



Am Witchwood Lake stellen sich uns zwei Nymphen in den Weg – für unseren magischen Krieger kein Problem.



Der Eistroll in der frostigen Lost Bay ist ein zäher Bursche.



Die sprechenden Steine öffnen ein Dämonentor.

Was für ein Held!

FABLE THE LOST CHAPTERS

Strahlender Recke, übler Bösewicht, Krieger, Magier, Bogenschütze, Dieb, Händler – in diesem Spiel bestimmen Sie allein, was für ein Charakter aus dem Hauptdarsteller wird.

Das Leben noch einmal ganz von vorne anfangen – wer hat davon noch nicht geträumt? Ein Star werden, der von allen Menschen bewundert wird. Oder endlich Schluss machen mit lustig! Nicht mehr der nette, hilfsbereite Kumpeltyp sein, sondern ein skrupelloser Verbrecher, der seine Frau betrügt, für

Geld seine Verwandten tötet und von allen Menschen gefürchtet wird. Egal, welchen Weg Sie einschlagen wollen, das Action-Rollenspiel **Fable: The Lost Chapters** bietet Ihnen beide Möglichkeiten (und alles dazwischen). Wieso »Lost Chapters«? Weil die PC-Version eine Handvoll Missionen mehr enthält, als die Xbox-Urfassung. Storytechnisch gibt's bei aller

Gesinnungs-Innovation nur solide Fantasy-Kost: Als Kind werden Sie Zeuge, wie Banditen Ihr Heimatdorf Oakvale im Land Albion überfallen – und sind der vermeintlich einzige Überlebende, denn im letzten Moment kommt Ihnen Magier Maze von der Gilde der Helden zu Hilfe. Er rettet Sie ins Gildehauptquartier, wo Sie Ihren zweiten Lebensabschnitt ver-

bringen: die Jugend. Nach der Ausbildung (dem eigentlichen Tutorial) in Magie, Schwertkampf und Bogen werden Sie mit einer Feierstunde in die Erwachsenenwelt entlassen.

Entscheide dich!

Schon von Kindesbeinen an sind Entscheidungen gefragt: Helfen Sie den Bewohnern von Oakvale, winken zur Belohnung Goldstücke von Ihrem Vater. Die investieren Sie als braver Bruder in ein Geburtstagsgeschenk für die kleine Schwester. Oder treten Sie um sich, klauen, was nicht niet und nagelfest ist und kommen so an das Geschenk? Wie handeln Sie, wenn Sie die Seele eines Arenakämpfers brauchen, um ein magisches Portal zu öffnen? Machen Sie den sowieso unfreundlichen Helden Thunder kalt oder versuchen Sie Ihr Glück in der Arena, wo Sie mehrere Runden von Gegnern über-

FACTS

- > 29 Story-Missionen
- > 30 Nebenquests
- > 8 Minispiele



Nimm dies, schändlicher Untoter: Mit feinen Juwelen aufgerüstet verursacht unser Schwert noch erheblich mehr Schaden.



Mit der Armbrust säubern wir aus sicherer Entfernung einen Händlerpfad von explodierenden Giftpilzen.

stehen und die Seele finden? So oder so: Alle von Ihnen getroffenen Entscheidungen beeinflussen den Ruf Ihres Helden bei den Bewohnern Albions.

Abhängig von Ihrer Reputation ändern sich auch die Quests: Als guter Held müssen Sie vereiteln, dass Banditen einen der ihren vor der Hinrichtung retten und dabei unschuldige Dorfbewohner töten. Als schlimmer Finger dagegen helfen Sie dem Todgeweihten bei der Flucht. Ihr Handeln verändert Gesinnung Ihres Helden – und damit sogar sein Aussehen. Ein Krieger entwickelt Muskeln und hat mehr Schrammen im Gesicht als etwa ein blasser, schwächlicher Dieb oder ein rapide alternder Magier. Und über dem Kopf strahlender Helden schwebt schließlich ein Heiligenschein, während einem miesen Übeltäter Hörner aus dem Schädel wachsen.

Her mit Gold und Ruhm!

Auch nach der Ausbildung kehren Sie immer wieder in die Helden Gilde zurück, denn hier gibt es neue Aufträge: Story-Missionen führen die Hintergrundgeschichte weiter, freiwillige Nebenquests bringen Geld und Erfahrung. Natürlich finden Sie auch jede Menge Bonus-Gegenstände wie Silberschlüssel, die

verschlossene Truhen öffnen, neue Frisuren, Tätowierungen oder Hinweise auf eine albiowide Schatzsuche. Besonders knackige Gegner hinterlassen Trophäen. Zeigen Sie die den Anwohnern, bekommen Sie Ruhmespunkte, die Sie Ihrem großen Spielziel näher bringen: der mächtigste Held von ganz Albion zu werden.

Bandit in Unterhose

Die Aufgaben sind sehr abwechslungsreich. Mal müssen Sie ein Rudel wilder Tiere bändigen, dann ein paar Händler durch einen gefährlichen Sumpf lotsen, nach einem entführten Jungen Ausschau halten oder ein Banditenlager infiltrieren. Dabei schleichen Sie anfangs wie in **Splinter Cell** an ein paar Wachtposten vorbei, erbeuten dann alle Teile einer Banditenkluft, um unbeschadet durch das Herz des Lagers zu spazieren. Einen dort benötigten Passierschein bekommen Sie entweder für 1.000 Goldstücke oder indem Sie ein kniffliges Denkspiel mit einem der Gauner meistern. Wem eine Mission zu leicht ist, der macht sie sich für mehr Ruhm und Gold mit einer Art Wette etwas schwerer. Dazu stellen Sie sich auf den Dorfplatz und geben großspurig an: »Ich werde die

Monsterwespe ohne Rüstung, nur mit einer Unterhose bekleidet erlegen!« Das müssen Sie dann aber auch einlösen, sonst geht der Wetteinsatz verloren.

Schaffen Sie einen Auftrag partout nicht, heuern Sie einen der zahlreichen Söldner an. Alternativ bringen Sie als böser Held ein paar Einwohner dazu, Ihnen als menschliche Schutzschilde zu folgen. Praktisch: Mit Ihrem Gildenstein beamen Sie sich zu Portalen, die kreuz und quer übers Land verstreut sind.

Dreiklassengesellschaft

Die Klassenübergänge zwischen Krieger, Bogenschütze, Magier, Dieb und Co. verlaufen fließend: Kämpfen Sie vorwiegend mit Handwaffen wie Schwert oder Axt, sammeln Sie Stärkepunkte. Nutzen Sie dagegen Pfeil und Bogen, steigt Ihr Geschicklichkeitswert. Diese Punkte verteilen Sie auf jeweils drei Unterfertigkeiten: Kraft, Gesundheit und Zähigkeit sowie Geschwindigkeit, Präzision und Gewitztheit. Zauberer sammeln Magiepunkte, die sie für den Ausbau ihres Mana-Pools und neue Sprüche wie Blitzattacken oder Schildzauber nutzen. Getötete Gegner bringen außerdem Ruhm und generelle Erfahrungspunkte in Form leuchtender Kugeln, die Sie aufsammeln

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Klassischer Fall von Hass-Liebe – ich habe mich beim Spielen ständig über Kleinigkeiten geärgert, die meist mit der Bedienung zu tun haben, etwa das mühsame Einkaufen in Läden. Allerdings mochte ich meinen Helden irgendwie sehr gern, was mich an jedem toten Punkt zum Weiterspielen animiert hat. Dennoch: Auf der Xbox hatte es aufgrund weniger »westlicher« Rollenspiele seine Existenzberechtigung, als PC-Rollenspiel fällt es gegen die aktuelle Konkurrenz (Gothic 2, Vampire 2) deutlich ab.



»Ich bin tätowiert«

müssen. Aus diesem Pool bedienen Sie sich beim Verbessern der Fähigkeiten, wenn die speziellen Stärke-, Geschick- und Magie-Vorräte erschöpft sind.

Klamotten aus der Höhle

Risikofreudige Spieler warten mit dem Einsammeln der Erfahrungsbälle, bis deren Wert durch den so genannten Kampfmultiplikator in die Höhe schnellte. Der wächst, wenn Sie schnell viele Treffer hintereinander landen – doch warten Sie nicht zu lange, sonst lösen sich die Kugeln in Luft auf. Ihre Feinde hinterlassen auch Heiltränke, Gold, Tätowierungs- und Frisurvorlagen. Neue Waffen sowie Kleidungsstücke fin-



Na, wie geht's denn so? Unser Held bandelt mit einer feschen Dame aus Oakvale an - Heirat nicht ausgeschlossen.

GUT ODER BÖSE?



Welchen Weg beschreitet Ihr Held? Edle Recken bekommen einen gütiges Gesicht mit stahlblauen Augen, dunklen Halunken wachsen Hörner aus dem Kopf, und sie sehen die Welt aus roten Augen.



Hammerhart: Ein turmhoher Riesenscorpion bedroht unseren Recken.

nen aufzusuchen und dort diverse Karten- und Geschicklichkeitsspiele zu probieren. Oder einfach nur einen über den Durst trinken. Oder an Faustkämpfen à la **Fight Club** teilnehmen. Oder im eigenen Haus mit der Gemahlin zu Bett gehen und am nächsten Tag sein Geschick beim Wettangeln oder Wettschießen demonstrieren. Oder versuchen, die Rätsel der Dämonentore zu lösen, um an die Schätze auf deren anderen Seite zu gelangen. Oder mit dem An- und Verkauf von Gütern und dem Vermieten von Häusern ein kleines Vermögen machen. Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen!

Wo ist der Haken?

Ein paar Haken muss **Fable** aber auch haben? Klar, und nicht zu knapp. So sieht man dem Lionhead-Spiel deutlich an, dass es

ursprünglich von der Xbox stammt. Die Texturen sind zwar ganz ansehnlich, doch die niedrige Polygonzahl lässt die Landschaften wenig natürlich wirken. Außerdem ist das Land in winzige Bereiche eingeteilt, statt wie in **Gothic** oder **World of Warcraft** aus einem Stück zu bestehen. Alle paar Minuten lädt das Spiel nach und zerstört damit den Eindruck einer organischen, grenzenlosen Welt. Und obendrein ist die Kombination aus Tastatur und Maussteuerung nicht ideal. Beim Rumlaufen in der Landschaft klappt's noch hervorragend, in Kämpfen wünscht man sich jedoch das Xbox-Gamepad. Richtig unübersichtlich ist die Menüführung: Inventar, Kleidung, Erfahrungswerte und Helden-Infos wie Ruhm und Gesinnung sind in vier unterschiedliche Übersichten ver-



Alberner Helge: Beim Hühner-Kicken stellen wir einen neuen Rekord auf.

packt, und die Weltkarte bietet nur einen viel zu kleinen Ausschnitt. Auch das Speichern ist nicht ideal: Läuft eine Mission, dürfen Sie während dieser nur den Status Ihres Helden, nicht aber die komplette Welt abspeichern. Sehr seltsam: »Verlieren.« Sie manche Nebenmissionen, müssen Sie die Aufgabe erneut starten. Nett dagegen: Nach dem Abspann können Sie, so lange Sie wollen, weiter durch Albion streifen, offene Quests erledigen, Ihre Minispiel-Rekord steigern oder einfach ein wenig nach fehlenden Silber-schlüsseln suchen. **RA MIC**

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich kann mich mit **Fable** nicht anfreunden. Wieso ist die Grafik so grobpoligonig? Warum lädt das Spiel ständig nach? Albion wirkt nicht wie eine Welt, sondern eine Ansammlung von Levels, die nicht mal sonderlich abwechslungsreich aufgebaut ist. Und das simple Lauf-um-den-Gegner-und-hau-drauf-bis-er-tot-ist-Kampfsystem lässt mir kaum taktische Möglichkeiten. Originelle Waffen und Gegenstände sind Mangelware. Schade, das Individualisieren des Charakters ist eine nette Idee. Nur darf so was nie der Kern des Spiels sein. Vor der Kür kommt die Pflicht.

»Viel Charakter, wenig Spiel«



Zusammen mit der gelenkigen Whisper mischen wir Banditen in der Arena von Albion auf.

FABLE: THE LOST CHAPTERS ACTION-ROLLENSPIEL			
PUBLISHER	Lionhead / Microsoft	RELEASE (D)	23.9.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 36 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR									
EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	PROFI
VERGLEICHBAR MIT: Dungeon Siege 2 (84, 10/05) Schickes Action-Rollenspiel mit klassischer Party. Knights of the Old Republic 2 (88, 04/05) Star-Wars-Epos mit Top-Story.									

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 214 MX	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
GeForce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte
Radeon X600			
GeForce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

BEWERTUNG				
GRAFIK	+ nette Fantasy-Welt	- NPCs ähnlich	- polygonarm	8 / 10
SOUND	+ mächtige Orchestermusik	+ passable deutsche Sprache		9 / 10
BALANCE	+ individueller Held	- für Hardcore-Rollenspieler zu leicht		8 / 10
ATMOSPHERE	+ große Identifikation mit dem Helden			9 / 10
BEDIENUNG	+ Steuerung mit Maus und Tastatur	- untaugliche Menüs		7 / 10
UMFANG	+ erkundbare Welt	+ Minispiele und Subquests		7 / 10
QUESTS	+ abwechslungsreich	+ ändern sich nach Gesinnung		7 / 10
ITEMS	+ einzigartiger Held	- flache Standard-NPCs		8 / 10
KAMPF	+ differenziertes Skill-System	- viel simples Draufhauen		7 / 10
CHARAKTERE	+ Rüstungen für Gut und Böse	- zu wenige Items		8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: ERFRISCHENDES HELDENEPOS MIT HÜBSCHEN IDEEN.

78 SPIELSPASS

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK JJ12