

12. Videojuegos

En videojuegos, lo que se nos muestra en pantalla son imágenes generadas por la tarjeta gráfica, en función de lo que está sucediendo en el juego.

Por lo tanto, la calidad de estas imágenes (resolución) y la tasa de fotogramas por segundo (fps) vienen determinadas por la potencia del ordenador o consola.

imagen

Cuanta más resolución y más FPS, más trabajo tiene que hacer la tarjeta gráfica, por lo que, si esta es mejor, nos permitirá ver los juegos con una mayor calidad y tasa de frames o framerate.

Si la tarjeta no da abasto, cada vez generará menos FPS y la experiencia de juego disminuirá hasta hacerse injugable.

Cuanto mayor sea el FPS, más fotos verás en la misma cantidad de tiempo.

Jugar con un FPS alto te dará más información y detalles para conocer tu entorno.

Consolas

En el caso de consolas, al tener toda la misma tarjeta gráfica, los juegos ya se crean para que la resolución y la tasa de frames se mantengan estables en ese modelo de consola, cosa que no se puede hacer en PC.

imagen

Ordenadores

El beneficio más significativo de tener un PC, es que los jugadores tienen más control sobre la configuración gráfica, lo que afecta los FPS. Con un hardware significativamente superior, puede alcanzar tasas de FPS más altas.


En un PC, somos nosotros quienes tenemos que elegir el modo de juego que va a funcionar en nuestro PC.

Si tenemos conocimientos, podemos variar los parámetros manualmente uno a uno para ajustarlos

También existen perfiles de calidad, de tal forma que eligiendo uno u otro se ajustan varios parámetros automáticamente.

A mayor resolución y detalles en el juego, más baja la tasa de frames.

imagen

imagen