Трассировка пути или, во всяком случае, неполная версия спрятана среди файлов игры Dragon's Dogma 2, которые при желании можно активировать благодаря моду Graphics Suite Alpha от EXXXCellent, первым обнаруживший наличие этой технологии в строках кода игры. Мод привлек внимание технических энтузиастов Digital Foundry, которые выпустили специальное аналитическое видео.

Рассматриваемый мод позволяет активировать трассировку пути освещения, теней и отражений в реальном времени. Результат превосходен: детали материалов и источников света гораздо более высокого качества, чем простое глобальное освещение с трассировкой лучей, доступное в Dragon's Dogma 2.

Однако, мод не добавляет шумоподавление, создавая своего рода эффект зернистости, который загрязняет изображение. Кроме того, использование этой технологии сильно влияет на производительность. Согласно тестам Digital Foundry, при оптимальных настройках трассировки пути, разрешении 4K и DLSS на производительность, счётчик кадров на такой мощной видеокарте, как RTX 4090, может упасть до 40 кадров в секунду.

Таким образом, кажется очевидным, что на определенном этапе разработки Dragon's Dogma 2 команда работала над реализацией трассировки пути, но позже отказалась от этой идеи, что немного похоже на то, что произошло с уже включенной в нее технологией генерации кадров от NVIDIA, которая также присутствует в файлах игры, но активируется только с помощью мода.

Все права защищены