

Даниэль Вавра раскрыл чуть больше подробностей о текущей производительности *Kingdom Come Deliverance 2*

В начале этой недели геймдиректор *Kingdom Come Deliverance 2* и основатель Warhorse Studios Даниэль Вавра (Daniel Vávra) выложил на своем личном YouTube-канале длинное видео, в котором он кратко рассказал о текущем уровне производительности игры.

По словам Вавры, его новый ПК на базе процессора AMD Ryzen 7 950X3D и графического процессора RTX 4080 Super уже запустил игру в разрешении 4К и 60 кадрах в секунду на очень высоких настройках, а также подтвердил поддержку NVIDIA Deep Learning Super Sampling (DLSS) и AMD FidelityFX Super Resolution (FSR).

Однако было не совсем ясно, активировал ли он какой-либо из этих апскейлеров, когда делился вышеупомянутыми подробностями. Журналисты задали этот вопрос PR-менеджеру Warhorse Studios Тобиаса Штольца Цвиллинга, который оказался достаточно любезен, чтобы связаться с Даниэлем Ваврой для получения разъяснений, несмотря на то что тот был в отпуске.

Как выяснилось, *Kingdom Come Deliverance 2* уже работает на 60 кадрах в секунду без DLSS (или FSR), а при включении этих апскейлеров может достигать 80. Однако Штольц Цвиллинг уточнил, что это справедливо для "большинства", но не для всех мест в игре, и вообще, это был просто грубый тест, который не стоит воспринимать как полностью репрезентативный.

Тем не менее, поскольку выход *Kingdom Come Deliverance 2* запланирован на этот год на PC, PlayStation 5 и Xbox Series S|X, у студии осталось всего несколько месяцев на оптимизацию игры. Напомним, что сиквел по-прежнему работает на технологии CryEngine, поскольку Warhorse уже построила на ней все внутренние конвейеры после работы над оригинальной частью.

В сиквеле игрокам вновь предстоит взять на себя роль Генри из Скалицы, который все еще пытается отомстить за смерть своих родителей. Бой от первого лица останется реалистичным, хотя разработчики постарались сделать его более доступным, чем в первой игре.