

Digital Foundry протестировали ПК-версию Ghost of Tsushima и сравнили её с версией для PS5

С небольшой задержкой компания Digital Foundry опубликовала видео-сравнение Ghost of Tsushima: Director's Cut недавно выпущенной ПК-версии и версии для PS5 2021 года.

Очевидно, что версия для ПК может похвастаться рядом улучшений, которые делают ее лучше консольной версии, хотя и с некоторыми оговорками, такими как тот факт, что качество текстур такое же, как у версия для PS5 (даже с самой высокой предустановкой), что само по себе не было одной из сильных сторон игры.

Digital Foundry отметила, что игра, как и другие порты Nixxes для ПК, может перенасыщать полосу пропускания PCI Express. Чем их больше, тем стабильнее частота кадров, а у тех, у кого материнская плата PC Express 3.0 8x, скорее всего, будет наблюдаться нестабильная частота кадров. Кроме того, за исключением отсутствия зависаний при компиляции шейдеров, существует проблема с камерой, у которой обновление движения не синхронизировано с частотой кадров, что, надо надеяться, будет исправлено с обновлениями после запуска.

Положительным моментом является то, что версия Ghost of Tsushima для ПК также запускает кат-сцены со скоростью 60 и более кадров в секунду, тогда как на PS5 они заблокированы на 30 кадрах в секунду независимо от выбранного графического режима. Еще одним положительным моментом является то, что шахматное масштабирование версии для PlayStation здесь заменено более современными технологиями, предлагающими лучшие результаты, такими как DLSS от NVIDIA.

Версия для ПК также содержит некоторые улучшения в ключевых областях, таких как лучшее расстояние прорисовки листвы, качество теней и отражений в пространстве экрана, а также возможность достижения гораздо более высокой частоты кадров по сравнению с PS5.