

Несколько недель назад для Resident Evil 4 был выпущен мод, в котором реализована поддержка трассировки путей — еще более богатой формы освещения, чем трассировка лучей. Благодаря трассировке пути в некоторых локациях ремейк Resident Evil 4 выглядит великолепно, но за повышенное визуальное качество приходится платить, особенно в разрешении 4K.

Ребята из MxBenchmark подготовили видеоролик, в котором сравнили качество изображения в Resident Evil 4 Remake — с включенной трассировкой лучей и новинкой в виде трассировки пути. Последний режим освещения неофициально присутствует в RE4 на ПК благодаря работе EXXXcellent и Praydog.

Прирост качества изображения при включении трассировки путей заметен сразу — окружение становится более реалистичным (хотя и не во всех местах). Проблема, однако, заключается в резком падении производительности. При включении трассировки путей приходится учитывать анимацию, примерно вдвое меньшую, чем при трассировке лучей. В протестированной конфигурации, с RTX 4080 и i7 10700F на борту, для поддержания 60 fps приходится использовать DLSS 3.7 в 4K (при этом частота может упасть примерно до 50-55 fps).

Ремейк Resident Evil 4 — не единственная часть серии, получившая модификацию трассировки пути: все остальные игры на движке RE Engine получили ее в начале этого месяца. Также в прошлом месяце его получила Dragon's Dogma 2, также созданная на движке RE Engine, что дало значительные визуальные улучшения.

Ремейк Resident Evil 4 доступен на ПК, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X и Xbox Series S.