

NVIDIA выпустила новый драйвер Game Ready 552.44, который обеспечивает наилучшие игровые возможности для Ghost of Tsushima: Director's Cut, на целую неделю раньше релиза игры на ПК (который состоится 16 мая и через четыре года после выхода оригинала на PlayStation 4).

Как сообщалось ранее, NVIDIA сотрудничала с Nixxes, чтобы внедрить в игру некоторые из своих ключевых технологий, включая DLSS Super Resolution, DLSS Frame Generation и Reflex. Таким образом, игра, несомненно, будет работать с гораздо более высокой частотой кадров, чем когда-либо на консолях PlayStation.

Ghost of Tsushima: Director's Cut включает в себя базовую игру и дополнительный контент острова Ики, который содержит совершенно новую историю и персонажей, новое окружение, новую броню для Джина и его лошади, новые мини-игры, новые приемы, новые типы врагов и новых животных, которых можно погладить.

На ПК Ghost of Tsushima также станет первой игрой с новым PlayStation Overlay, который позволит игрокам PSN получить доступ к списку друзей, разблокировать трофеи, а также настроить параметры и профили.

Многопользовательский режим Legends будет поддерживать кроссплей с консолями PlayStation, но в нем также сохранится требование учетной записи PSN, из-за которого геймеры Helldivers 2 были в бешенстве, пока Sony не отменила это решение.

Посмотрим, возникнут ли новые споры после выхода игры.