

¿SEGURO QUE TU PC ESTÁ PROTEGIDA?

**AUNQUE TENGAS EL MEJOR
ANTIVIRUS TU EQUIPO ESTÁ
A PUNTO DE SER ATACADO.**



**GOOGLE TV VS. APPLE TV:
LA BATALLA POR LAS
PANTALLAS DE TELEVISIÓN.**



**CIBEROCUPAS: TU DOMINIO
EN LAS MANOS EQUIVOCADAS
PUEDE TRAERTE PROBLEMAS.**

Hacé crecer tu negocio con un *Sitio Web*

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

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

Google
Ad Words



Plan "Todo Incluido"
por sólo:

\$ 240
al año

Pesos Argentinos - Precio Final

Ingresá hoy mismo a:

www.tenetusitio.com



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

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!



¿CAMPO DE DISTORSIÓN DE LA REALIDAD?

EN ESTA EDICIÓN de DattaMagazine.com van a encontrar un completo informe de todo lo acontecido en San Luis Digital 2010, el encuentro anual dedicado a la informática, la tecnología y las telecomunicaciones auspiciado y organizado por el gobierno provincial de la ciudad puntana. El año pasado me tocó participar de ese mismo evento y volví a Rosario con una opinión formada, donde se diferenciaba enormemente la propaganda política de la realidad diaria que escuché de boca de varios lugareños. Fue por eso que me sorprendió la impresión con la que regresó uno de nuestros corresponsales, que viajó hasta San Luis para cubrir SLD para este número. Ariel Corgatelli, nuestro respetado columnista especializado en software libre, volvió convencido de que había visitado una provincia que en materia de tecnología estaba a años luz del resto del territorio nacional. ¿Era la misma provincia que caminé 12 meses antes, donde me contaron que los padres vendían a \$200 las

netbooks educativas de sus hijos en la plaza principal, donde un comerciante se quejó porque lo obligaron a gastar miles de pesos para comprar equipamiento que permitiera extender la red de Wi-Fi gratuita, donde dicha red me permitió acceder a un solo sitio web, una única vez, en los cinco días que pasé allí? Leyendo la excelente reseña de Ariel de SLD 2010, que explica todos los motivos que lo llevaron a volver con la impresión que volvió, me acordé de una frase de Bud Tribble, el vicepresidente de tecnología de software de Apple, quien definió el carisma y estilo de Steve Jobs (co-fundador de la empresa y actual CEO) como un “campo de distorsión de la realidad” (CDR). En Wikipedia se lo define así: “En esencia, el CDR es la idea de que Steve Jobs es capaz de convencerse a sí mismo y a otros de creer casi cualquier cosa con una mezcla de encanto, carisma, bravuconería, exageración, marketing, política complaciente e insistencia. Se dice

que el CDR distorsiona el sentido de proporción del público y sus escalas de dificultades, para convencerlos de que la tarea a realizar se puede cumplir.” Si bien suena terriblemente exagerado comparar a los Rodríguez Saá con el sobresaliente creador del iPhone y el iPad, no puedo dejar de pensar que en San Luis Digital se desplegó un campo como el que definió Tribble. Uds. dirán que es porque no comparto el pensamiento político de Don Alberto (desde ya les contesto: no están errados). Pero me cuesta horrores entender cómo puede ser que a uno de los defensores del software libre más reconocidos del país se le haya pasado por alto levantar su voz y reclamar por la utilización absoluta de software privativo en un plan educativo. Que no queden dudas: el artículo de Ariel merece ser leído. Es su visión honesta de lo que experimentó en SLD 2010. ¿O en CDR 2010? Afortunadamente, Uds. son sumamente inteligentes y sabrán sacar sus propias conclusiones.



JEFA DE REDACCIÓN

Débora Orué

COLUMNISTAS

- Ariel Corgatelli
- Juan Gutmann
- Javier Richarte
- Luis Altamiranda
- Magalí Sinopoli
- Christian Sochas
- Natalia Solari

PARTICIPAN DE ESTA EDICIÓN

Franco Rivero

HUMOR

Daniel Paz

DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD

www.ampersandgroup.com.ar

DATOS DE CONTACTO

Dirección Comercial:
publicidad@dattamagazine.com

REDACCIÓN

lectores@dattamagazine.com

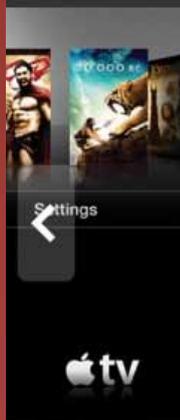
STAFF



dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!



SUMARIO



M.E.S.S: Otro retroemulador para nostálgicos pág. 6

Vulnerabilidades Zero Day pág. 12

San Luis Digital, una mirada diferente a la tecnología y a la inclusión digital pág. 14

Apple tv versus Google tv pág. 20

Tecno Gadgets pág. 24

Usurpadores de la Red pág. 28

Coolit ALC ECO Watercooler pág. 34

Columna mensual de Software libre y GNU/Linux pág. 38

La Luz en la Caverna pág. 42

Amnesia: The dark descent pág. 44

Humor pág. 50

M.E.S.S.: OTRO RETROEMU- LADOR PARA NOSTALGICOS

EN LA EDICIÓN DEL MES PASADO HABLAMOS SOBRE MAME, EL MULTIEMULADOR DE LOS VIDEOJUEGOS DE LAS GALERÍAS DE ARCADE, QUE FUERON INMENSAMENTE POPULARES A PARTIR DE FINES DE LA DÉCADA DEL SETENTA. EN AQUEL ARTÍCULO, MENCIONAMOS AL PASAR UN PROYECTO DE SOFTWARE DERIVADO DE MAME, BAUTIZADO MESS, Y PROMETIMOS PROFUNDIZAR EN EL TEMA MUY PRONTO. PUES BIEN, COMO LO PROMETIDO ES DEUDA, AQUÍ LES PRESENTAMOS EN DETALLE A MESS, SIGLAS DE “MULTI EMULADOR SUPER SYSTEM”, UN PROGRAMA QUE, EN LUGAR DE EMULAR EL HARDWARE DE LAS MÁQUINAS DE ARCADE, ES CAPAZ DE REPRODUCIR FIELMENTE EL FUNCIONAMIENTO DE TRES TIPOS DISTINTOS DE MÁQUINAS: CALCULADORAS, COMPUTADORAS HOGAREÑAS (AQUELLAS MÁQUINAS DE OCHO BITS QUE HICIERON FUROR DURANTE LOS AÑOS OCHENTA) Y CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS, LO QUE TOTALIZA CASI 500 SISTEMAS DISTINTOS, CON TODAS SUS VARIANTES.



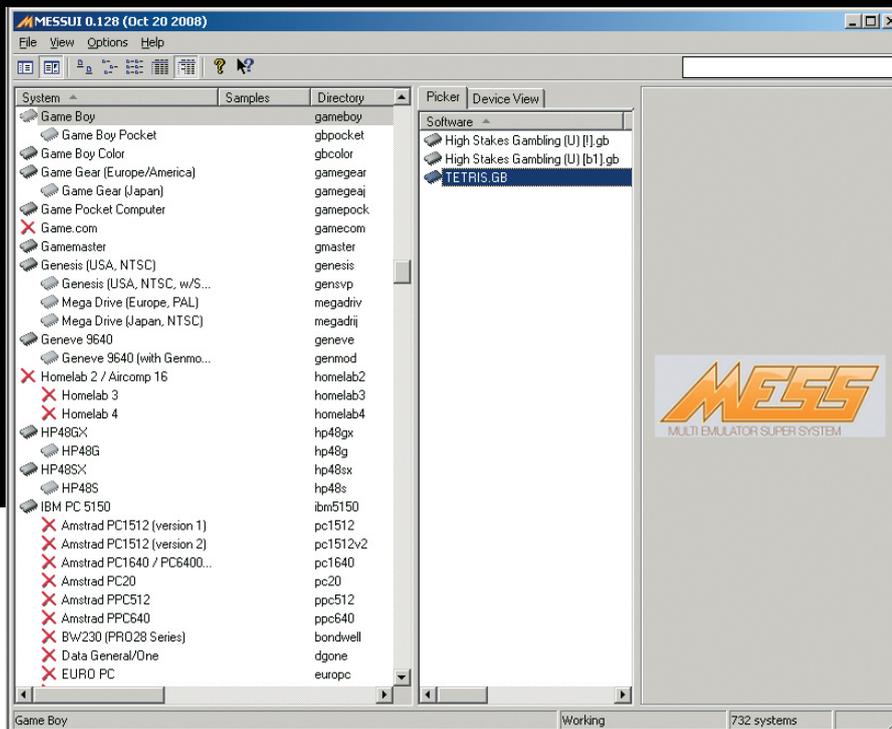
MAME Y MESS: DOS ASTILLAS DE UN MISMO PALO

Estos dos proyectos, íntimamente ligados entre sí, tienen más parecidos que diferencias. Apenas un año después de iniciado el desarrollo de MAME, nace MESS. Ocurre que una gran mayoría de los arcades emulados por MAME compartían piezas claves de su hardware, como el microprocesador, con las computadoras y consolas hogareñas de la década del ochenta. Sin ir más lejos, un porcentaje importante de cualquier equipamiento informático de aquellos tiempos estaba basado en el Z80, el excepcional CPU de 8 bits desarrollado por la empresa

Zilog, enormemente popular por sus excelentes prestaciones en relación con su bajo precio de ventas. De hecho, este procesador todavía se utiliza en la actualidad, en todo tipo de dispositivos electrónicos, desde calculadoras científicas hasta reproductores de MP3. Esta similitud entre el hardware de los arcades y los equipos informáticos hogareños hizo que quien quisiera desarrollar un multiemulador para estos últimos tuviera en el código fuente de MAME un sólido punto de partida, que ahorraría muchísimo trabajo, ya que la programación para emular a los microprocesadores, chips gráficos y de sonido ya estaba realizada por completo.

Inclusive en varias oportunidades se planteó la conveniencia de unificar ambos proyectos bajo un mismo paraguas, pero, por el momento, los desarrolladores de MAME y MESS convinieron en que es mejor mantenerlos separados, principalmente para evitar que cambios de fondo que ocurren periódicamente en el "core" del código de un proyecto (esto se da principalmente en MAME) provoquen problemas en la programación del otro. De todos modos, la colaboración y la interacción entre ambos equipos de programadores es constante y muchos contribuyentes son comunes a ambos proyectos. Al fin y al cabo, tienen muchas cosas

OPEN SOURCE # Aplicaciones libres



en común, fundamentalmente la nostalgia por las horas felices de la infancia y la juventud que les fueron brindadas por las veteranas máquinas emuladas, el deseo de mantener viva su memoria y la posibilidad de seguir operándolas y haciendo uso de su software, aunque sea a través de una PC.

ROMS Y BIOS

MAME y MESS comparten también una problemática legal similar. Como ya comentamos el mes pasado, la programación de cada uno de los juegos emulados por MAME estaba contenida en el equipo original en una o más memorias no volátiles, es decir, chips ROM. Para poder jugar a estos juegos con el emulador es indispensable contar con archivos que alberguen una “imagen” de dichas ROMs. No son muchas las imágenes de ROM de MAME cuya tenencia es indudablemente legal,

ya que, en algunas escasas y particulares ocasiones, todavía existen los tenedores de los derechos de esas obras, aunque son muy pocos quienes están dispuestos a perseguir judicialmente a los poseedores de imágenes “piratas” de las ROMs que comprendan trabajos protegidos por derechos de propiedad intelectual. Con las computadoras hogareñas se da una situación parecida. A diferencia de los equipos modernos, que cargan el Sistema Operativo necesario para su operación desde un dispositivo de almacenamiento externo (como un disco rígido), las microcomputadoras de los ochenta, en general, solían contener su S.O. en uno o más chips de ROM. A decir verdad, en muchos casos no era un auténtico Sistema Operativo, sino más bien una implementación de algún lenguaje de programación sencillo (por lo común BASIC) con el

agregado de algunos comandos para poder operar los dispositivos de almacenamiento y así guardar y recuperar información. Las computadoras modernas también tienen chips de ROM, en el cual se almacena un programa conocido como BIOS (siglas de “Basic Input Output System”) que, esencialmente, es un software muy pequeño y sencillo que cumple solamente dos funciones: en primer lugar, permite alterar algunos parámetros de la configuración del sistema y, en segundo, se encarga de cargar el Sistema Operativo propiamente dicho desde un medio de almacenamiento y transferirle el control de los recursos del equipo. En la jerga del Proyecto MESS, para diferenciar las imágenes de ROM que contienen estos “pseudo S.O.” de las que albergan software como juegos u otro tipo de programas, se suele llamar a las primeras “imágenes BIOS”. Para emular cualquiera de los cientos de equipos que soporta MESS, es imprescindible poseer las imágenes BIOS de ese equipo en particular. Estas imágenes, asimismo, están protegidas legalmente, en algunas oportuni-

“(...) tienen muchas cosas en común, fundamentalmente la nostalgia por los horas felices de la infancia y la juventud que les fueron brindadas por los veteranos móquinos emulados, el deseo de mantener viva su memoria y la posibilidad de seguir operándolas y haciendo uso de su software, aunque sea a través de una PC.”

dades, por derechos de propiedad intelectual, aunque su descarga y posesión es considerada válida en el caso de que se tenga el hardware original que se pretende emular. Los desarrolladores de MESS prohíben específicamente distribuir el código fuente y el ejecutable del proyecto en conjunto con las imágenes de BIOS. Sin embargo, al igual que ocurre con las imágenes de las ROMs para MAME, pueden conseguirse “paquetes” que incluyen decenas y aún centenas de imágenes en diversos sitios web que ofrecen software pirata, así como también en algunos blogs de aficionados a la “retro-emulación”. Las imágenes de ROM BIOS deben alojarse en un subdirectorio de la carpeta en donde hayamos instalado MESS denominado “roms”, de idéntica forma a como se hace con MAME.

EJECUTANDO SOFTWARE EN LOS EQUIPOS EMULADOS

Claro que conseguir las BIOS de las consolas o microcomputadoras a emular es solamente una parte del problema. A menos que la idea sea solamente jugar

con los primitivos S.O. de aquellas microcomputadoras, o programar un poco en sus anticuados dialectos de BASIC, precisamos, además, software para que se ejecuten. El uso más común para las plataformas emuladas suelen ser, naturalmente, los videojuegos. Y, en el caso de las consolas, la mayoría de ellas ni siquiera arrancará sin contar con la imagen de al menos un juego que correr, o, a lo sumo, mostrarán una pantalla de presentación. Para los equipos más populares que MESS puede emular, como las computadoras hogareñas Commodore 64 y Sinclair Spectrum, es relativamente fácil conseguir software, ya que existen numerosos emuladores para ellas y, también, software “convertido” a distintos formatos compatibles con cada uno de los emuladores. MESS puede leer sin inconveniente la gran mayoría de estos formatos. Igual situación se da con las consolas emuladas, y, en ambas situaciones, en la web abundan los sitios que ofrecen imágenes de software y juegos para ejecutar con los emuladores. MESS es un programa que puede operarse indicándole las opciones

SISTEMAS MÁS DESTACADOS EMULADOS POR M.E.S.S.

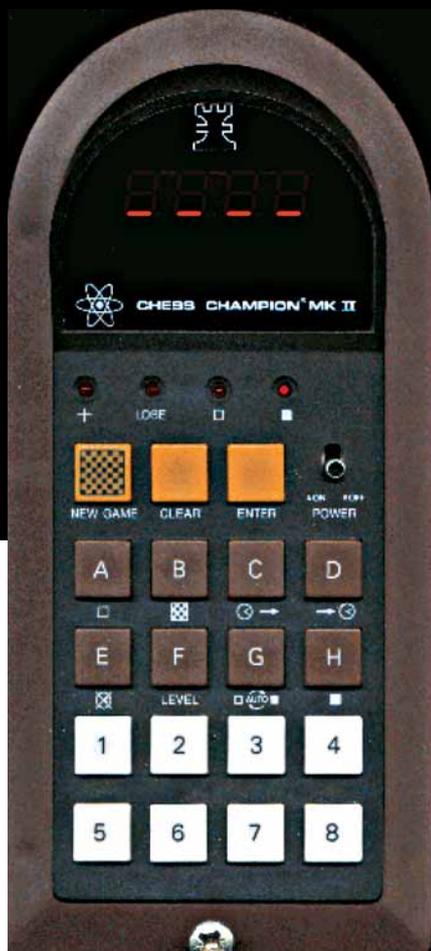
Entre los cientos de equipos que este excelente proyecto puede emular se encuentran los siguientes, que en su momento gozaron de una gran aceptación en sus respectivos mercados:

Computadoras Hogareñas:

- Acorn Electron
- Amstrad CPC464 y CPC6128
- Apple I, II, Lisa y Macintosh
- Atari 400 y 800
- BBC Micro
- Commodore PET, VIC-20, 16, 64, 128, Plus/4, Amiga 1000 y Amiga 500
- DEC PDP-1
- Dragon 32 y 64
- IBM PC/XT y PC/AT
- Jupiter Ace
- KIM-1
- Lynx
- MSX 1 y 2
- Oric 1
- Sinclair QL, ZX81 y ZX Spectrum
- Spectravideo SVI-318 y SVI-328
- Tandy Color Computer y TRS-80
- Texas Instruments TI99/4A

Consolas de Videojuegos:

- Atari 2600 y 5200
- Coleco Vision
- Nintendo 64, Entertainment System (NES)/SNES, Game Boy y GameBoy Color
- Sega Dreamcast, Game Gear, Master System I, II y III, Megadrive/Genesis y Saturn
- Sony Playstation



deseadas con argumentos desde la línea de comandos, aunque también dispone de una interfaz gráfica muy cómoda y simple de usar. Para correr software en los equipos emulados, bastará con crear un subdirectorio en la carpeta principal de MESS llamado "software" y allí alojar, dentro de carpetas con el nombre de cada sistema, las imágenes de software que deseemos ejecutar. Por ejemplo, para poder jugar al Tetris para el GameBoy de Nintendo (una versión muy lograda y adictiva, por cierto) creamos un subdirectorio "software\gameboy" e incluimos allí dentro la imagen del Tetris para GB. Luego, ejecutamos MESS, escogemos de

“Para los equipos más populares que MESS puede emular, como los computadores hogareños Commodore 64 y Sinclair Spectrum, es relativamente fácil conseguir software, ya que existen numerosos emuladores para ellos y, también, software “convertido” a distintos formatos compatibles con cada uno de los emuladores.”

la lista de Sistemas al GameBoy y, en el panel de la derecha, aparecerá el software instalado para ese sistema en particular. Basta con realizar un doble click sobre el soft que se quiera ejecutar (en el caso del ejemplo, Tetris) para que arranque la emulación y se ejecute el programa elegido.

PRINCIPIANTES ABSTENERSE

Si bien el MAME, un proyecto más veterano y difundido que MESS, no es precisamente sencillo de utilizar, tampoco es absolutamente inaccesible, especialmente si se recurre a alguno de los múltiples "front ends" que hay para facilitar su empleo. De todas formas, podemos coincidir en que los emuladores en general son una categoría de software un tanto difícil de operar para aquellos que sean muy novatos en el mundo de la informática. En el caso de MESS esta dificultad es todavía mayor, por lo que es un producto poco apto para quienes no estén habituados al empleo intensivo de computadoras. Ocurre que, generalmente, quienes se interesan en estos proyectos son aquellos que fueran usuarios "hardcore" de computa-

doras hogareñas veinte o treinta años atrás, y, además de contar con una experiencia de décadas en el uso de equipos informáticos, no cabe duda de que cualquier computadora de hoy es infinitamente más amigable y fácil de utilizar que aquellos equipos de antaño. Los desarrolladores de MAME y puntualmente de MESS descuentan entonces que el usuario de estos proyectos de software dispone de la habilidad suficiente para llevar a buen puerto la empresa, por lo cual si bien sus interfaces de uso no son particularmente complejas, tampoco son precisamente "user friendly". La ayuda en línea es más que completa desde la perspectiva de un usuario experimentado, pero puede resultar terriblemente frustrante para un principiante, y eso siempre y cuando se tenga un buen dominio del idioma inglés, ya que, por ahora, no hay traducciones en otros idiomas de la ayuda en línea y ni de la documentación existente en el sitio web oficial.

DESCARGA, INSTALACIÓN Y SOPORTE DE MESS

Por cierto, ya que mencionamos la web oficial del proyecto,

su dirección es [<http://www.mess.org/>]. En el caso de que hayan conseguido un pack de imágenes BIOS, habitualmente dichas imágenes funcionan bien con alguna versión en particular de MESS, por lo cual es conveniente proceder al revés de lo normal: primero, conseguir las BIOS, que ya de por sí no es una tarea sencilla (aunque con algo de experiencia en el uso del buscador Google tampoco es tan difícil) y, luego, descargar desde la web de MESS la versión del multiemulador que corresponda para el pack de BIOS que hayan conseguido. Una de las directivas principales del proyecto es que pueda ejecutarse en múltiples plataformas, dado lo cual pueden descargarse ports del multiemulador para GNU/Linux y otros clones de UNIX, Mac OS X, DOS y Windows. En este mismo sitio, encontrarán más información respecto del empleo de MESS, incluida una completa documentación orientada a programadores que quieran investigar el código fuente o directamente involucrarse activamente en la colaboración para desarrollar mejoras para MESS o corregir bugs. También aquí están disponibles enlaces a una Wiki que contiene todos los datos respectivos al driver emulador de cada sistema en particular y a un foro de discusión en el que se pueden plantear dudas o pedir ayuda en caso de tener algún inconveniente puntual.

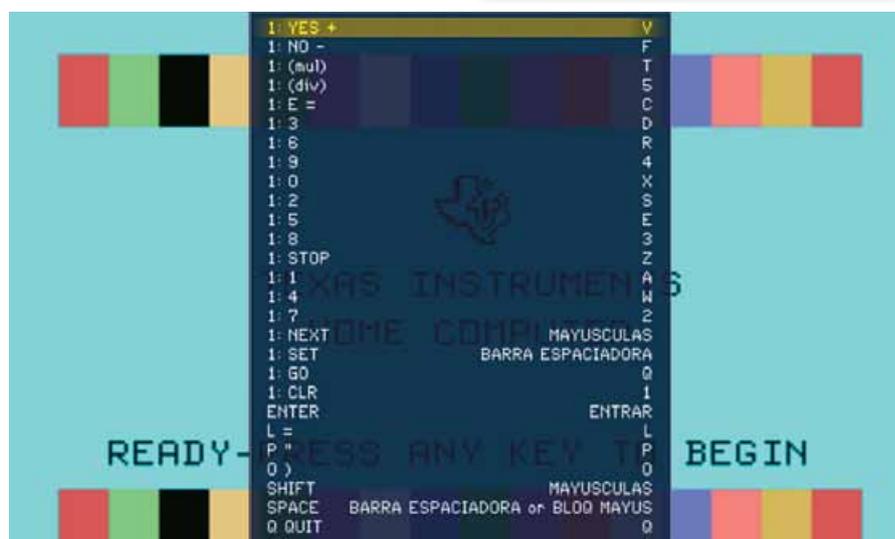
EN CONCLUSIÓN

MESS es un software interesantísimo, sobre todo para quienes crecimos entre las décadas del 70 y 80, y pasamos incontables

horas con las microcomputadoras y consolas de juegos de aquel entonces. Tener la chance de revivir algunos de esos gratísimos momentos sin dudas que es algo muy especial, y también podemos compartírselos con otros nostálgicos, ya que la interfaz del multiemulador permite tomar capturas de pantalla o incluso grabar en audio y video lo acontecido durante la emulación. Aunque todavía estos “retroemuladores” no sean tan populares como merecen, debido a la dificultad que implica obtener todos los componentes necesarios para su funcionamiento y su posterior instalación, configuración y operación, aportar nuestro granito de arena a su difusión nos parece importante. Si añoran alguna consola de juegos o computadora hogareña de la infancia, o simplemente son aficionados a la historia de la informática, el esfuerzo que implica el empleo de MESS bien vale la pena y tendrá su merecida recompensa.

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Es imposible determinar con exactitud los requerimientos de hardware para una PC que ejecute MESS, ya que dependen del sistema que se pretenda emular. Sin embargo, casi cualquier máquina relativamente moderna, aunque ya cuente con algunos años encima, tiene un poder de procesamiento más que suficiente para poder emular sin inconvenientes casi todos los equipos soportados por MESS. Hay que destacar que un lineamiento importante del proyecto es emular cada sistema con el mayor grado de fidelidad posible, privilegiando exactitud sobre performance, pero, de todas maneras, para que nos encontremos con problemas de velocidad al emplear MESS tenemos que estar en presencia de una PC muy anticuada.



VULNERABILIDADES ZERO DAY

¿SABÍAS QUE TU PC PUEDE ESTAR DESPROTEGIDA, POR MÁS QUE TU ANTIVIRUS ESTÉ PERFECTAMENTE ACTUALIZADO? TE CONTAMOS CÓMO SON LOS ATAQUES QUE TIENEN A LAS EMPRESAS QUE FABRICAN SOFTWARE DE SEGURIDAD TRABAJANDO CONTRARRELOJ.

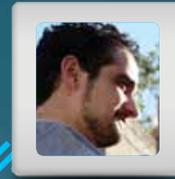
LOS ATAQUES ZERO DAY o de “hora cero” se basan en aprovechar vulnerabilidades desconocidas en sistemas operativos y aplicaciones. También conocidos a grandes rasgos como “exploits de día cero”, estos ataques se producen principalmente en un lapso que parte desde el primer ataque hasta que las empresas que desarrollan antivirus implementan sus vacunas; es decir: detectan, aplican y distribuyen la solución para detectar y desinfectar estos ataques en los equipos de los

usuarios. Ese período de tiempo suele ser de entre cuatro y ocho horas como mínimo.

La velocidad de propagación de los virus ha crecido drásticamente, al pasar del ya extinto diskette (se demoraban semanas en propagarse por este medio) a medios como el correo electrónico (cuestión de días) o Internet, e incluso en este último caso, la velocidad se ha incrementado enormemente, veamos el caso con tres ejemplos comparados entre sí: el virus Code Red demoró doce horas

para lograr distribuirse a nivel de epidemia, el Klez lo hizo en cuatro horas y el más reciente Slammer, en tan sólo diez minutos. Actualmente, el famoso gusano Blaster, que se valió de una vulnerabilidad desconocida en sistemas Windows hace años, aún sigue agitando: es capaz de infectar cualquier equipo con Windows conectado a Internet sin parche o protección en menos de treinta segundos.

De todas formas, los métodos que utilizan los antivirus actuales para aplicar vacuna tras vacuna en los equipos de sus usuarios, son los mismos que emplean los virus para propagarse. Por lo tanto, un antivirus configurado para actualizarse constantemente, es de suma importancia. La diferencia en la velocidad de propagación entre virus/vacuna está claramente inclinada hacia los virus, a pesar de



que todas las soluciones antivirus actuales incorporan detección de amenazas desconocidas, conocidas como análisis heurísticos.

EL MERCADO DE LA INSEGURIDAD

Las vulnerabilidades en el software son detectadas generalmente por expertos en seguridad informática y hackers. No siempre estos puntos vulnerables son debidamente publicados en los canales ideales, en cambio, suelen ser expuestos en canales privados o comunidades cerradas de hackers para su estudio, análisis e inminente provecho que puedan obtener del descuido que han tenido los desarrolladores. La siguiente instancia suele ser la publicación de la vulnerabilidad en circuitos públicos como foros y blogs especializados en seguridad informática. En este punto, los desarrolladores de software (por ejemplo, Microsoft o Mozilla) toman conocimiento del caso, desarrollan un parche o actualización y lo hacen disponible para que los usuarios puedan descargarlo lo antes posible.

Lo que muchos usuarios desconocen es que una vulnerabilidad desconocida es oro en polvo. Muchos hackers se dedican a rastrear fallas en el diseño de sistemas y aplicaciones para ofrecer esta información al mejor postor, siendo una especie de “mercado negro” completamente legal (aunque de dudosa ética), ya que no existe un marco que regule este tipo de actividades. ¿Quiénes compran esta información? Depende. Desde empresas (para hacer investigación) hasta otros hackers, dependiendo de qué provecho se puede obtener de cada vulnerabilidad: desde robo de información sensible hasta

mera inyección de publicidad no deseada por diversas vías. Esta técnica de rastrear vulnerabilidades es conocida como fuzzing en la jerga de seguridad informática. El caso más conocido es el de un experto de 35 años de edad, de origen chino, llamado Wu Shi, quién desde el año 2007 ha detectado más de cien agujeros de seguridad críticos en diversas aplicaciones, principalmente en navegadores como Firefox, Chrome o Internet Explorer. Por suerte, no todo es turbio en el mundo de la seguridad informática: existe un proyecto llamado Iniciativa Zero Day que ha adquirido decenas de veces información sobre estas vulnerabilidades a varios expertos, entre ellos al Sr. Shi.

Otras empresas que adquieren este tipo de información a cambio de dinero es iDefense (de similares fines que la Iniciativa Zero Day), junto con otras que persiguen proteger sus propios intereses y sistemas, como Verisign o Hewlett Packard.

Por ejemplo, a mediados de 2010, Safari aplicó más de 64 actualizaciones para su navegador web Safari en su versión iPhone; siendo sólo seis los problemas detectados por personal propio de Apple: el resto provino de investigadores externos. No siempre Microsoft y su Internet Explorer son los que adquieren fama por sus fallas de seguridad.

Para tener una idea del dinero que mueve este mercado, Wu Shi ha recibido la suma de 5000 dólares por cada uno de los más de cincuenta datos sobre vulnerabilidades cedidos a la Iniciativa Zero Day y la nada despreciable cifra de 10.000 dólares a iDefense por haber descubierto otra vulnerabilidad. En total, se estiman aproximadamente

unos 250.000 dólares de ganancias netas en tan solo tres años.

LAS SOLUCIONES

Como ya mencionamos, diversas empresas y organismos se dedican a financiar a quienes colaboren encontrando fallas de seguridad en aplicaciones, pero debido a los cortos lapsos de propagación de ciertas amenazas, esto no es suficiente.

Además de mantener actualizado tanto el sistema operativo como el antivirus y su base de datos de firmas para identificar amenazas, existe un mecanismo llamado buffer overflow, técnica soportada tanto por hardware -por un gran número de microprocesadores-, como por software -disponible en sistemas como Windows Vista, 7, Linux y Mac OS X- que, en cierta forma, ayudan a evitar este tipo de ataques de amenazas desconocidas. Contar con un firewall bien configurable minimiza la posibilidad de éxito de gusanos de Internet, Outpost Firewall Pro es uno de las mejores aplicaciones de su clase. Por otra parte, una empresa de seguridad informática, llamada eEye, publica un seguimiento de las vulnerabilidades que se van descubriendo día a día, con detallada información sobre cada una, los métodos para protegerse y prevenirlas. En esta sección de su sitio web se brinda toda la información al respecto:

<http://www.eeye.com/Resources/Security-Center/Research/Zero-Day-Tracker>.

Aquellos usuarios precavidos o interesados en la seguridad informática, deberían agregar a sus marcadores web ese sitio, ya que resulta de suma utilidad para estar informado al día.

SAN LUIS DIGITAL, UNA MIRADA DIFERENTE A LA TECNOLOGÍA Y LA INCLUSIÓN DIGITAL

ANTES DE COMENZAR con mi informe sobre una de las ferias más importantes de tecnología desarrollada en tierra Argentina, tengo que hacer varias aclaraciones. La primera de ellas es que, de forma personal, no estoy ligado a ningún partido político y, quizás, la más importante es como buen periodista (al menos eso creo) traté desde el primer momento de buscar una mirada diferente a la situación de esa provincia en materia de tecnología, y no juzgando desde cualquier punto de vista o pre opinión existente que tenía.

Algo que no puedo dejar de mencionar es que no había conocido la provincia con anterioridad, con

lo cual todo para mí era nuevo y, obviamente, esta vez me tocaba juzgar todo lo que vería de un ángulo diferente, ya que al estar en un contingente de más de 60 periodistas era lógico que para todos nosotros las cosas iban a ser diferentes, por la simple razón de que íbamos a cubrir el evento y la política iba a estar metida siempre en el medio.

Partiendo de esos puntos aclaratorios puedo ya comenzar con mi experiencia en San Luis Digital 2010. Arrancamos el miércoles 29 de septiembre, en la terminal de Retiro, de la cual partiríamos a esa provincia en dos chárter. A mí, particularmente, me tocó el número 2, el cual compartí con buenos amigos y

colegas, con quienes luego íbamos a realizar varias pruebas para romper con los mitos y realidades de una provincia distinta.

Luego de varias horas de viaje y varios temas pendientes en mi agenda, llegamos a San Luis bien temprano el día jueves, mismo día que comenzaba la feria. Fuimos al hotel, en donde nos acomodamos para luego almorzar y partir al Salón Blanco de la nueva casa de gobierno en las terrazas del portezuelo.

Salimos del hotel en un par de combis para hacernos presentes en la conferencia que iba a brindar la Rectora de la Universidad de la Punta, Alicia Bañuelos, y el Gober-



nador Alberto Rodríguez Súa. Después de haber recorrido y ascendido a la cima de las terrazas del portezuelo, esperamos para poder entrar a la feria y de ahí adentrarnos en la magnífica sala de prensa que nos esperaba. Desde allí, casi automáticamente, fuimos al Salón Blanco donde se realizara la inauguración.

COMENZÓ LA FERIA

Alicia Bañuelos realizó una magnífica disertación de lo que es, sin duda, una mirada muy alternativa y futurista a todo nuestro tiempo en el planeta, ya que habló de la evolución, sinceramente, como nunca antes había escuchado. En momentos, me pareció haber estado

frente a la televisión escuchando un documental de Discovery, pero no, estaba en el salón tratando de capturar lo máximo posible entre fotos, texto y video.

Algunos de los puntos que ella mencionó, y creo interesante destacarlo, es haber hablado de la evolución y la forma en que la humanidad fue evolucionando de forma paralela a los hechos que iban sucediendo, la forma en la cual se fueron perfeccionando las técnicas y cómo se fueron dando los logros, ya fuera por errores cometidos como por avances en la perspectiva.

La verdad, fue una gran mirada de ella en donde, de cierta manera,

a mí me sorprendió la forma y los ejemplos tomados, ya que en ello se hacía hincapié en la experiencia y no tanto en la ciencia. Habló, como era de esperar, de San Luis y su aporte a la tecnología, como así también de los planes y el avance que tiene la provincia hoy día. Balance cero fue uno de los puntos que, sinceramente, más me llamó la atención, ya que el mismo está amparado en la entrega de equipos a los niños para que ellos realicen el “balance cero”, que explicaré más adelante. Luego, el gobernador tomó la posta de la sala y, con ejemplos muy simples, explicó que lo más importante en un país son los niños y que ellos son nativos digitales, ya que

EVENTOS # Estuvimos allí



“(...) el gobernador tomó la posta de la sala y, con ejemplos muy simples, explicó que lo más importante en un país son los niños y que ellos son nativos digitales.”



RECORRIENDO LA FERIA

La feria era muy grande para recorrerla de forma rápida. Contaba con más de 140 stands de diferentes empresas y organismos. Eran dos pisos completos, además de la planta baja, las terrazas y el primer piso.

Se me hizo imposible asistir a la charla que la gente de Microsoft iba a realizar en el salón Blanco, en donde iban hablar de la nube y su proyecto Azure (podemos decir, como algo del karma, nunca puedo, por un motivo u otro, asistir a las charlas de ellos).

Tengo que reconocer que encontré muchísima gente dando vueltas, muchos estudiantes en todos los pasillos y eso se debía, en primera instancia, a que casi todos los colegios de la provincia estaban en las terrazas del portezuelo. Quizás el motivo era que habían liberado a los mismos de las clases para que pudieran asistir, recorrer y estar presentes en el acontecimiento.

A los chicos se los veía muy entusiasmados por concursar en cada stand. Se los veía en forma constante en los que invitaban a interactuar con equipos y cascos 3D, o en donde había alguna actividad en especial y regalaran algo.

Toda el área de robótica estaba inundada de personas, ya que ahí

nacieron luego del año 1995, donde las cosas en el mundo cambiaron en cuestiones tecnológicas.

Y si bien toda la ciudadanía nativa de un país se podría decir que son los integrantes de una comunidad, él explicaba que los chicos son los dueños no sólo del futuro, sino también de las tierras y de todo.

Luego de haber escuchado a la rectora de la UNP y al Gobernador, ya veía un poco cómo vendría toda la historia en la feria y en todo lo que nosotros íbamos a ver, recorrer y disfrutar.

Paso seguido, nos dispusimos a llegarnos a la sala de prensa que, sinceramente, puedo decir que tenía la mejor tecnología mirándola desde todo punto de vista. Teníamos 60 PCs de excelente potencia, con LCDs de primera

marca, conectividad constante en cada terminal, 30 mesas para poder trabajar con nuestras portátiles y, lo más importante, una conexión a Internet como jamás en mi vida pude experimentar para el acceso que no sea a servidores, de 12 MB de bajada y 6 MB de subida. Con lo cual, con eso solo, ya me sentía satisfecho de conocer la potencia que se podía desarrollar si se quería.

Obviamente, dentro de la sala había servicio de café, facturas, jugo y guardarropa constante, aire acondicionado, baños y cualquier cosa que necesitáramos la gente de prensa nos lo iba a brindar.

Listo, ya había cumplido con la premisa más importante que era la de estar presente en la inauguración y, habiendo tenido mis primeras impresiones, me dispuse a recorrer las instalaciones completamente.



no sólo había robots, sino también se encontraba un centro de control remoto donde hacían volar un helicóptero a radio control por todo el salón, había unos robots que recorrían un camino (me quedé casi una hora y no logré verlos caminar), y una pantalla digital táctil al estilo del surfase de Microsoft en el medio del salón.

La primera pregunta que me hice fue saber por qué había tantos chicos, además de querer saber por qué estaban libres como para andar por ahí. Es que dentro de la feria podían sumar puntos entre todas las actividades que tenían. Y no sólo participaban de forma personal, sino también de forma grupal. Además, regalaban remeras con la trampita de que sólo se las iban a entregar si tenían presente el 70 % del total de la nómina de alumnos del curso firmada y sellada por la institución. Qué raro, me dije entre mí, ya que de esa manera se estaba incentivando a que la feria estuviera repleta desde el comienzo al final. Y, para rematar, con la entrega de puntos a los 10 alumnos de primaria y 10 de secundaria que individualmente juntaran mayor puntaje ganaban cada uno un MP4. Ahí me cerraba el por qué de cada vez que desde los parlantes de anunciaba una actividad, los chicos nos pasaban por encima... ¡ahí estaba la trampita!

Dejando de lado este tipo de especulaciones sin fundamentos, tengo que afirmar que el jueves 30 transcurrió con total normalidad y con mucho asombro para mí en cuanto a convocatoria, calidad de ponentes, instalaciones, etc.

El día viernes 1 se venía todo un desafío: poder procesar la gran cantidad de fotografías que tenía en mi netbook, subirlas a la galería de fotos y editar el video inaugural. No fui a pasear, ya que mis demás colegas salieron a conocer el Cabildo de San Luis. Sí, leyeron bien, el Cabildo. O, mejor dicho, la réplica del mismo de forma original. Se encuentra en medio del desierto, muy cerca del set de filmaciones y la réplica de la pirámide de mayo.

Asombrado, me dispuse a recorrer un poco la ciudad, pero como mi tiempo era escaso no caminé mucho más allá del centro de una ciudad muy linda, limpia y pintoresca. De vuelta en el hotel, me dispuse a prepararme para salir al segundo día de SLD, justo a la hora que abriría al público en general.

A las 14 hs. estábamos ahí para dividirnos, asistir a las diferentes charlas y juntarnos nuevamente cuando en la misma sala de prensa se iba a hacer presente la Ingenie-

ra Victoria Marina, quien explicó desde cero en una conferencia de prensa completa sobre todo el proyecto Balance Cero.

BALANCE CERO

Balance Cero es una actividad que busca el compromiso de los chicos con el medio ambiente. Específicamente, este proyecto busca que los chicos aprendan acerca de la eficiencia energética, la forestación y el calentamiento global. Este proyecto ya fue implementado en Nueva Galia y Fortuna.

Con la ayuda de la "casa eficiente", los chicos, divididos en grupos, investigan la energía que consume anualmente cada casa de su localidad y, de esta forma, la cantidad de toneladas de dióxido de carbono equivalente (Tn Co2 eq) que se liberan a la atmósfera para producir la energía eléctrica que consumen en esa casa.

Una vez determinada esta cantidad de toneladas de dióxido de carbono, calculan cuántos árboles son necesarios para compensar esas emisiones liberadas a la atmósfera durante ese año.

Los intendentes de cada Municipio ceden el terreno, y el Ministerio del Campo los plantines de las especies arbóreas que mejor se adaptan a la

EVENTOS # Estuvimos allí

Provincia de San Luis. Una vez realizada la plantación, los chicos de esa localidad verifican el estado de los árboles durante su crecimiento.

Luego, cuando se refirió al proyecto de equipos entregados a los alumnos, se hizo mención a que la entrega está directamente relacionada al balance cero, ya que los mismos se destinan, principalmente, para la educación ecológica de los chicos y su relevamiento de datos para el completo balance ecológico en San Luis. Cerrando, Victoria expresaba que no sólo las máquinas son brindadas a los chicos para que las usen con fines estudiantiles, sino principalmente para poder llevar adelante una obra de ecología en toda la provincia.

CONFERENCIA DE PRENSA CENTRAL

El viernes a la noche, un grupo de periodistas nos reunimos con ejecutivos y ministros de la provincia (no es necesario ahondar en este tema, ya que es muy político), además de la rectora de la universidad de la Punta. Se trataron diversos temas, relacionados a la actual política de la provincia, se habló de las autopistas, de la integración con los pueblos autóctonos de la región y, por suerte, algo de la autopista de la información que se realizó en la provincia, para luego dar lugar a las preguntas.

Dejando de lado los cuestionamientos ajenos que se puedan realizar al gobierno, tanto a favor como no, me concentro sólo en los temas tecnológicos, donde hay dos puntos más que interesantes que respondió la señora rectora.

El primero de ellos es sobre el plan nacional “conectar igualdad”. Lo trató, de cierta manera, de inservible, ya que ella explica que entregar sólo los equipos no es la solución, sino que es

necesario tener un plan a futuro, tal cual se demuestra constantemente en la provincia (Balance Cero). Y, además, enumeró las diferencias entre el plan nacional, siendo el local más específico. Uno de los temas en que hacen hincapié es en contar con un docente universitario detrás de cada implementación, como así también de apoyo para los docentes de la escuela que están usando los equipos y no de tener un técnico con conocimientos detrás, que es lo que normalmente se ve en el Plan Conectar.

Además, expresó que los equipos entregados por el ANSES no pueden ser puestos en operación, ya que la logística del plan está incompleta desde todo punto de vista. No cuenta con capacitación, no tiene medios como para proveer conectividad entre los equipos hacia internet y, además, no cuenta con aplicativos que sean útiles a los chicos en su avance de conocimientos.

Y, por otro lado, el plan de San Luis tiene todo esto y más, hace que los chicos avancen en sus conocimientos matemáticos, tecnológicos y que los equipos no sean sólo una herramienta para la educación, sino para el desarrollo intelectual del chico.

Sobre la autopista de la información, Alicia explicaba que fue un plan muy ambicioso de la provincia que se llevó adelante y que hoy se está disfrutando en toda su extensión. En base a la conectividad gratuita, explicaba que era muy fácil poder abastecer de conectividad WiFi a la ciudad de San Luis, pero se optó por comenzar con las zonas más alejadas y pobres de la provincia, para ir cerrando la misma hasta el centro.

La contratación y puesta en funcionamiento de todo lo llevó adelante el gobierno, con el partner Global

Crossing. Como era de esperar, las preguntas fueron muy variadas y no sólo se tocó el tema tecnología, con lo cual vamos a obviarlo.

CENA CON EL GOBERNADOR

Desde la agencia de prensa que organizó toda nuestra salida de Buenos Aires hasta el regreso, se gestionó la posibilidad de tener entrevistas con el gobernador quien, para poder hacer una sola reunión, nos invitó a las terrazas de la casa de gobierno para cenar y, ahí mismo, poder preguntarle todo lo que quisiéramos en un lugar más distendido.

Como habrán visto en las fotos estuve presente en la misma, una experiencia que, la verdad, dio gusto ya que en toda la cena se estuvo hablando de política de una forma muy simple, y con aires triunfalistas desde el mismo gobernador. Él nos explicaba cómo fue la mudanza de la casa de gobierno a la actual, habló del gasto completo y de lo que piensa hacer en la provincia para ir avanzado en todo nivel.

Y cuando se le preguntó del próximo San Luis Digital, con un gesto muy elocuente dijo “el próximo San Luis Digital va ser en la quinta de Olivos y todos ustedes están invitados.” Remató diciendo que iba a ganar las elecciones a presidente de 2011. Mucha política para mi gusto, así que me dispuse a disfrutar de la cena y de charlas con mis compañeros.

PROBANDO LA CONECTIVIDAD WI-FI GRATUITA

Como habrán visto, estuvimos tres días, de los cuales dos fueron de trabajo constante y el tercero fue de relax. Fuimos a comer a una estancia, a visitar las sierras, a ver el autódromo de Fórmula 1 y a disfrutar del paisaje en general.

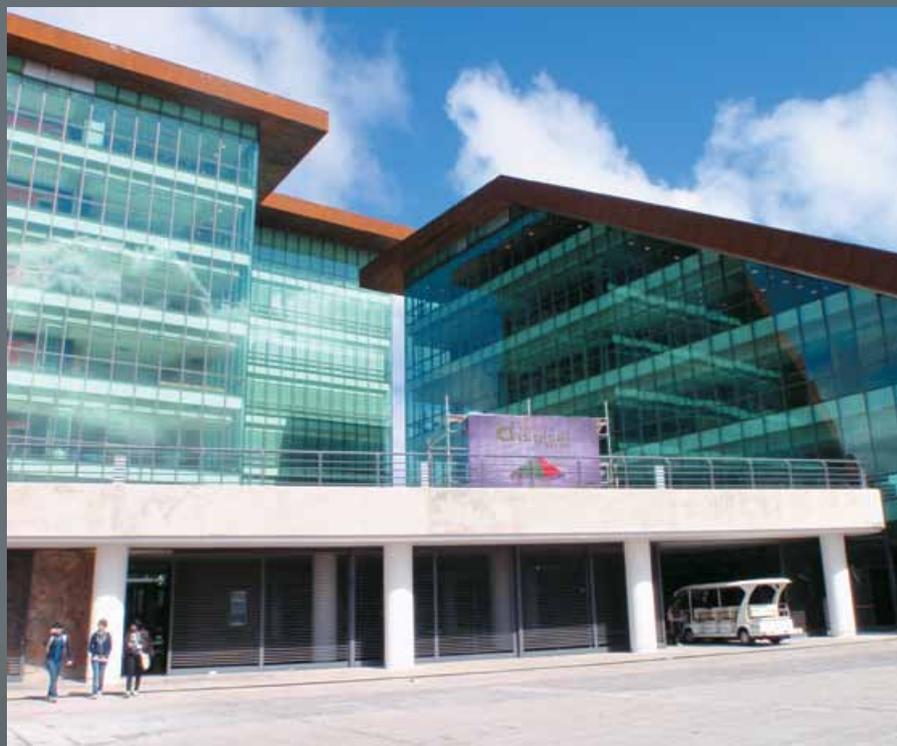
Con lo cual, estaba pendiente

“Debo reconocer que San Luis está por delante de todo lo que conocemos como tecnológico en nuestro país.”

chequear la conectividad Wi-Fi en la calle, con el escaso tiempo que tuvimos yendo de un lado para el otro, entrando a la Feria, sala de prensa, luego al hotel (en donde había una excelente conectividad propia). Pero horas antes de partir para Buenos Aires, nos propusimos conectarnos fuera del hotel a la red gratuita. La verdad fue que nos conectamos de forma automática al hotspot del lugar, pero no pudimos navegar.

En principio, pensamos que era una cuestión de mi netbook, pero luego probamos desde dos smartphones (un Blackberry propio y un iPhone), los dos operativos con las redes de nuestro proveedor de telecomunicaciones y nada. Conectaba, pero no podíamos navegar. Luego quisimos ir más lejos, probando desde el mismo micro todos los hotspots que encontramos, que eran muchos, pero para conectarnos teníamos que estar quietos en un lugar, algo que no podíamos hacer, ya que estábamos en movimiento saltando de hotspot en hotspot.

Lo cierto es que cuando paramos en un lugar pudimos conectarnos sin problemas. El browser, antes de navegar por la página que le pedimos, nos direccionó a la página oficial del Gobierno de San Luis, haciendo una breve referencia a la conectividad y de ahí pudimos trabajar en internet sin problemas.



La velocidad era más que aceptable por ser gratuita, y se podría comparar a cualquier servicio pago que tenemos en Buenos Aires sin problema alguno. Y es más que lógico el tema de no poder movilizarnos con nuestro equipo portátil y estar conectados, ya que toda la disposición es realizada mediante dispositivos hotspot y no wimax (aparentemente, estarían en tratativas para migrar a esa tecnología).

Creo que es hora de ir cerrando.

VAYAMOS AL RESUMEN DE SAN LUIS DIGITAL

La verdad, tengo que decir que la experiencia general fue magnífica. Debo reconocer que San Luis está por delante de todo lo que conocemos como tecnológico en nuestro país. Tienen excelentes planes y una respuesta para cualquier pregunta que queramos hacer. Puedo decir que, después de ver tantos avances prácticos, no tuve la oportunidad de empañarla consultando en ningún momento del uso de software libre que, de hecho, no lo usan, pero el fin es muy bueno y gratuito para todo sanluisense.

Luego, en lo que respecta a las tecnologías en base a la conectividad, pude ver que hasta en la estancia que fuimos el día sábado no tenían líneas de teléfono convencional, sino teléfonos VoIP. Con esto se puede decir mucho, y quizás lo que más me impresionó fue, en el mismo almuerzo, que un colega mexicano tenía un iPad en la mesa y el grupo de folklore que estaba tocando para nosotros habló del iPad como si fuera un equipo que conocía - es más, sabía de Apple.

Sobre la Feria, resumiendo, un total de 174 mil visitas en 4 días, sin dudas, muestra el interés de la sociedad puntana por el desarrollo de la Agenda Digital, la cual fue reconocida con el primer premio Iberoamericano de Ciudades Digitales en su categoría. Además, se capacitaron más de 1.700 docentes, más de 26.000 siguieron el evento a través de la web y más de 25.000 chicos participaron de las actividades diseñadas especialmente para ellos.

Más información
<http://www.sanluisdigital.edu.ar/>

Apple tv versus Google tv: La batalla por las pantallas de televisión

EN EDICIONES ANTERIORES HEMOS COMENTADO ACERCA DE LA NUEVA APUESTA DE GOOGLE EN EL MERCADO HOGAREÑO: GOOGLE TV. A SEMANAS DE SU LANZAMIENTO OFICIAL, APPLE SALE AL RUEDO CON UNA RENOVADA VERSIÓN DE SU PRODUCTO, LISTO PARA DARLE BATALLA. ¿QUÉ DIFERENCIA UNO DEL OTRO? ¿CUÁL ES MEJOR?

COMENCEMOS con un “mano a mano” de las distintas características de ambos.

El equipamiento: Por el lado de Google, podremos elegir entre un equipo externo que se conecta a cualquier televisor o elegir adquirir

directamente un equipo de televisión que ya tiene incorporado el sistema. Apple ofrece su producto solamente como un equipo externo.

Navegador de Internet: Google incluye su navegador Chrome, haciendo hincapié, precisamente,

en la integración de la televisión y la web. En el equipo de Apple se deberá hackear el sistema para instalarle uno, no pudiendo luego actualizar el sistema y, obviamente, dejando nula la garantía.

Buscando los programas: Google



POR LUIS ALTAMIRANDA #
luis.altamiranda@dattamagazine.com



permite buscar por programas, actores, etcétera, tanto en programas de televisión “normales” como en videos de la web. Apple permite buscar por actores, títulos, directores solamente en contenido alquilado o comprado a través de Apple Store.

Grabación de programas para uso personal: Con el equipo de Google se puede grabar directamente cualquier programa para verlo más tarde. Con el de Apple la única opción es conectarlo a la computadora, dejar todo preparado para que realice la grabación en el mo-

mento deseado y luego exportarlo al Apple TV a través de iTunes.

Adquisición de contenido: Con Google, se puede acceder al contenido a través de Internet; está perfectamente habilitado para hacerlo (accediendo, por ejemplo, a Amazon,



“Google ofrece música, fotos, sitios web, contenido realizado en Flash y aplicaciones para el sistema operativo Android. Por el lado de Apple tenemos audio en formato AIFF y WAV y fotos.”

Shoutcast, etc.). En el Apple TV está iTunes Store y nada más.

Subtítulos: Google da soporte tanto para subtítulos convencionales, como para los subtítulos preparados para hipoacúsicos (closed captions), incluso, permitirá utilizar el traductor de Google para adaptar los subtítulos al idioma que deseemos. Apple TV soporta closed caption, pero la mayoría del contenido de iTunes no soporta subtítulos (por lo que se debería editar el video y “pegarle” los subtítulos para poder verlos con el equipo).

Contenido que no es video: Google ofrece música, fotos, sitios web, contenido realizado en Flash y aplicaciones para el sistema operativo Android. Por el lado de Apple tenemos audio en formato AIFF y WAV y fotos.

Formato de video: Si se puede ver a través de un navegador de internet o un reproductor de Flash, se podrá reproducir con Google TV. Apple soporta el formato H.264 con una resolución máxima de 720p.

Resolución de video: Google TV es 100% compatible full HD si la

televisión a la que está conectado la soporta. Apple TV solo es compatible con una resolución máxima de 720p.

Salida de video: Ambos soportarán HDMI como conector básico e ideal para realizar la conexión a la pantalla de televisión.

Interfaz de usuario: Con Google se puede personalizar la totalidad de la interfaz de acuerdo al gusto de cada uno. Apple presenta un escritorio similar al del sistema operativo Mac OS X 10.5, organizada en seis grupos: Películas, Programas de TV, Música, YouTube, Podcasts y Fotos.

Empresas asociadas: Google reunió a Sony, Logitech e Intel para que sumen cada uno sus productos al proyecto. En cambio, Apple es 100% Apple.

Especificaciones técnicas: En Google TV nos encontramos



“Si se puede ver o través de un navegador de internet o un reproductor de Flash, se podrá reproducir con Google TV. Apple soporta el formato H.264 con una resolución máxima de 720p.”

con Wi-Fi, conexión Ethernet, conexión HDMI de entrada para el servicio de cable/televisión satelital, un poderoso procesador de Intel con una unidad de procesamiento de gráficos separada, teclado y mando a distancia. No se sabe todavía cuánta capacidad de almacenamiento tendrá. Apple nos ofrece conexión Wi-Fi 802.11 b/g/n, conexión inalámbrica Airport, conexión Ethernet y se rumorea que tendrá un almacenamiento de 16 GB en un disco de estado sólido.

Compatibilidad con Flash: Para Google es total, para Apple es nula.

Control remoto: A Google TV podremos controlarlo a través de un control remoto, algún dispositivo Android y se planea liberar un protocolo IP para poder crear aplicaciones para controlarlo en diversas plataformas (y por qué no, quizás se pueda controlar Google TV a través de un iPhone). Apple ofrece un control remoto estándar, pudiendo configurarse controles universales. También se podrá controlar desde otros dispositivos de Apple (iPhone, iPod Touch, iPad).

Programas incluidos: Con Google TV tenemos como sistema ope-

rativo Android 2.1 (actualizable), Google Chrome, plugin para Flash 10.1 y aplicaciones Android (que podrán descargarse desde la web al TV). Apple incluye la sincronización con iTunes y una aplicación para utilizar el iPhone como control remoto.

EL CONTACTO CON EL USUARIO

El control remoto es, en gran parte, lo que todos los usuarios “sienten” del equipo. Sony acaba de mostrar las primeras imágenes del control remoto para sus televisores con Google TV incluido. Eso al menos es lo que parece, pues muchos se están preguntando si no será una broma, quizás como parte de una campaña de marketing más elaborada de la que pensamos. El control es algo bastante curioso, se asemeja al control de una consola, con dos pads direccionales a los lados y muchos, pero muchos, botones. A primera vista parece algo sumamente tosco y de onda “retro”. Se necesitan ambas manos para poder manejarlo.

Uno esperaría algo más tecnológico, moderno. Quizás una pantalla táctil que permita, en un espacio más reducido, cambiar la interfaz propia del control remoto de acuerdo a la necesidad del momento.

Por el lado de Apple TV, nos encontramos con puro diseño característico de la empresa de la manzana. Minimalista, elegante, sobrio son las palabras que se me ocurren para definirlo.

Más allá que a primera vista pareciera que Google aplasta a Apple en cuanto a características, Apple TV sin dudas tendrá su público y será un éxito de ventas. ¿El motivo? Aunque aparentan ser lo mismo, en realidad son dos productos distintos. Google TV apunta a concentrar todo. La idea es tener un único aparato conectado al televisor y a este conectarle el resto de las cosas. Así, será la interfaz entre el usuario y la TV, tanto en lo que se refiere a la “tradicional” como a la nueva “moda” de acceder a contenido a través de Internet. Por otro lado, Apple TV se plantea como un reproductor multimedia, con acceso a alquilar y adquirir contenido a través de Internet.

GADGETS # Imposible no quererlos



TECNO GADGETS

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





BIENVENIDOS a esta nueva sección de DattaMagazine, en donde mes a mes encontrarán noticias actualizadas sobre el mercado de gadgets, dispositivos para llevar y/o herramientas móviles para aumentar nuestra productividad.

NOOK: LEER CON ESTILO

Barnes & Noble es quien está detrás de este E-reader. ¿Quiénes son? Una de las más grandes librerías de Estados Unidos, que decidieron lanzar su propio lector de libros para competir en las grandes ligas. La ventaja de Nook, con respecto a los demás lectores que encontramos en el mercado, es que parece salido de las filas de Apple, dando clases de estilo y diseño.

El Nook está potenciado por el nuevo sistema Google para ultraportátil, hablamos de Android, algo muy destacable dado que abre la puerta a un amplio mer-

cado de aplicaciones que podrían aprovecharse muy bien en el dispositivo. Además, se incluye una pantalla táctil de 6" con 16 niveles de grises, y una segunda pantalla full color, en la parte inferior, pensada para mostrar las páginas o las portadas de nuestros libros almacenados.

En cuanto a la adquisición de material de lectura, podremos acceder a un amplio catálogo en las librerías Barnes & Noble a razón de cinco dólares cada uno, y hasta algunos títulos totalmente gratis.

Donde la propuesta de Amazon aventaja al Nook, es en la duración de la batería: en el Kindle es de hasta 14 días aproximadamente, y en diversas pruebas el Nook no superó los 9 días de duración.

Llegó la iPad a la Argentina. Decir que la iPad de Apple es el gadget del momento es, a esta altura, una obviedad. Pero, en

este caso, la noticia tiene que ver con la llegada al mercado Sudamericano del dispositivo. La iPad llegó a la Argentina algunos meses después de su presentación oficial en EE.UU., a precios algo elevados si lo comparamos con sus costos en el país del norte. La versión más económica, que dispone de 16 gigas de almacenamiento y conexión Wi Fi, puede conseguirse a \$3.399, seguida por versiones con mayores capacidades de almacenamiento de 32 y 64 gigas, las cuales se distribuyen a \$3.999 y \$4.699, respectivamente. Por otro lado, el tope de gama es la versión de 64 gigas que, además, suma conexión 3G para banda ancha móvil, por la cual debemos desembolsar \$5.499 para adquirirla. El dispositivo está siendo distribuido por las principales cadenas de venta de electrodomésticos y tecnología del país, y también

GADGETS # Imposible no quererlos



puede ser adquirido vía prestadoras de servicios de telefonía celular locales.

NOKIA U: APORTE COMUNITARIO

En un intento por acercarse a sus clientes y usuarios, Nokia decidió hace algún tiempo poner a prueba una gran idea: dejar que el mercado de consumo marque el rumbo en la elaboración y diseño de un supuesto nuevo Smartphone. ¿El resultado? El Nokia U, un celular de diseño que, por ahora, es sólo un proyecto y no deja de ser un diseño conceptual de lo que sería la terminal. ¿Qué rescatamos de todo esto? Que detrás de la elaboración de este gadget están las opiniones y votos de 18.000 personas, lo que se podría decir un verdadero proyecto comunitario. Por otra parte, nos parece

que el Nokia U luce sensiblemente similar al nuevo Smartphone de la empresa Finlandesa, el Nokia N8. ¿Coincidencia? Si quieren ver más imágenes de este nuevo celular conceptual de Nokia, pueden apuntar su buscador hacia la siguiente dirección: <http://conversaciones.nokia.com/2010/09/08/disenando-en-comunidad-conoce-el-nokia-u/#more-2521>

KODAK ZI6

Desde hace algunos años, la empresa Kodak nos ofrece estas diminutas cámaras, que saben cautivar a Bloggers, Videopodcasters o a aquellos que quieren ingresar al mundo de la filmación HD sin desembolsar mucho dinero. Particularmente, la Zi6 filma en alta resolución. Si bien no es Full HD, realmente cumple con sus 720p a 30 cuadros por

segundo, lo que hace que la filmación se vea por demás fluida. La cámara ofrece una pantalla de 2.4", suficientemente amplia como para disfrutar de las tomas realizadas y, obviamente, permite bajar la resolución de captura, si es que las producciones están pensadas para ser compartidas en los diversos servicios de video online. La memoria incorporada puede ser algo escasa (solo 128 MB) pero, como era de esperar, podemos ampliar este aspecto utilizando una memoria SD convencional.

PACKARD BELL MAESTRO TV

Cada vez es más común pretender disponer de un único centro multimedia en nuestro hogar, y es que la brecha entre PC de escritorio / TV se está acortando cada vez más, quizás algo marcada por la salida de económicos



sintonizadores de TV externas que hacen que convertir nuestro exclusivo monitor LCD en un televisor sea simple y económico. En esta ocasión, la empresa Packard Bell va un poco más allá y nos ofrece su nueva serie Maestro TV, la cual cuenta con todas las opciones de conectividad posible, creando así un híbrido entre monitor y televisor que cumple con todas las funciones. El dispositivo se distribuye en versiones que van desde las 21" a las 24" retroiluminado por LED - buen tamaño tanto para trabajar como para disfrutar de nuestras series y películas favoritas. El Maestro TV cuenta con dos entradas HDMI, entrada coaxial para cable, entrada VGA y varias entradas de audio y video en donde podremos conectar dispositivos algo antiguos, como DVD de vieja generación o, por

qué no, una videocasetera. Las posibilidades de conectividad no terminan aquí, ya que la serie Maestro TV incluye, además, un puerto USB desde donde se puede reproducir contenido, de manera que podemos conectarle un disco externo y disfrutar de una película o, vía cámara digital, observar con buen tamaño y mucha comodidad nuestra colección de fotografías digitales. Para terminar, como todo televisor que se precie, el dispositivo incorpora unos parlantes muy bien disimulados detrás de la carcasa, de muy buena calidad que, por supuesto, pueden ser utilizados en el modo monitor.

BEHRINGER BCD 3000

La primera pregunta que puede hacerse un usuario al ver la imagen que acompaña este artículo, y que no sea asiduo a este tipo

de dispositivos, es ¿para qué sirve? Bueno, les diremos que este controlador tiene una conexión a USB, por ende al conectarse a una PC se puede controlar con el diversos programas para pasar música, sin dudas un dispositivo que muchos DJs considerarán adquirir luego de leer las ventajas de su utilización. El Behringer BCD 3000 se conecta a una PC mediante el puerto USB y, luego de sincronizarse con un programa para DJs, tendremos pleno control de nuestra colección de música en forma totalmente análoga. El dispositivo incorpora, además, varios efectos como la rueda de scratch que trae incorporada, modificar la ganancia individual que en este caso es por canal, control de efectos por canal y un ecualizador por canal de tres bandas. Por su parte, la conectividad del equipo se completa con una entrada directa para auriculares y dos entradas para dispositivos externos y una para micrófono. No queremos terminar esta entrega sin comentarles que, dentro de la misma marca, encontrarán también controladores de audio más completos. Por ejemplo, hay modelos que vienen con un puerto para conectar un disco externo directamente, incorporando allí nuestra colección de música. De este modo, la selección de temas se hace directamente en una pantalla LCD que trae incorporada el dispositivo, prescindiendo, de esta manera, del uso de una computadora.



USURPADORES DE LA RED

LA CIBEROCUPACIÓN COMIENZA A SER UN TÉRMINO FRECUENTE ENTRE LOS TITULARES DE DOMINIOS QUE SE VEN AMENAZADOS POR UN TERRORISMO COMERCIAL QUE AÑO TRAS AÑO COBRA MÁS VIGENCIA.



LA CIBEROCUPACIÓN, entendida como la acción y efecto de tomar el poder de un dominio registrado por otro titular, para sacar algún provecho comercial a partir de la extorsión virtual, se ha convertido en la nueva amenaza que enfrentan los titulares legítimos de patentes en la red.

El combate de la ciberocupación proviene de larga data y es una problemática sin país de procedencia, ya que sin importar el origen del dominio, los terroristas virtuales están al acecho de poder usurpar sitios para luego extorsionar a los verdaderos titulares a un rescate económico.

El principal objetivo de estos ciberataques es sacar algún rédito monetario pero, muchas veces, la ciberocupación se realiza para desviar información web hacia algún sitio competidor del mercado. Es por ello que, a raíz del aumento en casos de toma de sitios, en el año 1999 se promulgó la Política Uniforme que regula las controversias de dominios (UDRP), que se encarga de brindar soluciones a todas aquellas personas o compañías que hayan sido víctimas de algún caso. El organismo que regula mundialmente la intervención, y brinda el asesoramiento en la materia, es la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).

Pese a las críticas a la UDRP, por parte de muchos especialistas, ya que tildan a la Política de tratarse de un fuero transnacional que en verdad ignora los sistemas

judiciales de los países en donde se producen estas disputas, pone de manifiesto que cada vez hay más víctimas de ciberataques, y resultan ellos mismos quienes deciden volcarse al amparo de la ley y así no pagar ningún canon exigido.

Claudio Paul Magliona Markovitch, Director de la Asociación de Derecho e Informática de Chile, resume en su publicación "Delincuencia y Fraude Informático" que cuando la actividad comercial de la red era mínima, los nombres de los dominios se realizaban de buena fe, y no existía preocupación al respecto: "Sin embargo, esto cambió cuando las inversiones comerciales, la publicidad y otras actividades aumentaron en Internet y las empresas comenzaron a darse cuenta de los problemas que podrían ocurrir cuando se utilizaba un sitio de Internet con su marca como nombre de dominio y sin su permiso. Fue entonces cuando el término ciberocupación se desarrolló y comenzó a formar parte de nuestra vida diaria", enfatizó el escritor.

Con intención de realizar un análisis acerca de las verdaderas controversias que encierra este delito, y buscar soluciones aplicables a la vida real y que no queden sólo en meras utopías, el autor define como primera medida la terminología de "ciberocupación" como un hecho de mala fe, que se utilizaría para la violación de derechos de marcas, patentes de productos o de algún

NEGOCIOS # Registro de dominios

The screenshot shows the homepage of dattatec.com. The header includes the logo 'dattatec.com' with the tagline 'Tu Hosting hecho Simple!', a navigation menu with 'DOMINIOS', 'PERSONAS Y NEGOCIOS', 'PROFESIONALES WEB', and 'CONTACTO', and a 'Vacio' button. A main banner features a person aiming a bow at a target, with the text 'Servidores dedicados Máximo poder y control'. Below this, a list of features includes 'Un equipo exclusivo para que lo armes a tu medida', 'Panel de hosting incluido sin cargo', 'Acceso administrador full', 'Soporte especializado', and 'Windows o Linux Tenés el control'. A sidebar on the left offers 'Tu blog en minutos' and '¡Registrá aquí Tu nombre de Dominio!'. The bottom section contains three promotional boxes: 'E-mail Marketing Simple, Preciso y Efectivo', 'Formas de Pago' (highlighting 'Tu comodidad primero'), and 'Servidores Dedicados Máximo Poder y Control'.

“El principal objetivo de estos ciberataques es sacar algún rédito monetario pero, muchas veces, la ciberocupación se realiza para desviar información web hacia algún sitio competidor del mercado.”

servicio: “precisamente debido a su amplia utilización popular, el término cuenta con distintos significados para distintas personas. Algunas, por ejemplo, incluyen el “warehousing”, o la práctica de registrar una colección de nombres de dominio correspondientes a marcas con intención de vender los registros a los titulares de las mismas, en

la noción de “ciberocupación”, mientras que otras, distinguen entre los dos términos. Del mismo modo, algunos consideran que “ciberpiratería” y “ciberocupación” son intercambiables, mientras que la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, OMPI considera que el primer término se refiere a la violación del derecho de autor

en el contenido de los sitios web en lugar del registro abusivo de los nombres de dominio. Debido al significado flexible de “ciberocupación” en la terminología popular, la OMPI ha optado por utilizar un término diferente – registro abusivo de un nombre de dominio- a fin de atribuirle un significado más preciso”, finalizó Magliona.

Edel Bencomo Yarine, abogado especialista en Propiedad Intelectual, Derecho y Nuevas Tecnologías de Barcelona, España, dialogó con DattaMagazine para delinear los conceptos: “La ciberocupación es una mala praxis asociada al registro de nombres de dominio. Esta práctica registral se presupone viciada por la presencia de intencionalidad en el sujeto que registra a su nombre el o los dominios en disputa. Ahora bien, es necesario que existan determinados presupuestos para que se entienda que estamos en presencia de esta práctica registral. Lo primero que se debe tener en cuenta, es que pueda probarse que el nombre de dominio es idéntico al nombre del signo distintivo de cuyo titular se han vulnerado los derechos. El requisito de identidad puede ser sustituido igualmente por una similitud engañosa con el signo distintivo protegido. Otro presupuesto que se debe tener en cuenta, es que quien registra el nombre de dominio no pueda demostrar que tiene derechos ni intereses legítimos con respecto al nombre de dominio. Y por último, es necesario demostrar la presencia de mala fe en el registro y uso del nombre. Es importante señalar la importancia que tiene reunir los elementos necesarios para demostrar la presencia de mala fe en el registro de un nombre de dominio antes de emprender una acción procesal. Porque algunas normas procesales en la materia, contemplan la figura del secuestro inverso del nombre de dominio para proteger a los titulares de nombres de dominio que, actuando de acuerdo con la ley, ven perturbado su derecho

por el uso abusivo que hacen algunos de las normas jurídicas para despojar al titular de buena fe de sus derechos legítimos sobre el nombre de dominio”.

Para entender el tratamiento correcto que hay que darle a los casos de ciberdelitos, y lograr así la optimización de recursos tanto jurídicos como económicos, Edel recomienda: “Tanto las personas físicas como jurídicas que se vean afectadas con esta práctica nociva, tienen la posibilidad de optar por emprender un proceso administrativo ante el Centro de Arbitraje y Mediación de la OMPI, o interponer una demanda por la vía civil ante los tribunales ordinarios. La opción más recurrida para estos casos, es la de interponer una demanda ante el Centro de Arbitraje y Mediación de la OMPI para someterse al Reglamento de la Política Uniforme de solución de controversias en materia de nombres de dominio. La Corporación de Internet para la asignación de nombres y números, ICANN, ha modificado dicho reglamento en octubre de 2009, lo cual ha propiciado que los procesos administrativos llevados a cabo ante la OMPI para la solución de estos litigios sólo pueda hacerse por vía telemática. Como consecuencia de dicha modificación, se ha abaratado el coste de estos procesos para las partes involucradas y se ha permitido que se gane agilidad y eficacia en los mismos. En algunos países, como es el caso de EE.UU., existe una legislación especial que complementa a la legislación marcaría en los casos de litigios con nombres de dominios. Es el caso de la Anticybersquatting Consumer Protection

Act, también conocida como ACPA, que entró en vigor en noviembre de 1999 y que añade una nueva sección a la conocida Lanham Act o Federal trademark Dilution Act. La opción de la utilización alternativa de la jurisdicción ordinaria para resolver estos casos está presente en todos los ordenamientos jurídicos, aunque no sea con el nivel de especialización que explicamos en el caso de los tribunales norteamericanos”. Como última recomendación, Edel agregó que “para obstaculizar el trabajo a los ciberocupas, hay que trazar una estrategia adecuada, asesorado o no por expertos en el tema, para el lanzamiento de una marca u otro signo distintivo al mercado en el espacio virtual. Es necesario saber que la importancia esencial de un nombre de dominio radica en la vinculación de esta denominación con un producto legítimo.

Con respecto a la penalización, el especialista agregó que “está previsto en los tribunales ordinarios en forma de indemnización. La tendencia en este tipo de procesos seguidos mediante un juicio civil, es la de determinar la indemnización por el daño emergente y el lucro cesante que ha ocasionado la lesión que ha sufrido el titular de la marca por la apropiación indebida del nombre de dominio. Esta condena va acompañada en los casos en que se llega a condenar al demandado por el registro abusivo del dominio del cese y la transferencia inmediata de la titularidad del mismo. La resolución dictada por él o los expertos, está a cargo del procedimiento administrativo presentado ante la OMPI en concordancia con esta última parte



de la penalización en los tribunales ordinarios”.

GÉNESIS DE LA CIBEROCUPACIÓN

Tal como manifestaron a Datta-Magazine los especialistas consultados, el problema de la ciberocupación no es nuevo, sino todo lo contrario. Registros han demostrado que hace más de 15 años que se vislumbran casos de toma de dominios, y usurpaciones de propiedades intelectuales: “Hace alrededor de 15 años que se comenzó a conocer públicamente la existencia de esta práctica que transgrede los derechos de propiedad intelectual y los derechos de la personalidad, entre otros. Desde 1999 que está vigente la Política Uniforme de solución de controversias. En materia de nombres de dominio, se ha visto un incre-

mento acelerado de los casos de ciberocupación. Igualmente, se ha podido observar como no sólo se han incrementado los casos, sino que se han sofisticado las técnicas para realizar esta práctica. Claramente, el auge del comercio electrónico y del negocio a través de Internet, constituye una tentación para los actores de este tipo de conductas. En un Informe de la OMPI en que se resume la actividad de su Centro de Arbitraje y Mediación en esta materia, se ha expuesto la influencia tan alta que sobre la industria está teniendo esta actividad. En 2009, la industria farmacéutica fue el sector que interpuso el más alto número de demandas ante la OMPI por registro de marcas registradas como nombres de dominio en diversas webs dedicadas fundamentalmente a la venta de medi-

camentos online (tamiflu-generic.com, tami-flu.net, valium-apotheke.info, viagra.biz). Otros sectores de los más afectados, fueron la biotecnología, la banca y las finanzas, las nuevas tecnologías, el sector del comercio minorista, el de bebidas y el sector de la restauración. Como elemento demostrativo del oportunismo de los actores de estas prácticas, está el hecho de que en 2009 fue muy destacada la elevada tramitación de casos relacionados con el fútbol, especialmente con lo relativo a la Copa del Mundo, celebrado este año en Sudáfrica (fifaworldcup2010.com). Afortunadamente, se continúan tomando medidas para paliar los efectos de la ciberocupación en sus intentos por vulnerar los derechos de los titulares de marcas y otros signos distintivos. Esta práctica, lejos de disminuir, va en aumento

cada día a la par del vertiginoso desarrollo de la sociedad de la información”, agregó Edel Bencomo Yarine.

“Las únicas herramientas efectivas que recomiendo para la recuperación de un dominio son los procesos puestos en marcha por las entidades que administran los instrumentos normativos para la solución de controversias de esta materia. Utilizar los servicios de una de las entidades acreditadas por la ICANN para la resolución de disputas de nombres de dominio utilizando la UDRP, como es el caso del Centro de Arbitraje y Mediación de la OMPI, es mi mejor sugerencia para resolver estos litigios de manera rápida, económica y eficaz. Además, decidiéndose por esta opción, se cuenta con la ventaja de que las resoluciones de este grupo de expertos se ejecutan rápidamente sin necesidad de intervención judicial. Me permito hacer esta sugerencia teniendo en cuenta que sólo se persigue el propósito de recuperar el nombre de dominio ocupado, pues, si se busca una indemnización por daños y perjuicios ocasionados por este acto, deberemos acudir entonces a la jurisdicción ordinaria, comentó Yarine.

CASO TORNATORE.COM

Tiempo atrás, el dominio Tornatore.com, perteneciente a Dattatec.com, la empresa de Hosting líder de Latinoamérica, fue víctima de una ciberocupación que gracias al trabajo interdisciplinario de especialistas, la correcta provisión de herramientas informáticas y todo el peso de la ley, se logró el recupero del dominio.

Guillermo Tornatore, CEO & Founder de Dattatec.com, contó su experiencia a DattaMagazine y comentó cuáles resultaron los procedimientos más efectivos:

“El caso de Dattatec fue emblemático, ya que es uno de los primeros dominios que esta persona, la cual es muy reconocida en el ambiente, pierde de una forma legal, sin haberle pagado ningún tipo de canon por el recupero del mismo. Fue un trabajo de seis meses, ya que se coordinó conjuntamente con un equipo de especialistas”.

“Siempre advertimos, como recomendación, que no se pague el canon que exigen los ciberocupas; es una política que aplicamos cotidianamente, por un lado. Por otro, sugerimos a nuestros clientes que accedan a tener una cobertura regional de los dominios, por eso es que siempre ofrecemos registrar no sólo el dominio .com.ar, sino también un .com. Aparte, recomendamos que se registre algún dominio con similitudes gramaticales, ya que muchas veces, en el tipeo, se cometen errores que redirigen las miradas a otra marca. Por desconocimiento, la gente no contempla estas posibilidades. Y por último, hacer caer con todo el peso de la ley a los casos de ciberocupación. Hoy la ley entiende que los tiempos de Internet son mucho más rápidos. Siempre mediamos la actividad con la actuación de peritos informáticos, para que puedan interceder en estos casos. La legalidad es lo que ayuda que este ecosistema virtual funcione cada vez mejor”, comentó el CEO de Dattatec.com.



“El caso de Dattatec fue emblemático, ya que es uno de los primeros dominios que esta persona, lo cual es muy reconocido en el ambiente, pierde de una forma legal, sin haberle pagado ningún tipo de canon por el recupero del mismo.”
Guillermo Tornatore, CEO de Dattatec



COOLIT ALC ECO WATER- COOLER

FIELES LECTORES: esta vez no vamos a testear una placa de video, ni tampoco una pieza de hardware, pero sí tiene que ver con el mundo gamer, el entusiasta, el que busca alto rendimiento, el que practica overclock, es decir, tiene que ver con nosotros.

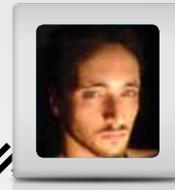
Se trata de un producto hecho especialmente para enfriar nuestro procesador, y ayudarnos así a llegar a frecuencias más altas mediante overclock, pero no es conocido como disipador, sino que se trata de un watercooler. Para los recién iniciados, un watercooler es un sistema que

utiliza agua como conductor de calor, tal como lo hace un auto o moto con radiador y refrigerado por agua: tenemos una bomba, que es la que mueve el agua de un lugar a otro; un bloque de agua, el cual es una superficie de cobre que lleva dentro una estructura de “capilares” o túneles por donde pasa el agua; un radiador y un ventilador. La cuestión es sencilla, el bloque absorbe el calor del CPU, ese calor es llevado hacia el radiador por el agua (aprovechando sus bondades térmicas y su alto coeficiente de absorción de calor). Ahí es donde el agua desprende el calor y reduce su

temperatura, gracias a la estructura de aluminio o cobre que pueda tener el radiador, ayudado por un ventilador que expulsa hacia fuera el calor del radiador. El ciclo se repite una y otra vez gracias a la bomba de agua, la responsable de que la misma se mueva a una velocidad considerable.

INTERESANTE...

Ni bien lo vimos llegar al país y ver un poco de qué se trataba, tuvimos amor a primera vista con este producto, y decidimos que sin lugar a dudas le tendríamos que hacer una buena revisión a este watercooler. Se trata de un innovador produc-



to, de una firma que hace poco tiempo empezó a instalarse como referente de “disipación de calor y overclock”: hablamos de CoolIT. Dentro de la marca existen muchísimos modelos de equipos con refrigeración por agua pero, por el momento, el único disponible en el mercado es el que aquí veremos, el ECO A.L.C. CPU Cooler, un sistema “todo en uno”, refrigerado por agua.

Antes de empezar repetimos que, si bien es un CPU Cooler, no se trata de un disipador común, sino que se trata de un sistema de refrigeración por agua (water-cooler), pero es tan sencillo en

su funcionamiento, que no sabemos si meterlo en la categoría CPU Cooler o Watercooler. Al decir esta última palabra en el ámbito informático, lo primero que se piensa es en temperaturas excelentes, overlocks bien pulidos, pero a la vez se piensa en un usuario audaz, que toma riesgos y peligros sin importar su magnitud con tal de subir algunos MHz más a su procesador. Y es que si bien no es algo como para asustarse, un sistema complejo de watercooling debe ser utilizado por un verdadero entusiasta del hardware, que pueda sacarle provecho a las bajas temperaturas

que el mismo ofrece y que pueda mantenerlo de la mejor manera para que nada falle. Además, que pueda instalarlo de una manera segura para que no tenga pérdidas del líquido refrigerante, que tenga disponible un gabinete con un tamaño bastante considerable y que, ante todo, sepa el riesgo al que se somete: si una manguera se sale de su lugar, el resultado puede ser desastroso...

Pero, aparentemente, nada de esto puede pasar con este producto. El CoolIT ALC ECO es un sistema de watercooling convencional, compuesto de una bomba, un radiador, un bloque para el



“(...) un producto hecho especialmente para enfriar nuestro procesador, y ayudarnos así a llegar a frecuencias más altas mediante overclock.”

CPU, las mangueras que transportan el líquido y un depósito de agua. La diferencia principal con los hechos en casa o los excéntricos y complejos como los Swiftech que se arman por partes, es principalmente que es SELLADO. ¿Qué quiere decir esto? Que no debemos cargarle líquido refrigerante, que no debemos armarlo parte por parte y, fundamental-

mente, que es un circuito cerrado. En este producto, como explicamos anteriormente, el principio de todo sistema de watercooler se cumple a rajatabla: una bomba empuja el agua desde el radiador hasta el bloque del CPU, donde la misma absorbe el calor del procesador, y vuelve al radiador para ser enfriada, y repetir el ciclo infinitas veces.

EL SECRETO...

Es simple como lo que dijimos anteriormente: es SELLADO. Al abrir la caja del producto, nos encontramos nada más ni nada menos que con un sistema de watercooler ya armado y listo para atornillar y utilizar, sin mayores problemas. El bloque del CPU se trata de una pieza compuesta de cobre con microcanales (del mismo material) por donde pasa el agua y se lleva el calor. La bom-

ba, compuesta de un rodamiento cerámico y con una expectativa de vida superior a las 50.000 horas de uso, se encuentra anexada al bloque del CPU formando el conjunto Bloque - Bomba, situándose sobre el procesador. Desde ese lugar, salen dos mangueras (de poco diámetro pero de un material plástico muy resistente) que van hacia el radiador del sistema, el cual posee un ventilador de 1800RPM (regulables mediante los 3 pines del motherboard) y ya está. Eso es todo. No necesita depósito de agua, ya que el propio circuito cerrado y sellado de la unidad actúa como tal, además de que el agua que lleva dentro ya incorpora de fábrica un aditivo que evita la corrosión y la formación de hongos en el sistema. La terminación que tiene es excelente, y la sujeción que tienen las mangueras es extremadamente



“Se trata de un innovador producto, de una firma que hace poco tiempo empezó a instalarse como referente de “disipación de calor y overclock”: hablamos de CoolIT.”

que con el procesador stock no pudimos llegar a esa cantidad de MHz debido a la inestabilidad que provoca la alta temperatura. A modo de comparación, probamos el conocido y excelente cooler Prolimatech Megahalems con un ventilador Scythe SFLEX de 1600RPM, y nos dio un resultado de 34° idle y 62° en full load. Además, al pasar, lo probamos en una máquina con un Core i7 860 a 3900MHz, y la temperatura bajo carga máxima no superó los 62°, una cifra excelente para semejante overclock.

CONCLUSIÓN

Sin lugar a dudas, este producto es sumamente innovador ya que, por poca plata, podemos tener un sistema de watercooler con un rendimiento envidiable, además de sumar muchos puntos en cuanto a estética, ya que instalado queda realmente muy lindo. No llegará al rendimiento de un gran sistema de watercooler, pero si tenemos en cuenta el precio y el riesgo cero que nos presenta el producto, es una opción tentadora para planear un jugoso overclock.

fuerte, al punto que podemos tirar con ganas que realmente no se salen. Trae adaptadores para el bloque del CPU que le dan mucha flexibilidad a la hora de utilizarlo en varios sockets: Acepta AM2, AM2+, AM3, LGA 775, LGA 1156 y LGA 1366.

i1, 2, 3, PROBANDO!

La instalación es sumamente sencilla, tan sólo debemos sujetar el conjunto bloque - bomba al procesador mediante los adaptadores suministrados, según el socket que tengamos. El segundo paso es atornillar el radiador al hueco de fan trasero de nuestro gabinete, pero eso sí, debe ser de 12cm. Luego de esto, enchufamos el conector de 3 pines que sale del ventilador del radiador al conector CPU Fan del motherboard, y el conector que sale del conjunto bloque - bomba

a cualquier otro conector de 3 pines. Eso sí, hay que asegurarse que donde se conecte este último, no esté regulado por tensión mediante el motherboard, porque esto haría que la bomba reciba menos tensión de la que necesita, y por ende, funcionará más lento y tendrá menor performance. La solución es desactivar desde el BIOS de la placa madre cualquier tipo de manejo de tensión de este último conector, pero sí podemos dejar que se maneje automáticamente el ventilador del radiador, que manejará las RPM según el calor del procesador. En cuanto a los resultados, lo probamos en un AMD Phenom II X6 1090T que viene de fábrica a 3200MHz cada uno de sus seis núcleos, pero llevado a 4000MHz con 1.525 de tensión al núcleo, y el resultado fue de 32° en reposo y 54° en full load, mientras

COLUMNA MENSUAL DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX

COMO TODOS LOS MESES, tenemos este espacio para poder compartir con todos ustedes los adelantos, las tendencias y los lanzamientos que se fueron dando desde el último contacto que tuvimos. Al parecer, el mercado móvil está dominando las ventas no sólo en Latinoamérica, sino en todo el mundo. Las tabletas son las estrellas. La competencia está siendo feroz. El iPad lanzó la primer piedra; ahora se suman empresas como Dell con su Streak, Samsung con su Galaxy Tab y otras que van sumándose a

la fiesta. Mientras, Android lidera, sin lugar a dudas, todas las ventas a nivel mundial y la App Market de Google se está llevando la mayor proporción de desarrolladores. Por supuesto, todo no es color de rosa ya que algunos fabricantes hacen de vez en cuando lo imposible para realizar ventas y limitar a los usuarios. De cualquier manera, se avanza mucho en los desarrollos soportando las diferentes versiones de Android. Un buen ejemplo de esto es, sin dudas, la apuesta de Skype con su software

oficial para Android 2.1 en adelante, o quizás Firefox con su versión mobile y tantas que se irán sumando en el tiempo. Sobre esta movida de Android, sólo podemos decir que es (o va a ser) un gran paradigma en lo que respecta a la movilidad y, seguramente, veremos al robotito corriendo en muchos dispositivos el año próximo (no sólo teléfonos y tabletas). Bueno no los entretengo más, los dejo con cada anuncio de lanzamiento y noticia que fue aconteciendo este mes.



DISPONIBLE PARA LA DESCARGA UBUNTU 10.10 MAVERICK MEERKAT

Como se esperaba, el domingo 10 de octubre se publicó la última versión de Ubuntu Linux 10.10 Maverick Meerkat. La misma cuenta con tres diferentes versiones: desktop, server y remix para una netbook. De forma automática nos dispusimos a descargarla y ver qué nuevas opciones tenía disponible. Tengo que aclarar que cuenta con muy pocos cambios, por lo menos hasta ahora encontrados, en relación a la versión anterior. Obviamente, soluciona varios bugs, se actualizan la gran mayoría de las aplicaciones instaladas y cuenta con mayor agilidad en su desempeño.

Novedades

Centro de Software de Ubuntu (Ubuntu software center). Reemplaza a Synaptic. Tiene mayores opciones, ya que gestiona las instalaciones de paquetes .deb, extensiones y plugins. El gestor de imágenes F-spot fue reemplazado por Shotwell, que entre otras cosas incluye integración con redes sociales.

Applet de sonido. Como ya se deben imaginar, además de gestionar el volumen, cuenta con un adicional donde muestra información sobre la pista que estamos reproduciendo, con la inclusión de botones para el control. OpenCL. Tecnología que permite

utilizar toda la potencia del procesador gráfico en paralelo al resto de los procesadores. Nuevo asistente de instalación. Es mucho más sencillo instalar Ubuntu 10.10. Conclusión final. Sinceramente, puedo decir que esta nueva versión está muy bien lograda. En base a la versión anterior, hay muy pocos cambios como para hacer necesaria la actualización. Obviamente, si contamos con una versión muy desactualizada instalada en nuestro equipo, es ideal hacer el salto. Los que tengan 10.04 instalado, no van a encontrar muchas diferencias, pero para aquellos que deban acceder a hardware moderno soportado, es ideal. Y, por último, para las personas que van a instalar Ubuntu/Linux por primera vez, encontrarán en esta versión un sistema operativo ideal.

DISPONIBLE: VIRTUALBOX 3.2.10

Esta es la nueva versión mejorada del popular gestor de máquinas virtuales, gratuito y en español. Con VirtualBox 3.2.10 podremos instalar sistemas operativos como máquinas virtuales dentro de nuestro propio sistema operativo, evitando de esa manera gestores de arranque y problemas con particiones o sectores de arranque. VirtualBox es un programa multiplataforma, está disponible para los principales sistemas operativos Windows, Mac OS X, Linux, Solaris y OpenSolaris.



FIREFOX 4 BETA LISTO PARA ANDROID Y MAEMO

Su nombre en código es Fennec. Ya se encuentra disponible para los sistemas operativos móviles Android y Maemo. Hablando de sus principales características, podemos mencionar su interfaz táctil amigable, Awesome bar, Firefox Sync y Addons, página de inicio personalizada, gestor de contraseñas, soporte para navegación basada en geolocalización y, como si esto fuera poco, dos nuevas tecnologías enfocadas en mejorar la velocidad de respuesta del sistema (Electrolysis y Layers).

CAMPAÑA SOMOS MÁS DEL 1% PORQUE USAMOS GNU/ LINUX

DudaLibre es un sitio que se propuso una muy buena tarea, la de poder demostrar que los usuarios de GNU/Linux somos más del 1%, número que se reporta normalmente en la mayoría de los medios de comunicación. Para ello, estos muchachos realizaron una encuesta en base a nuestro registro dentro del sistema y sólo completando tres preguntas. Así de simple podemos demostrar que somos muchos más de los que nos quieren hacer notar. Dejá tus datos en <http://dudalibre.com/gnulinuxcounter>

SOFTWARE LIBRE # Últimas novedades

DISPONIBLE LA NUEVA ACTUALIZACIÓN DE: OPENSUSE 11.4

OpenSUSE 11.4 milestone 2 es el último lanzamiento que corresponde con el segundo desarrollo de un total de seis previstos, antes del lanzamiento de la versión candidata.

Entre las novedades de openSUSE 11.4 M2 se destaca el Kernel Linux 2.6.36rc4, X.Org 1.9, o los escritorios KDE 4.5.1 y GNOME 2.31.92 Beta además de actualización de múltiples paquetes (OpenOffice, Firefox, etc...).

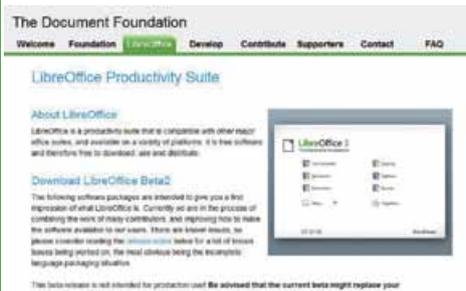
OpenSUSE 11.4 final está prevista para ser lanzada en marzo de 2011. Descargar: software.opensuse.org/.

DISPONIBLE PARA SU DESCARGA: GIMP 2.6.11

Gimp 2.6.11 es el último lanzamiento estable del editor de imágenes libre, gratuito y multiplataforma que pertenece al proyecto GNU. Con esta actualización de mantenimiento, sólo se solucionan varios bugs que afectan a la versión anterior, algunos de los cuales provocan problemas de estabilidad. Aquellos que lo deseen, pueden acceder a la lista completa de cambios desde developer.gimp.org.

Gimp dispone de un interesante grupo de herramientas para la creación y manipulación de imágenes, además de compatibilidad con múltiples formatos y soporte de plugins con los que ampliar y adaptar su funcionalidad a tus necesidades. Esto lo ha llevado a convertirse en una de las alternativas más populares a programas como Adobe Photoshop.

Descarga: www.gimp.org.



EL PROYECTO LIBREOFFICE COMO ALTERNATIVA A OPENOFFICE

Tras la adquisición de Sun Microsystems por parte de Oracle, y con ella de toda la tecnología desarrollada por la primera, productos tan conocidos como MySQL, OpenOffice, OpenSolaris o Java han visto aparecer algunas incógnitas sobre su futuro. Es por ello que, a lo largo de este tiempo, han ido surgiendo varios proyectos que pretenden asegurar la continuidad de estas tecnologías. Recientemente, un grupo formado por antiguos desarrolladores de OpenOffice han formado The Document Foundation, que a su vez crea el proyecto LibreOffice como alternativa a OpenOffice. org. Oracle está invitada a participar y a donar la marca OpenOffice.org, aunque por ahora no existe una respuesta.

Actualmente, LibreOffice dispone una versión beta para usuarios de Windows, Linux y Mac. Ya se puede acceder a esta nueva suite de productividad libre y gratuita, continuidad de OpenOffice, ingresando a: www.documentfoundation.org.



WORDPRESS SE INDEPENDIZA DE CUALQUIER COMPAÑÍA

WordPress es una de las plataformas más populares para blogs. Y ahora, la marca que le da nombre se desprende de Automattic para ser transferida por completo a la Fundación WordPress, la organización sin fines de lucro que se dedica a promover y facilitar el acceso a WP y otros proyectos open source relacionados. Matt Mullenweg (creador de WordPress) reconoce en su blog que esto no hubiese sido posible sin el apoyo de los mismos miembros de la junta de su compañía, un agradecimiento merecido si tenemos en cuenta que se desprendieron de una de sus marcas más fuertes. No todos los días una compañía con fines de lucro decide donar uno de sus elementos más fuertes. El gesto de poner la marca WordPress en una fundación sin fines de lucro es grande, e indica que la pasión por el software libre y el código abierto que los impulsaron en los primeros tiempos sigue intacta. Además, de esta forma el nombre de WP estará "a salvo" y conservará su identidad.



SKYPE DISPONIBLE AL FIN PARA ANDROID

Así es, los usuarios de Android ya tienen su cliente oficial de Skype. Específicamente, Skype para Android se comporta igual que en una PC, permitiendo estar conectados con cualquier usuario de esta red, ya sea con audio, manteniendo una conversación sin problemas, o vía chat.

Skype puede funcionar con todo tipo de conexiones, ya sea Wi-Fi, 3G, EDGE y hasta GPRS. Obviamente, todo el sistema se está poniendo a punto, con lo cual se irán liberando las opciones a medida que vayan corriendo los días. Habrá excepciones como China y Japón.



GOOGLE DOCS DE FORMA NATIVA PARA ANDROID Y PARA EL IPAD

Google Docs, el servicio de Google disponible en la nube, ahora estaría a punto de lanzar aplicaciones nativas de Google Docs para Android e iPad. Una noticia muy buena, sobretodo en cuanto al iPad, ya que es el dispositivo más dado a hacer estas tareas y, aunque ya existen aplicaciones como QuickOffice que realizan una función similar, sus usuarios agradecerán tener una aplicación nativa de Google para hacerlo. Nada se ha comentado sobre el iPhone y el iPod touch. Estaremos atentos.



WORDPRESS, HERRAMIENTA DE CÓDIGO LIBRE, ES AHORA LA PLATAFORMA PRINCIPAL PARA LOS USUARIOS DE WINDOWS LIVE SPACES

Microsoft ha anunciado que abandona el servicio Live Spaces (en funcionamiento desde 2006) para migrar la plataforma a WordPress.com.

Ya se encuentra habilitada una herramienta de migración de contenidos de Spaces a WordPress, por lo que el cambio no será problemático, sino que se irá realizando paulatinamente a lo largo de los próximos meses.

La colaboración entre Microsoft (Windows Live Space) y Automatic (WordPress), presente en el 8,5% de todos los sitios web, representará un importante impulso para perpetuar al popular CMS como la plataforma más usada para blogs, en perjuicio de alternativas como Blogger de Google. Más información sobre esta migración: windowsteamblog.com

WAZE Y SU NUEVA VERSIÓN 2.0 PARA ANDROID

Waze, la aplicación para smartphones de GPS social más popular del mundo (1.5 millones de usuarios), anunció hoy el lanzamiento de su versión 2.0 para Android, con la nueva función "Grupos de viaje" para que los usuarios puedan ponerse en contacto fácilmente con otros conductores de su zona y compartir información del tráfico, intereses y desafíos.

Los "Grupos de viaje" permiten a los usuarios recibir alertas de tráfico focalizadas. Además, pueden saber de la ubicación de los otros miembros del grupo a través de su ícono distintivo, y también seguir y alimentar una cuenta de Twitter y Facebook del grupo.

Desde el lanzamiento de Waze para Android hace un año, los usuarios del OS de Google han pasado a jugar un rol central en la comunidad de Waze, y hoy en día constituyen un segmento sumamente importante de usuarios, con números en constante crecimiento.

"Consideramos a la comunidad Android como una parte central de nuestra base de usuarios, y estamos muy contentos de poder traerles todo lo que la nueva versión ofrece", dijo Noam Bardin, CEO de Waze. "Estamos impresionados con su nivel de participación y en base a eso tenemos la expectativa de que su participación en los grupos será significativa".

Además de los grupos de viaje, los usuarios con Android que actualicen Waze a su versión 2.0 notarán un desempeño y una estabilidad considerablemente mejores, además de nuevos elementos como compatibilidad multi-táctil, zoom y rotaciones. Waze es una aplicación gratuita para teléfonos móviles que permite a sus usuarios construir y utilizar mapas en vivo, actualizaciones sobre el estado del tráfico en tiempo real y navegación GPS para mejorar sus viajes diarios.



LA LUZ EN LA CAVERNA

POR UN PERÍODO DE TIEMPO

considerable, Thomas vivió al amparo de las sombras. Refugio aborrecido y familiar, para el hombre las tinieblas eran atisbos del amanecer y la completa oscuridad, el anuncio de la noche. Entre los muros de la jaula, solamente barrotes intangibles pero sólidos. Y el espiral infinito del silencio que duele en los oídos cuando las lágrimas ahuyentan toda esperanza.

El doctor Benjamin frecuentaba los hospitales como quien recorre un vía crucis que lo conduce a un calvario sufrido pero escogido por propia y certera voluntad. Los ojos impenetrables de la enfermedad mental lo escrutaban a través de cientos de rostros, en la vigilia y en el sueño. El médico jamás había confesado ante ser alguno que, además de las sábanas, una luz lo cobijaba en el mismo centro de la madrugada, en el preciso momento en que las sutiles pesadillas lo obligaban a despegar los párpados.

Thomas ya no soñaba. Tampoco era capaz de pensar en otro motivo para su vida que la muerte. Como una hibernación demasiado prolongada, Thomas, inmóvil y demacrado, en el fondo de su cueva, respiraba el denso aire de la constante decepción. A pesar de Ella, la vida siempre resurgía esporádica en alguna primavera.

Cuando Benjamin conoció a Thomas supo irreversiblemente que era el elegido. Candidato por voto unánime del sentido común, su padecimiento lo convertía en el mejor sujeto para el tratamiento. Como todo galeno dedicado a una causa que no termina de comprender, el efecto de la depresión sobre Thomas generaba en él ilimitadas ansias por abolir la esclavitud incorpórea en que se hallaba su paciente. El tratamiento había sido probado en animales pequeños y aún en algunos de mayor tamaño, pero no todavía en uno con un cerebro tan evolucionado y circunvolucionado.

Redes de neuronas iluminadas por genes marinos, interruptores que encienden y apagan los intrincados senderos que unen la memoria con el pensamiento, el tratamiento era una llama que ardía a pesar de los vientos de la duda.

Thomas pronto notó que las sombras eran más difusas, mas no por eso menos perceptibles. En el mar de la intranquilidad, las ráfagas luminosas se hundían serenas en el abismo de lo que se mantenía desconocido. El doctor Benjamin pulsaba teclas que parecían repercutir directamente en el centro de la experiencia de Thomas. Destellos controlaban sus células cerebrales e irradiaban un mensaje. En este caso, el emisor era idéntico al receptor y ambos comenzaban a entenderse.

Thomas no recordaba desde qué épocas Ella le había construido esa caverna. En la era de la oscuridad absoluta, el terror se presentaba



nes, lesiones en la médula, enfermedad de Parkinson y depresión. Se espera que, en el futuro, este tipo de tratamiento sirva para combatir eficazmente estos trastornos tal como sucede en este cuento.

ALEGORÍA DE LA CAVERNA

Platón narra en su alegoría la historia de un grupo de hombres que tienen, desde su nacimiento, amarrados con cadenas sus cuellos y sus piernas frente a la pared posterior de una caverna. Esto les impide observar la entrada a la misma. Por detrás de ellos, se encuentra una hoguera que proyecta sombras de lo que acontece fuera de la cueva, dado lo cual es la única manera que poseen estos seres de percibir los demás objetos. Es así que no son capaces de acceder a la realidad profunda de las cosas, hasta que uno de ellos es liberado y se vuelve hacia la luz de la hoguera. Una vez que ve la luz, se dirige hacia el exterior en el que, finalmente, conoce la verdad fundamental de lo que lo rodea. Es para Thomas el tratamiento que le proporciona el doctor Benjamin la rotura de las cadenas de la depresión y el ingreso a la luz de una vida más llevadera. La alegoría de Platón, no obstante, concluye con el retorno del hombre que logró salir, al que sus compañeros creen cegado por el paso de la claridad del sol a la oscuridad de la caverna, y su intento por liberarlos también. Increíblemente, los demás prisioneros tendrán intenciones de matarlo y lo harán en cuanto la oportunidad se les presente. La ciencia ha demostrado que las cadenas pueden ser deshechas y la Historia ha reflejado como los avances han sido combatidos en varias oportunidades y la verdad se ha ocultado tras las sombras de la ignorancia. Sin embargo, la luz no dejará de triunfar en los sitios más recónditos de este planeta, así como de nuestras cabezas.

primitivo. En la era de las sombras, la apariencia de la verdad suplantaba a la verdad en sí y hacía de Thomas una víctima del desconsuelo. Pero en la era de Benjamin, Thomas sentía la necesidad impetuosa de dar vuelta la cara hacia la salida. En la salida lo aguardaba el ingreso al fuego cálido de lo cierto. Pero Thomas temía lastimarse los ojos. El doctor no demoró en darse cuenta del miedo. Su paciente no estaba acostumbrado a confrontar la realidad sin espejismos, la certeza de ser sin la abrumadora sensación de no existir. Alentó a Thomas a explorar el exterior y le mostró que la fuente de luz se hallaba precisamente en su interior. Cuando Thomas descubrió el transcurso de las eras como simplemente vida, la luz fue más intensa. Y supo que los soles y las estrellas son distintos nombres para la misma materia. Ella se había quedado sola en la caverna.

Esa noche, el doctor Benjamin durmió con la luz apagada.

LOS CONCEPTOS EN ESTA HISTORIA

OPTOGENÉTICA

La optogenética es un campo nuevo en las ciencias médicas, específicamente en el ámbito de la neuropsicología. Investigadores de la Universidad de Stanford descubrieron, hace escasos cinco años, que las neuronas inyectadas con un gen de las algas sensible a la luz se pueden activar o desactivar por medio del comando de un interruptor. Hoy en día, se implanta en el cerebro del animal en cuestión un cable de fibra óptica que suministra la luz para la activación de las neuronas, pero se está experimentando con métodos menos invasivos que involucrarían el uso del infrarrojo. Esta técnica se utiliza, entonces, en la actualidad para controlar neuronas y redes de neuronas de animales, como ratones, y observar sus funciones e incidencia en el cerebro y algunas de sus enfermedades, tales como las referentes a la memoria, adiccio-

AMNESIA: THE DARK DESCENT

FRictional Games es un estudio independiente proveniente de Suecia, especializado en juegos de aventura en primera persona del género conocido como "Survival Horror". Esta categoría, claramente inspirada en venerables títulos como "Alone in the Dark" o "Resident Evil", se caracteriza por hacer foco en la ambientación y por apelar a la intuición e inteligencia del jugador para resolver las distintas situaciones que se van planteando, en lugar de recurrir a la acción incesante. La gente de Frictional ya era reconocida en el ambiente por haber llevado a cabo una trilogía de juegos en este género ("Penumbra: Overture", "Penumbra; Black Plague" y "Penumbra: Requiem") que se destacaron por el interesante motor gráfico HPL, escrito por ellos mismos, así como por ser de los escasos títulos que salen al mercado ofreciendo versiones para sistemas operativos alternativos, como GNU/Linux o Mac OS X. En esta oportunidad, nos presentan su juego más logrado hasta el momento: "Amnesia: The Dark Descent", un sobresaliente exponente del género de terror, un estilo ya de por sí poco común dentro del mundo de los videojuegos y nos atrevemos a afirmar que estamos en presencia del mejor de todos ellos.



UNA LECCIÓN PARA LOS GRANDES ESTUDIOS

Con “Amnesia” los desarrolladores de Frictional han hecho añicos varios mitos de la industria. Este título es la prueba de que para hacer un buen juego no hace falta un equipo de más de cincuenta personas, invertir millones de dólares y años de desarrollo. Tampoco obligar a los consumidores a tener un equipo que cueste una pequeña fortuna, ni ocupar al instalarse un tercio del disco rígido. Se puede hacer un excelente juego que cueste cuatro veces menos que el precio promedio de los juegos de la competencia, cuyos gráficos no sean los mejores ni sus actores de doblaje sean estrellas de Hollywood. Es más que viable partir de una premisa argumental remanida y utilizada hasta el cansancio, pero dándole las suficientes vueltas de tuerca a la historia para transformarla en original y apasionante. Un buen juego en primera persona no necesita para atrapar al jugador entregarle un arsenal de poderosas armas e infinitas municiones, y enviarle una tras otra oleadas de enemigos cada vez más difíciles para que el protagonista los vuele por el aire. Es más, se puede realizar un título en primera persona tan adictivo que el jugador no note el paso de las horas... sin hacerle disparar ni un solo tiro. Aunque parezca mentira, todas estas cosas son posibles y es todavía más sorprendente que lo demuestre un pequeño estudio independiente de un país europeo que rara vez hace su aporte a esta indus-

tria. Veamos entonces qué tiene “Amnesia: The Dark Descent” para haber conjugado en un único juego todos estos logros.

SOLO EN LA OSCURIDAD

Como en el título de aquel gran juego fundacional de este género, la historia de nuestro protagonista comienza con su persona solitaria y perdida dentro de las inmensidades de un castillo medieval semiderruido. A poco de andar, descubre que su nombre es Daniel y encuentra una misiva que él mismo se ha escrito, pero en la misma no solamente no halla más información sobre quién es ni qué hace allí, sino que por el contrario descubre que él mismo se ha dejado como encargo el cumplimiento de una terrible misión. Pero como gran parte de la gracia de “Amnesia” es ir develando los misterios que rodean a Daniel uno mismo, a medida que avanzamos, obviaremos dar más datos sobre la parte argumental del juego y nos concentraremos en analizar el “gameplay”. La interfaz de Amnesia es sencilla. Como en casi todos los juegos en primera persona, con el mouse movemos la cámara y con el teclado manejamos el personaje, que puede caminar en cualquier dirección, correr, agacharse y saltar. Cuando aparece un objeto con el que podemos interactuar, el puntero cambia a la forma de una mano, abierta si solamente somos capaces de moverlo o manipularlo, y cerrada si es que podemos tomarlo y llevarlo con nosotros. A propósito de las cosas con las que



“(...) la exploración es fundamental no sólo para oprovionarnos de estos pertrechos, sino también para encontrar elementos que nos permitirán resolver los diferentes puzzles y, además, retazos de información sobre el pasado de Daniel.”

podemos interactuar, como, por ejemplo, una puerta, algo muy interesante de este juego es que, en lugar de hacer un simple click para abrirla, debemos mantener presionado el botón izquierdo del mouse mientras lo movemos hacia nosotros, de la misma forma en la que procederíamos con el pomo de una puerta en la vida real. De idéntica forma se procede con todos los objetos, pudiendo inclusive rotarlos en el aire a través de la tecla R. Esta original vuelta de rosca a la interfaz, además de aportar al realismo del juego, suma también adrenalina: no hay nada peor que huir de una criatura innombrable por una mazmorra oscura para encontrar nuestro camino bloqueado por una puerta, que no es tan simple de abrir, particularmente cuando venimos escapando con los nervios de punta. Hay otros objetos

que podemos tomar y soltar, o arrojar con fuerza. Esto es vital para resolver algunos de los numerosos puzzles que se nos plantearán durante el desarrollo del juego.

ALMA, MENTE, CUERPO

En todos los juegos en primera persona monitorear constantemente la “salud” del personaje es vital para tener éxito. En “Amnesia” debemos tener en cuenta tanto la salud física del personaje, como también la salud mental. En lugar del tradicional “HUD” en pantalla que muestra permanentemente información como los puntos de vida, armamento, etc., aquí tenemos únicamente un inventario, que además de exhibir los objetos en nuestro haber, da cuenta del estado físico y mental del personaje. En vez de los clásicos “hit

points”, se muestra el estado de salud general de Daniel, que puede deteriorarse por golpes, caídas o ataques de los enemigos. Cuando el protagonista esté a punto de perder el conocimiento, toda su visión se teñirá de rojo y su movilidad se verá severamente afectada. Podemos recuperar algo de la salud perdida consumiendo frasquitos de láudano, que se encuentran ocasionalmente. Tan importante como la salud física de Daniel es su salud mental. Estar en un lúgubre y fantasmal castillo medieval, sumido en la más profunda oscuridad, no es particularmente positivo para el estado de ánimo de Daniel. Su permanencia en las tinieblas irá provocando el rápido declive de su cordura, así como la vivencia de recuerdos que se disparan al visitar ciertas zonas, o presenciar eventos fantasmales de horrores acaecidos en el pasado en esos lugares. A medida que nuestro héroe pierda su compostura, comenzará a ver borroso, las paredes parecerán cerrarse encima de él y sufrirá distintos tipos de alucinaciones, todo magníficamente representado a través de los muy buenos efectos visuales del juego. Para recuperar la cordura podemos

recurrir a dos métodos. El primero de ellos consiste en tratar de mantenerse en sectores iluminados, o bien acercándose a las pocas aberturas que existen en el castillo a través de las cuales se filtra la luz natural, o recurriendo a los candelabros y antorchas que iluminan los oscuros pasillos. En algunos contados casos, ya se encontrarán previamente encendidos, pero, en general, debemos ocuparnos nosotros mismos de esa tarea. Para ello, encontraremos dispersos por el castillo varias unidades de un antiguo elemento empleado para encender fuego, conocido como yesquero (tinderbox).

YESCA Y PEDERNAL

El yesquero era muy utilizado antes de la invención de los fósforos. Básicamente, es un recipiente de metal que contiene algún elemento muy inflamable, como fibras muy secas, en conjunto con un pedernal que al frotarlo produce chispas. Para encender los numerosos candelabros, cirios y antorchas que se hallan desperdigados por todo el castillo, precisamos este elemento, que se encuentra estratégicamente distribuido en muchos sitios del castillo. La necesidad de contar con ellos nos incentiva a explorar cada rincón de las cuantiosas estancias del inmenso castillo, examinando sus distintos recovecos y el interior de cada mueble. Cada uno de ellos nos brinda un único uso, por lo cual es importante no malgastarlos y elegir adecuadamente cuándo y dónde emplearlos. Además de los yesqueros, poseemos una linterna de aceite que Daniel lleva consigo y es de vital ayuda para dar luz a sectores en los que no hay otros medios para iluminarse, o cuando no contemos con los yesqueros. La linterna necesita de aceite para mantenerse encendida, que, mientras la usemos, se agota rápidamente. Al

igual que con los yesqueros, existen frascos de aceite en escasos lugares de cada nivel y, en alguna rara ocasión, tendremos la fortuna de encontrar un barril que nos proveerá de una recarga completa de aceite para la linterna. Naturalmente, la exploración es fundamental no sólo para aprovisionarnos de estos pertrechos, sino también para encontrar elementos que nos permitirán resolver los diferentes puzzles y, además, retazos de información sobre el pasado de Daniel.

NOTAS, DIARIO Y MEMENTOS

Durante el transcurso del juego, iremos encontrando notas que muchas veces nos asistirán para solucionar alguno de los puzzles. Ciertos “flashbacks” o vivencias fantasmales que sufre Daniel tienen el mismo objetivo. Pero también son importantes desde el punto de vista argumental la recolección de los fragmentos del Diario del protagonista, que nos posibilitarán recomponer el rompecabezas de su pasado y poder comprender sus orígenes, el por qué de su llegada al castillo y las razones por la que está viviendo los acontecimientos presentes. A medida que nos aproximemos al final del juego, se irá completando el diario y todas las preguntas de Daniel irán teniendo respuesta. Tanto a las notas como a las páginas del diario podemos acceder desde el inventario. También al progresar en el juego Daniel irá tomando apuntes, llamados “Mementos”, sobre tareas que debe realizar para conseguir superar un obstáculo en particular. El nombre “Memento” para estos apuntes no es casual. Si bien por un lado responden al significado de la palabra inglesa (recuerdo o souvenir de una memoria del pasado), también posiblemente se deba a que la manera en la que gradualmente los fragmentos de la memoria perdida del

PUNTAJE FINAL:

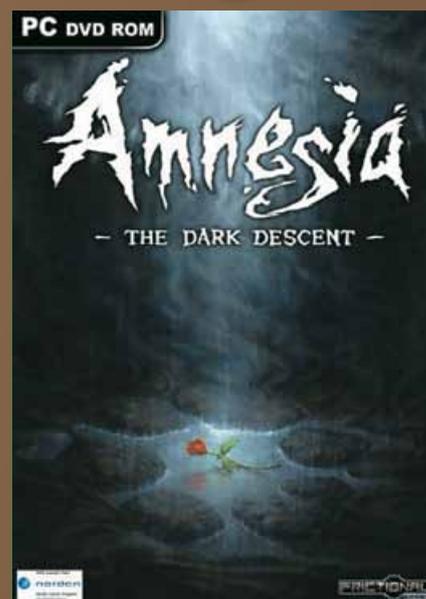
90

LO BUENO:

Logradísima ambientación. Interfaz sencilla y original. Argumento atrapante. Puzzles variados y de dificultad bien balanceada.

LO MALO:

Aunque la física y los efectos visuales están muy bien realizados, los gráficos podrían ser mejores, particularmente las texturas.



“En lugar del tradicional “HUD” en pantalla que muestra permanentemente información como los puntos de vida, armamento, etc., aquí tenemos únicamente un inventario, que además de exhibir los objetos en nuestro haber, da cuenta del estado físico y mental del personaje.”



personaje se van recomponiendo alude a la excelente película del mismo nombre, dirigida por Chris Nolan. Cuando nos hayamos bloqueado y no estemos seguros del modo de seguir avanzando, ver los “mementos” pendientes nos dará una pista para retomar el camino correcto.

RUBROS TÉCNICOS

Aunque el engine HPL cumple muy eficazmente su trabajo, tanto desde el punto de vista de la jugabilidad como de la física de los objetos con los que interactuamos, y los efectos visuales son muy buenos, especialmente cuando el protagonista se acerca a perder la cordura, los gráficos parecen ser el aspecto técnico del juego más susceptible de mejora, puntualmente en cuanto a las texturas. De todas formas, son correctos y el juego siempre luce muy bien. Además, teniendo

en cuenta los bajos requerimientos de hardware del juego, sinceramente no se puede pedir más en este sentido. Los efectos de sonido son de una manufactura impecable y los actores de voces han hecho un muy buen trabajo, particularmente el que interpreta al Barón Alexander, cuya voz alcanza para inquietar al más valiente. La banda musical, compuesta por el finlandés Mikko Tarmia, es maravillosa y contribuye en gran manera, ya desde el menú principal, a alcanzar una atmósfera pavorosa. En este tipo de juegos, la ambientación es crucial; no por nada al comenzar se nos aconseja jugar en una habitación oscura y con auriculares. Mas allá de alguna deficiencia técnica, la ambientación está ampliamente lograda y durante las aproximadamente ocho horas de duración que tiene el juego estaremos constantemente al

borde del escalofrío, y en más de una oportunidad daremos un respingo o directamente saltaremos sobresaltados de la silla. Incluso a quien habitualmente no se le mueve un pelo al mirar una película de terror se encontrará al borde del susto durante buena parte del juego. El manejo de las luces y las sombras en que se basan en gran parte estos “momentos de horror” está trabajado con maestría, aunque cabe aclarar que para obtener el máximo efecto es indispensable configurar adecuadamente el “gamma correction” al iniciar el juego, mediante el mecanismo provisto para ello. En resumen, en cuanto a lo técnico, la relación requerimientos/resultados es una de las mejores que hayamos visto en mucho tiempo.

CONCLUSIONES

“Amnesia: The Dark Descent”



“Los efectos de sonido son de una manufactura impecable y los actores de voces han hecho un muy buen trabajo, particularmente el que interpreto al Borón Alexander, cuyo voz alcanzo para inquietar al más voliente.”

es una rara gema en un mercado abarrotado de títulos insulsos o repetitivos. Ya partiendo de la buena base que implica haber elegido un género en el cual de por sí existen pocos títulos, Amnesia conjuga la inmersión que nos otorgan los juegos en primera persona con el uso del razonamiento y la intuición característico de las aventuras gráficas. Si a todo esto le sumamos el muy buen guión, la interfaz original y extremadamente sencilla de usar, una logradísima ambientación y una buena cantidad de puzzles ingeniosos y bien balanceados (nunca son tan fáciles como para tornarse aburridos, ni tan difíciles como para bloquear constantemente nuestro progreso) obtenemos como resultado un juego redondo, impecable por donde se lo mire y, por sobre todo, muy entretenido. Tal vez pueda resultar algo denso para quienes sólo gusten de los juegos en los que la acción es incesante: está claro que este título no es para ellos. Aquí no hay que enfrentar y aniquilar a los enemigos, sino usar la razón para evitar que nos destru-

yan, y muchas veces ocultarse o correr será la respuesta adecuada. Justamente, apenas iniciada la aventura, los desarrolladores nos advierten que, para disfrutar el juego a pleno, no hay que tratar de “ganar”, sino de lograr “meterse” en el mundo del juego lo más posible y borrar la barrera que conforma el monitor y el teclado para transformarnos nosotros mismos en los protagonistas de esta escalofriante historia. En definitiva, se trata de un excelente juego, especialmente para los aficionados al género de terror, y teniendo en cuenta su buen precio y sus escasos requerimientos de hardware, es un título al que una gran cantidad de personas podrán acceder. Y es de los pocos casos, particularmente en estos tiempos, donde sucede que uno se dice “voy a jugar solamente un rato antes de acostarme” y la salida del sol nos sorprende con los dedos sobre el teclado y los ojos enrojecidos. Aunque tal vez no sea una buena idea jugarlo antes de ir a dormir, si no quieren tener horrendas pesadillas...

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Amnesia posee requerimientos bastante modestos para los equipos de nuestros tiempos. Una magnífica noticia es que no solamente corre en Sistemas Operativos de la familia Windows, sino que también puede jugarse con GNU/Linux y Mac OS X. Cualquier procesador cuya frecuencia de trabajo sea de 2 Ghz o superior es adecuado, y necesita 2 Gb de memoria RAM. Instalado ocupa apenas 3 Gb de espacio en el disco rígido y la tarjeta gráfica mínima recomendada es una NVIDIA Geforce 6XXX o ATI Radeon X1000. Quienes cuenten con una placa de video más moderna de gama media o alta, como por ejemplo una Geforce 8800, podrán jugar con la configuración gráfica de máxima calidad y aún así obtener un excelente rendimiento.



Apple lanza una Mac para hombres bien machos: la **Mac Chopper**. Héctor "Batata" Merlo, webmaster del sitio de la barra brava de Nueva Chicago explica su opción por la Mac Chopper

¡POR FIN PUEDO GASTAR MUCHA PLATA EN UNA COMPUTADORA DE MARCA SIN QUE ME TOMEN POR TROLO!

Daniel para PAZ Dattatec

¡¡ POR FIN, TERMINÉ !! AHORA GUARDO TODO EN EL PEN DRIVE Y ME VOY A DORMIR, QUE MAÑANA A LAS 8 AM TENGO QUE MOSTRARSELO AL CLIENTE

JE JE

Daniel para PAZ Dattatec

Domingo a las 3 de la madrugada: el momento que suelen elegir los usb para esconderse

1990. EE.UU. Tom Morello y Zack de la Rocha forman una banda

WINDOWS SE COLGÓ... PERDÍ ARCHIVOS VALIOSOS... LA LECTORA DE CD'S NO LEE CD'S... Y LA IMPRESORA NO RECONOCE LOS CARTUCHOS

TOM ¿ QUÉ NOMBRE LE PONEMOS A LA BANDA. ?

¡¡ RAGE AGAINST THE MACHINE !!

Daniel para PAZ Dattatec

¡... PONGO EL CIELO ARRIBA Y LA TIERRA ABAJO

RING RING

NO... NO ME INTERESA TENER ESA TARJETA DE CRÉDITO

EN QUÉ ESTABA. ?

RING RING

Daniel para PAZ Dattatec

Por suerte, cuando Dios creó el mundo no había telemarketing. Si no, habría tardado mucho más que seis días

Daniel PAZ

¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca
registrando un dominio .com

por sólo
\$45
al año



• com

www.tenetudominio.com



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

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

VENDE MAS

TU NEGOCIO
en INTERNET
AHORA...!

+ CLIENTES

+ EFICACIA

+ PRESENCIA

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

www.dattatec.com

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

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462