

DLSS 2 llega al Unreal Engine 5, Linux y más juegos como Rust

NVIDIA tiene como arma secreta para ganar rendimiento a su segunda versión del supermuestreo por inteligencia artificial (DLSS 2) que va mucho más allá de ser un mero reescalado como el que va a llegar inminentemente a las Radeon de ARM en forma de FidelityFX Super Resolution.

Sea como sea, NVIDIA está llevando DLSS allá donde puede, y eso incluye también al sistema operativo Linux, donde a partir del 22 de junio estará disponible en una versión actualizada de los controladores de este sistema operativo.

Se hace a través de Proton para la biblioteca gráfica Vulkan en juegos como DOOM Eternal, No Man's Sky y Wolfenstein: Youngblood. Aunque, eso sí, las actualizaciones de esos juegos que implementen DLSS llegarán en el cuarto trimestre del año.



También ha vuelto a incidir en el complemento gratuito para el motor Unreal 5 en el que se implementa DLSS 2. Para Unreal 4 lleva un tiempo disponible, pero Unreal 5 está por ahora en pruebas pero los desarrolladores también podrán probar DLSS para esta versión del popular motor gráfico de Epic Games. Para el motor Unity llegará más adelante, mientras que también han ayudado a implementarlo en motores gráficos como Frostbite, Cryengine, Luminous, Infinity Ward y otros.

Hay anuncios de más juegos que implementan DLSS. Por ejemplo, el 1 de julio estará disponible en Rust, a partir de mañana 22 de junio en LEGO Builder's Journey, y en Necromunda: Hired Gun. Otros juegos que lo añadirán en breve son Red Dead Redemption II o DOOM Eternal el 29 de junio.

Fuente: geektopia.