



- **Uma nova atualização para Cyberpunk 2077 chamada Patch 2.21 foi lançada.**
 - **O patch inclui o novo DLSS 4 da NVIDIA que oferece desempenho aprimorado.**
 - **Além disso, também apresenta muitas correções de bugs para todas as plataformas do jogo.**
-

Na manhã de quinta-feira, Cyberpunk 2077 - o popular RPG de mundo aberto de ficção científica de 2020 da CD PROJEKT RED - recebeu uma nova atualização Patch 2.21 que introduz um novo recurso no PC e corrige vários bugs diferentes. O patch está disponível para download agora no Xbox Series X | S, Windows PC e PS5 e tem um tamanho de arquivo de aproximadamente 20 GB.

A adição mais significativa da atualização é o suporte para o novo [software](#) DLSS 4 da NVIDIA no PC, que é a mais recente iteração de sua tecnologia de Super Resolução para melhorar o desempenho. O DLSS usa uma combinação de upscaling de resolução orientado por [IA](#) e geração de quadros (disponível apenas com DLSS 3+ e GPUs RTX 4000 anteriores da NVIDIA) para aumentar significativamente as taxas de quadros e, ao mesmo tempo, minimizar ao máximo a perda de qualidade visual, e o DLSS 4 faz isso de forma mais eficaz e eficientemente do que as versões anteriores. O DLSS 4 também apresenta uma atualização de geração de quadros exclusiva para as novas placas gráficas RTX 5000 "Blackwell", chamada Multi-Frame Generation, que capacita a IA da NVIDIA a gerar vários quadros "falsos" entre aqueles renderizados nativamente, em vez de apenas um.

Notavelmente, este patch chega apenas uma semana antes do lançamento das GPUs RTX 5090 e 5080 da NVIDIA, programado para 30 de janeiro, e no mesmo dia em que as análises do RTX 5090 foram lançadas (nossa análise também está no ar). Mesmo se você estiver usando uma placa RTX mais antiga, os benefícios do DLSS 4 parecem ser bastante significativos; os primeiros testes mostram uma qualidade de imagem visivelmente melhor, e a NVIDIA diz que você também pode esperar melhor estabilidade, desempenho e menor uso de memória graças ao seu novo modelo Transformer. Observe que no momento do lançamento das novas GPUs, o DLSS 4 deverá ser compatível com mais de 75 jogos, incluindo muitos lançamentos recentes como STALKER 2 e Alan Wake 2.

DLSS4 | Nova geração multiframe e tudo aprimorado - YouTube



memória
virtual

DLSS 4

New Multi Frame Gen
& Everything Enhanced



GEFORCE
RTX

Powering Advanced AI





Assistir ligado



Além do DLSS 4, o Patch 2.21 também inclui uma infinidade de correções dignas de nota para vários bugs e falhas diferentes que ainda permaneceram após a atualização anterior do Cyberpunk 2077. A maioria deles ocorreu devido a problemas com o Modo Foto, mas a personalização de cores do veículo, a criação de personagens e muitos outros problemas diversos também foram resolvidos.

Os usuários do Xbox Series X|S também ficarão felizes em saber que a CD PROJEKT RED corrigiu bugs com SmartFrames - o recurso que permite exibir capturas de tela como fotografias no apartamento de V - que afetavam exclusivamente os consoles da Microsoft. O pior foi um problema que fazia com que as capturas de tela tiradas com HDR aparecessem



em branco, embora também houvesse uma falha que impedia que imagens excluídas fossem removidas do menu Galeria do jogo. Para as notas completas do patch, verifique a seção abaixo.

Resumindo, é ótimo ver o DLSS 4 começar a ser lançado e, com base no que vi de seu desempenho nos testes iniciais e nas análises do RTX 5000, está claro que ele traz algumas melhorias substanciais à já impressionante tecnologia de Super Resolução da NVIDIA. Também fico sempre feliz em ver o Cyberpunk 2077 receber novas correções de bugs; é incrível ver o quão longe o CD PROJEKT RED levou o jogo após seu desastroso lançamento em 2020, tanto com patches como esses quanto com o considerável DLC Cyberpunk 2077: Phantom Liberty. Nunca houve melhor momento para começar se você ainda não o fez, especialmente com grandes descontos que reduzem a Ultimate Edition (aquela que inclui o jogo base e Phantom Liberty) para apenas \$ 37,19 em CDKeys (PC) e \$ 44,59 em CDKeys (Xbox).

O que você vai ler:



- [Cyberpunk 2077 Patch 2.1: Notas do patch](#)
- [Modo Foto](#)
- [Personalização de cores do veículo](#)
- [Personalização de personagens](#)
- [Variado](#)
- [Específico do console](#)
- [Específico para PC](#)

Cyberpunk 2077 Patch 2.1: Notas do patch



Uma captura de tela tirada na expansão Phantom Liberty do Cyberpunk 2077. (Crédito da imagem: CD Projekt RED)

Aqui estão as notas completas do patch 2.1 do Cyberpunk 2077, retiradas diretamente do próprio site do CD PROJEKT RED.



Todas as últimas notícias, análises e guias para fanáticos por Windows e Xbox.

Modo Foto

- Nibbles e Adam Smasher agora podem ser gerados enquanto V está no ar ou na água.
- Corrigida a opção de Expressão Facial para Adam Smasher.
- Corrigido um problema em que o ciberware brilhante do baú de Adam Smasher estava faltando.
- Corrigido um problema em que, se a aparência alternativa de Johnny estivesse ativada, ambas as opções para gerá-lo (padrão e alternativa) resultavam na aparência alternativa.
- Personagens gerados enquanto V estiver no ar ou na água não cairão mais no chão.
- Os personagens agora serão salvos corretamente nas predefinições.
- Os personagens gerados agora ficarão visíveis após adicionar um plano de fundo.
- A rotação e posição de V agora serão salvas corretamente nas predefinições.
- Corrigido um problema em que ajustar o controle deslizante para cima/para baixo de V não alterava sua posição entre determinados valores.
- NPCs que ficam invisíveis após desativar a opção NPCs Circundantes não terão mais colisão.
- Corrigido um problema em que carregar uma predefinição poderia fazer com que fontes de luz adicionais aparecessem mesmo quando desativadas ou gerá-las em posições incorretas.
- Corrigido um problema em que a câmera poderia ficar presa nas paredes após definir Colisão Total como LIGADO.
- Corrigido um problema em que as configurações da câmera só seriam aplicadas após carregar uma predefinição salva duas vezes.
- Ativar um plano de fundo não alterará mais a posição da câmera.
- Girar a câmera agora funcionará corretamente com o fundo ativado.
- Corrigido um problema em que os prompts para Mover câmera e Girar câmera apareciam quando a câmera não podia ser movida (por exemplo, ao usar a câmera em perspectiva de primeira pessoa).
- Corrigido um problema em que não era possível mover a câmera após gerar um personagem ao destacar a opção Editar personagem.
- Desativar a Aberração Cromática nas configurações de [Gráficos](#) não afetará mais a capacidade de ajustá-la.
- Corrigido um problema em que alguns itens nas cenas desapareciam após definir a opção NPCs circundantes como DESLIGADA.
- Corrigimos um problema em que a ativação do PhysX Cloth descongelava veículos do NCPD.
- A grade da regra dos terços agora se adaptará corretamente à proporção selecionada.
- Corrigido um problema em que a imagem em um SmartFrame não seria visível se acessada enquanto V não estivesse de frente para ela.



- Corrigido um problema em que abrir o Modo Foto simultaneamente com o Guarda-Roupa ou Esconderijo fazia com que o jogo parasse de responder.
- Corrigido um problema em que era possível acessar o Modo Foto antes de um arquivo salvo ser totalmente carregado, fazendo com que ele abrisse sem UI e bloqueasse qualquer ação adicional.
- Corrigidos outros pequenos problemas do Modo Foto relacionados a personagens gerados, movimento de câmera, controles e muito mais.
- Corrigidos vários problemas de interface do usuário nos menus Modo Foto, SmartFrames e Galeria, incluindo inconsistências de controle deslizante, erros de localização, efeitos sonoros ausentes, comportamento incorreto ao interagir com determinados recursos e muito mais.

Personalização de cores do veículo

- Corrigidas diversas inconsistências de textura e cor para veículos que possuem CrystalCoat aplicado.
- Corrigido um problema em que a explicação do ícone de tinta spray estava faltando no pop-up do tutorial do Autofixer após a conclusão do contrato de um veículo.
- Corrigidos vários pequenos problemas de interface do usuário nos menus CrystalCoat e TwinTone.

Personalização de personagens

- As configurações do Randomizer na Criação de Personagem agora serão preservadas após avançar para a etapa Personalizar Atributos.
- Corrigido um problema em que a opção Piercing Color não estaria disponível na criação de personagem após ativar os piercings se V inicialmente não tivesse nenhum.
- Corrigidos outros pequenos problemas na criação de personagens, incluindo opções de aparência que não se aplicavam corretamente, recorte visual, comportamento inconsistente da interface do usuário, problemas de funcionalidade após usar o randomizador e muito mais.

Variado

- *Administre esta cidade* - Corrigido um problema onde, em determinadas circunstâncias, não era possível desativar o selo Aguilar após o encontro com Bennett.
- Corrigidos vários casos em que Johnny poderia aparecer duplicado no banco do passageiro durante algumas missões quando ele já estava presente na cena.
- Corrigido um problema em que Johnny não aparecia como passageiro com frequência suficiente.
- Introduzidas várias correções no comportamento de NPCs e veículos para vários pequenos eventos em Night City.
- Corrigido um problema em que alguns fornecedores não interagem conforme o



esperado.

- Corrigido um problema em que as narrações em canais de notícias de TV podiam estar ausentes ou muito silenciosas.
- Corrigido um problema em que o Quadra Turbo-R V-Tech usava uma descrição do Quadra Turbo-R 740 em vez de uma descrição exclusiva.
- Corrigido o pop-up 2.2 “verificar novidades” ausente no menu principal.

Específico do console

- Corrigido um problema em que as capturas de tela apareciam em branco na Galeria do Xbox se fossem tiradas com HDR10 ativado.
- Adicionado um pop-up na Galeria para notificar os jogadores quando o acesso às capturas de tela for bloqueado pelas configurações de privacidade do console no Xbox.
- As capturas de tela excluídas no Xbox fora da interface da Galeria agora serão marcadas corretamente na Galeria e desaparecerão dos slots ocupados após a reabertura da Galeria.
- Corrigido um problema em que o Modo Gráfico no Xbox Series S poderia ser definido como Qualidade em vez de Desempenho por padrão.

Específico para PC

- Adicionado suporte para DLSS 4 com geração de múltiplos quadros para placas gráficas GeForce RTX [Série 50](#), que aumenta o FPS usando IA para gerar até três vezes por quadro renderizado tradicionalmente - habilitado com GeForce RTX Série 50 em 30 de janeiro. O DLSS 4 também introduz geração de quadro único mais rápida com uso reduzido de memória para as séries RTX 50 e 40. Além disso, agora você pode escolher entre o modelo CNN ou o novo modelo Transformer para DLSS Ray Reconstruction, DLSS Super Resolution e DLAA em todas as placas gráficas GeForce RTX atuais. O novo modelo Transformer melhora a estabilidade, a iluminação e os detalhes em movimento.
- Corrigidos artefatos e manchas nas telas do jogo ao usar DLSS Ray Reconstruction.
- O campo Geração de quadros nas configurações gráficas agora será redefinido corretamente após alternar a Escala de resolução para DESLIGADO.