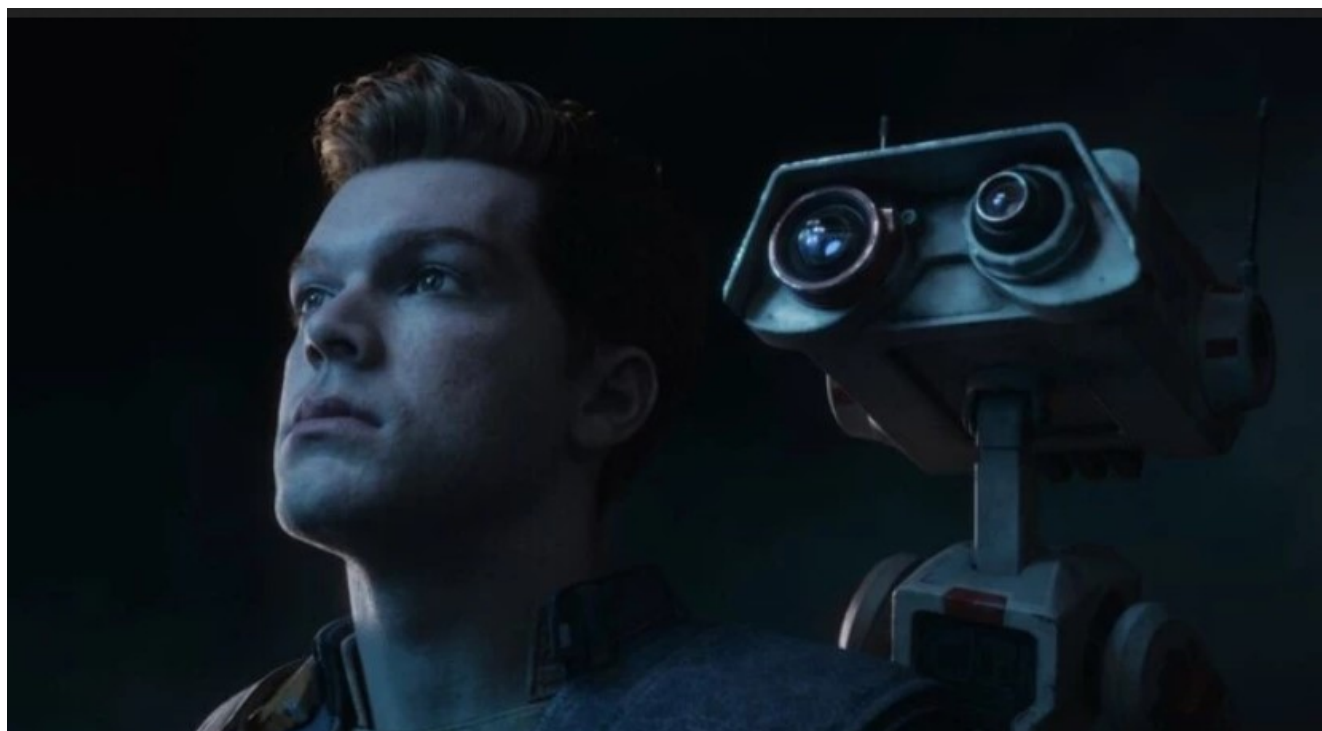


EA y Respawn piden disculpas por el pobre rendimiento de Jedi: Survivor, corregirán el alto consumo de VRAM



Con la llegada de los primeros análisis de Jedi: Survivor, la última entrega videojueguil de Star Wars, o metían un abultado parche de día cero en su lanzamiento o iba a tener un rendimiento bastante pobre.

No ha habido parche, y en su lugar tanto Respawn como Electronic Arts se han disculpado por el pobre rendimiento del juego, tanto en Windows como en Xbox y PlayStation. Recientemente, The last of us Parte 1 también ha tenido bastantes problemas de rendimiento, que parece que se han resuelto bastante con el último gran parche que ha llegado esta semana.

En consolas, tanto PlayStation 5 como Xbox Series X|S, el mejor ajuste gráfico no es el de 'rendimiento' sino el de

‘calidad’, que limita la tasa de fotogramas a 30. En el modo ‘rendimiento’, que se supone que debería ir a 60 fotogramas, hay entrecortes, tirones durante un rato al entrar en nuevas zonas y aparición repentina de objetos, haciendo que la tasa de fotogramas tenga caídas a 40 f/s en ciertos momentos, lo cual puede llevar a que sea bastante apreciable.

En la versión PC, la situación es similar, con algunas agravantes. Por ejemplo, un alto consumo de VRAM que va a hacer que si tienes menos de 16 GB de VRAM el juego no vaya bien por momentos, y que ese consumo escala por encima de los 21 GB en algunos momentos. Pero claro, ni siquiera va bien en una RTX 4090 de 24 GB, por lo que se puede calificar de un lanzamiento nefasto por parte de Respawn y Electronic Arts. Uno de tantos, porque EA está abonado a este tipo de fiascos.

En respuesta a la infinidad de quejas de los jugones, EA ha indicado que son conscientes de los problemas y que los están investigando. Los problemas afectan más a los usuarios de las tarjetas gráficas más recientes (RTX 40, RX 7000) o procesadores modernos en Windows 10 con procesadores diseñados para Windows 11 –diría que se refiere a los procesadores híbridos Core de 12.^a y 13.^a generación–, por lo que no todo el mundo está viéndose impactado de la misma forma.

Con una RTX 4090 apenas se consigue en muchos momentos superar los 30 fotogramas. También dicen desde EA que los parches llevarán tiempo, y que los primeros se centrarán en dar soluciones que mejoren a la mayor cantidad de configuraciones de PC posibles, pero que solucionarán el rendimiento en todos los equipos.

Fuente: WCCFTech.