

Во время презентации State of Unreal, студия CD Projekt Red показала впечатляющее технодемо новой части «Ведьмака».

Оно демонстрировалось в 60 fps на обычной PlayStation 5 и включало портовый город, лесные пейзажи и реалистичного коня Келпи — всё это работало на Unreal Engine 5.

По словам старшего технического аниматора CDPR Юлиуса Гирбига, выбор консоли был сознательным: разработчики хотели показать, насколько движок можно оптимизировать для текущего поколения.

Гирбиг уточнил, что продемонстрированная сцена — не часть финальной игры, а демонстрация внутренних инструментов, на которых строится The Witcher 4. Но визуальный стиль и уровень детализации соответствуют финальному замыслу.

После технических трудностей с Cyberpunk 2077, CDPR в 2022 году отказалась от собственного движка REDengine и полностью перешла на Unreal Engine 5.

По словам Гирбига, UE5 предоставляет всё необходимое для масштабных RPG — от продвинутого ИИ и плотных открытых миров до стабильной многопроектной разработки. Главное же, как отметил аниматор — UE5 «больше не мешает художнику мыслить масштабно».