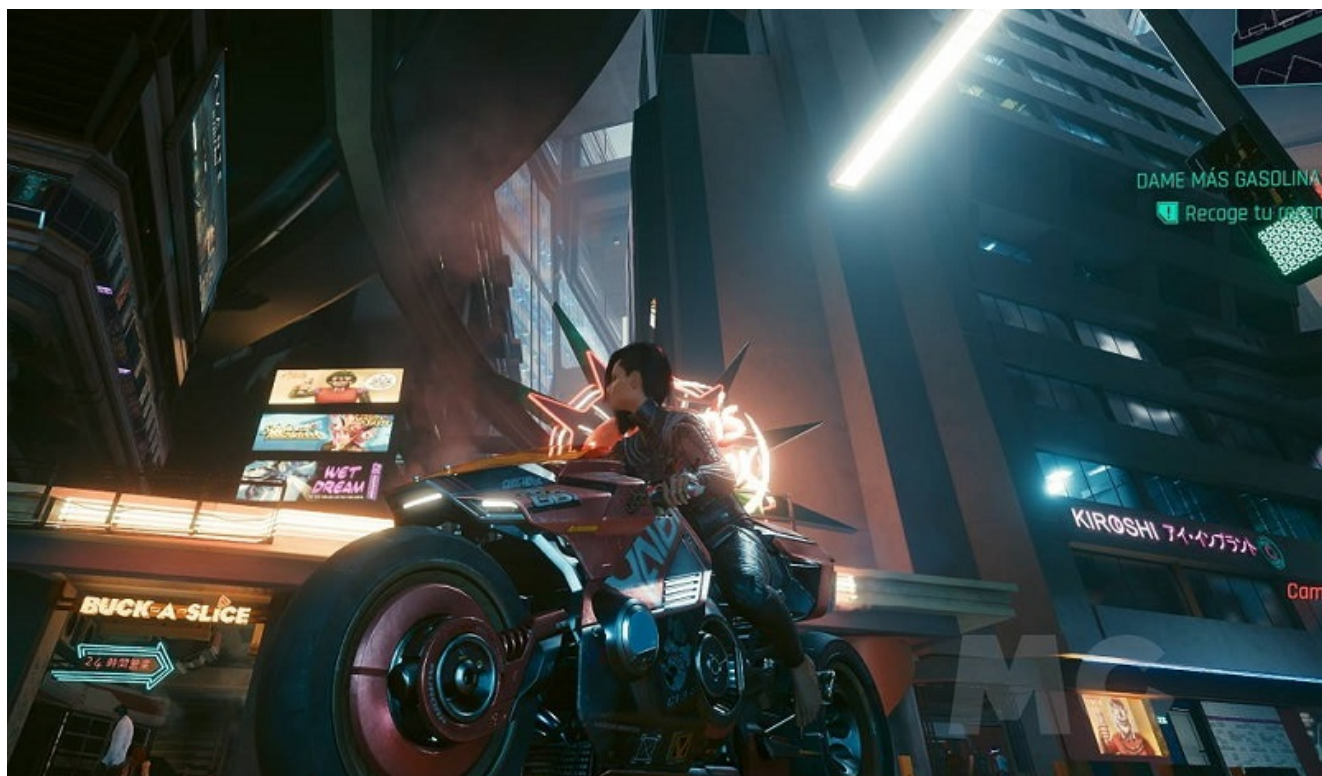


Cyberpunk 2077 es lo mejor que le ha pasado al PC en mucho tiempo



Está claro que Cyberpunk 2077 ha sido uno de los lanzamientos más polémicos de toda la historia de los videojuegos, pero sinceramente también ha sido **uno de los más importantes y de los más comprometidos con el PC**, sobre todo a nivel técnico.

CD Projekt RED, responsables del desarrollo de este título, se comprometió a llevarlo a las consolas de la generación anterior y a concebirlo, además, como un juego capaz de aprovechar las posibilidades de las consolas de nueva generación, y también del hardware de PC más avanzado. Todas las imágenes de este artículo se han tomado sobre el juego configurado al máximo con trazado de rayos activo utilizando una GeForce RTX 3090 Ti.

Tengo claro que el estudio polaco pecó de ambicioso en este sentido, y es que, como os dije en su momento, **CD Projekt RED**

debería haberse olvidado por completo de PS4 y Xbox One y haber centrado el desarrollo de Cyberpunk 2077 en los sistemas de nueva generación. Ni PS4 ni Xbox One contaban con un hardware lo bastante potente como para mover este juego en condiciones realmente aceptables, un tema que traté al detalle este artículo poco después del lanzamiento del juego y que os invito a repasar si no tuvisteis la oportunidad de verlo en su momento. Al final el hardware de una consola es el que es, y no podemos pedirle peras al olmo.



La versión para PC de Cyberpunk 2077 fue, desde el principio, **una auténtica maravilla**, y eso que se notaban algunos recortes impuestos por las limitaciones que tuvo que asumir CD Projekt RED para llevar dicho juego a la vieja generación. Ya os lo conté en mi análisis técnico, y es que en general Cyberpunk 2077 es todo un alarde técnico en PC, una demostración de buen hacer que no tiene nada que ver con la versión para PS4 y Xbox One, y que también está muy por encima de la versión para PS5 y Xbox Series X-S.

Sí, es cierto que el juego llegó con algunos errores incluso en su versión para PC, pero este es un mal común en el sector, y CD Projekt RED supo entonar el «mea culpa» y solucionar esos

problemas con varios parches. Desde el principio Cyberpunk 2077 se convirtió, por su nivel gráfico y tecnológico, en todo un referente dentro del género, y está tan avanzado que **incluso queda grande a PS5 y Xbox Series X-S.**

Cyberpunk 2077 ha demostrado la superioridad del PC

Y lo ha hecho de una manera abrumadora. Night City es una ciudad enorme solo luce en todo su esplendor en compatibles, y que alcanza **un nivel gráfico sin precedentes** gracias a la utilización del trazado de rayos y a la **enorme cantidad de NPCs** que, además, se comportan de forma dinámica en función de la hora del día, y de la ubicación. Así, por ejemplo, en determinadas horas y en las zonas más céntricas nos encontramos con una gran cantidad de coches y de peatones caminando por las calles, mientras que en las zonas más alejadas y la densidad de NPCs es menor.

La recreación de la ciudad también es fantástica, escala en horizontal y en vertical y pone a nuestra disposición **una gran cantidad de zonas y de secretos que explorar y descubrir.** La belleza de Cyberpunk 2077 es tal que incluso podemos pasar el tiempo recorriendo Night City solo para contemplar los distintos escenarios, y durante la noche hay algunas ubicaciones que son verdaderamente espectaculares. Si a esto le añadimos el trazado de rayos, el resultado es tan bueno que queda claro que estamos ante un título de nueva generación.

A título personal tengo bastante claro que **Cyberpunk 2077 es el «Crysis»** de esta generación, y que se mantendrá como un auténtico referente a nivel técnico durante bastante tiempo, no en vano ha logrado poner de rodillas a PS5 y Xbox Series X, y se ha convertido en **uno de los juegos que mejor utiliza el trazado de rayos.** Dicha tecnología se aplica a la iluminación global, a las sombras y oclusión ambiental, y también a sombras de contacto y a reflejos.

El PC **es la única plataforma** capaz de mover Cyberpunk 2077 con calidad máxima y trazado de rayos de alta calidad aplicado a todos esos frentes, y gracias a su compatibilidad con tecnologías de reescalado (DLSS y FSR) podemos disfrutar de un rendimiento excelente incluso con la configuración al máximo. La diferencia que marca esta plataforma es tan grande que la versión para PC podría pasar por un juego de una generación distinta lo comparamos con la de PS4 y Xbox One.

CD Projekt RED sigue comprometida con Cyberpunk 2077, pero decide pasar de Xbox One y PS4

Como ya os he dicho anteriormente esto es lo que el estudio polaco **debería haber hecho desde el principio, pasar de Xbox One y PS4** y centrarse en desarrollar Cyberpunk 2077 alrededor de la nueva generación y del PC. No me quiero imaginar la de malabares que habrá tenido que hacer CD Projekt RED para que intentar mejorar el rendimiento en ambas consolas, aunque los sacrificios son más que evidentes.

Ese compromiso de CD Projekt RED se ha visto en los numerosos parches que ha recibido Cyberpunk 2077, y en el lanzamiento de la versión para la nueva generación de consolas, que llegó con el parche 1.5 El estudio polaco confirmó ayer que no iba de farol cuando anunció que estaba preparando una expansión para dicho título, aunque al final nos ha dado una gran sorpresa al anunciar que **Phantom Liberty, el primer DLC para Cyberpunk 2077, no llegará a PS4 y Xbox One**, solo estará disponible para PS5, Xbox Series X-S, PC y Stadia.

¿Qué nos dice esto? Pues que acerté de pleno cuando os dije que lanzar Cyberpunk 2077 en PS4 y Xbox One fue un lastre para CD Projekt RED, y que deberían haber pasado directamente de ambas. **El estudio polaco nos da la razón** de una manera muy curiosa cuando decide dejar fuera a ambas consolas, que no recibirán ningún DLC, aunque sí que seguirán recibiendo

parches cuando sea necesario, es decir, no se quedarán totalmente sin soporte.

El hecho de que este nuevo DLC vaya a ser exclusivo de la nueva generación y de PC debería permitir la introducción de **mejoras gráficas**, y también de una **mayor optimización** alrededor de componentes más avanzados, además de un mayor aprovechamiento de procesadores de más de cuatro núcleos y ocho hilos.

El lanzamiento de Phantom Liberty tendrá lugar en 2023 y volverá a contar con **Keanu Reeves en el papel de Johnny Silverhand**. No tenemos muchos detalles sobre este nuevo contenido, pero en el vídeo adjunto podemos ver algunas referencias muy interesantes, como por ejemplo que «V» estará al servicio de los Nuevos Estados Unidos de América.

Fuente: muycomputer.