

Razer Core: gráfica externa para jugar en portátiles Windows y Mac



Razer Core es una gráfica externa del integrador de equipos de alto rendimiento, que pretende llevar a otro nivel la ejecución de juegos desde dispositivos portátiles.

Tendrá dos versiones, una para Windows (Razer Core X) y otra para los Mac de Apple (Razer Core V2). Una gran novedad por la que apuestan en Cupertino bajo un nuevo enfoque que vimos en el pasado WWDC junto a la promesa del soporte a dispositivos de realidad virtual.

El objetivo de estas Razer Core (como otras gráficas externas) es conocido. Un usuario tiene un ultraportátil (2 en 1 o convertible) dedicado a tareas generales informáticas, con enfoque a la movilidad y no al segmento de juegos. Al conectar a estas gráficas externas, el equipo obtiene la potencia necesaria de una gráfica de sobremesa y con ello se convierte

en un equipo para juegos. O en una estación de trabajo porque también se pueden montar gráficas profesionales.

El Razer Core X para conectar a portátiles con Windows (Windows 10 64 bits 1607 o superior), ofrecerá potencia sobrada porque podrá incluir hasta tres gráficas de escritorio PCI-Express x16 de una larga lista de modelos soportados. NVIDIA desde la GTX Titan X a una GTX 750, pasando por las series GTX 10 y 9, así como potentes Quadro (hasta la GP100) para convertir el portátil en una workstation. La oferta de AMD también está bien soportada, desde las Vega RX 64 a las Radeon R9 y RX 5xx. Una Radeon Pro WX 9100 pone el contrapunto profesional.

La solución incluye un chasis de generosas dimensiones (necesario para soportar las gráficas de tamaño completo) de 168 x 374 x 230 mm. Su fuente de alimentación es de 650 vatios y su puerto de conexión un Thunderbolt 3 que ofrece un ancho de banda de hasta 40 Gbps.

El Razer Core V2 es la versión para Mac y requiere equipos con macOS Sierra 10.13.4. Sus dimensiones son algo más discretas que la versión con Windows, pero también su potencia, con dos slots para gráficas que tienen que ser de AMD obligatoriamente y una fuente de alimentación de 500 vatios. También se conecta al Mac mediante el puerto de Intel, Thunderbolt 3, y como el modelo de Windows puede cargar la batería del portátil mientras que juegas.

Razer Core X tiene un precio de 299 dólares, mientras que la versión para Mac se dispara a 499 dólares. Este tipo de soluciones no son económicas teniendo en cuenta que las gráficas las tiene que aportar cada usuario, pero es el coste a pagar por su gran versatilidad. Trabajas con un ultraportátil (o incluso convertible), llegas a casa (o a la oficina si te dejan :D), conectas a esta gráfica externa y ya tienes un gran equipo para juegos sin necesidad de un PC de sobremesa.

Fuente: muycomputer.