

.lab

MSI NX8800GTS-T2D640E

CON EL R600 DE ATI DEMORADO, NVIDIA SIGUE DISFRUTANDO LA CORONA EN EL MUNDO DE LOS PROCESADORES GRÁFICOS. EN ESTA OPORTUNIDAD, ANALIZAMOS UN PRODUCTO HIGH-END DE BRILLANTES PRESTACIONES Y UN PRECIO ALGO MÁS ACCESIBLE QUE EL DE SU HERMANO MAYOR.

FABRICANTE **MSI**
SITIO WEB **WWW.MSI.COM.TW**
PRECIO **US\$ 750**

Tras probar una placa tan poderosa como la GeForce 8800 GTX de Albatron (**POWERUSR #41**), nos llega inmediatamente la oportunidad de echarle mano a la más económica pero no por eso menos impresionante GeForce 8800 GTS, en esta ocasión, de la firma MSI. En verdad, "económica" es sólo una forma de llamarla, puesto que los US\$ 400 que cuesta en EE.UU. constituyen una suma que sólo los gamers serios pueden gastar en una tarjeta de video. Sin embargo, teniendo en cuenta que lo más importante para los gamers es el adaptador gráfico, no parece tan descabellado invertir uno o dos sueldos en una placa que nos permitirá jugar con lujo de detalles por un período de un año, y que tal vez dentro de dos años comenzará a flojear un poco en los últimos títulos (si seguimos siendo exquisitos).

EL 8800 GTS

Como sabemos, la placa analizada está basada en la GPU GeForce 8800 GTS, que es un G80 con 96 procesadores de propósito general en vez de los 128 que se presentan en el modelo 8800 GTX. Esto, sumado a que la frecuencia de trabajo general del chip es de 500 MHz contra 575 MHz de su hermano mayor, hace que la potencia bruta de la placa sea aproximadamente un 25% inferior. Y, si lo pensamos, la diferencia de precio entre una placa y otra mantiene más o menos la misma proporción. Resulta interesante comparar una placa basada en este chip con una de gama alta de la generación anterior, como las Radeon X1950 XTX y las GeForce 7900 GTX (las cuales se consiguen por aquí a no menos de US\$ 600). A decir verdad, en juegos actuales es de esperar un rendimiento un 10% superior, que se va igualando a medida que se utilizan resoluciones más altas (debido a que la memoria de las GeForce 8800 GTS trabaja a "sólo" 1,6 GHz). Sin embargo, en los títulos más exigentes, la variación de rendimiento es gigantesca, y esto se pondrá de manifiesto cada vez más seguido a medida que vayan saliendo títulos optimizados para los shaders unificados de DirectX 10. Un claro ejemplo es *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, que apenas puede jugarse en alta resolución con las Radeon X1950 XTX y se desempeña muy fluidamente con una placa como la que estamos probando.



* CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	
* NÚCLEO:	G80 (90 NM)
* FRECUENCIA:	500 MHZ
* PROCESADORES GENERALES:	96
* UNIDADES ROP:	20
* MEMORIA:	640 MB GDDR3
* FRECUENCIA DE MEMORIA:	1,6 GHZ
* BUS DE MEMORIA:	320 BITS
* INTERFAZ:	PCI EXPRESS X16

LA PLACA

Realmente, el G80 es un chip muy grande, que si bien está fabricado en un proceso bastante moderno como es el de 90 nm, sus más de 680 millones de transistores hacen que se presente en un atípico encapsulado de 4 x 4 cm y necesite un cooler bastante grande, con un heat pipe y base de cobre, que abarca tanto la GPU como la memoria y los 12 MOSFETs que se usan para la regulación de tensión. Por suerte, la GTS no es tan grande como la GTX ni requiere de dos conectores de alimentación extra, pero ciertamente genera un calor impresionante. Lo bueno es que el cooler tiene un nivel bajísimo de ruido. Salvo por el arte propio de MSI, el diseño de la placa no se distingue en absoluto del resto de las GeForce 8800 GTS "estándar" que hay en el mercado, dado que la empresa optó por seguir fielmente el diseño de referencia. Incluso, los 10 chips de memoria son los típicos Samsung K4J52324QE-BC12 de 1,6 GHz y 32 bits cada uno. Como la mayoría de su clase, esta tarjeta tiene doble salida DVI-I y de TV de alta definición, no así entrada. El paquete, que es lo único que suele diferenciar a un fabricante de otro, es más bien básico por el precio: además de los cables, un manual de instalación, un CD con drivers

y utilidades (nada del otro mundo), otro con WinCinema y, lo más destacable, una copia de *Serious Sam 2*. En lo que respecta al overclocking, otro factor que suele ser distinto en los diversos fabricantes, como se usa el diseño de referencia y las memorias típicas, está ubicado dentro del promedio: llegamos con estabilidad a 610 MHz para el núcleo y 1,97 GHz para la memoria (un 18% por encima de lo nominal). Y este overclock sirve, pues los juegos modernos en 1600 x 1200 con AA 4x y AF 8x aumentan su performance exactamente en esta misma proporción.

CONCLUSIÓN

Todo gamer serio que desee invertir US\$ 1500 en una nueva PC para jugar que le dure un buen tiempo tranquilamente podría considerar en gastar la mitad de su dinero en una placa como ésta, y comprar un procesador, motherboard, memoria y disco duro de "medio pelo". Sin embargo, hay que tener en mente que jugar con esta placa en resoluciones inferiores a 1600 x 1200 es un desperdicio, así que aquellos que no lleguen a adquirir monitores CRT grandes, o bien prefieran usar LCD convencionales, mejor deberían considerar una placa un tanto más económica, como las GeForce 7900 GT o Radeon X1950 Pro (o la próxima a arribar GeForce 8600 GT) o, incluso, la nueva 8800 GTS de 320 MB. Después de todo, 1280 x 1024 es una resolución muy aceptable para jugar hoy en día, y no son muchos los usuarios que "necesitan" un mayor nivel de detalle.

Ariel Gentile | genaris@mpediciones.com

BUENA RELACIÓN PRECIO/PERFORMANCE
POSIBILIDADES DE OVERCLOCK
NO POSEE ENTRADA DE VIDEO
POCO ACCESIBLE