

Kleiner Reiseführer: Cyrodiil

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

Kaum ein anderes Spiel enthält so viele Geheimnisse, so viele Dungeons, so viele Monster wie Elder Scrolls 4: Oblivion. Unsere Abenteurer aus der Redaktion geben Tipps für Einsteiger und Profis.

Wer sich in der gewaltigen Welt von Elder Scrolls 4: Oblivion zurecht finden will, muss neugierig und ausdauernd sein – oder eine helfende Hand haben. Unsere Oblivion-Spieler in der Redaktion haben ihre Erfahrung aus über 100 Spielstunden in Tipps für Einsteiger und Fortgeschrittene gegossen.

CHARAKTERE & EIGENSCHAFTEN

In jeder Disziplin gibt es einen geheimen Trainer, der die Meister-Stufe erreicht hat. Sobald Sie in einem Talent den Experten-Rang beherrschen, können Sie jeden der niederen Trainer in dieser Disziplin nach »Training« befragen. So erfahren Sie, wer der Meister ist. Bevor der Sie ausbildet, müssen Sie eine Aufgabe erledigen. Die sind zum Teil haarig – die Überredungskunst-Trainerin in der Kaiserstadt verlangt zum Beispiel, dass Sie mit allen Bettlern in Cyrodiil sprechen.

Beim Levelaufstieg zeigt eine Zahl hinter dem Attribut, um wie viele Punkte die Eigenschaft gesteigert werden kann (z.B. +3). Diese Zahl, die von +2 bis maximal +5 gehen kann, entsteht so: Jedem Attribut sind drei Fertigkeiten zugeordnet, der Stärke zum Beispiel die Fertigkeiten Stumpfwaffe, Schwertkampf und Nahkampf. Je öfter Sie diese Fertigkeiten innerhalb eines Levels durch Benutzung steigern, desto höher fällt der Bonus auf das zugehörige Attribut aus. Dabei macht Oblivion keinen Unterschied zwischen Haupt- und Nebenfertigkeiten. Die Tabelle zeigt Ihnen, wie oft Sie Fertigkeiten steigern müssen, um den entsprechenden Attribut-Bonus zu bekommen:

ATTRIBUT-BONI

Steigerungen	Bonus
1-4	+2
5-7	+3
8-9	+4
ab 10	+5

Der Athletik-Wert Ihres Helden erhöht sich zwar auch durch Rennen; schneller geht's aber, wenn sie viel schwimmen.

DAS LAND

Ihre erste Nebenquest ergattern Sie gleich wenige Sekunden nach dem Verlassen der Kanalisation. Laufen Sie rechts zum Wasser hinunter; zwischen den Felsen am Ufer pflücken Sie die blaugrüne Nirnroot-Pflanze. Die seltenen Nirnroots sollten Sie nicht verkaufen oder für Alchemie verbrauchen, sondern sammeln. Nirnroots wachsen an den Ufern von stehenden Gewässern. Im Waterfront-Distrikt der Kaiserstadt finden Sie zum Beispiel zwei weitere Exemplare. Augen auf: Nirnroots wachsen auch in Töpfen, die in einigen Schenken und Gebäuden als Zimmerschmuck stehen.



So sehen **Nirnroot-Pflanzen** aus, die überall in Cyrodiil in der Nähe von Gewässern wachsen.

Es lohnt sich immer, eine Burg- oder Tempelruine entdecken, selbst wenn Sie nicht vorhaben, auch das darunter liegende Dungeon zu erforschen. Auch an der Oberfläche steht bei jeder Ruine eine Truhe mit Gegenständen.

Wenn auf der Weltkarte Wege scheinbar ziellos auslaufen, befindet sich an ihrem Ende fast immer eine Festungsrue oder ein Tempel.

Eine einfache Regel hilft beim Erklimmen von steilen Hängen in Cyrodiil: Wo Gräser wachsen, können Sie hochlaufen.

Ausdauernde Forscher sollten den Dive Rock aufstöbern, den höchsten Punkt Cyrodiils. Er liegt ganz im Nordosten der Karte; der Anstieg über die Bergwände ist sehr mühsam. Oben entdecken Sie das Lager eines glücklosen Abenteurers samt Tagebuch, das Aufschluss über die Geschehnisse gibt. Wer ein paar Schritte hinter das Zelt auf die Klippe zu geht, dem

markiert das Spiel wegen der enormen Fernsicht automatisch einige der Dungeons unten im Tal auf der Karte.

Überall in Cyrodiil stehen Wegschreine, die einem der neun Götter gewidmet sind. Sie erkennen die Schreine an einem Ring aus Säulen, der sich um einen runden Altar zieht. Wenn Sie diesen Anklippen, erhalten Sie den Segen des jeweiligen Gottes; das bewirkt die Steigerung eines Attributs für rund drei Stunden. Die Götter und ihre Wirkungen sind:

GÖTTER-BONI

Akatosh	Schnelligkeit +5
Arkay	Lebensenergie +10
Dibella	Persönlichkeit +5
Julianos	Intelligenz +5
Kynareth	Geschicklichkeit +5
Mara	Willenskraft +5
Stendarr	Konstitution +5
Talos	Stärke +5
Zenithar	Glück +5

Durch das Beten an einem Wegschrein schalten Sie den jeweiligen Altar des Gottes in allen Tempeln von Cyrodiil frei. Wer also einen Wegschrein des Stendarr entdeckt, kann dessen Bonus fortan auch in allen Kathedralen in den Städten abholen. Wer an den Wegschreinen aller neun Götter betet, erhält permanent die Fertigkeit »Pilgrim's Grace«, die einmal am Tag alle Grundwerte für fünf Minuten um 10 Punkte erhöht. Jeder Gott hat mehr als einen Wegschrein in Cyrodiil stehen, und meistens liegen die Wegschreine in der Nähe von Straßen.



KAMPF & MAGIE

Wenn ein Gegner schier unbezwingbar scheint, scheuen Sie sich nicht, den Schwierigkeitsgrad herunter zu drehen. Im Menü (ESC) geht das über den Eintrag »Spielablauf« und dort über den Schieberegler »Schwierigkeitsgrad«.



Die Stärke schwerer Gegner wie der Kreaturen aus Oblivion können Sie **runterregeln**.

Jede Magiegilde in Cyrodiil hat sich auf ein Fachgebiet der Zauberei spezialisiert. Das bedeutet, dass sie im jeweili-

gen Ort die größte Auswahl an Sprüchen aus der entsprechenden Kategorie bekommen. Die Ausnahmen sind Bruma (gemischte Auswahl) und die Magische Akademie in der Kaiserstadt.

MAGIESCHULEN

Leyawiin	Mystik
Bruma	gemischt
Anvil	Wiederherstellung
Skingrad	Zerstörung
Cheydinhal	Veränderung
Bravil	Illusion
Chorrol	Beschwörung

Mit den Siegelsteinen, die Sie aus den Oblivion-Welten bergen, können Sie Gegenstände verzaubern. Jeder Stein hat einen Angriffseffekt (für Waffen) und einen Verteidigungseffekt (für Rüstungen). Sie können nur einen von beiden nutzen – überlegen Sie sich also gut, welchen. Wenn Sie die so erschaffenen Zauberobjekte nicht brauchen, verkaufen Sie sie für gewaltigen Gewinn beim nächsten Händler.

HANDEL & FINANZEN

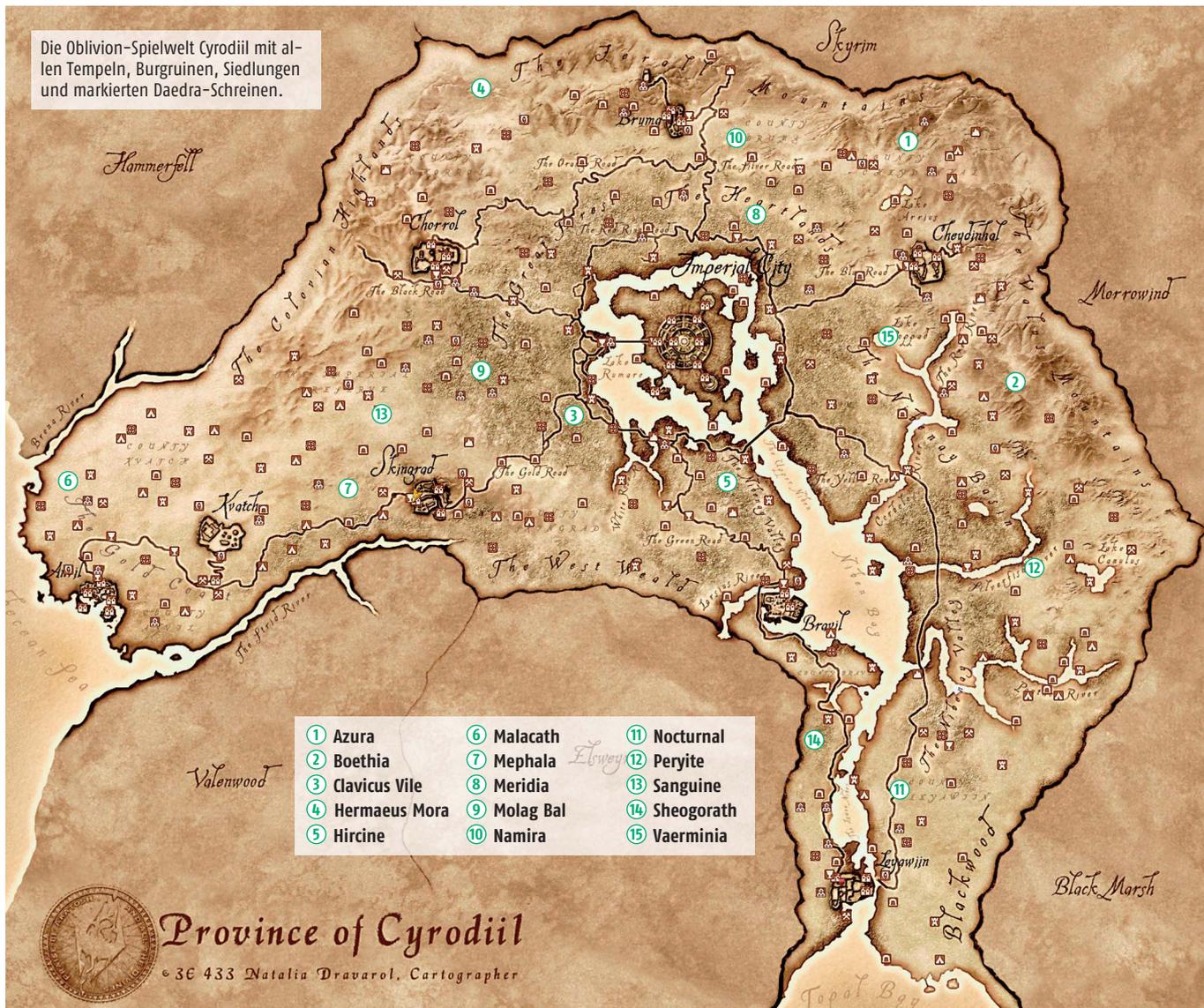
Achten Sie in Minen auf silberne und goldene Sprenkel im Gestein. Aus diesen Flözen können Sie (auch ohne Hacke) Edelmetall-Brocken entnehmen.

Wer in den Seen rund um die Kaiserstadt taucht, kann Muschelbänke finden, in denen Perlen liegen. Einige der Muscheln wachsen auch an Land, zum Beispiel rund um die Höhle auf der Halbinsel im Nordosten der Kaiserstadt.

Wenn Sie den Westausgang der Kaiserstadt nehmen und dann nach Norden außen entlang der Stadtmauer laufen, treffen Sie ziemlich genau im Nordwesten in einer Mauernische Shady Sam. Der Händler verkauft Tag und Nacht Gift und – für Diebe unverzichtbar! – Dietriche.

Die Händler bieten für wertvolle Gegenstände nur den Geldbetrag, den sie gerade in der Kasse haben. Lassen Sie sich also nicht von dem Wert täuschen, der im Verkaufsfenster steht. Ihr Runenschwert kann anderswo viel mehr Gold

Die Oblivion-Spielwelt Cyrodiil mit allen Tempeln, Burgruinen, Siedlungen und markierten Daedra-Schreinen.



Province of Cyrodiil

© 3E 433 Natalia Dravarol, Cartographer



Vorsicht, dass Sie magische Gegenstände bei den Händlern nicht **unter Wert** verkaufen!

einbringen. Der Wert, der im Inventar angezeigt wird, ist das Maximum, das Sie für einen Gegenstand Erlösen können.

REITTIERE

Das Pferd aus der Kampagne, ein Schecke, ist das billigste im Spiel. Wer auf ein besseres Tier umsteigen will, sollte wissen, dass sich Pferde in zwei Attributen unterscheiden: ihrer Geschwindigkeit und ihrer Stärke (der Kampfkraft und Lebensenergie). Starke Pferde sind langsam, schnelle Pferde halten nicht viel aus. Der beste (und kostengünstigste) Kompromiss zwischen beidem sind die Füchse, die es für 1.000 Goldstücke sowohl in Skingrad als auch in Bravil zu kaufen gibt. Die Tabelle zeigt Ihnen die komplette Übersicht.

PFERDE

Ort	Preis	Fellfarbe	Eigenschaft
Leyawiin	500	Schecke	stark
Bruma	500	Schecke	stark
Skingrad	1.000	Fuchs	ausgewogen
Bravil	1.000	Fuchs	ausgewogen
Chorrol	2.500	Brauner	schnell
Anvil	4.000	Schimmel	am stärksten
Cheydinhal	5.000	Rappe	am schnellsten



Die **Schimmel** aus Anvil sind die zweitbesten Pferde im Spiel, nur die Rappen laufen schneller.

Wer einen Ritt auf dem besten Reittier von Cyrodiil wagen will, sollte einen Abstecher zur Harcane Grove südlich der Kaiserstadt machen. Eine passende Quest bekommen Sie, wenn Sie vorher am Schrein des Daedra-Gottes Hircine vorbeischauen. Auf der Weide steht ein Einhorn, auf das Sie aufsteigen können. Das Fabel-

tier ist nicht nur schnell, sondern auch äußerst zäh und kampfstark. Allerdings gilt es nicht als echtes Reittier, bleibt also nicht in Ställen, sondern trottet in den Wald zurück. Zudem greift es Stadtwachen an, wenn es allein gelassen wird – also Vorsicht, wo Sie mit dem Einhorn hinreiten!

HÄUSER

Wer genügend Geld in der Tasche hat, kann sich in jeder der acht Städte Cyrodiils ein Haus kaufen. Voraussetzung ist außerdem ein genügend hoher Ruhmwert – je teurer das Haus, desto anspruchsvoller die Verkäufer. Das sind immer die Grafen der jeweiligen Stadt, mit Ausnahme der Kaiserstadt, Skingrad und Anvil. In Ihrem Haus schlafen Sie kostenlos und können Gegenstände deponieren.

Außer Bett und Tisch steht in Ihrem Haus nicht viel, deshalb müssen Sie beim örtlichen Händler Einrichtungsstücke kaufen; wieviele, hängt von der Größe des Hauses ab. Die Kosten dafür übersteigen den Kaufpreis immer deutlich – bedenken Sie das bei Ihrer Investition.

Das Haus in Cheydinhal bietet Ihnen der Graf erst an, wenn Sie seinen Sohn aus dem Oblivion-Portal gerettet haben. Das mit Abstand preisgünstigste Haus ist die Villa in Anvil – kein Wunder, die ist schließlich verflucht. Wenn Sie die angehängte Quest lösen, bekommen Sie dafür die gesamte Einrichtung umsonst.

HÄUSER

Ort	Preis	Ausbaustufen	Typ
Kaiserstadt	2.000	5	Hütte
Bravil	4.000	6	Hütte
Leyawiin	7.000	7	Haus
Bruma	10.000	9	Haus
Cheydinhal	15.000	10	Haus
Chorrol	20.000	11	Villa
Skingrad	25.000	15	Villa
Anvil	5.000	-	Villa



Die **Villa in Anvil** ist spottbillig, hat aber einen Haken: Geister! Eine Quest löst das Problem.

DAEDRA-SCHREINE

In Cyrodiil stehen 15 verborgene Schreine der Daedra-Gottheiten (siehe

DAEDRA-SCHREINE

Gott	Ort	Opfergabe	Level	Artefakt
Azura	N von Cheydinhal	Glühstaub	2	Azuras Stern (Seelenstein)
Sheogorath	S von Bravil	Salatkopf, Garmrolle, niederer Seelenstein	2	Wabbajack (Stab)
Namira	O von Bruma	Persönlichkeit <20	5	Namiras Ring
Vaerminia	O von Kaiserstadt	schwarzer Seelenstein	5	Skull of Corruption
Sanguine	NW von Skingrad	Cyrodiil-Brandy	8	Sanguine Rose (Stab)
Malacath	N von Anvil	Trollfett	10	Valendrung (Zweihänder-Hammer)
Meridia	W von Skingrad	Knochenmehl/ Ektoplasma/ Morthfleisch/ Vampirstaub	10	Ring of Khajiiti
Nocturnal	N von Leyawiin	-	10	Skeleton Key
Peryite	Silverfish-Fluß	-	10	Spell Breaker (Schwerer Schild)
Mephala	O von Bruma	Nachtschatten	15	Ebony Blade (Einhänder-Schwert)
Molag Bal	S von Chorrol	Löwenfell	17	Mace of Molag Bal (Einhänder-Keule)
Hircine	S von Kaiserstadt	Bären-/Wolfsfell	17	Saviour's Hide (Leichte Rüstung)
Clavicus Vile	SW von Kaiserstadt	500 Goldstücke	20	Clavicus' Maske (Helm)
Boethia	SO von Cheydinhal	Daedra-Herz	20	Goldbrand (Einhänder-Schwert)
Hermaeus Mora	N von Chorrol	alle Daedra-Quests gelöst	20	Oghma Infinium (Buch)

he Karte). Die Götter geben Ihnen eine Aufgabe, wenn Sie einen bestimmten Level erreicht haben und den richtigen Opfergegenstand mitbringen. Welcher das ist, sagen Ihnen die Anhänger in der Nähe des Schreins. Die Belohnung für eine Quest ist immer ein Artefakt, ein magischer Gegenstand von besonderer Stärke.

Einige der Quests sind schwer zu bekommen. Für Namira benötigen Sie zum Beispiel einen Persönlichkeits-Wert unter 20. Kaufen Sie dazu in Gasthäusern einige Flaschen billigen Wein. Verminia fordert einen schwarzen Seelenstein. Während der Magiergilden-Quests finden Sie zwei der seltenen Steine. Hermaeus Mora schließlich spricht erst mit Ihnen, wenn Sie alle anderen 14 Daedra-Quests abgeschlossen haben. Als Belohnung für seine Quest winkt ein Buch, das fünf Ihrer Fähigkeiten permanent um 10 Punkte erhöht.

Diebe sollten, sobald sie Level 10 erreicht haben, den Schrein der Daedra-Göttin Nocturnal in Norden von Leyawiin aufsuchen. Wer die Aufgabe der Göttin erfüllt, erhält den Skeleton Key – einen unzerbrechlichen Dietrich, der das Sicherheitstalent um 40 Punkte anhebt. Auf der Suche nach Nocturnals Auge knöpfen Sie sich in Leyawiin Weebam-Na vor.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wie werde ich Vampir?

Sie müssen sich im Kampf mit einem Vampir mit der Krankheit Porphyrische Hämophilie anstecken. Drei Tage später werden Sie zum Vampir, sobald Sie schlafen. Ihr Vampirismus entwickelt sich in vier Stufen. Mit jedem Tag, den Sie auf das Trinken von Blut verzichten, erhöhen sich Ihre Fähigkeiten, verlieren Sie aber gleichzeitig auch Ihre Menschlichkeit. Vampire besitzen erhöhte Grundwerte und sind immun gegen Paralyse und Krankheiten, aber empfindlich gegen Feuer und Sonnenlicht.



Als **Vampir** der ersten Stufe bekommen Sie rote Augen, später wird Ihr Aussehen unmenschlicher.

Wo finde ich Vampire?

Auf Vampire treffen Sie im Rahmen der Hauptquest (Azuras Schrein) und in mindestens einer Quests für jede der großen Gilden. Außerdem tummelt sich die Blutsauger-Brut an diesen Orten:

- Fort Carmala (S von Chorrol)
- Fort Crowhaven (NW von Anvil)
- Fort Hastrel (N von Kvatch)
- Fort Vlastarius (O von Skingrad)
- Kanalisation unter der Arena
- Memorial Cave (O von Kaiserstadt)
- Redwater Slough (O von Bravil)

Was muss ich tun, um mich vom Vampir in einen Menschen zurückzuverwandeln? Sprechen Sie mit Raminus Polus in der Geheimen Universität der Kaiserstadt. Damit beginnt eine langwierige Aufgabenreihe, die Sie zunächst nach Skingrad, dann zu einer Hexe im Osten und schließlich in eine Vampirhöhle im Süden von Cyrodiil führt. Um sich unterwegs langes Suchen nach Questzutaten zu ersparen, sollten Sie die folgenden Gegenstände im Gepäck haben: fünf leere große Seelensteine (in Magiergilden kaufen), sechs Knoblauchzehen (Magiergilden), fünf Nachtschatten-Blätter (wächst südöstlich von Skingrad), zwei Blutgras-Sprossen (wachsen neben Oblivion-Toren und in Oblivion). Wenn Sie erst einmal vom Vampirismus geheilt sind, können Sie nie wieder Vampir werden, selbst wenn Sie sich erneut mit der Krankheit Porphyrische Hämophilie anstecken.

Sobald ich mich einer Wache nähere, werde ich verhaftet. Woran kann ich erkennen, dass ich gestohlene Gegenstände bei mir trage? Kann die Aggressivität der Wachen noch einen anderen Grund haben? Sollten Objekte gestohlen sein, so werden diese im Inventar mit einer roten Hand markiert. Eine andere Möglichkeit, wieso Sie ständig festgenommen werden, ist, dass ein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt ist.

Ich befinde mich im Auftrag der Magiergilde in Skingrad. Dort soll ich mit dem Grafen reden. Seine Infos rückt er aber nur raus, falls ich die Blutkrustenhöhle von Vampiren befreie und die Vampirjäger vertreibe. Das schaffe ich nicht. Kehren Sie noch einmal in die Blutkrustenhöhle zurück und vergewissern Sie sich, dass wirklich alle Blutsauger das Zeitliche gesegnet haben. Danach sollte ein Gespräch mit den Vampirjägern, in dessen Verlauf Sie ihnen die Überreste der Bestien zeigen, sie zum Abzug bewegen.

Nach dem Schließen des ersten Oblivion-Gates komme ich nicht weiter. Wo kann ich einen Weg in das Schloss von Kvatch finden? In dem Wachhäuschen vor dem Schloss soll sich laut Karte ein Durchgang befinden, den kann ich aber nicht nutzen. Halten Sie nach der Falltür auf dem Boden Ausschau. So gelangen Sie in die Gemäuer.



Eine Falltür führt ins Innere der Burg von **Kvatch**. Drinnen erwarten Sie weitere Kämpfe.

Der Gräfin von Chorrol wurde ein Bild gestohlen, einige Schlossbewohner stehen unter Verdacht, die Tat begangen zu haben. Ich habe folgende Dinge unternommen:

1. Die Bewohner befragt,
2. ein Bild im Westturm aufgespürt,
3. das Malerzubehör bei der Hofmagierin aufgefunden.

Nun soll ich weitere Spuren suchen, ich finde jedoch nicht ein einziges weiteres Indiz. Was soll ich als nächstes tun? Erinnern Sie sich an den Tagesablauf von Chanel. Im Speiseraum der großen Halle untersuchen Sie den Teppich. An einer Ecke befinden sich Farbspuren. Nach dieser Aktion stellen Sie Chanel zur Rede – sie wird ab einem Zuneigungs-Wert von 60 ein umfassendes Geständnis ablegen.

Ich bin aufgrund eines Missgeschicks aus der Magiergilde geworfen worden. Weil mein letzter Speicherstand schon einige Zeit zurückliegt, muss ich nun 20 Drachengebäume und 20 Rotwurzblumen abgeben, um wieder aufgenommen zu werden. Wo finde ich die Pflanzen am einfachsten? Die Kräuter kommen zahlreich im Osten außerhalb der Stadt Leyawiin vor.

Wie gelange ich in die Party der Gräfin von Cheydinhal, die ich verzaubern soll? Sie müssen edle Kleidung anhaben (Anzug, Hose und Schuhe) und ab sechs Uhr Abends mit der Saalwache sprechen.

Ich hänge an der Diebes-Quest fest, in der man in die Universität eindringen muss. Sobald ich den Stab vom Tisch aufsammele, erscheint eine Quest-Erweiterung, dass man die Notiz abgelegt hätte, aber noch eine Vitrine öffnen muss, um den Stab heraus zu nehmen. Ich habe des Stab aber schon, und es gibt keine Vitrine im Raum. Hier hat sich ein Übersetzungsfehler eingeschlichen. Sie müssen das Nachttischschränkchen links neben dem Bett des Magiers öffnen, so wird die Notiz abgelegt. Falls der Obermagier aufwacht und Sie verfolgt, teleportieren Sie sich in den Vorraum und wieder ins Schlafgemach zurück, sobald sich Ihr Verfolger ebenfalls im Vorraum befindet. So erhalten Sie genug Zeit, die Notiz abzulegen, werden nicht ertappt und können in der Magiergilde bleiben, sofern Sie ihr angehören.

Ich habe die vier Bücher der Magischen Morgenröte gefunden und soll mit dem jeweils ersten Wort der Absätze eine Botschaft zusammenstellen. Ich komme aber partout zu keiner logischen Lösung. Hier wurde wieder geschlampt – die Übersetzung macht das englische Worträtsel zunichte. Durch die richtige Lösung wird erkenntlich, dass Sie mittags (also um 12 Uhr) den Park in der Mitte der Kaiserstadt aufsuchen sollen. Dort finden Sie auf dem Friedhof einen kleinen Schrein, auf dem eine Karte von Cyrodiil erscheint. Auf dieser Karte ist ein Punkt markiert, den Sie aufsuchen müssen. *Tobias Schwaiger / CS*



Wenn Sie die Karte in der Kaiserstadt entdecken, finden Sie den Weg zur **Höhle der Kultisten**.

Mehr Tempo, schönere Optik

OBLIVION TUNEN

Die GameByro-Engine von Elder Scrolls 4: Oblivion lässt sich stark an Ihre Rechnerleistung anpassen – vor allem, wenn man in die Config-Datei geht. Wir zeigen, wie Oblivion schneller und schöner wird.

Hinter der Option **Grafikqualität** verbirgt sich die Texturauflösung. Die mittlere Einstellung bringt einen deutlichen Tempospur und sieht ordentlich aus. In der niedrigen Stufe werden die Texturen matschig – nicht empfehlenswert.

Im **Gras und Bäumen** steckt viel Tempopotenzial. Wenn Sie die Regler nach links schieben, ist in der Distanz kein Grün mehr zu sehen. Dafür läuft das Spiel vor allem in Wäldern deutlich schneller. Auf schwachen Rechnern setzen Sie Gräser und Bäume auf ein Drittel.

Die Regler **Innere Schatten** (in Gebäuden) und **Äußere Schatten** (in der Welt) bestimmen die Schatten von Personen. Je weiter rechts sie stehen, desto mehr Charaktere werfen Schatten. Dazu zählt auch Ihr Held, wenn Sie aus der Verfolgeransicht spielen. In der Ich-Perspektive wirft Ihr Charakter keinen Schatten.

Laubwerkschatten steigert die Atmosphäre in Waldstrecken stark, kostet aber Tempo. Je höher Sie die Sichtweite der Bäume eingestellt haben (siehe oben), desto stärker ist die Leistungseinbuße. Von allen Schattenoptionen die nützlichste.

Der Regler **Spiegelndes Licht** bestimmt die Entfernung, auf der metallene Gegenstände leuchten. Das ist nur merklich, wenn Sie mit aktiviertem HDR oder Bloom spielen. Den Regler nach links zu stellen, bringt in Kämpfen mehr Leistung.

Der Überstrahleffekt **HDR** erzeugt eine dynamische Lichtstimmung. Eine Grafikkarte ab Geforce 6600 und ATI X1000 ist Voraussetzung. HDR frisst von allen Grafikoptionen die meiste Rechenzeit. Das ist es aber wert: Der Atmosphärezuwachs ist gewaltig. Lassen Sie HDR deshalb an.

Fensterspiegelungen zaubern eine grobe Spiegelung der Umgebung in die Hausfenster. Ein Schmuckeffekt, der wenig auffällt. Wenn Sie in den Städten Tempoprobleme haben, schalten Sie die Spiegelungen aus.

In der hohen Einstellung zeichnet Oblivion bis zu zehn **Blutspritzer** auf Gegner und die Landschaft, in der niedrigen Einstellungen nur aufs Gelände. Deaktiviertes Blut bringt in Kämpfen leichte Tempovorteile.



Zur Auswahl stehen nur die **Auflösungen**, die Ihre Grafikkarte und Ihr Monitor unterstützen. Eine niedrigere Auflösung ist der einfachste Weg zu besserer Spielgeschwindigkeit. Wenn Sie mit HDR und ohne Anti-Aliasing spielen, sollten Sie höhere Auflösungen bevorzugen.

Die **Detail-Regler** bestimmen die Entfernung, ab der Häuser, Objekte und Personen/Gegner zu sehen sind. Schieben Sie alle ganz nach rechts. Das Runterregeln bringt nur moderate Geschwindigkeitsvorteile, aber spielerische Nachteile, etwa wenn Sie Gegner zu spät sehen.

Distanz sehen verschiebt die Nebelwand, die entferntes Gelände ausblendet. Die Einstellung **Detail Entfernung** bewirkt das Gleiche, wie wenn Sie den Regler auf 50% stellen. Der Tempovorteil ist groß, aber die Atmosphäre leidet enorm.

Die Option **Körperschatten** berechnet die Schatten, die Personen auf sich selbst werfen. Durch einen Engine-Fehler entstehen oft seltsame Ergebnisse. Deshalb ausschalten.

Grasschatten kosten in Wiesen enorme Rechenleistung. Aus der Ich-Ansicht verliert die Option an Bedeutung, weil Ihr Held keinen Schatten wirft. Ist verzichtbar.

Oblivion rechnet die **Schattenqualität** in drei Stufen: Auf »Aus« sind die Schattenränder hart, auf »Niedrig« und »Hoch« weichgezeichnet. Weil das alle aktivierten Schatten betrifft, wird der Leistungsverlust umso höher, je mehr Optionen Sie aufgedreht haben. Der Unterschied zwischen »Niedrig« und »Hoch« ist kaum zu bemerken. Niedrig genügt.

Niedriges **Wasserdetail** erzeugt blockigere Kanten bei den Reflektionen. Ohne **Wasserreflektionen** wirken die Seen flach. **Wasserverdrängung** meint die Wellen, wenn Sie durchs Wasser waten. Alle drei Optionen kosten vergleichsweise wenig Rechenleistung – anlassen.

Anti-Aliasing glättet die Kanten von Objekten und vermeidet Pixelstufen. Die Option lässt sich nur bei deaktiviertem HDR einschalten (Ausnahme: ATI-Karten ab X1000 mit neuestem Beta-Treiber). Nutzen Sie lieber HDR und eine hohe Auflösung.



DVD:
Oblivion-
Mods

NEUE TREIBER

Sowohl Nvidia als auch ATI bieten mittlerweile optimierte Beta-Treiber für Oblivion an. Beide bringen leichte Geschwindigkeitsvorteile. Bei Nvidia ist das Forceware 84.25 Beta, bei ATI Catalyst 6.3 »The Chuck Patch«.

DIE CONFIG-DATEI

Ein guter Teil der Grafikoptionen ist nicht im Spiel anwählbar, sondern nur über die Einstellungen in der Konfigurationsdatei. Die heißt »Oblivion.ini« und liegt im Verzeichnis »Eigene Dateien\My Games\Oblivion«. Bevor Sie die Datei mit einem Texteditor (z.B. dem Windows Wordpad) öffnen, erstellen Sie eine Sicherheitskopie!

GRASDICHTE

Die größten Tempofresser sind das HDR-Licht und die Grasflächen. Über die Grafikoptionen im Spiel können Sie nur die Gras-Sichtweite bestimmen. In der ini-Datei gibt's eine zweite Möglichkeit, die das Spieltempo steigert. Suchen Sie den Eintrag:

```
iMinGrassSize=80
```

Der Wert bestimmt, wie dicht Oblivion die Grasbüschel verteilt. Der Standardwert 80 sorgt für gleichmäßige Wiesen. Je höher die Zahl, desto spärlicher sprießen die Gräser. Die beiden Screenshots zeigen zum Vergleich den Standardwert und die etwa halb so dünne Bepflanzung bei iMinGrassSize=150. Ab 200 werden die Hügel sehr kahl. Wir empfehlen auf mittleren Systemen Werte zwischen 120 und 150 für spürbaren Tempogewinn in Wäldern.



Das üppige **Gras** in Oblivion mit dem Standardwert iMinGrassSize=80 (oben), ausgedünnt mit iMinGrassSize=150 (unten).

Im Gegenzug können Sie die Sichtweite für Gras über den Maximalwert schrauben. Dazu springen Sie zu den Einträgen:

```
fGrassEndDistance=4000.0000
fGrassStartFadeDistance=
3000.0000
```

Sie bestimmen die Entfernung, auf der Gras sichtbar ist, und die Schwelle, an der es ausgeblendet wird. Wenn Sie den Gras-Regler im Spiel ganz nach rechts schieben, ist der Maximalwert für fGrassEndDistance=8000.0000. Um die Sichtweite darüber hinaus zu verdoppeln, nutzen Sie diese Werte: fGrassEndDistance=16000.0000, fGrassStartFadeDistance=12000.0000.

SCHATTENDETAILS

Im Spiel können Sie zwar die Weichzeichnung der Schatten bestimmen, nicht aber ihre generelle Qualität. Das geht in der Oblivion.ini. Suchen Sie den Eintrag:

```
iShadowMapResolution=1024
```

Er bestimmt die Auflösung der Schatten. Der Wert muss ein Vielfaches von 8 sein. Auf schwächeren Systemen setzen Sie den Wert auf 128 oder 256. Die Schatten wirken dann blockiger, aber immer noch recht detailliert – und das Spiel läuft flüssiger.

TEXTURQUALITÄT

Eines der größten Grafik-Ärgernisse sind die matschigen Texturen auf entfernten Landflächen. Dafür gibt es zwei Lösungsmöglichkeiten: Textur-Modifikation (für normale Rechner) und Erhöhung der geladenen Flächen (für starke Rechner).

Texturmodifikation: Oblivion-Fanseiten im Netz bieten eine rund 20 Megabyte große »LOD Mod« für Oblivion an (z.B. www.gamemstar.de **QUICKLINK: D126**). Sie ersetzt die Terraintexturen für entferntes Gelände durch doppelt so hoch aufgelöste Varianten. Die zwölf Dateien legen Sie in Ihrem Oblivion-Data-Ordner (Standard: \Programme\Bethesda\Oblivion\Data) in ein neu anzulegendes Verzeichnis \Textures\Landscape\Generated. Das Spiel benutzt die Texturen beim nächsten Start automatisch.

Geladene Geländeflächen: Die Welt von Oblivion ist in quadratische Bezirke eingeteilt, so genannte Grids. Das Spiel lädt die Grids um Ihren Helden herum in den Speicher und zeigt alle Objekte in der besten Qualität an. Die weiter entfernten Grids werden nur in einer Minimal-Variante geladen. Über die Konfigurationsdatei können Sie die Zahl der geladenen Grids erhöhen. Dadurch verbessert sich die Detailtiefe auf Entfernung, gleichzeitig steigen aber auch die Ladezeiten, das Spieltempo sinkt leicht. Suchen Sie die Einträge:

```
uGridsToLoad=5
uNumDepthGrids=3
```

uGridsToLoad bestimmt die Zahl der geladenen Grids. Der Wert muss ungerade sein. Wir empfehlen 7 oder 9 als Werte. Bei Zahlen über 9 kommt es zu Fehlern bei der Wasserdarstellung. Der Eintrag uNumDepthGrids gleicht diese Fehler teilweise aus. Senken Sie ihn von 3 auf 1, sobald Sie uGridsToLoad auf 9 oder höher setzen.



Standardgemäß sind die **Oblivion-Texturen** in der Ferne matschig (oben). Die **Texturmod** verbessert die Qualität (Mitte). Am besten sind erweiterte **Grids** (unten, uGridsToLoad=9).

SPIEGELUNGEN

Standardgemäß spiegelt das Wasser in Oblivion nur die Geländelinien und Städte. Über die Config-Datei können Sie auch Spiegelungen für Bäume (Trees), Objekte (Statics) und Personen (Actors) zuschalten. Setzen Sie dazu diese Werte von 0 auf 1:

```
bUseWaterReflectionsMisc=1
bUseWaterReflectionsStatics=1
bUseWaterReflectionsTrees=1
bUseWaterReflectionsActors=1
```

MODIFIKATIONEN

Eine Auswahl von Oblivion-Mods finden Sie auf unserer DVD. Für deutsche Spieler am wichtigsten ist die **Oblivion Fixes Mod**. Sie merzt einen Großteil der Abkürzungen aus und macht die Tasten speicherbar. **CS**