

Microsoft publica la versión final de DirectStorage para Windows



DirectStorage fue una de las principales novedades de la arquitectura de las Xbox Serie X pero iba a llegar tarde o temprano a Windows.

Lleva meses en pruebas por parte de distintos desarrolladores de videojuegos, y finalmente Microsoft ha publicado la versión final de DirectStorage para Windows 10 (v. 1909 en adelante) y Windows 11. Esto implica que ya pueden irse publicando las actualizaciones de juegos para que saquen partido de ello, o que lleguen nuevos juegos con DirectStorage.

Hay algunas restricciones para ello. Por ejemplo, que los controladores gráficos deben ser compatibles. Eso limita su uso a las RTX 20 y RTX 30 de NVIDIA, y las RX 6000 de AMD. Además, se indica que irá mejor en Windows 11 por los cambios

de arquitectura que tiene el sistema operativo, y aunque es compatible con cualquier tipo de almacenamiento, los máximos beneficios se obtendrán al usar una unidad PCIe.

DirectStorage es una forma de descargar de trabajo al procesador haciendo que las texturas de un juego sean descomprimidas por la unidad gráfica que es mucho más rápida y eficiente en ello. Se eliminan las apariciones de la nada de texturas, los tirones que ello pueda dar, y otros problemas relacionados con su carga con cargar grandes archivos de texturas en lugar de solo los trozos necesarios del archivo. Microsoft hablará más de DirectStorage en una charla en la GDC 2022 de la próxima semana.

Vía: Videocardz.