

Ein großes Werk

# ELDER SCROLLS 4 OBLIVION



Eine Spielwelt von gewaltiger Größe und Grafikpracht zu erschaffen, das ist das eine. Was Oblivion aber zum Meisterwerk macht, ist der Reichtum an Abenteuern in diesem umwerfend schönen Land.

**Ö**stlich der Hauptstadt von Cyrodiil schmiegte sich Cheydinhal in eine Talsenke, schon von Weitem sieht man das Meer der roten Ziegelgiebel, die spitz in den blauen Himmel ragen wie versteinerte Wellen.

Wer der Straße durch die sanften Hügel des Heartlands folgt, sieht die gewaltige Festungsmauer auftauchen, die sich ringförmig um die weiß getünchten Fachwerkhäuser legt; leicht er-

höht wacht Burg Cheydinhal über die Flussstadt. Man muss durch die Holzflügel des Westtors auf den Vorplatz treten, rechter Hand die drei Steinstufen hinauf zum »Gasthof zur Brücke« steigen und in der Schankstube von Mariana Acharia in die Runde

blicken; erst dann sieht man die Sorgenfalten, die sich in die Gesichter der Einwohner graben. Cheydinhal ächzt unter den Geldstrafen der Stadtwache, die Hauptmann Ul-



Im Finalkampf in der Arena der Kaiserstadt treten wir gegen drei Feinde gleichzeitig an. Die Verfolgersicht zeigt die Bogenpfeile, die in unserer Rüstung stecken bleiben.

rich Leland neuerdings erhebt; keiner weiß, was mit dem Geld geschieht. Der Waldelf Aldos Othran, so erzählt man, hat bei einem Überfall seine Frau verloren, seitdem trinkt er; er schläft auf der Straße, weil sein Haus gepfändet wurde, als er ein Bußgeld nicht zahlen konnte. Wenige Tage später wird er tot sein, von einem von Lelands Wachmännern im Streit erschlagen; aber davon ahnt man derzeit noch nichts. Graf

Andel Indarys, Herrscher über Cheydinhal, schläft nicht mehr, seit sein Sohn verschollen ist. Man vermutet, sein Verschwinden hänge mit dem düsterroten Portal nach Oblivion zusammen, das sich vor der Stadtmauer geöffnet hat und Daedra-Echsen ausspuckt. Keiner weiß, wie lange die Stadtwache die Kämpfe noch durchhält. Cheydinhal könnte verloren sein, vielleicht schon morgen.

### Löcher in der Welt

Nichts von alledem, was in Cheydinhal passiert, hat

mit der Aufgabe zu tun, die einen Gefangenen aus dem Kerker der Kaiserstadt zu Spielbeginn zum Hoffnungsträger eines bedrohten Landes gemacht hat. Herrscher Uriel Septim ist tot, erschlagen von Unbekannten. Kurz vor seiner Ermordung befreit uns der Herrscher aus unserem unterirdischen Kerker. Wir kämpfen um sein Leben, doch die Attentäter sind zu zahlreich. Der sterbende Herrscher drückt uns ein Amulett in die Hand und haucht eine Bitte: Wir mögen seinen un-

### FACTS

- > 10 Rassen
- > 8 Eigenschaften
- > 21 Talente
- > 6 Magieschulen
- > 7 Gilden
- > 9 Städte
- > 28 Musikstücke

Die Kaiserstadt mit dem weißen Turm steht in der Mitte von Cyrodiil. In den sieben Stadtteilen treffen sich alle Rassen des Landes.



Mythic Dawn Agent

Vor dem Vernon-Kloster überfallen uns Krieger des Mythic-Dawn-Kults – die geheimnisvolle Bruderschaft paktiert mit den Daedra-Dämonen und scheint am Kaisermord Schuld zu sein.

ehelichen Sohn aufspüren. Ohne Thronfolger steht Cyrodiil offen für eine Invasion des Daedra-Prinzen Mehrunes Dagon aus der Höllenwelt Oblivion, der schon jetzt immer mehr Löcher in die Barriere zwischen den Welten reißt. Und tatsächlich: Durch eine der glühenden Pforten, wir sehen es einige Tage später mit eigenen Augen, kam eine Armee und überrannte die Bergstadt Kvatch im Westen. Eine ungeheure Macht hat die trutzigen Steinmauern zerrissen, die Spitze der Kathedrale liegt zerschmettert auf dem Marktplatz, ein blutroter Himmel spannt sich über die schwelenden

Trümmer. Irgendwo zwischen den Überresten muss der Erbe dieses gewaltigen Reiches kauern – wenn er noch lebt. Dass genau so ein Tor auch hinter Cheydinhal aufgeleuchtet ist, das erfahren wir nur, wenn wir auf eigene Faust dorthin reisen, denn der Weg der Pflicht läuft von Kvatch nach Norden, nach Chorrol und Bruma. Niemand zwingt uns, ihm zu folgen; das Riesenreich Cyrodiil liegt völlig frei und unbeschränkt vor uns.

### Alles ist etwas größer

Wie die Nabe eines Rads liegt die Kaiserstadt in der Mitte von Cyrodiil auf ei-

ner Inselkuppe, umringt von Seen und Tümpeln. Aus der Stadtmitte ragt nadelgleich der weiße Turm, vor Urzeiten erbaut von den längst untergegangenen Ayleiden. Allein die Hauptstadt des Reichs, in der das Abenteuer beginnt, besteht aus sieben Stadtvierteln plus drei vorgelagerten Orten; unter allen verläuft ein Netzwerk von Kanälen, und um die zentrale Insel herum führen Höhlen in den Fels. Wer alles erkunden will, braucht 15 Stunden und mehr nur für diesen

Bruchteil des Spiels. Cyrodiil, die Welt des Rollenspiels **Elder Scrolls 4: Oblivion**, ist gewaltig, genau wie alles andere in diesem Epos – so ist es Tradition in der **Elder Scrolls**-Reihe. Auf das Land verteilen sich acht weitere Städte, jede für sich ein Mini-Abenteuer, fünf bis zehn Spielstunden stark. Wer von einer beliebigen Stadt querfeldein zur nächsten geht, stößt unterwegs auf mindestens drei Ruinen, Tempelanlagen, Farmen, Minen oder Höhlen, alle mit eigenen Dun-

Die malerische Idylle von Cheydinhal täuscht: Ein Oblivion-Portal bedroht die Stadt. Die Attentäter-Gilde soll hier ihr Geheimversteck haben.

AYLEID-TEMPEL



BURGRUINEN



LANDMARKEN



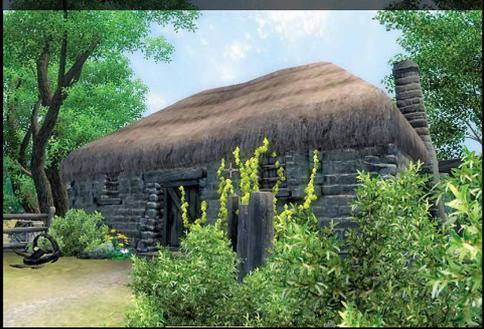
HÖHLEN UND MINEN



ÜBERALL ABENTEUER

Der Kartenausschnitt zeigt eine Auswahl der wichtigsten Ortstypen, die Sie bei Ihren Wanderungen durch Cyrodiil entdecken können. Alle Orte sind ähnlich aufgebaut; unter Ayleid-Tempeln liegt beispielsweise immer ein Dungeon, das magische Artefakte birgt. Die Oblivion-Portale brechen im Verlauf des Spiels an zufälligen Stellen auf.

SIEDLUNGEN



OBLIVION-PORTALE



GÖTTERSCHREINE



geons, die zwischen drei und sechs Ebenen tief in die Erde reichen. In den Städten leben und laufen jeweils mehrere Dutzend Einwohner, alle mit eigenem Namen – und manche mit eigenen Sorgen, die nach Lösungen schreien. An jeder Ecke wachsen Pflanzen, die gepflückt zu einer von über 50 alche-

mistischen Zutaten werden, aus denen sich Hunderte von Tränken mischen lassen. Zehn Rassen bevölkern Cyrodiil, einer von ihnen gehört Ihr Held an.

Was bin ich?

Wir haben uns für einen Helden aus dem Volk der Kaiserlichen entschieden, deshalb kann er einmal am Tag zwistige

Menschen mit seiner »Wort des Kaisers«-Fähigkeit umgarnen. Die Echsenwesen der Argonier atmen dagegen unter Wasser und sind immun gegen Gift, die Bretonen haben mehr magische Energie als andere Völker. So besitzt jede der zehn Rassen Vor- und Nachteile, die weitgehend identisch mit denen aus dem Vorgänger **Morrowind** ausfallen. Genauso verhält es sich mit dem Charactersystem: Jeder der sieben Haupteigenschaften (Stärke, Widerstandskraft etc.)

sind die gleichen drei Talente wie in **Morrowind** zugeordnet; dazu kommt die Eigenschaft Glück. Unter den 21 Talenten bestimmen sieben die Klasse des Helden. Diebe beispielsweise bevorzugen Fertigkeiten wie Schleichfähigkeit, Schlösser-Knacken, leichte Rüstungen und Klingenwaffen. Das klingt komplizierter, als es ist: Am Ende der einstündigen Spieleinleitung, die Ihnen während der Flucht aus dem Kerker nach und nach alle Spielmechanismen beibringt, schlägt **Oblivion**

Ein Dieb geht um in Chorrol, der Festungsstadt im Nordwesten; die Gräfin vermisst ein Gemälde. Einer der Einwohner scheint einen Doppelgänger zu haben.



Im Kampf mit dem Minotaur in den Schneebergen im Norden sprechen wir zwischen zwei Schwertstreichen einen Heilzauber.

automatisch eine Klasse vor, basierend auf Ihrer Spielweise.

### Gestatten, Gentleman

Unser GameStar-Held für den Test ist ein Gentleman: eine schnell selbst erschaffene Klasse, schlagfertig, sprachgewandt und dabei durchaus kampfbereit. Erfahrungspunkte im herkömmlichen Sinn gibt es nicht. Stattdessen verbessern sich alle Talente durch Benutzung: Wer viel springt, dessen Akrobatik-Wert steigt, wer Feuerbälle verschießt, lernt in der Magieschule »Zerstörung« dazu. Aber nur die sieben Hauptfertigkeiten Ihrer Klasse bestimmen den Charakterlevel. Unser Gentleman muss viel Reden und Feilschen, um schnell im Rang zu steigen. Kämpft er mit Keulen oder Hämmern, die nicht zu seinen Kernbegabungen gehören, bewegt sich an seinem Levelbalken nichts. Dennoch lohnt es sich, auch die Nebentalente

auszubauen. Denn alle 25 Talentstufen erlernen Sie eine neue Fertigkeit. Bogenschützen im Lehrling-Status (Stufe 25) erschöpft das Aufziehen der Sehne nicht mehr, Gesellen (Stufe 50) können an das Ziel heranzoomen und treffen so besser. Experten in Klingengewaffen (Stufe 75) können Gegner K.O. hauen, Meistern des Reparierens (Stufe 100) geht der teure Schmiedehammer nie mehr kaputt. Die Aufstiege verteilen sich größtenteils sinnvoll über das Spiel: Alle paar Minuten steigt eines der Talente um eine Stufe, alle paar Stunden erreicht eines einen der 25er-Ränge. Um in einem der Haupttalente Experte zu werden, sind rund 20 Spielstunden nötig, für den Meister-Status 30 bis 40.

### Opfer für Dämonen

Sieben Gilden und Vereinigungen folgen in Cyrodiil ihrer eigenen Agenda, manche offen, manche heimlich; jede hat ein Auge auf Sie geworfen. Die Magiergilde zerfleischt sich in einem internen Streit um die Nekromantie. Die Kämpfergilde macht Jagd auf Grey Fox, den sagenumwobenen Anführer der Diebesgilde. Die existiert offiziell gar nicht – aber die Bettler in den Städten pfeifen ein anderes Lied. Im Schatten suchen die Assassinen der Dunklen Bruderschaft nach Menschen, die ohne Skrupel Unschuldige töten, und der verbotene Kult des Mythic Dawn rekrutiert im Verborgenen Anhänger für die Invasion der Daedra-Fürsten. Im Unterholz entlegener Flecken stehen überall in Cyrodiil Schrei-

### SPECIAL EDITION



Oblivion erscheint auch als Special Edition, die mit 60 Euro 10 Euro mehr kostet als die normale Version. Als Bonus gibt's dafür eine DVD mit 40-minütigem »Making of«, einen »Tamriel-Almanach« mit Informationen zum Kontinent und eine vergoldete Münze.

### COOLE MOMENTE

- In der Imperialen Stadt überführen wir einen korrupten Wachmann. Tage später steht er auf der Landstraße vor uns und greift an: Er ist aus dem Gefängnis geflohen, um sich zu rächen.
- In Cheydinhal vermisst eine Einwohnerin ihren Gatten, einen Maler. Er ist in sein magisches Bild gefallen. Um ihn zu retten, kämpfen wir in einem impressionistischen Wald gegen gemalte Trolle.
- Während wir in der Baracke von Burg Anvil auf einen Wachmann warten, schleicht ein Dieb ins Zimmer und klaut eine Weinflasche von Tisch. Ein Soldat bemerkt den Fliehenden und schickt ihm wüste Beschimpfungen hinterher.
- Wenn wir in einer Fertigkeit sehr gut werden, spricht sich das herum. Fremde bewundern uns plötzlich: »Ich habe gehört, du kannst fantastisch mit leichten Rüstungen umgehen!«
- Weil unser Ruhm steigt, sprechen uns Leute auf der Straße an. Nachdem wir Großmeister in der Arena geworden sind, läuft uns ein Fan nach.
- Als wir einen Auftrag des Daedra-Gottes Vicious annehmen, finden wir eine sprechende Statue im Rucksack, die uns die Quest ausreden will.
- Wer mit einem Vampir kämpft, kann sich mit einer Blutkrankheit anstecken, die ihn in drei Tagen selbst zum Vampir macht. Blutsauger-Helden haben höhere Kampfwerte und können Menschen aussaugen – aber Vorsicht vor Sonnenlicht!



In Cheydinhal betreten wir ein magisches Bild.

Angeblich bestiehlt eine Frauenbande in Anvil nur Männer. In der Hafenstadt steht ein Geisterhaus, aus dem nachts Schreie zu hören sind.

MINISPIELE



Wenn Sie als Dieb Schlösser knacken, inszeniert Oblivion das als Minispiel (oben): Klicken Sie im rechten Moment, damit die Bolzen einrasten. In Dialogen (unten) verbessern Sie Ihre Beziehung zu Leuten, indem Sie auf die rotierende Scheibe klicken, wenn die großen Keile bei beliebten Sachgebieten stehen.



Mit Pferden reisen Sie im Eiltempo durch die bildhübschen Landschaften von Cyrodiil. Hier begleiten uns zwei Gefährten.

ner der neun Götter, die recht-schaffenen Menschen kurzzeitig Spezialfähigkeiten verleihen. Aber auch Schreine der Dædra-Götter, die dunkel beseelten Anhängern Aufträge einflüstern, nachdem zuvor Opfergaben dargebracht wurden: Zwei friedlichen Bauernfamilien im entlegenen Bleaker's Way die Väter zu ermorden, das fordert zum Beispiel die Göttin Mephala, und Beweise für die Tat im Haus der jeweils anderen Sippe zu deponieren.

Wer diesem bösen Weg folgt, rutscht nach und nach ab in die Verrufenheit, wird von

den Stadtwachen verfolgt und lädt ein Kopfgeld auf sich. Umgekehrt erlauben die regionalen Grafen nur ruhmreichen Helden, sich ein Stadthaus zu kaufen. Im schicken Chorrol kostet ein Anwesen ein Vermögen von 20.000 Goldstücken, dazu kommen rund 2.700 Münzen für jeden der elf Einrichtungsgegenstände. Ein gutes Pferd, das die Reisedauer auf der Karte verkürzt, kostet 4.000 Goldstücke – das entspricht in etwa der Summe, die Sie anhäufen, wenn Sie als Gladiator in der Arena anheuern und alle 23 Kämpfe bis zum Meistertitel gewinnen.

**Schwert trifft Horn**

In den schneebedeckten Jerall-Bergen im Nordwes-

ten der Nordländer-Stadt Bruma stapfen Minotauren die struppigen Hänge entlang; in der Bergwand hinter ihnen gähnt der Eingang in ein Tunnelsystem, das laut dem vergilbten Tagebuch in unserem Rucksack zur verschollenen Festung Pale Pass führen soll. Es sieht nicht gut aus: Die Stiermenschen rammen sich mit gesenktem Kopf in jede Panzerung und lassen schwache Helden benommen zurückprallen; zwischen ihren Hörnern entstehen magische Entladungen, die sich durch Haut und Fleisch brennen. Wir heben unseren Elfenbogen und zücken die schwere-

los tödlichen Gaspfeile. Wenn uns der erste Schuss auf einen ahnungslosen Minotauren gelingt, wird der Schaden durch den Hinterhalt-Bonus gleich dreimal so hoch ausfallen. Surrend bohrt sich unser Pfeil in die Flanke des riesigen Tiers und bleibt dort stecken. Wenn wir den Kampf überleben, werden wir ihn herausziehen und wieder einstecken. Wir heben unsere einhändige Katana-Klinge und den Stahlschild für den Nahkampf, den der brüllend heranrasende Stier unweigerlich zu uns tragen wird. Das Duell ist schnell und einfach: Mit der linken Maustaste schlagen wir zu, je nach gedrücktem Richtungspfeil auf andere Art und Weise. Mit der rechten Maustaste blocken wir Angriffe. Gelingt eine Abwehr, taumelt der Gegner zurück –

Skingrad ist die Wein-Metropole von Cyrodiil. Einer der Einwohner glaubt, dass sich eine Verschwörung gegen ihn zusammenbraut. Hat er Recht?

## BUGS UND MERKWÜRDIGKEITEN

- Unsere englische Master-Version stürzte gelegentlich ab, meist beim Laden eines Spielstands. Ein Neustart behob das Problem. Nur einmal war ein Speicherstand zerstört, bei dem wir an einem Runenstein Daedra-Waffen beschworen hatten. Wir empfehlen dringend, mehrere Spielstände zu führen.
- Wenn Händler Gegenstände kaufen, sinkt ihr Goldvorrat nicht, obwohl das so sein sollte.
- Krankheiten, mit denen Sie sich infizieren, sollen laut Handbuch in der Ansicht »Aktive Effekte« auftauchen – tun sie aber nicht.
- KI-Aussetzer: In einer Quest reagierten Wachen nicht auf unser illegales Eindringen, obwohl sie uns bemerkt hatten. An Hindernissen festhängende Feinde »springen« an andere Stellen im Raum.



Beim Angriff auf Kvatch hält sich ein Soldat Clannfear-Echsen vom Leib.

Zeit für zwei schnelle Gegenstände. Über die Zifferntasten springen wir zu den von uns gewählten Zaubern, die wir per Tastendruck auslösen, ohne die Waffe ablegen zu müssen. Anders als bei **Morrowind** zeigt ein kleiner Balken über dem Fadenkreuz an, wie angeschlagen unser Gegner schon ist. Als der Minotaurus leblos auf den Schneeboden stürzt, brechen wie ihm ein Horn ab, um daraus Pulver für magische Tränke zu reiben.

### Viel Ehr', viel Feind

Es scheint, als würde mit dem drohenden Untergang von Cyrodiil auch die Fauna aggressiver. Wo bei unserem ersten Auszug aus der Imperialen Stadt noch kniehohe Schlammkrabben aus dem Wasser glitten, staken bei unserer Rückkehr aus Bruma mannshohe Krebskrieger durch den Sand. Wo vorher Ratten und Goblins in den Höhlen lauerten, trampeln nun Trolle und Oger, als wir ein paar Tage später wiederkehren, haben sich Zombies und blitzspuckende Irrlichter eingenistet. Grund ist unsere eigene Stärke: Je höher wir im Level steigen, desto mächtiger werden die Gegner überall

auf der Welt, desto wertvoller aber auch die Waffen und Schätze, die wir von ihnen erbeuten. Dieses automatische Balance-System hat seine Tücken; denn statt die Schwierigkeit linear zu halten, sorgt es für erhebliche Schwankungen. Wer durch soziale Talente wie Reden und Feilschen schnell im Level steigt, ohne seine Kampfwerte zu trainieren oder in stärkere Waffen zu investieren, zieht auf einmal in Gefechten den Kürzen. Noch dazu passt das Spiel zwar die Feindstärke an, nicht aber die der Gefährten. Wer beim Sturm auf das besetzte Kvatch als erfahrener Held antritt, bekommt es mit ausgewachsenen Daedroth-Echsen zu tun. Die räumen unter den als Unterstützung gedachten Geleitsoldaten mit wenigen Streichen auf, um sich dann gemeinsam auf den Spieler stürzen – so war das nicht geplant. Zum Glück dürfen Sie den Schwierigkeitsgrad über einen Schieberegler stufenlos anpassen.

### Klick zum Ziel

Zur Schlacht um Kvatch, dem ersten großen Ereignis der Haupthandlung, gehört auch ein Abstecher durch eines der Portale in die Parallelwelt Obli-

von: eine karge Steinhöhle, lavabrodelnd; gigantische Dornentürme ragen in den blutroten Himmel. In den verschachtelten Bauten mit ihren zahllosen Ebenen und Brücken zu Nebentürmen brilliert das neue Zielführungs-System von **Oblivion**, einer der großen Schritte im Vergleich zum Vorgänger **Morrowind**. Auf der Detailkarte des Levels markiert ein Pfeil punktgenau den nächsten Zielort; gleichzeitig zeigt eine Markierung auf dem immer eingeblendeten Kompass am unteren Bildrand die Richtung an. Das Quest-Tagebuch gibt ausführlich Auskunft über jeden Teilschritt und nennt meist klare Anweisungen, was als nächstes zu tun ist. Auf der Weltkarte von Cyrodiil, die entdeckte Orte mit klaren Symbolen markiert, reisen Sie mit einem Klick zu jedem bekannten Ziel – komfortabler geht's nicht. Anfälliger für Irrwege ist dagegen das Inventar- und Charakter-Interface, das nicht mehr aus frei verschiebbaren Fenstern besteht, sondern alle Menüs in einer Ansicht bündelt. Weil die Fülle der Optionen zwei Symbolleisten notwendig macht und ein volles Inventar viele Seiten

## MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Sie mochten **Morrowind**? Dann müssen Sie **Oblivion** ohnehin haben! Wenn Sie sich aber wie ich im Vorgänger zu verloren fühlten, können Sie jetzt trotzdem zugreifen. Denn Bethesda hat Wort gehalten und dem Spiel einen roten Questfaden eingewebt. Wenn ich allerdings strikt der Haupthandlung folge, plagt mich ständig das Gefühl, etwas zu versäumen, weshalb ich doch wieder viel Zeit mit Umherstreifen und Erkunden verbringe. Macht aber nix, denn die fantastische Welt erkundet man gern. Was mich jedoch ärgert, ist die Bedienung bei der Charakter- und Inventarverwaltung. Da haben die Entwickler zu viel Zugeständnisse an die Joypad-Steuerung der Konsolenversion gemacht.

»Groß und großartig!«



## MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Bei den Göttern, ist das schön. Da reite ich in die Berge, nur um von oben zuzuschauen, wie die Hauptstadt in der Abendsonne schillert. Da streife ich durch den Herbstwald, nur um unter dichtem Blätterdach bleiche Ruinen zu bewundern. Doch ist's nur diese Schönheit, die mich an **Oblivion** fesselt? Mitnichten, Bethesda hat die idyllische Welt auch noch bis zum Rand mit Abenteuern gefüllt. In jedem Winkel entdecke ich Quests, Gilden, Tempel, Schätze. Klar, das Epos hat auch Fehler, wirkt hier generisch, spart da am Komfort. Doch diese Makel schrumpfen zu Kleinigkeiten, letztlich zählt eben der Gesamteindruck. Und der kann nur lauten: **Oblivion** ist groß. Und das derzeit beste Solo-Rollenspiel.

»Prall gefülltes Paradies«



lang ist, führen teils nur Dauerklicken und Scrollen zum Ziel.

### Eine Augenweide

Was Cyrodiil zum derzeit faszinierendsten Reiseziel für PC-Spieler macht, ist nicht nur sein Reichtum an Abenteuern – es ist auch die schönste

Das verschneite Bruma liegt in den Nordbergen. Kürzlich wurde hier ein Vampirjäger gesichtet. Die Gräfin sucht Abenteurer für eine Expedition.

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP/1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro



800x600 • niedrige Details  
Mit minimalen Details tauchen Gegner und Gebäude erst im letzten Moment auf – trotzdem ruckelt Oblivion auf dem Standard-PC leicht.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,8 GHz • 1,0 GB • Radeon X800



1024x768 • mittlere Details  
Trotz begrenzter Sichtweite und ohne HDR-Effekte macht die stimmungsvolle Landschaft schon auf mittelstarken Systemen ruckelfrei Spaß.

HIGH-END-PC

Athlon 64 FX-60 • 2,0 GB • 2x Geforce 7900 GTX



1600x1280 • hohe Details  
Volle Sichtweite, atmosphärische HDR-Beleuchtung und realistische Schatten: Maximale Details kosten bei Oblivion richtig Rechenpower.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



1024x768 • volle Details mit 4x Antialiasing  
Mit aktiviertem Antialiasing verschwinden Pixeltreppen. Aber: Selbst mit einer Shader-3.0-Grafikkarte müssen Sie dann auf HDR verzichten.

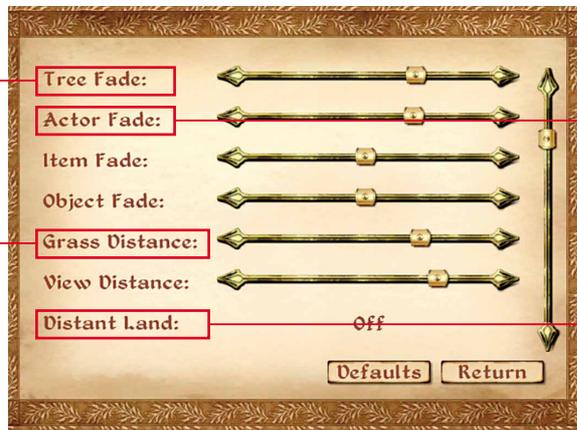


1024x768 • volle Details mit High Dynamic Range Rendering (HDR)  
HDR poliert die Spieleoptik durch Blendeffekte und Spiegelungen auf, dunkle Gebiete gewinnen an Detailreichtum. Wir empfehlen aktiviertes HDR.

GRAFIKOPTIONEN

Im »Video«-Menü von Oblivion finden Sie alle wichtigen Leistungsoptionen. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, versucht Oblivion automatisch die richtigen Einstellungen für Ihr System zu finden.

- Tree Fade:** Bestimmt, ab welcher Entfernung zu Ihrer Spielfigur die Bäume nicht mehr detailliert dargestellt werden.
- Actor Fade:** Je weiter Sie diesen Regler nach rechts schieben, um so früher sehen Sie Monster und Personen.



- View Distance:** Bestimmt die Distanz, ab der die Landschaft im Nebel versinkt – je weiter rechts, um so später.
- Distant Land:** Aktivieren Sie diese Option, um die Sichtweitenbegrenzung in Oblivion komplett abzuschalten.

TUNING-TIPPS

- Das Herunterregeln der Sichtweite bringt die größten Performance-Sprünge. Nur auf High-End-Hardware sollten sie maximale Distanzdarstellung wählen.
- Verzichten Sie bei Performance-Problemen zuerst auf die Schattendarstellung auf Ihrem Charakter und Gras sowie auf den Schattenwurf der Bäume.
- Nur wenn Sie eine Grafikkarte mit mindestens 256 MByte Vi-

deospeicher besitzen, sollten Sie die Texturgröße auf »hoch« stellen. 128 MByte reichen für »mittel«.

4 Mit 512 MByte Arbeitsspeicher spielen Sie Oblivion bereits flüssig, allerdings ruckelt es kurz, wenn Sie ein neues Gebiet betreten.

CHECKLISTE

- 4,4 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS										
			Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800 <sup>3)</sup>		
512 MBYTE	2,0 GHz	800x600 <sup>1)</sup> 1024x768 <sup>2)</sup>											
	2,5 GHz	1024x768 <sup>2)</sup> 1280x1024											
	3,0 GHz	1280x1024 <sup>2)</sup> 1600x1280											
1024 MBYTE	2,0 GHz	800x600 <sup>1)</sup> 1024x768 <sup>2)</sup>											
	2,5 GHz	1024x768 <sup>2)</sup> 1280x1024											
	3,0 GHz	1280x1024 <sup>2)</sup> 1600x1200											

1) minimale Details 2) mittlere Details 3) HDR  
 □ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Ein erfahrener Held und seine Statistik: Die sieben Haupttalente bestimmen das Level.

Landschaftsgrafik, die jemals in Spielen zu sehen war. Vom Südhang der Jerall-Berge schweift der Blick schier endlos über die Insel der Imperialen Stadt, deren Turm sich im Wasser der Seen spiegelt. Über den sanft gewellten Hängen vereinen sich hüfthohe Gräser und Sträucher zu einer Sommerwiese, Blumen sprießen zwischen Ruinenresten. Das Laub der Bäume besteht nicht aus Texturflächen, sondern aus unzähligen Einzelblättern – so realistisches Laubwerk hat man in einer virtuellen Umgebung noch nicht gesehen. Bald überzieht sich der Himmel mit Wolken, Regentropfen wühlen das Wasser der Seen auf. Als sich der Himmel

lichtet, glänzt das rot der Abendsonne durch die Äste. Dank Überstrahleffekten (High Dynamic Range Rendering, HDR) legt sich je nach Tageszeit eine passende Lichtstimmung über die Landschaft – matt oder glänzend, trübe oder metallisch scharf. Drei Wermutstropfen schmälern den optischen Genuss. Zum einen wirken ferne Flächen selbst bei optimalen Einstellungen leer und schwammig, zum anderen beherrscht das Spiel entweder HDR-Licht oder Kantenglättung, aber nicht beides gleichzeitig. Bei niedrigen Auflösungen kommt es so zu deutlichen Treppeneffekten (siehe Technik-Check). Vor allem aber ist **Oblivion** ein gewal-



Jenseits der Oblivion-Portale wartet eine düster-rote Lavawelt voller Ungeheuer.

**CHRISTIAN SCHMIDT** christian@gamestar.de

Endlich! Oblivion ist das, worauf darrende Rollenspieler wie ich seit zwei Jahren gewartet haben: eine fantastische Spielwelt, in der man wochenlang Wunder entdeckt. Die Elder-Scrolls-Serie bleibt sich inhaltlich sehr treu; wer mit dem Vorgänger Morrowind nicht warm wird (einfach ausprobieren, die Vollversion liegt auf der Heft-DVD), den wird auch Oblivion schnell langweilen. Denn die epochale Größe erkaufte das Spiel durch den Einsatz von generischen Bausteinen, die man über kurz oder lang wieder erkennt, vor allem beim Layout der gleichförmigen Dungeons. Schlimmer noch: die Haupthandlung von Oblivion erzählt keine dichte Geschichte, sondern reiht mehr oder weniger spannende Aufgaben aneinander.

**FANTASTISCHE ABENTEUER**

Mit seinen Quests mach Oblivion das mehr als wett. Die Dutzenden von Aufgaben, die teils aufeinander aufbauen und erst nach und nach freigeschaltet werden, sind jede für sich ein Mini-Abenteuer mit immer neuen Ideen. Ich habe die Spielhandlung oft links liegen gelassen, um mich in den Städten umzuhören oder in die Wildnis zu schlagen – und die überwältigend schöne Grafik zu genießen. An diese Spielwelt wird man sich lange erinnern.

»Die Rollenspiel-Flaute ist zu Ende«



tiger Hardware-Fresser. Immerhin büßt das Spiel auch in niedrigen Einstellungen wenig von seiner Pracht ein – vorausgesetzt, die Grafikkarte beherrscht HDR und Shader 2.0. Die dynamische Musik passt wunderbar zur jeweiligen Situation, die (englischen) Sprecher machen ihre Sache gut – selbst wenn auch Bettler so reden, als seien sie im Palast zu Hause. Oblivion wird hierzulande eingedeutscht erscheinen.

CS

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: C118

**AUF DER HEFT-DVD**

Vollversion Morrowind  
Den Oblivion-Vorgänger Morrowind, in GameStar 7/02 mit 89 Prozent bewertet, gibt's als Vollversion auf der Heft-DVD.

Megatest-Video  
Michael Graf erklärt die Spielmechanik und die Aufgaben in Oblivion und führt Sie durch die malerischen Städte des Landes.

Wertungskonferenz  
Schauen Sie den Testern bei der Wertungsfindung über die Schulter, während sie Stärken und Schwächen des Spiels abwägen.



**ELDER SCROLLS 4: OBLIVION** ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Bethesda / Take 2      RELEASE (D): 23.3.2005  
 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Verb.)      CA. PREIS: 50 Euro  
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 54 S. Handb., Karte      USK: ab 12 Jahre

**GEIGNET FÜR**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Gothic 2 (88, GS 01/03) Immer noch Maßstab in Sachen glaubwürdiger Welt. Fable (78, GS 11/05) Begleiten Sie einen Helden durch ein ganzes Leben.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 2/4 MX	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	3,6 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD	Athlon 64/3500+
GeForce 4 Ti	512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.	4,4 GB Festpl.
Radeon X600			
	GeForce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo      2 vorne, 2 hinten      5.1      6.1

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ hochdetaillierte Landschaften + nutzt modernste Technik	10 / 10
SOUND	+ dynamische Musik - zu wenig Sprecher-Abwechslung	9 / 10
BALANCE	+ einstellbar + Auto-Anpassung... - ...misslingt manchmal	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ glaubwürdige Welt + Geheimnisse - Wiederholungen	8 / 10
BEDIENUNG	+ Reisesystem + Tagebuch - Menüführung	8 / 10
UMFANG	+ gigantische Welt + zahlreiche Aufgaben + völlige Freiheit	10 / 10
QUESTS	+ ideenreich + Abwechslung - mäßige Hauptquest	9 / 10
ITEMS	+ riesige Auswahl + verzauberbar + sammelbare Zutaten	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ temporeich und einfach - teils ungenau	9 / 10
CHARAKTER	+ dynamisches Talentsystem + erstellbare Klassen + Gilden	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG SEHR GUT**

EINGEWÖHNUNG: 60 Minuten    SOLO-SPASS: 60 Stunden    MULTIPLAYER-SPASS: -

FAZIT: PRÄCHTIG, GEWALTIG, VOLLGESTOPFT MIT ABENTEUERN.

**90** SPIELSPASS

► TIPPS-TEIL: Einsteiger-Taktiken

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK C77