

Недавно вышел *Zelda 64: Recompiled* – неофициальный ПК-порт классической игры *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Чтобы это произошло, он использует *N64: Recompiled*. Эта программа может превратить все игры для *N64* в игры для ПК. Кроме того, *Zelda 64: Recompiled* использует *RT64* для улучшения графики игры.

Моддер Mr-Wiseguy позаботился о том, чтобы сохранить все крутые эффекты оригинальной игры для *Nintendo 64*. *Zelda 64: Recompiled* также не использует обходных путей или «хаков». Вместо этого он лишь вносит некоторые изменения для их дальнейшего улучшения. Сюда входят эффекты кадрового буфера, такие как кат-сцены в оттенках серого и пузырьковый снаряд Деку. Кроме того, были улучшены такие вещи, как линза истины и тени, чтобы сделать их еще лучше. Он также позаботились о том, чтобы освещение и эффекты огня были такими же, как на *N64*.

Одной из основных новых особенностей в этом ПК-проекте является поддержка высокой частоты кадров. Геймеры на ПК также могут рассчитывать на поддержку широкоэкраных и сверхшироких мониторов. Кроме того, есть поддержка гироскопического прицеливания. В настоящее время имеется полная поддержка *Dualshock 4*, *Dualsense*, *Switch Pro* и большинства контроллеров *Switch* сторонних производителей.

*Zelda 64: Recompiled* была оптимизирована для минимальной задержки ввода, благодаря чему игра стала более отзывчивой, чем когда-либо. Она также совместима как с *Linux*, так и с *Steam Deck*. Да, и в игре теперь есть функция автосохранения.

Наконец, Mr-Wiseguy планирует добавить поддержку трассировки лучей в будущей версии через *RT64*. Также планируется добавить поддержку пакетов текстур и замен моделей.

Вы можете скачать *Zelda 64: Recompiled* отсюда. Чтобы это работало, вам понадобится североамериканская версия игры. Как только она у вас появится, перетащите её в главное меню и начните играть.