

Создатели No Rest for the Wicked задерживают добавление DLSS/FSR, поскольку игра теряет в чёткости

No Rest for the Wicked, новая ролевая игра-ролик от разработчика Ori Moon Studios, вышла в раннем доступе и вызвала неоднозначные отзывы. Большинство из них были поражены очевидным потенциалом игры, но некоторые также жаловались, что игра слишком требовательна к производительности ПК, особенно если учесть, что это изометрический вариант Diablo (хотя и очень красивый).

Это определенно похоже на ситуацию, когда такие апскейлеры, как DLSS и FSR, пригодятся, но, по словам руководителя Moon Studios Геннадия Короля, они воздерживаются от ранних экспериментов DLSS, поскольку результаты просто не на должном уровне. В настоящее время их добавление приводит к потере чёткости, что является проблемой для No Rest for the Wicked, которая действительно отличается сверхчетким, характерным художественным стилем. Тем не менее, похоже, что Moon Studios занимается «специальной подготовкой сетей DLSS», чтобы заставить их работать. Они также будут работать над поддержкой FSR 2.2 в качестве альтернативы DLSS.

В дальнейшем комментарии в X Корол говорит, что они рассмотрят FSR 3.1, указывая, что они, вероятно, попытаются реализовать последние версии как DLSS, так и FSR.

No Rest for the Wicked в настоящее время доступна на ПК в раннем доступе Steam. Окно для полного выпуска игры, которое будет включать версии для Xbox Series X/S и PS5, пока не предоставлено.