estrella en nuestro país, y sus transmisiones para todos, no podían dejar pasar la oportunidad del mundial y usarlo como evento estrella para el lanzamiento de la televisión digital.

Si bien la implementación del sistema es gradual (en cuanto a la puesta en marcha de las distintas antenas y la aparición de los nuevos canales), todo apunta a que la mayor cantidad de gente, que pueda tener acceso a un decodificador y poseer un aparato de televisión LCD de alta definición, pueda alentar a la selección en alta resolución de manera gratuita.

Luis Altamiranda

luis.altamiranda@dattamagazine.com



Revisión del Motorola Backflip



En el número anterior de **Dattamagazine** habrán encontrado una completa review del **Motorola Dext**, y como no podíamos dejar pasar la oportunidad esta vez nos dedicamos al BackFlip, modelo insignia de la empresa anunciado en el **CES 2010**, que además ganó el premio a la creatividad en un móvil.

Hablando un poco de él, lo que primero encontramos en el modelo y que además fue destacado en la presentación oficial que se realizó en Argentina el día 25 de marzo (en la cual estuvimos presentes), es su cámara. Algo que quizás a muchos les haya parecido raro: se ubica en la parte frontal del móvil, con lo cual, se imaginarán, que cuando disparé por primera vez una foto, me encgueció el flash en la cara.

Bueno, esto me pasó por descuido de no haber visto primero que el móvil tiene la particularidad de ser rebatible, con lo cual al sacar una foto la pantalla principal queda de frente. Luego de haber pasado ese percance me encontré con un excelente móvil, el cual tiene excelentes features tal cual muestra el cuadro:



BACKFLIP™ con MOTOBLUR™

Tiempo de conversación y en <u>standby</u> '	Hasta 6 horas/Hasta 315 horas
Bandas/Modos	WCDMA 850/1900/2100, GSM 850/900/1800/1900, HSDPA 7.2 <u>Mbps</u> (Categoría 7/8), EDGE Clase 12, GPRS Clase 12, <u>aGPS</u> , Versión 2.0, 802.11b
Peso	133,00 g / 4,7 onzas
Dimensiones	53,00(x) 108,00(y) 15,30(z)
Tamaño	80,7 <u>cc</u>
SO	<u>Android 1.5</u>
Batería	1400 <u>mAh</u>
Conectividad	Conector de auriculares de 3,5 mm, USB 2.0 de Alta Velocidad, BT Clase 2.0, versión 2.0 y 802.11 <u>b/g</u>
Pantalla	3,1" 320 x 480 262k TFT
Mensajería / Web / Aplicaciones	MMS, SMS, correo electrónico (POP3/IMAP incorporado, <u>sinc.</u> correo electrónico corporativo, <u>Push Gmail</u>) IM (Incorporada - WVIM), OW 4.1 (WAP 1.2.1)
Audio	AAC, AAC+, MIDI, MP3, WAV
<u>Video</u>	Captura/Reproducción/Streaming, H.263, H.264, MPEG4
Cámara	<u>5 megapíxeles</u> ; enfoque automático, LED
Explorador	Completo explorador HTML, <u>Android Webkit</u>
Memoria	2GB incluida; admite hasta 32GB'
<u>Chipset</u>	7200A
Diseño	QWERTY Rebatible
Antena	Interna

Motorola Backflip

Luego de haber visto la tabla de características seguramente van a coincidir conmigo en decir que este móvil se las **"trae muy fuerte,"** ya que cuenta con opciones básicas resaltadas para el adicto a las redes sociales, adicto a internet, por qué no a los juegos y para resaltar al nuevo sistema operativo Android 2.1.

Las frases de la empresa sobre el modelo son bastantes contundentes y no muy lejos de la realidad: **"Motorola BACKFLIP con MOTOBLUR: Todos tus mundos en un solo lugar"**.

"El BACKFLIP maximiza el potencial multitareas de MOTOBLUR gracias a sus exclusivos elementos de diseño, haciéndolo tan inteligente como social. Su diseño rebatible transforma el BACKFLIP en un reproductor de música y video, portarretratos digital y reloj despertador manos libres. Es hora de divertirse con el BACKFLIP con MOTOBLUR".

Utilizando el equipo puedo afirmar que el **Backflip** permite organizar contactos, feeds y mensajes y los envía a widgets en vivo para permitir una respuesta inmediata, de modo que brinda la oportunidad de concentrarse sólo en lo que la gente tiene para decir, y no en cómo envían su mensaje. Actualizar el estado en **Facebook®, MySpace y Twitter;** todos de una vez y directamente desde la pantalla de inicio o incluso enviando un mensaje de texto grupal y haciendo que todos

sepan hacia dónde estamos yendo. Los feeds de amigos, las actualizaciones de estado, las publicaciones en muros, los boletines y las cargas de fotos de nuestras redes sociales son enviados directamente al widget **Eventos (Happenings).**

Suscribirnos y recibir en widgets personalizados todos nuestros feeds de noticias preferidos, resultados de eventos deportivos y chismes de famosos. Sin perdernos de las últimas novedades.

Y para aquellos usuarios interesados en el aspecto social, el **BACKFLIP con MOTOBLUR** ofrece una nueva forma de ver su contenido preferido. Gracias a su diseño rebatible, el **BACKFLIP** se transforma en una fuente inagotable de entretenimiento a través de su pantalla de alta resolución de 3,1". En modo "sobre la mesa" se puede mirar un video favorito vía **YouTube™**, volver a ver las fotos de anoche y

mucho más. También podemos desplazarnos rápida y fácilmente a través de menús y funciones con **BACKTRACK™**, una pantalla táctil ubicada detrás de la pantalla de inicio que ofrece una visualización sin obstáculos de la Web, mensajes de texto, correos electrónicos y feeds de noticias.

¿Qué es el BACKTRACK™?

De simple forma les cuento que es una nueva función que la gente de Motorola le incorporó a este equipo con la posibilidad de, justamente, no tener que utilizar la pantalla para hacer clic, movernos, y demás funciones que hacen que el móvil sea mucho más funcional de lo que se les pueda ocurrir.

Es decir, si ven la foto, el móvil tiene la particularidad de usarse con los dedos detrás del equipo y así ejecutar las tareas clásicas. Obviamente, cuando necesi-



Motorola Backflip

tamos escribir un mail, sms o bien comunicarnos con nuestros amigos en las redes sociales vamos a tener que hacer uso del teclado qwerty en pantalla o el físico, pero mientras tanto el **BACKTRACK™** es ideal.

Obviamente, el BACKFLIP tiene respaldo gracias a Motoblur

El confiable servidor de MOTOBLUR viene totalmente integrado con rastreo vía **GPS** desde el portal del propietario y eliminación remota de datos. De modo que si bien podés perder el teléfono, nunca vas a perder tus contactos y los datos que te mantienen conectado. Desde ahora todos nuestros contactos, información de inicio de sesión, personalizaciones de pantalla de inicio, correos electrónicos y mensajes de redes sociales son respaldados, lo cual te otorga una gran tranquilidad.

No dejemos de lado el Android Market Place

Incluye acceso a más de 18.000 aplicaciones y widgets de **Android Market**, con lo cual nos permite personalizar el BACKFLIP de la manera que lo deseamos. Además con su cámara de 5 megapíxeles, flash incorporado, nos permite tomar fotos bien nítidas con una excelente calidad de visualización gracias a la pantalla de alta resolución de 3,1" del BACKFLIP. Ciertas funciones adicionales, tales como aGPS, Wi Fi, hotspot1 y Bluetooth estéreo1

os garantizan que siempre contaremos con lo que necesitamos en la palma de nuestra mano.

Hablemos un poco de MOTOBLUR

MOTOBLUR, de Motorola, es la única solución que sincroniza automáticamente las comunicaciones, los contactos y el contenido en un widget en vivo, permitiendo a los usuarios responder todo directamente desde su pantalla de inicio. Esta sería la definición más que completa del servicio, que permite sincronizar contactos, publicaciones, mensajes, fotos y mucho más, desde fuentes como **Facebook®, MySpace™, Twitter™, Gmail™**, correo electrónico personal y laboral y LastFM™, enviándolos directamente a la pantalla de inicio. El contenido es entregado en secuencias fáciles de administrar, permitiendo que los usuarios dediquen más tiempo a vivir sus vidas que a administrarlas, ya que está compuesto por una exclusiva interfaz de usuario que ofrece widgets personalizables incorporados en la pantalla de inicio y en todo el equipo.

"Luego de revolucionar al mercado local con el exitoso **MILESTONE**, que fue el primer celular con Android en llegar al país, volvemos a marcar un hito en la industria con esta nueva solución, que presenta una tecnología diferente y única en el mercado," comentó **Antonio Quintas**, vicepresidente y director general del área de celulares de Motorola para la región Sur de América Latina, quien agregó: "Con **MOTOBLUR™**, Motorola mantiene su trayectoria en busca de la innovación constante, no sólo en diseño sino también en el desarrollo de software que enriquecen la experiencia del usuario y ofrecen una alternativa insuperable".



Motorola Backflip

MOTOBLUR™, y la lista de servicios disponibles para el mismo:

Eventos en vivo: permite visualizar todas las actualizaciones de sitios sociales en un solo lugar. Feeds de amigos, actualizaciones de estado, publicaciones en muros, enlaces, historias, boletines y fotos se envían automáticamente y están listos para ser respondidos al instante.

Mensajes: permite visualizar e-mails personales o laborales, mensajes en redes sociales y SMS con la posibilidad de responder de la manera que lo desees, independientemente de cómo haya sido enviado: SMS, correo electrónico, IM, etc.

Estado: posibilita la actualización del estado fácilmente desde la pantalla de inicio sin tener que acceder a las redes sociales.

Feeds de noticias: actualiza feeds de noticias preferidos, resultados deportivos, chismes de la farándula, etc, en la pantalla de inicio.

Calendario: integra el calendario laboral con Google Calendar™ en un widget que muestra las reuniones directamente en la pantalla de inicio.

Lo bueno y lo malo del Backflip

Arranquemos por *lo bueno*, es un móvil por demás completo, sus características hacen que el mismo sea ideal para cualquier persona que necesite estar siempre conectada, con las más altas prestaciones a la palma de la mano, ya para un usuario completamente tecnológico es el móvil ideal. *Lo malo:* puedo decir que no me terminé de acostumbrar a la forma del pliegue que tiene, la cámara de forma frontal desde su teclado Qwerty es algo quizás molesto, ya que si por cualquier error la activamos el flash nos va hacer recordar del error. De forma personal, habría colocado la cámara en la parte posterior

del mismo, como para poder realizar filmaciones y tomar fotos con un control absoluto del equipo.

Si desean experimentar **MOTOBLUR**, pueden acceder a la siguiente dirección:

<http://www.motorola.com/Consumers/AR-ES/Consumer-Products-and-Services/MOTOBLUR/Meet-MOTOBLUR>

Para más información del Motorola BackFlip

<http://www.motorola.com/backflip>

Ariel Corgatelli
ariel.corgatelli@dattamagazine.com

InfosertecTV



Las amenazas virtuales del Mundial



Se viene otro mundial de fútbol y con él, un universo de información circulando a su alrededor

Al igual que en otras fechas clave, tales como **El Día de los Enamorados, Navidad o el Día del Amigo**, muchos **hackers** aprovechan las circunstancias para captar la atención de usuarios desprevenidos e intentar generar una infección o trampa. Los métodos son de lo más variados, generalmente se hace circular correos electrónicos (no deseados) conteniendo postales, fixtures, concursos o notas de color relacionadas a fechas o eventos importantes como, en este caso, el mundial de fútbol 2010 a desarrollarse en **Sudáfrica**, durante todo el mes de junio.

El método más usado es el de tentar a los usuarios con **SPAM** referido a sorteos de viajes al mundial, estadios o entradas para los encuentros más importantes, además de televisores LCD de varias decenas de pulgadas. Otros correos, simplemente anuncian un capcioso pero original asunto: "Cómo ver todo el mundial en la PC de la oficina".

Se trata de una temporada sensible, en la cual "pescar" posibles víctimas es mucho más fácil. Lamentablemente desde hace semanas, ya circula este tipo de e-mails no deseados que desembocan en ataques como phishing, infección con malware para formar parte de una botnet o, simplemente, al rellenar formularios para un supuesto concurso,



nuestra información personal pasa a formar parte de una base de datos para SPAM más depurada o completa. Otro de los métodos empleados es el de mostrar banners publicitarios en diversos sitios web. Al hacer clic en una de esas publicidades, los usuarios son dirigidos hacia otro sitio web desde donde se puede disparar el ataque.



Casos anteriores

En el año 2002, se desarrolló el Mundial de fútbol en Corea y Japón. Los atacantes aprovecharon las circunstancias para inyectar virus en computadoras de empresas a través de métodos como el SPAM. Hoy en día este fenómeno es de mayor gravedad ya que han surgido nuevas modalidades de ataques mediante Internet como las **botnets** o el **phishing**.

Durante el Mundial del año 2006, en Alemania, el gusano Sober.O, archiconocido por ser "el virus que regalaba entradas para el Mundial de Alemania 2006".



Las amenazas virtuales del Mundial



Tenía la particularidad de contener un mensaje escrito en alemán, que hacía creer a los usuarios que se regalaban entradas para el campeonato anterior. El mensaje contenía un archivo adjunto, y se ejecutaba si el usuario lo abría. Como mecanismo de auto-propagación, el virus rastreaba todas las direcciones de correo electrónico en la computadora para reenviarse.

Tantas fueron las víctimas del **Sober.O**, que fue infectado hasta el mismísimo Comité Organizador del torneo, quién sufrió el bloqueo total de su sistema.

Debido a la aparición, el Comité Organizador se vio forzado a publicar una advertencia en su sitio de Internet oficial, en la cual informaban cuál era el verdadero mecanismo de confirmación de entradas a los usuarios y que bajo ningún punto de vista estos mensajes oficiales contendrían un archivo adjunto.

Conclusiones

El Mundial de fútbol es una muy buena oportunidad para los atacantes. Se trata de un evento de gran magnitud y los spammers aprovecharán. Por otra parte, los deseos de todo hincha de estar en Sudáfrica para poder presenciar los partidos de fútbol o ganarse un enorme televisor para verlos con mayor comodidad y detalle produce una catarata de SPAM y consecuente phishing debido a los falsos sorteos y encuestas para conseguir premios.

Lo más probable es que en estas semanas aparezca en nuestra bandeja de entrada gran cantidad de correo no deseado relacionado al tema y numerosos virus nuevos que resulten tentadores con la excusa del mundial. Este tipo de correos, virus y ataques ligados al Mundial se multiplicarán y lo mejor es estar prevenido y alerta. En cuanto a la prevención de nuestro sistema, los consejos que podemos ofrecer son similares a

los que se aplican en tantos otros casos de ataques informáticos:

- * Instalar y actualizar un antivirus como Eset NOD32 4.0 o, mejor aún, un paquete de antivirus más firewall, como Eset SmartSecurity 4.0.
- * Limitar los permisos de usuario al permanecer online.
- * Utilizar un navegador web seguro, como Mozilla Firefox. Actualizarlo permanentemente y configurarlo para incrementar la seguridad.
- * No abrir archivos adjuntos precipitadamente.
- * Actualizar Windows mediante Windows Update en forma periódica.

Javier Richarte

javier.richarte@dattamagazine.com



Firewall Gráfico



Les contamos el mejor Soft Gráfico para el manejo de reglas de Firewall.

Muchas veces me plantearon la consulta cómo protejo mi sistema. Hay muchas formas. Una de ellas es poner un muro o, mejor dicho, **Firewall**, como se conoce en el medio informático.

Hace mucho tiempo que la seguridad en **Gnu/Linux** fue muy limitada por sus conocimientos, y éstos eran muy requeridos.

La necesidad de dar seguridad a un sistema informático corriendo con **Linux** es por demás importante. Si bien hay muchas formas de proteger datos y el sistema, siempre caemos en la necesidad de controlar o, mejor dicho, limitar de alguna forma el acceso a nuestro equipo desde la Red de Redes (**Internet**) y Red Interna. (**intranet**)

Esto es logrado por un Firewall.

No importa el sistema, no importa la aplicación, pero sí su función:

debe ser de lo más transparente y efectiva posible.

Sin más rodeos, vamos a hablar de nuestro querido sistema.

La configuración de un **Firewall** en Linux puede ser tan compleja como nosotros queramos y hay, en principio, dos formas de realizarla. Una es ingresando reglas en forma manual o la otra es la de ingresar una serie de reglas en forma automática.

Sin entrar en detalle de reglas y sentencias, vamos a contar de la forma más simple qué es una regla.

The screenshot shows the Firestarter application window titled "Firestarter brimstone.sby.abo.fi". It has a menu bar with "Firewall", "Edit", "Events", "Policy", and "Help". Below the menu are three buttons: "Preferences" (with a scissors icon), "Lock Firewall" (with a padlock icon), and "Stop Firewall" (with a red stop icon). The main interface has tabs for "Status", "Events", and "Policy".

Firewall Status: A play button icon and the text "Active".

Events Table:

	Total	Serious
Inbound	17	7
Outbound	9	0

Network Table:

Device	Type	Received	Sent	Activity
eth0	Internet	0.7 MB	0.0 MB	2.2 KB/s
eth1	Local	0.0 MB	0.1 MB	0.0 KB/s
sit0	IPv6 Tunnel	0.0 MB	0.0 MB	0.0 KB/s

Active connections Table:

Source	Destination	Port	Service	Program
130.232.120.53	66.102.9.99	80	HTTP	firefox-bin
130.232.120.53	204.225.124.69	6667	ircd	xchat
130.232.120.53	216.239.51.104	80	HTTP	firefox-bin

La necesidad de dar seguridad a un sistema informático corriendo con Linux es por demás importante. Si bien hay muchas formas de proteger datos y el sistema, siempre caemos en la necesidad de controlar o, mejor dicho, limitar de alguna forma el acceso a nuestro equipo desde la Red de Redes (**Internet**) y Red Interna. (**intranet**)

IPTABLES

Todos habrán sentido nombrar **Iptables**, bueno, este es, por decirlo de una manera simple, el servidor encargado de manejar las reglas de bloqueo hacia nuestro Linux.

Y, como todos sabrán, necesitamos tres tipos de reglas: de bloqueo, de rebote y, por última, la de aceptar conexiones (DROP, INPUT Y ACCEPT).

¿Cómo hacer que nuestro sistema ejecute nuestras reglas?

Muy simple: en forma manual o con alguna aplicación que las

maneje.

Muchas de las Distribuciones cuentan con software dedicado a esto (aplicaciones gráficas para manejo de Firewall), pero nosotros en este caso vamos a hablar del más simple encontrado, donde nos permite manejar el Ipatbles de forma simple, gráfica y además nos da la opción de cargar en el inicio las reglas.



Firewall Gráfico

Firestarter

Este soft tiene la capacidad de manejar perfectamente a Iptables sin la necesidad de conocer host, Ips, puertos, etc.

Sólo con hacer unos cuantos clicks nos ayuda a configurar, en no más de 4 pantallas, toda la seguridad en cuanto a accesos por red a nuestro Linux.

Descarga. Ultima Version 1.0.3 La descarga se realiza desde el siguiente url:

<http://www.fs-security.com/>, donde encontraremos en los formatos clásicos DEB, RPM y Tar.Gz para nuestra distribución actual, como también desde el entorno Gráfico con el manejador de paquetes de turno.

Configuración

Se realiza de forma muy simple y con sólo llamar a Firestarter se nos presentará un Wizard de configuración con los siguientes pasos.

1- Antes que nada, como todo software que requiera modificar archivos de configuración en Linux, tendremos que tener la password de Root para poder continuar.

2- El Wizard nos da la bienvenida. Cosa sorprendente: "el idioma es el Español".

3- Paso seguido y, quizás, el más importante, nos consulta cuál es nuestro dispositivo de Red conectado a Internet para poder protegerlo (el mismo es detectado en forma automática por el soft).



4- Algo muy importante: Firestarter permite hacer que nuestro Linux funcione como Proxy en una Red, configurando los valores NAT de forma automática, sin tener que teclear valores y configuraciones. (de no necesitar esta función podemos seguir adelante sin problemas).

5- Las Reglas: **Firestarter** nos permite ver un listado muy completo de reglas a proteger por Iptables.

Luego de seleccionar las Reglas, podemos guardar la configuración para luego activar el Firewall.

Listo, ya está funcionando nuestro Firewall, sin mucho tiempo ni tampoco conocimientos.

Otras Configuraciones.

Todo no queda de esta manera, podemos seguir con las configuraciones en forma manual y desde la misma aplicación.



Firewall Gráfico

Aclaracion. Firestarter no es un Firewall. Su función es editar las reglas de Firewall corriendo en nuestro sistema Linux. En el caso actual, Iptables.

Para realizar una configuración posterior, sólo tendremos que ejecutar Firestarter y previo clave de Root nos mostrara la Consola del server, donde encontramos varias opciones: **Cortafuegos:** nos permite parar, arrancar o iniciar el asistente en forma posterior a la configuración inicial.

Editar, nos permite realizar la configuración o preferencias en forma manual sin usar el asistente.

Ver, nos brinda la posibilidad de visualizar los accesos y demás registros de nuestro equipo. Accesos, muy importante porque permite en forma simple bloquear una IP de un **Host**, un nombre de host, bloquear el tráfico total, habilitar puertos, como también bloquear. Un cóctel de configuraciones importantes e útiles.

Reglas, nos permite añadir reglas personalizadas, como también borrar alguna existente.

Ejecutar la configuración al inicio

No hace falta mucha explicación para hacer que Firestarter sea cargado en el inicio de nuestro sistema. Con sólo modificar en Editar > Preferencias > General y tildar en Modo de Operación en Panel de Sistema, Firestarter generará una entrada en nuestro init.d para activar al inicio la configuración realizada y proteger nuestro sistema.

Herramientas de Registro

Firestarter cuenta con opciones de Registro en lo que se refiere a conexiones a nuestro sistema. El mismo registra accesos, como así también intentos de violación; todo esto es posible traducirlo en un archivo para poder examinarlo sin problemas.

Licencia. Esta maravillosa aplicación es amparada bajo la licencia GPL y dentro de su sitio Oficial podremos obtener más información de la misma.

Cerrar el Firewall

Esta operación es posible realizarla de muchas maneras, y varía mucho según la forma en que corre Firestarter.

Si corre como servicio (ejecutar la Configuración al inicio), podemos parar el servidor de forma simple, como lo hacemos con cualquier servidor corriendo en nuestro sistema:

```
# /etc/rc.d/init.d/firestarter stop
```

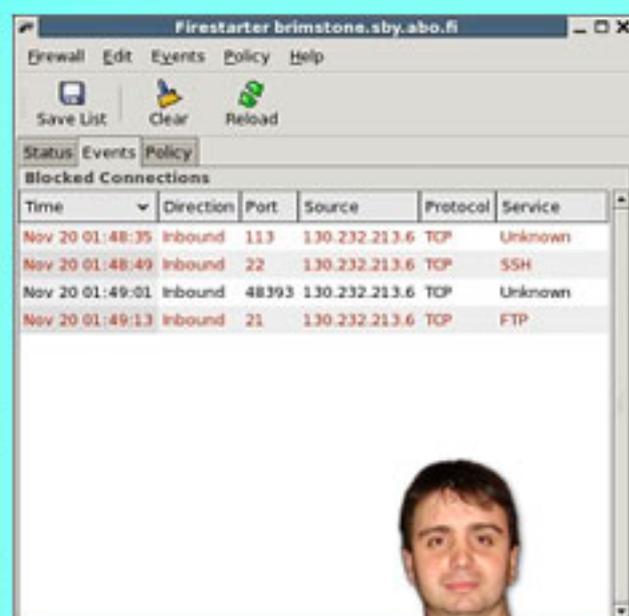
```
Mismo deteniendo a Ipatbles.  
# /etc/rc.d/init.d/iptables stop
```

Como también en forma gráfica es posible desactivarlo desde la consola Firestarter Server.

AYUDA. Desde la misma aplicación contamos con un manual en línea para poder evacuar todas las dudas con respecto a configuración del mismo.

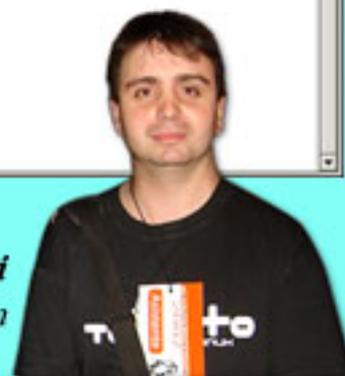
Conclusión. Siempre que hablamos de Firewall se viene a la cabeza reglas y más reglas. Este potente soft nos da la posibilidad de brindar seguridad en nuestro equipo o Server sin muchos conocimientos previos. Además, NO realiza ninguna acción de bloqueo por su cuenta; todo es ejecutado por Ipatbles.

Quién dijo que no podemos hacer seguridad de forma simple...



Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



Palpita el mundial a través de la Web

Este 11 de junio comienza lo que la mayoría de los aficionados al deporte consideran el evento deportivo más relevante del mundo: **la Copa Mundial de Fútbol**, que, como todos sabemos, se disputa cada cuatro años. **736** afortunados jugadores, distribuidos en **32** equipos, se constituyen en la élite del balompié global, y repartidos en ocho zonas de cuatro equipos cada una se disputarán el valiosísimo trofeo, no solamente porque está hecho de 5 kilogramos de oro macizo, sino por lo que significará hasta 2014 para la nación cuyos representantes logren elevarlo hacia el cielo al vencer en el partido final. Gran parte de la población del planeta seguirá cada segundo del evento: la final del mundial de 2006 fue vista por TV por más de 700 millones de espectadores, mientras que todos los partidos del torneo disputado en Alemania acumularon la escalofriante cifra de 26.000 millones de televidentes, según estimaciones de la FIFA. Sin embargo, desde que se dio inicio al siglo XXI, cada vez son más las personas que hacen uso de Internet y la World Wide Web tanto o más que de sus televisores, habiéndose transformado la red de redes en una

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

parte fundamental de su vida cotidiana. Sin ir más lejos, **Televisa**, uno de los principales canales televisivos mexicanos, estima que casi 40 millones de habitantes de ese país observará los cotejos de su selección a través de la web, mediante diversos sitios que ofrecerán servicios de streaming. Para poder seguir al detalle este impresionante acontecimiento, que se disputará por primera vez en el continente africano, te ofrecemos una lista de sitios web en los que podrás encontrar todo el contenido que cualquier aficionado al fútbol podría desear sobre la **Copa del Mundo**.

Sitio: *Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010*
URL: <http://es.fifa.com/worldcup/index.html>



Palpita el mundial a través de la Web



El sitio web oficial de FIFA tiene mucho para ofrecer. Además de ser el único sitio web en el que aquellos afortunados que viajen a Sudáfrica a ver el mundial pueden adquirir sus tickets para presenciar los partidos, brinda completas estadísticas tanto sobre los 32 equipos participantes como acerca del desarrollo de las distintas fases del torneo. Cuenta con una sección de noticias en la que seremos capaces de hallar tanto novedades de último momento como extensos artículos sobre los diversos pormenores de la preparación de la copa y su disputa, así como una amplia selección de contenido multimedia, que incluye, por un lado, excelentes fotografías de los jugadores más destacados y las imágenes más vistosas de cada partido, y, por otro, material en video, en el que podremos encontrar desde notas periodísticas hasta extractos de cada uno de los partidos disputados.

También, hay una sección destinada a las diferentes ciudades que serán sede de los encuentros, en donde se detalla, para cada una, los medios de transporte existentes para llegar a los diversos destinos, las posibilidades de alojamiento y variadas atracciones turísticas, así como una reseña sobre los estadios de la ciudad en los que rodará el balón durante el mundial. El enlace que facilitamos es el del sitio en idioma español, aunque todo el contenido se encuentra disponible en una gran cantidad de idiomas.

Sitio: SouthAfrica.info

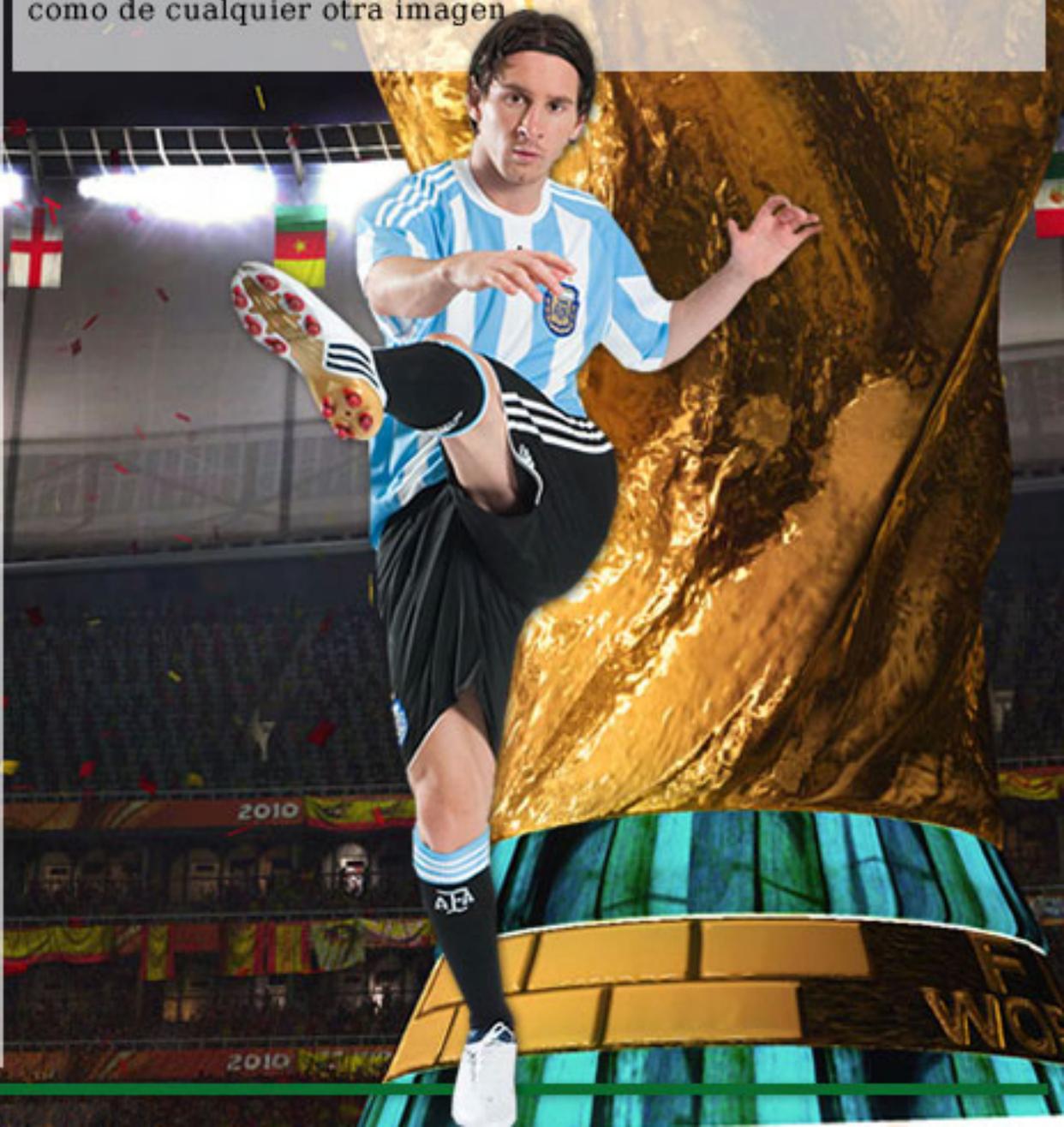
URL: <http://www.southafrica.info/2010/>

La web de la **República de Sudáfrica** ofrece una atractiva y completa sección dedicada al torneo del cual son anfitriones. Como es de esperarse, hacen foco, especialmente, en la actualidad de los equipos del continente africano, en general, y del combinado local, en particular. No obstante, es un sitio muy importante particularmente para aquellos que deseen conocer más acerca del país sudafricano en todo sentido, tanto turístico, como social o gubernamental. Contiene, además, una completa galería fotográfica de las ciudades sede, los estadios, los equipos y sus hinchadas, así como de cualquier otra imagen

pintoresca que se observe durante la etapa previa al torneo o en el transcurrir de su disputa. Entre el diverso contenido que hay en el sitio, se halla una reseña muy interesante de la integración de los ocho grupos que competirán en primera fase y los datos actuales de cada uno de los cuatro miembros integrantes de cada grupo. El sitio se encuentra disponible en cuatro idiomas: inglés, francés, alemán y portugués.

Sitio: ESPN Deportes - Mundial 2010

URL: <http://espndeportes.espn.go.com/futbol/copa-mundial/>



Palpita el mundial a través de la Web



Una de las principales cadenas televisivas dedicadas al deporte a nivel internacional ha desarrollado este completo sitio dedicado a la Copa del Mundo. Haciendo foco, fundamentalmente, en las noticias y novedades de todo lo que rodee a la organización y transcurrir del torneo, contiene, asimismo, abundante material multimedia, tanto fotografías como videos.

Además del habitual material estadístico, calendario de los partidos y resultado de los mismos, incluye una sección de opinión, en la cual grandes ex jugadores y directores técnicos dan su punto de vista sobre la situación de los distintos equipos que juegan el mundial. También alberga una entretenida opción para participar en una "liga de fantasía", en donde los usuarios deberán predecir el desarrollo de las distintas fases del torneo y los equipos que irán clasificando a las siguientes etapas. Podemos encontrar una buena variedad de encuestas, entre las cuales se destaca una en la que debemos seleccionar a los 11 mejores jugadores de la historia de los mundiales y, luego, comparar nuestros elegidos con los de otras personas e, incluso, chatear con ellos en tiempo real. Otra sección interesante es el "Soccer Power Index", un ránking mundial de selecciones interactivo, en el que también podemos participar, ordenando a los primeros veinticinco equipos del fútbol mundial según su poderío. Esta web ofrece su contenido tanto en idioma español como en inglés.

Sitio: BBC Sport: World Cup 2010

URL: http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/football/world_cup_2010/default.stm



La destacada cadena de radio y televisión británica cuenta con esta excelente página sobre el mundial. Contrariamente a lo que cabría esperar, no se centra en los equipos de las islas británicas, sino que se le da una buena cobertura a la gran mayoría de los conjuntos que disputan la copa. Aunque tiene un enfoque más informativo y analítico que otros sitios similares, permite la participación de los navegantes, esencialmente a través de la galería fotográfica, compuesta, principalmente, por las tomas que han sido enviadas por los propios aficionados. La sección de contenido en video

está dividida en dos: por un lado, los videos votados como relevantes por los usuarios y, por otro, la selección de los editores.

En ambos casos, la fuente de los mismos es el material filmado por la propia BBC, lo que garantiza su calidad tanto en materia visual como periodística. El sitio de la BBC dedicado a la copa del mundo está disponible únicamente en idioma inglés.

Sitio: Wikipedia Española - Copa Mundial de Fútbol de 2010

URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Mundial_2010

Palpita el mundial a través de la Web



La enciclopedia libre y colaborativa posee un extenso y abarcativo artículo sobre el mundial de **Sudáfrica**. Tiene abundante información sobre la organización del torneo, sus ciudades sede, los estadios y equipos participantes, los treinta árbitros que conformarán las ternas que dirigirán los encuentros y otros detalles como la mascota y el balón oficiales del torneo. Asimismo, encontramos un completo calendario con los días, horarios y estadios en los que se llevará a cabo cada uno de los encuentros, el cual será actualizado minuto a minuto durante el torneo, como acostumbran hacer los wikipedistas en los eventos deportivos de gran magnitud. La propia naturaleza de Wikipedia le da a esta página web sobre el mundial dos enormes ventajas sobre cualquier otro sitio para palpitar el desarrollo de la copa. La primera de ellas es que el artículo se encuentra disponible en más de cincuenta idiomas distintos, aunque difiere en la cantidad y calidad del contenido, por lo que es bastante más reducido en aquellos que cuentan con una menor proporción de hablantes. Aún así, en los idiomas más importantes dentro de la wikipedia (midiendo dicha relevancia en número de artículos escritos en cada idioma), el artículo posee un enorme monto de información. La otra gran ventaja es aquella que ostentan todos los artículos de **Wikipedia**: cada dato relevante del artículo está enlazado con otro específico sobre dicha información. Por

ejemplo, si deseamos obtener más información sobre un equipo, una ciudad sede, un estadio o cualquier otro dato relevante, como, por ejemplo, los referidos al balón oficial del torneo, bastará un simple click para acceder a un artículo completo sobre el particular.

Sitio: South Africa - The New Home of Football

URL: <http://www.worldcup2010southafrica.com/>



Uno de los mejores sitios independientes acerca del mundial.

Esta página no tiene ninguna relación con los organismos participantes ni con medios periódicos, pero igualmente es una buena fuente de datos, tanto sobre los pormenores de la competencia como acerca de la información turística destinada a los millones de fanáticos que viajarán al continente africano a presenciar el mundial. Aunque no cuenta con tanto contenido multimedia como los otros websites detallados en esta lista, que poseen un importante apoyo financiero para su desarrollo, de todas formas, tiene una buena



Palpita el mundial a través de la Web



dosis de información, con un particular énfasis en las probabilidades estadísticas que buscan los apostadores, que suelen jugar muy fuerte durante la copa del mundo. Por ejemplo, podemos encontrar que quienes apuesten a que Alemania se alzará con el trofeo cobrarán doce veces lo apostado, mientras que los que lo hagan por Argentina, uno de los equipos favoritos, cobrará siete a uno. El principal favorito, España, pagará cinco veces lo apostado, mientras que Brasil, siempre candidato a ganar nuevamente el mundial, pagará seis a uno. En el improbable caso de que Nueva Zelanda, el equipo con menor probabilidad de obtener el torneo según esta web, resultara campeón, quienes hubieran apostado en su favor se llevarán la increíble cifra de 3000 dólares por cada billete verde que hayan arriesgado. Este sitio está disponible exclusivamente en idioma inglés.

Sitio: Misión Mundial

URL: <http://www.misionmundial.com.ar/>



Este completo sitio fue realizado especialmente para la copa del mundo por el diario Clarín de Argentina y está dedicado a seguir puntualmente las vicisitudes del equipo albiceleste, dirigido técnicamente por el controversial Diego Maradona. Además de secciones de noticias y contenido multimedia, incorpora un sobresaliente calendario-fixture llevado a cabo en Flash:

(<http://www.misionmundial.com.ar/fixture>) para seguir el desarrollo del torneo y presenta dos secciones que se destacan particularmente. Por un lado, en la sección Historia encontraremos interesantísimas

anécdotas de la historia de los mundiales, no solamente acerca del equipo argentino, sino sobre equipos y figuras de distintos países a lo largo de la competencia más importante del fútbol mundial, que se disputa desde 1930. Por otro, en la sección de Juegos hay cuatro videojuegos hechos en Flash para pasar el rato mientras esperamos que comience el torneo o para que pasen rápido los quince minutos de cada entretiempo. En algunos jugaremos solos, mientras que en otros competiremos en línea contra otros jugadores. En uno de los más logrados, "Cabeza Webcam", debemos demostrar el

Palpita el mundial a través de la Web



el buen dominio de un balón virtual a través de nuestra web-cam. Este sitio está realizado únicamente en español.

Sitio: Cancha Llena, Viví el Mundial

URL:
<http://www.canchallena.com/mundial-sudafrica-2010>

Cancha Llena, el portal dedicado únicamente al fútbol del diario

argentino La Nación, tiene una sección especial para seguir al combinado celeste y blanco durante la copa. Haciendo énfasis casi exclusivamente en los artículos periodísticos sobre el desarrollo del torneo en general y las actuaciones del equipo de Maradona en particular, posee escaso contenido multimedia, aunque cuenta con apartados sobre la historia de los mundiales, el desempeño de los

32 equipos durante la etapa clasificatoria y una reseña sobre las ciudades sede y sus estadios.

Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com



HUMOR

Daniel PAZ



El USB nunca entra al primer intento

Daniel para PAZ Dattatec



IMAGINATE ESTO: QUE LOS DEMÁS, EN LUGAR DE VERNOS TAL CUAL SOMOS, NOS VIERAN COMO NOSOTROS QUEREMOS QUE NOS VEAN

TENDRIAMOS MUCHOS AMIGOS Y SERIAMOS POPULARES

Daniel para PAZ Dattatec

Los tipos que inventaron Facebook



CIELOS, MIKE... LOS TERRORISTAS DECIFRARON LA CLAVE E INTENTAN ACCEDER AL NÚCLEO DEL REACTOR

NO SI PUEDO EVITARLO !!

TECLE
TECLE
TECLE

En las películas nadie usa el mouse

Daniel para PAZ Dattatec



Daniel para PAZ Dattatec

Los primeros teclados tenían una sola hilera de teclas. Redactar un email era tan trabajoso que la gente prefirió seguir escribiendo cartas

El quinto poder

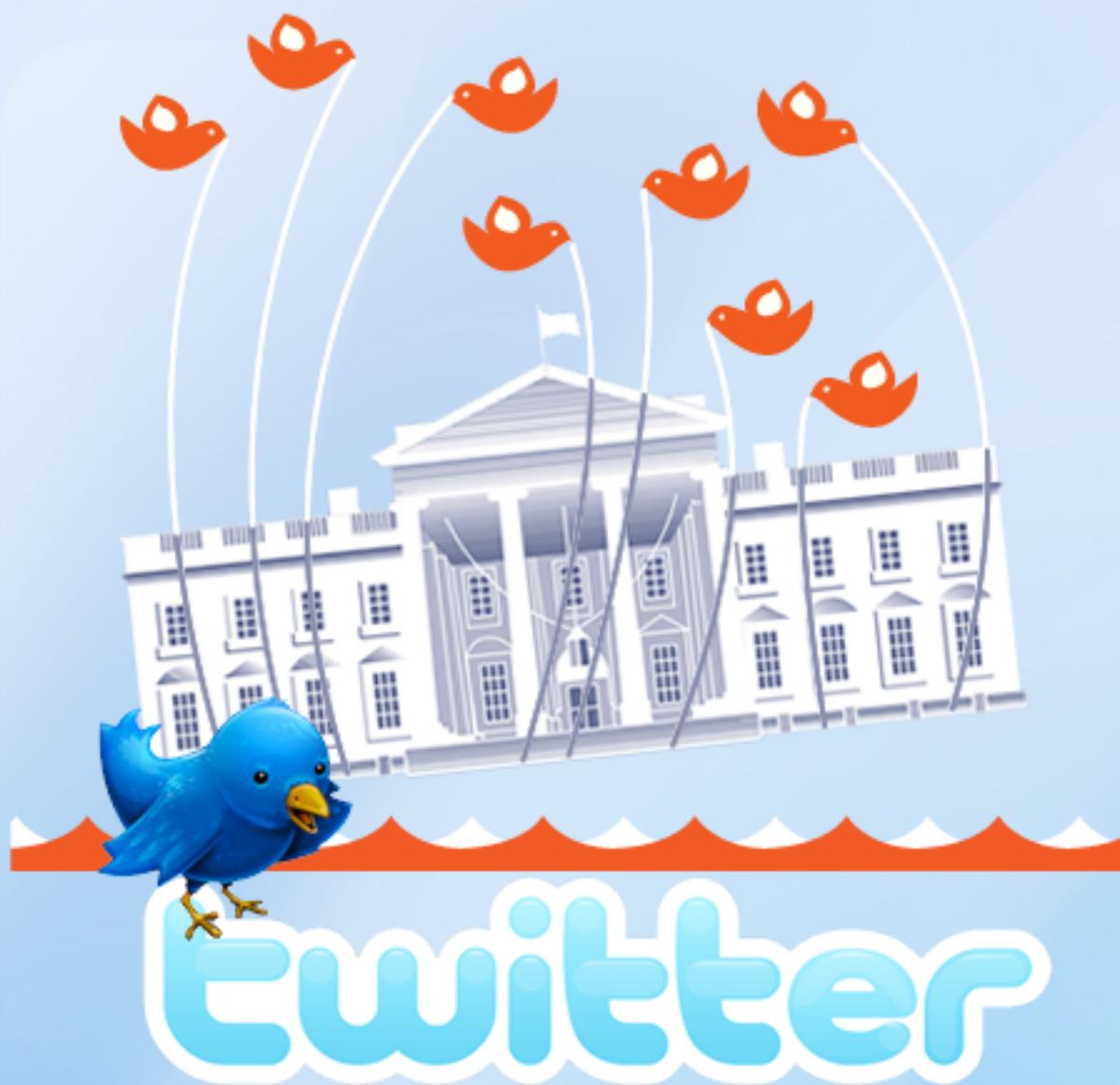


Cuando las redes sociales contribuyen al cambio de la opinión pública en las campañas políticas. Un espacio que de a poco se ha ido convirtiendo en una herramienta clave para definir el éxito en las urnas.

Poco a poco las redes sociales han ido involucrándose en la vida cotidiana de las personas. Y con ello en el criterio de sus opiniones. Es por ello, que para los políticos más avisados, estos espacios cibernéticos han servido de herramienta crucial para sus campañas políticas a la hora de definir un voto en la sociedad.

Tal es el caso de concejales, diputados, intendentes, y hasta los mismísimos **Barack Obama** y **Cristina Fernández**, quienes tienen su espacio en **Facebook**, o su cuenta de **Twitter**, o **Hugo Chávez**. Él mismo es quien a través de su dispositivo móvil está conectado a su Twitter y contesta cada mensaje. No conforme con ello, invitó al presidente de Perú, **Evo Morales**, a hacerse usuario.

En cada campaña política, sin importar de qué índole sea, si del mismo municipio, provincial o nacional, las redes sociales han comenzado a ser un desafío para quienes deciden hacer política. Sin ir demasiado lejos, el intendente de la ciudad de Rosario, el Ing. **Miguel Lifschitz**, al mejor estilo de Roberto Carlos, tuvo más de un millón de amigos en su cuenta de Facebook hace poco tiempo atrás. De esta manera, Lifschitz argumenta que a través de su perfil puede informar a la comunidad acerca de todas las acciones que se realizan desde la municipalidad,



o bien, poder saber qué opina la comunidad. En declaraciones en distintos medios locales, se lo ha escuchado al intendente de los rosarinos decir que está muy a favor del uso medido de estos espacios que permiten el contacto directo con los ciudadanos. De hecho, la campaña de su candidata a concejal, **Clara García**, quien meses atrás ganó una banca en el Consejo rosarino, se hizo más fuerte a partir de la creación de una Web y de

un perfil de **Facebook**, donde la candidata podía estar conectada directamente con cada reclamo o solicitud que le hacían.

Natalia Zuazo, especialista en política cibernética, escribió en el blog personal de **Pablo Mancini** -www.amphibia.com.ar- opinando acerca del uso de las redes sociales y de los teléfonos de última tecnología en la política internacional:

El quinto poder &

“Dejando de lado que el **BlackBerry** me parece cada día más útil y beneficioso para mi vida privada-offline (el bien más escaso de la web 2.0, el que hoy vale en euros/oro), hoy leo un reportaje al candidato republicano a la presidencia de Estados Unidos, **John Mc Cain**, en el *New York Times*, donde dice que “está aprendiendo a estar online, que otros le enseñan, y que no usa el **Blackberry** para chequear el mail”, y pienso... Pienso si no será más importante recorrer el país y hablar con la gente para una buena campaña política.

Pero después sigo leyendo y McCain dice que usa “el teléfono de su avión” para resolver algunas cosas, y de nuevo no entiendo cómo le alcanza el tiempo. Dicen que **Obama**, apenas se baja del avión, lo primero que hace es prender el **BlackBerry**. No decidirá un voto. Pero algo dice, algo me hace pensar”.

DattaMagazine dialogó con algunos actores de la política local, y nacional, para ver qué uso hacen de estas aplicaciones como herramientas para poder difundir sus políticas, propuestas o, simplemente, si las utilizan para estar más cerca de los ciudadanos.

Tal es el caso de la Diputada Nacional por el Frente Progresista Cívico y Social, **Alicia Ciciliani**, quien es una fiel usuaria de **Facebook**, y distintas redes sociales para poder hacer llegar sus propuestas a la gente: “Lo que quiero es comunicarme con la gente. Aquellos que pertenecemos a partidos políticos



Alicia Ciciliani

minoritarios, la accesibilidad a los medios masivos de comunicación se nos dificulta. Eso se debe a que la difusión que estos hacen de algunos hechos, lo hacen a partir de aquellas cuestiones que impactan en la sociedad y son reiterativas.

Generalmente, les gustan las malas noticias, en lugar de aquellas que ejemplifican y suman. Este tipo de noticias no se ven en los medios masivos de comunicación. Es a partir de esa búsqueda que aparece la red

social **Facebook**, donde empecé a incursionar muy tímidamente para luego darme cuenta de la potencialidad enorme que tiene”.

Un claro ejemplo de la importancia que tiene el uso de las redes sociales en política es el caso de **Barack Obama**.

“Empieza a aparecer en las redes sociales un candidato a presidente, nada más ni nada menos que de los Estados Unidos, una persona de raza negra,

El quinto poder

joven, que venía de un lugar que no prometía demasiado futuro, es donde las redes sociales contribuyeron a que el pueblo norteamericano y mundial pudieran conocer de lleno al candidato”, agregó Ciciliani.

“Mi gestión tuvo un antes y un después a las redes sociales. La verdad es que en los lugares donde visito se ve el importante impacto que tienen en la sociedad, ya que ayuda estar conectada todo el tiempo, permitiendo un mayor flujo de información. Es un poder el que tienen estas redes sociales que creo que viene a democratizar la comunicación, y esa es la clave, es revolucionario,” finalizó la diputada Nacional por el Frente Cívico y Social, Alicia Ciciliani.

Jorge Boasso



Campañas 2.0

El período de campaña electoral es uno de los más moviditos a nivel de impactos promocionales en los medios de comunicación. Con mayor perspectiva se empieza a poder llevar a cabo un análisis de los efectos que este fenómeno provoca en la sociedad toda. De alguno de estos análisis se puede deducir que desde que la política es que se ha saltado a las redes sociales, es decir, como un espacio donde el ciudadano común puede acocarse al político manifestándole inquietudes. Así es que muchos políticos no han hecho caso omiso, y ha despertado el interés en hacer campañas 2.0.

Por ejemplo, el Concejal por la Unión Cívica Radical (UCR) de la ciudad de Rosario, no sólo hace uso de estas redes sociales du-

rante toda su gestión y campaña, sino que también creó un sitio web, **www.boasso24horas.com**, para poder estar más cerca de los ciudadanos: “Todo instrumento que nos da la **tecnología** que favorece a la **comunicación** de las personas, será siempre importante. Yo ingresé en la comunicación política, no sólo a través de las redes sociales sino, también, a través de mi página web. Esta permitió una comunicación directa con el ciudadano, ya que al tener tanta accesibilidad a otros sitios de interés, es una de las más consultadas a la hora de buscar alguna información. No se trata de una página web que le sirve al político para mirarse al espejo, sino que le sirve primero a la gente”.

Las redes sociales vienen a ser un instrumento más para hacer que la política sea acorde a las necesidades de las personas, pero no son el único canal de comunicación. La gente responde a este fenómeno virtual, y responde. Esto permite un intercambio permanente y hasta diario, de acuerdo a la gravedad de la consulta”, agregó **Boasso**.

Haciendo una síntesis hasta ahora, evidentemente las redes sociales han sido facilitadoras de la buena comunicación de los políticos para con las necesidades de la sociedad. Pero, ¿qué pasaría con las reglamentadas vedas electorales?, ¿cómo se controlaría? No hay que olvidarse que la red ofrece un efecto viral incalculable, y que a la hora de

El quinto poder

un cierre electoral, las redes sociales cobran un poder importante en la formación de opiniones: "Es imposible delimitarlas al día de hoy", finalizó el Dr. Boasso.

A escala nacional, **Fernando Iglesias**, escritor, periodista especializado en la **Globalización** y sus aspectos políticos, y Diputado de la Nación por la Ciudad de Buenos Aires en la Coalición Cívica dialogó con este medio: "La Argentina va retrasada en cuanto a la aplicación de tecnologías en relación al resto del mundo, y tal es el caso de la elección de **Obama**. Yo hasta el momento lo que tengo es un blog, un usuario en Facebook y una página web".

"La red social me permite informar acerca de las actividades en donde participo y contestar personalmente a las intervenciones de quienes escribieron. Esto permite mantener un feedback con personas de todas las provincias, y con los partidarios del propio partido que a veces lo utilizan para solicitar alguna visita o inquietud", agregó el Dip. Iglesias.

En cuanto a las prevenciones que hay que tener en política para con las redes sociales, Iglesias dijo que "no digo cuando me voy de viaje, o cuestiones que hacen a la seguridad personal", y agregó "no hay que olvidarse que se trata de un espacio público, por lo tanto las declaraciones que uno hace en estos espacios, no dejan de ser declaraciones públicas".

"Las redes sociales no han resultado una herramienta decisiva en mis campañas políticas, no todavía. Vamos a ver qué pasa en el 2011. La situación de Argentina es bastante incipiente y tiene sus limitaciones. En general, uno tiende a comunicarse con personas que lo siguen para este tipo de campañas, y hasta ahora no han sido demasiado idóneas para abrir un contacto con gente que no pertenecen a lo que uno hace", finalizó el Dip. Fernando Iglesias.



Fernando iglesias

Entonces sería importante destacar, que para todos aquellos que les parezca constructivo el contacto con todos los candidatos que hacen política sin importar de qué color político sean, es que a la hora de votar no se limiten a la lectura que muchos medios de comunicación puedan dar sino, por el contrario, hacer una breve recorrida por estas redes sociales que permiten conocer más en profundidad el perfil del candidato.



El quinto poder

Campaña vía Facebook

En una entrevista concedida al diario **Clarín**, el colombiano **Antanas Mockus** manifestó: "Internet logró poner patas arriba la política colombiana". Hace tan sólo tres meses, Antanas Mockus, un excéntrico matemático-filósofo, ex alcalde de Bogotá, iba a la cola en las encuestas de intención de voto para las presidenciales en Colombia. A partir de todos los sondeos, **Mockus** sería el sucesor de **Alvaro Uribe** en los comicios del 30 de mayo, en un hecho que los analistas atribuyen a que basó su campaña en las redes sociales **Facebook y Twitter**, lo que le da un nutrido respaldo, le permite llevar su mensaje a nivel masivo y, lo mejor para él, es que fue una campaña **igratis!**

Con medio millón de seguidores en **Facebook**, la del político colombiano de origen lituano es la décima página web más popular del mundo, en un listado que encabeza el presidente estadounidense Barack Obama. Es, además, una de las páginas de mayor crecimiento y de las más visitadas del mundo.

"Es una herramienta efectiva, inmediata, que nos permite a los grupos de apoyo movilizarnos con eficiencia, inmediatez y claridad. A través de la red llevamos el mensaje del candidato a cualquier lugar, en Bogotá, en el exterior, a los municipios más lejanos. Es una herramienta que le permite al candidato enviar el mensaje como lo quiere. Su repunte en las encuestas nace

precisamente de allí. Y lo mejor: la campaña no ha tenido que desembolsar ni un solo peso", agregaba Mockus.

Un experto en el uso de nuevas tecnologías en campañas políticas, Andrés Cavalier -director de la firma consultora Fastrack-Media, con sede en Washington-, aseguró que si bien la incidencia de estas tecnologías en la vota-

ción final es importante "es prematuro decir que es un factor determinante". "Internet es un claro desafío a las estrategias tradicionales de campaña, pues ha facilitado la interacción entre humanos a otro nivel.

Magali Sinópoli.

magali.sinopoli@dattamagazine.com



Novedades del mundo libre



Este mes fue **muy especial**, ya que hubo una fuerte guerra en el mundo de los códecs. ¿Quién empezó todo? Si, se imaginaron bien, nuestro amigo **Steve Jobs** desde Cupertino/Apple, quien salió a pegarle duro a la gente de Adobe y su clásico Flash. Sin tiempo de espera, salió Steve a pegarle a Theora y su "supuesto" formato de video abierto donde, palabras más, palabras menos, dice que no puede haber un formato abierto de video sin que viole alguna patente. Con esto, quiero expresar que estoy bastante cansado de escuchar que algo que se libera como soft libre viola patentes, ya que me encantaría ver algún día que la gente de **Apple o Microsoft** (que, dicho sea de paso, se unió a Apple en el tema) liberen códigos como para poder demostrar que ellos violan más patentes que nadie.

Si se fijan, hace muy poco la gente de **HTC** salió a denunciar a Apple por violación de patentes en su **iPhone** pero, claro, HTC dice tal y cual se violaron, algo que jamás las empresas monopólicas van hacer, ya que para ello deberían mostrar su código. Con lo cual, estarían en evidencia de lo que ellos mismos violan. En sí, y para resumir,



este mes se está llevando adelante un muy buen culebrón al mejor estilo televisivo en cuanto a los estándares de video en la web. Los dejo, como cada mes, con las noticias que a mi entender fueron las más relevantes. Y, como siempre, saben que pueden enviarme un mail por si desean más información a :

ariel.corgatelli@dattamagazine.com

Lista para descargar: PcLinuxOS 2010

Esta es la última versión de la distribución GNU/Linux basada en Mandriva y que, según el último ranking de distribuciones Linux, es la tercera distro más importante por detrás de Ubuntu y Fedora.

Entre las novedades de PcLinux OS 2010 destaca:

- La inclusión del kernel 2.6.32.11-bfs.
- El escritorio **KDE 4.4.2**.
- Incorporación de drivers para **ATI y NVIDIA**.
- Soporte de los formatos multimedia más populares.
- Soporte de numerosas tarjetas wireless.
- Soporte ampliado a nuevas impresoras de red y locales.
- Aplicaciones como Firefox 3.6.3 o **Thunderbird 3.0.4**.

... estoy bastante cansado de escuchar que algo que se libera como soft libre viola patentes, ya que me encantaría ver algún día que la gente de **Apple o Microsoft** liberen códigos como para poder demostrar que ellos violan más patentes que nadie.



- Mejoras de seguridad.
- Corrección de errores de la versión anterior.



Recientemente, ha salido publicada la actualización PcLinux OS 2010.1 y la versión PcLinux OS 2010 OpenBox Edition.



Novedades del mundo libre

Novedades en: VirtualBox 3.1.8

VirtualBox 3.1.8 es la nueva versión de la herramienta de virtualización multiplataforma



(Windows NT 4.0, 2000, XP, Server 2003, Vista, Windows 7, DOS/Windows 3.x, Linux 2.4 y 2.6, Solaris, OpenSolaris, y OpenBSD), en la que se corrigen errores de estabilidad de la versión anterior.

Para más información sobre los errores solucionados:
www.virtualbox.org.

Este lanzamiento se produce días después de conocer la disponibilidad de la nueva versión en desarrollo VirtualBox 3.2 beta, que ahora pasa a llamarse Oracle VM VirtualBox y que entre otras mejoras permitirá la virtualización del sistema operativo Mac OS X.



Disponible para descargar el manual de Ubuntu 10.04 en Inglés

La nueva versión de Ubuntu 10.04, tiene ya su manual de usuario. Este es un proyecto oficial para que cada nueva versión estable tenga un manual con información básica y más avanzada para ayudar a la instalación y utilización de la distribución.

Este Manual llega por ahora sólo en idioma inglés, pero no tardará mucho en que otros idiomas estén soportados, incluyendo el español. Su tamaño es de 46 MB.



En el manual podemos ver temas como: Instalación de Ubuntu, escritorio, cómo trabajar con Ubuntu, hardware, administración de software, línea de comandos, seguridad, solución de problemas.

El CEO de Mozilla, John Lilly, anunció que dejará de trabajar en la compañía

En cuanto a los motivos de la renuncia, los dejo con la carta que envió a todo el staff de la empresa:

“Cerca de mi quinto aniversario en Mozilla, he decidido que es momento de cambiar de rol, mas esto no ocurrirá ni hoy ni mañana -espero trabajar aquí por algunos meses más y planeo quedarme en la Junta de Directores”.

“Es difícil para mí escribir esta nota -me siento muy afortunado por haber trabajado en un proyecto tan maravilloso y con gente tan buena en estos últimos años”.

“Pero siempre he sido un chico de startups -originalmente, Mozilla no iba a ser más que un pequeño proyecto, pero rá-

pidamente se convirtió en un trabajo a tiempo completo y a principios del 2008 terminé convirtiéndome en el CEO. He estado extrañando el trabajo con startups y quiero aprender a invertir y construir nuevas empresas, por lo que ingresaré en Greylock Partners como Socio una vez que termine con mi trabajo aquí”.

“No tengo apuro alguno y lo más importante para mí es construir una Mozilla fuerte con el mejor liderazgo posible, así que me quedaré un tiempo para asegurar esta transición -estamos buscando ahora mismo un CEO de la manera más transparente posible”.

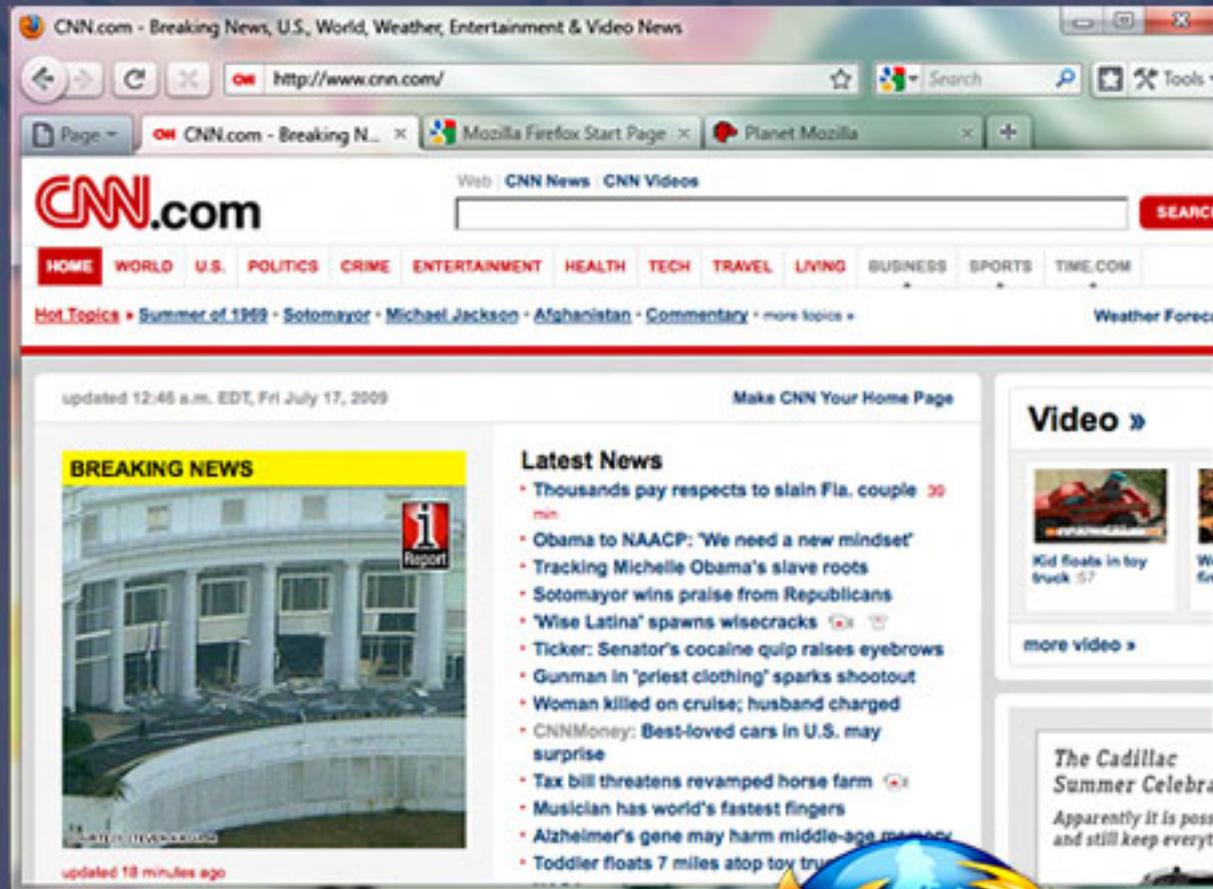
“No tengo nada más que decir por ahora de la transición, lo haré cuando lo sepa; pero por



Novedades del mundo libre

ahora, a los negocios como es costumbre. Tenemos que lanzar Firefox 4 y Firefox en varias plataformas móviles. También tenemos que hacer disponibles para millones de usuarios servicios web como Weave”.

“Por ahora, quiero comunicarles a todos mi más profunda gratitud -en los últimos años hemos hecho un excelente trabajo juntos y hemos cambiado el mundo en algunos aspectos bastante importantes. 400 millones de personas, todos los días, son tocadas por el trabajo que hemos hecho y muchos más también utilizan mejores navegadores gracias a nuestro trabajo. De todos modos, quedan por venir muchas más contribuciones y victorias”.



Firefox 4



Firefox 4.0 para noviembre de 2010

Mozilla confirmó que **Firefox 4.0** será liberado en noviembre de 2010, con una primera versión previa (beta) para el mes de junio.

En junio encontraremos: nueva interfaz al estilo Chrome, más rápido, versiones para 64 bits (**Windows y Mac**), gestor integrado de permisos y autenticaciones, instalación de plugins sin necesidad de reiniciar el navegador, soporte para las nuevas capacidades de HTML5.

Dentro de las mejoras que veremos en Noviembre nos encontramos con:

- El navegador hará actualizaciones sin intervención externa (tal como hace Chrome), con el fin de hacerle parecer más rápido frente al usuario.

- Agregarán una herramienta para mejorar el uso de las pestañas y reducir el número de ellas.

- Se planea contar con un administrador central de permisos para controlar qué sitios consiguen acceso a qué datos.

- Un nuevo administrador de complementos permitirá instalar extensiones sin necesidad de reiniciar el

navegador.

- Aumentará la integración con Weave para efectos de sincronización de información.

- El navegador se beneficiará mucho más de Jetpack, la nueva plataforma de Mozilla que facilita la creación de complementos.

- Veremos nuevas maneras de alertar a los usuarios sobre cookies de terceras partes.

- Los desarrolladores web podrán crear aplicaciones conectadas bidireccionalmente a través de la especificación WebSockets.



Novedades del mundo libre

- Inclusión de JaegerMonkey, la nueva extensión para el motor JavaScript de Mozilla.

- Mejores interacciones "AJAX-y" con PushState.

- CSS3 más fácil de usar.

- Un parser HTML5.

- Soporte multitouch.

- Consola JavaScript para el desarrollador.

- "Inspector web" como el Chrome.

- Firefox 4.0 de 64 bits para Windows y Mac OS X.

No hay nada que aclarar, solo que se viene con todo.

Red Hat y Novell favorecidos ante juicio por patentes



El caso se remonta al año 2007 cuando la compañía IP Innovation, presentó una demanda en la que acusaba a dichas compañías de violar su propiedad intelectual. En dicha demanda eran tres las patentes que habían sido vulneradas y que se relacionaban con algunas interfaces e íconos utilizados para que los usuarios accedieran en forma remota a sus computadoras.

Por el lado de las compañías demandadas, en su defensa demostraron cómo opera el software libre y el trabajo colaborativo involucrado en su

desarrollo. Al mismo tiempo dejaron en evidencia que las pruebas presentadas por la parte demandante no servían ni siquiera para darle sustento a sus propias patentes, por lo que al jurado no le quedó otra que dictar un veredicto favorable para los demandados.

En primer lugar dejan a IP Innovation con tres patentes menos a su haber. En segundo lugar deja libre de culpas a las compañías demandadas, y para rematar también se establece que dichas patentes son inválidas.

Disponible OpenSUSE 11.3 Milestone 6

El equipo de desarrollo de esta distribución Linux, patrocinada por Novell, lanza una actualización, con ella se solucionan problemas de la versión anterior. Con este último lanzamiento, OpenSUSE entra en una nueva fase (Stablizing Freeze) donde se centra en la estabilidad de la distribución. En este sentido OpenSUSE 11.3 Milestone 6 no aporta grandes novedades sino soluciones de hasta 160 problemas de la versión anterior. El próximo 15 de julio se lanzará la versión definitiva de OpenSUSE 11.3, hasta ese momento podremos conocer varios lanzamientos previos.

El calendario correspondiente a este año es el siguiente:

- 5 de mayo de 2010 - OpenSUSE 11.3 Milestone 5.

- 20 de mayo de 2010 - OpenSUSE 11.3 Milestone 6.

- 3 de junio de 2010 - OpenSUSE 11.3 Milestone 7.

- 17 de junio de 2010 - OpenSUSE 11.3 RC 1.

- 1 de julio de 2010 - OpenSUSE 11.3 RC 2.

- 8 de julio de 2010 - OpenSUSE 11.3 Goldmaster

- 15 de julio de 2010 - OpenSUSE 11.3 final.



Más información:
news.opensuse.org

Novedades del mundo libre

Ahora, el creador del códec Theora le responde a Jobs

Luego de las declaraciones de Steve Jobs sobre el códec **Theora**, el responsable del equipo de desarrollo del códec Theora, **Gregory Maxwell**, salió a responderle. Pone en duda lo que asevera Jobs. De hecho, pone en duda que sea el propio Jobs el que ha contestado y apunta a una posible suplantación de identidad del directivo. Con esto apunta como posibles suplantadores de la personalidad de Jobs a los propietarios de códec licenciados, con el propósito de generar confusión general con el fin de entorpecer su avance y desarrollo.

Aún Maxwell no ha recibido ningún comunicado de una posible acción legal contra Theora, por lo tanto tiene dudas sobre si realmente se está preparando una acción judicial. Sus palabras fueron:

“Ningún esfuerzo de buena fe para crear un consorcio de patentes para un códec debería llevarse a cabo sin ponerse en contacto con los desarrolladores del códec en cuestión [...]. Dado que los desarrolladores de Theora no han sido contactados, sólo podemos concluir que [...] se trata de una intromisión de **Apple** para interferir en el desarrollo, promoción y utilización de estándares”.

“Las declaraciones (se refiere a las de Jobs) sobre que “todos los códec de vídeo están protegidos por **patentes**” y que “prácticamente todos los **códec**s están basados en tecnología patentada” no son más que propaganda con el objetivo de desanimar a los que usan otras alternativas. “Todos los códec de vídeo están basados en tecnología patentada” son puro FUD cuidadosamente elaborado y nunca se dice qué patentes son o quién es su dueño.”

Por otra parte, la Free Software Foundation, en particular su división europea, se dirigió a **Steve Jobs** en una carta abierta conminándolo a cambiar de idea con un argumento tan básico como el de los peligros del software propietario.

Steve respondió:

“Ustedes me sugieren pasarme a un códec abierto como Theora, pero que sea abierto y gratuito no significa que esté libre de patentes. De hecho, infringe varias patentes y se está formando un consorcio para hacerlos pedazos en la corte”. Declaraciones completas:

blog.ibeem



Novedades del mundo libre

Guerra entre códecs: "H.264 vs Ogg," con la suma Steve Jobs

Para los que no entiendan de qué estamos hablando, les cuento que para acceder a un video desde cualquier sitio web es necesario contar con pequeñas parte de código que permita reproducir el mismo de forma transparente.

El problema radica en que los estándares están tomando caminos diferentes. Por un lado, está **Microsoft** con su Internet Explorer y Safari, que soportarán a **H.264**, y por el otro a Firefox y Opera con **Ogg Theora**. Cabe destacar que **Chrome** soporta ambos formatos.

H.264 es el códec de la industria (casi todo el contenido en video

está codificado con él), mientras que Ogg es la alternativa libre. Con lo cual, se puede entrever que el Ogg debería convertirse en el códec estándar frente a H.264, el cual es propietario y además impone fuertes pagos (casi 5 millones anuales) a los navegadores por implementarlo, y por qué no pensar que también a los creadores en un futuro.

Esas licencias carísimas dejarían fuera a todo aquel que no pueda pagarlas, dejando de ser una lucha igualitaria.

Obviamente, la gente de Microsoft le brindara soporte al H.264 por dos razones. Quizás la más importante sea que ellos mismos gestionan su patente, y la segunda es para darle un revés a Google con su VP8.

Por otro lado, **Steve Jobs** salió a pegarle duro a Ogg diciendo que infringe patentes.

Hugo Roy, en una carta abierta expresa la relación de Apple con los códecs propietarios, con lo cual de forma seguida Steve salió a pegarle:

"Todos los códecs de video están protegidos por patentes. Se está formando un consorcio de patentes que irá tras Theora y otros 'codecs abiertos'. Por desgracia, sólo porque algo es de código abierto no significa ni garantiza que no se infringen las patentes de otros. Un estándar abierto difiere de ser libre de derechos o de código abierto." Jobs, con esta respuesta, quiere decir que quizás Apple pueda estar dentro del consorcio para arremeter contra el Ogg.

Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



TUX

WWW.TUX-NEO.COM.AR



Minuto en el aire



Desde niño, **Albert** se había habituado a mecerse en el peculiar columpio del tiempo. Los avances y los retrocesos formaban parte de una línea que se quebraba y volvía a restablecerse constantemente. Así, Albert se había acostumbrado a reparar lo que para sus congéneres era irremediable. Pero el desarrollo de todo acontecimiento, modificado por la insondable voluntad del pequeño, tenía, por cierto, consecuencias colaterales.

De esa manera, Albert se deslizaba en el futuro inmediato para conquistar el presente. Su historia breve y concisa documenta que el gato de la familia fue salvado de la ingestión de un pedazo de carne entera con vidrio molido gracias al urgente traslado de Albert al porvenir más cercano. Tal vez, el vecino molesto con las actitudes sanitarias del animal en su jardín se haya sorprendido ingratamente cuando el minino de andar zigzagueante le recordó, con un maullido encantador a los oídos de Albert, que el afecto no era mutuo. No obstante, todo anticipo en el tiempo le costaba a Albert cambios a veces imperceptibles y otras notorios, pero siempre relevantes en la cotidianidad que lo circunvalaba. Mister R. había mutado de gris a colorado en los instantes posteriores al viaje de su amigo humano y, enigmáticamente para toda la familia, menos para Albert, se había transformado en un felino vegetariano.



Por ese entonces, Albert comenzó a decidir qué cenaría sin consultar a su madre. Sólo recorría el espacio del tiempo finito entre el ahora y el más tarde para convencer, de una manera insospechada, a su progenitora de las bondades de la hamburguesa sobre la sopa que ya tenía prácticamente preparada. En escasos minutos, la mujer comprobaba que en su cocina los ingredientes del brebaje se habían transmutado en vacío. Ciertos lectores pensarán que no existe la necesidad de viajar en el tiempo para provocar la pérdida de algún elemento, pero lo que no serán capaces de negar es que el nivel de disimulo alcanzado es insuperable. Excepto, quizás, por el trascendente detalle de que el hogar de los E. se alojaba, a

partir de un momento indefinible para casi todos, en una nueva calle.

No obstante, todo anticipo en el tiempo le costaba a Albert cambios a veces imperceptibles y otras notorios, pero siempre relevantes en la cotidianidad que lo circunvalaba

Minuto en el aire

Lo que sí era percibido por la inmensa mayoría de los que frecuentaban al niño era su inteligencia de coloso. Héroe de los cálculos, titán de las letras, **Albert** se coronaba entre sus compañeros de vida como un ilimitado dios del saber. Por supuesto que el secreto de sus laureles era lo de menos para aquellos que alababan las capacidades cognitivas del joven.

Que Albert se aproximara al conocimiento por el atajo de segundos aún no habitados por otros era una circunstancia que pocos hubieran tenido en cuenta. Tampoco parecía preocuparles demasiado que Albert, a medida que desentrañaba problemas y acertijos, se tornara intermitentemente bizco, tartamudo o ñaña. Como expresaba comúnmente su devota abuela: **"lo que importa no es la apariencia, sino la esencia"**.

Fue, entonces, que el eminente Albert fue inscripto y aceptado en un concurso nacional de preguntas a las que el jovencito poseería, de seguro, respuestas. Transmitido por televisión, el evento reunía características únicas e indescriptibles para el público que, extasiado, contemplaba como no había sabido todo que lograra romper la barrera de la sabiduría en estado puro. Los productores del show se ufanaban de haber alcanzado la perfección en materia de imposibilidad por parte de los participantes del programa de

resolver incógnitas formuladas, tal vez, por un genio de la lámpara. Incandescente o esmerilada, lo mismo daba. Albert se amparaba en la luz como si de ella se valiera para emprender sus viajes temporales.

La tarde que Albert se midió con el Profesor Stephen provocó espasmos de felicidad en los realizadores del concurso. Rating y sabiduría trepaban raudos a la par por la escalera mágica del asombro desmedido. El niño,

lógicamente, no conocía todas las respuestas, pero le bastaba lanzarse un minuto al futuro para hallarlas de la mismísima boca del atildado conductor. Cuando Albert retornaba al difuso presente con la solución al problema, poco importaba que un hippie extrovertido se hubiera adueñado de la pantalla para llevar a los concursantes a terrenos que suponía pantanosos. El lodo, sin dudas, no lograba frenar la potente tracción delantera que Albert ejercía sobre el tiempo.

Given the General Relativity equation for the velocity of an object moving with constant acceleration:

$$v(t) = \frac{at}{\sqrt{1 + \left(\frac{at}{c}\right)^2}}$$

is the corresponding distance equation really:

$$d(t) = \frac{c^2}{a} \left\{ \sqrt{1 + \left(\frac{at}{c}\right)^2} - 1 \right\} \quad ?$$

Velocity is the derivative of distance, meaning distance will be obtained by integrating velocity so:

$$d(t) = \int \frac{at}{\sqrt{1 + \left(\frac{at}{c}\right)^2}} dt = \int \frac{at}{\sqrt{1 + \frac{a^2 t^2}{c^2}}} dt$$

Simplify the integral via substitution:

$$u = a^2 t^2 \quad \frac{du}{dt} = 2a^2 t \Rightarrow du = 2a^2 t dt \Rightarrow at dt = \frac{du}{2a}$$

$$\text{so: } \int \frac{at}{\sqrt{1 + \frac{a^2 t^2}{c^2}}} dt = \int \frac{\frac{du}{2a}}{\sqrt{1 + \frac{u}{c^2}}} = \frac{1}{2a} \int \frac{du}{\sqrt{1 + \frac{u}{c^2}}}$$

Minuto en el aire

De esa forma fue que el joven se alzó con el premio mayor, antes jamás alcanzado por ser humano aparente en el planeta. El pueblo aclamó a Albert como el elegido por la ciencia y fue ungido por la creencia de que su superioridad era incuestionable. Sin embargo, el Profesor Stephen cuestionaba y dudaba de la habilidad sobrehumana de su pequeño competidor. Hombre de libre pensamiento, razonador sin ataduras, el Profesor intuía que Albert había hecho alguna clase de trampa. Y se propuso tomar a sujeto tan singular como objeto de estudio.

Albert, no obstante, se anticipó a las intenciones del anciano y procuró, por un tiempo, no trasladarse en el mismo. "Todo es relativo a la velocidad en que nos movamos en la realidad que nos circunda" meditó el niño. "Jamás delataré mis métodos" pensó. Indudablemente, Albert sería siempre insuperable. Porque cuando los demás se encontraran en la dificultosa tarea de labrar sus destinos, Albert ya habría vuelto con la cosecha.

El concepto en este cuento

Viajes en el tiempo

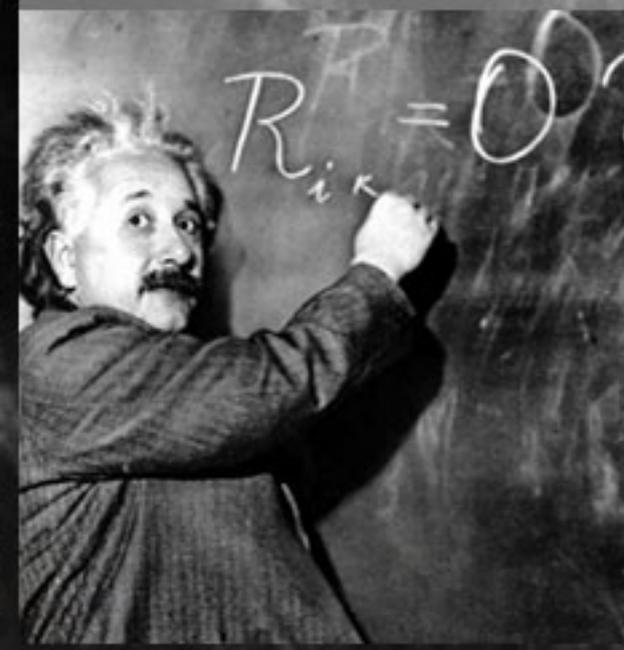
Los viajes a través del tiempo implican el desplazamiento hacia puntos temporales pasados o futuros con respecto a la época en que el excursionista de los minutos se halle. **Albert Einstein** es el autor de "**La Teoría de la Relatividad**" en la que se especifica que para un observador estacionario el tiempo pasa más rápido que para un objeto en veloz movimiento. A medida que la velocidad del mismo se acerca a la de la luz, el tiempo para este parecerá haberse detenido por completo. Sin embargo, este objeto se encontrará en el futuro en relación a aquel sujeto inmóvil, dado lo cual esta teoría sólo permitiría viajes hacia el porvenir. El físico Stephen Hawking se ha encargado, de alguna forma, de refutar la existencia de los viajes en el tiempo aduciendo que "ningún

turista del futuro nos ha visitado aún". A esto simplemente se podría argumentar que si, en teoría, sólo cabe la posibilidad de que nos traslademos al futuro, es prácticamente inconcebible que una persona de tiempos adelantados a los nuestros llegue al presente que habitamos. Una de las opciones que se manejan para hacer factible este tipo de viajes es la utilización de "**agujeros de gusano**", es decir, un atajo o túnel espacio-temporal que uniría, en un extremo, un universo con otro extremo en el que se hallaría el mismo universo en otro tiempo diferente. Si Albert, el protagonista de este relato, se sirve o no de este tipo de mecanismo para sus traslados temporales es tarea del **Profesor Stephen** develarlo.

Mundos paralelos

Los universos paralelos establecen realidades simultáneas e independientes. La física cuántica, con sus postulados y teorías, parece abrir la puerta a la posibilidad de la existencia de estas múltiples dimensiones espaciales y temporales. En el caso de nuestro pequeño héroe, sus viajes, de alguna manera, alteran o modifican la realidad que experimenta, tal vez por el simple hecho de que él se

traslade en el tiempo e incurriera en situaciones aún no vividas por los demás. Es así que, en cierto modo, Albert crea y recrea mundos paralelos pero en un mismo espacio, lo cual le otorga la facultad de saber antes de que los otros conozcan.



Natalia Solari

natalia.solari@dattamagazine.com



ASSASSIN'S CREED II

La secuela indispensable



Puntaje Final:

98



Lo Bueno

Gráficos, sonido, ambientación, interfaz, sistema de combate y argumento logradísimos. Prácticamente, no hay aspecto que no brille en este juego.



Lo Malo

La protección anticopia necesita de conexión permanente a Internet y causa más problemas a los usuarios legítimos que a quienes recurren a versiones piratas. No dispone de modos multijugador.

En 2007, **Ubisoft**, la popular desarrolladora francesa de videojuegos, publicó un juego desarrollado por su división de la ciudad canadiense de Montreal que fue un verdadero éxito, tanto en ventas como en críticas: **Assassin's Creed**. Además de sobresalir en los rubros técnicos, este producto se destacó por la ubicación espacio-temporal elegida por sus creadores para el aspecto argumental: las principales ciudades de Medio Oriente durante las cruzadas, en el siglo XI de nuestra era. La excelente ambientación, el elaborado e interesante guión, inspirado en hechos históricos reales, y la gran jugabilidad dieron como resultado un título realmente original y entretenido. Tres años después, Ubisoft Montreal repite la fórmula, esta vez ampliamente mejorada, con el lanzamiento de **Assassin's Creed II** para PC, Playstation 3 y Xbox 360. Ambientado ahora en Italia, durante el Renacimiento, este impresionante videojuego es como uno de sus personajes, el gran Leonardo Da Vinci: sobresaliente por donde se lo mire.

De ancestros y descendientes

Tal como sucedía en la primera parte, **Assassin's Creed II** tiene dos protagonistas. Curiosamente, el verdadero protagonista, un barman de nuestra era llamado Desmond Miles, no es el principal. Ocurre que, como quienes hayan jugado al primer **Assassin's Creed** saben bien, Desmond, que ha sido secuestrado por una misteriosa

ASSASSIN'S CREED II



y poderosa corporación, puede tomar el control de sus ancestros, reviviendo sus memorias escritas en su ADN a través de una máquina conocida como Animus. Originalmente, Desmond era obligado a encarnar las memorias de Altaïr Ibn-La'Ahad, un antepasado suyo que vivió en Medio Oriente en la época de las cruzadas. Altaïr era un temible miembro de la Hermandad de los Hashashin, una especie de secta cuyos integrantes buscaban restablecer el orden en la región mediante el engaño y los asesinatos políticos. Sus principales enemigos eran gobernantes, ricos comerciantes y guerreros pertenecientes a la Orden de los Caballeros Tem-

plarios, cuyo objetivo final era dominar al mundo entero mediante el sometimiento y la manipulación de la población. Desmond descubre con horror que al obligarlo a recorrer los pasos de su antecesor, sus secuestradores, exponentes modernos de los Templarios, buscan hacerse con poderosos artefactos que les permita lograr su eterno objetivo: la conquista del planeta. Apenas comenzado *Assassin's Creed II*, Desmond consigue huir de las garras Templarias con la ayuda de Lucy, una científica perteneciente a la Hermandad de los Asesinos de estos tiempos, que

había logrado infiltrarse en la corporación que les servía de fachada a los Templarios. Lucy lleva a Desmond a los laboratorios secretos de la Hermandad, con la meta de transformar a Desmond en uno de sus miembros. Las numerosas habilidades que debe poseer un hábil asesino llevarían años de aprendizaje y entrenamiento, pero Desmond debe adquirirlas en pocos días para combatir a los Templarios antes de que sus largos tentáculos lleguen al laboratorio secreto. Para ello, tendrá que conectarse a través de un nuevo Animus con las memorias que lleva en su sangre, pero, en esta oportu-

ASSASSIN'S CREED II

tunidad, accediendo a las de un antepasado más cercano: Ezio Auditore Da Firenze, que vivió en Italia durante el siglo XV, la época del Renacimiento, en la que se produjeron formidables adelantos en el terreno de las ciencias y las artes.

Parecidos, pero diferentes

Altair, Ezio y Desmond poseen entre sí una impresionante similitud física, pero sus vidas, en un principio, fueron bien distintas. Mientras que Altair fue criado para transformarse en Asesino desde pequeño, Ezio era un joven sin preocupaciones, ya que era uno de los hijos de

Giovanni Auditore, un acomodado banquero florentino, amigo y aliado de la poderosa familia Médici, que gobernó Florencia y Toscana durante casi cuatro siglos. Pero un acontecimiento trágico cambiará para siempre la vida de Ezio, obligándolo, en cuestión de meses, a seguir los pasos de su antecesor musulmán. Aquí encontramos la primera gran diferencia entre la parte inicial de la saga y la que nos ocupa en esta ocasión. Mientras que es escaso lo que se sabe del pasado de Altair, de por sí un hombre de pocas palabras, y el argumento del primer juego no hace foco en el personaje ni las

otras personas con las que se relaciona durante la historia, sino en los acontecimientos que tienen lugar durante su transcurso, en la secuela, desde el principio, se pone un gran énfasis en Ezio. Verborrágico como buen italiano, Ezio y sus familiares nos contarán desde el comienzo su historia, su forma de ser y de pensar, lo que logra, de este modo, una gran empatía del jugador con el protagonista. Se incorporan también numerosos personajes secundarios, muchos de ellos notables de la historia universal, como Leonardo Da Vinci, Lorenzo Médici, Rodrigo Borgia y Nicolás Maquiavelo, y



ASSASSIN'S CREED II

la cantidad de diálogos es mucho mayor, además de que son mucho más interesantes y argumentalmente más desarrollados. Ezio, además, tiene un atractivo muy especial a los ojos femeninos y desde una humilde pero bella ladrona hasta la poderosa y cruel Catalina Sforza posarán sus ojos sobre él. Otra diferencia relevante entre Altaïr y Ezio es que, mientras el primero tenía una natural facilidad para pasar desapercibido, lo que facilitaba en gran manera sus distintas misiones, Ezio deberá esforzarse constantemente para no ser notado por los habitantes y guardias de las diversas ciudades italianas por las que lo llevará su historia.

El juego

Al igual que lo hacía Altaïr en Assassin's Creed, Ezio tiene una serie de habilidades más que interesantes. Puede saltar, correr y trepar con inusual eficacia y, aunque al iniciarse el relato sólo puede combatir con los puños, pronto aprenderá a batirse con distintas armas, como puñales, espadas y mazas, con devastadora precisión. El sistema de combate es similar al del primer episodio de la saga, pero está más pulido, y es mucho más fácil encadenar combos y mantener peleas prolongadas o contra múltiples rivales. Durante las mismas, Ezio puede esquivar o bloquear

los ataques, agarrar a los rivales y responder con fulminantes contraataques. El desarrollo de las misiones en sí mismo también se ha simplificado, pero para bien: antes, para poder acabar con un blanco específico, debíamos recabar información recurriendo a diferentes métodos, algunos de ellos repetitivos y frustrantes, como espiar conversaciones ajenas o robar al paso documentos que llevaran los enemigos entre sus ropas. Ahora, directamente se nos asignarán misiones que debemos completar; algunas de ellas consisten en distintas maneras de planificar los asesinatos que Ezio debe ejecutar metódicamente, pero son siempre

variadas y entretenidas. Se mantiene en esta segunda parte la original manera de ir develando "por porciones" el mapa de cada ciudad: debemos encontrar las estructuras más altas, que pueden ser detectadas porque son sobrevoladas en círculo por grandes águilas, y trepar hasta sus cúspides. Cada vez que realicemos esta tarea de "hombre araña", se revelará una parte del mapa, así como los objetivos de algunas misiones secundarias. En las distintas ciudades del juego anterior, para completar objetivos secundarios podíamos obtener de lugares altos o de difícil acceso banderas características de cada zona. Aquí, en forma similar, Ezio puede ir recogiendo plumas de



ASSASSIN'S CREED II

águila, lo que en sí mismo constituye un divertido desafío y un buen entrenamiento para las habilidades acrobáticas del joven Auditore, por los lugares recónditos o elevados en donde se hallan, pero, además, cumplen un segundo objetivo que describiremos posteriormente.

Poderoso caballero es don dinero

Otra distinción importante con respecto al título anterior de la saga es que aquí, por completar misiones principales o secundarias, recibiremos un pago monetario, en florines. Este dinero puede ser invertido de diversos modos, lo que añade un componente estratégico interesante al juego. En cada ciudad, encontraremos diferentes tipos de comerciantes. A los doctores podremos pagarles para que nos sanen cuando nos queden pocas unidades de vida, o conseguir medicina para usar en situaciones de emergencia.

En las herrerías es factible adquirir distintas armas y armaduras, que varían en gran forma en precio y calidad, obteniendo, de esta manera, más resistencia ante los ataques enemigos y un mayor poder agresivo a la hora de los combates. A los sastres les podemos comprar sacos que nos posibiliten llevar más cantidad de medicina o de cuchillos arrojadizos, o teñir nuestras vestimentas (incluida la clásica capucha que llevan los miembros de la Hermandad de los



Asesinos) de distintos colores. Y en las tiendas de arte seremos capaces de conseguir obras de arte (todas ellas famosas pinturas de destacados artistas renacentistas), así como "mapas del tesoro" que nos brindarán la ubicación de cofres repletos de dinero dispersos por las ciudades y sus alrededores. Para viajar de una ciudad a otra, podemos, sencillamente, **"tomar prestado"** un caballo y trasladarnos al galope, pero es más práctico y veloz pagar para realizar un "viaje rápido". También, podemos gastar los florines en contratar distintas facciones que nos asistirán en nuestras misiones: mercenarios

que peleen codo a codo con Ezio y ladrones o prostitutas que distraigan momentáneamente a los guardias para facilitarnos el acceso a un lugar fuertemente custodiado.

Asimismo, podemos crear nosotros mismos estas distracciones, arrojando unas monedas a la multitud para provocar un amontonamiento, o, simplemente, apuñalando por la espalda a algún arquero apostado en las alturas de un edificio y arrojar su cadáver a los azorados guardias que vigilan las puertas de entrada. Por último, podemos invertir dinero en refaccionar y mejorar la Villa Auditore y el pueblo que la rodea.

ASSASSIN'S CREED II

La villa auditore

La gran mansión que la familia Auditore posee en la campiña, en donde reside Mario, el tío de Ezio, se encuentra en el corazón de una pequeña ciudad fortificada. Esta ciudad puede brindarnos una renta monetaria en forma periódica, pero, para ello, tendremos que realizar determinadas acciones e inversiones. En la villa, hallaremos habitaciones especiales para alojar las armaduras y el armamento que vaya adquiriendo el protagonista. Al recabar un juego completo de armadura de un material en particular o al adquirir todas las versiones posibles de un tipo de arma (por ejemplo, todas las espadas), se incrementará el valor de la villa y, por consiguiente, la renta que podemos percibir. También se revalorará mediante la compra de las pinturas que venden los comerciantes de arte de las distintas ciudades. Aunque lo

que más aumentará el volumen de florines que generen la villa y el pueblo son las mejoras que llevemos a cabo en este último. Se puede invertir en refaccionar el cuartel de la guardia, la iglesia, el burdel y los comercios del pueblo. En estos últimos, al hacer las mejoras, además de engordar nuestros ingresos monetarios, obtendremos descuentos en el valor de los artículos que allí se vendan. La renta se irá acumulando en un cofre celosamente custodiado por Claudia, hermana de Ezio, y, al llegar a un tope determinado, dejará de incrementarse, por lo cual es menester regresar cada tanto a la villa para recaudar los florines de la renta y permitir que se acumulen nuevamente. La villa, por otro lado, esconde otros secretos: una cámara que encubre una valiosa reliquia, protegida por seis sellos, los cuales sólo se abrirán si contamos con unos medallones que los desbloquean. Detectar la

ubicación de estos medallones, ocultos en tumbas de antiguos asesinos de la Hermandad, y conseguirlos conforman algunas de las misiones secundarias más entretenidas, ya que para lograrlo deberemos extremar nuestras habilidades como acróbatas saltarines y trepadores.

Misiones secundarias

Además de obtener los medallones para abrir los cerrojos, existen otros tipos de misiones secundarias que podemos realizar, las cuales redundarán en jugosas pagas monetarias. Podemos llevar a cabo asesinatos por encargo de Lorenzo Médici, para ayudarlo a debilitar las fuerzas de sus poderosos enemigos. Algunas mujeres despechadas nos solicitarán que encontremos a sus maridos y les enseñemos fidelidad... a golpes de puño. También realizaremos entregas de misivas secretas, o carreras



ASSASSIN'S CREED II

por los techos contra hábiles ladrones, en ambos casos contrarreloj. Otra tarea es ubicar y conseguir las páginas cifradas de un misterioso Codex, las cuales, luego, debemos llevarle a **Leonardo Da Vinci** para que nos asista en romper los códigos que protegen sus secretos. Por cierto, en la villa también hay una habitación en la que se exhiben las páginas del Codex descifradas por Leonardo, y cuantas más estén allí expuestas, más se revalorizará la villa, lo que incrementará, por ende, la renta que produce. Lo mismo sucederá con las plumas de águila que recolecte Ezio en las distintas ciudades; cuantas más se depositen en el cofre que guarda su madre en su habitación, mayores serán nuestros ingresos. Los crímenes cometidos por Ezio en las diferentes ciudades para completar tanto las misiones principales como las secundarias provocarán que aumente su "notoriedad" en cada una de ellas, y aparecerán afiches de "buscado" con el rostro del joven asesino por todos lados, así como heraldos que convocarán a ubicarlo y denunciar su presencia a los guardias. Para volver al anonimato tan necesario, debemos encontrar y destruir los afiches, así como sobornar a los heraldos para que dejen de incluir el nombre Auditore en sus proclamas.

La verdad

Otro tipo muy importante de misiones secundarias consiste en encontrar los extraños símbolos que se albergan en algunos edificios notables en cada ciudad. Muchos de ellos son famosas joyas arquitectónicas que se conservan en la actualidad. Cada uno de los símbolos contiene oculto el fragmento de una enigmática filmación, cuyo contenido revelará a Desmond y a los integrantes actuales de la Hermandad de Asesinos "La Verdad", un terrible y misterioso designio que podría cambiar el mundo. Una vez que hallemos cada símbolo, debemos romper el cifrado que esconde cada uno de los fragmentos de La Verdad. Para ello, tendremos que resolver distintos minijuegos que se nos irán presentando a medida

que vayamos encontrando símbolos.

Estos minijuegos también son muy variados y entretenidos, y **"cortan el clima"** durante unos minutos, lo que ayuda a evitar la sensación de reiteración en las misiones de Ezio. Hay varios tipos de ellos: desde resolver un número cifrado a través de una rueda de códigos incompleta, con la asistencia de unas pocas pistas, hasta identificar el elemento común en distintas pinturas renacentistas, o develar el artefacto secreto disimulado en colecciones de fotografías que muestran acontecimientos históricos del siglo XX. Cuando uno de estos puzzles parezca demasiado difícil, con algo de paciencia y poder de observación descubriremos siempre algún indicio visual o auditivo que ayudará a que demos con la solución.



ASSASSIN'S CREED II

Rubros técnicos

Como vemos, el juego se luce ampliamente desde el punto de vista argumental y de la jugabilidad. Pero ambos ítems están firmemente sostenidos sobre excelentes gráficos y personajes soberbiamente animados, lo que contribuye a crear una gran ambientación. La música, los efectos sonoros y las actuaciones de voces, tanto de los personajes protagónicos como de los secundarios o de los comerciantes y paseantes que pueblan las ciudades, están también muy bien realizados y establecen una atmósfera completamente realista. La interfaz del juego está óptimamente hecha, con un HUD minimalista que no obstruye para nada el desarrollo del juego, pero, no obstante, aporta todo el tiempo la información indispensable, y la gran cantidad de movimientos y acciones que puede realizar Ezio está lograda mediante el mouse y unas pocas teclas, cuyo mapeo por defecto (E, F, Shift y la barra espaciadora) es adecuado por su sencillez y facilidad para memorizar. El manejo de cámaras en tercera persona está, asimismo, concretado de una forma eficiente y no hemos detectado errores de clipping ni bugs notorios en este aspecto, tan común en los juegos con esta perspectiva visual. La única faceta técnica, y también la



LEONARDO DA VINCI

Date of Birth: 1452.

Profession: Painter, Inventor, Designer, Architect, Scientist, ... Engineer.

The illegitimate son of a notary and a peasant woman, Leonardo da Vinci was raised in Tuscany. Like many destined to be superstars, he had no surname, Vinci being the town in which he was born.

At age 14, he was apprenticed to a Florentine painter, Verrocchio, who taught him chemistry, drafting, painting, sculpting and

SCROLL

BACK



única crítica que podemos hacerle a este juego, es el horrendo y molestísimo sistema anticopia que Ubisoft ha decidido implementar. Cada vez que arranquemos el juego, se validará la legitimidad de la copia conectándose mediante Internet a los servidores de Ubisoft. Nuestro progreso en el juego (los famosos "savegames") no se alojarán en nuestro propio equipo, sino en los mismos servidores de la compañía desarrolladora. Esto implica que, ante una caída o lentitud tanto en nuestra propia conexión a Internet (que,

naturalmente, debe ser obligatoriamente de banda ancha) como a similares problemas en los servers de Ubisoft, el juego se enlentecerá o, directamente, se interrumpirá. Es inexplicable cómo todavía los grandes estudios de software no terminan de comprender que este tipo de prácticas solamente les traerá dolores de cabeza a los usuarios legales, que pagaron un dinero importante por su copia (Assassin's Creed II es uno de los títulos más caros del mercado en su rubro), ya que los jugadores que recurren a

ASSASSIN'S CREED II

copias piratas, a los pocos días contaban con distintas opciones para evitar este triste intento de protección: desde emuladores que podían imitar a la perfección el funcionamiento de los servidores de Ubisoft, hasta un crack que anulaba la necesidad de conectarse a Internet y permitía guardar los "saves" en el propio disco rígido.

Conclusiones

Más allá del gran error de Ubisoft con sus fallidos intentos por evitar lo inevitable (cuanto mayor sea el desafío de la protección anticopia, mayor será la dedicación de los crackers por vulnerar antes y mejor dicha protección), Assassin's Creed II es notablemente superior en

todo aspecto a su antecesor, que ya era un excelente juego, y lo eleva a la categoría dorada de clásico imperdible. Sus altas dosis de violencia no lo hacen adecuado para jugadores demasiado jóvenes, sin embargo, los que sean más mayores se encontrarán con la grata sorpresa de que este juego alberga un gran contenido educativo, ayudando a quien lo juegue a mejorar sus conocimientos de historia, geografía, arquitectura, artes plásticas y hasta del idioma italiano. No nos caben dudas de que fascinará a todos aquellos que gusten de los títulos de acción, y su alta jugabilidad y elaborada historia, complementados con una mezcla ideal de argumento semi-lineal y misiones secun-

darias estilo "sandbox" (que pueden realizarse o no, y en el orden que el jugador desee) tornan a este título en uno de los más entretenidos y atrayentes que hemos visto en mucho tiempo. **Ubisoft** ya anunció para fines de este año el tercer título para PC, Xbox 360 y PS3 de la saga (existen otros juegos ambientados en el mismo universo para dispositivos móviles y consolas portátiles), que se denominará "**Assassin's Creed: Brotherhood**". Veremos si logran superarse nuevamente, pero esta vez no será tan fácil, ya que, en definitiva, Assassin's Creed II es un juego casi inmejorable, al que recomendamos enfáticamente.



REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com

Los requerimientos mínimos de este espectacular juego en PC son los siguientes: Sistema Operativo Windows XP, Vista o Win 7, CPU Intel Core 2 Duo de 1.8 Ghz o AMD Athlon X2 64 de 2.4 Ghz, y 2 Gb de memoria RAM. En el rubro gráfico, necesita tarjeta de video con, al menos, 256 Mb de memoria, que soporte por hardware DirectX 9 y Shader Model 3.0, y precisa 8 Gb de espacio en disco una vez instalado. Debido al polémico y desafortunado sistema de protección anticopia, requiere de una conexión permanente a Internet de, mínimamente, 128 kbps de velocidad. Para disfrutar de Assassin's Creed II en todo su esplendor, se recomienda contar con un procesador Intel E6700 o Athlon 64 X2 6000+ o superiores, placa gráfica NVIDIA GeForce 8800 GT o ATI Radeon HD 4700, y tarjeta de sonido que soporte 5.1 canales, que, naturalmente, deberá estar conectada a un sistema de audio acorde.

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