



Der Held hat sich mit ein paar Stadtwachen angelegt. Ist das unklug von uns oder von den Gardisten? Wie schon in den beiden Vorgängern soll **jede Entscheidung** Konsequenzen in sich tragen.

# Fable 3

**Reichtum, Hochzeit, Königskrönung: Die meisten Spiele würden jetzt aufhören. Nicht so der dritte Teil von Peter Molyneuxs Rollenspielreihe, dort geht's nun erst richtig los.**

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6883

Jedes nicht einmal zwei Jahre alte Kind kriegt folgende Zahlenreihe gebacken: »1, 2, 3«. Nun ist die Entwicklerlegende Peter Molyneux (**Populous, Syndicate, Dungeon Keeper**) ein erwachsener und intelligenter Mann. Zählen wir mal seine Fable-Spiele. **Fable 1** (GS 11/2005, Wertung: 78), ... hm, und bald **Fable 3**. Kann der Mann nicht zählen? Doch, natürlich kann er, denn das mit Topbewertungen bedachte **Fable 2** erschien 2008 exklusiv für die Xbox 360. Mit dem dritten Teil kehrt die Rollenspiel-

Serie nun also auch auf den PC zurück. Auf der E3 konnten wir den Titel erstmals in der Konsolenfassung kurz anspielen (siehe unser E3-Video auf GameStar.de). Allerdings enttäuschte das gezeigte Demolevel, es handelte sich dabei lediglich um ein Höhlensystem (vermutlich aus einem sehr frühen Spielabschnitt), in dem ein paar kleine Scharmützel stattfanden. Von den großartigen Innovationen, die Peter Molyneux für **Fable 3** versprochen hat, war da noch nicht viel zu sehen.

## Was bin ich?

Zu den Markenzeichen der **Fable**-Serie gehört, dass sich der Charakter äußerlich gemäß seiner begangenen Taten verändert. Begeht Ihr Held reihenweise Verbrechen und andere Gräueltaten, dann korrumpiert ihn seine Lebensweise und aus ihm wird ein sinistres, von seinen Untaten gezeichnetes Wesen. Als ewiger Gutmensch verwandeln Sie sich hingegen in das Abziehbild eines strahlenden und erhabenen Helden. So werden Sie als Spieler andauernd mit

den getroffenen Entscheidungen Ihres Lebens konfrontiert. Die Entwickler von Lionhead bezeichnen dieses Verwandlungssystem mit dem englischen Begriff »Morphing«. Für den neuesten Teil wollen sie das »Morphing« auf mehrere Ebenen erweitern. So sollen Sie sich zwar weiterhin äußerlich verändern, aber Ihre wahre Persönlichkeit wird erst im so genannten »Extreme Morph« zum Vorschein kommen. Per Knopfdruck schießen dann aus Ihrem Rücken zwei gewaltige Flügel, be-



Im späteren Verlauf des Spiels regieren wir als König über ein ganzes Reich. Unsere Regierungsentscheidungen haben starken Einfluss auf das **Aussehen** unserer Städte. Hier haben wir wohl arg gespart.



Nicht nur der Held soll sich im Spielverlauf serientypisch verändern und so durch sein Aussehen seinen Lebenswandel reflektieren, das Gleiche gilt diesmal auch für Ihre **persönliche Waffe**.



Grafisch wird Fable 3 keine High-End-Qualität bieten, dafür aber mit schön gestalteten Schauplätzen aufwarten.



Auch das gehört zur Fable-Serie: Schusswaffen nach Fantasy-Art.



Die Heldin streunt mittellos durch ein Hafenviertel. Wie Sie sehen, ist der Hund aus (dem für den PC nicht erschienenen) Fable 2 wieder mit dabei.

gleitet von aufgemotzten Licht- und Soundeffekten. Während gute Helden engelsgleiche Flügel tragen, ähneln die der bösen denen eines Dämonen. Die Auswirkungen auf Ihr Gegenüber reichen dementsprechend von tiefer Erschütterung bis zu lähmender Ehrfurcht. Diesen »Extreme Morph« können Sie daher nicht nur im Umgang mit sonstigen NPCs, sondern auch im Kampf nützlich einsetzen. In den Kämpfen kommt schließlich auch das zweite »Morph«-System zum Tragen, nämlich das für Ihre persönliche Waffe. Die soll sich Ihrem Kampfstil und Ihrer Gesinnung nach optisch verändern. Klebt also das Blut dutzender enthaupteter Unschuldiger an Ihrem Schwert, manifestiert sich das in dämonischen Applikationen und rotem Glühen. Logisch ist das nicht, dafür könnte es aber sehr stimmungsvoll werden.

### Wer ist König?

Peter Molyneux wäre aber nicht Peter Molyneux, wenn ihm das an Innovationen schon reichen würde. Besonders stolz ist er auf sein »Touching«-System, das es dem Spieler erlaubt, Gegenstände und Gegenüber auf unterschiedliche Weise anzufassen. Ihre Frau oder Ihre Kinder (auch das Familienleben war bei Fable schon immer wichtig) wollen Sie vielleicht zart am Händchen halten und mit ihnen über strahlende Blumenwiesen flanieren, während Sie bei einem aufdringlichen Bettler eher die harte Hand auspacken. Apropos harte Hand, die werden Sie als König zu Genüge brauchen. Wie, wir sind der König? Richtig, Fable 3 begnügt sich nicht damit, nur die halbe Geschichte zu er-

zählen, wie der Held einen tyrannischen König (übrigens der Held aus Fable 2 und somit der Vater des jetzigen Helden) vom Thron stürzt. Stattdessen beginnt das Abenteuer erst jetzt so richtig, denn nun heißt es, die Geschicke eines ganzen Reiches zu steuern, was schwerwiegende Entscheidungen mit sich führt. Schmeißen Sie den Bittsteller in die nächste Grube oder geben Sie ihm das Geld aus Ihrer prall gefüllten Schatzkammer? Erweitern Sie Ihr Reich friedlich oder kriegerisch? Vor allem sollen Sie aber daran gemessen werden, was Sie vorher den Menschen versprochen haben. Wie handeln Sie, wenn Sie als Abenteurer die Abschaffung der Sklaverei gelobt haben, aber als König nun feststellen müssen, dass Ihre Wirtschaft dann kollabieren würde? Peter Molyneux vergleicht dieses Dilemma mit US-Präsident Obama, der die sofortige Schließung des Gefangenenlagers in Guantanamo versprochen hatte, dieses aber nicht einhalten kann. Es geht um die Verantwortung der Macht, und so soll auch der Spieler als König die Konsequenzen sehen können. Gewaltsam eroberte Städte verarmen, während friedlich gewonnene Regionen wirtschaftlich erblühen. Auch wenn es sich jetzt so anhört, soll aus Fable 3 in der zweiten Spielhälfte kein Aufbau- oder Strategietitel werden. Es wird ein Rollenspiel bleiben. Wie das aber genau funktioniert, damit hält Peter Molyneux noch hinter dem Berg. Dafür lässt er verlauten, dass er den Levelaufstieg abschafft, um auch Nicht-Rollenspiel-Fans für das Spiel begeistern zu können.

### Was ist mit dem PC?

Die PC-Version von Fable 3 wird es nach Aussagen von Peter Molyneux nicht zeitgleich mit der für die Xbox 360 in die Läden schaffenden. Deren Erscheinungsdatum ist für Deutschland auf den 26. Oktober 2010 terminiert. Für die PC-Variante konnte er noch keinen Erscheinungstermin nennen, ließ sich aber bereits einige Details entlocken. So soll Fable 3 entsprechend herunterskaliert auch auf Laptops flüssig laufen und in den höchsten Grafikeinstellungen die Konsolenfassung übertrumpfen. Kein Wunder, fahren doch die meisten Konsolentitel die nicht gerade hohe 1280x720-Auflösung bei Verzicht auf Kantenglättung. Immerhin klingen seine Worte aber nicht nach liebloser Konsolenportierung. Stattdessen macht er sich tiefe Gedanken über eine gelungene Umsetzung der ursprünglichen Gamepad-Steuerung für den PC. So verzichtet Lionhead bis auf die WASD-Tasten möglichst auf den Einsatz

### Bilder von der Xbox 360

Bislang gab es zur geplanten PC-Fassung von Fable 3 gar kein Material zu sehen, dementsprechend stammen auch die hier abgebildeten Screenshots alle von der Xbox 360.

der Tastatur und will alle relevanten Aktionen per Maus durchführen. Das macht Sinn, vor allem bei besagtem Anfass-System. Wer will nicht seiner Liebsten mal mit der Maus sanft durchs Haar fahren – zumindest in Fable 3, im echten Leben machen Sie das hoffentlich anders. Ähnlich hält es Peter Molyneux dagegen mit bezahlbaren Zusatzinhalten (DLC). Diese seien »sehr gut vorstellbar«, was in unseren Ohren sehr verdächtig nach »ziemlich sicher« klang. Schließlich bringen die DLCs gutes Geld für wenig Aufwand. Und zählen kann Peter Molyneux bekanntlich.

Patrick C. Lück

### Fable 3

► Angeschaut ► Genre Rollenspiel ► Termin 4. Quartal 2010  
► Hersteller Lionhead Studios ► Status zu 70% fertig

**Patrick C. Lück:** Fast immer, wenn ich Peter Molyneux über seine jeweils neuesten Projekte plaudern höre, würde ich am liebsten auf die Knie fallen und rufen: »Das wird ja das größte Spiel aller Zeiten!« Und fast immer, wenn ich dann jeweils Peter Molyneux' neuestes Spiel spiele, stelle ich fest, dass er bei all seinen großartigen Ideen die Grundtugenden vergessen hat: Tiefe, Komfort, Abwechslung und Anspruch. Bei Fable 3 habe ich mir vorgenommen, skeptisch zu bleiben. So soll ich diesmal als König politische und strategische Entscheidungen fällen, aber will ich das in einem Rollenspiel wirklich? Welche taktische Tiefe hat das Kampfsystem? Wie gelingt die Bedienung in der PC-Fassung? Das Potenzial zu einem großen Titel ist aber da, wie fast immer bei Peter Molyneux ...



redaktion@gamstar.de