

Microsoft представила технологию Advanced Shader Delivery, которая должна заметно ускорить загрузку игр на ПК.

Проблема в том, что при первом запуске современные проекты компилируют сотни шейдеров под конкретное железо, из-за чего игроки ждут по 10-20 минут и сталкиваются со стартерами. Новое решение позволяет сократить это время до 85%.

Суть технологии в том, что шейдеры заранее компилируются и упаковываются в специальную базу. При установке игры, система проверяет её и подгружает уже готовые данные вместо того, чтобы делать всю работу с нуля. Если драйвер обновился, база создается заново, чтобы не было несовместимости.

Тесты Microsoft проводила на свежем проекте Avowed. Компания рассчитывает дать доступ к Advanced Shader Delivery разработчикам в сентябре, а первые игры с поддержкой технологии могут выйти до конца 2025 года.