

Правда, уже нашлись эксперты, которые считают, что такой режим вряд ли будет реализован из-за нерационального использования аппаратных ресурсов.

Специалисты Digital Foundry утверждают, что Nintendo Switch 2 не сможет обрабатывать изображение в 4K при 60 FPS из-за ограниченной производительности графической подсистемы.

Физически устройство может поддерживать 4K при 30 FPS, но даже этот режим маловероятен, учитывая сложности с апскейлингом.

Повышение разрешения до 4K требует значительно больше процессорного времени, чем до 1080p или 1440p. Nintendo всегда стремится к 60 FPS во всех своих играх, и маловероятно, что компания нарушит этот принцип ради искусственного 4K.

Если консоль действительно получит процессор NVIDIA T239, оптимальным решением станет использование технологии DLSS для увеличения разрешения с нативных 720p до 1440p.

Этот режим будет наиболее подходящим, учитывая, что устройство также поддерживает трассировку лучей.