

FidelityFX Super Resolution estará disponible inicialmente en siete juegos



Queda poco para que AMD dé el próximo 22 de junio más información sobre su tecnología de reescalado FidelityFX Super Resolution (FSR).

Viene a ser un reescalado mejorado y por tanto algo muy diferente al DLSS de NVIDIA el cual es un supermuestreo por inteligencia artificial, pero habrá que analizar si la mejora de rendimiento compensa cualquier posible reducción de calidad de imagen que se produzca. De momento parece que va a haber siete juegos que inicialmente estén disponibles con FSR, aunque habrá más que llegarán en las siguientes semanas y meses.

Los juegos iniciales serán *22 Racing Series*, *Anno 1800*, *Evil Genius 2*, *Godfall*, *KingShunt*, *Terminator Resistance* y *Riftbraker*. De momento no parece que haya conseguir poner de su parte a los desarrolladores de los títulos más jugados.

FSR puede presentar artefactos en imágenes de cambio rápido como en juegos de tiro y por tanto tanto en esos de estrategia mencionados no debería haber problemas en ese apartado, aunque al ser imágenes más estática puede hacer que cualquier reducción de calidad de imagen se note más en los juegos de estrategia que en los de tiros. No se deberían sacar conclusiones todavía al respecto de FSR porque es hablar de algo que todavía se desconoce. Me imagino que su efecto será positivo en su conjunto o AMD no lo lanzaría y los desarrolladores no lo implementarían.

Sea como sea, también va a haber otros juegos que lo implementen «pronto». Esos juegos son *Asterigos*, *Baldur's Gate III*, *DotA 2*, *Edge of Eternity*, *FarCry 6*, *Farming Simulator 22*, *Forspoken*, *Myst*, *Necromunda: Hired Gun*, *Resident Evil Village*, *Swordsman Remake*, y *Vampire: The Masquerade – Boodhunt*.

La implementación de un mero reescalado que además no tiene realimentación temporal es bastante sencillo porque se aplica al final de la tubería de generación gráfica, al fotograma final. Por eso hay otras editoras y desarrolladores interesados en FSR, al menos según lo indicado por Videocardz en base a que AMD ya ha dado a ciertos medios abundante información sobre esta nueva tecnología de reescalado.

Game Developers and Publishers Supporting FSR		
1. ACME Gamestudio	16. Ashar Studios	31. Avalanche Software
2. Bloober Team	17. Capcom	32. Coutnerplay Games
3. Crystal Dynamics	18. Cyan Worlds	33. Destructive Creations
4. Digital Sky	19. Electronics Arts & Frostbite	34. EXOR Studios
5. Focus Home Interactive	20. Gearbox Publishing	35. Giants Software
6. GOAT1 Entertainment	21. Illfonic	36. Koch Media
7. Kobold	22. Larian Studios	37. Luminous Productions
8. Midgar Studio	23. Movie Games	38. My.Games
9. Nixxes	24. Obsidian Entertainment	39. Oxide Interactive
10. Perfect World Games	25. Plastic	40. QLOC
11. Rebellion	26. Reflector Entertainment	41. Sharkmob
12. Streum on Studio	27. Superbright	42. Teyon
13. The Farm 51	28. Turtle Rock Studios	43. Ubisoft
14. UMI Co. Ltd.	29. Unity	44. Warner Bros. Games
15. Vaki Games	30. Valve	

Fuente: Videocardz.