



3:43 AM / CLEAR



11/17

The Witcher 3: The Wild Hunt

Grafikvergleich und Tuning-Tipps

5 Bread
2 Water

Silver sword
Gallop [Press Twice] Shift
Canter [Hold] Shift
Dismount [Hold] E

Zwar kann man auch auf den Konsolen mit Geralt Monsterjagd gehen, das schönste Witcher-Erlebnis gibt's aber für Spieler der PC-Version. Wie sich die Grafikeinstellungen dabei auf die Optik auswirken, zeigen wir Ihnen im Detail. Von Jan Purrucker

TITELSTORY

Urprünglich sollte The Witcher 3: Wild Hunt bereits 2014 erscheinen. Allerdings schob Entwickler CD Projekt den Release-Termin immer wieder nach hinten, um dem Team genügend Zeit für Optimierungen zu geben. Gerade bei der PC-Version wurde bis kurz vor dem offiziellen Start an der Performance und den Grafik-Effekten gefeilt.

Besonders die Beleuchtung, das dynamische Wettersystem und die riesige Spielwelt selbst stellten die Entwickler vor große Her-

ausforderungen und wurden laut CD Projekt oft überarbeitet. Als Lohn für die lange Wartezeit der Spieler und die viele Arbeit der Entwickler steht am Ende mit The Witcher 3: Wild Hunt das bislang schönste Open-World-Rollenspiel in den Läden.

Technisch basiert der Titel dabei auf der hauseigenen Red Engine 3, eine stark weiterentwickelte Version der Grafik-Engine, die schon im zweiten Teil der Reihe zum Einsatz kam und damals extra dafür entwickelt wurde. In The Witcher 3 setzen sich die Charaktermodelle aus bis zu 40.000 Poly-

gonen zusammen und verfügen damit über rund doppelt so viele Dreiecke wie noch im zweiten Teil. Entsprechend detailliert fallen die Spielfiguren aus und wirken dank aufwändiger Motion-Capturing-Animationen sehr lebensecht. Anders als auf den Konsolen lässt sich The Witcher 3 auf dem PC auch mit über 30 Bildern pro Sekunden spielen und wurde außerdem um zusätzliche Effekte erweitert. Diese optische Dreingabe hat jedoch ihren Preis.

Systemanforderungen

Um flüssig spielen zu können, sollte laut CD Projekt mindestens ein Intel Core i5 2500K, 6,0 GByte Arbeitsspeicher und eine Geforce GTX 660 oder Radeon HD 7870 im Rechner stecken. Empfohlen werden ein Core i7 3770 oder AMD FX 8350, 8,0 GByte RAM sowie eine Geforce GTX 770 oder Radeon R9 290.

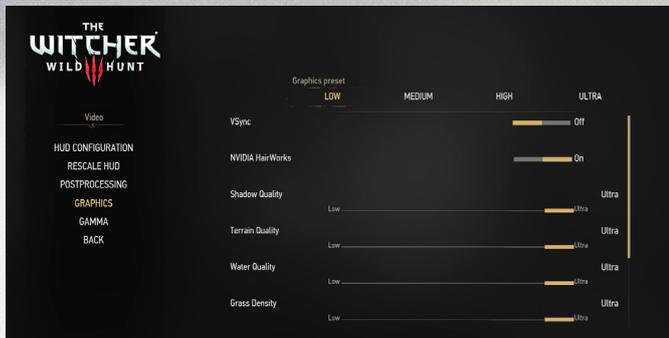
Selbst in der von uns getesteten und noch nicht optimierten Version scheinen diese Angaben durchaus realistisch zu sein – zu-



The Witcher 3 bietet eine riesige Spielwelt, die es zu erforschen gilt. Dabei sieht der Titel selbst in niedrigen Einstellungen noch sehr gut aus - stellt aber auch hohe Anforderungen.

Fehlendes Update

Zum Testzeitpunkt stand uns der DayOne-Patch noch nicht zur Verfügung und es gab auch noch keine optimierten Treiber von Nvidia und AMD. Verbindliche Aussagen zur Performance können wir daher in diesem Test nicht machen – liefern diese in Form einer Technik-Tabelle jedoch auf Gamestar.de nach.



Menü »Graphics«

Insgesamt stehen im Video-Menü neun Grafikoptionen und im separaten Post-Processing-Bereich weitere zwölf zur Auswahl. Über die vier allgemeinen Stufen (Niedrig, Mittel, Hoch und Ultra) lassen sich alle Regler gleichzeitig verstellen. Dabei lässt sich jede Option auch einzeln anpassen. Mit insgesamt neun Einstellungen fällt das Menü relativ umfangreich aus.



Menü »Postprocessing«

Mit den Einstellungen zu den Postprocessing-Optionen aktivieren wir zusätzliche Effekte wie Bloom oder Bewegungsverzerrung. Hier finden sich weitere 12 Einstellungen. Insgesamt gibt es also ganze 21 Möglichkeiten, die Grafik anzupassen.

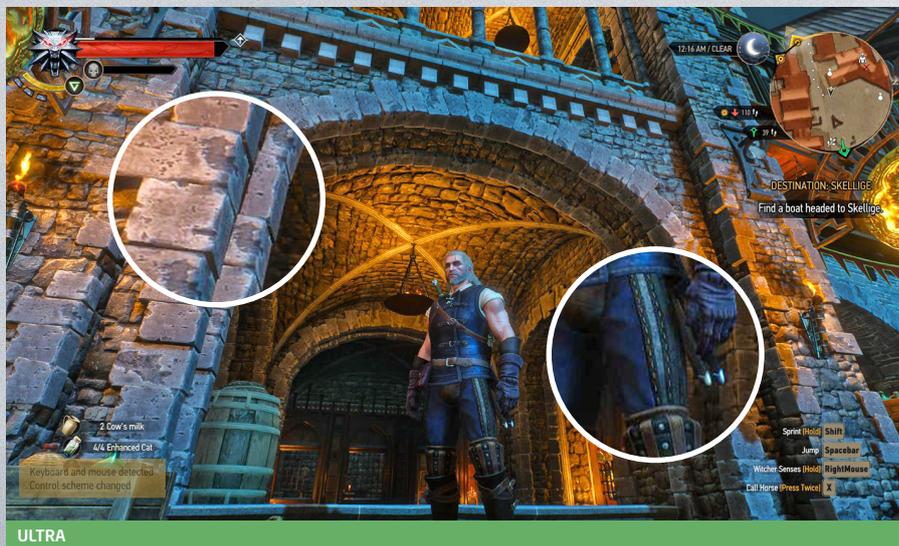
mindest bezüglich der empfohlenen Konfiguration. Denn in leistungshungrigen Bereichen der Spielwelt wie etwa der Stadt Novigrad kommen wir mit einer GTX 660 selbst in den minimalsten Einstellungen gerade so auf 30 Bilder pro Sekunde. Hier dürften aber der DayOne-Patch und die optimierten Treiber noch für (zumindest ein wenig) Besserung sorgen. Mit einer GTX 770 oder einer Radeon R9 280X konnten wir hingegen ruckelfrei in Full HD und hohen Details mit Geralt durch die Spielwelt reiten. Für die Ultra-Einstellungen und konstante 60 fps sollte es dann schon allerdings schon eine GTX 970 oder R9 290X sein.

Generell hängt die Bildwiederholrate jedoch auch stark von der Umgebung ab. Einstellungen, mit denen es sich beim nächtlichen Spaziergang über Felder und Wiesen flüssig spielen lässt, sorgen tagsüber in Städten vielleicht schon für Ruckler.

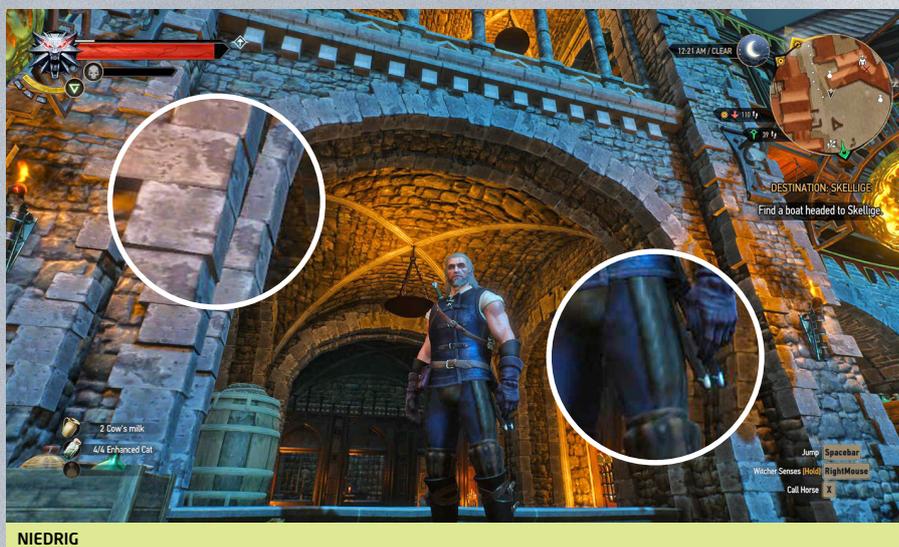
Auch auf Niedrig noch hübsch

Beim Vergleich zwischen den vier allgemeinen Grafikstufen fallen die meisten Unterschiede erst auf den zweiten Blick auf. Während sich die Textur-Einstellungen sowohl bei den Charakteren als auch den Boden- und Objektoberflächen noch problemlos bemerkbar machen, müssen wir bei den übrigen Details wie der Terrain-Darstellung, Grasdichte oder Wasserqualität sehr genau hinschauen. Daher sieht The Witcher 3 selbst mit niedrigen Einstellungen noch gut aus und besonders die detaillierten und hervorragend animierten Charaktere sowie die auch auf herkömmlichen Festplatten relativ kurzen Ladezeiten sind Pluspunkte für Besitzer älterer oder schwächerer PCs.

The Witcher 3: Wild Hunt ist damit klar das derzeit schönste Rollenspiel. CD Projekt Red hat viel Zeit investiert, um eine riesige und dennoch lebendige und enorm detaillierte Spielwelt zu erschaffen. Die dritte Version der Red Engine hinterlässt dabei einen guten Eindruck. Bereits unsere Testversion (ohne DayOne-Patch) machte dabei einen sehr runden und stabilen Eindruck.



Den größten optischen Unterschied machen die verschiedenen Stufen der Textur-Qualität. Auf Ultra und Hoch strotzen Charaktere und Objekte nur so vor Details. Setzen wir den Regler auf Mittel oder Niedrig gleichen Geralt und die NPCs eher Spielfiguren aus Plastik und auch die Texturen von Gebäuden, Bäumen und der Landschaft verwischen stark.



Trotz der umfangreichen Auswirkungen auf die Grafik macht sich die Textur-Qualität (momentan zumindest) kaum bei der Performance bemerkbar. Hier sollten Sie also auch mit schwächerer Hardware die Einstellung »Hoch« auswählen können.

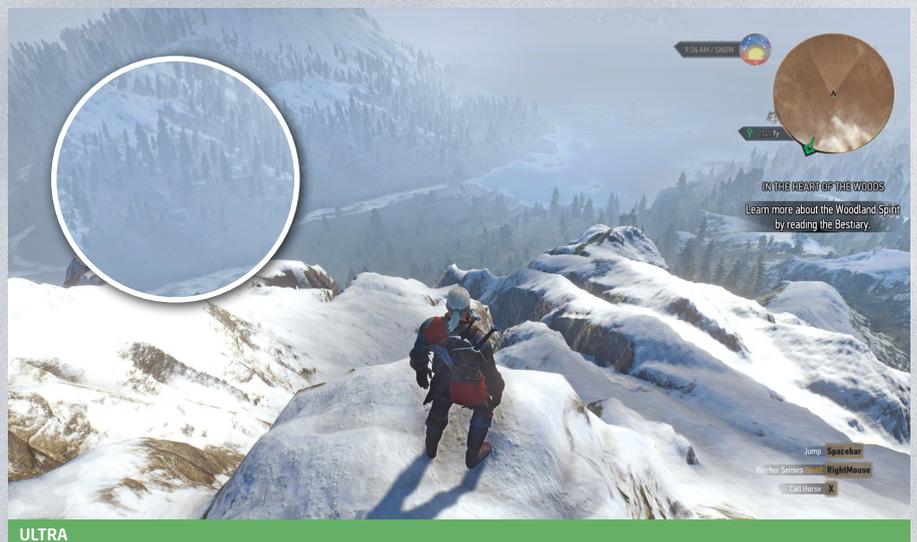
Nvidia Hairworks



Dass die maximalen Grafikeinstellungen eine High-End-Karte voraussetzen, liegt unter anderem daran, dass CD Projekt nicht alle technischen Aufgaben der Red Engine 3 überlässt. Um den Optimierungsaufwand etwas zu verringern, nutzen die Entwickler für manche Effekte Software von Drittherstellern. So zum Beispiel die Haar- und Fellsimulation Hairworks aus Nvidias Gameworks-Programm. Die Technik soll sowohl Menschen als auch die zahlreichen Tiere und Monster in The Witcher 3 noch realistischer erscheinen zu lassen – was in der Praxis auch funktioniert. Allerdings benötigt Hairworks besonders auf AMD-Grafikkarten sehr viel Performance und ist nicht ohne Grund den Ultra-Einstellungen vorbehalten. Bei unseren Tests lies der Effekt die Framerate teils um über 30 Prozent einbrechen. Wenn Sie sich also beim Spielen über Ruckler ärgern und sich auch mit etwas strähnigeren Haaren zufriedengeben können, sollten Sie als erstes Hairworks deaktivieren. Zusammen mit der Auflösung wirkt sich die Option von allen Einstellungen am stärksten auf die Performance aus.

Bis auf vereinzelte Clipping-Fehler sind uns auch keine Bugs aufgefallen. Anders als bei der Playstation-4-Version mussten wir uns zudem weder über Einbrüche der Framerate noch über Abstürze oder zu spät aufploppende Objekte und Charaktere ärgern.

Von den Ultra-Optionen hatten wir uns dennoch etwas mehr erhofft. Es fehlte zumindest in unserer Testversion (abseits der Auflösung) an Möglichkeiten, High-End-Rechner wirklich an ihre Grenzen zu bringen. Abseits von den Texturen und Hairworks wirken sich die meisten Optionen im Grafik- und Post-Processing-Menü in unserer Version einzeln kaum auf die Framerate aus (je 1-2 fps) und bringen erst in Kombination einen Performance-Vorteil. Zudem lässt sich lediglich die temporale Kantenglättung an- oder abschalten; zusätzlichen Modi gibt es nicht. Da wir in einer Config-Datei jedoch bereits einen Eintrag für MSAA gefunden haben, rechnen wir fest damit, dass zumindest diese Option noch per Patch nachgereicht wird. **JP**



ULTRA

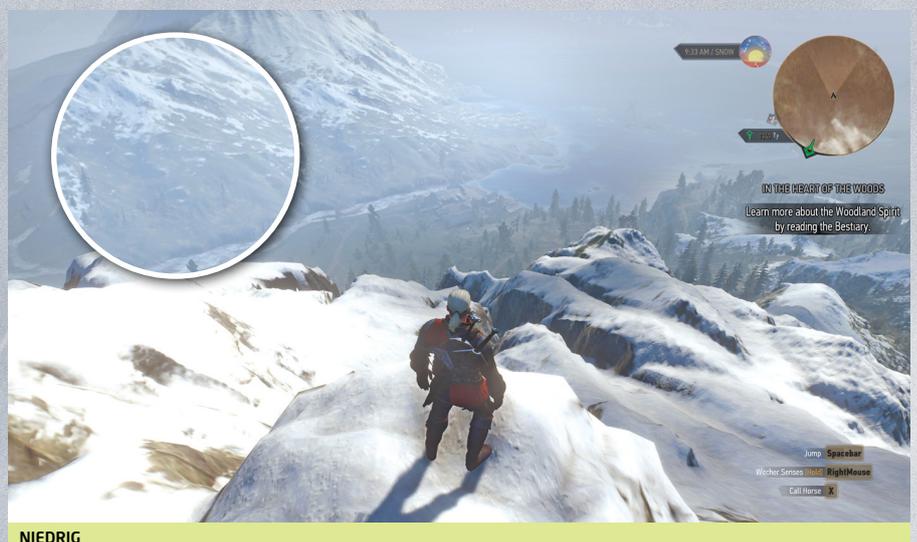
Effekte wie die Laubdarstellungsdistanz machen sich nur in spezifischen Situationen bemerkbar. Die Option definiert, bis zu welcher Entfernung Bäume und Sträucher noch angezeigt werden und wird erst spürbar, wenn wir bei klarem Wetter von einem stark erhöhten Punkt aus auf Wälder in der Distanz blicken.



Das bunte Mittelalter

Jan Purrucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Als Fan von Game of Thrones gefallen mir bei The Witcher 3 besonders die düstere Story und das erwachsene Setting – egal wo man hinblickt, finden sich Leid, Elend, Sex und Gewalt. Die Handlung zieht dank der tollen Sprecher, den guten Zwischensequenzen und nicht zuletzt der imposanten Grafik in ihren Bann. Allerdings finde ich es im Vergleich mit früheren Trailern schade, dass die Verkaufsversion mit deutlich kräftigeren Farben daherkommt. Die knalligen Farbtöne sind sicher Geschmackssache, passen für mich aber nicht perfekt zur Stimmung des Spiels. Wie schon bei Diablo 3 hoffe ich daher auf einen »Dark Mod«.



NIEDRIG

Auf der höchsten Stufe ist das Tal voller Bäume. Wählen wir die niedrigste Option, sehen wir nur noch eine kahle Fläche.