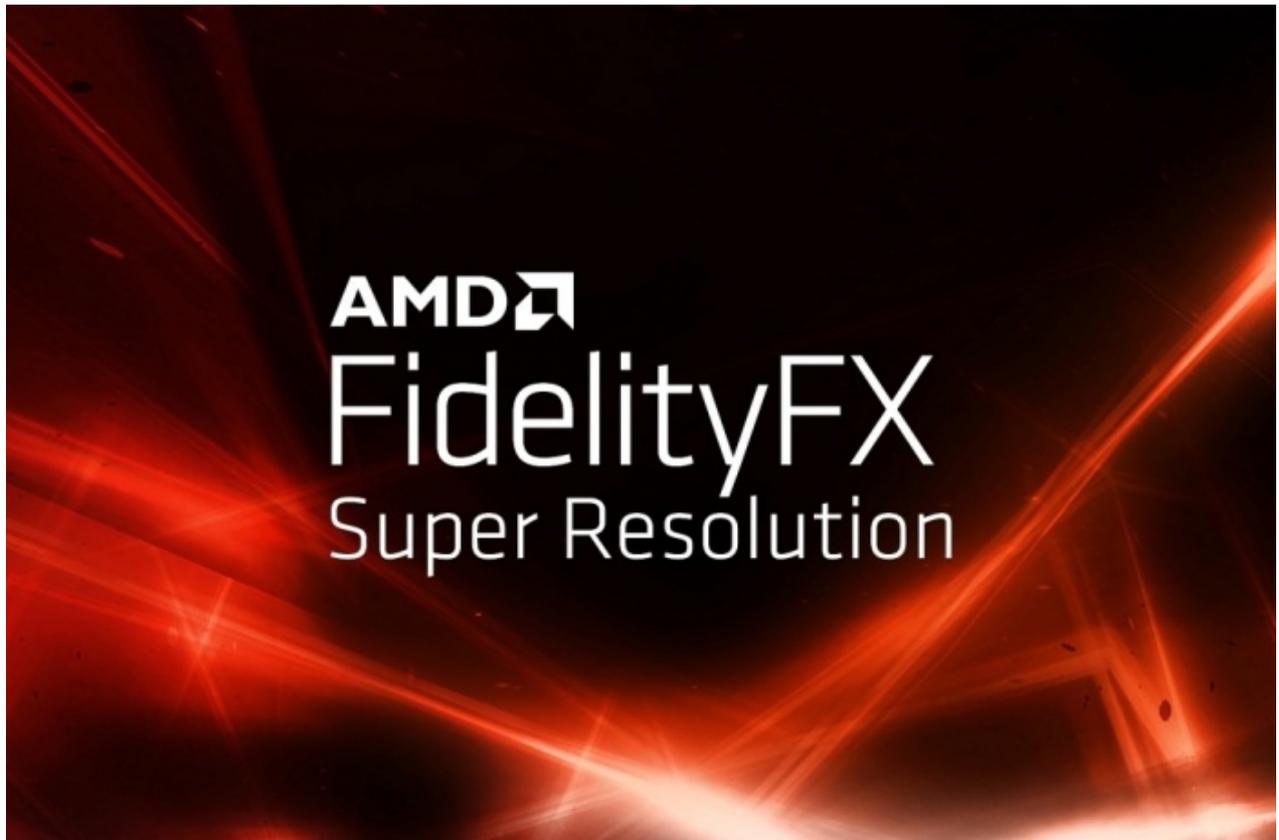


Nuovi dettagli su FidelityFX Super Resolution 2.0



[LINK \(https://www.nexthardware.com/news/schede-video/9547/nuovi-dettagli-su-fidelityfx-super-resolution-20.htm\)](https://www.nexthardware.com/news/schede-video/9547/nuovi-dettagli-su-fidelityfx-super-resolution-20.htm)

AMD FSR 2.0 sarà "completamente supportato" su Xbox.



La tecnologia sarà infatti inclusa nei kit di sviluppo Xbox, consentendone la facile implementazione nei giochi.

Ricordiamo che FSR 2.0 promette un upscaling temporale di alta qualità senza la necessità di machine learning.



Ad oggi supporto per FSR 2.0 è stato annunciato solo per due giochi,↔ Deathloop↔ e↔ Forspoken, entrambi attualmente esclusive per console PS5 (sebbene Deathloop finirà probabilmente su Xbox Series X/S alla fine).

Ovviamente, FSR è open source, quindi non c'è niente che impedisca agli sviluppatori di implementarlo su PS5, ma sarebbe bello se Sony riuscisse a includerlo nel PlayStation GDK ufficiale.

Per maggiori informazioni vi rimandiamo a [questo \(https://gpuopen.com/fidelityfx-superresolution-2/\)](https://gpuopen.com/fidelityfx-superresolution-2/) link.