

《原子之心》首发主机版不支持光追技术

即将于2月21日发售的FPS游戏《原子之心》，PC版支持最新技术，比如DLSS3和光追反射、环境光遮蔽、阴影和全局照明。然而主机版是另外一番情形。



在接受外媒采访时，Mundfish创始人兼游戏总监Robert Bagratnuni确认，《原子之心》首发时主机版本不支持光追，但优化很好。

“《原子之心》次世代主机版和PC版的区别在于PC版将提供更高的帧数，更好的画面，因为我们在PC上有更高的画质预设，而且我们在运用最新的技术。”

主机在首发时不支持光追，但我们努力给主机玩家带来最好和最优化的视觉体验。主机版的画面非常接近PC版。我们为主机进行了大量优化，提供动态4K/60FPS，甚至某些部分支持稳定的真4K/60FPS。我们还计划在未来进行更多的性能强化。

Xbox Series S将支持1080P/60FPS。”

另外，在接受外媒SegmentNext采访时，Robert Bagratnuni透露：

提供故事、普通、困难三种难度

共有12种武器，每一种都有不同的升级和技能变种，玩家可以通过搜索和杀敌来获取升级组件。

游戏已经开发了五年

《原子之心》将于2月21日发售，登陆PS5、PS4、XSX|S、Xbox One、PC平台，支持中文配音/中文字幕，首发加入XGP。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16760019367915.html>