

Показ Perfect Dark продемонстрировал как плюсы, так и минусы UE5 с Lumen и низким собственным разрешением

Ранее в этом месяце во время большой презентации Xbox Games Showcase мы наконец-то впервые увидели возрождение Perfect Dark на Unreal-Engine-5, и Microsoft заявила, что то, что мы увидели, было реальным игровым процессом. Однако, есть множество оговорок — то, что мы увидели, было явно тщательно отобраннным вертикальным срезом игры, и даже не ясно, были ли кадры запущены на ПК или Xbox Series X, но все же Microsoft настаивает, что это был игровой процесс, поэтому он требует анализа.

Технические руководители Digital Foundry изучили трейлер Perfect Dark и обнаружили, что он иллюстрирует как сильные, так и слабые стороны Unreal Engine 5.

Во-первых, возникает вопрос, на чем был запущен трейлер Perfect Dark. Digital Foundry подозревает, что это был ПК, но производительность и разрешение этого трейлера указывают на то, что он мог быть запущен на более ограниченном оборудовании Xbox Series X. С другой стороны, возможно, версия Perfect Dark для ПК еще не была должным образом оптимизирована или они намеренно запускали игру на ПК с настройками, эквивалентными XSX.

Отталкиваясь от этого вопроса, похоже, что Perfect Dark использует набор инструментов Unreal Engine 5, а Digital Foundry четко определяет используемые методы освещения Lumen. Похоже, что игра, скорее всего, использует программный Lumen, а не потенциально более универсальный аппаратный Lumen, но это не редкость (немногие игры используют аппаратный Lumen).

Как, по-видимому, и большинство игр UE5, демо Perfect Dark имело свою долю проблем с производительностью. Согласно Digital Foundry, частота кадров во время трейлера нестабильна, а подсчет пикселей показывает, что он работал на уровне около 1440p. Дальнейший анализ, похоже, показывает, что игровой процесс на самом деле был масштабирован до 1440p, а его собственное разрешение было где-то в диапазоне от 720p до 960p.

Опять же, это был всего лишь ранний вертикальный срез игры — вероятно, игра выйдет только через несколько лет, так что воспринимайте все это с долей скепсиса. Игра может существенно измениться до запуска, и базовая технология UE5 также будет обновлена. Тем не менее, во многих, если не в большинстве, случаях игры по итогу испытывают даунгрейд по сравнению с ранними вертикальными срезами. Посмотрим, что произойдет в этом случае.

Perfect Dark выйдет на ПК и Xbox Series X/S.