

Crysis Technik-Check

Crytek bleibt sich treu. Ebenso wie der einstige Vorzeige-Shooter Far Cry reizt auch Crysis aktuelle Hardware mehr als aus. Und wie beim Vorgänger verraten wir, wie Sie trotzdem ruckelfrei durch den Dschungel kommen.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Crysis in hohen Details unter Windows XP: spektakuläre Brandung, gestochen scharfe Texturen und realistische Schatten. Mit sehr hohen Details sieht das Spiel nochmals besser aus, läuft dann aber auf keinem PC mit einer einzelnen Grafikkarte flüssig – hierfür ist ein SLI- oder Crossfire-Gespann Pflicht.



In hohen Einstellungen wirken die **Bodentexturen** sehr plastisch (links), in niedriger Detailstufe nicht mehr.



Sonnenstrahlen scheinen durch die Baumkronen – allerdings nur bei hoher **Post-Processing**-Qualität (links).

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN IN DER ÜBERSICHT



- 1 Verringerte Textureinstellungen erhöhen die Framerate um bis zu zehn Prozent. Dabei leidet die Optik zwar hauptsächlich in Innenlevels, aber auch die Bodentexturen wirken weit weniger plastisch.
- 2 Die Objektqualität können Sie nur im Hauptmenü ändern. Bei niedrigen Einstellungen verschwindet das dichte Gras, und Objekte wie Fässer wirken grober. Dafür hat die CPU bis zu zehn Prozent weniger Arbeit.

- 3 In niedrigen Schatten-Einstellungen geht viel der Dschungel-Atmosphäre verloren, dafür läuft das Spiel um fast ein Drittel schneller. Bester Kompromiss: mittel.
- 4 Niedrige Physik-Qualität wirkt sich massiv und negativ auf das Spielerlebnis aus. So können Sie zum Beispiel keine Gebäude mehr zerstören. Zwar erspart das Ihrem Prozessor knapp zehn Prozent Rechenleistung, dennoch sollten Sie

diese Einstellung erst verringern, wenn es keine andere Möglichkeit gibt, Crysis flüssig zum Laufen zu bringen.

- 5 Am meisten Leistung kitzeln Sie aus Ihrer Hardware, indem Sie die Shader-Qualität verringern. Über 50 Prozent mehr Frames sind drin – Beleuchtung, Tiefen- oder Bewegungsunschärfe gehen aber verloren, und der Himmel sowie die Wolken werden durch ein statisches Bild ersetzt.
- 6 Die schicken Rauch- und Nebel-effekte sehen zwar genial aus, kosten aber gerade auf langsameren Grafikkarten viel Leistung. Eine niedrige Einstellung beschleunigt Crysis um etwa zehn Prozent. Dadurch verschwinden aber auch die Wolken am Himmel.
- 7 Speleffekte wirken sich hauptsächlich auf die Körper erledigter Feinde aus – in niedrigen Einstellungen verschwinden diese schneller, was etwa zehn Prozent Leistung spart.

- 8 Ohne Post-Processing verzichten Sie auf plastische Sonnenstrahlen, Bewegungs- und Tiefenunschärfe sowie die eingebaute Kantenglättung. Resultat: Das Spiel wirkt deutlich dunkler, und der dichte Dschungel fängt an zu flimmern. Dafür läuft Crysis aber bis zu 40 Prozent schneller.
- 9 Partikeleffekte wie Rauch oder Staub belasten hauptsächlich den Prozessor. In niedrigen Einstellungen hat der dann rund zehn Prozent weniger zu tun. Harte, unrealistische Rauchkanten sind die Folge.
- 10 Regenbögen, sanfte Wellen sowie der realistische Blick ins Flussbett fehlen in der Minimaleinstellung. Gerade am Strand und auf dem Meer steigt dadurch die Leistung um bis zu einem Viertel.
- 11 Die Sound-Qualität hat kaum Auswirkungen auf die Leistung Ihres PC. Niedrige Einstellungen klingen allerdings hörbar schlechter.



STANDARD-PC
ATHLON 64/3.000+ - 512 MB RAM - RADEON X800 PRO

► 1024x768 ► niedrige Details

Ältere PCs mit Einkernprozessoren sind mit Crysis überfordert. Selbst auf niedrigen Details ohne HDR, detaillierte Texturen **1** oder Schatten **2** ruckelt der Dschungel-Shooter, das Interface (HUD) **4** flimmert stark.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/4200+ - 1,0 GB RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► mittlere Details

Mit zwei Rechenkernen und einer halbwegs aktuellen Grafikkarte läuft Crysis bereits in mittleren Details – üppige Vegetation **3** und detaillierte Texturen **1** inklusive. Dennoch verunstalten üble Zacken das HUD **4**.



HIGH-END-PC
CORE 2 DUO E6300 - 2,0 GB RAM - GEFORCE 8800 GTS 640

► 1680x1050 ► hohe Details

Selbst mit aktueller Hardware sollten Sie auf sehr hohe Details verzichten. Aber schon in hohen Einstellungen wirken die Texturen **1**, der Schatten **2** und die Beleuchtung **3** sensationell – auch das HUD **4** stimmt.

TECHNIK-TIPPS

Betriebssystem

- Windows XP bleibt immer noch die bessere Wahl: Unter Vista bricht die Leistung bei identischen Einstellungen um etwa zehn Prozent ein.
- Mit DirectX 10 verliert Crysis ca. 30 Prozent Leistung. Starten Sie Crysis bei Bedarf unter Vista per Rechtsklick aus dem Spiele-Explorer mit »Mit DirectX 9 starten«, damit das Spiel mit DirectX 9 läuft.
- Unter Windows Vista in der 64-Bit-Version bricht die Frame-rate von Crysis im DirectX-9-Modus um nahezu 30 Prozent ein. Kurios: Nutzen Sie unter Vista den DirectX-10-Rendernpfad, bleibt die Performance hingegen nahezu identisch.

Prozessoren

- Crysis profitiert von zusätzlichen Rechenkernen mehr als von einem höheren Takt. So werden auch Vierkern-CPU's nahezu optimal ausgenutzt.
- Am meisten belasten den Prozessor Physikberechnungen und die Partikel-Qualität, daher sollten Sie diese Einstellungen bei einer langsamen CPU als erstes verringern.

Grafikkarten

- Anisotrope Filterung für scharfe, weit entfernte Texturen können Sie nur per Treiber einschalten. Die Bildqualität erhält sich bereits ab



vierfachem AF enorm (rechtes Bild) und kostet auf High-End-Karten zudem kaum Leistung.

- Normale Kantenglättung bringt in Crysis wenig, kostet aber Leistung ohne Ende. Pixel an den wilden Pflanzenstrukturen glättet nur Transparenz-AA. Das funktionierte in unserem Test aber nicht.
- Die Schatteneinstellungen belasten die Grafikkarte stärker als jede andere Detaileinstellung. Pro Qualitätsstufe sind Performancesprünge von bis zu 20 Prozent drin.

Konsole & Konfigurationsdateien

- Um die teils übertriebene Bewegungsunschärfe los zu werden, öffnen Sie im Verzeichnis »Crysis\Game\Config\CVarGroups« die Datei »sys_spec_PostProcessing.cfg« mit dem Windows-Editor. Nun ändern Sie alle Zeilen mit dem Eintrag »r_MotionBlur« in »r_MotionBlur=0«. Positiver Nebeneffekt: Das Bild wirkt deutlich schärfer, und einen kleinen Leistungssprung gibt es gratis obendrauf.
 - Um auch unter Windows XP in den Genuss der Einstelloptionen »Sehr hoch« zu kommen, laden Sie unsere angepassten Konfigurationsdateien unter ► www.gamestar.de Quicklink: 4373 herunter, entpacken die Datei und speichern sie im Ordner »Crysis \ Game\Config\CVarGroups«.
- Wenn Sie nun im Spiel hohe Details auswählen, werden stattdessen die sehr hohen Details geladen. Dabei bricht die Leistung aber bis zu 20 Prozent ein. Zur Vorsicht empfehlen wir eine Sicherungskopie der Ursprungsdateien.

| Name | Größe |
|------------------------------------|------------|
| German | |
| Russian | |
| Turkish | |
| _Trailer_Crytek.sfd | 7.616 KB |
| _Trailer_CrytekC.sfd | 1.300 KB |
| _Trailer_EA.sfd | 5.910 KB |
| _Trailer_Intel.sfd | 1.992 KB |
| _Trailer_Nvidia.sfd | 4.850 KB |
| bg.sfd | 75.916 KB |
| cinFleet_CDCallen_monitor.sfd | 10.934 KB |
| cinRescue_researchDome_monitor.sfd | 47.950 KB |
| CryTek.sfd | 1 KB |
| Intro.sfd | 110.358 KB |
| PS_Tutorial.sfd | 135.672 KB |

- Um die lästigen Werbefilmchen vor dem Spielstart zu entfernen, müssen Sie im Installationsordner »... \Crysis\ Game\Localized\Video« alle Dateien umbenennen (siehe Bild). Aber Achtung: Die Videos »Intro.sfd« und »bg.sfd« sollten Sie nicht antasten, denn sonst fehlen auch das Spiel-Intro und der schick animierte Hintergrund in den Menüs.

Arbeitsspeicher

- 2,0 GByte RAM reichen aus: Selbst unter Vollast übersteigt die Arbeitsspeichernutzung nie die 1,3-GByte-Marke.
- Mit weniger als 1,0 GByte RAM ruckelt das Spiel unspielbar. Dank der aktuellen Speichertiefpreise lohnt Aufrüsten.

Systemvoraussetzungen

- Mit den **Hardware-Mindestvoraussetzungen** von Electronic Arts läuft das Spiel in niedrigsten Details und 1024x768 weitgehend flüssig: 2,8 GHz Prozessor, 1,0 GByte RAM, Geforce 6800 GT
- Die **empfohlene Hardware** von EA reicht gerade mal für einen Mix aus niedrigen und mittleren Details bei einer Auflösung von 1280x1024: Athlon X2 oder Core 2 Duo, 1,5 GByte RAM, Geforce 7800 GT
- **Unsere Hardware-Empfehlung** für mittlere Details bei 1280 mal 1024 Pixeln lautet: Core 2 Duo E6300 oder Athlon X2/5.000+, 2,0 GByte RAM, Geforce 7900 GTX oder Radeon X1950 XTX

Checkliste

- 6,4 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c



SO LÄUFT CRYISIS AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

| | 6200 | 6600 GT | 6800 GT | 6800 Ultra |
|-------------------------|----------|----------|----------|------------|
| 1 Geforce 6 | X300 | X700 | X800 XL | X850 XT |
| Radeon X100 | 7300 GS | 7600 GT | 7900 GS | 7800 GT |
| Geforce 7 | X1300 | X1600 XT | X1800 GT | X1800 XL |
| Radeon X1000 | 8500 GT | 8600 GT | 8600 GTS | 8800 GTS |
| Geforce 8 | 2400 Pro | 2400 XT | 2600 Pro | 2600 XT |
| Radeon HD | | | | 2900 XT |
| 2 Athlon XP | 2000+ | 2600+ | 3200+ | |
| Pentium 4 | 3,0 GHz | 2,6 GHz | 3,2 GHz | 3,8 GHz |
| Athlon 64 | 3200+ | 3500+ | 4000+ | FX-57 |
| Pentium D | | 915 | 950 | 965 XE |
| Athlon 64 X2 | | 3800+ | 4400+ | 5000+ |
| Core 2 | E4300 | E6300 | E6600 | O6600 |
| | | | O6600 | X6800 |
| 3 Speicher in MB | 128 | 256 | 512 | 768 |
| | | | 1.024 | 1.536 |
| | | | 2.048 | 2.560 |
| | | | 3.072 | |

| LEGENDE | 4 technisch unmöglich ruckelt stark | läuft so flüssig: 1024x768: Niedrige Details | läuft so flüssig: 1280x1024: Niedrig: Shader / Mittel: restliche Optionen | läuft so flüssig: 1280x1024: Mittlere Details | läuft so flüssig: 1680x1050: Hohe Details |
|---------|-------------------------------------|--|---|---|---|
|---------|-------------------------------------|--|---|---|---|