

Fable:

Zapomniane Opowieści

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

FABLE

The Lost Chapters

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Część teoretyczna	4
Budowanie bohatera	4
Interakcja ze światem	6
Walka	8
Demon Doors	9
Srebrne klucze	14
Srebrne skrzynie	24
Legendary Weapons	29
Część praktyczna	34
Złote Questy	34
Zakończenia	60
Srebrne questy	62
Brązowe questy	70
Zakończenie	89

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Nie lękaj się! W chwili, gdy czytasz te słowa, wszystkie Twoje problemy związane z grą *Fable* przestają istnieć. Z niniejszym almanachem wiedzy możesz być pewny długiej i owocnej kariery bohatera. Zadbamy o to, byś nie tylko pomyślnie ukończył główny wątek fabularny, ale dokonał tego z gracją godną największych legend Areny. Sekrety, klucze, legendarne bronie, znajdziesz tu po prostu wszystko, co może przydać się na Twojej wypełnionej niebezpieczeństwami drodze, a może nawet nieco więcej. Siadaj więc przy komputerze bądź konsoli i bierz się do roboty, wszak czas to pieniądz, a pieniądze mają tylko najskuteczniejsi z herosów.

Część teoretyczna

B u d o w a n i e b o h a t e r a

Urokiem *Fable* jest niewątpliwie fakt, że część statystyk naszego protagonisty zmieniana jest poza naszym bezpośrednim udziałem, będąc odbiciem podejmowanych przez nas decyzji. To, jaką drogę obierzesz oraz czy będziesz nobliwym rycerzem o blond włosach i aureolce nad głową, czy też gorejącym, rogatym pół-demonem, zależy wyłącznie od Ciebie.

Podstawowe statystyki, którymi operujemy za pomocą zielonego ołtarzyka w Gildii Bohaterów w dużej mierze powiązane są ze stylem gry, jaki preferujemy. W grze występują cztery rodzaje doświadczenia: ogólne (reprezentowane przez zielone orby zbierane po śmierci przeciwników), Melee (nabijane przez zadawanie celnych uderzeń bronią białą), Skill (zwiększane przez walkę za pomocą łuku/kuszy oraz korzystanie z umiejętności takich jak kradzież) oraz Will (odpowiada korzystaniu z wszelkiego rodzaju magii). Bohatera rozwijać możemy w takich właśnie trzech szkołach, pożytkując uzyskane punkty doświadczenia na nabywanie nowych oraz rozwijanie już posiadanych umiejętności.



Rycerz w lśniącej zbroi czy budzący grozę demon? Wszystko zależy od Ciebie.

Zacznijmy od powiedzenia jasno i wyraźnie, że w *Fable* jak najbardziej jest możliwe stworzenie bohatera 'do wszystkiego' i maksymalizacja wszystkich statystyk. Aby tego dokonać nie trzeba nawet uciekać się do jakichś szczególnie podłych sztuczek (które z racji dość dziwnego systemu save'owania mnożyć można w nieskończoność).

Najważniejszy w trzaskaniu gigantycznych ilości punktów doświadczenia jest combat multiplier, czyli liczba, przez którą mnożone jest w danej chwili uzyskiwane przez nas XP. Ulega ona zwiększeniu, gdy zadajemy przeciwnikom celne ciosy, maleje natomiast z czasem oraz gdy zostaniemy trafieni. Z uwagi na tą ostatnią cechę, niezbędnym niemal zaklęciem staje się Physical Shield, czyli klasyczna, erpegowa tarcza magiczna, która powoduje że zamiast healthu ubywa nam w momencie trafienia many. Mając ją włączoną oraz regularnie uzupełniając zapasy energii magicznej możemy zwiększyć nasz mnożnik bez większych przeszkód. Najlepiej, by było to w miejscu, w którym przeciwnicy respawnują się praktycznie od razu – najwygodniejsi są do tego undeadzi w kilku miejscach w świecie gry, przeważnie na północ od Bowerstone.



Mnożnik na poziomie rzędu 125 powoduje, że w pół godziny maksymalizujemy większość statystyk.

Wygląd naszego herosa zależy od kilku czynników. Podstawowe z nich to charakter (dobry/zły) oraz wiek – wzrastający wraz ze zwiększaniem statystyk w formie levelowania się w górę (przy maksimum na poziomie 65 lat, wtedy proces starzenia zatrzymuje się). W grze istnieje możliwość dwukrotnego obniżenia go – dokładny opis znajdziecie przy okazji questów poświęconych The Chapel of Skorm oraz Temple of Avo.

Ważną rolę pełnią współczynniki attractiveness i scariness, określające w dużej mierze reakcje ludności na naszą obecność w pobliżu. Ich najważniejszymi determinantami są elementy wyglądu takie jak strój, fryzura oraz tatuaże. Musimy zdecydować się, czy chcemy budzić strach czy pożądanie. Nie opłaca się być nieokreślonym w tym względzie.

I n t e r a k c j a z e ś w i a t e m

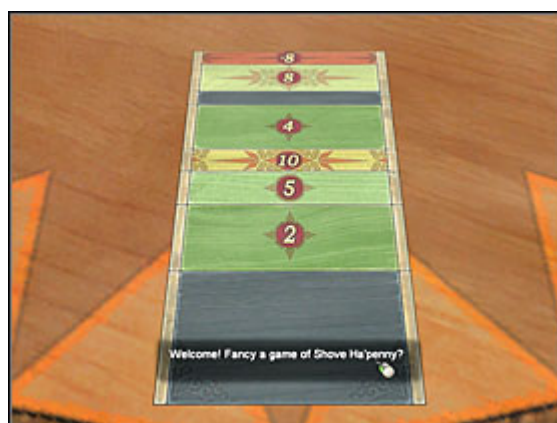
Fable to gra dająca graczowi dużą swobodę postępowania nie tylko w kwestii wyboru sposobu przejścia danej misji. Pomiędzy poszczególnymi questami mamy bardzo dużo ciekawych rzeczy do zrobienia i nie warto ograniczać się tylko do wykonywania zlecanych nam zadań. Przyjemnie jest poczuć się mieszkańcem Albionu pod kilkoma innymi względami.

Expressions (gesty) – jest to główny sposób interakcji ze wszystkimi postaciami „niefabularnymi” w grze, tj. tymi, z którymi nie możemy bezpośrednio rozmawiać. Z czasem poznajemy coraz więcej ciekawych gestów i możemy za ich pomocą wzbudzać sympatię, strach itp. Postacie o dobrym nastawieniu otrzymują do dyspozycji nieco inny zestaw niż czarne charaktery.

Małżeństwa – o ile nasz bohater ma odpowiednio wysoki współczynnik attractiveness, najprawdopodobniej często spotykać będziemy się z entuzjastycznymi reakcjami rozkochanych w nas niewiast i mężczyzn (w Albionie małżeństwa homoseksualne są najwyraźniej zalegalizowane). Jest to symbolizowane przez rosnące nad głową postaci serduszko. Gdy widzimy taką sytuację, wystarczy nieco odpowiedniej gestykulacji, prezentów oraz ostatecznie pierścionek zaręczynowy (do kupienia w każdym sklepie wielobranżowym :-), a szczęśliwe pożycie małżeńskie stanie przed nami otworem. Nie ma to może zbyt wielkiego przełożenia na cechy naszego herosa, ale jest pewnym miłym urozmaicheniem. Uwaga: zaniedbywane lub wręcz bite po nocach żony z pewnością postanowią się z nami rozwieść.

Nieruchomości – w każdym większym mieście bazowo możemy kupić jeden budynek, który następnie albo wynajmiemy, albo używać będziemy osobiście. Dopuszczając się małych malwersacji (zabójstwa lub przekręty z poleceniem Follow) pozbyć możemy się mieszkańców innych budynków (także sklepów i tawern) i tym sposobem umożliwić sobie ich kupno. Każda posiadana nieruchomość to pewien okresowy zysk.

Hazard – spotykane w karczmach gierki hazardowe są przy odrobinie wprawy bardzo dobrym źródłem pieniędzy (przynajmniej w początkowej fazie gry). Warto się nimi zainteresować także ze względu na quest Collect the Hero Dolls.



Wędkowanie – złowione przez nas ryby wykorzystać możemy na Fishing Competition (Fisher Creek). Punkty na wodzie, w których napotykamy wyraźne „bąbelki” oznaczają, że wyłowimy tam coś ekstra – zazwyczaj jest to jakiś napój, Silver Key itp. Warto konsekwentnie wykorzystywać te miejsca. Samo wędkowanie jest dość prostą mini-gierką, w której musimy wybierać żyłkę wtedy, gdy ryba za nią nie ciągnie. Zagrasz raz, a już będziesz wiedział o co chodzi.

Kopanie – przy użyciu łopaty możemy wykopać z ziemi nieco ciekawostek. W miejscach, w których pod nami znajduje się coś godnego uwagi, łopata pokazuje się w lewym-dolnym rogu ekranu, jako jeden z przedmiotów domyślnych pod klawiszami F1-F3. Większość godnych uwagi punktów tego typu wspomniana jest w dalszej części poradnika przy różnych okazjach.