

Digital Foundry опубликовала новое видео-сравнение, в котором рассказывается о бесплатном обновлении Fallout 4 следующего поколения, выпущенном на прошлой неделе для PS5, Xbox Series X|S и ПК.

Что касается нового на консолях, в примечаниях к патчу упоминаются два основных графических режима: динамический режим производительности 4K 60 кадров в секунду со «стандартными» настройками и режим качества 4K 30 кадров в секунду с высокими настройками графики, сравнимый с Ultra на ПК. В дополнение к этим двум основным опциям Bethesda также добавила другие режимы для тех, кто запускает игру с разрешением 1440p и/или 120 Гц.

Однако проблема Xbox Series X интересна. Как вы, возможно, помните, Bethesda недавно подтвердила, что, несмотря на то, что указано в официальных примечаниях, все графические режимы предназначены для работы со скоростью 60 кадров в секунду и 4K, с той разницей, что режим «Производительность» еще больше снижает детализацию, чтобы поддерживать стабильную частоту кадров.

Однако, как продемонстрировали Digital Foundry на видео, в действительности переключение с предустановки «Качество» на предустановку «Производительность» и наоборот не приводит к каким-либо изменениям с точки зрения разрешения, производительности и качества изображения и детализации на экране. То же самое относится и к Series S, которая работает с динамическим разрешением от 1080p до 1440p и частотой 60 кадров в секунду независимо от используемой предустановки.

Напротив, на PS5 опция работает как надо: режим «Качество» фактически снижает частоту кадров до 30 кадров в секунду, но предлагает лучшую прорисовку объектов, качество листвы, дальность прорисовки по сравнению с аналогом Xbox Series X, который помимо прочего с этой точки зрения еще и проигрывает сравнению с Xbox One X. Короче говоря, похоже, что-то на платформах Microsoft работает не так, как должно.

Целевой показатель в 60 кадров в секунду достигается на всех консолях, но в некоторых более сложных для областях были отмечены падения около 50 кадров в секунду, что в любом случае не должно сильно ухудшать игровой процесс.

Несмотря на некоторые проблемы, консольные версии Fallout 4 получили большие преимущества от обновления следующего поколения. К сожалению, этого нельзя сказать о версии для ПК. Как подтвердили в Digital Foundry, поддержка сверхшироких экранов работает плохо и вызывает различные проблемы с интерфейсом и даже

визуальные ошибки, не внося при этом каких-либо существенных улучшений в графический сектор.