

ПК-версия Ghost of Tsushima позволяет одновременно использовать масштабирование DLSS и генерацию кадров FSR 3

Режиссерская версия Ghost of Tsushima уже доступна на ПК и предлагает полный набор возможностей масштабирования, включая DLSS 3, FSR 3 и XeSS. Интересно, что она также предлагает то, чего нет в других играх — возможность сочетать масштабирование DLSS с генерацией кадров FSR 3.

Как известно, генерация кадров DLSS 3 доступна только картам серии RTX 40, в то время как FSR 3 с открытым исходным кодом не имеет таких ограничений. Таким образом, Ghost of Tsushima позволяет кому-то, скажем, с RTX 3090, воспользоваться преимуществами масштабирования DLSS и генерации кадров FSR 3 для своего рода ситуации «лучшего из обоих миров». Некоторые моды делают это возможным в других играх, но Ghost of Tsushima, похоже, предлагает вариант без модов. Пользователь X сообщает, что играет в разрешении 4K со скоростью 170 кадров в секунду на RTX 3090.

Ранее AMD объявила, что FSR 3.1 будет отделять генерацию кадров от других функций FSR, но, похоже, это первая игра, которая действительно использует это новшество. По крайней мере, для AMD это хороший способ продать FSR людям, владеющим NVIDIA, которые хотят генерации кадров, но пока не готовы покупать карту RTX 40.

В настоящее время игра имеет 81 процент «очень положительных» оценок пользователей в Steam и зарегистрировала более 57 000 одновременных пользователей в первый день своего выхода на ПК.