

Изначально предназначенная исключительно для ARM-процессоров Qualcomm, Auto SR призвана обеспечить 1440р-визуальное изображение из 720р-геймплея, значительно повышая производительность.

В отличие от DLSS от Nvidia или FSR от AMD, Auto SR интегрируется непосредственно в Windows 11, автоматически применяя улучшения в различных играх, не требуя внутриигровых настроек. Демонстрация на недавней конференции Microsoft Build показала результаты в таких играх, как Borderlands 3 и Baldur's Gate III.

Несмотря на потенциальные проблемы с задержками и ограничения архитектуры ARM, Auto SR представляет собой серьезное достижение для бюджетных геймеров, стремящихся к более высокой производительности, отмечают эксперты. Хотя в настоящее время она ограничена чипами Qualcomm.