



# EUSKAL ENCOUNTER 11 THE E-EVOLUTION

Nº 0 - [www.euskal.org](http://www.euskal.org) - Bilbao 24-27 de julio - Feria de Muestras

011



## Partidas en red

008



## Vivir la Scene



012

## Rumbo a la CPL



# GAMEGUNE



# Euskaltel





## Rompe con todo lo que has oído de Internet. Banda Ancha con Fibra Óptica.

**Euskaltel** te trae la **Banda Ancha** de verdad: **Internet con Fibra Óptica**. Sin cortes, sin esperas, sin atascos. Disfruta de una velocidad de acceso de hasta **2Mbps**, **Tarifa Plana 24 horas**, **conexión ininterrumpida** y **sin ocupar tu línea de teléfono**.

Prepárate para navegar como nunca antes lo has hecho. Llega una nueva Internet.



Infórmate en el **902 540 015**



**Euskaltel**  
lo que nos une



## Bienvenidos

Un año más, abrimos las puertas del mayor espectáculo de la informática. Podemos contarte que habrá muchos ordenadores. Podemos describirte los increíbles trabajos de la Scene o que habrá decenas de partidas en red simultáneas. Podemos contarte muchas cosas, pero nada de lo que te digamos te servirá para entender por qué 4.000 personas abandonan su vida normal durante cinco días para dormir mal, alimentarse de comida rápida y cargar con 20 kilos de equipo de un sitio a otro. Solo hay una respuesta para eso: Buena gente, mejor rollo y un ambientazo que sólo se descubre in situ. La Euskal 11 y el Game-gune arrancan motores. Sólo faltáis vosotros ■

Euskal Press es una publicación de Euskal 11 S.A. Dirección: Sabino San Vicente, Redacción: Carlos Zahumendi y Eneko Lacunza, Bruno Rodríguez, José Sánchez, Miren Josu Urtebe y Carlos Sánchez. Diseño y maquetación: Carlos Zahumendi. Diseño original del logotipo: Manuel Sagall. Bilbao 2003. N.º.

## Contenidos

- 004 Especial Reportaje:** La Euskal celebra su 11 aniversario.
- 008 La Scene:** Son el *alma mater* de la Euskal. Conoce a los futuros gurús del arte multimedia.
- 011 Juegos:** La Euskal será *Southern Europe Qualifier* para la CPL Summer 2003.
- 014 Linux:** Los abanderados del software libre en la party.
- 016 Zona Abierta:** Descubre lo que la party tiene que ofrecerte si no has traído ordenador.
- 018 Formación:** Conferencias, talleres, oportunidades profesionales... No todo iba a ser ocio.
- 020 Tecnología:** La red local de la party y cómo conectarse a ella sin morir en el intento.
- 022 Programa de actos:** Toda la información útil en dos páginas.
- 024 Mapa de la party:** ¿Te has perdido?. ¿No encuentras el baño?. Consulta esto.

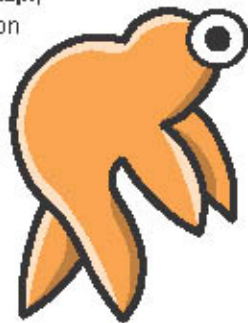
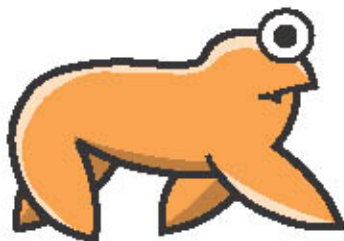
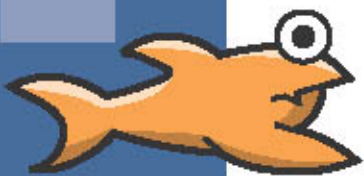


## 10 años de evolución



En la última década, la Euskal ha pasado, de ser la reunión de un grupo de amigos, a convertirse en cita ineludible para los fans de la informática

Agosto de 1994. Posiblemente, ninguno de los 36 amigos que se reunieron, en la localidad guipuzcoana de **Urratxu** para disfrutar de las últimas producciones de la Scene, hubiera imaginado que a esa reunión, con el paso de los años, acabarían asistiendo más de 4.000 personas con más de 2000 ordenadores. Pero así fue. Las noticias sobre el evento corrieron por la red *Fidonet* y las revistas electrónicas y, en diciembre de ese mismo año, se organizaba, en **Legazpi**, la segunda edición, con







220 participantes. Al año siguiente, la festividad del Pilar y **Tolosa** fue el cuando y donde elegidos para la tercera edición. Los primeros PC comían terreno a los Amiga y esta fue la primera party mixta para ambos sistemas.

### Locos por el ordenador

Las noticias de una reunión periódica de aficionados a la informática atrajeron cada vez a más curiosos. Las partys se hicieron oficia-

les, fijaron su fecha a finales de julio y comenzaron a crecer a un ritmo imparable. Para la séptima edición, la Euskal ya reunía a más de 1.200 asistentes y 500 ordenadores. Además de los trabajos de la Scene, cada evento añadía nuevas actividades. Conferencias y charlas a cargo de los gurús de la tecnología, partidas de juegos en red, concursos, conexión a internet. Las nuevas ediciones abrieron sus puertas a todos los sistemas operativos y también a visitantes que, en las primeras ediciones, tan sólo observaban a una respetuosa distancia a aquellos "locos de los ordenadores".

### La travesía del desierto

El nuevo milenio popularizó definitivamente el uso de ordenadores personales. Internet se hizo de dominio público y los →





### Asistentes



### Ordenadores



cibercafés y salas de juego en red comenzaron a proliferar. Pronto, los avances tecnológicos y la relevancia que la Euskal estaba adquiriendo obligaron a sus fundadores a buscar un nuevo emplazamiento que permitiera albergar a las crecientes hordas de fans. Las ediciones octava, novena y décima aistieron a un singular éxodo por las capitales vascas. Finalmente y ante las necesidades de espacio, recursos técnicos y sistemas de soporte vital (generalmente pizzerías) para miles de asistentes, la organización decidió fijar la localización de los futuros eventos en **Bilbao**.

### Perestroika

La Euskal 2003 será, de nuevo, la mayor de las

celebradas hasta ahora en número de asistentes y equipos. Pero también será la primera pensada no sólo para los *fans hardcore* de la informática. La Feria de Muestras de Bilbao albergará todo un pabellón pensado para el disfrute de los visitantes novéles, con un mejorado cibercafé, galería de stands, museo de la Euskal y varios talleres en los que cualquiera pueda conocer más de la party y dar rienda suelta a la bestia tecnológica que lleva dentro. Esta zona será además, la arena en la que los mejores jugadores de **Europa** competirán, en directo por las plazas para jugar la final mundial de la liga profesional de jugadores (CPL) a celebrar en Dallas. La Euskal Encounter 11 abre sus puertas más que nunca ■

# TUDO LO QUE HAY



Lo tienes en las veinte Oficinas de Información Juvenil de Bizkaia  
[www.bizkaia.net](http://www.bizkaia.net) - [www.gazteinformazioa.net](http://www.gazteinformazioa.net)



Bizkaiko Foru  
Aldundia  
Kultura Sake

Diputación Foral  
de Bizkaia  
Departamento de Cultura

# Artistas Digitales



**Los sceners son el alma mater de la Euskal. Programadores, músicos y grafistas con un único punto en común: La pasión por los ordenadores**

A día de hoy, la Euskal es el mayor punto de encuentro de Sceners en nuestro país pero... ¿Qué es un Scener?. Quizá tú mismo seas uno y todavía no lo sepas. Bajo esta etiqueta se esconde un variopinto grupo de profesionales, artistas, programadores o, sencillamente, aficionados a la informática que se unen en grupos para crear, en el más amplio sentido de la palabra. Sus obras van desde la música digital, hasta las ilustraciones y diseños en 2D y 3D o las demos, animaciones en tiempo real, sincronizadas con música que tratan de llevar el ordenador al límite de sus posibilidades. La Euskal reúne a todos estos tecnoartistas en cuatro memorables días en los que la presentación de los trabajos a concurso es el plato fuerte de la noche mágica del sábado. A los ganadores de las distintas categorías les esperan más de 25.000 euros en premios y material.





## Corazón de la Scene

Casi desde sus comienzos, las ediciones de la Euskal han acogido a artistas de toda España y el extranjero. Ingleses, Belgas, Franceses, Italianos, Alemanes e incluso asistentes del otro lado del atlántico que compaginan sus vacaciones con su pasión por la tecnología. Se trata de una corriente cultural que goza de muy buena salud y la Euskal es el evento central de la Scene española. Un enorme foro en vivo para que Sceners de toda la península se reúnan y compartan información y trabajos. Esta es una cualidad exclusiva de la euskal sobre otras partys como la Arrouxada en Galicia, la BCNParty en Cataluña o la Durango Party, también en el País Vasco.

## Los orígenes

El nacimiento de la Scene como movimiento se remonta a casi dos décadas atrás y tiene su origen en la corriente *Crack-scene*, cuando los Commodore 64, los Amstrad o los Spectrum dominaban la tierra. En la Euskal, la Scene se valió del Amiga como plataforma para sus trabajos. Progresivamente, los avances tecnológicos han abierto la party a todos

los sistemas operativos desde el Linux, al omnipresente Windows, Macintosh, BeOS y hasta videoconsolas. El sistema Amiga ha reclamado su lugar en la historia y el PC ha tomado el testigo para empujar la Scene más allá de sus límites. Y es que la superación de barreras es el espíritu de este grupo. ■



# Radiografía de la Scene

Entrevistamos a Eduard Matas, veterano de 150 parties, que nos ofrece el punto de vista de los Sceners visto desde dentro.



**Para empezar, una pregunta obligatoria: ¿Qué es, para ti, la Scene?:**

Creo que es una movida social, al igual que la del hip-hop, la de los motards, o tantas otras... Es casi una forma de vida. Consiste en estar implicado en la creación de arte por ordenador, ya sea como autor o como espectador. Nadie te dice si eres scener o no, eres tu mismo quien lo decide. Lo más bonito es la solidaridad. Entre sceners nos ayudamos, no solamente en temas relacionados con el ordenador, sino en temas de la vida misma. Personalmente la Scene me ha aportado mucho en todos los aspectos, ya que he estado muchos años viajando a Partys europeas. He aprendido idiomas, economía, religión, geografía, sociedad, y un largo etcétera. La Scene es fenomenal.

**¿Cómo te metiste en este mundillo?**

Como tantos otros. Empecé a principios de los 90 leyendo *scrolls* (textos) de los grupos que pirateaban juegos. Me considero scener desde Julio de 1993 cuando gracias a War-

lord/Impulse y a la disco-revista *Fanzine* acudí a mi primera party, la *Southern93*. Allí ví la luz :). En aquella época las demos estaban en diskette y no existía internet, por lo que para pasartas, necesariamente debíamos mandárnoslas por correo o en las parties.

**La Scene no es muy conocida para el gran público. ¿Qué diferencia a un, digamos, diseñador gráfico estándar de un GFX Scener?:**

Cada vez hay menos diferencias. En teoría el scener debe crear, mientras que un diseñador gráfico puede ensamblar elementos. En cuanto a programación la cosa está más diferenciada. Un scener debe lograr que la demo se genere en tiempo real en el ordenador, mientras que para un no-scener ese aspecto no es en absoluto importante. Fuera de la demoscene solo cuenta el resultado.

**Si tuvieras que cambiar el Amiga por otro sistema operativo, ¿Cuál elegirías?**

Primero debo decir que, desgraciadamente para muchos, ahora uso Windows XP. Ningún SO me ha dado jamás tanta potencia como el Amiga OS combinado con el DirOpus (programa mítico de Amiga). Supongo que Linux me gustaría, pero todavía debo entrar en él.

**¿Cuál es, para ti, el futuro de la Scene?**

Supongo que es la fusión con el diseño gráfico. Cada vez se mirará menos la manera como se ha creado la demo y lo único que contará será el producto final. Eso no es ni mejor ni peor. Es diferente.

**Para terminar, ¿Qué es lo mas raro que te ha pasado en una party?:**

Lo que recuerdo ahora es la compo *Caza de murciélagos* en una party rumanesa. Dentro del polideportivo había bichitos de esos, así que algunos se dedicaron a cazarlos. Aprendí que los murciélagos, aunque son pequeños de tamaño, ¡chillan fortísimo! ■



juegos



## Ases del ratón

Como cada año, los mejores jugadores y clanes de todo el país se dan cita en la Euskal

Los juegos son la razón de asistir para muchos fans de la party. Este año, los gamers más recalcitrantes disponen de una variada oferta de títulos sobre los que hincar sus ratones. La Euskal 11 contará con cinco competiciones oficiales, con un número limitado de participantes que deberán irse apuntando en la propia party. Los fans de los shooters en primera persona pueden optar entre torneos en equipo de clásicos como *Counterstrike* y *Day of Defeat*, o valerse por sí solos en la edición 2003 de *Unreal Tournament*. La estrategia se verá cubierta por sendos torneos de *Starcraft: Brood War* por parejas y *Warcraft III* individual.

### Competiciones alternativas

Además de las competiciones oficiales, la Euskal contará, de nuevo, con varias competiciones lite. Son pruebas que sólo se darán a conocer en la party y enfrentarán a sus participantes en juegos de tanta solera como la serpiente (sí, la de los móviles), el buscaminas, *Worms*, delirantes pruebas de lanzamiento de dis- ➔





kette o gimkanas en vivo. A los ganadores les esperan más de 22.000 euros en premios. La cifra más alta repartida hasta ahora en una party española. Además, los asistentes tienen

la posibilidad de montar su propia competición no oficial a través de la red local de la Euskal y reservando un espacio para ello. Una apetitosa oferta para los gamers ■



## Primera división

Una cosa es jugar en red al Quake III y otra muy distinta ser fraggeado siete veces seguidas en dos minutos por el mismo jugador. Y no se trata de un chiste sino del nivel de competición que podrá verse en el Gamegune, un recinto aparte, en el área de visitantes. En esta arena, los mejores jugadores europeos se batirán por los puestos clasificatorios para jugar la final mundial de la CPL (Ciberathlete Professional League), este mismo verano, en

### La Euskal 11 acoge la ronda clasificatoria europea para asistir a la CPL verano 2003

Dallas, además de sustanciosos premios en metálico y equipamiento. Los juegos elegidos para las pruebas han sido Unreal Tournament 2003 individual y Counterstrike por equipos y el juego limpio se asegura con 50 PCs de última generación configurados de la misma forma y cedidos por **EK Computer**. Esta es la primera vez que la Euskal agoge un torneo profesional del prestigio de la CPL y aunque los puestos ya están cerrados será un espectáculo digno de verse. Todos los resultados del evento podrán seguirse en directo a través de la web [www.Juegos21.com](http://www.Juegos21.com) ■



# www.kzgunea.net

## APRENDE GRATIS A NAVEGAR POR INTERNET



Red de Centros  
de Acceso y Formación gratuita  
en Internet

tus deseos están más cerca

## FÁCIL

### Y CERCA DE CASA

Si quieres aprender a navegar por Internet de una manera sencilla, gratuita y cerca de casa, apóntate a KZgunea.

KZgunea es una red de centros públicos de acceso y formación gratuita en Internet que ha sido impulsada por el Gobierno Vasco en colaboración con EUDEL (Asociación de Municipios Vascos).

Esta iniciativa se enmarca dentro del Plan Euskadi en la Sociedad de la Información, que pretende acercar a la ciudadanía las nuevas tecnologías de la comunicación y la información.

## CONECTA CON LA RED

Los centros KZgunea ofrecen cursos dirigidos a todos los ciudadanos, especialmente a jubilados, amas de casa, desempleados de larga duración e inmigrantes, es decir, a todas aquellas personas que no están familiarizadas con las nuevas tecnologías.

¡Acércate al KZgunea de tu localidad y disfruta de sus servicios!

- Formación
- Navegación
- E-mail
- Páginas web
- Comunidades virtuales
- Concursos

[www.kzgunea.net](http://www.kzgunea.net)

Infórmate en:  
EUSKO JAURLANITZA - GOBIERNO VASCO  
EUDEL

012  
(Gobierno Vasco)

euskadi  
Euzko Jaurlaritza



## Los últimos pioneros



**Los usuarios de Linux son cada vez más en la Euskal. La culpa la tiene un estudiante finlandés, un pinguino y un sistema operativo que ya querría para sí Bill Gates.**

Estamos en el año 2003. Toda la informática está ocupada por Windows. ¿Toda? ¡No! Un grupo de irreductibles programadores, ayudados por un misterioso sistema operativo resisten todavía y siempre al invasor...

El linux es, probablemente, el segundo sistema operativo en importancia en la Euskal. Nacido en 1991 gracias al genio de un estudiante finlandés llamado Linus Torvalds, hoy en día se considera más fiable que la mayor parte de sistemas operativos comerciales. ¿El secreto del éxito?. Su creador quería crear un sistema operativo de código abierto similar a Unix, pero para no depender de este lo escribió partiendo de cero. Tras presentar el kernel (núcleo





del código), Torvalds pidió a la comunidad de programadores independientes que lo expandieran y mejorasen.

### Explosión

Quizá todo hubiera acabado ahí si no hubiera sido por la actividad de la Fundación para el Software Libre en su proyecto GNU. Esta agrupación fue la responsable de desarrollar desde 1982 numerosas aplicaciones y herramientas libres que después permitieron el despegue de Linux. La actividad de programadores de todo el mundo perfeccionó el sistema empaquetándolo con ingentes cantidades de Software Libre adicionales desarrollados por la Free Software Foundation y por otros miles de programadores. Hoy, muchas empresas han puesto su confianza en la sencillez, flexi-

bilidad y estabilidad de Linux, especialmente en la gestión de redes. Se calcula que un 30% de los servidores mundiales utilizan linux (Windows abarca el 41%).

### Linuxeros en la Euskal

Dentro de la party, son los programadores por excelencia. Desde hace varias ediciones ya son habituales las competiciones de instalación, hacking o modificación de código. Los linuxeros son una piña y así lo demuestra la tradicional comida linuxera a la que están invitados todos los usuarios de este sistema ■





visitantes

# Puertas abiertas

La edición 2003 amplia más que nunca la oferta de ocio para los visitantes eventuales con nuevas actividades.



Al principio, la Euskal era un evento reservado a los fans más *hardcore* de la informática. Cuando se decidió abrir las puertas al gran público, los escasos visitantes que oteaban desde detrás de las vallas ponían cara de no saber si las citadas barreras estaban para bloquear la entrada a extraños, o para impedir a los de dentro salir.

Afortunadamente, los tiempos han cambiado mucho y aunque sigue habiendo un abismo cultural entre el asistente y el visitante, cada vez son más los curiosos que se acercan al recinto de la Euskal. Por eso, la edición 2003 ha preparado un vasto recinto donde el visitante pueda conocer de primera mano las novedades de los principales fabricantes, navegar a placer en el cibercafé o descubrir los secretos más íntimos de la party en la exposición *Museo de la Euskal*. La oferta de actividades se completa con talleres abiertos y el espectáculo en directo del Gamegune además de la visita a la zona de asistentes, una experiencia chocante para los novatos ■



# préstamo ordenador

**estudia  
esta  
oferta**

Si eres estudiante o impartes clases, en BBK dispones de un crédito a tu medida para que te compres el ordenador que quieras.

**Y en condiciones muy ventajosas!**

**26** Benefíciate de este crédito con tu Tarjeta Roja y, si no la tienes, aprovecha y solicítala ahora.

Podrás pagarlo cómodamente hasta en

**60**  
meses

Comisión de apertura para menores de 30 años

**0%**

T.A.E.:

**5,00%\***

Importe máximo

**3.000**  
euros



\* T.A.E. calculado para una operación de 3.000 euros a 60 meses. Condiciones del préstamo: IRPH (Conjunta de Entidades) + 1% variable anual. Último valor publicado del Índice Índice, correspondiente al mes de Abril de 2003, en el B.O.E. de 28-04-03: 3,83%.



## Criadero de talentos

La Euskal también es una oportunidad para aprender, compartir información e incluso impulsarse hacia el difícil mercado laboral



Aunque en los días que dura la Euskal, reina un espíritu puramente lúdico, no faltan momentos para la reflexión, el estudio e incluso el trabajo. Desde hace años, cada edición invita a los mejores expertos en materias como seguridad informática, redes, *hacking* o Linux. Las conferencias y charlas se alterarán este año con talleres prácticos en los que descubrir pequeños secretillos a la hora de configurar el PC o montar determinadas piezas.

El apartado educativo tiene su reverso en las oportunidades profesionales que, a veces, se presentan. Casos como el del grupo de Sceners que acabaron contratados por *Eicob* y ahora forman parte del equipo de *Pyro Studios*, responsable nada menos que de *Comandos* o los expertos en seguridad informática que encontraron una salida profesional en las filas de *Panda*. Son casos tremendamente raros pero no por ello imposibles de repetir. En cualquier caso, la Euskal puede presumir de ser la única party en la que el intercambio cultural entre los asistentes es tan intenso como los momentos de diversión ■

# ¿TECNOLOGÍA O PERSONAS?



**E**n SPRI creemos que la tecnología debe trabajar al servicio de las personas. De su conocimiento y aptitudes. Por eso, potenciamos la incorporación de la empresa vasca a las TIC o nuevas tecnologías. Para que la Sociedad de la Información no ponga límites a su empresa, elija tecnología y personas.

AREA DE SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN  
Tfno.: 94 403 70 56 / 10  
e-mail: [info@spri.es](mailto:info@spri.es) · [www.spri.net](http://www.spri.net)



## Conectarse a la red de la party

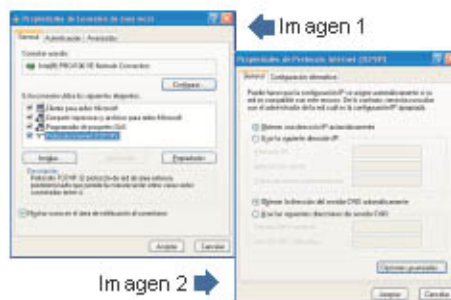


Imagen 2 ➔

← Imagen 1

### Direcciones de los servidores

**Intranet:** [www.ekparty.org](http://www.ekparty.org)

**FTP:** [ftp.ekparty.org](ftp://ftp.ekparty.org)

**IRC:** [irc.ekparty.org](irc://irc.ekparty.org)

**Producciones:** [prods.ekparty.org](http://prods.ekparty.org)

**Juegos:** [juegos1.ekparty.org](http://juegos1.ekparty.org) ➔

➔ [juegos9.ekparty.org](http://juegos9.ekparty.org)

Configurar tu ordenador para acceder a la red de la Euskal es muy sencillo, ya que el servidor central se encarga de todo el trabajo. Simplemente tendrás que tener tu tarjeta de red configurada y, si dispones de Windows XP, seguir los pasos que te indicamos:

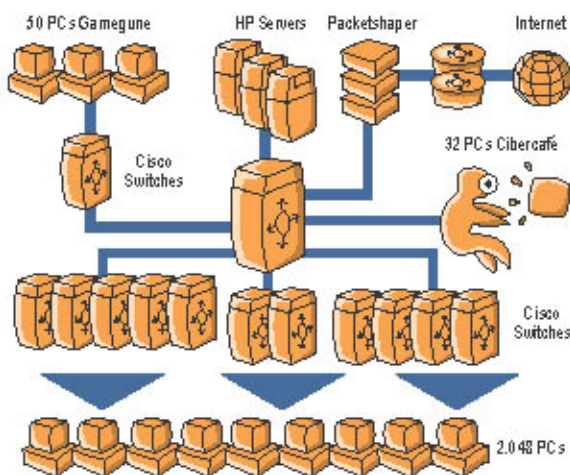
1. Pulsa *Inicio* y luego *Panel de Control*
2. Una vez dentro pulsa *Conexiones de Red*
3. Pulsa con el boton derecho en el icono de *Conexión de area local* y elige *propiedades*
4. Elige *protocolo TCP/IP* y pulsa el boton *propiedades* (imagen1)
5. Aquí deberás activar las opciones: *obtener una dirección ip automáticamente* y *obtener la dirección del servidor DNS automáticamente* (imagen2)
6. Pulsa *Aceptar*.

Si tu sistema operativo es distinto de Windows XP, o tienes cualquier problema con la red, no dudes en dirigirte a la zona de control y haremos lo posible para ayudarte ■



# La gran telaraña

Montar una red para más de 2.000 ordenadores en una semana no es fácil. Los técnicos se encargan de que además, siga funcionando.



Cada año, los ingenieros de **Euskaltel** afrontan el reto de interconectar cada vez más equipos, conectarlos a su vez a internet y evitar que el proceso funda los plomos de media ciudad. La actual edición, canta el más difícil todavía, con 2.048 puestos de usuario, 24 servidores, 50 PCs del Gamegune y 32 más del cibercafé. Una gran falla de Valencia que dura cinco días y luego se desmonta para desesperación artística de sus creadores (los reconoceréis porque son los únicos que fotografían con amor el interior de los servidores y los manojos de cableado).

Afortunadamente, contamos con los mejores partners para realizar esta titánica tarea. **Cisco Systems** aporta los elementos de conexión, switches de última generación, configurados por **Satec**, para conectar los ordenadores a 100 Mbit/s. Por su parte, **HP** cederá 24 servidores que soportarán la carga de la intranet, el FTP y los demás servicios para cada zona de la party.

## Internet

El acceso a internet, suministrado por **Euskaltel**, se valdrá de dos routers Cisco 7200 con interfaz ATM OC3 que elevarán la capacidad de acceso a unos increíbles 155 Mb por segundo. Para que todos los asistentes disfruten de la misma velocidad, los datos serán distribuidos por un Packetshaper cedido amablemente por la empresa **Packeteer** ■



# Programa de actos

## Día 24

- 10:00:** Comienzo de la party
- 10:00:** Proyección de demos
- 10:00:** Cierre de inscripciones juegos
- 10:00:** Comienzo del torneo invitacional Counterstrike
- 11:00:** 1ª Ronda de todos los torneos de juegos
- 12:00:** Inauguración oficial de la Euskal Encounter 11
- 13:00:** Reunión de jurados Sce-

- ne. Presentación
- 15:55:** Fin 1ª ronda de todos los torneos de juegos
- 16:00:** 2ª Ronda de todos los torneos de juegos
- 16:00:** Comienzo de la compo Asalto al sistema
- 16:00:** Fast Coding (1 hora)
- 17:30:** Fast 2D (1 hora)
- 19:00:** Deadline chip, multicanal, pixel, GFX 3D
- 19:55:** Fin 2ª ronda de todos los torneos de juegos
- 22:00:** Proyección de las competiciones
- 22:00:** 3ª Ronda de todos los torneos de juegos
- 24:00:** Proyección de demos

## Día 25

- 10:00:** Diana. Proyección de chiptunes y mods 4chn
- 11:00:** Proyección de demos
- 11:55:** Fin 3ª ronda de todos los torneos de juegos
- 12:00:** 4ª Ronda de todos los torneos de juegos
- 16:00:** Fast 3D (1 hora)

- 16:55:** Fin 4ª ronda de todos los torneos de juegos
- 18:00:** Bash Scripting (1 hora)
- 18:00:** 5ª Ronda de todos los torneos de juegos
- 18:00:** Finales Starcraft. BW
- 19:00:** Deadline mod, mp3, GFX 2D, anim 3D, wild
- 22:00:** Proyección de las competiciones
- 24:00:** Proyección de demos

## Día 26

- 10:00:** Diana. HQ Music
- 10:00:** 6ª Ronda Unreal Tournament 2003
- 10:00:** Finales Day of Defeat, Counterstrike y Warcraft III
- 11:00:** Proyección de demos
- 13:00:** Reunión de jurados scene: GFX y música
- 16:00:** Fast Music (1 hora)
- 17:00:** Deadline Real Time Battle
- 19:00:** Deadline demo, intro 64k, intro 4k
- 20:00:** Competición Real Time Battle



**20:00:** Concurso de disfraces

**22:00:** Proyección de las competiciones

**24:00:** Proyección de demos

**10:00:** Diana. Multicanal

**11:00:** Proyección de demos

### Día 27

**10:00:** Reunión de jurados scene: demos, intros

**12:00:** Demo / campeonato de Arcatlon

**13:30:** Deadline votos de jurados

**15:00:** Proyección de demos

**17:00:** Ceremonia de entrega de premios

**19:00:** Clausura de la party. Desconexión de red y datos.

**NOTA:** El programa del Gamegune se fijará en la propia party

## Conferencias

### Día 24

**16:00:** Banda ancha

**17:00:** Oportunidades de negocio en internet

**19:00:** Desarrollo en dispositivos móviles con .NET

### Día 25

**11:00:** Linux en S/390

**12:00:** Overclocking y Modding

**16:00:** Creación de metadistribuciones propias basándose en KNOPPIX o Gnome Live-CD

**17:00:** Evolución del audio digital.

**18:00:** Libreza!e.org-en aurkezpena

### Día 26: Jornada de software libre

**10:30:** Introd. al Software Libre

**11:30:** El software libre como bien de la sociedad y las patentes de software

**12:30:** Plan de alfabetización tecnológica de Extremadura

**16:00:** Software libre en la Administración

**17:00:** FreeBSD

**18:00:** Mono

**19:00:** Prog. gráfica en GNU/Linux

**20:00:** Charla-espectáculo. Usando GNU/Linux

- 1 Aceditazioak  
Akedtazioak
  - 2 Informazioa y punto de acceso to  
informazioa eta bilgunea
  - 3 Saldar patroizadores  
Babesle eraldak
  - 4 Saldar Colaboradores  
Laguntzaile eraldak
  - 5 GAMESUNE  
GAMESUNE
  - 6 Zona de control y seguridad  
Kontrola eta segurtasun eraldak
  - 7 Cibernetika  
Ziberkika
  - 8 Talleres  
Tallerrak
  - 9 Zona KZ  
KZ eraldak
  - 10 Cibernetika  
Ziberkika
-  Ateak  
Kontak
  -  Botika  
Botika
  -  Mesa de control  
Kontrola eraldak



**Bizkaiko Foru  
Aldundia  
Diputación Foral  
de Bizkaia**

**SPRI**

Selección para la Promoción  
y Reconstrucción Intelectual, S.L.  
Industria Social y  
Entorno Social, S.L.

**bbk**

 **eitb**

 **Euskaltel**





