

В Game Pass-версии Still Wakes the Deep отсутствуют некоторые графические опции, доступные в Steam и EGS

Версия Still Wakes the Deep для PC на Game Pass выглядит иначе, чем в Steam и Epic Games Store. На сервисе Microsoft игра лишена некоторых графических опций, в частности, апскейлинга с помощью DLSS, FSR и XeSS, которые присутствуют в версиях на указанных цифровых площадках.

По сути, версия Still Wakes the Deep для PC Game Pass по своим графическим возможностям равна версиям для Xbox Series X|S и PS5 в том, что касается апскейлинга, то есть может воспользоваться только системой Temporal Super Resolution (TSR), встроенной в Unreal Engine 5.

Однако версии для ПК, которые можно приобрести в Steam и Epic Games Store, также содержат опции DLSS, FSR и XeSS, что значительно расширяет возможности апскейлинга в зависимости от предпочтений и используемых видеокарт.

Команда Chinese Room напрямую вмешалась в дискуссию, объяснив, почему это так.

В основном все упирается в то, что версия Game Pass для ПК скомпилирована иначе, чем остальные.

Несмотря на то, что версия Game Pass вышла на PC, она построена на WinGDK, технической базе, которая также используется в версии для Xbox, поэтому, очевидно, разработчики сделали эту версию практически равной консольной по техническим возможностям.

Добавление DLSS, FSR и XeSS потребовало бы специальной компиляции кода для WinGDK-версии, чего, очевидно, The Chinese Room не хотела делать, по крайней мере, на момент запуска игры. В любом случае, не исключено, что эти опции будут добавлены позже через обновление, как сообщили разработчики.

Это интересное объяснение, потому что оно может повлиять и на другие игры для ПК, запускаемые в Game Pass, особенно небольшими командами с меньшими ресурсами в распоряжении.