

No Man's Sky añade robots por IA al juego, y mejoras gráficas con FSR y DLAA



Hello Games sigue mejorando parche a parche No Man's Sky, un juego que ha ido de menos a más y que ahora se actualiza con el parche 3.8 denominado Sentinel.

Hay diversas mejoras como la construcción de una IA para el exomeka del jugador para que funcione de manera autónoma. Además de contenido añadido de todo tipo, se mejoran aspectos gráficos como láseres, destellos, la iluminación, refracción y otros.

Esta versión añade FidelityFX Super Resolution (FSR) al juego, lo cual es un gran añadido para dar un empujón de rendimiento a cambio de una reducción de calidad gráfica. Es configurable, por lo que en ciertas resoluciones y ajustes de FSR puede no notarse y eso que se gana en tasa de fotogramas.

Otro añadido gráfico es el suavizado por inteligencia artificial (DLAA) de NVIDIA para las tarjetas gráficas RTX. Es un suavizado de bordes que no penaliza nada el rendimiento normal del juego por lo que en la práctica se recupera el rendimiento perdido por suavizados como el TAA que pueden impactar bastante en el rendimiento.

Por último, y para que no pase ni un día sin una noticia de la Steam Deck, el juego tendrá compatibilidad mejorada con la portátil de Valve.

Fuente: geektopia.