

PROGRAMAS

Control de activos

Business Asset Management para Windows gestiona el inmovilizado y ayuda a conocer las repercusiones de la reforma contable, descubre costes ocultos, evita compras innecesarias y aumenta la fiabilidad en las primas de los seguros y el ahorro fiscal. La versión española ha sido adaptada por Grupo Sight, que en 2006 se fusionó con Staff&Line.

● www.staffandline.es

Cálculo para ingenieros

La 7.5 de MatLab mejora el rendimiento y puede manipular grandes conjuntos de datos, así como soportar cálculo multihilo en ordenadores de hasta cuatro procesadores. Funciona en Windows, Linux, Mac y también en Solaris de 64 bits. Está disponible en castellano a partir de 2.000 euros.

● www.mathworks.es

Del iPod a Windows

La gratuita iDump Build 26 busca canciones y listas de reproducción en el iPod para copiarlos de forma personalizada a los equipos Windows 2000, Me, XP y Vista. Su creador, Coderhole, advierte de que funciona con todos los iPod excepto el Touch y el iPhone.

● www.codershole.com

Gestión de dispositivos

La generalización de los móviles en las empresas obliga a someterlos a las mismas normativas y controles que los PC y los portátiles. CA ayuda a hacerlo con Mobile Device Management, que crea un portal desde el que los empleados configuran sus parámetros y una consola centralizada para que los responsables informáticos los gestionen a distancia. Pueden eliminar los datos si se pierde el terminal.

● www.ca.com

Quark gana color

La actualización 7.31 del programa de autoedición QuarkXPress incluye de forma nativa toda la lista de colores Pantone Goe en sus bibliotecas.

● www.quark.com/products/xpress/731update.html

Mejores prácticas en tipografía

Extensis Font Management Best Practice Guide in Mac OS X es un manual en PDF que se descarga gratis de la web de Atlantic. Enseña a resolver los problemas de las tipografías profesionales en aplicaciones de Adobe, Microsoft y Quark para entornos Mac OS.

● www.atlanticdevices.com

Desarrollo de aplicaciones 'web'

Uniface, de Compuware, desarrolla aplicaciones de empresa basadas en portales. Su versión 9.2 trabaja en entornos multiplataforma, incluyendo los grandes ordenadores, y gana velocidad, admite aparatos inalámbricos, soporta arquitectura SOA y tecnología de servicios. Está disponible a partir de 600 euros por usuario.

● www.compuware.es

Seguridad para 'pymes'

La eslovaca ESET propone a profesionales y pymes que se protejan con ESET Smart Security. Incluye el antivirus NOD32 3.0 y módulos contra el *software* espía, *spam* y un cortafuegos. Su función Remote Administrator permite su instalación, configuración y mantenimiento a distancia. Cinco puestos de trabajos cuestan 302,76 euros anuales.

● www.eset.es

Un lazarrillo en el móvil

Mobile Speak ayuda a las personas con problemas de visión ya que lee los menús, teclas y funciones de móviles Simbyan y los verbaliza en voz alta. Creado por la española Code Factory con el apoyo de la ONCE, lo vende Movistar por 129 euros, precio que incluye el *software* y un terminal Nokia N-70. La migración de tarjeta a contrato o la portabilidad cuesta 109 euros.

● www.movistar.es

COMERCIO

La fiebre por la consola Wii dispara su precio en las subastas de eBay

El mando vibrador es el accesorio de Nintendo más difícil de encontrar en las tiendas españolas

CIBERP@IS

El sitio de subastas eBay está salvando del apuro a los que necesitan regalar antes de Reyes una consola Wii. En el comercio tradicional es difícil encontrarla, en España, en Inglaterra y en Estados Unidos especialmente.

Los problemas para encontrar la consola Wii, incluso su principal mando, se está notando, como en cualquier economía de mercado, en el sitio de subastas de eBay. En el caso español, la consola cuesta unos 100 euros más que en las tiendas (si se encuentra), pero en Inglaterra, se está subastando hasta por 1.500 euros.

Pese a todo, en el comercio español más difícil que encontrar la consola (que cuesta en torno a los 249 euros) es comprar su mando principal, el Wiimote (unos 40 euros). La consola viene con dos mandos, pero diferentes: el Nunchuk (con cable y más convencional) y el Wiimote (sin hilos, con sensor de movimiento, y vibrador). Si el jugador quiere disfrutar totalmente, lo más divertido es jugar con un amigo, así que necesita otro mando Wiimote, por lo que es el objeto más buscado de todos los productos Nintendo.

El éxito de la consola Wii es mundial. Pese a tener más de



La consola Wii de Nintendo con sus mandos Wiimote y Nunchuk.

ANTONIO ESPEJO

un año de antigüedad, la demanda sigue aumentando, al conseguir el interés de gente que nunca había practicado el videojuego. En Inglaterra, los cuatro productos más vendidos la pasada semana, por orden, fueron: juegos para la Wii, el iPod Shuffle, accesorios de la Wii y el iPod Nano.

El comercio *on-line* británico, además, está viviendo creci-

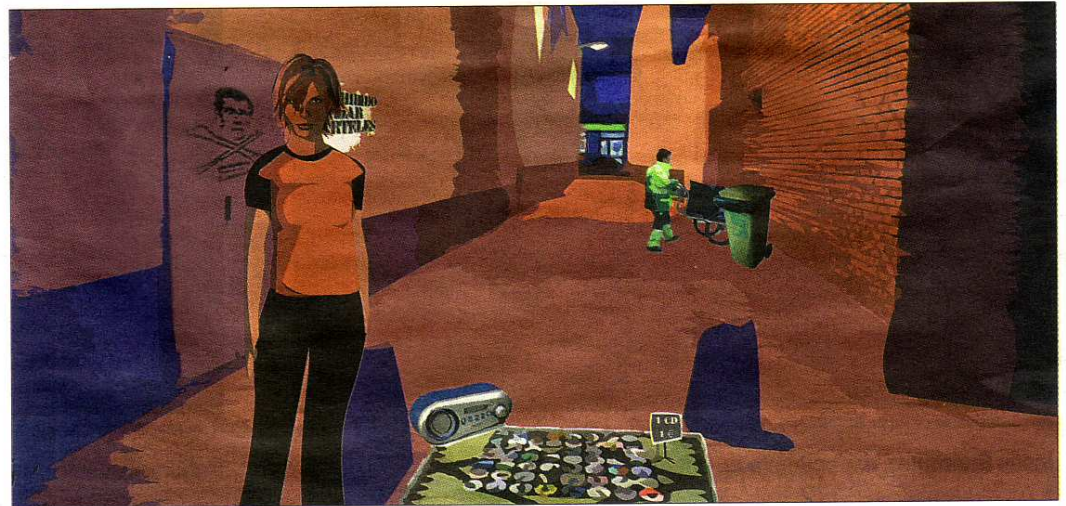
mientos del 106% respecto al año anterior. Se prevé que en el año 2020, el 40% de todas las ventas serán por Internet.

Mientras que la fiebre por los productos de Nintendo remite en Japón, se mantiene en Estados Unidos, donde también hay problemas de abastecimiento. Los directivos de Nintendo han negado que se trate de una estrategia comercial, y

han reconocido que se han visto superados desde el primer día de la salida de la Wii.

Por dos veces, Nintendo tuvo que modificar al alza sus previsiones de negocio en 2007; aun así se han quedado cortos. Se preparó para vender 14 millones de Wii y venderá 17,5 millones, casi tres veces más que el año anterior, seis millones más que la PS3 de Sony.

OCIO



Un momento del juego *Walter Ego va a la Disco*.

El batería de Los Manolos lanza un juego en red

R. BOSCO / S. CALDANA

Es viernes por la noche y Walter Ego tiene un único objetivo: entrar en el garito de moda. Y puede incluso que esta vez lo consiga. Todo depende de la pericia del jugador, porque Walter Ego no es un espécimen clásico de la noche española, sino el protagonista de *Walter Ego va a la disco*, una aventura gráfica en Internet desarrollada por Ramón Grau-

Guinot, batería del grupo Los Manolos.

En una hora el jugador debe identificarse con el protagonista y, al compás de rumba, *reggae* y pop, acompañarlo en sus peripecias para demostrar la inocencia de la chica de sus sueños acusada de un delito que nunca cometió.

La gráfica es sencilla, así como el desarrollo del juego, inspirado en las aventuras clásicas. La novedad reside en su plataforma de programación,

bautizada Karisma, desarrollada por Grau-Guinot y Vincenzo Megale. Tiene un motor de base de datos que le otorga mucha flexibilidad y que ofrece la posibilidad de introducir modificaciones en el guión sin tener que modificar el código interno. También permite hacer juegos de larga duración, accesibles en Internet, sin que se deban descargar *plugins*.

El músico Grau-Guinot ya en 2005 creó *Fríkis 2005*, 20

tiras cómicas con fotomontajes sobre la fórmula 1 para la web de Fernando Alonso y este año, además de *Walter Ego*, ha lanzado *Cala Rumba*, una base de datos digital sobre la rumba catalana, con su preceptiva sede virtual en Second Life.

WALTER EGO VA A LA DISCO:
www.aventurasonline.com
RAMON GRAU-GUINOT:
www.ramongrau.info
FRÍKIS 2005: www.webfine.net/Frikis2005
CALA RUMBA: www.calarumba.com