

COMUNICACION Y ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO EN INTERNET

# CONVERSACIONES DIGITALES

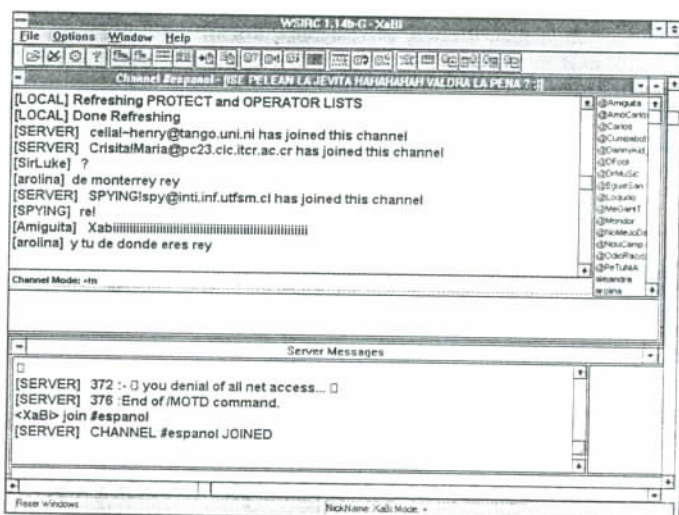
**En números anteriores encontramos una analogía entre el correo electrónico y el correo postal. Esta vez queremos dar un paso adelante y evolucionar hasta las comunicaciones interactivas, tan inmediatas como una conversación telefónica y repletas de posibilidades si las acompañamos de imágenes y sonido.**

El «talk» es lo más parecido que encontraremos en Internet a una llamada telefónica. Gracias a él podremos entablar una conversación con cualquier persona que se encuentre conectada a Internet en ese momento. Como dato negativo se puede argumentar que escribir es más lento que hablar, pero a su favor está el hecho de que un «talk» de aquí a la vuelta de la esquina cuesta exactamente igual que un «talk» de una esquina del mundo a otra.

Aunque el «talk», como casi todas las utilidades que hemos visto en nuestra serie de artículos sobre Internet, tiene su origen en el mundo Unix, con el tiempo y el éxito de otros sistemas operativos se han desarrollado adaptaciones para éstos. No será difícil encontrar un programa de «talk» para DOS o Windows.

## Conversación digital

Poco se puede decir sobre los programas de «talk». En el momento en que deseamos establecer una conversación con alguien sólo tendremos que conocer su dirección de correo electrónico (disponer de ella no implica el poder acceder a este servicio, por lo que conviene asegurarse consultando con el administrador del sistema) y la terminal a la que está conectado el usuario (sólo es necesario si está conectado con más de una sesión abierta). Estos datos se pueden conocer haciendo un *finger* a su máquina de la siguiente forma:



▲ Existen programas de comunicación IRC para todo tipo de plataformas, incluida, por supuesto, Windows.

«finger @dirección-de-su-máquina»

Después llamaremos al «talk» con:  
«talk persona@dirección-país TTY»

Inmediatamente, la pantalla se divide en dos partes. La superior es la nuestra y en ella se reproduce todo lo que escribimos, mientras que en la inferior sale todo lo que teclea la persona del otro lado de la línea. (El «chat» de las BBS es una copia, a veces mejorada, del «talk»).

Lo único imprescindible es que la otra persona esté conectada en ese momento (lo mismo que tiene que haber alguien para contestar el teléfono), pues en caso contrario no podremos realizar la conexión y el programa nos avisará con el mensaje «your party is not logged on».

En caso de localizar al receptor de la llamada, en su ordena-

dor leería algo así:

«talk: connection requested by tunombre@tu.ordenador»

«talk: respond with: talk persona@dirección-país»

Como podréis observar, el programa es el encargado de dar todas las instrucciones al destinatario (eso sí, en inglés), así que podréis practicar con cualquier persona aunque no haya leído nunca nada sobre el «talk». Si por alguna razón no lográis conectar, os sugerimos que probéis con «Otalk», «Ntalk» o «Ytalk», que son versiones un poco distintas del «talk» estándar, pero que son capaces también de entenderse con los desarrollos «talk» no estándares que hay instalados en algunos sistemas Unix.

Si por algún casual no lo tenéis instalado, existe un «talk» para DOS en el ftp anónimo «oak.oakland.edu» en el direc-

torio «SimTel/msdos/pktdrv» que se llama «talk13.zip».

Desde luego, es mucho más cómodo quedar con alguien mediante un «talk» que mediante correo electrónico, pero todavía podemos pedirle más a Internet. De hecho, cualquier servicio que haya ofrecido o esté ofreciendo cualquier compañía telefónica del mundo, ya ha sido implementado por Internet. ¿Os imagináis contar chistes, hablar de política, o comentar los últimos niveles del DOOM en una *party-line* con gente de todo el mundo? O quizá preferiréis asistir a una conferencia telemática que está dando un eminente científico en la universidad de Toronto. ¿Os interesa?, pues seguid leyendo.

## Comunicaciones IRC

El siguiente nivel de comunicaciones es el IRC (*Internet Relay Chat*), sobre todo porque se ha hecho muy popular entre las universidades. La mayoría de los universitarios americanos lo han utilizado, y ya son muchos los estudiantes europeos que conocen el servicio. Es muy parecido a las *party-lines*, pero con una oferta mucho mayor.

Desgraciadamente no es un comando interno de Unix, por lo que el administrador tendrá que instalarlo. Si trabajáis bajo Windows estáis de suerte, ya que es mucho más fácil instalar el IRC en este entorno. Consultad las direcciones ftp de la Tabla-1 para traerlos el programa e instalarlo inmediatamente.

## Servidores IRC

Para arrancar el programa no hay más que teclear IRC o pinchar el icono correspondiente. Si queremos (y nosotros lo recomendamos) podemos llamarlo mediante *irc server alias*, donde «server» es el servidor de IRC al que queremos conectarnos y «alias» es el nombre por el que queremos que se nos conozca en el IRC. Si no indicamos ningun-

no, al arrancar el programa nos pondrá el nombre de la cuenta desde la que estamos llamando, pero una vez en marcha podemos cambiarlo mediante el comando «/nick alias» en el momento que queramos. La única precaución a la hora de ponernos un «nick» (sobrenombre) es que nadie lo esté utilizando en ese momento.

Tabla-1

Zona	Server
USA	irc.bu.edu
	irc.colorado.edu
	irc.uiuc.edu
Canada	sol.csd.unb.ca
Europa	irc.funet.fi
	cismhp.univ-lyon1.fr
	disuns2.epfl.ch
	irc.nada.kth.se
	sokrates.informatik.uni-kl.de
	bim.itc.univie.ac.at
Australia	jello.qabc.uq.oz.au

Una vez en el programa podremos elegir el canal en el que queremos tomar parte. En el IRC todos los comandos empiezan por una barra invertida (/). Para ver qué canales existen haremos:

«/list»

Podéis prepararos para unas cuantas páginas de lista. Si os fijáis, veréis que todos los canales empiezan por el símbolo «almohadilla» (#). A la hora de especificar en qué canal queremos entrar debemos emplear la orden «/join #canal» sin olvidarnos de la almohadilla. Si no la ponemos, el IRC se quejará estrepitosamente.

Si nos equivocamos al escribir el nombre del canal y no existe otro con el nombre tecleado se creará automáticamente y estaremos en nuestro propio canal.

Haced la prueba. Si miráis a la línea que separa la barra de comandos de la pantalla principal del IRC veréis que ha aparecido una arroba (@) al lado de vuestro «nick»; esto significa que sois operador de ese canal. Siempre que creéis un canal

seréis su operador, y como tal podréis gestionar ese canal a vuestro gusto, restringiendo el tema de conversación o el idioma y echando del canal (mediante «/kick alias #canal») a los que no respeten las reglas. También podéis hacer operadores a quien os caiga bien, en cuyo caso tendrán exactamente el mismo poder que vosotros.

Cuando os aburráis de un canal, podéis salir de él mediante el comando «/leave #canal», con lo que pasaréis al canal raíz «\*» en el cual no podréis hablar con nadie. Si salimos de un canal y somos la única persona que había en él, desaparecerá. Puede parecer que el IRC es algo muy cambiante, y de hecho lo es, pero hay canales que nunca «mueren». Por ejemplo, en el canal «#espanol» siempre hay muchísima gente de habla hispana, lo mismo que en el canal «#espana». Pero lo mejor es que investiguéis por vosotros mismos.

Una vez en un canal, con muchos participantes preferentemente, empezareis a ver mensajes en la parte superior de la pantalla. Cada uno de ellos va precedido por el sobrenombre de la persona que lo ha escrito. Por lo general son de la forma:

<alias>Hola a todos.....

<nick>Que tal estas, alias?

Si habéis entrado en un canal concurrido enseguida empezarán a correr los mensajes por la pantalla. Al principio resulta un poco difícil seguir una conversación así, pero en muy poco tiempo empezareis a tener varias a la vez. Los mensajes que hemos mencionado son públicos, los puede leer cualquiera, pero también podemos mandar mensajes privados, que sólo verá en su pantalla el destinatario.

Para mandar un mensaje priva-

## Dónde conseguir un cliente IRC

En esta tabla encontraréis una relación de los clientes disponibles y dónde conseguirlos en Internet a través de «ftp anónimo»:

Máquina	Dirección/directorio
Unix	cs-ftp.bu.edu:/irc/clients
	ftp.acsu.buffalo.edu:/pub/irc
	ftp.funet.fi:/pub/unix/irc
	coombs.anu.edu.au:/pub/irc
	ftp.informatik.tu-muenchen.de:/pub/comp/networking/irc/client
	slopoke.mlb.semi.harris.com:/pub/irc
	cs-ftp.bu.edu:/irc/clients/elisp
	ftp.funet.fi:/pub/unix/irc/Emacs
	ftp.informatik.tu-muenchen.de:/pub/comp/networking/irc/client
	slopoke.mlb.semi.harris.com:/pub/irc/emacs
EMACS	cs.hut.fi:/pub/irchat
	catless.ncl.ac.uk:/pub
X11	harbor.ecn.purdue.edu:/pub/tcl/code
	cs-ftp.bu.edu:/irc/clients/vms
VMS	coombs.anu.edu.au:/pub/irc/vmsirc
	ftp.funet.fi:/pub/unix/irc/vms
	ftp.informatik.tu-muenchen.de:/pub/net/irc
REXX	cs-ftp.bu.edu:/irc/clients/rxirc
	ftp.informatik.uni-oldenburg.de:/pub/irc/rxirc
	ftp.informatik.tu-muenchen.de:/pub/net/irc/vm
DOS	coombs.anu.edu.au:/pub/irc/rxirc
	ftp.funet.fi:/pub/unix/irc/rxirc
	cs-ftp.bu.edu:/irc/clients/pc/msdos
Windows	ftp.funet.fi:/pub/unix/irc/msdos
	cs-ftp.bu.edu:/irc/clients/pc/windows
OS/2	ftp.demon.co.uk:/pub/ibmpc/winsock/apps/wsirc
	cs-ftp.bu.edu:/irc/clients/pc/os2
Macintosh	hobbes.nmsu.edu:/os2/2_x/network
	cs-ftp.bu.edu:/irc/clients/macintosh
	sumex-aim.stanford.edu:/info-mac/comm
	ftp.funet.fi:/pub/unix/irc/mac
	ftp.ira.uka.de:/pub/systems/mac

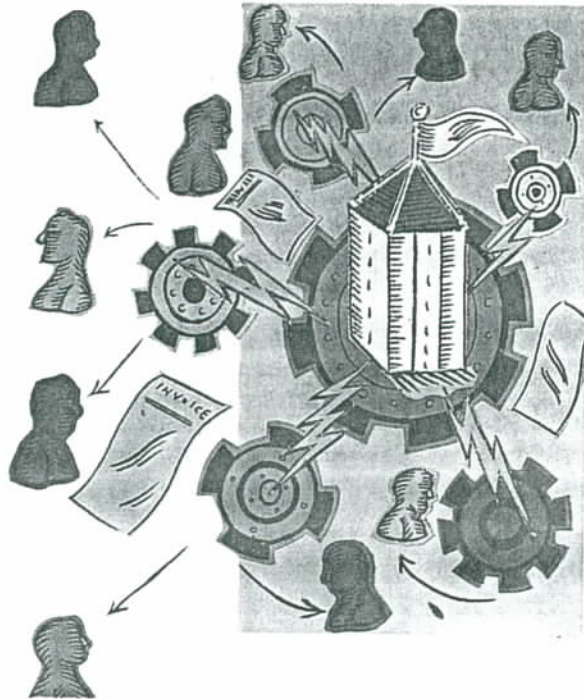
do escribid «/msg alias mensaje privado!» y acto seguido el receptor leerá «\*tu\_nick\*». Fijaos en la diferencia; en los mensajes públicos el nombre iba entre los símbolos menor y mayor, mientras que en los privados va entre asteriscos. La principal utilidad de los mensajes privados es la de notificar a alguien que estamos ahí. Si no sabe que estamos conectados, cómo va a hablarnos.

Si en alguna ocasión al intentar entrar en un canal os sale el mensaje «invite-only channel», es que ese canal es privado. Para tener acceso

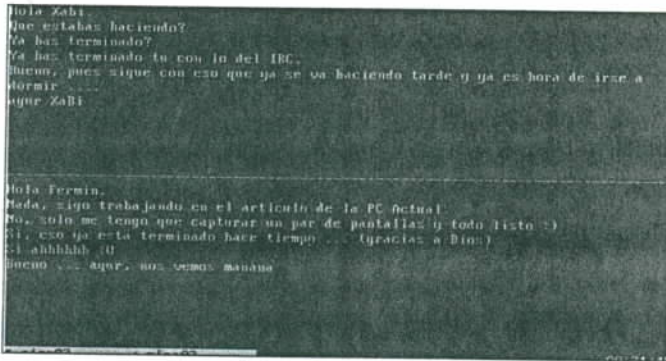


▲ El «talk» es lo más parecido a una conversación telefónica dentro de Internet.

a él tendréis que ser invitados por un operador de ese canal. Para saber quién es operador haced «/who #canal» y buscad el símbolo @ como ya hemos explicado antes,



▲ La comunicación IRC es similar a las «party-lines» pero con una oferta mucho mayor.



▲ Aunque la escritura es mucho más lenta que el habla, lo mejor del «talk» es que te cuesta igual una llamada a la vuelta de la esquina que un «talk» de una esquina del mundo a otra.

y mandarle un mensaje privado pidiéndole la invitación. Si os invitan, veréis un mensaje del IRC indicando adónde y por quién habéis sido invitados y podréis entrar en el canal tranquilamente.

En la «Tabla-2» tenéis una lista de los comandos más usados de IRC, pero sólo son parte de una larguísima lista de comandos que iréis descubriendo con el tiempo.

**Tabla -2**

**/msg nick mensaje:** Envía un mensaje privado a una persona.

**/join #canal:** Entrar en un canal.

**/leave #canal:** Para abandonar un canal.

**/who nick:** Nos da la infor-

mación de una persona (nick).

**/whois nick:** Nos da información más detallada de una persona.

**/quit:** Sale de IRC

**/signoff mensaje:** Sale de IRC dejando un mensaje de despedida

**/mode +o nick:** Hace operador a una persona (\*).

**/mode +b nick:** Pone un «ban» a una persona, evitando que pueda entrar a un canal (\*).

**/mode +i #canal:** Hace que a un canal sólo pueda entrar gente invitada (\*).

**/mode +i nick:** Hace a una persona invisible, de forma que no lo localicen en IRC.

**/kick nick #canal:** Echa a una persona de un canal (\*).

**/names #canal:** Nos dice las

personas que hay en un canal.

**/list:** Nos dice los canales que existen.

**/me mensaje:** Resalta un mensaje.

**/query nick:** Establece una

conversación privada con una persona.

**/query nick:** Termina una conversación con una persona.

**/invite nick #canal:** Invita a una persona a un canal (\*).

## Juegos de rol

**NOMBRE DE MUD · DIRECCION DEL SITE · PUERTO**

Alice's Mud Cafe	203.3.126.33	4000
AlphaMUTT	147.226.50.26	2000
Ancient Crown	129.130.116.233	2001
BeekMUD	128.112.80.14	2000
CAP	128.206.2.222	4444
Chaos II	199.89.234.17	3456
Circle	192.31.87.57	4444
Crystal Towers	144.92.30.207	3754
CyberEarth	192.147.37.66	9000
Delphi	128.192.25.2	4000
Dragon's Kingdom	147.197.200.43	4898
Drig's World	192.251.139.226	2323
Earth	131.174.124.36	2222
Eastern Stories	140.113.204.42	8000
Elephant	158.94.18.17	4444
Faerie Market	144.92.188.78	9000
Foundation	199.199.120.180	4000
Garden Mud	128.197.231.57	4000
Icf	155.205.3.26	6969
IdeaExchange	199.199.122.10	7890
Jaychat	155.205.3.45	9876
Kingdoms	129.16.117.21	1812
Mists Of Chaos	203.2.134.3	4000
Nanvaent	130.159.220.8	3000
Nightmare	199.199.122.10	1701
Orion III	128.110.229.174	7000
Out Of Balance	134.130.76.3	5000
Pandemonium	18.233.0.27	4000
Paradise	192.220.176.250	4000
Pendragon's	134.206.12.19	4000
Pink	128.173.154.47	4242
PyroMUD	140.104.1.100	2222
Renegade	198.30.154.8	4422
RetroActive	152.160.9.12	3000
Rift	128.140.94.35	5000
SWmud	192.160.127.90	1313
Shadow	198.53.206.2	3000
Shadowlands	192.31.87.57	5555
Shadowriver	204.122.16.44	5000
Shattered Empire	162.148.253.129	4000
Shattered Lands	198.147.221.33	5000
Sin City	143.207.13.192	3500
Tabor	165.95.7.123	9999
Testmare Europe	134.130.76.1	5000
The Breaking	128.135.120.33	5555
Torment	132.239.29.189	3000
TrekVerse	199.3.233.3	1701
VargonMUD	128.220.24.36	4000
Violet Realms	36.73.0.68	5000
Virtual COB	129.65.91.3	3000
Wombat	130.95.128.5	3000
ZorkMUD	130.241.246.10	7890

**/notify nick:** Añade a una persona a la lista de personas esperadas.

**/notify:** Nos da una lista de las personas esperadas presentes en IRC.

**/away mensaje:** Pone un mensaje cuando nos hablan. Es útil para cuando salimos por un momento.

**/dcc chat nick:** Establece una conversación entre dos personas por DCC.

**/msg =nick:** Envía un mensaje a una persona por DCC.

**/dcc send nick fichero:** Envía un fichero a una persona.

**/dcc get nick fichero:** Coge un fichero ofrecido por una persona en DCC.

**/dcc list:** Muestra una lista de las conexiones DCC establecidas.

**/dcc close nick tipo:** Cierra una conexión DCC.

(\*) Significa que sólo puedes usarlo si eres operador.

### Otras posibilidades

El IRC, además de permitirnos conocer a cientos de personas de todo el mundo, también guarda multitud de facetas interesantes como:

#### Programación:

Como ya hemos dicho anteriormente existen diferentes clientes de IRC, aunque el más usado actualmente es el «ircII» para Unix, que se encuentra en su versión 2.6.0. Su uso tiene grandes ventajas en relación con los otros clientes, entre ellas destacamos la posibilidad de crear alias para los comandos más utilizados y desarrollar programas para el cliente en un lenguaje propio llamado «ircII scripts».

Con este lenguaje podremos hacer fácilmente gran cantidad de cosas que nos facilitarán la vida a la hora de usar el IRC. Os vamos a poner unos cuantos ejemplos y os daréis cuenta de la utilidad de programar el IRC. Imaginaos que estáis en un canal y alguien os echa de él; para volver al mismo deberéis teclear otra vez «/join #canal». Pues bien, mediante unas simples líneas de código podéis hacer que el propio

IRC os devuelva automáticamente al canal del que os han echado. Imaginaos ahora que tenéis una gran pandilla de amigos y queréis que todos ellos sean operadores en vuestro canal, pues bien, mediante un poco de código podéis hacer que cada vez que entre alguno de vuestros amigos en el canal automáticamente se conviertan en operadores sin tener que teclear esas largas líneas de comandos.

Gracias a unos buenos *scripts* podréis hacer que el IRC sea algo todavía más divertido de lo que ya es. También podréis construir vuestros propios «BOTS» (abreviatura de robots), para que se introduzcan en IRC como si fueran otras personas pero que obedezcan vuestras ordenes o hablen en vuestro nombre.

Imaginaos tener en IRC un robot que os salude cada vez que hacéis uso del servicio, que os haga operador cuando entráis en vuestro canal y que os proteja de las «malas» personas. En IRC os encontraréis cientos de robots que la gente ha hecho para ayudar a los usuarios o simplemente para defenderlos en las ya conocidas guerras de «BOTS» con las que tanto disfrutaban sus creadores.

#### Intercambio de ficheros:

Con IRC también podréis intercambiar ficheros con las personas conectadas mediante el protocolo DCC. Este protocolo permite establecer comunicaciones entre los clientes de dos personas conectadas sin pasar por los servidores. Con él es posible establecer conversaciones más rápidas y también transmitir ficheros. Su uso está explicado en la Tabla-2, aunque para mayor información sobre el mismo teclear «/help dcc» cuando estéis en IRC.

#### Jerga del IRC:

El IRC se ha hecho tan común entre la gente con acceso a Internet que ha provocado la aparición de una serie de vocablos que prácticamente se constituyen en una jerga. A continuación os damos una pequeña muestra.

**netsplit:** Cuando la red de servidores se parte y pierdes conexión con alguien.

**lag:** Cuando la red se vuelve muy lenta debido a la cantidad de gente conectada.

**brb (be right back):** ahora vuelvo.

**bbl (be back later):** vuelvo enseguida.

**btw (by the way):** a propósito.

**re (repeat hi):** hola otra vez.

**u (you):** tu.

**2 (to):** para.

**bbiaf (be back in a few minutes):** vuelvo en unos minutos.

**ttyl (talk to you later):** hablaré contigo después.

**rtfm (read the fuc\*\*\*\* manuals):** lee los jodi\*\*\* manuales.

**oic (oh, I see):** oh, ya veo.

**imho (in my humble opinion):** en mi modesta opinión.

**nfi (No fu\*\* idea):** Ni pu\*\* idea.

**ayfq (ask your fu\*\* question):** pregunta de una pu\*\* vez.

**opme:** hazme operador.

**wtf (what the fu\*\*?):** ¿Qué co\*\* quieres?

#### Canales para visitar:

En el IRC hay cientos de canales, la mayoría son privados o simplemente reúnen a dos o tres personas que están teniendo su charla particular, pero existen otros canales que siempre están llenos y en los que se habla de temas muy concretos o en un idioma determinado. A continuación os indicamos una relación de los canales más conocidos de IRC.

**#espanol:** Hispano hablantes.

**#espana:** España.

**#root, #Unix:** Expertos de Unix.

**#WWW:** WWW, mosaic, lyns, html, http, etc.

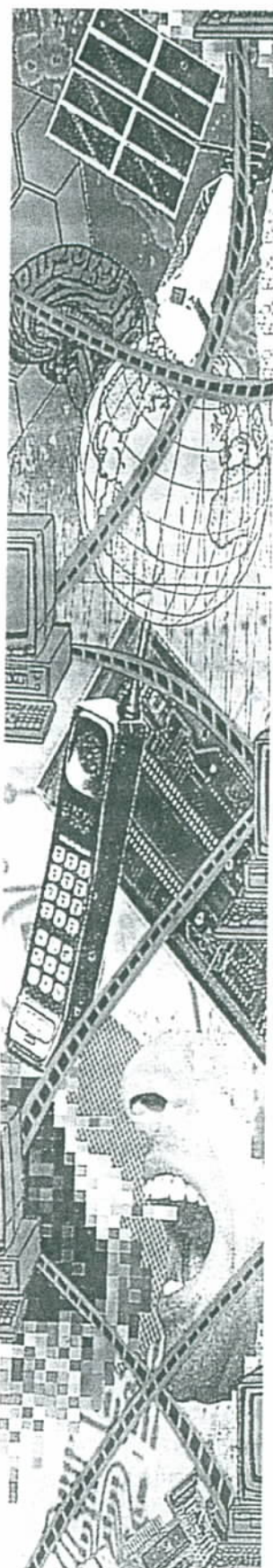
**#warez:** Juegos, pirateo, etc.

**#hottub:** Ordenadores en general.

**#Amiga:** Usuarios de Amiga.

**#twilight\_zone:** Aquí están los «jefes» del IRC.

**#Perl:** Lenguaje perl.



▲ En las comunicaciones IRC se ha creado una especie de jerga que ayuda a los usuarios a expresar sus opiniones.



▲Uno de los mayores atractivos de Internet es el caracter universal de todos sus servicios.

**#SEX, #HOTSEX, #GLAF:** Sexo.

**#chat:** Simplemente para hablar.

**#Romance:** Charlas amorosas.

**#france:** Franceses.

**#russian:** Rusos.

**#USA:** Americanos.

### Videoconferencias

Las videoconferencias, como su nombre indica, son comunicaciones a través de Internet en las que la imagen y el sonido son parte fundamental. Con lo que sabemos de «mail» y «ftp» podemos esbozar la idea de un «talk» que funcione mandando capturas de imágenes almacenadas por una cámara de vídeo frente al terminal, unido a un fichero de sonido parecido a los que vienen en los juegos y creado por una tarjeta de sonido conectada a un micrófono, todo ello representado en nuestra pantalla en tiempo real.

Desde luego, la cantidad de información que hay que enviar por la red es tremenda, siendo éste el único motivo por el que la videoconferencia no ha llegado todavía a nuestras casas. De hecho, en algunas universidades, donde las velocidades de transferencia suelen ser muy superiores a las de los modems domésticos, se explota

este medio de comunicación. Hoy en día, uno de los principales proyectos de telecomunicaciones domésticas es el de conseguir reducir la cantidad de información a enviar hasta un punto aceptable, para lo que se utilizan algoritmos de compresión que tienen que ser a la vez extremadamente eficaces y eficientes, y poder así disponer de la videoconferencia en cada hogar.

Pese a que, como decíamos antes, la videoconferencia aún no es el pan nuestro de cada día, sí que podemos ver en casa grabaciones o escuchar sonido a través de Internet. Encontraremos en muchos «ftp anónimos» directorios con cientos de «megas» de animaciones o grabaciones digitalizadas (generalmente en formato MPEG) y ficheros de sonido en los más diversos formatos. Como siempre, hacemos referencia del «archie» para que los encontremos.

Para verlos, sólo necesitaréis un visualizador de MPEG y una tarjeta Sound Blaster o similar para los ficheros de sonido. Si pensáis visualizar MPEG, recomendamos un equipo con un micro rápido (486 preferiblemente) pues estos ficheros están muy comprimidos y necesitan de muchos cálculos para descomprimir cada fotograma. También podemos optar por descomprimirlos primero y visualizarlos después, para lo que además de

espacio en disco sí son de agradecer unos cuantos «megas» de RAM para que la animación sea realmente fluida.

### Entretenimiento en MUD

Otro entretenimiento del que podemos hacer uso en Internet son los MUD. Las iniciales significan *Multi-User Dungeon*, y creemos que ni siquiera merece la pena traducir. El mero hecho de llevar la palabra *Dungeon* es suficiente para que los aficionados a los juegos de rol abran los ojos. Precisamente para ellos son los MUD, juegos de rol interactivos en los que podemos encontrarnos e interactuar con otros jugadores humanos en mundos totalmente fantásticos, que van desde lo Cyberpunk al más puro estilo Tolkien.

Hay que decir que, por ahora, carecen totalmente de gráficos, pero en cambio son mucho más aditivos que cualquier otro juego conversacional que se haya escrito para PC. Otra nota interesante es que, hasta la fecha, no conocemos ningún MUD en castellano, aunque estamos desarrollando uno en la Facultad de Informática de San Sebastián que esperamos muy pronto abrir al exterior.

La manera de conectarnos a un MUD es mediante «telnet», otro comando Unix (por supuesto, disponible para DOS), a la dirección del ordenador en el que esté instalado. Al contrario de una conexión «telnet» normal deberemos indicar un número de puerto (el que está usando el MUD en esa máquina). Ejemplo: «Telnet Direccion\_Internet Puerto».

Algunos MUD sólo permitirán el acceso a jugadores registrados, para lo que habrá que mandar un «mail» a la dirección que se nos indique. Si se nos acepta (que nosotros sepamos, siempre) se nos mandará un «mail» con las características de nuestro personaje y una *password*. De este modo podremos jugar durante más de una sesión conservando la misma identidad.

Como ya hemos dicho, los MUD carecen de gráficos. Se basan totalmente en descripciones escritas y se manejan también por comandos escritos. Son palabras simples como *take*, *look*, *go*, *jump*... y puesto que están escritos íntegramente en inglés es preferible conocer un poco el idioma.

Para jugar un poco podéis hacer «telnet kendall@ccs.neu.edu 5555» y entraréis en un MUD. Una vez conectados se os pedirá un nombre... ¡y a jugar! A continuación os damos algunas direcciones de clientes.

Unix:

ftp.math.okstate.edu/pub/muds/clients/UnixClients

VMS:

ftp.math.okstate.edu/pub/muds/clients/VMSClients

DOS:

oak.oakland.edu:/SimTel/msdos/pktdrv

### La batalla del tablero

Si lo que os gustan son los juegos de tablero, como el ajedrez, también encontraréis diversión en Internet. Existen unas cuantas máquinas a las que podéis conectaros vía «telnet» tal y como explicamos para los MUD. Mediante un sistema de menús podremos jugar una partida a larga distancia.

Una vez conectados al sistema disponemos de una serie de menús mediante los cuales podemos recibir la ayuda básica para utilizar el servicio de *Chess* (ajedrez en inglés), elegir el nivel de habilidad o incluso la manera de recibir lecciones de ajedrez. Gracias a estos servidores de ajedrez podremos jugar contra gente de todo el mundo. Asimismo, podemos hacer de observadores de otras partidas o ver una repetición de los mejores movimientos de alguna partida famosa.

Xabier Vazquez  
siavagaj@si.ehu.es

Fermin Saez siasadef@si.ehu.es