

Microsoft va a transformar por completo el gaming en PC, así es como piensa lograrlo

Nos guste o no, **el gaming en PC pasa por Windows 11**. Este es el único sistema operativo que soporta de forma plena y sin problemas el hardware y las tecnologías más actuales, y no solo es la apuesta de Microsoft, sino que también es la plataforma central para los desarrolladores de juegos para PC.

El gaming en PC ha vivido una gran evolución en los últimos años, gracias sobre todo a la llegada de tecnologías tan importantes como el [trazado de rayos](#), la **inteligencia artificial**, **DirectStorage**, los **shaders** mallados y a la creciente aplicación de otras tecnologías que ya estaban presentes anteriormente, como el sombreador de tasa variable.

La próxima gran tecnología que podría marcar un antes y un después en el mundo del gaming en PC es el **renderizado neural**. Promete, sin duda, pero todavía se encuentra en una fase muy temprana, y su adopción a gran escala no es algo que vayamos a ver ni a corto ni a medio plazo.

Microsoft es consciente de la transformación que ha venido viviendo el gaming en PC, y de la gran popularidad que tienen las consolas portátiles como solución para poder jugar en cualquier lugar. Para responder a esta realidad, el gigante de Redmond ha confirmado que **está tomando medidas para transformar, para bien**, el gaming en PC.

Qué mejoras introducirá Microsoft en Windows 11 para cambiar el gaming en PC



Uno de los grandes objetivos de Microsoft va a ser mejorar la experiencia al jugar en consolas basadas en Windows 11. Para conseguirlo, la compañía dio forma a **una versión de Windows 11 modificada y optimizada** para reducir su consumo de recursos, y para ofrecer un mejor rendimiento.

Dicha versión de Windows 11 ya está disponible, de hecho debutó con las ROG Xbox Ally y ROG Xbox Ally X, pero este **solo ha sido un primer paso** de todo lo que está por venir.

Microsoft ha confirmado en [un post publicado en su web oficial](#) cuáles son las novedades más importantes que va a introducir próximamente en Windows 11 centradas en gaming, y ha explicado **qué valor ofrecen y cómo mejorarán la experiencia** en juegos.

Experiencia Xbox en pantalla completa

Técnicamente no es algo nuevo, ya que debutó en las ROG Xbox Ally y ROG Xbox Ally X. La novedad en este caso está en que esta experiencia **está llegando a más dispositivos** basados en Windows 11, incluyendo PCs de escritorio, portátiles y sistemas dos en uno. De momento solo se encuentra disponible en vista previa.

Con Xbox en pantalla completa **tenemos una interfaz tipo consola muy sencilla y accesible** que podemos controlar a la perfección con un mando. A través de ella podremos ejecutar nuestros juegos favoritos, y acceder a nuestras plataformas de distribución digital al instante, unificando nuestras librerías de juegos en una única pantalla.

Ampliación de Advanced Shader Delivery (ASD)



El «Envío Avanzado de Shaders» debutó también con las ROG Xbox Ally y [ROG Xbox Ally X](#), y es una tecnología muy importante que marca una gran diferencia, porque permite **precargar los shaders de cada juego durante el proceso de descarga** del mismo. Esto permite:

- Que no tengamos que esperar varios minutos a que el juego precargue shaders tras ejecutarlo.
- Mejorar el rendimiento y la fluidez, minimizando o incluso eliminando problemas de stuttering.
- Reducir el consumo de batería durante la primera ejecución del juego.

Microsoft ha confirmado que piensa **ampliar el alcance y la disponibilidad de esta tecnología**, y que harán que sea compatible con otras plataformas de distribución digital, más allá de la Microsoft Store.

Auto Super Resolution en vista previa

Estamos ante una tecnología de **reescalado integrada a nivel de sistema operativo que utiliza inteligencia artificial** para mejorar la calidad de imagen. Como toda tecnología de reescalado, esta renderiza a una resolución inferior y luego reescala para llegar a la resolución objetivo.

Es compatible con juegos basados DirectX, y debutó inicialmente en equipos basados en SoCs Snapdragon X con Copilot+. Microsoft ha confirmado que en 2026 esta tecnología **llegará en fase de vista previa pública a la ROG Xbox Ally X**, y que **se ejecutará sobre la NPU** que tiene su APU Ryzen AI Z2 Extreme.

Esto quiere decir que para poder acceder a esta tecnología en un PC será necesario contar con una APU o un SoC que sea compatible con Copilot+, y que cuente con **una NPU cuya potencia sea de 40 TOPs o más**.

Renderizado neuronal (versión preliminar)



El gigante de Redmond dice que está afianzando las bases necesarias para poder **integrar modelos de aprendizaje automático eficientes directamente en el flujo de renderizado**. Esto permitirá realizar tareas como la eliminación de ruido, el escalado y la mejora de materiales de una manera más eficiente, y con un menor impacto a nivel de rendimiento.

Todas estas funciones ya están disponibles en fase de versión preliminar **a través de vectores cooperativos bajo Shader Model 6.9**, y Microsoft ha confirmado que está expandiendo su conjunto de funciones de álgebra lineal para ampliar su alcance. Estos primeros pasos van a definir el renderizado neural, y son mucho más importantes de lo que parece a simple vista.

Más mejoras de rendimiento

Microsoft asegura que está comprometida con mejorar Windows 11 para convertirlo en el mejor lugar para jugar, es decir, **en el mejor sistema operativo para disfrutar del gaming en PC**. Para conseguirlo piensa seguir redefiniendo las tecnologías que son clave para este sector, y e introducir nuevas mejoras que marquen la diferencia.

Entre los cambios más importantes que citó Microsoft en este sentido destacan:

- Mejoras en la gestión de cargas de trabajo en segundo plano, que pueden llegar a consumir muchos recursos.
- Mejoras en la gestión de la alimentación y la programación de tareas, que son fundamentales para conseguir un buen rendimiento equilibrando el consumo.
- Optimizaciones en la pila gráfica, que es el conjunto de capas de software y hardware que trabajan conjuntamente

para procesar y mostrar imágenes.

- Actualizaciones de drivers de mejor calidad y más frecuentes.

Muy Computer