

Разработчики «Ведьмака 4» из CD Projekt RED признались в разговоре с Digital Foundry, что стабильные 60 кадров в секунду на Xbox Series S могут оказаться недостижимыми.

Несмотря на усилия команды, добиться плавного геймплея на самой слабой актуальной консоли невероятно трудно.

Если на PS5, PS5 Pro и Xbox Series X уже в тестах удастся достичь нужной производительности, то на Series S с её ограниченным «железом» пока не удастся пробить планку даже близко.

В худшем случае владельцам этой консоли придется довольствоваться 30 fps и сильно урезанным качеством графики.

В CD Projekt RED утверждают, что еще продолжают искать пути оптимизации. Однако окончательное решение может зависеть от компромиссов, на которые придется пойти ради запуска на Series S.

Отметим, что релиз «Ведьмака 4» ожидается не раньше 2027 года — и к тому времени в продаже уже могут появиться консоли следующего поколения.