

MASTERMAGAZINE

www.mastermagazine.info

Una revista digital líder en Informática

La PC del año

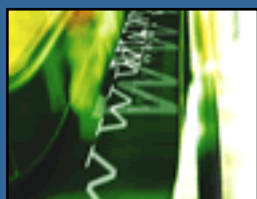
Elegimos los componentes más destacados del mercado actual para construir la máquina más poderosa del 2004. Análisis, comparativas, y muchas pruebas, que además nos sumergen en avanzados conceptos de hardware.

Análisis a fondo



Mozilla Firefox 1.0

La aparición y el impacto de este notable explorador web hace temblar el liderazgo absoluto que posee Microsoft. La guerra de los navegadores vuelve a ser noticia.



Entrevista a Macromedia

François Connan, Responsable Macromedia Ibérica, cuenta que la empresa aporta soluciones adecuadas a problemas reales y de creciente importancia.

Acceso



La rebelión de los juegos portátiles

Estuvimos en SIMO TCI 2004 para adelantarte lo que se viene



interdominios.com

SOLUCIONES DE ALOJAMIENTO PROFESIONALES

CONTACTE CON NOSOTROS

902 199 915



dominios .es

80€

Dominios .com .net .org .biz...
desde **6,95€**

Gestión de renovaciones y traslados

alojamiento linux

- 800 Mb de Espacio
- 400 Cuentas de Correo Pop
- SSL, FTP, Estadísticas
- CGI, PHP, MySQL, FrontPage
- 40Gb Transferencia mensual
- Sin Alta



4,90€

servidor dedicado

- Intel Pentium IV 2,8
- 512Mb de Ram
- 40Gb de Disco Duro
- 800Gb Transferencia mensual
- Sin Alta



89€

interdominios mail 2,90€

- 100 cuentas de correo
- 100 Mb
- POP3 y Webmail
- Antivirus y Antispam

alojamiento windows



El Hosting más versátil

5,90€

servidor windows



Planes a medida desde...

129€

El año en el que MasterMagazine cambió para romper las fronteras del entorno virtual

En la primera edición de este 2004 me presentaba acompañado de numerosos profesionales que colaboraban en esta publicación electrónica. Fue presentado un nuevo formato de revista, PDF, y cambió la forma de trabajar en la página web www.mastermagazine.info, además de introducir el boletín semanal de MasterMagazine, que cada domingo llegaba a los buzones de los miembros.

Comenzaba un año que ahora se está terminando, y resulta gratificante mencionar todas y cada una de las entrevistas, análisis e investigaciones que han sido expuestas en las distintas ediciones. Algunos de estos han logrado salir de la pantalla de la PC, para difundirse en medios impresos. Y ese es el gran logro que se quiere destacar: el hecho de recibir el apoyo y el reconocimiento de revistas y diarios de papel.

En esta ocasión, como no podría ser de otra manera, traemos información actual sobre la cual se hablará en el 2005. Uno de nuestros colaboradores nos lleva a recorrer lo mejor de SIMO TCI 2004, adelantando lo que pronto estará en los comercios.

Hablamos con François Connan, Responsable Macromedia Ibérica, quien cuenta que la empresa aporta soluciones adecuadas a problemas reales y de creciente importancia. También conversamos acerca de los lanzamientos más importantes que han realizado en este último tiempo y de lo que se viene.

Continuamos accidentalmente el tema central del mes pasado: el monopolio de Microsoft; ya que enfrentamos a Internet Explorer con Mozilla Firefox, una alternativa que ha impactado fuertemente en el mercado de los navegadores web.

Presentamos análisis en materia de software y hardware, siendo este último sector el protagonista de este mes de diciembre dado que el Informe está dedicado a la construcción de la PC del año, en el que realizamos profundas comparaciones y pruebas para conseguir la máquina más poderosa.

Así se está despidiendo esta revista, aguardando ser leída por viejos y nuevos lectores, a quienes se les expresa el interés por recibir sus opiniones, a través de la sección La Pregunta, para mejorar.

Vivimos en un mundo cada vez más pequeño y digital, en el que Internet cumple un papel fundamental para que las comunicaciones fluyan a niveles nunca antes pensados. Pero tanto clima virtual hace que la gente se desconecte de la realidad y pierda los valores sociales. Las fiestas hacen que nos olvidemos de los problemas y nos reunamos en familia para tener conversaciones sin una PC de por medio, por lo que desde aquí enviamos los mejores deseos, esperando volver a encontrarnos ya en el 2005, en un mundo aún más pequeño.



Diciembre 2004 - Edición 35

Director y Fundador
David Alejandro Yanover

Colaboran en la redacción
Andy Ramos Gil de la Haza
Fernando de la Cuadra
Guillem Alsina
Javier Rodriguez Moreno
Luis Yasser Vila
Marcelo Lozano
Txang

Suscripción
Para suscribirse gratis a MM
www.mastermagazine.info

Publicidad
publicidad@mastermagazine.info

Contacto con la redacción y
colaboraciones de artículos
redaccion@mastermagazine.info

Distribución
Cada número de MasterMagazine
está disponible para su descarga
gratuita en mastermagazine.info
Si desea distribuir MM a través
de un sitio Web u otro medio,
puedes hacerlo con total libertad
siempre y cuando el lector reciba
la publicación de forma gratuita.

Se prohíbe la copia total y parcial
de los contenidos expuestos en
este número sin la previa
autorización del Fundador.

Copyright © 2004 MasterMagazine
Todos los derechos reservados

Índice de contenidos

Noticias



- 05. General
- 07. Software
- 12. Hardware
- 15. Internet
- 16. Especial SIMO TCI 2004
- 18. Entrevista a Macromedia

Análisis



- 20. Mozilla Firefox 1.0
- 21. Zone Alarm Security Suite
- 22. Paint Shop Pro 9
- 23. Creative Audigy 2 ZS Notebook
- 24. Asus M5200N
- 25. Logitech LX500

Calle Digital



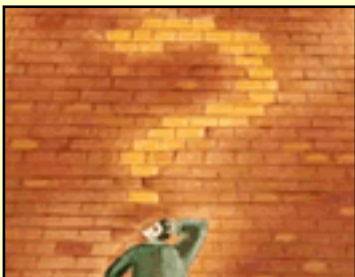
- 26. La rebelión de las portátiles
- 30. Cuantificación de incidencias...
- 31. La nueva revolución del software
- 32. DRM: los derechos de autor
- 34. Guía Web
- 35. CD Virtual

Informe



- 36. La PC del año
Seleccionamos los componentes más destacados del mercado actual para construir la computadora del 2004. Análisis, comparativas, y muchas pruebas, además de sumergirnos en avanzados conceptos de hardware.

La pregunta



- 42. ¿Qué cambiarías de MM para mejorarla?
Cada mes presentamos un tema sobre el cual ustedes, los lectores, pueden participar. Ésta es la última consulta del 2004, así que no pierdan la oportunidad de opinar.

16. SIMO TCI 2004



Del 9 al 14 de noviembre se desarrolló la 44 edición de la Feria Internacional de Informática, Multimedia y

Comunicaciones, que ha reunido a 275 mil personas y 793 expositores con los últimos avances del sector de las tecnologías.

22. Paint Shop Pro 9



Tal vez no sea la aplicación más minuciosa del mercado en lo que a diseño gráfico se refiere, pero su amplia gama de

herramientas, y su precio lo colocan en la PC de muchos aficionados y profesionales de la fotografía digital.

24. Asus M5200N



Asus ha evolucionado su gama de PC's portátiles con una unidad mucho más orientada al verdadero uso que

debe tener un portátil. Gran capacidad de proceso y potencial de comunicación en un equipo de última generación.

32. DRM: los derechos de autor



La historia de los dispositivos de grabación ha sido al mismo tiempo la historia de la lucha por el respeto de los derechos de

autor. En un mundo global y digital surge el sistema DRM, para proteger los derechos de autor.

Tendencias del mundo de bits

¿Adiós IBM, adiós?



Guillem Alsina

La multinacional norteamericana ha vendido su unidad de fabricación de PC's a la empresa china Lenovo. La hasta ahora tercera compañía del mundo en venta de PC's detrás de Hewlett-Packard y Dell, ha decidido dejar de trabajar directamente en el mundo de las computadoras

personales, aunque se mantendrá con una discreta presencia en dicho mercado gracias a la compra de un 19% de las acciones de Lenovo, la empresa china que ha adquirido su división de fabricación de PC's.

La venta tendrá pocos resultados inmediatos, ya que unas estructuras tan grandes y tan asentadas en el mercado no pueden cambiar de manos en unos pocos días. Los próximos meses tampoco serán testigos de la desaparición de la marca IBM, ya que como parte del acuerdo, Lenovo está autorizada a utilizar todas las marcas relacionadas con la unidad de PC's de la firma norteamericana. El traspaso incluye también la unidad de portátiles, comercializados sobretodo bajo la conocida gama Thinkpad. El precio total de la operación ha sido calculado en 1,75 billones de dólares, incluyendo el déficit de la unidad de PC's que tenía IBM, y que será cancelado ahora por la aportación económica de Lenovo. Big Blue -sobrenombre con el que se conoce a IBM- se desprende así de la rama de negocio que le da menos beneficios, y puede dedicarse por completo a los servidores y a otras ramas de la computación corporativa, que

le dan sus principales ingresos. Además, el acuerdo beneficia a ambas partes: Lenovo tiene un extenso mercado en China, mientras que IBM (que no dispone de una gran penetración en el mercado interno de este país asiático) dispone de una red muy completa en todo el resto del mundo.

IBM ha ido subcontratando diversas partes del proceso de la fabricación de computadoras PC en los últimos años, como por ejemplo los discos duros, cuya división fue vendida a Hitachi a mediados del 2002 para la creación de una "joint venture" entre ambas empresas.

El abandono de Big Blue también tiene un componente emotivo, ya que la compañía norteamericana fue la encargada oficial de inaugurar la era de los PC's en 1981 con la presentación de la primera computadora personal basada en la arquitectura x86 y de diseño abierto, punto este último que permitió la fabricación de máquinas clónicas por parte de otras compañías y por lo tanto su popularización. Al mismo tiempo, y gracias a un error de cálculo de la misma IBM que no midió adecuadamente la importancia que tenía el software en su proyecto, nos legó la herencia del dominio de Microsoft en el terreno de los sistemas operativos, ya que la compañía de Bill Gates fue contratada para proporcionar el sistema operativo del nuevo PC.

Guillem Alsina tiene ocho años de experiencia comunicando a través de diversos medios las novedades del sector tecnológico. Actualmente es Director de www.imatica.org y del programa de radio iMática.

Traxdata TravelStudio



Combina lector de DVD, lector de tarjetas de memoria, MP3, grabador de CD y visor de fotografías. También puede conectarse de forma sencilla a cualquier ordenador personal o televisor convirtiéndolo en un dispositivo imprescindible para aquellos que viajan regularmente ya sea por cuestiones de negocios o de

ocio o para quienes requieren este tipo de flexibilidad estén donde estén.

Ahora, cuando estés fuera de casa, podrás ver DVD, escuchar archivos MP3, transferir, almacenar y visionar fotografías, leer el contenido de tarjetas de memoria de diversos formatos y grabar CDs con un solo dispositivo. Traxdata TravelStudio es compacto, ligero, cabe fácilmente en un maletín o en una pequeña bolsa de viaje y te ofrece las mismas funciones que tu sistema multimedia doméstico pero con una fabulosa portabilidad y en sólo una cuarta parte del tamaño.

El TravelStudio también es reproductor de audio, y permite organizar y manejar archivos MP3 y WAV. Puede usarse para ver películas en DVD a través de tu televisor. Es práctico, fácil de usar y está equipado con un mando a distancia.

Nuevos productos de McAfee



Los nuevos dispositivos McAfee WebShield y SpamKiller serie 3000 incluyen antivirus, antispam, antiphishing y tecnología de filtro de contenidos detallada, los que se unen con controles basados en política para obtener una mejor flexibilidad de escaneo y configuración", declaró Steve Crutchfield, director de

marketing de productos de McAfee. "Los dispositivos están contruidos y ajustados para brindar rendimiento y confiabilidad, entregando un aumento promedio del rendimiento del orden de un 48 por ciento en todo el rango. Y, con esta nueva plataforma de tecnología, tenemos una excelente base para permitir el futuro desarrollo de la próxima generación de productos McAfee WebShield y McAfee SpamKiller". Las nuevas soluciones son fáciles de usar, administrar e implementar. Incluyen soporte de política completo, lo que permite a los administradores de IT identificar grupos lógicos y aplicar distintas reglas para antivirus, antiphishing, antispam y filtro de contenidos. También incorporan un tablero de control y un asistente de configuración que ofrece una mayor visibilidad de la información de estado.



Bitrix Site Manager

**Sistema de gestión
de contenidos y
solución para portales**

www.bitrixsoft.com

Sun apuesta por el código abierto... a su manera



Buscando reglas propias

La multinacional norteamericana ha decidido presentar una licencia de código abierto de elaboración propia para su aprobación por parte de la OSI (Open Source Initiative). Esto ya ha desatado las primeras críticas

entre la comunidad open source.

La CDDL (Common Development and Distribution License) prevé la posibilidad de permitir la coexistencia en un mismo proyecto de software open-source y software propietario, incluso si este último está protegido por patentes. Este es el punto que ha provocado más polémica en la propuesta de Sun.

El texto de la CDDL ha sido elaborado por Sun presuntamente

para liberar en un futuro próximo el código fuente de su sistema Unix Solaris, propietario de la compañía y que contiene tecnologías desarrolladas por Sun y de las cuales no está disponible el código fuente... y que a Sun podría interesar mantener como propietarias. Es por eso que la compañía habría incluido en la CDDL la posibilidad de liberar una parte del código de un proyecto, pero manteniendo otra parte cerrada.

La base de la CDDL es la licencia empleada en un conocido paquete integrado de Internet, la MPL (Mozilla Public License) 1.1. La razón argumentada por Sun para presentar una nueva licencia a la OSI, cuando ya hay unas 50 aprobadas por este organismo que pueden ser utilizadas para cualquier proyecto, es que para la compañía no hay ninguna que sea aceptable para sus propósitos.

La licencia propuesta por Sun puede ser interesante para compañías que quieran acercarse a la filosofía del código abierto pero sin "quemarse", sin tener que abrir todas sus tecnologías propietarias, aunque ello puede ocasionar una mala imagen.

Solución de seguridad integrada de Symantec para la empresa



Una conexión directa y confiable en la oficina

La nueva línea de dispositivos ofrece a los clientes seis funciones integradas para seguridad, una gestión centralizada y ampliable y un punto de acceso inalámbrico seguro.

La Serie 400 del Symantec Gateway Security Appliance proporciona un firewall, prevención de intrusiones, aplicación de política anti virus, filtrado de contenidos, red privada virtual (VPN) y networking en la pasarela, y todo ello en un único

dispositivo fácil de utilizar diseñado especialmente para sucursales y oficinas remotas. Además de ello, la propuesta puede funcionar como punto de acceso LAN inalámbrico, seguro y basado en estándares. Los dispositivos son unos componentes clave para conseguir los objetivos de la integridad de la información, ya que permiten a las organizaciones asegurar de mejor manera las redes desplegadas en sucursales y oficinas remotas.

"Las empresas tamaño grande o mediano suelen tener muchas sucursales u oficinas remotas que deben conectarse a la red corporativa para contar con acceso permanente a las aplicaciones y datos empresariales", ha afirmado Greg Gotta, vicepresidente de la división para Seguridad en la Red y en la Pasarela a Internet en Symantec. "Gateway Security permite a los clientes un importante ahorro en costes gracias al empleo de Internet como medio para transportar datos".

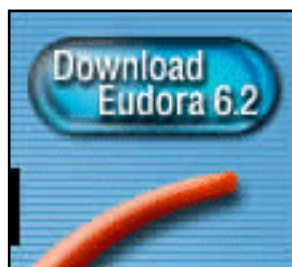
Interesante compra de Borland



Borland incrementa la predecibilidad y la disciplina del desarrollo de software a través de la adquisición de ESTIMATE Professional, herramienta de planeación y estimados que aumentará el valor de la solución de administración de requerimientos Borland CaliberRM.

Los recursos de planeación basados en requerimientos de ESTIMATE Professional permiten a los usuarios predecir con mayor confiabilidad la inversión requerida, el tiempo de salida al mercado y los riesgos asociados de los proyectos de desarrollo de software antes de que se inicien. La posibilidad de seleccionar los proyectos correctos, aplicar los recursos indicados a esos proyectos y predecir con mayor confiabilidad los resultados de estas decisiones de inversión puede ayudar a las compañías a maximizar el valor del software para los negocios.

Eudora se actualiza



QUALCOMM dio a conocer el lanzamiento comercial del software Eudora 6.2, una nueva versión del popular programa de correos electrónicos para los usuarios de Windows y Macintosh que incluye la característica ScamWatch, que evita que los usuarios entren a páginas URL engañosas. Eudora 6.2 ofrece

compatibilidad mejorada de Secure Sockets Layer (SSL) con OpenSSL, que es frecuentemente utilizada en ambientes empresariales. Asimismo, el programa incluye mejoras IMAP para obtener una mejor sincronización de correos electrónicos entre múltiples computadoras y locaciones, así como 24 originales íconos gestuales para agregar color y personalidad a los correos electrónicos de los usuarios. ScamWatch es la más reciente de una serie de innovadoras características diseñadas para proteger la seguridad del usuario.



ADR Infor S.L. Empresa líder en teleformación, más de 5000 alumnos nos avalan.

formacion.com

Soluciones e-learning

www.adrformacion.com

ADR Infor S.L. Formación y Desarrollos Informáticos Telf.: 941 250 116 / Fax: 941 236 805

www.adrformacion.com

PLATAFORMA DE E-LEARNING

33 cursos estructurados en 7 familias.

- Fácil acceso
- Tecnología punta en formación
- Tutoría avanzada
- Alumno inter-comunicado

**ENTRA Y COMIENZA EL
CURSO QUE ELIJAS GRATIS.**

SERVICIO PARA EMPRESAS, COLECTIVOS E INSTITUCIONES

- Altas Conjuntas
- Portal Estándar
- Portal Personalizado

**PIDE TU PRESUPUESTO
DESDE NUESTRA PÁGINA**



La CGI promueve la exportación de Software y Contenidos



Una propuesta para que Argentina crezca

La Confederación General de la Industria organizó el pasado miércoles 7 de diciembre el Seminario "Exportar Software y Contenidos", para impulsar muy fuertemente la Ley de Software promovida recientemente por el

gobierno argentino.

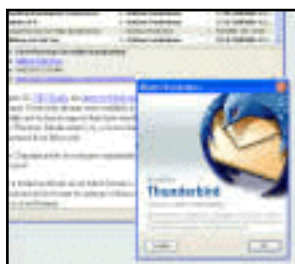
"Este desarrollo se da en el marco de producir en nuestro país un cambio estructural de la producción, que tiene que ser básicamente a través del desarrollo científico y tecnológico en un modelo que debe atender las necesidades de nuestra sociedad, como son la inclusión socio productiva, la implementación de un Modelo Productivo PyME, dador de mano

de obra del 80% de los puestos de trabajo porcentaje válidos en nuestro país y en el mundo y en las nuevas tecnologías, y tecnologías para atender un tema cultural de "cómo formar una educación no formal", reciclar los saberes socialmente productivos y en ese marco la capacitación constante y cercana, presencial y a distancia para lo cual estamos capacitados", indica Edgardo Caracotche Presidente de la CGI.

La Confederación General de la Industria continúa su plan estratégico colocando a la tecnología como factor fundamental y motor para el reinicio de un proceso de reindustrialización, abandonado hace muchos años, imprescindible de una Argentina para todos sus habitantes.

Las más importantes empresas de tecnología, organizaciones empresarias regionales, bancos nacionales, organismos científicos y tecnológicos, cámaras del sector productivo y organismos gubernamentales dieron apoyo efectivo a este evento, el cual piensa impulsar un mercado en continuo desarrollo que cosecha éxitos.

Llegó el gestor de e-mail Mozilla Thunderbird 1.0



Interesante opción para gestionar correos

Con este proyecto, la fundación Mozilla espera obtener un éxito y una difusión idénticos al que está teniendo el navegador web Firefox, perfilándose así como competencia directa al Outlook de Microsoft.

Thunderbird intenta responder a todos y cada uno de los retos y necesidades que el usuario de correo electrónico actual puede tener; para ello incluye un lector de "feeds" RSS, filtro anti-spam, y búsqueda de mensajes por su contenido optimizada para

conseguir la máxima velocidad y efectividad. Es más ligero y rápido que Mozilla, ya que este último programa incorpora varias funciones en un único paquete, lo que lo convierte en un complemento perfecto para el navegador Firefox o cualquier otro navegador web que tengamos instalado en el sistema. Además, es portable; disponemos de versiones listas para descargar y distribuir para Windows, Linux y Mac OS X, pero podemos compilar los fuentes para el sistema que deseemos. Para la migración desde otros clientes de correo electrónico, Thunderbird incorpora herramientas específicas para Kmail (el cliente de correo de KDE) y mail.app (Mac OS X). En los FAQ's del site de Thunderbird no se menciona para nada a Outlook. En general, Thunderbird guarda sus mensajes en formato de texto plano mbox, por lo que es compatible con casi cualquier gestor de e-mail.

Python 2.4, disponible



Después de año y medio de desarrollo, llega una nueva versión de este lenguaje de programación en la cual se mejoran algunas características y se añaden nuevos módulos. Python es una especie de complemento o sustituto del shell script de Unix, un lenguaje simple y que proporciona al usuario la capacidad de

construir programas más complejos en menos pasos. Incluye características de lenguajes de muy alto nivel, como tipos de datos matriz o diccionario. Además, y como característica importante, Python es un lenguaje modularizable, es decir, podemos desarrollar módulos de código que reaprovecharemos para otros programas que hagamos.

La nueva versión 2.4 del lenguaje incluye algunos módulos y paquetes que no estaban presentes en versiones anteriores, que dan mayores posibilidades de desarrollo.

Aparece Fedora Core 3



La sucesora de Red Hat para máquinas desktop no pierde fuelle en su lucha por conquistar las computadoras personales de los usuarios, e incorpora como principales novedades las nuevas versiones de los entornos gráficos KDE y Gnome.

Fedora nació hace poco más de un año, cuando la empresa norteamericana Red Hat anunció que abandonaba el desarrollo de su distribución gratuita orientada al sector de los desktop para concentrarse en el sector de los servidores, donde ostenta el liderato y que constituye sin lugar a dudas un mercado más lucrativo que el de los desktop, al menos por el momento. Posteriormente, Red Hat ha anunciado planes para poner en circulación una nueva distro para desktops, esta vez orientada al sector corporativo. Fedora Core 3 se encuentra disponible para las arquitecturas x86 y x86_64, para PC's de 64 bits.

¿No logra aumentar sus ventas?



SEOHome.com, Posicionamiento web en Buscadores



Java en todo su esplendor para los desarrolladores



Liberación de un poderoso lenguaje

Sun publica en internet el código fuente de la próxima generación de Java para la comunidad mundial de programadores. Esta iniciativa proporcionará una oportunidad sin precedentes para que desarrolladores de todo el

mundo participen en la innovación de la plataforma Java. Disponible como parte de un nuevo proyecto lanzado recientemente en java.net, ésta es la primera vez que Sun empaqueta el código fuente y binario de una versión de J2SE mientras todavía se encuentra en su fase de desarrollo. Esta iniciativa proporcionará una oportunidad sin precedentes para que desarrolladores de todo el mundo participen en la innovación

de la plataforma Java.

"El pasado junio probamos un proceso de desarrollo transparente mediante el lanzamiento de versiones beta del software J2SE 5.0 y fue un gran éxito", comenta José Manuel Estrada, arquitecto Java en Sun Microsystems Ibérica. "Inspirados por el entusiasmo que nos encontramos en la comunidad de desarrolladores de Java y su deseo de participar antes en el proceso, hemos ido un poco más allá al lanzar el código fuente, bajo la licencia simplificada Java Research, y un proyecto de comunidad abierta en java.net".

Los desarrolladores de Java pueden unirse al nuevo proyecto de la plataforma java en java.net para descargarse el código fuente de la próxima versión de J2SE y participar en los foros para desarrolladores.

En el futuro, java.net espera poner en marcha un proceso para remitir parches. Sun está trabajando en la forma en que serán gestionados por la comunidad estas reparaciones de errores y otros códigos no-JSR.

Microsoft busca frenar la piratería de sus productos en Reino Unido



Fuerte idea para luchar contra el soft ilegal

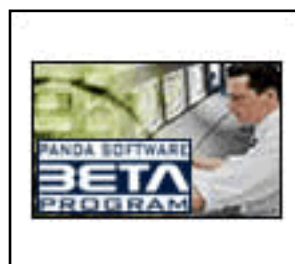
El objetivo es conseguir pruebas contra el suministrador del equipo con Windows pirateado, y no afectar para nada al usuario. La campaña se dirige no a aquellos usuarios que hayan pirateado el Windows después de haber

comprado la computadora, si no a aquellas personas que han adquirido lo que creían una copia legítima del sistema operativo de Microsoft, y que tengan dudas sobre la autenticidad del CD y la documentación facilitados por su proveedor.

El auge de las copias falsificadas de productos informáticos que se ha dado en los mercados de Europa oriental y Asia, además de que estas copias ilegítimas ofrecen una gran calidad y parecido con los originales, ha dado lugar a esta campaña.

Dichas copias se exportan actualmente al más lucrativo mercado de Europa Occidental. Lo más espectacular de la campaña es que, si el CD y la documentación enviados por el usuario, resultan ser falsos, Microsoft devolverá a cambio una copia legítima del sistema operativo... sin cobrar nada en absoluto. Es decir, aplicando la máxima de "el usuario no tiene la culpa", se le considera una víctima más de una estafa y, por lo tanto -y vista su buena intención-, se legaliza su situación sin ningún coste adicional. Dicha campaña es válida para computadoras adquiridas antes del 1 de noviembre, y se extenderá hasta el 31 de diciembre. Es incierto si continuará en un futuro ni si habrá otras iniciativas.

Seguridad para equipos Samba



SambaSecure es el nuevo producto de Panda Software, aún en fase beta, que funciona como un antivirus para servidores Samba bajo Linux. Protege al servidor de los virus que vienen en los ficheros entrantes, así como impide que desde el servidor se copie material infectado a otras computadoras.

SMB es un protocolo de comunicaciones de muy alto nivel que puede implementarse sobre otros protocolos como TCP/IP o NetBEUI. Una explicación mucho más simplista sería que es un sistema de comunicación (como lo podría ser el código Morse) que se usa para entablar una conversación entre dos hablantes de una misma lengua (el castellano, por ejemplo). Este protocolo es el estándar para compartir recursos entre sistemas Windows y, vista la necesidad que tienen los sistemas Unix y GNU/Linux de coexistir con Windows, surge Samba.

En Chile, la piratería pierde



NeoTek denunció a las grandes tiendas de Chile, Ripley y Almacenes París, por la comercialización de consolas desbloqueadas y, en el caso de esta última, por además incluir juegos pirateados en esos productos. Esta acción cuenta con el apoyo de grandes actores de la industria, como Electronic Arts, Atari, y Buena

Vista Games (Disney Interactive); todos desarrolladores de juegos. A lo que Almacenes París, reaccionó con gran efectividad, informando que retirará de todos sus locales su stock de consolas desbloqueadas y los juegos pirateados de inmediato y que además iniciará una investigación sobre este tema. NeoTek decidió llevar a cabo esta denuncia motivado por la masiva publicidad en televisión, radio, catálogos e Internet, de la venta de consolas PS One habilitadas para correr todos los juegos o desbloqueadas.

Intel Itanium 2 ofrece múltiples usos



Los procesadores se destacan

La empresa ha mejorado toda su línea de procesadores Itanium 2 para ofrecer nuevas versiones de multiprocesador (MP), de doble procesador (DP) y bajo voltaje (LV). Más de 70 Fabricantes de Equipos Originales (OEMs) están ya suministrando sistemas basados en procesadores Itanium. Esta plataforma soporta en estos momentos los cinco principales sistemas operativos y una amplia variedad de aplicaciones de software, para aumentar de esta manera la capacidad de elección y la flexibilidad de los directores de informática de todo el mundo a la hora de adquirir soluciones basadas en tecnología Itanium. La plataforma Itanium 2 ofrece unas excelentes ventajas en

procesamiento informático, almacenamiento y tratamiento de datos, inteligencia empresarial, planificación de recursos empresariales e informática de alto rendimiento.

Esta plataforma sirve de complemento a los procesadores Intel Xeon con Tecnología Intel Extended Memory 64 (Intel EM64T) y ha sido creada para el empleo de aplicaciones empresariales de carácter general como, por ejemplo, aplicaciones Web, grupos de trabajo, archivos, impresión, infraestructura y lógica de aplicaciones, para proporcionar a los directores de informática unas soluciones informáticas de extremo a extremo a 64 bits.

Itanium 2 se está utilizando ahora en aplicaciones de misión crítica, entre las que se incluyen la puesta en marcha de uno de los superordenadores más rápidos del mundo en la NASA - un sistema SGI Altix que cuenta con 10.240 procesadores Itanium 2 y funciona con el sistema operativo Linux.

El Bank of New York ha instalado unos servidores de cuatro procesadores HP Integrity basados en procesadores Itanium 2 para el intercambio de acciones bursátiles a escala mundial.

Samsung rompe los límites de los discos duros



Más capacidad y velocidad

Las tecnologías SATA II y Native Command Queuing que estarán presentes en los nuevos discos duros de Samsung poseen el doble de ancho de banda que ofrece la antigua serie ATA, proporcionando más velocidad y

capacidad de almacenamiento de datos.

Estas nuevas soluciones serán aplicadas a los nuevos dispositivos de la serie SpinPoint P80 y P120 que anteriormente funcionaban con el sistema Native Serial ATA. Ahora podrán ser adquiridos

a un precio menor y con un índice de transferencia de datos de 300 MB que duplica el ancho de banda de su predecesora que contaba con 1.5 GB/s. Proporcionarán una tasa de transferencia superior a las soluciones conocidas hasta hoy.

La tecnología SATA II además de aumentar la velocidad del disco duro, incrementará la capacidad de almacenamiento de éste a 160-250 GB máximo, por lo que realizará definitivamente el funcionamiento del sistema del computador.

El Native Command Queuing o "reordenamiento de comandos basado en la optimización de las búsquedas" es una solución que permite al servidor desconectarse del dispositivo mientras éste reordena y ejecuta los comandos. Cuando el dispositivo está listo para enviar los datos al servidor, éste se conecta de nuevo por lo que reduce los conflictos de prioridad del computador entregando más velocidad.

HP, líder en ventas



La empresa anunció la venta de 14 millones de unidades de impresoras durante los tres últimos meses del año fiscal (agosto-septiembre-octubre), lo que supone la cifra más alta conseguida en un solo trimestre por la compañía. HP Imagen e Impresión consiguió 6.5 billones de dólares en ventas durante el 2004 en todo el mundo, un

5% más que el año anterior. La compañía cuenta con la confianza de los clientes empresariales y consumidores del hogar, quienes adquirieron impresoras tanto láser, business inkjet, gran formato, fotográficas, deskjet, equipos multifunción, prensas digitales, y dispositivos de impresión.

Hace poco HP celebró su 20 Aniversario de la marca Laserjet, impresoras láser color y monocromo que cuentan con el respaldo de 75 millones de unidades vendidas (de 200 modelos diferentes) desde su aparición en el año 1984.

Televisión y notebook



Ya se encuentra disponible el modelo Aspire 1800, un nuevo notebook de Acer caracterizado por su avanzada tecnología para llevar a los usuarios a una auténtica experiencia multimedia y a la máxima movilidad para conectarse a Internet. El nuevo portátil de Acer incorpora televisión, video y un control remoto que permite

al usuario disfrutar de sus funcionalidades con la mayor comodidad. Para el trabajo o entretenimiento, el Aspire 1800 es un computador portátil que puede reemplazar al equipo de escritorio y satisfacer las necesidades de la casa u oficina. Con un TV-sintonizador digital opcional el usuario puede convertir a su computador portátil en un excelente televisor, disfrutando de imágenes de alta calidad gracias a su pantalla LCD de 17 pulgadas. Posee un procesador Intel Pentium 4 Bluetooth, y conexión a Internet con el estándar 802.11g.

Los portátiles eligen GeForce Go 6800



Un mayor rendimiento llega con...

Nvidia comunicó que los principales fabricantes de portátiles del mundo han elegido la unidad de procesamiento gráfico (GPU) GeForce Go 6800 para sus soluciones portátiles de altas prestaciones, destinados a usuarios

exigentes que buscan lo mejor para correr sus aplicaciones.

Fabricantes como Alienware, Eurocom, Falcon Northwest, Hypersonic PC, Iru, MV, Prostar, Sager o VoodooPC ya han sacado al mercado sistemas que utilizan procesadores GeForce Go 6800 y en breve se les unirán otras marcas.

Según afirma Tony Yuan, presidente de Sager, "La estrecha colaboración con Nvidia y el incomparable rendimiento de la GeForce

Go 6800 han permitido a Sager introducir un portátil que supera las prestaciones de cualquier otro sistema anterior a un precio que resultará atractivo al gran público. Estamos convencidos de que los clientes de Sager van a quedar impresionados por el salto de rendimiento gráfico y calidad de visualización que percibirán en este nuevo portátil".

Frank Azor, Vicepresidente Senior de Alienware Corporation, añade, "Los clientes de Alienware siempre han esperado la última tecnología de gráficos en todos nuestros dispositivos de juegos. La colaboración con Nvidia en el lanzamiento de GeForce Go 6800 nos permitirá suministrar la GPU más rápida del mercado de portátiles actual".

"Después de ejecutar pruebas exhaustivas con varias soluciones gráficas para portátiles, no nos quedaba otra opción que elegir un producto PCI Express de Nvidia", concluye Rahul Sood, Presidente y responsable tecnológico de VoodooPC. "La Geforce 6800 Go es nuestro sueño hecho realidad. Superó con creces todas nuestras expectativas y pone nuestros sistemas en la primera línea de los portátiles de altas prestaciones".

IBM presentó su nueva línea de servidores



Novedades para el ámbito empresarial

Los nuevos xSeries se introducen con el revolucionario procesador Intel Xeon Extended Memory 64-bit. Permitirán a las empresas implementar aplicaciones tanto en 32 como en 64 bits y acceder a mayores rangos de memoria.

Con estos nuevos servidores las empresas podrán implementar aplicaciones tanto en 32 como en 64 bits, acceder a mayores rangos de memoria y soportar aplicaciones de superior criticidad, extendiendo la confiabilidad, escalabilidad y flexibilidad potenciada

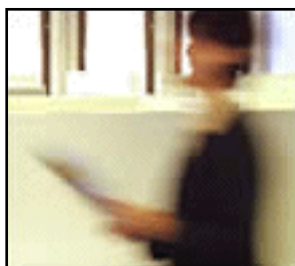
por la novedosa arquitectura IBM Extended Design Architecture. Esta arquitectura ayuda a aprovechar al máximo las nuevas aplicaciones de 64-bit, mientras que mejora las ya existentes en 32-bit.

"Estos nuevos productos de xSeries trasladan más innovaciones en computación de alto rendimiento al resto de los productos de la línea, lo que representa un hecho sin precedentes", explica José Luis Oría, gerente de producto de eServer xSeries de IBM para Latinoamérica.

"xSeries de IBM una vez más pone a disposición de un nuevo grupo de clientes funcionalidad y capacidad de administración críticas para la misión".

Los nuevos procesadores Intel Xeon e Intel Pentium 4 se encuentran disponibles ahora en los sistemas eServer xSeries de IBM: x206, x226, x236, x306, x336, x346 y Blade.

Dell toma la vía inalámbrica

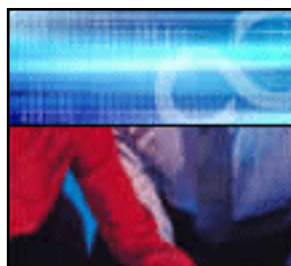


La empresa ha empezado a entregar un nuevo nivel de comodidad para las tareas de impresión en la casa y oficina con la introducción de la Dell Photo All-In-One Printer 962. Con esta solución, el usuario puede no sólo imprimir, sino también copiar, digitalizar y enviar faxes. Sus características avanzadas,

entre ellas un alimentador de 50 páginas y un fax-módem incorporado, pueden hacer de la 962 una solución ideal para la casa o la oficina pequeña. Es perfecta para imprimir fotos, pues incorpora una conexión PictBridge directa a una cámara digital. Y un cartucho de tinta opcional para fotos ayuda a crear fotos duraderas de alta resolución.

Desde que entró en el mercado de impresoras en marzo del 2003, Dell ha expandido su cartera de impresoras para atender las necesidades de todos los clientes.

Alianza de Cisco y Fujitsu



Ambas compañías anunciaron un acuerdo para entrar en una alianza estratégica centrada en routers y switches que permitirá a proveedores de servicio y empresas construir redes IP (Protocolo de Internet) avanzadas.

Bajo esta colaboración, Fujitsu y Cisco llevarán a cabo el desarrollo conjunto de routers

de extremo, la planeación de cooperación futura en routing y switching, y la colaboración por una calidad continua, soporte mejorado y servicio. Los productos de conectividad basados en IP tales como routers y switches son elementos centrales para infraestructuras de red, y su desempeño y calidad tendrán un mayor impacto en todos los sistemas de red. Esto es especialmente cierto para las redes de telecomunicaciones de los proveedores de servicio, donde jugarán un rol vital y esencial en los niveles de servicio y calidad que pueden ofrecer.

AMD y Sun continúan impulsando el cómputo empresarial



Dos empresas que trabajan muy bien

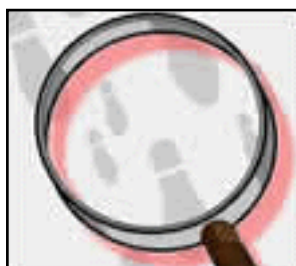
AMD manifestó el apoyo al sistema operativo (OS) Solaris 10 de Sun mientras celebra el primer aniversario de su alianza estratégica, la cual ha dado como resultado hasta hoy toda una gama de soluciones para

servidores Sun Fire basados en procesadores AMD Opteron y para las estaciones de trabajo Sun Java, que brindan el mejor rendimiento empresarial de la industria. Recientemente, el servidor Sun Fire V40z de cuatro vías obtuvo resultados récord en el SPEC OMP2001, una referencia clave para las aplicaciones científicas. Actualmente, el Sun Fire V20z es uno de los mejores servidores x86 de dos vías. Las estaciones de

trabajo W1100z de 1P Sun Java y Sun Java W2100z de 2P son las más recientes de la familia de productos con procesadores AMD Opteron de Sun.

"Esto es un hito en la industria. Desde el año pasado AMD ha trabajado estrechamente con Sun para cambiar la economía del mercado empresarial", dijo Dirk Meyer, Vicepresidente Ejecutivo del Grupo de Productos de Cómputo de AMD. "AMD y Sun están ayudando a garantizar que las soluciones económicas lleven a mejores niveles de rendimiento para los usuarios en varios segmentos de la industria. A medida que nos acercamos al 2005 y al lanzamiento de la tecnología AMD64 multinúcleo, las empresas pueden vislumbrar la creciente variedad de plataformas para servidores y estaciones de trabajo de Sun". Solaris 10 está optimizado para la tecnología AMD64. Ésta es la primera versión de Solaris que soporta los procesadores AMD Opteron mientras funcionan a una modalidad de 64 bits, lo que permite a los usuarios aprovechar la plataforma UNIX, así como su compatibilidad con los ambientes de 32 y 64 bits.

¿Nos espían los fabricantes de impresoras láser?



Visiones claras y ambiciosas

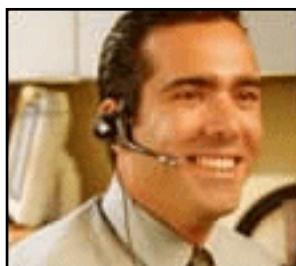
Aunque la pregunta pueda sonar más a "fanático de la teoría de la conspiración", lo cierto es que ahora algunos fabricantes de impresoras láser han admitido que durante 20 años han estado incluyendo marcas en las hojas

impresas que identificaban unívocamente a la impresora que las había realizado sin que nosotros lo supiéramos. A veces la realidad supera la ficción. Y este es uno de esos casos. Los amigos de la teoría de la conspiración tienen un

nuevo punto a su favor. Según publica la edición online de la prestigiosa revista PCWorld, diversos fabricantes de impresoras láser como Xerox o Canon han ido incluyendo marcas identificadoras unívocas en todos los papeles impresos con sus máquinas. El secreto a voces en la industria ha sido, por fin, puesto al descubierto de una forma pública.

Según los responsables de las empresas fabricantes que han hablado con PCWorld, esta práctica tenía como objetivo rastrear a posibles falsificadores y criminales de toda índole. Cuando las impresoras láser se introdujeron en el mercado, a principios de la década de los 80, se temió que la alta calidad que ofrecían fuese aprovechada por los falsificadores de billetes para hacer sus copias. Por eso se decidió que cada papel impreso con una impresora láser pudiese ser seguido hasta la persona a la que fue vendida dicha máquina.

Línea SupraPlus Silver



Diseñado para satisfacer las exigentes demandas de los usuarios en los centros de atención al cliente y las oficinas, el auricular SupraPlus está disponible en estilo monoaural (sonido en un oído) o binaural (sonido en los dos oídos). Su ligero y flexible micrófono de varilla permite una colocación precisa, mientras que la

excelente calidad de sonido del SupraPlus se complementa con la posibilidad de elegir entre tecnología de anulación de ruido o el exclusivo tubo de voz de Plantronics.

El SupraPlus ha sido creado para los usuarios que pasan dos o más horas al día realizando o recibiendo llamadas. Por ese motivo, Plantronics ha incorporado una serie de características y tecnologías que mejoran la experiencia de comunicación. El SupraPlus ofrece una gran calidad de sonido en aplicaciones convencionales de voz, así como en sistemas telefónicos VoIP.

Veo: todo bajo control



La generalización del servicio de acceso a Internet de banda ancha ha abierto un amplio abanico de posibilidades tanto para hogares como para profesionales. Con las cámaras Veo Observer y Veo Wireless Observer, la seguridad de hogares y negocios aumenta y la movilidad se convierte en un hecho real.

La rapidez, agilidad y eficacia de la banda ancha se convierte en fundamental para que las cámaras Veo realicen su función esencial, que es controlar en tiempo real el entorno seleccionado. Javier Castillo, Responsable del Área de Networking de Lanmovil, afirma: "Los servicios de conexión a Internet de banda ancha ponen en manos de los usuarios un mundo de posibilidades. Entre ellas algo que puede ser tan inimaginable como el aumento de seguridad en nuestras casas u oficinas, y eso hoy es posible gracias a Veo".

Lycos Europa suspende polémico salvapantallas que lucha contra el spam



Víctima de su propia medicina

Después de semanas de críticas, Lycos Europa ha decidido suspender el polémico programa anti-spam titulado "Make love not Spam", aunque ha prometido que volverá debido a la gran acogida que ha tenido.

Make love not spam constaba de un salvapantallas que cualquier usuario de Windows o Mac OS X podía descargar de Internet e instalar en su computadora para luchar contra el spam. Un salvapantallas, por sí sólo, hace poca cosa -si descontamos el caso de los programas como SETI@Home- por lo que Lycos incluyó una pequeña "sorpresa" en su programa: cada vez que saltaba el salvapantallas, este enviaba peticiones HTTP a un

sitio de distribución de spam, cuya dirección era sacada de sitios de lucha contra el correo basura como Spamcop y verificada por Lycos Europa. Varias decenas, centenares o miles de computadoras lanzando peticiones al mismo tiempo a una determinada máquina constituye un ataque DDoS (Distributed Denial of Service) que colapsa la computadora objeto del ataque, y esto es lo que pasó con dos máquinas hospedadas en la República Popular China. Pero hay más aún, y es que esta práctica constituye por sí sola un delito.

Desde Lycos se aseguró que la intención de la compañía no era la realización de un DDoS contra las máquinas de los spammers, sino entorpecer su funcionamiento y hacerlas más lentas. Desde su anuncio, el sistema ha sido objeto de polémica; numerosas personas criticaron el hecho de que pudiese constituir lo que finalmente ha sido, una fuente de ataques DDoS. En vista de la situación, Lycos ha retirado las descargas del salvapantallas, y según nuestras informaciones, también ha desactivado las peticiones de los salvapantallas activos.

La publicidad en Internet está madurando



La red mantiene sus puertas abiertas

DoubleClick ha dado a conocer su Informe sobre Tendencias en la Distribución de Anuncios correspondiente al tercer trimestre, que refleja que la publicidad online, bien conocida por su volatilidad, ha comenzado

a mostrar algunas características predecibles que sugieren que el medio ha alcanzado la madurez.

Rich media atrinchera posiciones entre los restantes formatos y le corresponde un elevado porcentaje de todos los anuncios

distribuidos; las unidades de mayor tamaño son el nuevo estándar; las ratios de clic permanecen estables tanto en los anuncios rich media como en otros formatos, y la ratio de view-through (que mide la respuesta indirecta de la publicidad online) sigue duplicando la ratio de click-through. La empresa también ha publicado estadísticas sobre el establecimiento de límites de frecuencia, control exclusivo del medio online que, sin embargo, se utiliza escasamente. "Los datos de distribución de anuncios de DoubleClick correspondientes al tercer trimestre demuestran que la publicidad online muestra algunas características predecibles a medida que madura", señala Doug Knopper, Vicepresidente Primero de Gestión de Anuncios de DoubleClick. "Los anunciantes pueden aprovechar las actuales tendencias y seguir utilizando rich media y anuncios de mayor tamaño más atractivos con tasas de click-through estables".

Impulsando la música digital

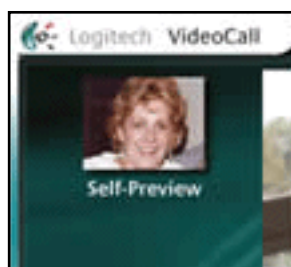


El mundo de la música digital legal ha dado un gran paso con el anuncio de que BT y Blueprint planean impulsar el mercado conjuntamente, mediante un nuevo servicio que utiliza el software "Song Centre" y "Open Royalty Gateway" de Blueprint.

Este nuevo servicio para el hosting, gestión y distribución

online de música y otros contenidos relacionados podría acelerar significativamente este mercado para beneficio de artistas, discográficas, comerciantes y consumidores. Solucionará muchos de los principales problemas que están entorpeciendo el desarrollo del negocio de la música online, tales como el tiempo de salida al mercado, las inversiones en TI y tecnologías de conectividad, y el control de los derechos. El servicio ya ha sido utilizado con éxito para un single de Robbie Williams, número uno en la radio.

Comunicación virtual



Está disponible en el mercado Logitech VideoCall para banda ancha, una nueva forma de comunicación que permite a familiares y amigos integrar video y audio en directo en sus conversaciones a través de Internet. Con una webcam, una conexión a Internet de banda ancha y el software de Logitech, los usuarios pueden, no sólo

hablar, sino también verse y compartir fotos. "Hemos añadido una nueva dimensión a la video comunicación a través de Internet," afirma Junien Labrousse, vicepresidente senior de la unidad de negocio de video de Logitech. "Con VideoCall para nos hemos centrado en crear una experiencia de video llamada intuitiva, a través de una interfaz muy familiar y sencilla de usar. Creemos que la video llamada tiene potencialmente el mismo impacto de crecimiento en el mercado de webcams que ha tenido la video mensajería instantánea".

SIMO TCI 2004

Microsoft, el ocio digital en el hogar y la oficina


Guillem Alsina
Corresponsal especial

La tónica del SIMO podría resumirse en el stand de Microsoft o viceversa; movilidad y ocio digital son las claves del futuro que ve Microsoft. La compañía de Redmond estuvo presente en SIMO con uno de los stands más grandes de la feria junto al espacio ocupado por HP, que tal vez era el más grande de todos. Microsoft compartió el stand con algunos de sus partners. Otra parte del stand estaba ocupado por diversos "escenarios", donde Microsoft mostraba sus innovaciones relacionadas con diversos aspectos de nuestra vida laboral y tiempo libre. Uno de ellos simulaba una sala de estar de un domicilio, donde un Media Center conectado a un televisor de plasma y un sistema de sonido 7.1 de Logitech nos permitía disfrutar de las posibilidades de Windows Media Center, la versión de XP adaptada a este tipo de aparatos de sobremesa. Sus posibilidades son, sin lugar a dudas, espectaculares, y es que además de poder reproducir DVDs y música, nos permite también grabar programas de televisión independientemente de la hora en que estos sean emitidos gracias a la tecnología EPG (Electronic Programation Guide, Guía Electrónica de Programación).

El Media Center mostrado en el SIMO estaba en inglés, ya que

se está acabando de traducir y adaptar el producto al castellano además de trabajar en el tema de las EPGs para todos los canales de televisión.

Inmediatamente detrás de la salita de estar nos encontrábamos con la simulación de una habitación, donde podíamos disfrutar tanto de lo que podemos hacer en nuestros momentos de ocio con un ordenador de sobremesa, como con un Tablet PC, como con una PDA.

El vídeo y las fotos digitales, así como la comunicación con otras personas parecen ser los puntales con los que Microsoft sostiene su concepto del ocio digital.

Trabajar en cualquier parte y bajo cualquier circunstancia. Diversos modelos de oficina nos mostraban el potencial de las herramientas de la compañía de Redmond, como por ejemplo el organizador personal Outlook (que va más allá de un simple cliente de correo electrónico) o el paquete ofimático Office.

Imaginemos ahora que tenemos una cita con un cliente y que nos encontramos en medio de un atasco -como pude comprobar yo mismo en Madrid, esto puede pasar con cierta frecuencia- ¿que hacer? Microsoft mostraba la posibilidad de comunicarnos desde nuestra PDA con la oficina a través de una conexión inalámbrica para indicar a nuestros compañeros de trabajo que llegaríamos tarde a dicha reunión, entre otras funcionalidades. Todo esto, realizado desde un coche que distaba unos metros del stand de Microsoft, aunque en realidad esta distancia podría ser de kilómetros.

Mirada general del evento



Desde el pasado martes, 9 de noviembre, hasta el domingo 14 del mismo mes se desarrolló la 44 edición de SIMO TCI, Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones, que ha reunido en la Feria de Madrid la oferta de 793 expositores directos con los últimos avances del sector de las

tecnologías de la Información.

En una primera valoración de resultados, se estima que más de 275.000 personas han visitado la feria, cifra que viene a dar respuesta a las previsiones iniciales fijadas para esta edición, que se ha presentado particularmente marcada por el progresivo avance del estilo de vida digital.

SIMO TCI ha vuelto a demostrar su solidez como espacio de representación sectorial de las tecnologías de la información y comunicación, presentando el mayor escaparate de productos, soluciones y herramientas. Otros grandes temas han sido la convergencia de la informática y la electrónica; las ventajas de la movilidad y la tecnología inalámbrica; la electrónica de consumo; la domótica, y el despliegue de las redes de telecomunicaciones de banda ancha.

Éxito de Logitech



Un año más, Logitech ha participado con éxito en SIMO TCI. El stand de la compañía ha sido uno de los más visitados y sus productos de los que más expectación han levantado, con especial mención para el primer ratón láser del mercado, MX1000 Laser Cordless Mouse, y para el conjunto de teclado y ratón

inalámbrico para portátiles, diNovo Cordless Desktop. La compañía ha visto recompensado el importante esfuerzo realizado por continuar innovando el mercado y presenta nuevos productos que inauguran nuevas categorías conceptuales dentro del sector de la tecnología de consumo ya que, a lo largo de los 6 días que ha durado la feria, varios miles de personas han pasado por el stand de Logitech interesándose por su nueva y amplia gama de productos dirigidos a todo tipo de públicos y para todas las situaciones. Como producto estrella de la compañía en SIMO, destaca el primer ratón del mundo provisto con un sensor láser, MX1000 Laser Cordless Mouse, que se convirtió en el producto más visitado y más comentado por todos los asistentes. El ratón, tiene una sensibilidad 20 veces mayor que los actuales ratones.

Principales conclusiones del Foro ISC



Visiones sobre el mundo tecnológico

Más de 60 cargos de la administración y representantes del sector español del software se dieron cita en el foro "Software y administraciones públicas en España: políticas y retos", organizado por la Iniciativa para

la Elección del Software (ISC) en el marco de SIMO.

Los participantes hablaron sobre la necesidad de garantizar la neutralidad en la contratación pública para no distorsionar el mercado de software ni socavar la competencia.

Carlos Fernández-Gallo, Jefe del Área de Informática de la Subdirección General de Empresas de la Sociedad de la Información del Ministerio de Industria, hizo hincapié en que su

Ministerio no se decanta por ningún tipo de software y que tanto el software libre como el propietario pueden ser apoyados y tienen las mismas posibilidades.

Myriam Eibar, Jefa del Área de Desarrollo y Coordinación de Tecnologías de la Información de la Generalitat Valenciana, afirmó que "debemos ser lo suficientemente profesionales en la administración para escoger en cada momento el software que mejor se adapte al problema que estamos tratando".

Ángel Herrera, Director Gerente de Isla Soft, una de la veintena de empresas miembro de ISC en España, señaló: "Las preferencias arbitrarias en la contratación favorecen a unos proveedores y discriminan a otros, interfiriendo en la evolución del mercado y reduciendo en última instancia las posibilidades de elección de la administración". Herrera añadió que "el mercado es y debe seguir siendo de libre competencia, sin prescripción ni mediatización ni intervención de ningún agente distinto a los que intervienen en él."

Una reunión que logró el intercambio de ideas y visiones.

Vodafone y la televisión en tiempo real en el móvil



La pantalla chica se hace aún más chica

Necesita un terminal de tercera generación, y por el momento solamente hay disponible un canal (CNN+), pero su precio es asequible a cualquier bolsillo. El conjunto de servicios que ofrece la operadora es superior al de

sus rivales en España, Movistar y Amena. Mientras que la filial de Telefónica presentaba en SIMO la videollamada como novedoso servicio de tercera generación, Amena no se prodigaba en dar a conocer sus servicios 3G tanto como las otras dos,

que disponían además de sus respectivos stands, de dos montajes en la parte exterior de los pabellones, donde el público podía participar en carreras de formula 1 virtual o de mini-motos. Vodafone, como operadora líder en el mundo, ha lanzado su servicio Vodafone Live!, desde el cual se pueden descargar contenidos como música en formato MP3 o vídeos correspondientes a emisiones televisivas, o incluso llegar a ver la televisión en tiempo real.

Para esto último se necesita un terminal de tercera generación, por lo que Vodafone pone a disposición de sus clientes los nuevos teléfonos Sharp 902 (el primero en Europa con cámara de 2 megapíxeles), Sony Ericsson V800, Nokia 6630, Motorola E1000 y Motorola V980. Por el momento el único canal de televisión que puede sintonizarse mediante este servicio es CNN Plus, que ofrece un servicio de noticias 24 horas al día.

La tecnología TruPrevent



Panda Software presentó la tecnología TruPrevent como gran novedad de sus productos antivirus en SIMO 2004. La compañía española venía a SIMO con sus productos Titanium Antivirus 2005 y Platinum Internet Security 2005 como abanderados.

Ambos hacen uso de la tecnología TruPrevent, que

permite detectar virus para los que en principio el antivirus aún no dispone de su firma, antes de que entren en el sistema y lo afecten.

Titanium Antivirus 2005: Incluye también un cortafuegos, con lo que se erige en una auténtica y completa solución de seguridad para el usuario doméstico.

Platinum Internet Security 2005: Este software va dirigido a los sistemas informáticos de pequeños negocios y profesionales independientes, consistiendo en una gran solución de seguridad.

Alfamicro mostró sus pantallas

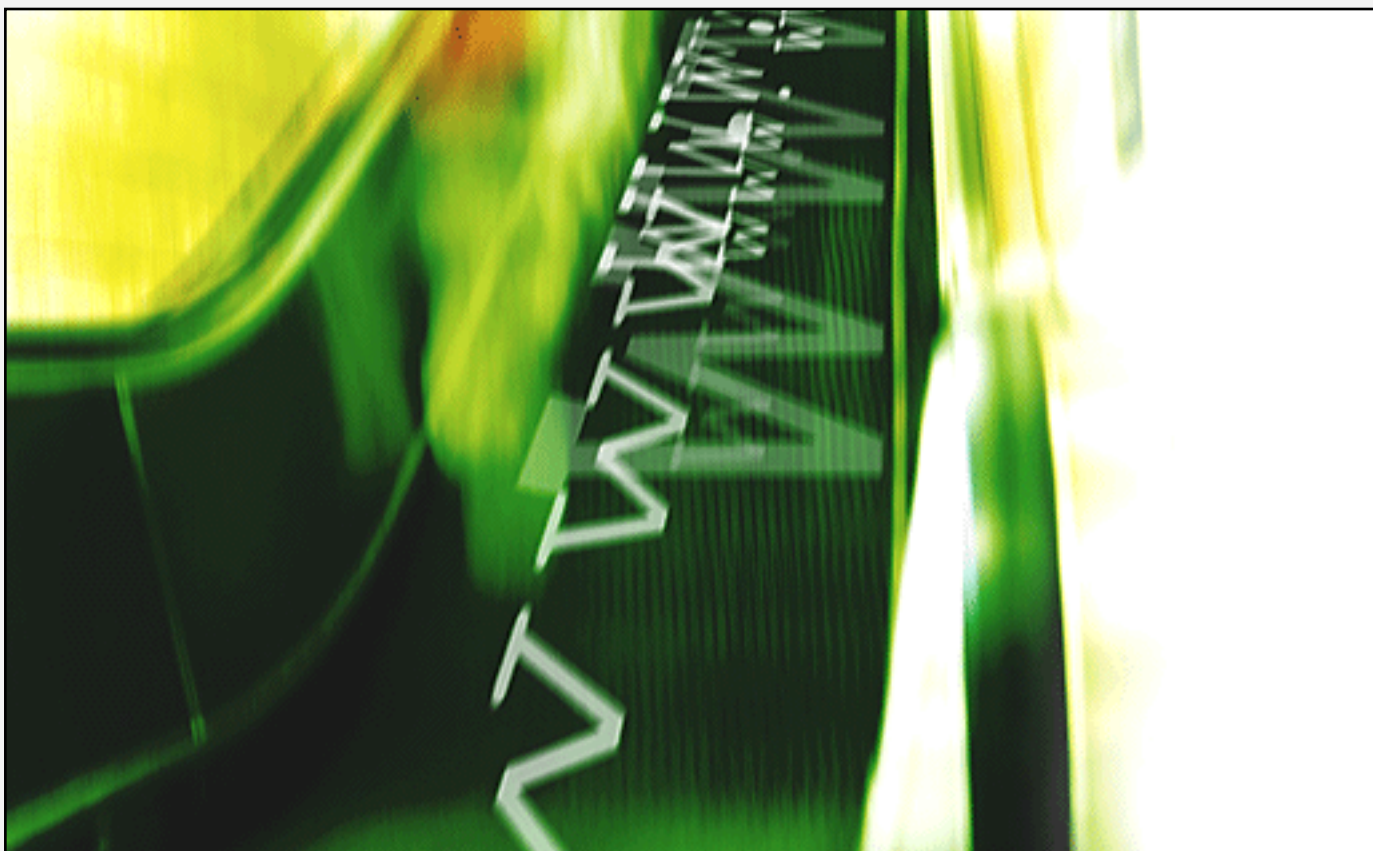


La compañía ha estado presente en la pasada edición de SIMO TCI, donde ha aprovechado para presentar sus últimas novedades. Entre ellas, cabe destacar una nueva gama de pantallas planas TFT que constituyen la primera generación de este tipo de equipos en el catálogo del mayorista.

Con el objetivo de aprovechar la gran expansión que está experimentando el mercado de las pantallas planas, Alfamicro ha presentado dos nuevos modelos: TFT20M y TFT30. Con estas unidades, el mayorista pone a la venta unos equipos que destacan por estar fabricados bajo un estricto control de calidad y unas exigentes premisas en el plano de la estética y el diseño.

Ambos modelos son pantallas de alta definición que presentan formato panorámico de 16:9.

Macromedia aporta soluciones adecuadas a problemas reales y de creciente importancia



En esta ocasión, hablamos con François Connan, Responsable Macromedia Ibérica, acerca de los grandes logros de la compañía durante el 2004, y adelantamos un futuro aún más exitoso e innovador para Macromedia, siempre acompañando al crecimiento de la Internet que conocemos y la que soñamos tener.

MMagazine: Macromedia ha logrado consolidarse dentro del territorio del desarrollo web, cubriendo notablemente las zonas de programación y diseño, con Flash, Dreamweaver, Contribute, Fireworks y Freehand. Sin embargo este no es el único público al que se dirige, ¿no es así? ¿Qué otros mercados trata de captar la empresa?
François Connan: Desde principio de este año Macromedia se



dirige también al público Enterprise a través de Breeze, que propone soluciones de Conferencia Web y de formación, y también a través de Flex, que propone una capa de presentación para entregar aplicaciones dinámicas de Internet (Rich Internet Applications, RIA) en un entorno Empresarial.

En el primer caso, los mercados objetivos son los de la formación rápida, el e-learning y la conferencia vía web.

En el caso de Flex, nos dirigimos al mercado de aplicaciones de Internet que utilicen el

concepto RIA, donde se mezclan las ventajas de la Web (despliegue rápido y de bajo coste), lo mejor del Desktop (potencia para el usuario, facilidad de uso, navegación e interactividad con la aplicación, como puede ser el drag and drop [arrastrar y soltar]) y lo mejor de multimedia con voz, video, etc.

MM: ¿Cuáles considera que han sido los tres lanzamientos de Macromedia más importantes este año? ¿Por qué?

François: Este año los lanzamientos más destacados e interesantes han sido las soluciones Macromedia Breeze, Flex y Web Publishing System. Cada una de estas soluciones han supuesto un paso hacia delante en diferentes áreas.

Breeze ha sido uno de los lanzamientos principales porque responde a una necesidad real en un mercado en constante crecimiento. Une la facilidad de uso que permite a personas sin conocimientos técnicos crear contenido o colaborar en vivo. Por otra parte, se apoya en una tecnología cliente ubicua, el archiconocido FlashPlayer, que permite que el 98% de los usuarios de Internet puedan acceder a estos contenidos de forma instantánea.

En cuanto a Flex, el paso que hemos dado a sido el de confirmar que el futuro está en las aplicaciones dinámicas de Internet, las conocidas RIA. Hasta la fecha, una empresa podía crear aplicaciones de Internet utilizando herramientas como Flash, además de las capas de lógicas empresariales (ASP, JSP y BDDs). Sin embargo, las grandes empresas se resistían a integrar aplicaciones basadas en Flash ya que aumentaba su dependencia de otros tipos de programadores. Ahora estos arquitectos de sistemas que crean sus aplicaciones en J2EE disponen de la capa de presentación FLEX, dónde se programa utilizando sus estándares (XML y ECMEA ActionScript) para crear este mismo tipo de aplicaciones RIA.

Finalmente, otro de los lanzamientos destacados ha sido Macromedia Web Publishing System: Solución basada en Contribute 3 (por primera vez en castellano) que, una vez más, permite resolver el creciente problema de actualizaciones de los sitios web. WPS permite a individuos sin conocimientos técnicos colaborar activamente en esta tarea y de esta forma la empresa o institución aprovecha mejor el valor añadido que cada persona de su plantilla le pueda proporcionar, y todo ello en un entorno seguro y fiable.

En estos 3 casos Macromedia aporta una solución adecuada a un problema real y de creciente importancia.

MM: Recientemente se llevo a cabo la conferencia anual de Macromedia, MAX. ¿Cuáles fueron las visiones e innovaciones protagonistas del evento? ¿Qué puede contar acerca de Maelstrom, nombre clave designado a la nueva generación de Flash Player?

François: Este año, la conferencia anual MAX 2004 para desarrolladores centró la atención en la creciente necesidad que experimentan las empresas de diferenciar sus productos y servicios en un mundo digital que cada vez abarca más ámbitos y nos sorprende con importantes y rápidos avances. Ante esta realidad, la empresa hizo énfasis, una vez más, en el importante

papel que tienen las grandes experiencias en Internet entregadas a través de múltiples plataformas.

MAX realmente consiste en obtener un primer feedback de algunos de nuestros usuarios más apasionados, además de presentar nuevos productos y nuevas tecnologías y entregar nuevas soluciones y programas de desarrollador.

Dicho esto, se presentaron diversas novedades referentes a la nueva generación de Flash Player y a la próxima entrega de ColdFusion. También se organizaron 90 talleres y sesiones prácticas y se celebraron los esperados MAX Awards anuales.

En cuanto a Maelstrom, los asistentes pudieron ver los primeros avances. La nueva versión del cliente de Flash (FlashPlayer 8) ofrecerá innovaciones destacables entorno a tres conceptos: expresividad, estandarización y rendimiento del Player de Flash. Esto hará mejorar notablemente las capacidades multimedia permitiendo nuevos efectos gráficos, mejoras en reproducción del video, el tratamiento del texto y mejorará increíblemente el rendimiento.

MM: ¿Qué impresiones le quedan del 2004? ¿Y qué expectativas tiene para el próximo año?

François: El 2004 está siendo un año de gran crecimiento de Macromedia a nivel mundial y en España, y eso sin haber

sacado nuevas versiones de nuestros productos estrellas. Esto demuestra que nuestras herramientas Studio MX y Contribute son ahora estándares. Prueba de ello son los recientes acuerdos con la Conserjería de Ecuación de la Generalitat de Catalunya y de la Comunidad de Madrid que han adquirido, respectivamente, 2245 Studio MX Pro y Contribute, y 2700 Studio MX para instalar en las escuelas de ambas comunidades.

Preveamos que el 2005 será todavía más fuerte, con unas expectativas de crecimiento muy por encima del sector debido a nuestra gama tradicional, una mayor legalidad de las empresas y una excelente acogida de nuestras nuevas soluciones empresariales.

MM: Internet es un mundo en continua evolución, y Macromedia acompaña activamente su crecimiento. ¿Cómo imagina a la Red dentro de diez años?

François: Diez años es quizás demasiado, pero a medio plazo, 2 a 5 años, imaginamos un mundo en el que cada interacción digital - bien esté en el salón, la oficina, la playa o el coche - será una experiencia elegante, eficaz y atractiva. Un mundo donde las verdaderas capacidades de las experiencias digitales emanen de cada interfaz y Macromedia ofrecerá las tecnologías para desarrollar estas interfaces.



¿Cómo calificamos? La puntuación que le otorgamos a un producto se basa en una serie de aspectos, tales como la facilidad de uso, las funciones, la relación calidad/precio y el rendimiento. De esta manera calificamos con una puntuación general de entre 1 y 10.

Mozilla Firefox 1.0

La aparición y el impacto de este notable explorador web hace temblar el liderazgo absoluto que posee Microsoft. La guerra de los navegadores vuelve a ser noticia gracias a Firefox, una opción con una amplia lista de interesantes características de navegación.

www.mozilla.com

Con 8 millones de descargas, la versión beta del navegador de Mozilla comenzada a dar que hablar. Ahora, ha sido lanzada la edición 1.0, para pelear en el sector dominado por Microsoft, y en el que destacan Opera y Navigator. Firefox es una de las novedades más importantes del año. Así, se prevé que Mozilla alcance una cuota del 10% del mercado.

Con herramientas similares a las de Navigator, pero con varias funciones propias, Firefox es una sólida opción, y como puede observarse, muchos lo están probando.

Firefox posee un sistema de bloqueo de pop-ups, permite abrir varias páginas dentro de una misma ventana, avanzadas opciones de búsqueda e integra un lector RSS. Asimismo se encuentran modos de importación, para migrar direcciones, contactos y preferencias personales.

Otra cuestión fundamental es que Firefox es una aplicación multiplataforma, pudiendo correr bajo Windows, Linux y Mac OS X. Asimismo, está disponible en 27 idiomas.

Si bien el software no revoluciona la experiencia de navegar por la web, permite un recorrido virtual más seguro, confiable y veloz; características que en Internet Explorer se ven debilitadas, principalmente por la interminable lista de vulnerabilidades que posee, y que continuamente crece.

Al mismo tiempo, esta contienda abre nuevamente un serio debate acerca de la forma en la que están construidas las páginas de Internet, dado que la gran mayoría están optimizadas para trabajar con el producto de Microsoft, el cual no es fiel a los estándares del World Wide Web Consortium (W3C). Es así, que pueden aparecer problemas al intentar acceder a ciertos sitios, usando Firefox.

En las pruebas, no pudimos ser testigos de importantes errores, aunque sí comprobamos que a veces Firefox muestra levemente distorsionada una cosa e Internet Explorer otra. De cualquier forma, el navegador de Mozilla es el que cumple con los reglamentos de diseño, y además logra adecuarse a los parámetros particulares de Internet Explorer.

A la interface de Firefox no se le puede reprochar absolutamente nada. Es rápida, directa, fácil de usar e intuitiva. La pronta descarga desde Internet (el programa pesa poco más de 4.5 MB) y instalación del software son procesos que concluyen en minutos. Mientras que familiarizarse con los botones y menús resulta instantáneo.

La función de tabulación, capaz de abrir varios sitios desde una misma ventana es una poderosa utilidad. Mientras Internet Explorer gasta recursos del sistema, ya que cada sitio supone una pantalla individual, Firefox optimiza esto, dando lugar a un ingenioso modo de navegación que permite saltar de página en página haciendo clic en las pestañas correspondientes. Esta



modalidad también se encuentra disponible en Opera.

Las opciones de búsqueda se llevan también varios méritos. Para empezar, es posible efectuar consultas de palabras en la página que se está visitando, resaltando la palabra buscada en el texto del sitio. Por otro lado, integra un panel de búsqueda directa, para consultar en Google, Yahoo u otro. En esta opción es posible añadir nuevos motores de búsqueda.

Los sitios que emplean mecanismos de seguridad, tales como comercios o bancos electrónicos son identificados por Firefox. De esta forma, la dirección aparece con un fondo amarillo, y el visitante puede conocer detalles de la página haciendo clic en el icono del candado que se muestra junto a la URL.

Por último, las extensiones de Firefox permiten incorporar nuevas funcionalidades en el software. Actualmente más de 200 los Plug-Ins que se pueden descargar e instalar en Firefox. Pero también los usuarios pueden acceder a nuevas máscaras o skins, para cambiar el aspecto del software.

Firefox es un navegador fantástico, con una cantidad de herramientas y opciones de expansión; la compatibilidad con los estándares de diseño web, el lector RSS integrado, las herramientas de búsqueda, el hecho de ser soportar varios sistemas operativos lo colocan a la cabeza del combate. Es el favorito del momento, y merece serlo.



Zone Alarm Security Suite

La empresa responsable de uno de los programas anti-spyware más usados en el mundo nos presenta una solución que combina herramientas para la detección de virus, hackers y archivos malignos que intentan filtrarse en la PC del usuario.

www.zonelabs.com

Zone Labs se ha convertido en una prestigiosa firma tras haber llevado Zone Alarm a la PC de miles de usuarios de todo el mundo. Siguiendo su lucha por la seguridad y la privacidad ha presentado recientemente Zone Alarm Security Suite, solución que combina herramientas óptimas de resguardo de la información. La suite incorpora, además del conocido motor de seguridad de la serie Zone Alarm, sistemas antivirus, antispam y utilidades prácticas para combatir los molestos avisos publicitarios que muestran la mayoría de las páginas web, así como bloquear cookies y scripts. Zone Alarm Security Suite es una completa protección y que, por extraño que parezca, cuesta tan sólo U\$S 69, que comparado con la competencia, resulta muy económico y envidiable. Asimismo, otro factor clave por el cual esta suite nos ha dejado una buena impresión reside en la interfaz de usuario, en donde se aprecia una navegación y modo de uso totalmente intuitivo, de fácil y amena configuración.

Dime como te conectas y te diré como defenderte. Apenas comenzado Zone Alarm Security Suite, este solicita datos al usuario acerca de la conexión a Internet que utiliza, de tal manera de establecer una configuración adecuada que más tarde puede personalizarse. Al iniciar por primera vez un recorrido por la red a partir de la instalación de la suite saltan en una esquina del monitor tediosos avisos que lentamente van desapareciendo a medida que son respondidos. Los mismos tienen que ver con la configuración de las aplicaciones que pueden o no tener acceso a Internet, bloqueando así programas y comandos que puedan producir intrusos o filtrado de datos.

En lo que refiere el rendimiento, el software ralentiza la PC en un principio, hasta que logra adaptarse al sistema, haciéndose transparente luego de poco tiempo. El producto puede adquirirse de dos maneras, en CD o directamente descargarse de la web, teniendo un tamaño poco superior a los 11 MB.

El denominado Control Center da lugar al acceso a la configuración de las distintas herramientas. A partir del menú se pone a disposición del usuario un total de diez secciones especializadas en determinadas áreas de seguridad: Overview (muestra aspectos generales de la actividad actual del programa), Firewall (uno de los puntos de mayor historia de Zone Labs, a través del cual se impide el ingreso de intrusos), Program Control (muestra los programas que tienen permitido el acceso a Internet como los que no lo tienen), Antivirus (da acceso a las opciones de monitoreo relacionadas al control de gusanos informáticos), E-mail Protection (un espacio dedicado exclusivamente a aspectos del correo electrónico), Privacy (configuración de sistemas que aseguran la privacidad de los datos del usuario) ID Lock (que advierte el envío de información del usuario a destinos desconocidos por el mismo), IM Security (ideal para estar seguros mientras conversamos por medio de alguna aplicación de mensajería, como ICQ o MSN, ya que nos permite no sólo bloquear la recepción de archivos malintencionados, sino también encriptar las charlas), Web Filtering (para impedir el acceso a determinados sitios web) y finalmente Alerts & Logs



(que lleva a cabo un historial de las alertas detectadas).

Las opciones de prevención de virus comprenden el constante monitoreo de correos electrónicos y archivos así como las comunicaciones a través de los mensajes más populares, como son ICQ, MSN, Yahoo y AOL, con actualizaciones automáticas durante un año para estar al día en este combate. A su vez son controlados los scripts maliciosos que puedan tener origen en la red. A pesar del costo de Zone Alarm Security Suite, sus opciones antivirus están a la altura de los líderes de este sector.

Volviendo a tocar el e-mail, debemos evidenciar pocos resultados de las opciones antispam, que se convierten en un complemento de la suite al que no se le puede sacar demasiadas ventajas dado que su sistema de control es, en este aspecto, muy pobre, llevando una lista negra de contactos.

Una última característica que debe tenerse en cuenta está alojada en la sección de funciones de privacidad. La misma consiste en guardar información personal definida por el usuario en un modo de encriptación fiable, de tal manera de proteger los datos ingresados en sitios web.

Zone Alarm Security Suite es el producto final de años de experiencia de Zone Labs. Se trata de una solución impecable, con una fácil interfaz, un precio atractivo y una poderosa y bien elegida combinación de herramientas de seguridad.



Paint Shop Pro 9

Tal vez no sea la aplicación más minuciosa del mercado en lo que a diseño gráfico se refiere, pero su amplia gama de herramientas, y su precio lo colocan en la PC de muchos aficionados y profesionales de la fotografía digital.

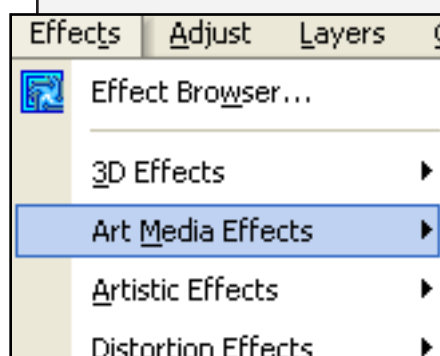
www.jasc.com

Una pelea histórica es la que protagonizan Paint Shop Pro y Adobe Photoshop desde hace años, de la cual siempre ha conseguido salir victoriosa la aplicación de Adobe. Sin embargo, las diferencias cada vez son menores, y la última edición de Paint Shop Pro se acerca demasiado a su eterno oponente. Tanto es así, que visto desde determinados puntos de vistas el programa de Jasc supera a Photoshop. Tal vez, uno de los puntos fundamentales de ello sea el precio de cada solución, en donde destaca claramente la relación calidad/precio de Paint Shop Pro. De cualquier forma, el producto de Jasc logró rápidamente ganarse la admiración del público reuniendo características avanzadas de edición de imágenes. La versión 8.0 introducía la renovación del programa, y esta nueva edición presenta impecables novedades, dirigiéndose a usuarios que trabajan con cámaras fotográficas y a pintores digitales. En este último caso, Paint Shop Pro se anima a competir con Painter, de Corel.

Un usuario profesional preferirá siempre Photoshop o Painter según el caso, pero si las necesidades de edición no llegan al extremo, Paint Shop Pro es la opción ideal.

La interface de Paint Shop Pro 8 se mantiene en esta versión, aunque se agregan nuevas opciones, tales son los casos de la ventana descriptiva del archivo, que puede apreciarse en el explorador y que muestra detalles de la imagen (identificando, además del autor y el tamaño del documento, datos EXIF), y el historial de modificaciones, del cual hablamos más adelante.

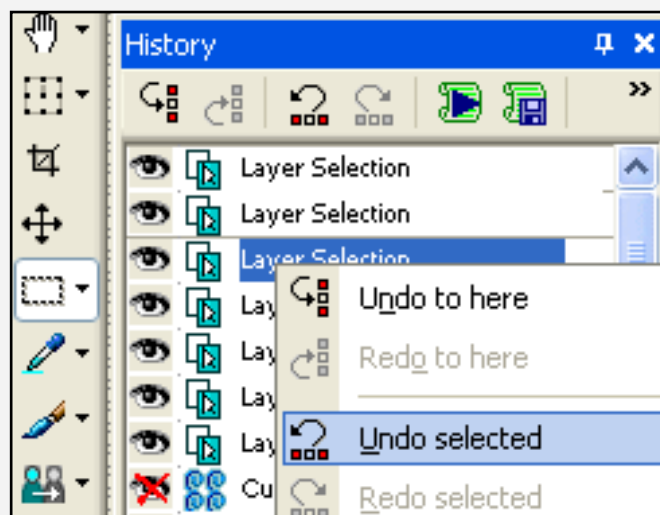
La posibilidad de aplicar efectos y filtros que mejoren la calidad de una imagen o fotografía es uno de los aspectos clave del software. En este



software. En este sentido, y refiriéndonos al diseño de fotos, Paint Shop Pro es compatible con la mayoría de las cámaras e incorpora nuevos filtros especialmente dedicados al tratamiento de fotografías, permitiendo remover el ruido, y aclarar sombras y colores.

Art Media es un gran avance de Jasc, lo cual permite la comparación con Painter. Así, el diseñador se encuentra con herramientas de dibujo realistas que imitan de manera sorprendente la sensación de estar pulsando el pincel sobre la hoja de papel.

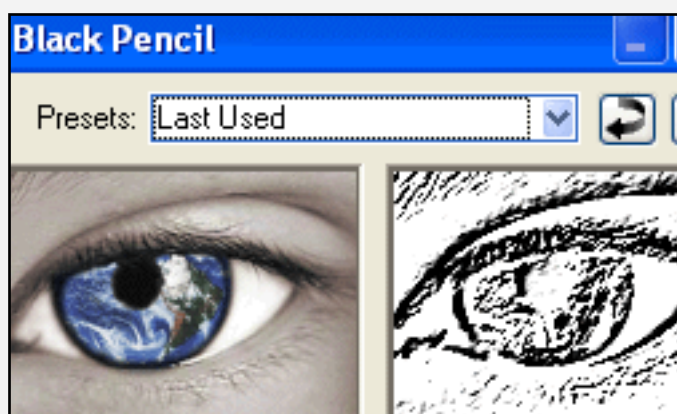
La modalidad de deshacer presenta una innovadora particularidad: permite regresar a una determinada acción, sin tener en cuenta otras que la antecedan. De esta manera, se guarda un historial de los cambios realizados a los cuales se



puede acceder de forma individual.

Sin ir muy lejos, el nuevo historial graba cada comando que ha sido aplicado sobre la imagen, lo cual completa el cuadro. Otra interesante opción es la paleta Mixer, que mezcla texturas con precisión generando originales resultados.

La simulación de las herramientas artísticas, que llevan al programa a un nuevo mercado, las avanzadas de deshacer, que permiten corregir errores, y los nuevos filtros, capaces de perfeccionar una fotografía, son razones suficientes para que los usuarios de Paint Shop Pro se actualicen.

**MASTER MAGAZINE**

Puntuación General MM

9.0

Creative Audigy 2 ZS Notebook

Se trata de una solución de altas prestaciones en un formato desconocido hasta la fecha. Una nueva tarjeta de sonido destinada a PCs portátiles, donde la capacidad de las más potentes tarjetas Audigy 2 ZS se conjugan en un formato que es posible llevar en el bolsillo de la camisa.

www.creative.com

Buen sonido, algo de lo que precisamente no puede presumir ningún portátil. Se pueden encontrar potentes procesadores, memoria de última generación, hasta tarjetas gráficas de magníficas prestaciones, pero lo que no encontraremos en ningún portátil es una tarjeta de sonido de calidad. No obstante, Creative ha lanzado un nuevo producto para aquellos que nos gusta disfrutar del mejor sonido en nuestro portátil, vayamos donde vayamos. Una opción que nos acerca el rendimiento y las prestaciones de los mejores productos de sonido de Creative en un formato que nunca habríamos imaginado.

Que ahora todo el mundo puede acceder a un portátil es una realidad, que posibilita que productos que no podíamos siquiera concebir hace algún tiempo vean la luz demostrando que en el mundo informático no hay nada imposible.

La nueva Audigy 2 ZS Notebook es una señora tarjeta de sonido que tiene el formato y el tamaño de una tarjeta PCMCIA, como una tarjeta de red wireless o una de puertos USB. Este formato no le impide disponer de todo lo necesario para conseguir un sonido imposible de lograr en un portátil.

Al ser una tarjeta PCMCIA, usa un bus de 32 bit, el cual consume bastantes menos recursos que un puerto USB, se alimenta directamente del portátil y se aprovecha de los sistemas de gestión de energía existentes, tanto en el sistema operativo como en el propio hardware del equipo. Se trata de una PCMCIA de tipo I, el cual sólo ocupa un slot, por lo que se puede usar en el 100% de los portátiles actuales y existentes desde hace varios años.

La tarjeta presenta prácticamente las mismas funciones que el chip de sobremesa. Procesador de 32 bit capaz de trabajar en un rango dinámico de 192 dB. La reproducción es multicanal, de hasta 7.1 con capacidad para procesar señales digitales de 24 bit y 98 KHz en multicanal, y de hasta 192 KHz en muestras stereo. Ello lo habilita para reproducir formatos de audio comerciales como DVD Audio, Dolby Digital EX y DTS ES.

Pero no sólo podremos reproducir con la máxima calidad que encontraremos a día de hoy en el mercado. El sistema de grabación digital de la Audigy 2 ZS Notebook iguala a las características, por lo menos de potencia de proceso, de cualquier tarjeta profesional. Podremos realizar grabaciones en baja latencia, gracias a su soporte ASIO 2.0, a 24 bit y 96 KHz de velocidad de muestreo.

Como buen producto Creative, esta tarjeta no deja lugar a los peros. Aparte de su potencia de grabación, esta maravilla integra entradas y salidas digitales del tipo SPDIF en su variante óptica. SPDIF admite, tanto en reproducción como grabación, una velocidad de muestra de 44.1, 48 o 96 KHz. Su soporte ASIO 2.0 le permite grabar un canal stereo y reproducir 7.1 de manera simultánea. Sin duda una impresionante ayuda para profesionales y aficionados. La Audigy 2 ZS Notebook tiene un ratio de



señal/ruido de 104 dB, esto para hablar claro, es casi seis veces más calidad de sonido que cualquier tarjeta integrada en cualquier portátil. Para conseguir esta impresionante cifra, que sólo logran algunos sistemas HiFi, Creative usa un sistema de interpolado de señal de ocho puntos que disminuye la distorsión a niveles donde el oído humano es incapaz de llegar. Esta diferencia de calidad se debe, según los expertos, a que un aumento en el ratio de 6 dB significa doblar la calidad del sonido reproducido.

Sin duda Dolby Digital EX es el estándar más extendido en producciones cinematográficas. La tarjeta puede decodificar por hardware, tanto la versión convencional como la EX. Dentro del Dolby Digital encontramos sonido multicanal con efectos avanzados en seis canales que consiguen el sonido envolvente que se usa en la mayoría de películas y últimamente en juegos.

Una tarjeta de menos de 5 mm de espesor. Creative consigue innovar donde ningún otro puede, cierto es que las soluciones móviles para portátiles no es nada nuevo. La propia Creative fue pionera en este sentido con la Extigy o la Audigy 2 NX, pero ninguna de las dos llega ni de lejos a las prestaciones de esta nueva tarjeta y sobre todo no pueden competir con un formato que es superior en todos los aspectos. El mundo del portátil estaba un poco abandonado pero ahora los usuarios asiduos de este tipo de máquinas podemos disfrutar de un sonido y unas prestaciones que compiten con las mejores tarjetas para equipos de sobremesa.

MASTER MAGAZINE

Puntuación
General MM

10

Asus M5200N

Asus ha evolucionado notablemente su gama de computadoras portátiles con una nueva unidad mucho más orientada al verdadero uso que debe tener un portátil. Gran capacidad de proceso y potencial de comunicación en un equipo de última generación.

www.asus.com

Asus es uno de los grandes, por no decir el más grande fabricante de placas base y tarjetas gráficas. Desde hace un tiempo, también se dedica a otros ámbitos, entre los que podemos encontrar ordenadores portátiles, PDAs, Barebones, y más.

Los portátiles Asus están comenzando a encontrar un punto de madurez, ya no son los típicos portátiles remarcados, grandes y con diseños bastante toscos. Las últimas unidades, como la que aquí analizamos, son todo lo contrario. Máquinas ligeras, potentes, con un acabado exquisito, y con un precio muy interesante.

Este modelo de Asus es lo que realmente se puede llamar portátil. Un PC que ronda los 1.6 Kg de peso, pero que no deja nada al azar. Dispone en su pequeño cuerpo de todo lo que puede necesitar un usuario que necesite movilidad y por tanto tecnologías que faciliten esta tarea. Para ello, Asus combina el uso de procesadores Centrino de Intel, de hasta 1,4GHz, con baterías de larga duración que pueden dar una autonomía de hasta 7 horas.

Este equipo disfruta de una pantalla TFT de 12", con resolución de 1024x768 de gran calidad, y con espacio de escritorio suficiente para realizar las más diversas tareas. La pantalla se impulsa de una tarjeta de VGA integrada en el chipset 855GME de Intel. Chipset que nos proporciona el soporte para el procesador Pentium M de la serie Dothan de 90 nm de proceso de fabricación y la astronómica cifra de 2 MB de cache de segundo nivel.

Dispondremos de una pantalla adecuada, potencia de proceso proporcionada por el procesador Pentium M Dothan, que es probablemente el mejor procesador del mercado en cuanto a relación de velocidad de proceso y consumo eléctrico y generación de calor, y de memoria DDR 333, en versiones de 245MB y 512MB, ya que sólo disponemos de un banco de memoria (algo común en ordenadores de este tamaño). Todo se acompaña de otros componentes, como una unidad combo lectora de DVDs y grabadora de CDs que parece increíble que se haya podido instalar en un PC con un grosor tan mínimo, un disco duro de 40GB entre otros extras.

Como medio de comunicación y conectividad, este portátil tiene prestaciones de unidades mucho más grandes y pesadas. Incorpora tres puertos USB 2.0 distribuidos en ambos laterales del portátil, integra también un puerto Firewire del tipo A, de hasta 400Mb, slot de lectura de tarjetas SDIO, el cual además sirve para memoria SD, la imprescindible conexión para tarjetas PCMCIA, y por supuesto toda una batería de sistemas de conexión a redes, como son Ethernet 10/100, Red Wireless del tipo G de hasta 54Mb, y módem/fax de 56k. Todo lo necesario para realizar cualquier trabajo de oficina sin estar en ella.

La plataforma Centrino en esta variante, con procesadores Dothan y tarjeta Wireless de última generación, consigue que



el usuario disfrute de una potencia muy elevada mientras que los niveles de ruido y consumo de batería se mantienen realmente bajos. No por nada el Pentium M Dothan es sin duda el procesador que más éxito y premios está logrando de toda la gama actual de soluciones Intel.

El equipo monta de serie Windows XP Home Edition, dispone de bolsa de transporte echa a la medida del portátil; la fuente de alimentación tiene un tamaño muy proporcionado con el del portátil por lo que su transporte no dará dolores de cabeza y también aprovecha el sistema de auto actualización del que dispone Asus para todos sus portátiles. Dentro del software instalado tendremos a su vez un útil selector de rendimiento que nos permitirá ahorrar energía de una forma radical cuando lo consideremos necesario. Podremos establecer perfiles según usemos batería o fuente de alimentación, pero de una forma más detallada de la que proporciona el propio Windows XP.

Si lo que se necesitas es un PC portátil y no quieres gastar mas de 1500 €, este modelo de Asus es sin lugar a dudas una de las opciones más interesantes y atractivas del mercado.

Además de aprovechar muy bien la plataforma Centrino de Intel, sus prestaciones son realmente buenas para un diseño compacto y reducido, mientras que su peso y autonomía lo convierten en una herramienta muy profesional, y encima viene respaldado por un fabricante como Asus.

MASTER MAGAZINE

Puntuación
General MM

9.2

Logitech LX500

Logitech renueva su gama de conjuntos de teclados y ratones con la nueva serie LX. Estas nuevas soluciones son excelentes ejemplos de ergonomía, prestaciones, ahorro de baterías, pero sobretodo, son terriblemente espectaculares.

www.logitech.com

El nuevo LX-500 es uno de los conjuntos inalámbricos de teclado y ratón óptico que Logitech ha presentado junto con los modelos 300 y 700, también en negro, y las versiones 301, 501 y 701 en blanco.

El diseño de estos nuevos periféricos se ha renovado completamente, optando por soluciones que se encuentran a caballo entre teclados portátiles y teclados tradicionales en lo que al aspecto se refiere. Todos los modelos de la gama son extremadamente finos, teniendo en cuenta la gran cantidad de teclas de acceso directo que incluyen. Asimismo, las teclas tienen un tamaño inferior, lo que permite escribir más rápido ya que el recorrido de la pulsación de los botones es menor.

Las diferencias técnicas más importantes que presenta el LX-500 frente a los modelos anteriores de Logitech son muchas, una de ellas es la incorporación de un scroll llamado iNav, muy similar al que utiliza Microsoft en algunos de sus teclados, que le permite al usuario desplazarse por documentos de igual forma que la rueda del ratón.

Otra diferencia, también usada por Microsoft, es el empleo de las "teclas de función mejoradas", que podemos conmutar con un botón. De esta forma es posible usar las teclas F1, F2, ... como tradicionalmente se hacía o para otros fines indicados mediante iconos en los propios botones. Logitech es consciente que las necesidades de cada usuario son distintas, por esta razón, aunque incluyan las opciones más comunes, todos los botones son configurables desde el programa de configuración que acompaña al teclado.



Otras teclas interesantes son los típicos botones de acceso a Internet (navegador, correo electrónico y messenger), controles multimedia de reproducción, botones de zoom, accesos directos a carpetas de documentos, música e imágenes, opciones de acceso directo a Word,

Excel, Calculadora, ayuda de Windows, y un largo etcétera.

La última diferencia importante es la incorporación del software Logitech MediaLife. Con sólo pulsar un botón se cargará el programa. Éste permite navegar por imágenes, música y vídeos mediante sencillos menús creados para leer cómodamente estando sentados a cualquier distancia del monitor, y así, poder disfrutar de contenidos multimedia como si se estuviera viendo un DVD.

A estas alturas todos conocemos o por lo menos hemos visto



alguno de los productos de Logitech, ya sean ratones, teclados o joysticks, y si hay algo que se aprecia en todos ellos, es la calidad y el meticuloso estudio de las formas (ergonómicas en muchos casos) y disposición de los botones, muchas veces copiadas por otras marcas.

Todos estos factores deben tenerse muy en cuenta a la hora de escoger un periférico como este, ya que pasamos muchas horas frente a la computadora y la comodidad en el manejo resulta vital para reducir el cansancio e incluso dolencias.

En el LX-500 se han seguido estas mismas pautas, creando un teclado tan fino que no necesita de reposa muñecas a pesar de incorporarlo de serie.

El tacto de las teclas es muy distinto a lo visto hasta el momento, a pesar de ser un teclado de membrana, las pulsaciones son más suaves y muy silenciosas, pareciéndose mucho a un teclado de portátil.

Logitech vuelve a sorprender con este conjunto de teclado y ratón inalámbricos. Al igual que otros modelos, incorpora un sinfín de botones directos a aplicaciones Windows, algo que muchos usuarios valorarán positivamente y que otros tal vez no utilicen, pero no cabe duda de que la calidad del producto, la comodidad con la que se escribe y su delicado tacto enamorarán a más de uno, entre los que se encuentra un servidor.

MASTER MAGAZINE

Puntuación General MM

9.0

La rebelión de las portátiles

Aún falta mucha lluvia por caer para que la nueva generación de consolas hogareñas vea la luz, pero aires muy distintos corren por el mercado, en el que una avalancha de tentativas propuestas ha engendrado el nacimiento de una nueva era desde ya conocida como La Guerra de las Portátiles.

Luis Yasser Vila

Sony, Nokia, Virgen Play son compañías que se lanzan a la cruzada con el claro objetivo de destronar o, cuando menos, hacer temblar el poderío hegemónico de Nintendo y su legendario Game Boy.

Una pequeña historia

Todo comenzó en 1976 cuando Mattel comercializó las primeras máquinas electrónicas sin piezas mecánicas: Football, Missile Attack y Auto Race. Estos embriones portátiles contaban con una tecnología muy arcaica basada en LEDs y diodos de colores.

Para finales del año 1979, Milton Bradley lanzó la primera consola portátil de la historia: Microvision, diseñada por Jay Smith (creador de la Vectrex, primera consola casera con gráficos poligonales). La Micro con una pantalla LCD de 16 x 16 píxeles y sólo once juegos programados se vendió bien, pero pronto desapareció.

Para 1980, Nintendo, el gigante de Kyoto, lanzó sus exitosas Game & Watch, maquinillas desprovistas de un puerto para intercambiar cartuchos, por lo que cada unidad venía programada con un solo juego. El título más sonado de esta serie fue Donkey Kong, en el que aparecieron por primera vez el famoso gorila, Jumpman y Pauline (quienes posteriormente cambiarían su nombre por el de Mario y Peach).

Siete años más tarde, Epyx diseñó el hardware de la primera portátil capaz de desplegar colores: la Handy. Atari, muy interesada compró a Epyx los derechos del novedoso invento, así como el de todos los juegos programados. Sin embargo, no fue hasta 1989 tras algunos cambios, que Atari comercializó lo que llamó entonces Lynx, una consola técnicamente impresionante, pues disponía de atractivos efectos como deformaciones y zooms, características imposibles de reproducir en las consolas hogareñas de entonces. Otra de sus ventajas fue la pantalla retroiluminada que permitía jugar con total claridad en sitios oscuros.

Pero todo no era color de rosa. El peso y las despampanantes dimensiones dejaban mucho que decir sobre un sistema que supuestamente debía ser ligero. A esto debe sumarse que la retroiluminación consumía las seis pilas de manera muy acelerada. Por estas razones, Atari decide sacar una revisión llamada Lynx II. Esta versión gastaba menos baterías, contaba con una salida estéreo para auriculares y una reducción considerable de tamaño.

Como reza en el dicho "lo que no nace, no crece" de igual modo Lynx nunca logró obtener un verdadero éxito, debido a la escasa



publicidad de Atari, los insignificantes juegos y la salida de Game boy y Game Gear.

El rotundo éxito de los Game & Watch a principios de los años ochenta y el reciente triunfo de NES, infundieron en Hiroshi Yamauchi (antiguo presidente de Nintendo) los deseos de crear un sistema portátil con cartuchos intercambiables capaz de brindar a los usuarios la libertad de jugar en cualquier sitio. Con esta idea Gumppei Yokoi, presidente de uno de los equipos de desarrollo de Nintendo, creó Game Boy, lanzado en Japón en 1989.

Técnicamente la pequeñita de Nintendo era bastante arcaica. Contaba con una CPU Z80 que corría a 4,19 MHz (este procesador se utilizaba en antiguas consolas de sobremesa como la Spectrum), una memoria RAM de 8 kilobytes, resolución de 160 x 144 píxeles y una gama de colores que sólo agrupaba cuatro tonos de gris. A pesar de sus gráficos deficientes, Game Boy supo imponerse dejando tras el telón de su triunfo a rivales tecnológicamente muy superiores como Game Gear y Lynx.

¿Cuál fue la clave del éxito? La respuesta es muy sencilla: los juegos. La mayoría por desconocimiento pensará que el lanzamiento de Game Boy estuvo acompañado por algún juego de Super Mario, sin embargo, la realidad fue bien distinta. Tras largas conversaciones con Alexei Pajitnov (creador del Tetris) Nintendo logró su objetivo: el adictivo y superconocido juegoito saldría junto a su portátil. Con esta decisión Nintendo se echó en un bolsillo a todos los tetrifanáticos del orbe lo que representó millones de seguidores. Para sellar esta victoria llegaron joyas como Mario Land, The Legend of Zelda: Link Awakening, Metroid y Castlevania, que junto a otros, consolidaron el catálogo de la portátil.

En respuesta al lanzamiento portátil de Nintendo, Sega comercializa en 1990 su contraataque que bautizó como Game Gaer. A pesar de contar con una gran potencia y buenos juegos (como Sonic The Hedgehog) fue derribada como Lynx, por la poca duración de sus baterías, elevado precio y la arrolladora popularidad de Game Boy.

Tras el fracaso de Atari y Sega ningún contrincante aparecía, pero el tiempo pasaba y las espléndidas ventas no eran ya las de antaños. Nintendo no se cruzó de brazos y a diez años de su estreno lanzó Game Boy Pocket una versión más pequeña que su antecesora. La Pocket tenía la ventaja de contar con una pantalla más grande y usar solamente dos pilas (la Game Boy convencional usaba cuatro), lo que influyó de manera decisiva en el peso, si se tiene en cuenta que éste se redujo en un 30%.

Sin embargo, la tecnología seguía añejada y los grises continuaban inundaban la pantallita, razones más que suficientes para que los directivos de Nintendo volvieran a la carga. Así surgió Game Boy Color. Entre las novedades del sistema estaba la inclusión de un procesador de 8 bits que corría a 8 MHz, RAM de 32 kb, puerto de infrarrojos cuya utilidad permitía el intercambio de datos entre consolas y, lo más esperado: una paleta de 32 768 colores que posibilitaba visualizar hasta 56 simultáneamente, a lo que se suma la compatibilidad con los cartuchos de los anteriores Game Boy. Mucha novedad y todo muy colorido, pero un problema aún latía: la retroiluminación de la pantalla.

Con el nuevo siglo llegaría el tercer rediseño de la popular Game Boy, una revisión que dejó perplejo a más de uno, la cual incluyó a los ejecutivos de Nintendo quienes no esperaban el masivo éxito generado por Game Boy Advance.

Atlantis, la portátil pérdida

1996: circulan rumores en el sector de los videojuegos sobre Atlantis, una nueva consola portátil de 32 bits que Nintendo desarrolla en secreto".

¿Fue Atlantis la antesala del Advance? Un acertijo del que quizá nunca tendremos respuesta. De cualquier modo y, para suerte de los usuarios, Game Boy Advance apareció en el año 2001 y con un cambio radical comparado con las anteriores entregas de Game Boy.

Esta nueva joya es capaz de mostrar en su pantalla LCD 240 x 160 píxeles por retícula lo que no impide ejecutar los juegos de Game Boy y Game Boy Color que aumentan el catálogo de juegos disponibles a más de mil.

Pero algo muy especial estaba por aparecer...

A dos años de su último lanzamiento y de manera sorpresiva Game Boy reveló su nuevo look Game Boy Advance SP (Special Project o Proyecto Especial).

Una pequeña erupción

En un claro intento por hacer frente a la muralla Game Boy, la compañía japonesa SNK lanzó en 1998 Neo Geo Pocket una consola portátil de 16 bits que brindaba 40 horas de juego con dos pilas doble A. La maquinilla tenía poder, pero traía un error garrafal: su pantalla de cristal líquido era en blanco y negro y Game Boy Color ya estaba en el mercado. SNK no se amilanó y en marzo de 1999 lanzó en Japón, Neo Geo Pocket Color (una versión más pequeña, pero de iguales características

llamada New Neo Geo Pocket Color apareció poco después). Esta contaba con un CPU Toshiba TLCS-900H, una velocidad de 6,144 MHz, RAM de 12 kb, pantalla TFT LCD Color Reflectivo a una resolución de 160 x 152 píxeles, CPU para sonido Z80 de 8 bits a 3,072 MHz, funciones de calendario y alarma, así como la posibilidad de conexión con la Dreamcast de Sega.

Podría decirse que NGP fue el monstruo que nunca despertó. Los problemas financieros que arrastró desde su fatal versión en blanco y negro hicieron que su expansión mundial fuera muy reducida (sólo unos cientos lograron llegar a Estados Unidos y Europa). En el año 2000, SNK anunció el cierre de sus oficinas y puso fin a la efímera existencia de su portátil.

La Guerra de Troya

La tranquilidad no es eterna y como dioses enfurecidos, las grandes compañías se han cansado de mirar cómo Nintendo llena sus arcas con la célebre fórmula Game Boy. Echemos un vistazo a la artillería de Nokia, Sony, VIA y Virgen Play en la mayor batalla de la historia portátil.

Nokia

Nokia, líder mundial en la producción de teléfonos móviles ha decidido ir un paso más adelante y adentrarse de lleno en el mercado de los videojuegos con su N-Gage, una plataforma verdaderamente novedosa, tanto por sus capacidades técnicas como por la conjunción de tecnologías en un solo terminal.

Técnicamente, N-Gage cuenta con un procesador ARM a 104 MHz, pantalla retroiluminada de 176 x 208 píxeles capaz de desplegar hasta 4 096 colores simultáneos, peso de 139 gramos (batería incluida), además de una memoria interna de 3,4 megas para administrar la información personal y las descargas.

Las teclas están divididas a ambos lados de la pantalla, las destinadas al juego muestran un mayor relieve para ofrecer más comodidad al ser utilizados. Cabe destacar la capacidad de la máquina para ejecutar varias aplicaciones al mismo tiempo, por ejemplo al recibir una llamada el juego se pondrá automáticamente en pausa, aunque consume batería a un ritmo importante.

Además reproduce archivos AAC y mp3, tiene una entrada estéreo para grabación de audio, puerto USB 1.1 para la descarga de música desde un ordenador, una grabadora integrada, sintonizador de radio FM y soporta el empleo de tarjetas de memoria MMC (Multimedia Card).

Pero no debemos olvidar que en el fondo es un móvil tribanda GSM/GPRS con cobertura para cualquier lugar del mundo, capaz de soportar mejoras de la mensajería con diferentes protocolos de correo electrónico y soporte de SMS superior.

Una de las características más novedosas de N-Gage es que incluye tecnología Bluetooth y ello permite interactuar a varios jugadores sin necesidad de cables en un radio de 10 metros. Sin embargo, sus prestaciones no han sido suficientes para convencer a un público acostumbrado al saber hacer de Nintendo.

Pero Nokia no ha querido soltar la presa fácilmente y ha lanzado una revisión llamada N-Gage QD, basada en el mismo hardware de la original, pero con ciertas mejoras de diseño y la exclusión de extras como la radio FM y la telefonía tribanda (que ahora es dual).

De todas formas la máquina de Nokia aún presenta una serie de inconvenientes, entre los que se cuenta la minúscula pantalla con un formato vertical que no cumple con los estándares como consola de videojuegos. A ello debe añadirse un catálogo de juegos que no despierta y la forma de utilizar N-Gage como teléfono móvil, pues en lugar de apoyar la superficie del teléfono en el pabellón auditivo se coloca de canto.

Virgin Play

Grande es el mérito de Virgin Play por conseguir con su Game Park 32 un espacio en este hormiguero de los videojuegos, un mundo donde los desconocidos carecen de privilegios.

La consola nació en Corea hace algunos años y destaca por su gran pantalla TFT de excelente resolución (320 x 240 píxeles) capaz de desplegar hasta 65 536 colores simultáneos, retroiluminación, un sonido estéreo de 16 bits, reproducción de archivos mp3, películas y aplicaciones multimedia. La base de tanta potencia radica en su CPU cuyo ciclo puede variar de 133 MHz a 166 MHz.

Los juegos por el contrario no son muy destacados, convirtiendo las emulaciones en su mayor soporte como consola.

VIA

La compañía taiwanesa de componentes informáticos VIA también quiere probar suerte en el mercado del entretenimiento de bolsillo, por eso en el pasado E3 mostró su propuesta: Eve.

La consola desarrollada por MoMA (Ministry of Mobile Affairs) es más bien una "mini PC" orientada al ocio electrónico, lo que no afecta para nada sus posibilidades multimedia. Su procesador permite una calidad gráfica comparable a la de un ordenador convencional a una definición de 640 x 480 píxeles, que puede correr juegos de PCs de forma nativa, salvo que la pantalla de Eve es de cuatro pulgadas. Además, puede reproducir archivos DivX, mp3, avi y wmv, lo que aumenta las posibilidades de la consola, junto con un disco duro de 20 Gb para las descargas de videojuegos de Internet, dos puertos USB 2.0 para conectarla al ordenador, y la posibilidad de conectar a unos altavoces o auriculares para mejorar la experiencia sonora. Otro multiuso que intentará tomar lo suyo.

Sony

Aires de triunfo se respiran en las oficinas de Sony tras conseguir el liderazgo en el mercado de las consolas hogareñas. Por eso a 10 años del lanzamiento de su PlayStation ha decidido ir por más, y PSP será el protagonista del nuevo objetivo: hacer que su mercado actual se expanda con la búsqueda de un mayor número de usuarios.

Pero sería un engaño pensar que Sony aspira al mercado de Game Boy. Lo que la compañía nipona pretende no es hacer una máquina de videojuegos, sino crear la herramienta de ocio portátil definitiva, la que todo el mundo lleve consigo, o tratar de reinventar el walkman, uno de los mayores éxitos de la multinacional.



Sin embargo, Sony no distribuirá PSP como un producto cuya principal función sean sus aplicaciones multimedia. ¿Cuál es el motivo? Pues que como reproductor musical, la consola tendría que enfrentarse contra una tonelada de dispositivos mp3, más asequibles y populares, además de las discman y los recientes I-pod. En cuanto a películas, ya existen portátiles con capacidad para reproducir DVDs, ventaja fundamental frente al sistema de Sony ya que éste usa un nuevo formato de minidiscos ópticos llamado UMD.

Uno de los mayores atractivos de PSP es su pantalla panorámica porque ocupa la mayor parte de la superficie de la consola y posee un contraste y una definición impresionantes. Ninguna otra consola portátil es comparable en este aspecto, y ahí puede radicar uno de los posibles puntos de su éxito. Por otro lado, está su potencia la cual puede equipararse a la de una PlayStation 2 con la ventaja de que es un sistema infinitamente

más sencillo de programar. No obstante, es bueno aclarar que hay ciertos puntos prácticos que le impiden alcanzar las prestaciones de su hermana mayor.

Al parecer la Interconectividad, concepto popularizado por Nintendo, será otra de las características que Sony explotará con su PSP, aunque con otros matices.

Una de las particularidades será la de usar los datos en la memoria de las partidas para llevarlas a la consola portátil y seguir jugando. Por ejemplo, en FIFA podrías guardar en mitad de la Liga y luego continuar en tu portátil, con unas prestaciones similares. Habrá que comprobar cómo se aplica esto cuando llegue PS3, aunque la mecánica no debiera ser muy distinta, excepto por el mayor salto gráfico entre una versión y otra.

Aunque las funciones más visibles de la consola están al descubierto, queda claro que Sony se tiene guardadas algunas sorpresas. Durante el E3 se pudo ver la consola conectada a cámaras digitales y a un pequeño teclado.

Por el momento es poco probable que Sony intente un ataque frontal contra Nintendo, al menos es la opinión de los analistas. ¿Podrá Sony conseguir también el reino de las portátiles? Eso sólo el tiempo lo podrá responder.

Nintendo

Si alguien pensó que Nintendo se cruzaría de brazos y no ofrecería resistencia, la respuesta es no. Nintendo DS (por Dual Screen, pantalla doble) es la última consola portátil que ha nacido de la factoría de la Gran N. A diferencia de las demás portátiles, DS es únicamente una consola, no está pensada para escuchar música, ver películas y menos para llamar por teléfono. Y es que Nintendo está consciente de que los videojuegos son productos que tienen que estar pensados

únicamente para jugar y eso tiene sus ventajas.

Para empezar, el jugador se siente completamente arropado por una compañía cuya totalidad de esfuerzos se centrará en ofrecerle una experiencia jugable integral. Nada de productos multiestilo, nada de medias tintas: de lo que se trata es de jugar y en ese campo Nintendo no tiene competencia.

Otra de las premisas de Nintendo DS es la innovación y es algo innegable ya que la consola no se limita a evolucionar el apartado técnico de Game Boy Advance, sino que explora nuevas posibilidades de juego, y brinda una experiencia potencialmente única en el mercado de las portátiles.

Lo primero que llama la atención al admirar la DS son sus dos pantallas. Ello permite a los desarrolladores utilizar ambos displays de forma diferente y dar rienda suelta a su imaginación para programar, cuestión que se complementa con el reconocimiento de voz que brinda el micrófono integrado.

A pesar de ser una consola nueva, Nintendo DS será totalmente compatible con los juegos de GBA Advance por contar con dos ranuras para los cartuchos, una para los títulos de su predecesora y otra para los suyos propios. Es bueno referir que los juegos de DS vendrán en unas tarjetas compactas que incorporan una nueva tecnología de semiconductores que permitirá el almacenamiento de más de un gigabit.

En cuanto a sus características técnicas, DS muestra un diseño moderno y elegante, la pantalla superior LCD en colores tipo TFT cuenta con una resolución de 256 x 192 píxeles, con retroiluminación y capacidad para mostrar hasta 260 mil colores.

La pantalla inferior es transparente y cuenta con las mismas características, salvo la función táctil analógica. Incluye dos CPU un ARM9 y un ARM7 capaces de desplegar gráficos en 3D con mucha mayor calidad que un Nintendo 64, posee en memoria un software llamado PictoChat que permite comunicarse por chat hasta con 16 personas, además de contar con libertad regional, ubicación por vía satelital y tecnología Wi-Fi capacidad que permite jugar en un radio de 300 metros. Cuenta con sistema de calibración de la pantalla táctil, una batería de Ión Litio con capacidad para unas diez horas de juego y 16 canales de sonido.

El presupuesto de posibilidades que muestra Nintendo DS es literalmente ilimitado y no podríamos abarcarlo todo, pero algo sí queda claro: Nintendo está decidido a continuar con el cetro dentro de las portátiles.

Pokemanía

Secar el mar sería tan imposible como separar a los Pokemon de la historia consolera. Desde su salida en 1996 los raros pero ya familiares bichitos no han detenido su ascenso, llegando al exclusivo nivel de contar con una consola inspirada en ellos, cosa que ni el estelar Super Mario ha alcanzado. La Pokemon Mini salió a las calles en el año 2002 bajo la factoría de Nintendo.

Sólo mide 74 mm de alto, 58 de ancho y unos 23 de profundidad, medidas que sumadas a su ligereza (70 gramos incluyendo baterías) la convierten en la consola portátil más pequeña del mundo. Lo mismo puede decirse de sus cartuchos con tamaño que no excede al de un sello.

Pero nadie piense que es una consola mediocre y de pobre tecnología debido a su pequeñez, todo lo contrario, cuenta con

alarma, reloj (lleva la hora incluso apagada), función de rumble (vibrador) integrada, así como un puerto de infrarrojos que permite conectarse con otra Mini a menos de un metro de distancia. Pueden interactuar hasta seis jugadores a la vez.

No cabe duda, la pokeconsola merece su lugar en esta historia de bolsillos en la que divertirse y ser liviano es la única manera de triunfar.

Nintendo y la interconectividad

Desde hace varios años, Nintendo ha fomentado la interconectividad entre

sus consolas. Uno de los primeros aciertos en este campo fue Super Game Boy, un periférico que se conectaba a la entrada de cartuchos del Super Nintendo y su objetivo era permitir que los usuarios jugaran sus Game Boy en el televisor. Ahora la historia se repite, por supuesto con mayores prestaciones debido al gran potencial de Game Boy Advance y GameCube. Game Boy Player es el símbolo de esta nueva unión.

¿Qué es en esencia? Sencillo: un ingenioso artefacto cuyo ensamblaje se realiza a la parte inferior del GameCube. Claro, la magia no sólo está en el equipo (que en su interior es tecnología pura), sino en un disco que contiene el software que permite cargar los cartuchos de Advance en el Cubo. Por supuesto también se necesita un cartucho de la portátil. Por si fuera poco y para demostrar su compatibilidad infinita, pueden utilizarse los cartuchos de Game Boy y Game Boy Color.

Este periférico pone al alcance de los usuarios un nuevo universo de posibilidades y opciones, desplegadas mediante un menú en la pantalla que permite "decorar" a gusto personal cada juego. Por ejemplo, la opción Marco, posibilita escoger entre 20 bordes distintos para personalizar el juego. Otra de las facilidades: tamaño, permite elegir cómo ver la pantalla de la portátil en la tele (como una especie de zoom). También está la variante Imagen, en la que se controla la pantalla optando entre imagen suave, nítida y normal.

Luis Yasser Vila forma parte de la redacción de GiGA, prestigiosa revista de tecnología editada en Cuba, amiga de MM, con referencia en www.copextel.com.cu



Cuantificación de incidencias verídicas

Uno de los datos más solicitados a las empresas antivirus de todo el mundo es el nivel de incidencias que produce un determinado virus, más aún cuando el virus es catalogado como peligroso o de riesgo.

Fernando de la Cuadra

La extrapolación basándose en una determinada muestra puede ser estadísticamente correcta, pero dentro del margen de error que se suele admitir (incluso operando con 3 o superior), puede haber una cantidad ingente de equipos infectados por un virus, o unas pérdidas económicas silenciadas por muy diversos motivos.

A la hora de interpretar los datos hay que tener en cuenta la diversa condición de cada incidencia. Muchos fabricantes antivirus diseñan sistemas de detección genéricos para determinados virus, lo que hace que los resultados de detección de toda una familia de virus sean contabilizados como los de un solo ejemplar para unas empresas. Realizando así la detección, los datos de incidencias un miembro único de la familia resultan distorsionados por los demás y viceversa.

Otro factor que no hay que olvidar es del número de sistemas de detección instalados que reportan al fabricante.

Por lo que respecta a grandes empresas, el problema se vuelve aún mayor. Si el sistema de notificación de incidencias únicamente refleja una incidencia por cliente, los datos se vuelven realmente inútiles, ya que en la gran empresa el parque de ordenadores puede ser realmente grande, incluso de cientos de miles de equipos. En estas empresas la notificación de incidencias pasa por varios obstáculos:

- Los departamentos de sistemas suelen tener tanto personal como sistemas perfectamente preparados para luchar contra un virus o una intrusión, por lo que generalmente se vuelven autosuficientes a la hora de luchar contra los códigos maliciosos y no suelen reportar a sus proveedores de seguridad informática.
- Dentro del personal de seguridad suele haber personal externo contratado directamente a las empresas de seguridad. De esta manera, la incidencia se puede resolver mucho antes.
- En caso de que una incidencia grave se produzca y sea necesario la intervención de proveedor, los contratos de confidencialidad que unen a los fabricantes con los clientes suelen exigir una absoluta discreción a la hora de manejar este tipo de información.

Con estos condicionantes, cualquier cifra ofrecida, siquiera aproximada, del número de sistemas afectados queda realmente desvirtuada. Por otro lado, es muy complicado determinar exactamente el nivel de daño que está ocasionando un determinado código malicioso. Cuando un cliente llama a su proveedor de antivirus para comunicar una incidencia, lo primero que hay que determinar es el tipo de incidencia que ocasiona la llamada. Se pueden establecer tres distintos tipos de llamada:

- Informativa. Es el caso del cliente que, sin haber sufrido todavía el ataque, solicita información acerca del código malicioso en cuestión o instrucciones adicionales para defenderse. Esta

llamada no puede clasificarse como incidencia, ya que el virus todavía no ha hecho acto de presencia en los sistemas del cliente que llama, aunque ya ha producido preocupación.

- Encuentro.

Técnicamente, se denomina "encuentro

con un virus" a la situación en la que uno o más ordenadores han recibido un código maligno, pero no ha llegado a producir ningún daño. Puede deberse a que el sistema de protección preventiva ha detenido la amenaza antes de que se active, o bien porque los servidores de la empresa lo han filtrado adecuadamente.

- Infección. Este es el primer nivel en el que se puede considerar que los problemas existen. El código malicioso ha conseguido saltarse las barreras de protección (si existieran) y ha lazado su rutina de destrucción. Aquí hay que volver a distinguir en la manera en la que se contabilizan las infecciones, ya que no es lo mismo un ordenador infectado que toda una red infectada.

o Infección moderada. Diversas referencias la denominan "infección leve", aunque nunca una infección vírica puede considerarse leve. En este caso solamente un reducido número de ordenadores (inferior al 15%) han sufrido una infección.

o Infección masiva, cuando numerosos ordenadores de la empresa (entre un 15 y un 30%) han recibido el código malicioso y sufren sus consecuencias.

o Catástrofe, infección de ordenadores en la empresa en la que los equipos afectados se sitúan entre el 30 y el 50%.

o Colapso total, cuando más del 50% de los equipos de la red se encuentran detenidos o afectados por un virus.

Teniendo en cuenta todas estas consideraciones, podemos deducir que cualquier cifra de ordenadores infectados debe ser siempre tomada con mucha precaución. Generalmente, el impacto de un virus debe ser cuantificado mediante otros métodos indirectos, ya que cualquier inferencia en la medida supone ya de por sí desvirtuarla. Es decir, si medimos la incidencia de un virus con un antivirus que lo elimina, desvirtuamos la expansión real y, por tanto, los datos que buscamos.



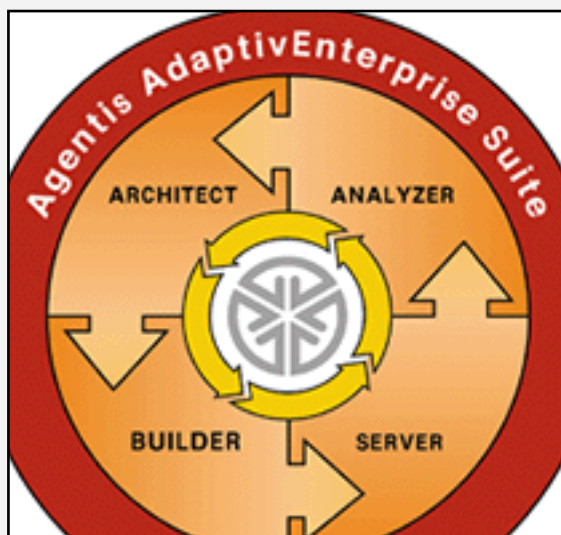
Fernando de la Cuadra es Editor Técnico Internacional, desempeñándose en Panda Software. Para contactarse con él, Fdelacuadra@pandasoftware.es

La nueva revolucion del software

Modelos y conceptos que vienen a cambiar el mercado tecnológico como lo conocemos hoy. Nos sumergimos en un fenómeno que afecta al sector, impulsando nuevas visiones de desarrollo y ambientes de trabajo.

Marcelo Lozano

Desde hace un tiempo relativamente corto, podemos observar en el mercado de la tecnología una verdadera revolución en el campo de agentes y sistemas multiagente. El sistema de Agentes se considera como un nuevo modelo teórico de programación que refleja más estrechamente la realidad de la informática actual. La tecnología de Agentes se posiciona cada día con más fuerza como un modelo de la siguiente generación para diseñar sistemas complejos, distribuidos. Los Agentes también se utilizan como un núcleo aglutinador para reunir las sub-disciplinas de inteligencia artificial o mejor dicho como un nuevo modelo de inteligencia artificial distribuida que no sólo nos permite crear sistemas computacionales cada vez más avanzados sino también nos permite entender mejor el fenómeno de inteligencia en si misma.



La tecnología de Agentes provee una metáfora natural y algunos poderosos nuevos paradigmas para la construcción y mantenimiento de sistemas distribuidos que son realmente abiertos. La Inteligencia Artificial Distribuida es un ejido secundario de la Inteligencia Artificial que intenta construir un modelo del mundo poblado por entidades autónomas, inteligentes que interactúan por medio de la cooperación, la coexistencia o por la competición. A estas entidades se les llaman agentes.

La Inteligencia Artificial Distribuida nos lleva a una nueva perspectiva en la representación del conocimiento, para suministrar formulaciones científicas más ricas y más representaciones realísticas en la práctica.

Un síntoma puede ser complicado y contiene mucho conocimiento que puede ser partido en diferentes entidades cooperativas en orden para obtener más eficiencia (Ej; modularidad, flexibilidad, y eficiencia)

En términos generales, un agente se considera como un sistema de software capaz de percibir la información sobre el ambiente, comunicarse con otros agentes por medio de la transmisión de mensajes y efectuar las acciones para cambiar este ambiente según sus metas, planes y intenciones. El núcleo del concepto de agencia es la descomposición. En vez de construir sistemas complejos con comunicaciones débiles entre sus componentes, el concepto de agentes nos permite construir sistemas de componentes relativamente sencillos pero que interactúan entre

si de una manera compleja.

Entre las aplicaciones en las cuales se aplica la tecnología de agentes se cabe mencionar las siguientes:

Administración de flujo de trabajo (workflow)
Administración de redes
Recuperación de información
Comercio electrónico
Empresas Virtuales
Educación virtual,
Bibliotecas virtuales
Configuración y Planificación
Control del trafico aéreo
Re-ingeniería de procesos de negocio
Minería de datos

Sin duda en los inicios del siglo XXI la tecnología de Agentes vive en gran parte de las aplicaciones que hoy en día utilizamos, aún sin saberlo

Agentis Software, (www.agentissoftware.com) es una empresa internacional proveedora de sistemas ABS (Adaptive Business System) de alta performance es sin duda líder en su segmento, y ha anunciado su desembarco en Argentina con vistas al mercado latinoamericano de la mano de Módena Technologies Capital Partners (www.modenatcp.com). Agentis Software elimina las limitaciones asociadas a las soluciones de código estático tradicionales, lo cual permite reducir drásticamente los ciclos de producción y permite a las organizaciones automatizar, de manera rápida y simple, procesos de negocios complejos, al mismo tiempo que acelera su capacidad de respuesta a los cambios del negocio e incrementa la capacidad de tolerancia del sistema ante eventos no planificados.

Mediante el acuerdo firmado entre ambas empresas, Módena Technologies es exclusive Partner de AS en Latin America y distribuirá los productos de Agentis en Argentina, Chile, Brasil, Paraguay y Perú dando valor agregado a cada operación con su conocimiento del mercado.

El mercado tecnológico asiste a un nuevo paradigma de la programación, que crea gran expectativa en las empresas.

Marcelo Lozano es especialista en e-learning, e-government, escritor y periodista tecnológico. Para contactarse con él, mlozano@sion.com.ar

DRM: sistemas para proteger los derechos de autor

Andy Ramos Gil de la Haza

La historia de los dispositivos de grabación ha sido al mismo tiempo la historia de la lucha por el respeto de los derechos de autor. A diferencia de la analógica, la tecnología digital permite al usuario crear copias exactas e ilimitadas de un original, pudiendo dichas copias multiplicarse a su vez sin mermar en absoluto la calidad del original. Esta tecnología, la apertura de Internet al gran público y los nuevos sistemas de compresión de archivos ha supuesto un auténtico replanteamiento legal y tecnológico del panorama de los derechos de autor. Es por ello por lo que la industria musical, y ahora también la cinematográfica, están invirtiendo fuertes cantidades de dinero en investigación para el desarrollo de tecnologías capaces de restringir, o al menos controlar, las copias que se realizan de cada original.

Ante este escenario nacieron los DRM (siglas en inglés de Digital Rights Management o "Gestión de Derechos Digitales"), que es por un lado una tecnología que impide, o en cierta medida limita, la copia de obras digitales protegidas por los derechos de autor y, por otro lado, determinadas restricciones legales que el autor ha querido conferir a su obra. Los DRM junto con lo que se ha denominado "Trusted Computing" pretende crear un futuro de interactividad entre la Red y dispositivos portátiles, equipos hi-fi, ordenadores y otros aparatos digitales respetando de principio a fin los derechos de los autores de las obras transmitidas y reproducidas.

Desde el punto de vista técnico, la tecnología DRM es un conjunto de servicios tecnológicos (como pueden ser, entre otros, objetos Metadata, tecnologías de identificación, de encriptación, de protección de derechos y de privacidad, o tecnologías de pagos) recogidos en diversos medios digitales, ya sea en el dispositivo final del usuario, en Internet o en el archivo descargado de dicha Red. En otras palabras, esta tecnología va contenida en una canción, en un reproductor de música portátil o en un ordenador, y a través de la lectura de dicho archivo, el dispositivo es capaz de gestionar los derechos que el autor ha querido dar a dicha obra.

Obviamente esto implica muchos retos, el primero y más importante, el ser capaz de crear una tecnología que no sea fácilmente franqueable, o al menos, si dicha protección es pirateada, que pueda ser rápidamente actualizada (de hecho ésta es una de las recomendaciones de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual en esta materia publicada en noviembre de 2003). Prueba de este peligro es que Jon Johansen, el joven noruego que rompió la protección de los DVD, publicó el año pasado un programa que quebraba la seguridad en un



entorno Linux de las canciones descargadas de iTunes, lo que ha provocó que VirginMega denunciara a Apple por falta de diligencia en el desarrollo de su tecnología DRM (denominada "FairPlay"), aunque dicha reclamación fue posteriormente rechazada por un Tribunal de la Competencia Francés considerando que Apple sí actuó diligentemente al mantener en secreto dicho sistema.

Pero otro desafío que se plantea en este campo es el de la estandarización de las tecnologías de DRM, ya que a día de hoy cada compañía está investigando y desarrollando sus propios sistemas, produciendo incompatibilidades entre servicios de descarga legal de música y reproductores portátiles de audio.

En este sentido, el pasado mes de Octubre se creó la "Coral Consortium Corp.", organización fundada por HP, Panasonic, Phillips, Sony, Samsung, Intertrust Technologies Corporation y Twentieth Century Fox Film Corp. para desarrollar una tecnología DRM compatible con todos los dispositivos comercializados de dichas marcas. Los Resultados de esta cooperación se comprobarán en los próximos meses. También Microsoft con su tecnología Playforsure está intentando estandarizar los productos comercializados por diferentes empresas.

Y desde un punto de vista legal, ya se han publicado en muchos países legislaciones que prohíben la creación de tecnología que permita la alteración o eliminación de DRM de obras protegidas, facilitando así el uso ilimitado de la misma. En este sentido son importantes la "Conferencia Diplomática sobre ciertas cuestiones



de Derecho de Autor y Derechos Conexos" de la OMPI de 1996, la sección 1002 del Código Civil Norteamericano y el artículo 7 de la Directiva 2001/29/EC de la Unión Europea en las que se prohíbe la importación, fabricación o distribución de dispositivos (tanto de hardware como de software) que no cumpla con estándares de la tecnología DRM y al mismo tiempo la de dispositivos que tengan por objeto evitarla.

Pero a la hora de la verdad, ¿qué repercusión tienen dichas tecnologías en el consumidor final? Cada día, el uso de estos sistemas afecta a más usuarios. El DVD contiene una protección, ya franquada, denominada CSS ("Content Scrambling System"), el Super Audio CD ha apostado por el Watermarking, el Hi-Minidisc por el OMG (Open MagicGate) y, finalmente iPod y iTunes por FairPlay.

La mayoría de ellos no permiten copias digitales de un original, aunque otros conceden derechos ligeramente más amplios, como Open MagicGate y FairPlay que admiten la reproducción de una canción hasta en cinco ordenadores autorizados, ilimitadas transferencias a dispositivos portátiles y varias opciones de copia a un CD, aunque la tendencia es conceder mayores derechos a los usuarios, permitiendo más copias de la canción descargada legalmente.

En definitiva, la "Gestión de Derechos Digitales" es un campo

de la tecnología en manos de la protección de los derechos de autor en crecimiento, que se tiene que desarrollar tanto a nivel tecnológico como a nivel legal.

La sensación del consumidor es que si las industrias informática, musical y cinematográfica desean concienciar al usuario de la importancia del respeto del copyright primero tienen que ofrecer tecnologías más fiables y consistentes y, lo que es más importante, tecnologías compatibles entre sí para que de esta forma, un usuario de iPod pueda descargarse música de Sony Connect incluyendo así tecnologías DRM multi-plataformas. En cambio, si la situación continua tal y como está en la actualidad, el gran perjudicado será el consumidor final, que sólo podrá comprar música en los sitios web compatibles con su dispositivo.

Abogado especializado en Propiedad Intelectual y Nuevas Tecnologías, y Webmaster del sitio www.interiuris.com. Para contactar con él, andy.ramos@terra.es

Guía Web



HispaTech

HispaTech es un sitio amigo que, justo al cierre de esta edición de MM, nos advertía de un gran concurso de modding que está llevando a cabo. Apoyado por la revista @rroba, el evento convoca a los informáticos de España a presentar sus originales creaciones para ver cuál es la mejor.

www.hispatech.com



Sólo Artistas

En este caso, recorremos un sitio de letras de canciones que ofrece reconocidos artistas. Más de 5 mil cantantes y 92 mil letras están presentes en esta página. Además, los visitantes tienen la posibilidad de publicar letras, para continuar ingresando información en la base de datos.

www.soloartistas.com



eWEEK

La versión digital de una de las publicaciones de papel más destacadas del mundo de la PC. Está en inglés, pero vale la pena visitarla si conocemos el idioma, ya que los artículos y visiones de los periodistas de este medio muestran la tecnología desde una perspectiva empresarial.

www.eweek.com



Amena

Los premios anuales de la asociación de usuarios de Internet de España han dado como ganador, en este 2004, al sitio de Amena, una empresa de telefonía móvil que ha logrado innovar en el sector. El sitio tiene una interfaz animada en Flash que permite una rápida e informativa visita.

www.amena.com

Sólo Profesional



Esta página web es de reciente aparición, enfocándose en el análisis de las últimas novedades del sector tecnológico, en especial en materia de hardware. Reviews, noticias, debates, encuestas y mucho más es presentado a través de un elegante diseño. El sitio es actualizado continuamente y cada artículo muestra todos los detalles del tema que está siendo tratado. Sin lugar a dudas, es una de las webs más interesantes que han sido presentadas en este espacio. Imperdible.

www.soloprofesional.com



ÁmbitoWeb

El diario Ámbito Financiero es uno de los medios más importantes del mundo. Su edición electrónica nos permite acceder a la información del diario, incluso antes de que el papel sea distribuido. ÁmbitoWeb se presenta con un enfoque económico de lo que ocurre en Argentina y el globo.

www.ambito.com.ar



CyberJuegos

Juegos y... juegos. En esta última visita, optamos, como hacemos habitualmente, a dar una vuelta por un sitio de entretenimiento. En la página son presentados juegos online de gran calidad, entre los cuales destacan los títulos de multijugador, que nos permiten enfrentar a otros navegantes.

www.cyberjuegos.com

CD Virtual



Thunderbird 1.0

Así como Firefox se enfrenta a Internet Explorer, este otro producto de Mozilla hace lo propio con Outlook Express. Thunderbird presenta avanzadas herramientas de administración, capaces de bloquear el correo basura y permitir un detallado control sobre los contactos, entre otras cosas.

www.mozilla.org



MFX ValidSite

Si eres dueño de un sitio web, y tienes pánico cuando lees acerca de ataques de hackers y/o crackers, tal vez sea interesante probar esta aplicación. La misma analiza y compara los archivos del alojados remotamente con los guardados en una carpeta local, de tal manera de advertir cambios indebidos.

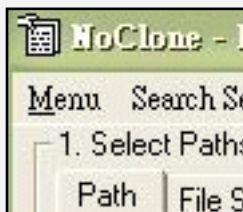
www.mfxr.com



AnyDVD 4.1

Una sólida herramienta para el tratamiento de DVD's. Es un manejador capaz de descifrar películas de forma automática y transparente para el usuario. El DVD aparece desprotegido y con código de región libre en todas las aplicaciones, así como también para el sistema operativo Windows.

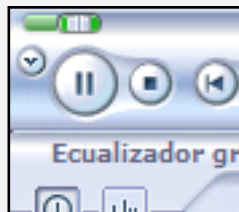
www.slysoft.com



NoClone 3.1

Estupenda utilidad para ahorrar espacio en el disco rígido de la PC eliminando archivos que están duplicados. No obstante, la inspección debe hacerse con cuidado, ya que a pesar de la detallada descripción que realiza el programa en sus búsquedas, es posible cometer errores.

www.noclone.net



Media Player 10

La última versión del popular reproductor multimedia Media Player, que posibilita el quemado de CD's y el acceso a múltiples opciones de organización de archivos. Y ahora es introducido un nuevo diseño, la conexión con una tienda virtual, y más opciones en lo que refiere a la gestión del audio.

www.microsoft.com



Pinnacle Instantcopy

Este programa le permite al usuario llevar a cabo copias exactas del contenido de un DVD o CD. Inclusive, posibilita la conversión de medios, por ejemplo, de DVD a VCD o Super VCD. Se trata de una interesante opción para guardar copias de seguridad de películas y juegos.

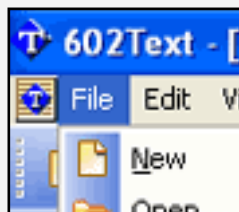
www.pinnaclesys.com



ClipMate 6.5

Copiar información en la PC, para luego "pegarla" en una determinada aplicación, es una de las tantas operaciones habituales que realizan los usuarios. Esta utilidad se convierte en una maravilla, almacenando texto, imagen o datos extraídos de una tabla, lo cual resulta de acceso fácil y directo.

www.thornsoft.com



602PC Suite 4.1

A raíz del informe Adictos a Microsoft del mes pasado, un lector advirtió que faltó mencionar esta alternativa a Office, la cual es gratuita, ofrece herramientas avanzadas y completas, y es compatible con los formatos de Microsoft. Es una solución que pronto revisaremos a fondo.

www.software602.com

La PC del año

Javier Rodríguez Moreno

Seleccionamos los componentes más destacados del mercado actual para construir la computadora del 2004. Análisis, comparativas, y muchas pruebas es el contenido de estas páginas, que además nos sumergen en avanzados conceptos de hardware.

En el último informe de MasterMagazine decidimos presentar la tradicional construcción anual de Baluma, el PC Perfecto, compuesto por los mejores componentes del momento en materia de hardware. Javier Rodríguez Moreno nos guiará en este proyecto.

Comenzando por los cimientos

No hace falta que sea mencionada la importancia de una buena caja y fuente de alimentación para que la PC pueda ser no sólo potente y rápido, sino fiable al 100%. Este año no hemos escogido la fuente de alimentación por su potencia o fiabilidad sino también por sus dotes para el siglo. Y es en todos estos aspectos donde las fuentes Tagan destacan. Son precisas proporcionando los diferentes voltajes, e incorporan diversos sistemas de refrigeración que las hacen únicas en la gestión del calor y ruido. El modelo escogido no es otro que la Tagan 480W, fuente que hemos usado en otras ocasiones y que además de ser una de las más avanzadas para el entorno doméstico, puede ser usada en servidores que necesiten conector ATX de 24 puntos.

La caja elegida no es otra que la ya conocida 3Rsystem AIR Black. ¿Por qué escogemos esta caja?, pues sencillamente

porque nos ofrece el aspecto y el espacio que necesitamos para nuestro PC. Además, durante este año esta opción ha introducido interesantes mejoras en el sistema de refrigeración. Por un lado, se ha cambiado el ventilador trasero de 8cm por un ventilador de 12cm y también se ha mejorado el control de los ventiladores pudiendo apagarlos totalmente o regularlos en 10 diferentes niveles de velocidad. Recordar que esta caja tiene interesantes características, como los cubre-slots, el triple sensor de temperatura, el reseteo con retardo y filtro frontal para que la suciedad entre libremente por el ventilador del frontal que es de 12cm como el trasero.

El corazón del dragón

Durante varios días llevamos consultándonos cual sería la elección de procesador y por tanto sobre que placa base lo montaremos. Después de pensarlo, mucho más de lo que acostumbramos, nos hemos rendido al AMD 64FX. Sus prestaciones son indudables pero nos presenta diversas dudas que luego, durante nuestras pruebas, han quedado totalmente esclarecidas. Por un lado nos asustaba su precio, para una versión FX51 de 2200MHz reales, mientras que por otro lado nuestra experiencia con los temas de overclocking con procesadores AMD64 no han sido demasiado satisfactorias.

Y como última pega, no podemos dejar de pensar que sus principales prestaciones, como son el soporte de 64bit aún no es una realidad para la plataforma Windows, que es la que usamos la mayoría de los usuarios domésticos.



En Pro del AMD 64FX encontramos su rápida arquitectura, donde los MHz no tienen tanta importancia como en la plataforma Intel, su menor calentamiento con respecto a los Prescott de Intel, su magnífica capacidad y ancho de banda de memoria, y como no, las excelentes placas base que podemos encontrar ya para este sistema.

Actuando en consecuencia, hemos usado el chipset más avanzado que podemos encontrar a día de hoy para el AMD 64FX. Ciertamente se esperan ya otros chipsets, quizás con mejores prestaciones, pero ahora en las tiendas la mejor opción no es otra que el K8T800 de VIA. Es una opción muy lograda, sin problemas relevantes, con un puente sur potente con controladora Serial ATA RAID integrada, ocho puertos USB, etc. La plataforma AMD64 controla desde el procesador bus hacia la memoria, por lo que el puente norte de este chipset no hace otra cosa que controlar el bus AGP 8x de la placa.

La placa elegida no es otra que la Asus SK8V Deluxe. Es una placa veterana que seguramente será sustituida en los próximos meses, pero resulta una de las más sólidas para este tipo de procesadores. Posee una segunda controladora RAID mixta Serial ATA y parallel ATA mediante un chip Promise 378, también muy sólido, una tarjeta de red de 1Gb de 3COM, slot Wifi para añadidos Asus de hasta 54mbits, salida de sonido digital y como no soporte para la tecnología "Cool 'n' Quiet" de AMD.

Una de las partes fundamentales de un PC de altas prestaciones es la necesidad de usar memorias de gran calidad, para poder realizar overclocking fácilmente y con tiempos reducidos para optimizar al máximo el ancho de banda. Los procesadores AMD 64FX, que no son otra cosa que las versiones domésticas del Opteron profesional, necesitan memoria registrada DDR400 y soportan doble canal de memoria controlada por el propio procesador. Las memorias registradas no tienen porque ser ECC. Con esto, quiero aclarar que podemos encontrar módulos registrados que no son ECC más baratos para montar en este tipo de sistemas. Nosotros, en cualquier caso, hemos usado los que son quizás los mejores módulos registrados ECC (error correction code) que permite que los módulos sean compatibles y ofrecer unos niveles de control de errores muy por encima de lo que los módulos convencionales presentan. Además estos dos módulos Corsair 3200LLECC de 512MB usan unas latencias de tan solo 2-3-3-6, por lo que sus prestaciones no sólo se basan en la seguridad sino también en la velocidad; y su presentación en dos módulos (1GB total de memoria) asegura su compatibilidad total con sistemas de doble canal, aunque esto sea más un tema de marketing que algo realmente importante.

Imagen y sonido

Para esta máquina vamos a contar con una exclusiva, una Radeon X800 Pro de Tul (Powercolor) de la serie Assassin. Esto significa que disponemos del segundo y más potente procesador gráfico del momento, el único disponible aún, con 256MB de memoria gráfica GDDR3. Gran rendimiento gráfico que se acompañará de un procesador de última generación para conseguir nuestro objetivo.

Nosotros escogemos para nuestro ordenador perfecto las últimas piezas disponibles, por lo que aparece la Audigy 2 ZS de Creative, una solución de sonido que amplía la potencia de audio por hardware del equipo.



Almacenamiento masivo

El ordenador perfecto del año pasado presentado en Baluma era un gran PC que basaba sus prestaciones en un procesador muy overclockeado, donde su velocidad de proceso marcaba las diferencias. En esta ocasión, no sólo hemos pensado en la velocidad de proceso sino también en el resto de especificaciones que podemos buscar en la mejor máquina.

En cuanto al almacenamiento se opta por el RAID 0. Mientras que al elegir los discos, no hay nada más rápido que los Raptor de Western Digital, en sus versiones de 74GB, pero su capacidad total, usando dos de estos magníficos discos, quedan lejos de un ordenador de máximas prestaciones. De ahí que tras largas pruebas con diferentes discos de gran capacidad, y por supuesto, conexión Serial ATA, hemos escogido dos discos Maxtor de 250GB Serial ATA con velocidad de rotación de 7.200rpm y 8MB de buffer. Un disco que los sorprenderá por su buen comportamiento en RAID 0.

Y ya sólo nos queda seleccionar el almacenamiento óptico. Aquí no haremos raras elecciones, nos basaremos en lo que conocemos y que nos han dado buen resultado durante diferentes análisis. Para la lectura de DVDs y grabación de CDs, vamos a escoger una unidad Combo de LG capaz de leer DVD a 16x y grabar CDs a 52x. Así, no tendremos que usar nuestra grabadora de DVDs para grabar CDs, y a la vez que conservamos la lente de la grabadora de DVD también aumentamos nuestra velocidad de grabación de CDs hasta los 52x. Y es que nuestra grabadora de DVD no es otra que la admirada y polémica Nec ND2500A, una grabadora Dual de velocidad 8x para grabación de DVDs, 4x para regrabación de DVDs, 32x para grabación de CDs, 40x para lectura de CDs y 12x para lectura de DVDs.

Refrigeración a medida

Si no hemos escatimado en ninguno de los aspectos del PC no

vamos a comenzar ahora con la refrigeración. Hemos diseñado un sistema de refrigeración a medida para que se adapte a nuestras necesidades.

La respuesta nosotros la hemos encontrado combinando dos sistemas de refrigeración. Por un lado, el Hidrocool 200 de Corsair. Un producto de refrigeración por agua externo. Este tipo de sistemas tiene una importante ventaja sobre las especificaciones internos, y no es otra que el hecho de que la disipación del procesador se realiza fuera de la caja, siendo una ventaja fundamental para todos los otros componentes del PC. Pero el Hidrocool no es perfecto. Tiene una falla más cuantitativa que cualitativa: su intercambiador de calor. Para mejorar esto, sustituimos el bloque por un Waterchill Antártica de Asetek, que tiene un diseño mucho más óptimo que el disipador de Corsair.

Como sacamos el calor del procesador fuera de la caja, nos podemos permitir no tocar el sistema de refrigeración incluido de fábrica en la caja AIR Black de 3Rsystem. Esto significa que mantendremos los dos ventiladores de 12cm, muy silenciosos incluso trabajando a máxima potencia.

Otros detalles...

La AIR Black es una caja, que dentro de su contenido precio, tiene muchos detalles interesantes, como son sus embellecedores para las unidades de 5.25". Con éstos no tenemos porque preocuparnos del color del frontal de nuestras unidades, ya que quedarán cubiertos por los propios frontales de la caja. Además, el amplio botón y la lámina transparente nos permitirán pulsar perfectamente la eyección de la bandeja y también ver cómodamente los leds de funcionamiento de las unidades.

Entrando en el resto de componentes que añadiremos a la caja de nuestro ordenador perfecto nos encontramos con el LCD LIS de Vlsystems. Esta pantalla LCD es la que mejor se integra en la estética del equipo, conserva los pulsadores de encendido

y apagado, cosa que los modelos mas modernos no conservan.

El propio frontal de la Air Black nos permite conocer hasta tres temperaturas diferentes mediante tres

sondas térmicas incluidas, nos permite también regular la ventilación de la caja mientras que nos presenta toda esta información en un panel que asemeja a un espejo de color negro donde apagado es imposible ver los paneles iluminados. Para completar la conectividad del frente de nuestro PC, la caja añade dos puertos USB 2.0 en una trampilla bajo el panel frontal, pero nosotros añadiremos un panel multifunción para dar, si cabe, más posibilidades.

Montaje de la máquina

Tener el PC más completo posible no es sinónimo de tener una caja saturada de componentes, ventiladores, cables, etc. Podemos montar un PC de máximas prestaciones sin que ello se convierta en una aventura. En nuestro caso hemos intentado

separar lo máximo posible los diferentes componentes, para que estos tengan sitio donde respirar. Los discos duros los posicionamos en la columna de unidades de 3.5" de la caja; dejando una separación de una bahía entre ellos para que uno no sature de calor al otro, y sean directamente refrigerados por el ventilador frontal de 12cm. Las dos únicas tarjetas de nuestro PC quedan situadas, cada una, a un extremo de la zona de tarjetas, ya que la gráfica usa el AGP, y la tarjeta de sonido el último PCI. Las unidades de almacenamiento es lo único que colocaremos juntas, ya que el calor que producen siempre es muy relativo a su uso y no son componentes problemáticos. Nuestra principal ventaja es el sistema de refrigeración del PC.

Los únicos cables que encontraremos dentro de esta caja son las tres tuberías del sistema de refrigeración por agua, los cables de datos redondos Parallel ATA y los reducidos cables Serial ATA. Estos, a parte de los de alimentación, que con tantas tomas como tiene la Tagan no será ni mucho menos necesario usar duplicadores. Con un interior tan despejado, y disipando el procesador fuera de la caja no tendremos ningún problema de temperatura.

Hasta ahora

Creemos que hemos creado una gran máquina, con una apuesta arriesgada por un procesador caro pero magnífico, y con toda una serie de componentes que hace este equipo una opción costosa pero competitiva. Menos ruido, mayor potencia, más almacenamiento, más fiabilidad en cada una de sus piezas y un acabado único.

El procesador: no todo son MHz

Que el AMD 64FX es un procesador muy rápido no hace falta que lo digamos nosotros, ya que lo puede apreciarse a simple vista. Pero el AMD 64FX es mucho más que un procesador rápido, es el más completo que existe en la actualidad.

Su arquitectura, donde se dan cabida instrucciones de 32 y 64-Bit es sólo el comienzo. No sólo ha mejorado AMD el diseño de



disipación de calor o la seguridad del núcleo. Se han mejorado aspectos tan importantes como la gestión del bus de memoria, aplicando una gestión directa del mismo desde el propio procesador, gracias a la tecnología Hypertransport de la propia AMD que permite al sistema el mayor ancho de banda con tecnología de doble canal del mercado.

Las prestaciones de este procesador van encaminadas a producir las mayores prestaciones en todo tipo de aplicaciones pero especialmente en las multimedia, donde la doble caché de primer nivel de 64KB, cada una combinada con el MB de caché de segundo nivel, producen y permiten grandes tasas de cálculo, tanto de la unidad lógica como en la de cálculo en coma flotante. El enorme caudal interno de datos, de hasta 8GB/s, gracias a su bus de 2GHz sumado a la gran capacidad de tratamiento de datos, donde el bus de memoria es capaz de direccionar hasta 4GB de memoria en aplicaciones de 64-Bit hacen de este procesador una pieza de hardware adelantada a su tiempo.

AMD ha cuidado la potencia de este micro pero también ha dedicado especial cuidado a otros detalles, tal como la protección del núcleo, donde ahora se encuentra una chapa de intercambio de calor al estilo de los procesadores de Intel. Se ha cuidado también la gestión de energía con un sistema totalmente innovador en llamado "Cool 'n' Quiet" (Fresco y silencioso). Esta tecnología hace que el AMD64 FX se comporte como lo hacen ya muchos procesadores de portátil. Es capaz de cambiar de frecuencia hasta 200 veces por segundo para ajustar su velocidad interna a las necesidades puntuales del usuario. Así, cuando estamos en Windows o sin correr aplicaciones potentes que requieran mucho procesador, este bajara su frecuencia consumiendo menos energía y también produciendo mucho menos calor. En un sistema de refrigeración convencional esto se traduce en menos ruido, dado que el procesador, en conjunto con la placa base, gestionarán el funcionamiento del disipador/ventilador instalado.

En conclusión, hemos elegido un procesador con una potencia de proceso interna fuera de serie, con prestaciones añadidas muy interesantes, pero que no deja de estar adelantado al software actual. Y es que aunque este procesador se comporta a las mil maravillas con sistemas operativos de 32-Bit, mientras que es en entornos de 64-Bit donde esta solución marcará la diferencia.

Sólo con sistemas operativos Linux, donde su versión profesional (Opteron) esta cosechando un rotundo éxito, es donde hasta el momento podemos sacar verdadero partido a este procesador

y a su motor interno de instrucciones de 64Bit.

La Placa base. Chipset

Hablar de un chipset para AMD64 FX es hablar más bien de un puente sur con un adaptador para AGP, debido a su control interno del bus de memoria, el puente norte, antes tan importante, ha quedado con un uso muy reducido y dentro de poco ni eso, ya que el AGP será sustituido en pocos meses por el PCI-Express que es controlado íntegramente por el puente sur del chipset.

El chipset VIA K8T800 que monta la Asus SK8V usa un bus hypertransport para comunicarse con el procesador de 16bit y 1.6Ghz (800MHz con proceso de datos al inicio y al cierre del ciclo de reloj) de velocidad interna. Esto permite comunicarse al chipset con el procesador a una velocidad de 6.4GB/s, que es precisamente la que necesita un puerto AGP 8x y el procesador para comunicarse con soltura con la placa. A esta tecnología, VIA la denomina Hyper8 y es garante de que AMD64 FX pueda desarrollar toda su potencia sin cuellos de botella.

Placa base. Asus SK8V Deluxe

Ésta es una placa a caballo, entre una solución profesional para sistemas Opteron de un solo procesador y una placa de grandes prestaciones para usuarios domésticos. Además del socket 940 para procesadores AMD64 FX y el chipset K8T800 Pro de VIA, esta placa integra otra serie de prestaciones que no podemos dejar de ver detalladamente.

Tiene el tamaño de una placa convencional con cuatro bancos de memoria. La disposición de los diferentes componentes es la usual de Asus para este tipo de placas. En la parte del procesador se halla más espacio del habitual, debido a que el puente norte de esta placa es muy reducido y cuenta con un pequeño disipador pasivo que no levanta ni un centímetro del PCB de la placa. Justamente, a su lado derecho encontraremos los cuatro bancos de memoria DIMM DDR, divididos en dos colores

diferentes, que corresponden a los diferentes canales; y seguidamente los dos conectores Parallel ATA133, también diferenciados en dos colores para conocer cual es el canal primario y el secundario. Debajo de los bancos de memoria y los conectores IDE, aparece el conector de Floppy, el cual está colocado en paralelo a la placa, los 4 conectores Serial ATA, y el conector IDE paralelo correspondiente tanto a la controladora integrada como a la segunda controladora RAID de la que luego hablaremos.

En esta placa encontraremos grandes posibilidades de conectividad, en lo referente a periféricos, unidades de almacenamiento, redes locales, etc. Disponemos de 8 puertos USB 2.0, de los cuales cuatro están en el panel trasero de conectores, y otros cuatro disponibles en dos conectores de pines internos pensados para ser usados con el Bracket que incluye la placa para situarlo también en la parte trasera de la caja. La placa también incluye dos conectores Firewire gracias a un chip VIA VT6307, situado uno de ellos también en un slot PCI mediante el Bracket. Uno de estos conectores es de seis pines, y por lo tanto con capacidad de alimentación de pequeños



periféricos como discos duros de 2.5" en cajas externas.

En cuanto a prestaciones de sonido, las cuales no usaremos porque disponemos de una Audigy 2 ZS, se basan en un chip ADI AD1985, con capacidad para gestionar hasta sistemas 5.1. Esta placa soporta, además, diversas salidas digitales tipo SPDIF, tanto coaxiales como ópticas.

Pero donde realmente esta placa marca las diferencias, es en su capacidad para manejar sistemas de almacenamiento IDE. Sus cuatro conectores Serial ATA responden tanto al soporte del propio chipset, como a la controladora Promise Fastrak 378, que integra también un conector Parallel ATA que amplía la capacidad de esta placa hasta 6 dispositivos Parallel ATA y 4 dispositivos Serial ATA, pudiéndose usar todos ellos con tecnologías RAID 0, 1, 0+1. Esta controladora tendrá mucha importancia en el buen funcionamiento de nuestro equipo.

Las prestaciones de esta placa van también mas allá del puro hardware. Es una plataforma fiable y completa para optimizar las prestaciones del procesador y de las memorias del sistema. Aunque los procesadores AMD64 no son una gran maravilla en temas de overclocking, esta placa nos permitirá lo que nosotros consideramos un trabajo notable. Otras prestaciones aparte del overclocking, son sus sistemas de control de temperatura y la gestión automática e inteligente de los ventiladores. Nosotros en nuestra configuración no haremos uso de ninguno de ellos pero no esta de más que saber que este sistema es totalmente compatible con la tecnología "Cool 'n' Quiet" de los AMD 64FX.

Memorias. Corsair XMS 3200LL RE ECC

Doble canal de memoria controlada por el propio procesador con un bus potencial de 6.4GB. Suena verdaderamente bien, aunque tiene sus peros. Los procesadores AMD64 FX son núcleos basados en el Opteron 100. Estos procesadores están pensados y diseñados para trabajar en entornos de estaciones de trabajo y servidores, por lo que necesitan memoria DDR400 o superior Registrada.

Un módulo de memoria Registrada es aquella que guarda un registro durante un ciclo de reloj antes de enviarla al bus de la placa base. Esto parece una tontería, pero es realmente importante en la gestión de datos a altas velocidades. Ese registro aumenta notablemente la fiabilidad de las comunicaciones entre la placa base y los módulos, y en este caso, entre la placa base y el procesador. Otro tipo de memoria siempre basada en la registrada es la reconocida pero desconocida ECC. Además del registro, las memorias ECC añaden un chip que realiza un control de errores, siendo capaz de corregirlos mediante un sistema de algoritmos muy avanzados. Esta placa soporta memoria Registrada ECC sin ningún tipo de

problemas.

Los módulos usados por nosotros pertenecen a la gama de memorias de alto rendimiento de Corsair. En concreto se trata de módulos TwinX (módulos pareados específicamente testados para sistemas de doble canal DDR), con velocidad DDR400

registradas y con tecnología ECC. Estos módulos, además de ser compatibles con estas tecnologías pensadas para entornos profesionales, son también un ejemplo de inmejorables latencias y tiempos.

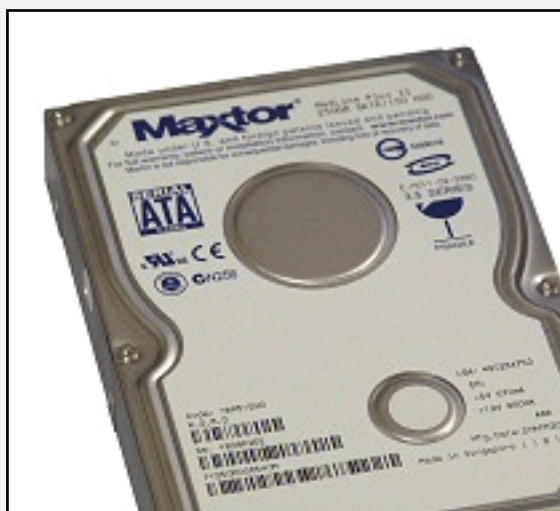
Nuestros 1024MB repartidos en estos dos

módulos nos permitirán no sólo desarrollar toda la potencia del equipo sino que a la vez ofrecen una buena cantidad de memoria como para trabajar con soltura con las aplicaciones más exigentes.

Almacenamiento. RAID 0 de 500GB

Dos discos Serial ATA de 250GB parecen más que suficientes para cubrir las necesidades de cualquiera durante muchos años, pero si encima los montamos en RAID entonces encontraremos una solución con un rendimiento de clase superior.

Los dos discos Maxtor MaxLine Plus II son de los que Maxtor cataloga como discos empresariales. Son unidades cuya máxima capacidad es de 300GB y cuya durabilidad esta dada por tres años de garantía. Algo difícil de encontrar en discos duros IDE. Existen diferentes versiones de este disco pero la que nosotros hemos usado se apoya en un motor de 7.200rpm con 8MB de buffer, y en su conector Serial ATA que le permite velocidades de punta de 150MB/s. Son discos con platos de altísima densidad.



Maxtor marca para estos discos una velocidad media de 46MB/s en transferencia sostenida y unos tiempos de búsqueda de datos de forma aleatoria que rondan los 9ms. Toda esta serie de discos ha sido especialmente testada en entornos RAID y están diseñados para un uso continuado de 24 horas al día los siete días de la semana.

El sistema RAID que nosotros usaremos en nuestra máquina permite unir las dos capacidades de ambos discos en una sola unidad lógica, que además posee el doble de cabezas, motores y platos, lo que se traduce en una mejora notable del rendimiento

potencial de los discos. Buena parte de la limitación de velocidad de los discos IDE actuales es la falta de velocidad de rotación de sus motores. Los discos de 7200rpm están a la orden del día, de hecho lo difícil es encontrar de 5400rpm, pero por mucha cache que se les añada, la velocidad de rotación sigue siendo

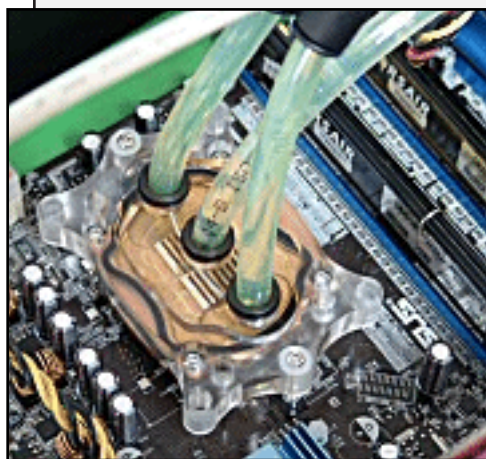
fundamental a la hora de mejorar la velocidad de lectura y grabación.

Con un sistema RAID unimos dos discos en una sola unidad lógica, transparente para el usuario, que graba y lee los datos mediante un sistema de bandas. Cada archivo que grabamos o leemos se graba o se lee al 50% en cada uno de los dos discos. Así conseguimos unir dos mecánicas en pos de un mismo resultado pero también, como no, corremos riesgos elevados, ya que si perdemos un disco, perderemos irremediablemente los datos contenidos en ambos. Nosotros tomaremos este riesgo controlado ya que conocemos la fiabilidad de los discos y también de la controladora usada para crear el sistema RAID.

Refrigeración. ¿Es necesaria el agua?

Cuando montamos un equipo de estas características lo hacemos con todas las pruebas y comparaciones necesarias para elegir

los componentes adecuados. El prestigio del Ordenador Perfecto depende de ello. Antes de elegir este sistema de refrigeración, formado por el Corsair Hidrocool y el bloque Antártica de Asetek, probamos otros sistemas de refrigeración, como disipadores/ventiladores convencionales.



Los resultados de overclocking nos limitaban a 215MHz de bus frontal, la mitad de mejora que con este kit por agua. Con el kit hidrocool, sin la modificación del bloque, la velocidad máxima lograda fue de 225MHz de bus, que pueden ser más que suficientes para muchos, pero nosotros queríamos probar algo más. El Kit Antártica de Asetek está infinitamente mejor diseñado que el Corsair y encima no necesitamos de "caseras" modificaciones del agarre del bloque. Usa un sistema de doble evacuación rápida del agua caliente. El agua se lanza sobre un panel de cobre y sale por los otros dos extremos. Permite aprovechar toda la fuerza de la bomba con una rápida salida del agua hacia el radiador.

El sistema de gestión de velocidad del procesador permite que en situaciones de poco uso el calentamiento del mismo sea muy inferior, pero cuando usamos el procesador al 100%, cosa que ocurre con cualquier juego, ve como la temperatura aumenta rápidamente. En concreto, nuestro procesador con overclocking alcanzó, durante las más de 8 horas de pruebas, una temperatura de 48° con todo nuestro sistema de refrigeración.

En reposo, este procesador no pasaba de 32°, y con "cool 'n' Quiet" descendía hasta los 30°. Estos datos han sido tomados haciendo media con una sonda situada a un lado de la chapa del procesador y la de la lectura de la placa, que por cierto parece bastante más fiable que las tomadas en procesadores XP. Estas temperaturas las tomamos también en una habitación con una temperatura media de 25°.

Conclusión

Lo hemos logrado. Llegamos al final de este apasionante informe. Tal vez uno no se decida por construir una PC como la que se está presentando por los costes que implica, pero es importante estar familiarizado con el hardware más avanzado del momento, conocer las limitaciones y las capacidades que pueden alcanzarse.

Los informes de este año en MM

Nº 30 - Mayo



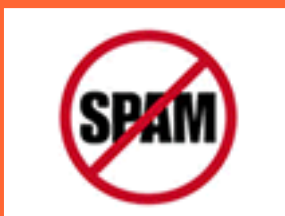
- AMD e Intel 2004
- Motores de búsqueda en primer lugar
- Internet, un campo minado



Nº 31 - Julio



- Publicidad en Internet
- Punto final al SPAM
- Lo último en Fotografía digital



Nº 32 - Septiembre



- Conectividad Wireless



Nº 33 - Octubre

- Periodismo en la Red

Nº 34 - Noviembre

- Curas para los Adictos a Microsoft



¿Qué cambiarías de MM para mejorarla?

Cada mes presentamos un tema sobre el cual ustedes, los lectores, pueden participar indicando sus preferencias a raíz de sus conocimientos y/o experiencias personales. Ésta es la última consulta del 2004, así que no pierdan la oportunidad de participar.

www.mastermagazine.info

Es la última consulta del año, y las opiniones serán leídas una por una a medida que arriban al buzón virtual. Porque queremos hacer una mejor publicación...

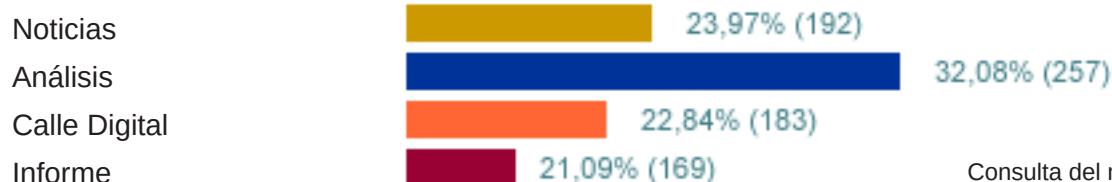
¿Qué cambiarías de MM para mejorarla, en contenido y diseño?

En esta última consulta no hay opciones sobre las cuales elegir una respuesta, sino que ésta es libre.

Esperamos las opiniones a la dirección de correo electrónico:
redaccion@mastermagazine.info

También, esta pregunta no tiene fecha de caducación.

¿Cuál es la sección de MasterMagazine que más te atrae?



Consulta del mes pasado
Total de votos: 801

MasterMagazine de colección - Descarga gratis de la red -

