

ASUS integra en su ROG Ally la interpolación de fotogramas de AMD

El sector de los PC de mano es un pequeño nicho de mercado que está siendo potenciado por el Steam Deck. Pero las alternativas de otras compañías no están pudiendo competir realmente con el modelo de Valve por falta de optimización del sistema operativo.

Valve ha invertido muchos recursos en una versión superoptimizada de Linux para este propósito, pero el resto de fabricantes, al atenerse a Windows, no pueden hacer lo mismo. Por eso ASUS ha optado por integrar directamente la interpolación de fotogramas de AMD en los controladores de la ROG Ally.



Esta tecnología se llama Fluido Motion Frames y se aplica a nivel de controladores para que se pueda usar en cualquier juego. Eso también hace que se aplique FSR, por lo que afecta también a la interfaz de los juegos, lo cual puede provocar pérdida de definición en textos. Además, esta interpolación de

fotogramas se desactiva sola cuando hay movimiento muy rápido, y se recomienda encarecidamente que el juego ya funcione a 60 fotogramas para que no haya artefactos visuales.

Por lo anterior, en la práctica no hay diferencia entre meter los FMF o no, así que el anuncio de ASUS es más de «estamos apoyando nuestro PC de mano» que algo que vaya a tener una utilidad práctica real en juegos de primera línea. Lo recomendable es que los desarrolladores optimicen los juegos para *hardware* de bajo calibre como la Radeon 780M de los Ryzen Z1 que aplicar este tipo de tecnologías que no sirven de mucho.

Fuente: geektopia.