

Assassin's Creed Shadows привлекла всеобщее внимание после того, как во время Xbox Showcase и Ubisoft Forward были показаны игровые трейлеры и геймплей. Игра оказалась интересной для многих по всему миру, потому что графика казалась большим шагом вперед по сравнению с прошлогодним предложением.

Согласно новому отчету, Assassin's Creed Shadows совершила скачок в нескольких ключевых областях. Утверждается, что в игре даже используется RTGI (глобальное освещение с трассировкой лучей).

Digital Foundry обсудила различные технические аспекты геймплейной премьеры Assassin's Creed Shadows от Ubisoft. Команда подчеркнула, насколько лучше выглядит эта часть по сравнению с предыдущими, а глобальное освещение с трассировкой лучей стало глазурью на вершине.

Обновленный движок Anvil от Ubisoft теперь по умолчанию поддерживает трассировку лучей. Digital Foundry предполагает, что в игре используется зондовый RTGI (а не попиксельный), судя по некоторым особенностям освещения. Похожий подход был успешно применен в таких играх, как Star Wars Jedi: Survivor и Skull and Bones.

Подобная реализация использовалась в таких играх, как Star Wars Jedi: Survivor и Skull and Bones, и дала хорошие результаты. С другой стороны, Ubisoft в основном полагается на отражение пространства на экране.

Тени также сопоставимы с прошлыми версиями Assassin's Creed, но в целом визуальный облик этой игры японской эпохи выглядит солидно. Более того, текстуры игры очень детализированы.

В демоверсии Assassin's Creed Shadows заявлено, что игра работает в родном разрешении 4K и 30FPS. Хотя эта демоверсия, скорее всего, была сделана на ПК, Digital Foundry считает, что игра будет работать на 60FPS, когда появится на консолях.

В целом, Ubisoft, похоже, обеспечила столь необходимое графическое обновление для поклонников Assassin's Creed. Это также первый раз, когда Assassin's Creed выходит на аппаратном обеспечении последнего поколения, так что смена платформы еще раз подтверждается новыми визуальными эффектами.