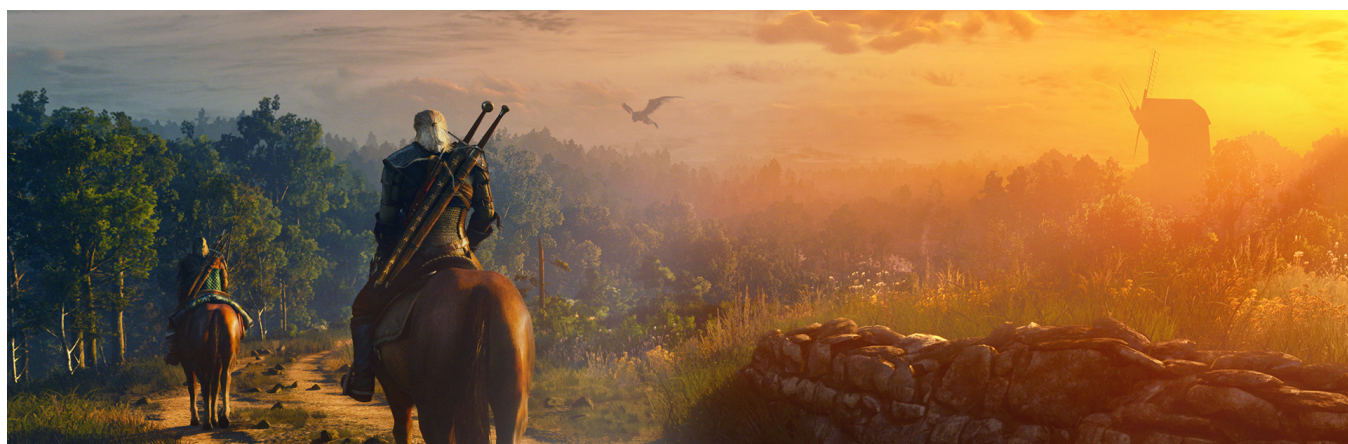


《巫师3》次世代版问题不断 CDPR发文作出回应！

《巫师3：狂猎》次世代发布以来有诸多的问题，而CDPR也在积极解决这些问题。今日，官方在博文中对玩家关心的问题作出了回应。



原文如下：

随着4.01版本更新的发布，我们想与大家说明团队目前正在调查及处理的问题。我们正在为游戏准备版本更新，并同时积极调查来自玩家们的新反馈。

我们收到的反馈之一是游戏的CPU使用率，这是我们目前主要想改进的问题。同时，我们也想就此问题的背景进一步做说明。

《巫师3：狂猎》最初于2015年发布时，主要采用单线程引擎架构，由主线程运行游戏，渲染线程执行绘图，其他工作线程根据需求协助执行相应工作。在次世代更新中，我们将光线追踪添加到游戏中，这意味着必须使用D3D12*。我们使用D3D12的方式是通过D3D11On12，也就是

使用D3D11接口来运行D3D12。虽然D3D12可以更高效地执行渲染以及跨线程分配工作，但由于我们的渲染器仍主要基于D3D11开发，因此无法充分发挥其效能。

我们正在努力改善这方面的性能，但由于技术限制，渲染器仍将以单线程为主运作。

另外，《巫师3：狂猎》是一款于2015年发布的REDengine3游戏，当时的游戏设计普遍使用较少核心。在开发和发布游戏时，Windows 10及其附带的DirectX 12尚未问世。REDengine历经多年改善，多核运作的《赛博朋克2077》正是使用REDengine4所开发。在光追技术移植至《巫师3：狂猎》时，虽然我们使用D3D12，但游戏的核心架构仍未改变。

以上说明之外，我们目前正在调查的问题如下：

DirectX 12版本的性能

我们正专注于提高DirectX 12版游戏的整体性能和稳定性，希望您能在即将发布的Hotfix中看到改进。

在次世代主机上的性能

我们收到许多玩家反应在次世代主机以效能模式玩游戏时帧率下降。这在诺维格瑞和鲍克兰等效能要求较高的游戏区域尤为明显。

光线追踪全域照明的改善

我们正在努力减少全域照明的光线洩漏。

光线追踪阴影改善

我们正在调查植被阴影会根据杰洛特的距离和角度突然出现的问题。

在PC上恢复基于地平线的环境遮挡

游戏闪退

我们仍持续透过遥测和玩家的反应对游戏闪退的原因进行调查。

战斗准备任务在版本更新后仍无法正常游玩

我们知道一些玩家在4.01版本更新之前遇到过无法与阿瓦拉克互动的问题，现在修复后可能会遇到没有对话选项可以推进任务的问题。我们正在调查其根本原因并修复。

除了以上几点外，仍有许多的问题我们正同步调查改善中，再次感谢玩家们对游戏所提出的反应。如果您在游玩时遇到任何技术问题，请通过以下链接与我们联系

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16763407568560.html>