

Mehr FPS in jedem Spiel

DAS KANN EINE **STEAM-APP?**

Lossless Scaling verspricht Frame Generation für jede Grafikkarte und jedes Spiel.

Funktioniert das? Von Jusuf Hatic

Im Januar hat AMD mit der treiberseitigen Implementierung von Fluid Motion Frames angekündigt, dass die Zwischenbildberechnung auch abseits des nativen FSR 3 («FidelityFX Super Resolution») auf grundsätzlich allen Spielen eingesetzt werden könne. Voraussetzung hierfür ist allerdings eine AMD-Grafikkarte der RX-6000- oder RX-7000-Reihe. Das gleiche Spiel gibt es auch in Grün, nur noch exklusiver: Nvidias Frame Generation setzt sowohl den entsprechenden Support seitens des Titels als auch eine RTX-4000-GPU voraus. Wer also die passende GPU nicht hat oder wenn das Spiel die Zwischenbildberechnung schlicht nicht unterstützt, der muss mit der jeweiligen Frame-rate leben – oder? Nicht ganz, denn zum Jahresanfang hat man ein recht günstiges Steam-Tool namens Lossless Scaling angekündigt, das soll einen »universellen Frame-Generator« darstellen. Dieser soll mit den meisten Spielen kompatibel sein und eine große Bandbreite an Grafikkarten unterstützen; selbst schmalbrüstige integrierte Grafikeinheiten sollen so in den Genuss von spürbar mehr Bildern pro Sekunde kommen.

Klingt zu gut, um wahr zu sein? Fanden wir auch, weshalb wir den Sprung ins Unge-

wisse gewagt und die sieben Euro für euch auf die virtuelle Ladentheke geblättert haben, damit ihr es nicht müsst.

Welche Einstellungen ihr vorher vornehmen müsst

Fangen wir bei den Spielen an, die wir mit Lossless Scaling unterstützen wollen. Nach reiflicher Überlegung fällt die Wahl auf:

- Hollow Knight
- Sekiro: Shadows Die Twice
- Alan Wake 2

Aber bevor es losgeht, müssen wir uns erst noch um etwas kümmern: Vor dem Start müssen wir nämlich die korrekten Einstellungen vornehmen, um Lossless Scaling nutzen zu können. Wie der Entwickler im zugehörigen Steam-Eintrag schreibt, muss die Framerate des jeweiligen Spiels auf einen Wert begrenzt werden, der in jedem Fall flüssig erreicht werden kann. Im Falle von Sekiro: Shadows Die Twice übernimmt die PC-Portierung das für uns – der Ableger von From Software hat von Haus aus eine Limitierung auf 60 Bilder pro Sekunde inne. Das selbe Limit wählen wir bei Alan Wake 2; als

MEINUNG

Jusuf Hatic
@J_Hatic



Es geht also doch: Lossless Scaling zeigt, dass Frame Generation kein Feature sein muss, das exklusiv den neuesten Grafikkarten vorbehalten ist. Die geforderten sieben Euro sind ein weitaus verschmerzbarer Obolus, als es eine taufrische GPU je sein könnte. In letzterem Fall schwebt zudem auch immer das Damoklesschwert des potenziell fehlenden Supports seitens des Spiels über dem jeweiligen Release. Fragt mal bei den Nvidia-Besitzern nach, wie es mit DLSS und FG bei Starfield aussieht, und umgekehrt die AMD-User, wann FSR 3 zu Cyberpunk 2077 stößt. Zwar hat AMD immerhin mit der jüngsten Ankündigung von treiberseitigem FMF bereits einen ersten Schritt in eine kundenfreundlichere Richtung gemacht; aber insbesondere die Firma mit dem Lederjacket-CEO darf, soll und muss sich Fragen gefallen lassen, wenn Lossless Scaling an Popularität gewinnt.

eines der Showcases für Nvidias native Frame Generation ist das Spiel prädestiniert für einen Vergleich mit Lossless Scaling. Hollow Knight wird von uns indes auf 120 FPS begrenzt. Die Limitierung wird übrigens mittels »Rivatuner Statistics Server« (RTSS) aufgesetzt. Warum wir diese Werte nehmen? Neben der stabilen Framerate, die Lossless Scaling als Grundlage sehen will, muss euer Monitor nämlich auch die davon doppelte Bildwiederholfrequenz unterstützen. Bei Hollow Knight stelle ich also die mir maximal möglichen 240 Hertz ein, während der Bildschirm bei den beiden anderen Spielen auf 120 Hertz gestellt wird. Zu guter Letzt muss das Spiel idealerweise im »Borderless Windowed«-Modus laufen, im Zweifel reicht auch der einfache Fenstermodus.

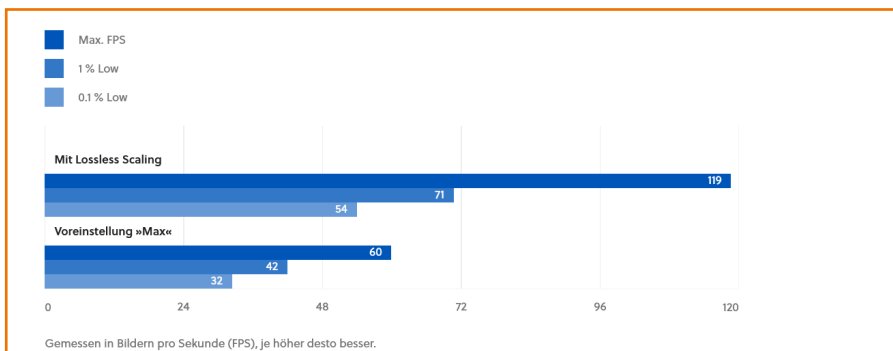
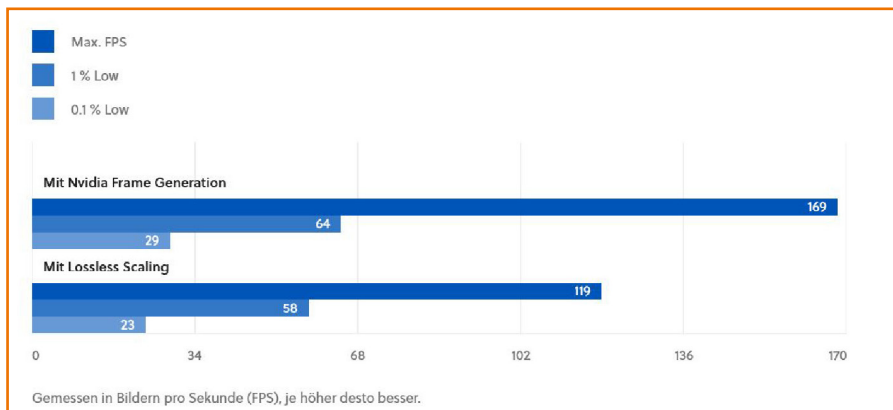
Ein Fingerzeig Richtung Nvidia und AMD

Den ersten Testlauf mit Hollow Knight kann Lossless Scaling mit Bravour bestehen. Die durchschnittlichen FPS werden auf knapp 230 Bilder pro Sekunde erhöht; und das Spiel läuft auch mit der aktiven Zwischenbildberechnung absolut flüssig. Nun ist Hollow Knight aber beileibe kein Grafikmonster, so atmosphärisch das Metroidvania auch sein mag, weshalb wir uns für eine genauere Analyse den beiden anderen Titeln widmen.

Die erste Überraschung gibt es gleich mit Sekiro: Shadows Die Twice. Denn das Versprechen der verdoppelten Framerate kann von Lossless Scaling problemlos eingehalten werden – FPS-Lock hin oder her, wir erhalten die erhofften 120 Bilder pro Sekunde im Schnitt. Auch die jeweiligen Prozent-Lows lesen sich im Vergleich zur nativen Auflösung vielversprechend, in der entsprechenden Relation zueinander verändert sich hier nämlich nicht viel.

Mit der größten Spannung erwarten wir dann den Test in Alan Wake 2 zwischen der Nvidia-eigenen Implementierung von Frame Generation und dem Lossless-Scaling-Tool. Wie cool wäre es, wenn auch Grafikkarten der RTX-20-/30-Serie oder AMD-GPUs mit einem Klick auf mehr FPS kommen können? Wie zu erwarten war, holt Nvidia Frame Generation mehr Bilder pro Sekunde heraus. Es wäre aber auch eine Blamage biblischer Proportionen, wenn dem nicht so wäre. Die gute Nachricht ist allerdings, dass sich Lossless Scaling hier keineswegs verstecken muss. Immerhin werden auch hier im Schnitt rund 120 Bilder pro Sekunde erreicht, obwohl in beiden Szenarien hohe bis sehr hohe Grafikoptionen gewählt wurden.

Jetzt kommt das große Aber: In zwei der drei getesteten Spiele kommt es teilweise zu Stottern, Tearing-Effekten und auch zu grafischen Artefakten. Speziell in Alan Wake 2 sind diese Umstände vermehrt zu beobachten, doch wer mit einer schwächeren Grafikkarte flüssige 60 Bilder pro Sekunde erreichen will, muss hier wahrscheinlich nur ein wenig an den Grafikoptionen schrauben. Allerdings ist die Einrichtung von Lossless



Scaling noch etwas umständlich geraten, neben viel Lob mischt sich in den Reviews auf der Steam-Shopseite auch etwas Frust unter die Stimmen, da manche das Tool nicht zum Laufen bekommen. Aber das wird

sich sicher noch ändern in den kommenden Monaten. Gemessen an der skeptischen Erwartungshaltung, die mit einer solchen »Wunder-Software« einhergeht, sind das aber absolut verschmerzable Nachteile. ★