

Tuning-Tipps: optimale Grafikeinstellungen

SCHÖN UND SCHNELL

The Veilguard ist riesig – und das trifft nicht nur auf Story und Spielwelt zu, sondern auch auf die Menge an Optionen, die euch im Grafikmenü zur Verfügung stehen.

Und hier kommen wir ins Spiel: Wir helfen euch mit diesem Guide dabei, das Maximum an Bildqualität und Leistung aus eurem PC herauszukitzeln! Von Sören Diedrich

W

ir starten direkt mit etwas Positivem in diesen Guide: The Veilguard lässt sich selbst auf fünf Jahre alten, schwächeren Rechnern zum Laufen bringen und sieht dabei noch

überraschend hübsch aus. Mit anderen Worten: Das Bioware-Rollenspiel ist genügsam und schafft es oft, optische Einbußen beim Herunterregeln der Grafikqualität durch sei-

nen insgesamt sehr stimmigen optischen Stil geschickt zu kaschieren.

Die offiziellen minimalen Systemanforderungen sowie die Stufen darüber hinaus können wir daher nach unserem ausgiebigen Technikcheck guten Gewissens als zutreffend bestätigen.

Allgemeine Tipps zur Grafik

Unter dem Menüpunkt Anzeige werdet ihr direkt mit den ersten Fachbegriffen begrüßt, die euch womöglich wie Latein vorkommen. Keine Sorge, wir erklären sie euch jetzt.

Renderskala und Dynamische Auflösungsskalierung

Die **Renderskala** gibt an, zu wie viel Prozent das Bild in eurer eingestellten Bildschirm-auflösung gerendert wird. Beispiel: Wenn ihr einen WQHD-Monitor mit einer Auflösung von 2.560x1.440 Pixeln besitzt und die Renderskala auf 75 Prozent einstellt, berechnet eure Grafikkarte das Bild nur in 1.920x1.080.

Das Resultat ist ein großes Leistungsplus, aber auch **ein sehr verwaschenes Bild**. Unser erster Tipp lautet daher: Selbst bei Rucklern lasst ihr die Renderskala erst mal auf

DIE VOREINGESTELLTEN DETAILSTUFEN IM VERGLEICH





Systemanforderungen	Minimum	Empfohlen	Ultra
Grafik-Voreinstellung	Niedrig bei 1.080p / 30 FPS	Hoch bei 1.440p / 30 FPS oder 1.080p / 60 FPS	Ultra bei 4K / 60 FPS
Prozessor	Intel Core i5-8400 AMD Ryzen 3 3300X	Intel Core i9-9900K AMD Ryzen 7 3700X	Intel Core i9-12900K AMD Ryzen 9 7950X
Arbeitsspeicher	16 GB RAM	16 GB RAM	16 GB RAM
Grafik	Geforce GTX 970/1650 Radeon R9 290X	Geforce RTX 2070 Radeon RX 5700 XT	Geforce RTX 4080 Radeon RX 7900 XTX
Speicherplatz	100 GB (SSD bevorzugt, HDD unterstützt)	100 GB (SSD Voraussetzung)	100 GB (SSD Voraussetzung)

100 Prozent, bis ihr hier all unsere anderen Tuning-Tipps ausprobiert habt.

Die **Dynamische Auflösungskalierung** funktioniert nach dem gleichen Verfahren, richtet sich aber nicht nach einem festen Prozentwert. Stattdessen legt ihr hier eine Ziel-Bildrate fest, etwa 60 FPS, und das Spiel skaliert anschließend dynamisch eure Auflösung, um diesen Wert zu erreichen.

Auch hier gilt: Das Bild kann dadurch vor allem in leistungsintensiven Szenen sehr unansehnlich ausschauen. Probiert also erst einmal unsere gleich folgenden Tuning-Tipps.

Wann sollte ich Upsampling aktivieren?

Kaum noch ein Spiel verzichtet heutzutage auf die Upsampler Nvidia DLSS, AMD FSR

oder Intel XeSS. Ersteres könnt ihr nur mit Nvidia-Grafikkarten nutzen, während die Upsampler FSR und XeSS auch herstellerübergreifend funktionieren.

Wie immer gilt bei Upsamplern: Je stärker die verbaute Grafikkarte der leistungslimitierende Faktor in eurem Rechner ist, desto mehr profitiert ihr von der Nutzung dieser Technologien. Grundsätzlich spricht nichts dagegen, dass ihr sie einfach mal aktiviert und schaut, ob ihr damit die gewünschte Bildrate bei ansehnlicher Optik erhaltet. Falls die Grafikkarte wirklich euer lahmstes Pferd im PC-Stall ist, werdet ihr mit einem riesigen Leistungsplus belohnt, ohne dass die Bildqualität nennenswert darunter leidet!

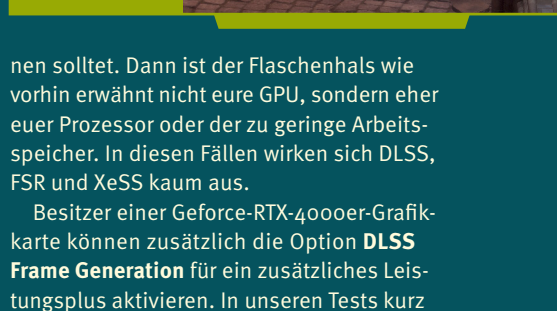
Wundert euch aber auch nicht, wenn ihr keinen spürbaren Leistungsgewinn verzeich-

Renderskala 50



Mit der Renderskala solltet ihr erst hantieren, wenn wirklich gar nichts anderes mehr hilft.

Renderskala 100



nen solltet. Dann ist der Flaschenhals wie vorhin erwähnt nicht eure GPU, sondern eher euer Prozessor oder der zu geringe Arbeitsspeicher. In diesen Fällen wirken sich DLSS, FSR und XeSS kaum aus.

Besitzer einer Geforce-RTX-4000er-Grafikkarte können zusätzlich die Option **DLSS Frame Generation** für ein zusätzliches Leistungsplus aktivieren. In unseren Tests kurz

UPSAMPLING IM VERGLEICH



vor Release führte die Aktivierung jedoch zu Spielabstürzen, wohl aufgrund eines noch nicht für The Veilguard angepassten Grafiktreibers. Daher können wir keine genauen Aussagen zum Zugewinn an FPS treffen.

Beachtet bitte: Wir haben sämtliche Qualitätseinstellungen der Spielgrafik mit deaktivierten Upscalern getestet. Nur so bekommen wir verlässliche Angaben zu den Auswirkungen auf die Performance.

VERGLEICH: ANTI-ALIASING



Anti-Aliasing

Herkömmliche Kantenglättung ist den meisten von euch ein Begriff, aber abseits der etablierten Kürzel wie TAA (Temporal Anti-Aliasing) gibt es auch noch DLAA (Deep Learning Anti-Aliasing). Dahinter verbirgt sich ein von Nvidia entwickeltes, KI-gestütztes Kantenglättungsverfahren, das auch AMD-Besitzern zur Verfügung steht.

Die Entweder-oder-Frage: Ihr könnt Upscaler und Kantenglättung nicht gleichzeitig im neuen Dragon Age nutzen. Solltet ihr auf traditionelle Verfahren zurückgreifen, raten wir euch zu DLAA. Selbst auf der höchsten Stufe neigt TAA bei Bewegtbildern zu starkem Verwaschen des Bildes.

Das Problem mit eurem Gesicht

Nein, keine Sorge, wir meinen nicht euer Gesicht – ihr seht spitze aus! Wir reden von eurem virtuellen Antlitz. Denn euer Held respektive eure Heldin wird in The Veilguard von einem typischen Problem moderner Rollenspiele geplagt: Im Editor sieht euer Charakter super aus, im Spiel plötzlich nicht mehr.

Wir haben an dieser Stelle eine schlechte Nachricht für euch: Diese Unterschiede zwischen Editor und Spielgeschehen liegen an der dynamischen Beleuchtung und lassen sich demnach nicht verhindern. Während eure Figur bei der Erstellung sowie in Zwischensequenzen frontal in einer fixen Kameraposition in Szene gesetzt wird, kommt im regulären Spielverlauf eine volle dynamische Beleuchtung zum Einsatz. Die zahlreichen Lichtquellen, die euer Gesicht ausleuchten, wechseln also je nach Tageszeit und Ort ständig. Dadurch sehen viele Details im Gesicht eurer Hauptfigur plötzlich ganz anders aus als noch zuvor im statischen Editor. Auch die Upscaler, also DLSS/FSR/XeSS, können feine Details in den Gesichtern verschlucken, je nachdem, wie aggressiv sie beim Berechnen des Bildes zu Werke gehen.

Die wichtigsten Grafik-Einstellungen und was sie bewirken

Texturqualität

Legt fest, wie hochauflösend und detailliert die Pixeltapeten in der Spielwelt sind. Diese Option ist in erster Linie von der Größe eures Grafikkartenspeichers (VRAM) abhängig. Solange der VRAM nicht voll ist, wirkt sich selbst die hohe Texturqualität kaum auf die Leistung aus.

Kurios: Im neuen Dragon-Age-Abenteuer werden nicht alle Texturen des Spiels von dieser Grafikooption gesteuert. Stattdessen werden zwar manche Varianten ausgetauscht, andere bleiben hingegen

Charakter
im Editor



Charakter
im Spiel



Denkt beim Erstellen eurer Spielfigur immer daran, dass ihr Gesicht im regulären Spiel aufgrund der unterschiedlichen Lichtquellen anders aussehen kann als im Editor.

TEXTUREN IM DIREKTVERGLEICH



Niedrig



Ultra

unverändert. Ob es sich dabei um einen Bug oder eine bewusste Entscheidung seitens Entwickler Bioware handelt, lässt sich derzeit noch nicht sagen.

Texturfilterung

Eine Option, die festlegt, wie scharf Texturen auch noch in der Ferne bei flachen Betrachtungswinkeln zu sehen sind. In der heutigen

Zeit kostet diese Technologie so gut wie keine Performance, lasst sie also bitte auch auf betagten System ruhig auf »Hoch«.

Beleuchtungsqualität

Die Bezeichnung ist etwas irreführend, denn die Beleuchtungsqualität wirkt sich kaum auf die Beleuchtung der Welt aus, dafür umso stärker auf die Schattendarstellung. Jede

Stufe kostet euch rund fünf Prozent Leistung, aber niedriger als »Mittel« solltet ihr nicht gehen, da die Schatten sonst stark verpixeln.

Kontaktschatten

Berechnet Schatten bei sich überlappenden Objekten, etwa einzelnen Rüstungsplatten oder aufeinanderliegenden Büchern. Kostet so gut wie keine Performance und sieht an vielen Stellen hübsch aus. Eine Option also, die ihr getrost aktiviert lassen könnt.

UNTERSCHIEDE BEI DER BELEUCHTUNGSQUALITÄT



Niedrig



Ultra

Die Beleuchtungsqualität regelt in erster Linie die Schattendarstellung. »Niedrig« sieht vor allem in Bewegung nicht schön aus.

Mehr dazu in unserem Sonderheft zu Dragon Age: The Veilguard.
gamestar.de/dragonage

Kontaktschatten »aus«



Achtet vor allem auf die Rüstungsdetails bei dem Elfenherrscher.

Kontaktschatten »an«

