

PlayStation 6 и новый Xbox совершают «крупнейший прорыв в графике» за все время существования видеоигр

По мнению экспертов Digital Foundry, эти технологии позволяют вывести игровые визуальные эффекты на новый уровень, делая их более реалистичными и детализированными.

Машинное обучение уже используется для улучшения графики на ПК и консолях, как, например, в технологии NVIDIA DLSS.

В PlayStation 5 Pro появится аналогичная система под названием Spectral Super Resolution. Это может стать ключевым отличием новых консолей от предшественников, обеспечивая наконец-то стабильное разрешение 4K и 60 кадров в секунду.

Эксперты отмечают, что PlayStation 5 и Xbox Series X не оправдали ожиданий, поскольку не смогли обеспечить обещанные характеристики без значительных потерь в качестве. С новыми консолями эта проблема может уйти в прошлое.