

Новый тест экстремального разгона Nintendo Switch показывает, как большинство игр с открытым миром могут работать

Судя по новому тестовому видео по разгону, опубликованному в Интернете, Nintendo Switch, похоже, оставляет довольно много производительности на своих ванильных тактовых частотах.

Видео показывает, как подавляющее большинство игр с открытым миром, таких как *Zelda: Breath of the Wild*, *The Witcher 3*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Assassin's Creed 3* и *Hogwarts Legacy*, выигрывают от разгона. Тактовая частота процессора и графического процессора — все они работают со скоростью около 60 кадров в секунду и с некоторыми графическими модами для загрузки. Даже более линейные игры значительно выигрывают от более высоких тактовых частот процессора и графического процессора, такие как *Dark Souls Remastered* и *Bayonetta 3*, особенно последняя, поскольку производительность игры на базовой системе сильно прыгает.

Учитывая гораздо лучшие характеристики и поддержку NVIDIA DLSS, у преемника Nintendo Switch, вероятно, не будет таких же проблем с производительностью в требовательных играх, таких как игры с открытым миром. И даже если системе будет трудно поддерживать стабильные 60 кадров в секунду в некоторых играх, есть большая вероятность, что игроки с дисплеями VRR все равно получат приличный игровой опыт, поскольку, судя по некоторым недавним открытиям, будущая система может поддерживать режимы с частотой 40 кадров в секунду.