

## Artikel erschienen in:

*Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)*

### **„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“**

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



#### Empfohlene Zitation:

Heiko Gander: Fable III, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 175–194.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48571>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>



# Fable III

Heiko Gander

<b>Steckbrief</b>	
<b>Altersfreigabe:</b>	USK 16
<b>Entwickler:</b>	Lionhead
<b>Publisher:</b>	Microsoft Game Studios
<b>Erscheinungsjahr:</b>	2010 (Xbox 360), 2011 (PC)
<b>Verortung:</b>	Dritter Hauptteil der Fable-Reihe
<b>Genre:</b>	Action-Rollenspiel
<b>Perspektive:</b>	Außensicht
<b>Plattformen:</b>	Xbox 360, PC
<b>Geeignet für:</b>	Moralische Debatte; gesellschaftliche Strukturen; Todesstrafe
<b>Fachrelevanz:</b>	LER

## 1 INHALT

In *Fable III* verfolgt der Spieler eine Geschichte, die im fiktiven Land Albion angesiedelt ist, das mitten in einer industriellen Revolution steckt.<sup>1</sup> Die Handlung setzt vier Jahre nach dem Tod des letzten Herrschers ein.<sup>2</sup> Sein ältester Sohn Logan hat-

- 
- 1 Optisch und technologisch wäre Albion vergleichbar mit England im beginnenden 19. Jahrhundert.
  - 2 Das Spiel bietet die Möglichkeit, auf einen Spielstand von *Fable II* zuzugreifen. Bei dem ver-

te die Regentschaft übernommen und entwickelte sich in den Jahren seiner Herrschaft von einem gütigen König zu einem Tyrannen, der sein Volk unterdrückt und von ihnen nichts als bedingungslose Hingabe für Albion fordert. Dies führte zu großer Unzufriedenheit innerhalb der Bevölkerung.

Der Spieler schlüpft in *Fable III* in die Rolle des jüngeren Kindes<sup>3</sup> des verstorbenen Herrschers und wird bereits nach ein paar Minuten Spielzeit vom älteren Bruder Logan vor eine Wahl gestellt. Logan möchte dem Spieler eine Lektion erteilen und lässt ihn entscheiden, ob die Rädelsführer eines kürzlich erfolgten Aufstandes oder der/die Verlobte des Spielers hingerichtet werden soll (Abb. 1).



Abb. 1: Erste Entscheidung

Nach diesem Ereignis erkennt der Protagonist den schlechten Charakter seines Bruders und flieht aus dem Schloss, zusammen mit dem Soldaten und Ausbilder Walter und seinem Diener Jasper, die vormals beide dem alten Herrscher zur Seite gestanden haben.

Der Protagonist macht es sich nach seiner schweren Entscheidung zur Aufgabe, einen Widerstand gegen die Herrschaft seines Bruders zu organisieren. Dafür benötigt er jedoch zahlreiche Verbündete, deren Unterstützung er im ganzen Land finden muss. Der Umstand, dass viele Menschen in Albion unter Logans Herr-

---

storbenen Herrscher handelt es sich um den Protagonisten aus dem Vorgängerteil, und das Geschlecht kann somit variieren.

3 Der Spieler hat die Möglichkeit, das Geschlecht frei zu wählen. Im Folgenden wird der Einfachheit halber vom Protagonisten gesprochen.

schaft unterdrückt und ausgebeutet werden, offenbart zahlreiche Möglichkeiten. Der Spieler muss diesen Menschen helfen und ihnen das Versprechen geben, dass sich die Dinge in Albion ändern werden, wenn Logan abgesetzt ist. So wünscht sich die Bevölkerung, dass die Brightwall-Akademie wieder aufgebaut, die alte Armee wieder eingesetzt oder in der Hauptstadt Bowerstone die Kinderarbeit abgeschafft wird.<sup>4</sup>

Mithilfe seiner neuen Verbündeten kommt es schließlich zum Umsturz in Albion, und der Spieler tritt die Thronfolge nach dem gestürzten Logan an. Nach der erfolgreichen Revolution werden dem Spieler von Logan die Hintergründe seines Handelns erklärt. Logans Absicht war die Aufstellung einer schlagkräftigen Armee und einer produktiven Wirtschaft, um für den „Kriecher“, ein Schattenwesen, gewappnet zu sein, womit er seine Entscheidungen als Herrscher begründet.

Als neuem Herrscher obliegt es nun dem Protagonisten, diese Gefahr abzuwehren. Ein Jahr bleibt ihm Zeit, um eine Armee aufzustellen und die Wirtschaft anzukurbeln, wofür natürlich die Staatskasse innerhalb dieser Frist auch gefüllt werden muss. Nach dem Machtwechsel werden außerdem die alten Versprechen eingefordert, und der Spieler muss zahlreiche Entscheidungen treffen. Soll er das dringend benötigte Geld für seine Versprechen ausgeben und beispielsweise die Kinderarbeit abschaffen? Oder alle Versprechen brechen, um mit gut gefüllter Kasse Vorbereitungen für die Ankunft des „Kriechers“ treffen zu können? Nach dem finalen Kampf gegen das Monster wird dem Spieler offenbart, ob er anhand seiner getroffenen Entscheidungen ein „guter“ oder „schlechter“ Herrscher war.

## 2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

**Der Held von Brightwall:** Dem Spieler steht es in *Fable III* frei, sich für einen männlichen oder weiblichen Charakter zu entscheiden. Als Hintergrund für den Protagonisten werden aus narrativen Gründen nur wenige Punkte vorgegeben. So ist er das jüngste Kind des verstorbenen Herrschers und hat einen Verlobten oder eine Verlobte. Außerdem besteht eine Freundschaft zu seinem Ausbilder Sir Walter.

Da die zentrale Spielmechanik darin besteht, den Spieler vor moralische Entscheidungen zu stellen, sollen selbige vom Spieler selbst getroffen werden und nicht dem Gedanken einer besseren Vereinbarkeit mit der erzählten Geschichte folgen. Somit ist der Protagonist frei von jeglicher weiteren Vordefinition. Dem Spieler sind bezüglich der Gestaltung des Helden alle Freiheiten gegeben, unabhängig von der Charakterzeichnung, der Kleidung oder des Körperschmucks.

---

4 Innerhalb der Handlung wird dem Spieler nicht die Wahl gelassen, ob er dieses Versprechen geben will. Nur wenn es gegeben wird, lässt sich das Spiel fortsetzen.

Der Protagonist erhält früh im Spiel den Beinamen Held von Brightwall, da er sich um diese Stadt verdient gemacht hat. Die geringe Vordefinition des Protagonisten ist ein Wesensmerkmal der Selbstdefinition des Heldenbegriffs innerhalb der *Fable*-Reihe, denn im *Fable*-Universum ist ein Held nicht grundlegend eine moralisch gut handelnde Person. Ein Held ist ein Mensch, der physische und mentale Stärke besitzt und Bekanntheit erlangt, indem er Aufgaben erfüllt, die für die meisten Menschen nicht zu schaffen sind. Hierbei spielt es keine Rolle, ob der Held sich für den Schutz einer Karawane oder für die Führung des Angriffs auf diese entscheidet. Der Spieler entscheidet selbst, was für ein Held er sein will.

**Sir Walter Beck:** Er ist ein altgedienter Soldat des Königreichs Albion. Als Freund und Begleiter unterstützte er bereits den alten Herrscher bei seinen Abenteuern und wurde ebenso der Freund und Ausbilder des Protagonisten. Gleich zu Beginn der Handlung kritisiert er das harte Durchgreifen des Königs. Sir Walter versucht Logan dazu zu bringen, seine Entscheidung in Bezug zur Hinrichtung der Revoltenführer zu ändern.<sup>5</sup> Die Revolution durch den Spieler wird erst durch ihn gestartet, und er ist der Erste, der die Macht eines Helden im Protagonisten erkennt. Zusammen mit dem Spieler und dem Diener Jasper verlässt er das Schloss, um Unterstützer im Kampf gegen den verhassten König Logan zu finden.<sup>6</sup>

Sir Walter ist ein ehrenhafter Soldat und strebt einen moralisch „guten“ Weg an. Dies zeigt sich auch darin, dass er die Handlungen des Spielers kommentiert und seinen Stolz ausdrückt, wenn dessen Entscheidungen „gut“ ausfallen. Er zeigt aber auch mehr Verständnis als die anderen Begleiter, wenn bei schweren Entscheidungen die „schlechte“ Option gewählt wird. Dass Sir Walter außerdem großen Mut besitzt, zeigt sich darin, dass er beispielsweise trotz seiner Klaustrophobie nicht davor zurückschreckt, dem Helden in Höhlen oder enge Räume zu folgen.<sup>7</sup>

**Logan:** Ist das älteste Kind des vor dem Einsetzen der Handlung verstorbenen Herrschers. Zu Beginn seiner Herrschaft war Logan ein guter König, der versuchte, das Werk seiner Eltern fortzusetzen. Nach einer Reise zum Kontinent Aurora änderte sich dies aber schlagartig, denn Logan begegnete dort in einer Höhle dem „Kriecher“.<sup>8</sup> Nachdem er diese Begegnung nur knapp überlebte, schwor er den Bewohnern Auroras, ihr Land wieder aufzubauen und sie vor dem „Kriecher“ zu beschützen.<sup>9</sup> In den folgenden Jahren sah Logan jedoch nur eine Möglichkeit, die Kampfkraft Albions zu verbessern: Er setzte auf mehr Industrie, die allein dem

---

5 Hauptmission – Eine schwierige Entscheidung.

6 Hauptmission – Die Flucht aus dem Schloss.

7 Hauptmission – Mistpeak-Schwebebahnstollen.

8 Hauptmission – Die Aufgaben eines Königs.

9 Hauptmission – Aurora.

Erzielen eines wirtschaftlichen Gewinns und der damit verbundenen Abwehr des „Kriechers“ diene. Hierfür übertrug er einem gierigen Geschäftsmann namens Reaver die Verantwortung und gestattete ihm die Einführung von Sklaverei und Kinderarbeit.

Logan zeigt bei seinem Vorgehen kein Mitgefühl und keine Gnade. Gleich zu Beginn der Handlung fordert er vom Spieler, selbst eine schwere Entscheidung zu treffen, damit dieser sieht, wie hart es ist, König zu sein. Er stellt den Spieler vor die Wahl, Aufständische oder den/die Verlobte/n des Protagonisten hinzurichten. Die zu treffende Entscheidung dient nur als Lektion für den Protagonisten, denn der/die Verlobte ließ sich nichts zuschulden kommen, was eine solche Strafe gerechtfertigt hätte. Selbst die Hinrichtung von Arbeitern, die nicht mehr arbeiten können und weiter ausgebeutet werden wollen, kann als grausam angesehen werden.

Nach der ersten Hälfte des Spiels und der erfolgreichen Revolution wird der Spieler aufgefordert, über das Schicksal des gestürzten Königs zu entscheiden. Im Thronsaal werden die Anklagen von Unterstützern des Protagonisten vorgetragen, aber auch Logan äußert sich zu den Hintergründen seiner Entscheidungen. Er sah in seinem harten und kalten Vorgehen die einzige Möglichkeit, das Land vor der nahenden Bedrohung durch den „Kriecher“ zu schützen. Dem Spieler obliegt es nun, Logan hinzurichten oder zu begnadigen, damit er sich an der Verteidigung des Landes beteiligen kann.<sup>10</sup>

**Theresa:** Sie ist die blinde Seherin von Albion.<sup>11</sup> Sie ist in der Lage, durch ihre besonderen Fähigkeiten das Böse zu sehen, das Albion bedroht, und versucht das Land auf diese Situation vorzubereiten. Innerhalb der Handlung führt sie den Spieler über die sogenannte Siegesstraße.<sup>12</sup> Diese zeigt ihm nach bestimmten Spielabschnitten seine getroffenen Entscheidungen auf und legt dar, welche Unterstützer er bereits für seinen Kampf gewonnen hat. Am Ende des Spiels erscheint Theresa und gratuliert dem Protagonisten für seinen Sieg über den „Kriecher“. Sie zeigt ihm auf, welche Konsequenzen seine getroffenen Entscheidungen hatten und ob er letztendlich ein „guter“ oder ein „schlechter“ König war.

---

10 Hauptmission – Die Aufgaben eines Königs.

11 Fable – Sucht die Seherin der Räuber.

12 Hauptmission – Die Flucht aus dem Schloss.

### 3 SPIELKONZEPT

Bei *Fable III* handelt es sich um den dritten Teil einer zusammenhängenden Action-Rollenspiel-Reihe, die den Schwerpunkt auf den Einzelspielermodus ausrichtet, aber auch einen Mehrspielermodus liefert. Die fiktive Welt von Albion ist ein Königreich in der Industriellen Revolution, weist aber darüber hinaus auch Fantasy-Elemente auf. So existieren Magie, Geister und andere Monster, die den Spieler und die Bewohner der fiktiven Welt bedrohen. Außerdem finden sich viele Steampunk-Elemente<sup>13</sup> in der Gestaltung des Spiels wieder. Für die Darstellung des Militärs und der Städte scheinen die Entwickler das viktorianische England als Inspiration herangezogen zu haben. Zeitlich gesehen spielt die Handlung des dritten Teils etwa 50 Jahre nach dem zweiten Teil der Serie. Die Geschichte des Landes Albion wird hier fortgesetzt, und viele direkte Bezüge zum Vorgänger werden hergestellt. Für das Verständnis der Handlung und der Intentionen der handlungsrelevanten Charaktere ist es jedoch nicht erforderlich, mit den beiden ersten Teilen der Reihe vertraut zu sein.

Der Verlauf der Handlung ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Teil ist es die Aufgabe des Spielers, im Land Verbündete für seine Revolution gegen den König zu finden. Hierfür muss der Spieler den potenziellen Verbündeten beweisen, dass er über den Willen und die Kraft zum Kämpfen verfügt. Dies geschieht, indem er seine Verbündeten in deren Kämpfen unterstützt. Das Kampfsystem in *Fable III* ist einfach aufgebaut und beschränkt sich nur auf einen Knopf für den Nahkampf, den Fernkampf und die Magie. Die Waffen werden durch die wiederholte Verwendung gestärkt und passen sich optisch mit der Zeit der Moral und dem Verhalten des Spielers an. Zum Beispiel bleibt die Waffe bei vielen unschuldigen Opfern blutig, oder der Griff eines Hammers nimmt nach dem Besiegen von vielen „Hohlen Männern“ (wandelnden Leichen) das Aussehen eines Knochens an.

Der zweite Teil der Handlung legt hingegen den Fokus auf die Entscheidungen, die der Spieler nach der erfolgten Revolution nun selbst als König treffen muss. Mindestens 6,5 Mio. Goldmünzen muss der Herrscher erwirtschaften, damit das Land und die Armee gegen den herannahenden Feind gewappnet sind. Während des Spielverlaufs werden dem Spieler insgesamt 18 moralische Entscheidungen abverlangt. Bei diesen handelt es sich auch um die in der ersten Spielhälfte gegebenen Versprechen zur Verbesserung der Lebensumstände der Bevölkerung Albions. Die Bittsteller treten an den König heran und fordern das für ihre Unterstützung Versprochene ein. Das Einhalten der Versprechen bedeutet in jedem Fall einen negativen Effekt auf die Staatskasse. Der Charakter Reaver tritt als Gegner des jewei-

---

13 „Subgenre der Science-Fiction, für das retrofuturistische, mit Dampf betriebene Apparate und Maschinen, sowie Elemente der viktorianischen Ära charakteristisch sind.“ Wortbedeutung.info: Steampunk (o. J.), in: [wortbedeutung.info](http://wortbedeutung.info), online einsehbar unter URL: <https://www.wortbedeutung.info/Steampunk/> (zuletzt abgerufen am 01.04.19).



ligen Bittstellers auf und unterbreitet dem König in jedem Fall ein (finanziell) lukrativeres Angebot. Wird auf Reavers Vorschlag eingegangen, bedeutet dies, dass die Staatskasse wächst, jedoch der Spieler sein Versprechen bricht. In diesem Fall zieht er den Zorn des Bittstellers auf sich und macht ihn sich zum Feind.

Neben den Versprechen wird der Spieler mit weiteren Entscheidungen<sup>14</sup> konfrontiert, die er als König zu treffen hat. So treten Bürger an den Spieler heran, die Vorschläge zur Verbesserung der sozialen Zustände haben, beispielsweise die Abschaffung der Kinderarbeit oder der Wiederaufbau eines während der Revolution zerstörten Stadtteils. In den meisten Fällen tritt auch hier Reaver mit einem Gegenvorschlag vor den König. Mit dem Staatsvermögen im Blick muss der Spieler entscheiden, ob er die Verhältnisse verbessern und somit die Moral der Bevölkerung anheben oder ob er Reaver an der Ausbeutung der Menschen nicht hindern und somit die Staatseinnahmen anwachsen lassen will.

Zentraler Bestandteil der zweiten Spielhälfte ist also die ständige Konfrontation mit moralischen Dilemmata. Der Spieler muss entscheiden, ob er ein „guter“ und sozialer König sein möchte, der aber womöglich durch zu geringe externe Einnahmen viele Bürger nicht vor dem Tod retten kann, oder ob er es vorzieht, ein grausamer Herrscher zu sein, der selbst Kinder in den Fabriken ausbeutet und die Natur zerstört, jedoch am Ende das Land und seine Bewohner vor dem „Kriecher“ retten kann. Das Spiel bietet jedoch auch die Möglichkeit, sich zum Ende der Handlung als ein „guter“ König zu erweisen und trotzdem genug Geld zur Abwehr des Angriffs in die Staatskasse zu wirtschaften. Es findet sich allerdings im Spielverlauf kein Hinweis darauf, wie dies zu bewerkstelligen ist, und der Spieler muss sich diese Option selbst erarbeiten.

Zur Interaktion mit den verschiedenen Charakteren im Spiel wurden in *Fable III* zwei Spielmechanismen integriert: Zum einen das Expression-Touch-System (Abb. 2), das der Steigerung oder Verminderung der Vertrautheit mit anderen Bewohnern von Albion dient. Dem Spieler ist es möglich, zwischen den drei Grundformen der Interaktion „freundlich“, „rau“ und „boshaft“ zu entscheiden. In Abhängigkeit von der gewählten Aktion beginnen die verschiedenen Bewohner Albions, den Spieler sympathisch zu finden, ihn abzulehnen oder gar zu fürchten. Durch gesteigerte Zuneigung kommt die zweite Funktion – das Dynamic-Touch-System – zum Einsatz. Es gestattet dem Spieler, andere Personen, deren Vertrauen er zu gewinnen vermochte, an die Hand zu nehmen und in der Spielwelt herumzuführen. Dies kann der Erfüllung verschiedener Nebenmissionen dienen oder den Aufbau von Beziehungen zu virtuellen Partnern ermöglichen. Das Geschlecht und die Anzahl der Partner sind hierbei nicht vorgegeben. Ferner sind mit einem Ehepartner und einem Hausbesitz die Gründung einer Familie möglich.<sup>15</sup>

14 Alle Entscheidungen werden in Kapitel 6 Didaktisches Potenzial behandelt.

15 Beispielsweise ist es möglich, den virtuellen Partner in sein Haus mitzunehmen und mit ihm sexuell zu interagieren. Eine visuelle Darstellung des Geschlechtsverkehrs findet nicht statt.



Abb. 2: Das Expression-Touch-System

Zur optischen Darstellung des Spielerfolges wurde die sogenannte Siegesstraße in das Spiel implementiert (Abb. 3). Es handelt sich hierbei um eine symbolhafte Darstellung des Weges zum Thron, der durch Tore wesentliche Spielphasen markiert: Nach bestimmten Spielabschnitten wird die Zeit angehalten, und die Seherin Theresa erklärt dem Protagonisten, welche Entscheidungen er auf seinem Weg getroffen hat. Neben den Bittstellern, denen der Spieler Versprechen machte, wer-



Abb. 3: Die Siegesstraße

den auch die Freunde gezeigt, die der Protagonist im vergangenen Spielabschnitt zu gewinnen vermochte, indem er für sie Aufgaben erledigte. Durch das Erfüllen von Aufträgen für Nicht-Spieler-Charaktere und das Knüpfen von Beziehungen erlangt der Spieler sogenannte Gildensiegel, die in jedem neuen Abschnitt der Siegesstraße den Zugang zu weiteren Fähigkeiten gewähren. So können die Kampffertigkeiten oder das Talent in den drei Berufen (Holz hacken, Kuchen backen und Musik spielen) verbessert werden, wodurch der Spieler mehr Geld erwirtschaften kann. Es besteht ebenso die Möglichkeit, weitere Ausdrucksmittel zu erwerben, um die Auswahlmöglichkeiten bei der Interaktion mit Personen zu erhöhen.

In *Fable III* wird das Menü durch einen Ort dargestellt, der als „Unterschlupf“ bezeichnet wird. Dort hat der Spieler Zugriff auf die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände und auf Anpassungsmöglichkeiten des Charakters, darunter das Färben von Haar und Kleidung oder das Hinzufügen von Körperkunst. Der Unterschlupf gewährt dem Spieler zudem eine Übersicht über seine Finanzen und Erfolge. Eine Karte in der Mitte des Unterschlupfes bietet darüber hinaus eine Schnellreisefunktion. Durch die Auswahl des gewünschten Zielortes kann der Spieler an jeden Schauplatz in Albion gelangen, um dort mit Personen zu interagieren und Aufträge anzunehmen. Auch wenn die Geschichte und die Spielmechaniken auf ein Einzelspieler-Erlebnis zugeschnitten sind, bietet *Fable III* optional einen Mehrspielermodus. Im Rahmen dessen ist es möglich, einen weiteren Spieler in seine Welt einzuladen und bestimmte Spielabschnitte mit ihm zusammen zu meistern. Der Gast ist dabei nicht an die Präsenz des Spielers gebunden, sondern kann Albion auch allein erkunden. Darüber hinaus können zwei Spieler heiraten und ein gemeinsames Kind zeugen.

Der Schwierigkeitsgrad von *Fable III* ist im Vergleich zu seinen Vorgängerversionen gesenkt worden und bietet somit auch unerfahrenen Spielern Zugang. Bei einem virtuellen Ableben wird der Spieler nicht, wie in anderen Spielen üblich, zu einem Speicherpunkt zurückversetzt, sondern am selben Ort wiederbelebt und trägt lediglich einige Narben davon. Der niedrige Schwierigkeitsgrad und die einfache Gestaltung der Interaktion mit anderen Figuren dienen der Konzentration auf das eigentliche Spielkonzept, denn was den Spieler fordern soll, ist die Auseinandersetzung mit den moralisch-ethischen Entscheidungen, die er zu treffen hat. Er soll beobachten, welche Auswirkungen seine Entscheidungen auf das Land Albion haben, und mit den sozialen Missständen, die durch die industrielle Revolution auftraten, konfrontiert werden und diese auch direkt erleben. Aus diesem Grund ist das Spiel, was seine Gestaltung anbelangt, in einem realistischeren Stil gehalten und nicht so hell und leicht comichaft wie seine beiden Vorgänger. In *Fable III* wird die eigene moralische Ausrichtung nicht durch Heiligenschein oder Teufelshörner an der Spielfigur dargestellt. Hier zeigt sich das Realistische im Detail. So verändern sich Haltung oder Gesichtsausdruck des Charakters, je nachdem welche Entscheidungen im Spiel getroffen werden. Trifft der Spieler Entscheidungen, die als moralisch „gut“ angesehen werden können, geht der Protago-

nist aufrecht und lächelt. Fällt die Mehrheit der Handlungen hingegen eher negativ aus, beispielsweise durch das Töten von Unschuldigen oder die Unterstützung von Verbrechern, nimmt der Held eine leicht gebückte Haltung ein. Zusätzlich verfinstern sich dessen Augen, und das Lächeln wird durch einen grimmigen Gesichtsausdruck ersetzt.

#### 4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Während sich die beiden Vorgänger<sup>16</sup> von *Fable III* auf ein simples Gut-Böse-System beziehen, versuchte das Entwicklerstudio Lionhead, mit dem dritten Teil einen anderen Weg zu gehen. Peter Molyneux, der Designer und Mitgründer des Studios, sagte in einem Interview mit dem *Official Xbox Magazine UK*, dass es für eine Serie schwer sei, die Spieler nicht zu langweilen. Wenn sich eine Spielwelt etabliert habe und man lediglich mit einer neuen Geschichte und wenigen neuen Orten ein Spiel weiterzuentwickeln versuche, dann würden die Spieler das Interesse verlieren.<sup>17</sup> Mit dem dritten Teil der *Fable*-Reihe versuchte das Studio, eben jenen Verlust des Interesses zu verhindern, indem es das Konzept stark veränderte. Die Entwickler wollten kein weiteres Spiel, in dem man sich einfach für „hell“ oder „dunkel“, „gut“ oder „böse“, „schwarz“ oder „weiß“ entscheidet. Die Wirkungen der Entscheidungen sollten bedeutender und dem Spieler auch vor Augen geführt werden. Ziel war es, ein Spiel zu schaffen, in dem es beispielsweise nicht einfach darum geht, über das Leben von Spielfiguren zu entscheiden und dann die eine oder die andere Waffe oder Belohnung zu erhalten. Dem Spieler sollten moralische Fragen gestellt werden, die meist keine genaue Zuordnung von Gut oder Böse zulassen. Damit wollte das Team einen stärkeren Bezug zur Realität herstellen, in der viele Dinge eher Graustufen aufweisen. Außerdem sollte die Änderung des Grafikstils, weg vom comichaft Überzogenen hin zu einer düsteren und authentischeren Darstellung, diesen Aspekt noch verstärken.

Während sich der erste Teil von *Fable* inhaltlich an volkstümlichen Überlieferungen orientiert und *Fable II* laut Molyneux König Artus und Robin Hood zum Vorbild nimmt, beabsichtigte das Studio für *Fable III* mehr Freiheiten und keine klar vorgegebene Ausrichtung. Molyneux verglich die Rolle des Spielers im dritten Teil mit dem englischen König Heinrich VIII. Er erhoffte sich von *Fable III* die Möglichkeit, dass der Spieler die Freiheit hätte, tun zu können, was er möchte, und sich auch ausprobieren zu können. Heinrich VIII. war für ihn ein gutes Beispiel dessen.<sup>18</sup> Er erhob Steuern, füllte seinen Weinkeller und ging die Ehe mit sechs

---

16 Lionhead Studios: *Fable*, Xbox Game Studios (Hrsg.), 2004; Lionhead Studios: *Fable II*, Xbox Game Studios (Hrsg.), 2008.

17 Channell, Mike: *Fable III*, in: *Official Xbox Magazine UK*, 22.09.2009, S. 36–41.

18 Channell: *Fable III*.

Frauen ein, während das Volk in Großbritannien verhungerte und an der Pest litt. Nach Molyneux' Auffassung war Heinrich VIII. kein liebenswerter Mensch, obwohl die Geschichtsschreibung ihn seiner Meinung nach eher heroisch darstelle.

Wie in den Vorgängerteilen entschied das Studio sich bei *Fable III* ebenfalls für eine Vollvertonung. Die Dialoge im Spiel werden somit nicht in Textform wiedergegeben, sondern vollständig synchronisiert. Drei Autoren arbeiteten an den Dialogen, die die verschiedenen Charaktere mit dem Spieler führen. Nicht jeder Charakter besitzt seine eigenen, individuellen Sprachbanken. Die Figuren, die dem Füllen der Landschaft dienen, sind nur Kopien und bedienen sich alle am selben Dialog-Pool. Jeder Typ von Charakter in Albion verfügt über mehr als 2 000 Sätze. Insgesamt schrieben die Autoren 460 000 Wörter, die mit über 80 Sprechern aufgenommen wurden. Die gesamte Dialogzeit beträgt über 47 Stunden.<sup>19</sup>

## 5 REZEPTION

Die Bewertungen für das Spiel sind überwiegend positiv und reichen bei namhaften Magazinen und Websites von 80 bis 100 %.<sup>20</sup> Auf dem Bewertungs-Sammelportal Metacritic<sup>21</sup> erreicht das Spiel einen Metascore von 75 (von 100 möglichen) Punkten. Die Kritiken loben besonders die stimmige Atmosphäre des Spiels, durch die sich die Szenerie realer anfühle. Auch kam die gut inszenierte Handlung bei den Spielern und Testern positiv an.<sup>22</sup>

Negative Kritik bekommt das Werk im Bereich der Grafik, die nicht schlecht ist, aber ihrer Zeit hinterher hängt und nur eine leichte Verbesserung zum Vorgänger darstellt. Die Steuerung hingegen wurde von *Fable II* zu *Fable III* deutlich verbessert. Ein besonderer Kritikpunkt, den der Vorgänger bereits ertragen musste, war die Tatsache, dass kein virtueller Tod im Spiel existiert. Wenn der Spieler in einem Kampf unterliegt und zu Boden geht, ist es nicht nötig, von vorn oder von einem Speicherpunkt aus neu zu starten. Der Protagonist verliert lediglich einige Erfahrungspunkte und steht dann wieder auf, woraufhin der Kampf nahtlos fortgeführt werden kann. Dieser Umstand wird oft dahingehend kritisiert, dass dem Spieler so die Gelegenheit genommen wird, aus seinen Fehlern zu lernen und es ein weiteres Mal zu versuchen.

19 Douglas, Jane: Fable III contains 47-plus hours of speech, 14. 07. 2010, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/articles/fable-iii-contains-47-plus-hours-of-speech/1100-6269018/> (zuletzt abgerufen am 21. 01. 20).

20 Woger, Martin: Fable 3 (PC), 12. 06. 2011, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.de/articles/2011-05-23-fable-3-pc-version-test> (zuletzt abgerufen am 01. 04. 19).

21 [Red.]: Pressespiegel zu Fable III, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/fable-iii> (zuletzt abgerufen am 01. 04. 19).

22 Oertel, Mathias: Test: Fable 3, 27. 10. 2010, in: 4Players, online einsehbar unter URL: [http://www.4players.de/4players.php/dispsbericht/360/Test/18598/69853/0/Fable\\_3.html](http://www.4players.de/4players.php/dispsbericht/360/Test/18598/69853/0/Fable_3.html) (zuletzt abgerufen am 01. 04. 19).

Das Studio plante bereits eine Fortsetzung, doch wurde dieser Plan aufgrund zu geringer Umsätze der Teile 1 bis 3 verworfen. Im Jahre 2016 kam es zur Schließung von Lionhead und dadurch ebenfalls zur Einstellung der *Fable*-Reihe und ihrer geplanten Ableger.

## 6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Die *Fable III* zugrundeliegende Narration ist keine komplexe und ermöglicht somit einen schnellen Zugang und Verständnis für die Ausgangsposition. Dennoch bietet die Erzählung zahlreiche Ansatzpunkte für moralische Debatten unter den Lernenden. Hierfür eignet sich besonders die bereits erwähnte zweite Hälfte des Spiels, in der der Protagonist gezwungen ist, als König Entscheidungen zu treffen.

Als allgemeiner Hinweis sollte an dieser Stelle noch erwähnt werden, dass es von Vorteil für die Diskussionen wäre, wenn die Lernenden die erste Spielhälfte selbst oder in der Gruppe erleben und ihnen nicht nur eine Zusammenfassung vorgelegt wird. Da die Entscheidungsphase des Spiels speziell darauf ausgelegt ist, dass der Spieler zwischen Optionen wählen muss, die sowohl Vor- als auch Nachteile mit sich bringen, sollten die Lernenden die Akteure vorher kennengelernt haben. Auf diese Weise ist der Spieler vertrauter mit dem individuellen Schicksal, das mit der jeweiligen Entscheidung zusammenhängt – ein zu schnelles Urteil wird erschwert.

### *Urteil als König*

Nachdem der Spieler in der ersten Phase von *Fable III* hauptsächlich damit beschäftigt war, durch das Land Albion zu reisen und an Walters Seite nach Verbündeten im Kampf zu suchen, besteht nun in der zweiten die Möglichkeit, fast vollständig vom Thron aus zu spielen.<sup>23</sup> Innerhalb der Geschichte verfügt der Protagonist über ein Jahr Zeit, um das Land gegen einen Angriff zu wappnen. Hierfür werden bis zu 6,5 Millionen Goldmünzen benötigt, damit jeder Bewohner des Königreichs überlebt. Die zu treffenden Entscheidungen wirken sich darauf aus, wie viel Vermögen dem Königreich am Ende zum Widerstand zur Verfügung steht. Jedoch sind die meisten Optionen, die Geld in die Kassen bringen, mit Eidbruch oder Unzufriedenheit verbunden. Somit muss die Entscheidung getroffen werden, ob das eigene Wort und die Zufriedenheit wichtiger sind, als das Leben einiger oder aller Bewohner Albions.

An dieser Stelle ist es möglich, die Unterrichtseinheit anzusetzen. Die Lernenden können gemeinsam die Position des Königs einnehmen und an dessen

---

23 In der zweiten Spielhälfte gibt es zusätzlich zu den Entscheidungen einige wenige obligatorische Missionen. Darüber hinaus steht es dem Spieler frei, selbst zu entscheiden, ob er das Land bereisen will oder allein die königlichen Entscheidungen zu treffen wünscht.

Stelle die Entscheidungen treffen. Da nicht jeder für sich agiert, sondern einvernehmlich, ist es notwendig, die gegebenen Optionen abzuwägen und für die jeweils präferierte zu argumentieren. Im Idealfall gibt es Befürworter für jede Option, wodurch Vor- und Nachteile aufgezeigt werden können, die der jeweiligen Gegenpartei möglicherweise entgangen sind. Hierdurch kann es dazu kommen, dass die Entscheidung schwieriger fällt und das moralische Dilemma deutlicher nachgefühlt wird. Die Auswirkungen der schließlich getroffenen Entscheidungen können in der Spielwelt direkt beobachtet werden (Abb. 5 und 6). Darum ist es



Abb. 4: Ergebnis einer Entscheidung: Gut ...



Abb. 5: ... und schlecht

von Vorteil, wenn die Lernenden den ersten Teil der Handlung selbst erfahren haben. Somit können sie mehr Empathie gegenüber den Bittstellern und den Opfern der Entscheidung aufbauen. Auch ist es erforderlich, dass die Lernenden über die Möglichkeit verfügen, die Spielwelt selbst zu bereisen, da andernfalls die Auswirkungen der getroffenen Entscheidungen nicht erlebt werden können.

Bei fehlender Kenntnis der Bedingungen für ein „gutes“ Ende ist es darüber hinaus schwer möglich, die benötigten 6,5 Millionen Goldmünzen in kurzer Spielzeit zu erlangen, und somit sind die Lernenden gezwungen, sich mit den Entscheidungen und deren möglichen Folgen intensiver auseinanderzusetzen. Selbst bei der Wahl aller finanziell positiven Entscheidungen ist die Staatskasse am Ende nicht ausreichend gefüllt.<sup>24</sup> Hier ist es jedoch erforderlich, dass die Lernenden wenig bis keinerlei Kenntnis über die Bedingungen und die Möglichkeiten im Spiel haben. Durch frühzeitige Investitionen stellt es keine Schwierigkeit dar, den erforderlichen Betrag zu erwirtschaften. Dies würde jedoch das moralische Dilemma aushebeln und es dem Spieler ermöglichen, alle Versprechen einzuhalten und gleichzeitig immer noch genug Geld in der Staatskasse zur Verfügung zu haben. Von einem Einsatz eines Speicherstands von einem/einer Lernenden sollte abgesehen werden, um eine Beeinflussung zu verhindern.

Die zu treffenden Entscheidungen erlauben es dem Spieler beziehungsweise den Lernenden, zwischen zwei Auswahlmöglichkeiten zu wählen. Bei dreien ist zudem eine „neutrale“ Haltung möglich. Die Entscheidungen sorgen, wie bereits erwähnt, für Einnahmen oder Ausgaben der Staatsfinanzen, aber auch für die moralische Ausrichtung des Protagonisten. Hierbei gibt das Spiel bereits vor, welche als moralisch schlechte und welche als moralisch gute Entscheidungen angesehen werden. So sorgt jede Auswahl für einen Zugewinn oder Verlust von 25 Moralpunkten auf einer Skala, die Spieler als „gut“ oder „schlecht“ einordnet. Die Beeinflussung der Spielermoral ist im Vorfeld der Entscheidung nicht einsehbar, sondern wird erst nach der Entscheidung selbst nachvollziehbar. Innerhalb des Unterrichts bietet sich hier ebenfalls eine Diskussion über die vorgegebene feste Zuordnung von „Gut“ und „Böse“ an. Die Lernenden erhalten die Gelegenheit, darüber zu debattieren, ob sie dieser Zuordnung ebenso zustimmen würden und ob der vom Spiel vorgegebene moralische Kompass die eigenen Entscheidungen beeinflusst, da eine Entscheidung unter Umständen nicht getroffen wird, weil sie moralisch „gut“ angesehen wird, sondern weil das Spiel selbst diese Option entsprechend klassifiziert.

Hierzu sei noch ein negativer Punkt im Prozess der königlichen Entscheidungsfindung erwähnt (Abb. 6). Innerhalb des Spiels wird keinerlei Verständnis für von Entscheidungen benachteiligte Charaktere aufgebracht. Das Volk weiß um die Be-

---

24 Als Vorbereitung für die Betrachtung sollte ein Spielstand erstellt werden, der über einige finanzielle Mittel verfügt, damit die Entscheidungen freier getroffen werden können.





Abb. 6: Als König Entscheidungen treffen

drohung, jedoch werden die Versprechen eingefordert, bevor diese aufgehoben werden kann. Wird das Versprechen gehalten, was sich negativ auf die Staatskasse auswirkt, kann der Protagonist in ihren Augen am Ende dennoch versagt haben. Beim Bruch des Versprechens und der damit möglicherweise verbundenen Rettung aller Bürger wird der Protagonist dennoch von ihnen gehasst. Es ließe sich vielleicht dahingehend interpretieren, dass jede Entscheidung zu einer Niederlage führt und der Spieler sich letztendlich für das geringere Übel entscheiden muss.

Im Folgenden wird genauer auf jene Entscheidungen eingegangen, die im Spielverlauf zu treffen sind.

### *Urteil über Logan*

Die erste Entscheidung, die die Lernenden treffen müssen, betrifft das Schicksal des alten Königs. Nachdem die Revolution Erfolg hatte, fordern einige Begleiter die Hinrichtung Logans. Der verteidigt sich jedoch und berichtet von der bevorstehenden Gefahr durch den „Kriecher“. Er führt aus, dass er das Land nur vor diesem retten wollte und aus diesem Grund hart und gefühllos handeln musste. Dass die Bedrohung echt ist, wurde in der Handlung zuvor bereits deutlich. Nach Logans Erklärung wird dennoch von einigen eine Hinrichtung gefordert. Andere Spielfiguren sprechen sich dagegen aus. Die Entscheidung obliegt jedoch dem König und somit den Lernenden und wird Auswirkungen auf die Unterstützung des Militärs haben. Bleibt Logan am Leben, werden er und seine Truppen am finalen Kampf beteiligt sein. Fällt die Entscheidung für seine Hinrichtung, so geht diese Unterstützung verloren. Es folgt eine kurze Zwischensequenz, in der Logan von Soldaten auf den Hof geführt und an die Wand gestellt wird, bevor er von

ihnen erschossen wird. Der Blickwinkel zeigt weder den tödlichen Treffer noch eine Wunde. Nur der tot zusammenbrechende Logan ist zu sehen.

Diese Entscheidung kann als Grundlage für eine generelle Debatte über die Todesstrafe dienen. Ein umfangreiches Erleben der Handlung im Vorfeld ist jedoch auch hier erforderlich. Dies kann durch eigenes Spielen oder eine ausführliche Wiedergabe der Geschehnisse erfolgen. Ein eigenes Erleben würde die emotionale Verbundenheit stärken, da auf diesem Weg die Lebensumstände, für die Logan sorgte, besser erfahren werden können. Dies muss schließlich gegen Logans Beweggründe abgewogen werden.

### *Versprechen einhalten*

Wie bereits in Kapitel 1 und 3 dargelegt, werden im ersten Teil des Spiels zwangsweise mehrere Versprechen gegeben. Diese werden im zweiten Teil eingefordert, und der König (beziehungsweise die Lernenden) ist gezwungen, eine Entscheidung zu treffen und das Versprechen zu halten oder zu brechen.

Hierzu sei noch erwähnt, dass die in der ersten Spielhälfte gegebenen Versprechen des Spielers keine Auswahlmöglichkeiten darstellen. Diese sind obligatorisch und Teil der Handlung. Eine Verweigerung des Versprechens und eine Ablehnung der Unterstützung sind also an diesen Stellen nicht möglich. Dies hat zur Folge, dass der Spieler eine mögliche Ablehnung der Ansichten und Ziele eines Bittstellers nicht im Vorfeld ausdrücken kann, sondern erst durch das Brechen des Versprechens, mit allen dazugehörigen Konsequenzen. Dies kann die Diskussion über die Entscheidung zu den Versprechen beeinflussen und sollte bedacht werden. Zwei separate Argumentationen würden sich hier anbieten: Zum einen darüber, ob das jeweilige Versprechen hätte gegeben werden sollen, und eine zweite, die die Befürwortung des Versprechens als Ausgangspunkt nimmt und sich mit dessen Einhaltung oder Bruch auseinandersetzt.

Beim ersten Versprechen, das eingefordert wird, handelt es sich um die Bemühungen der staatlichen Unabhängigkeit von Aurora. Kalin tritt als Vertreterin ihres Volkes vor den König und bittet ihn, seinen Teil der Abmachung einzuhalten, Aurora für unabhängig zu erklären und den Wiederaufbau der Hauptstadt zu finanzieren. Bevor dem zugestimmt werden kann, tritt Reaver mit einem Gegenvorschlag an den Spieler heran. Wie aus der Handlung bereits bekannt, wird das Land bedroht, und es bleibt nur ein Jahr, um genügend Mittel aufzubringen, damit sämtliche Bürger gerettet werden können. Reaver erinnert an diesen Fakt und unterbreitet einen Vorschlag. Er rät dazu, die sozioökonomische Situation Auroras zu nutzen, um die Staatskasse aufzufüllen. Hierfür beabsichtigt er, die alte Mine wieder zu eröffnen und die Bewohner von Aurora zur Arbeit zu zwingen, damit sie ihren Beitrag zum Schutz des ganzen Landes leisten. Als König obliegt es nun den Lernenden zu entscheiden, ob Aurora unabhängig wird oder die Bewohner in die Sklaverei gezwungen werden. Wird das Versprechen gebrochen, verliert der Protagonist die Unterstützung von Kalin im Endkampf. Des Weiteren wirkt sich

die Entscheidung, wie auch alle folgenden, auf die moralische Ausrichtung des Protagonisten aus.

Das zweite Versprechen betrifft die Wiedereröffnung der Brightwall-Akademie. Samuel tritt, wieder in Begleitung Reavers, vor den König und erinnert ihn an sein gegebenes Versprechen, die Brightwall-Akademie für alle Bewohner Albions wiederzueröffnen. Reaver hingegen unterbreitet abermals eine lukrative Alternative. Anschließend muss entschieden werden, ob die Akademie nun für jeden Bürger geöffnet wird oder, wenn auf Reavers Vorschlag eingegangen wird, diese zwar wiederzueröffnen, jedoch nur für jene wohlhabenden Bürger, die in der Lage sind, sich dort eine Ausbildung zu leisten.

Als dritter Bittsteller erscheint Sabine vor dem König. Er fordert für seine Leute und sich das Land Mistpeak wieder zurück. In der Rolle des Königs müssen die Lernenden nun entscheiden, ob Sabine als König der Vagabunden sein Land zurückbekommen soll oder nicht. Zur Auswahl steht auch hier wieder ein Gegenvorschlag von Reaver, nämlich die Vagabunden in den Bergen zu lassen, stattdessen die Wälder von Mistpeak abzuholzen und so eine große Menge Geld zu verdienen. Die Wälder sind den Vagabunden heilig, und Sabine will sie geschützt wissen. Diesen Schutz sagen die Lernenden der Fraktion zu, wenn sie an dieser Stelle das Versprechen einhalten. Wird das Versprechen hingegen gebrochen, so verändert sich die Landschaft in Mistpeak, und der Wald wird abgeholzt. Sabine erklärt dem König, er hätte sich mit dieser Entscheidung einen neuen Feind gemacht. Daraus folgt, dass Sabine am Ende auch nicht an der Seite des Protagonisten kämpft.

<b>Der Status von Aurora</b>	Versprechen halten (Kalin) Moral +25/-700 000 Gold	Versprechen brechen (Kalin) Moral -25/+500 000 Gold
<b>Brightwall-Akademie</b>	Versprechen halten (Samuel) Moral +25/-150 000 Gold	Versprechen brechen (Samuel) Moral -25/+300 000 Gold
<b>Die Zukunft von Mistpeak</b>	Versprechen halten (Sabine) Moral +25/-50 000 Gold	Versprechen brechen (Sabine) Moral -25/+400 000 Gold

Beim vierten Versprechen, das Page in der ersten Spielhälfte gegeben wurde, handelt es sich nicht um ein einzelnes. Page tritt dreimal vor den König und unterbreitet Vorschläge, um die Lage in der Stadt zu verbessern. Die ersten beiden Anregungen haben direkten Einfluss auf die Kinder und das Erscheinungsbild der Stadt. Zum einen bittet Page um die Umwandlung eines Teils der Fabrik zu einer Schule sowie um die Abschaffung der Kinderarbeit. Reaver tritt auch hier mit einem Gegenvorschlag auf. Die Kinder sollen weiterhin für ihn arbeiten und somit für die

benötigten finanziellen Mittel sorgen. Je nach getroffener Auswahl wird ein Teil der Fabrik zu einer Schule umfunktioniert, in der die ehemaligen Kinderarbeiter dann anzutreffen sind. Oder das bisherige Erscheinungsbild wird beibehalten, sodass die Kinder weiterhin wie die Erwachsenen in Reavers Fabrik arbeiten müssen. Auch ist die Entscheidung für oder gegen die Bildung der jungen Menschen mit Ausgaben bzw. mit Einnahmen verbunden.

Der Aspekt der Einnahmen ist bei der zweiten Bitte von Page noch gravierender. Sie erbittet die Renovierung des alten Waisenhauses, damit sowohl die Kinder als auch die Obdachlosen nicht mehr auf der Straße leben müssen. Reaver sieht in dem alten Gebäude Potenzial und schlägt hingegen vor, das Haus zu einem Bordell umzubauen. Fällt die Entscheidung zugunsten Reavers, kann ein großer Gewinn von 1,25 Millionen Goldmünzen für die Staatskasse erwirtschaftet werden. Wird aus dem Waisenhaus ein Bordell, ermöglicht dies die Interaktion mit den Prostituierten und schaltet mögliche Aufträge für den Spieler frei, die er zwischen den königlichen Entscheidungen absolvieren kann. Sowohl die erste als auch die zweite Entscheidung beeinflussen in einem geringen Umfeld das Erscheinungsbild der Stadt.

Die dritte mit Page verbundene Entscheidung hingegen verändert das Aussehen eines ganzen Gebietes: dem Bower-Tümpel. Reaver tritt hier als Initiator auf und berichtet von Mineralienfunden auf dem Grund des Sees. Um diese in großem Umfang abzubauen, ist eine Trockenlegung des Gebietes nötig. Page wiederum möchte für die Bewohner Bowerstones dieses letzte Stück Natur erhalten und bittet darum, von der Trockenlegung abzusehen und stattdessen das ganze Gebiet unter Naturschutz zu stellen. Beide Auswahlmöglichkeiten haben wieder einen Einfluss auf die Staatskasse sowie auf die Moral des Charakters. Fällt die Entscheidung zugunsten der Mine, wird somit der Zugang zu einem neuen Gebiet möglich, was wiederum mit der Erfüllung neuer Aufgaben verbunden ist, die darüber hinaus auch für weitere Einnahmen sorgen können.

<b>Fabrik</b>	<b>Schule eröffnen</b> Moral +25/-200 000 Gold	<b>Kinderarbeit wiedereinführen</b> Moral -25/+500 000 Gold
<b>Renovierung</b>	<b>Waisenhaus renovieren</b> Moral +25/-50 000 Gold	<b>Waisenhaus zu einem Bordell machen</b> Moral -25/+1 250 000 Gold
<b>Bower-Tümpels</b>	<b>Trockenlegung ablehnen</b> Moral +25/-50 000 Gold	<b>Trockenlegung zustimmen</b> Moral -25/+400 000 Gold

Weitere Entscheidungen sind folgender Tabelle zu entnehmen.

Kindergeld	<b>Kindergeld erhöhen</b> Moral +25/-200 000 Gold	<b>Kinder-Bußgeld</b> Moral -25/+200 000 Gold
	<b>Logans Politik fortsetzen</b> Moral ±0/±0 Gold	
Vorschlag zum Wiederaufbau des alten Viertels	<b>Altes Viertel wiederaufbauen</b> Das alte Viertel, das bei der Revolution stark in Mitleidenschaft gezogen wurde, wird wiederaufgebaut. Moral +25/-550 000 Gold	<b>Altes Viertel nicht wiederaufbauen</b> Nur ein Monument für den Sieg über Logan wird errichtet. Moral -25/±0 Gold
Budget der Wache	<b>Budget der Wache erhöhen</b> Kriminalität sinkt. Moral +25/-200 000 Gold	<b>Budget der Wache senken</b> Kriminalität steigt. Moral -25/+200 000 Gold
	<b>Budget der Wachen beibehalten</b> Moral ±0/±0 Gold	
Schlossdekoration	<b>Positive Dekoration</b> Bedienstete im Schloss fühlen sich wohl Moral ±0/±0 Gold	<b>Bedrohliche Dekoration</b> Bedienstete verspüren Angst Moral ±0/±0 Gold
Wüstenstern (Aufgabe)	<b>Einnahmen der Staatskasse</b> Einnahmen durch gefundenen Edelstein werden der Staatskasse gespendet. Moral +25/: +700 000 Gold	<b>Einnahmen in die eigene Schatzkammer</b> Einnahmen durch gefundenen Edelstein gehen in das Privatvermögen. Moral -25/±0 Gold
Abwasserentsorgung	<b>Abwasseraufbereitung</b> Eine alte Fabrik nahe dem Hafen wird zu einer Abwasseraufbereitungsanlage umgebaut. Die Luft und das Wasser verbessern sich deutlich im Industriegebiet. Mourningwood bleibt erhalten. Moral +25/-150 000 Gold	<b>Abwasser nach Mourningwood</b> Das gesamte Abwasser wird nach Mourningwood umgeleitet. Der dortige Wasserpegel steigt, und die Luft- und Wasserqualität nehmen deutlich ab. Moral -25/±0 Gold
Nigel Ferret (Aufgabe)	<b>Nigel Ferret gefangen nehmen</b> Den Verbrecher gefangen nehmen. Moral +25/±0 Gold	<b>Bestechung annehmen</b> Der Spieler lässt Nigel laufen und erhält 100 000 Gold für sein Privatvermögen. Moral -25/±0 Gold

Alkohol- begrenzung	<b>Begrenzung aufheben</b> Viele Bürger sind betrunken und übergeben sich an jedem Ort der Stadt. Moral +25/-100 000 Gold	<b>Alkohol verbieten</b> Die Bürger sind nicht glück- lich über das vollständige Verbot von Alkohol. Moral -25/+100 000 Gold
	<b>Alkoholbegrenzung aufrechterhalten</b> Moral ±0/±0 Gold	
Gestohlene Statue (Aufgabe)	<b>Einnahmen in die Staatskasse</b> Einnahmen durch wieder- gefundene Statue der Staatskasse spenden. Moral +25/+500 000 Gold	<b>Geld behalten</b> Einnahmen durch wieder- gefundene Statue gehen in das Privatvermögen. Moral -25/±0 Gold
Wüsten- außenposten	<b>Militärischen Außenposten errichten</b> Truppen werden in Aurora stationiert. Moral +25/-300 000 Gold	<b>Vorschlag ablehnen</b> Alle Truppen bleiben zur Ver- teidigung in der Hauptstadt. Moral -25/±0 Gold

## 7 QUELLEN

- [Red.]: Pressespiegel zu Fable III, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <http://www.metacritic.com/game/pc/fable-iii> (zuletzt abgerufen am: 01. 04. 19).
- Channell, Mike: Fable III. In: Official Xbox Magazine UK, 22. 09. 2009.
- Douglas, Jane: Fable III contains 47-plus hours of speech, 14. 07. 2010, in: GameSpot, online einsehbar unter URL: <https://www.gamespot.com/articles/fable-iii-contains-47-plus-hours-of-speech/1100-6269018/> (zuletzt abgerufen am 01. 04. 19).
- Lionhead Studios: Fable II, Xbox Game Studios (Hrsg.), 2008.
- Lionhead Studios: Fable, Xbox Game Studios (Hrsg.), 2004.
- Oertel, Mathias: Test: Fable 3, 27. 10. 2010, in: 4Players, online einsehbar unter URL: [http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/360/Test/18598/69853/0/Fable\\_3.html](http://www.4players.de/4players.php/dispbericht/360/Test/18598/69853/0/Fable_3.html) (zuletzt abgerufen am: 01. 04. 19).
- Woger, Martin: Fable 3 (PC), 12. 06. 2011, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.de/articles/2011-05-23-fable-3-pc-version-test> (zuletzt abgerufen am: 01. 04. 19).
- Wortbedeutung.info: Steampunk, (o. J.), in: wortbedeutung.info, online einsehbar unter URL: <https://www.wortbedeutung.info/Steampunk/> (zuletzt abgerufen am: 01. 04. 19).