

Final Fantasy 7 Rebirth использовала все возможности PlayStation 5 для улучшения частоты кадров в игре

В недавно выпущенной книге «Ультимания», как сообщает Shinra Archaeology Department, ведущий программист рендеринга Суичи Икеда прокомментировал код рендеринга Final Fantasy 7 Rebirth, подтвердив, что после ремейка его пришлось полностью переписать. Дополнительная мощность, предлагаемая PlayStation 5, в основном использовалась только для повышения частоты кадров.

Ведущий технический программист Final Fantasy VII Rebirth Томохито Хано также предложил несколько интересных технических моментов в вышеупомянутой книге. Хотя Unreal Engine 4 был основным игровым движком, использованным для создания игры, команда предприняла попытку включить некоторые полезные функции Unreal Engine 5.

Final Fantasy VII Rebirth доступна на PlayStation 5.