

Fable II

Opis przejścia, sekrety

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fable II

autor: Artur „Arxel” Justyński

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent LionHead Studios, Wydawca Microsoft Game Studios, Wydawca PL Microsoft
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
Garść porad	4
Mapa Świata	6
Fabula	7
Dzieciństwo	7
Narodziny bohatera	13
Bandyta	16
Początek wyprawy	17
Rytuał	20
Bohater Siły	22
Bohater Woli	23
Transakcja	24
Droga do Westcliff	25
Tygiel	27
Iglica	29
Wrota teleportu	32
W opałach	33
Bohater Umiejętności	34
Atak na Bloodstone	36
Broń	37
Doskonały Świat	38
Odwet	39
Misje poboczne	40
Archeolog	40
Czerwone żniwa	41
Datki dla Światła	41
Dzicy lokatorzy	42
Gargulce	43
Marna pociecha z rolnika	44
Mistrz Tygla	45
Na pomoc niewolnikom	46
Na ratunek Charliemu	47
O jeden most za daleko	48
Obrońca Światła	49
Ofiary dla Cieni	50
Póki śmierć nas nie rozłączy	51
Randka w ciemno	52
Rezydencja na cmentarzu	53
Rozwój Westcliff	54
Rzeźbiarz	54
Strzelnica w Westcliff	55
Ś.U.K.	56
Świątynia Cieni	57
Udręka miłości	58
Wezwanie	59
Wieża w Brightwood	60
Wyspa Skarbów i Zagłady!	61
Zamach	64
Zamek Fairfax	65
Zgniła sprawa	66
Zło w Wraithmarsh	67
Demoniczne wrota	68
Srebrne klucze	72
Srebrne skrzynie	77
Gargulce	82
Legendarne rodzaje broni	87
Osiągnięcia (Achievements)	93



Wstęp

Witaj serdecznie w poradniku do gry *Fable 2*. Poprowadzi Cię od początku do końca przez fabularny wątek gry oraz pomoże wykonać dostępne zadania poboczne. Oprócz tego znajdziesz tu dokładny opis wszystkich sekretów, jakie autorzy sprytnie ukryli w grze, czyli kluczy, skrzyń, gargulców, legendarnej broni i demonicznych drzwi, wraz z mapami pokazującymi ich lokalizację. Całość została w miarę możliwości posegregowana w taki sposób, byś nie miał problemów z poruszaniem się po poradniku i bardzo szybkim odszukiwaniem potrzebnych informacji. Misje poboczne zostały posortowane alfabetycznie, natomiast sekrety regionami.

Albion wita ponownie!

Artur „Arxel” Justyński

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

Garść porad

- **W grze nie możesz zginąć.** Jednak każdy nokaut dodaje Ci blizn na twarzy, które negatywnie wpływają na Twoją atrakcyjność.
- Jeżeli chcesz zebrać wszystkie sekrety (otrzymasz je, posiadając wysoki poziom dobra), do momentu otrzymania gestu „*Uwielbienie*” staraj się wybierać pozytywną ścieżkę rozgrywki. Jest to dosyć istotne, gdyż bardzo ciężko jest nabić punkty dobra, będąc maksymalnie złym;
- Zalicz najpierw misję dla Świątyni Światła (przed tą z Cienia) przed wejściem do Iglicy, jeśli tego nie zrobisz, później nie będziesz mógł zdobyć jednej z legendarnych broni;
- *Daichi* to najpotężniejsza broń do walki wręcz w grze, którą wbrew pozorom można dość łatwo zdobyć;
- Wybrane zdolności możesz anulować, odzyskując przy tym część z wydanych punktów doświadczenia;
- Usprawnień broni nie można już z niej wyciągnąć, są montowane na stałe. Staraj się dobierać je z głową;
- Jeśli brakuje ci złota, staraj się być na bieżąco z aktualnymi wyprzedażami, czasem któryś sprzedawca ma braki, dzięki którym możesz odsprzedać swoje towary ze sporym zyskiem;
- Najprzydatniejszym czarem jest *Inferno*. Największa liczba przeciwników jest podatna na obrażenia od ognia, przez co szybciej ginie.

W a l k a

Walka w *Fable 2* prowadzona jest w bardzo wygodny sposób, jeden przycisk dla każdego z trzech typów ataku – walka wręcz, bronią strzelecką oraz magią. Wyższe poziomy zdolności, oprócz zwykłego naciskania wymagają także przytrzymywania w celu zwiększenia siły ataku (bądź poziomu w przypadku magii) i zadania zdecydowanie większych obrażeń. Nie ma sensu inwestować we wszystkie zdolności Woli – wybierz kilka najprzydatniejszych. Moją propozycją jest Kontrola czasu (poziom 1-3), Inferno (poziom 5), Wstrząs (poziom 5) oraz Wskrzeszenie umarłych (poziom 4). Siłę warto rozwinąć do maksimum (wszystkie trzy zdolności). Na równi z używaniem magii będziesz używał walki wręcz. Osobiście mało korzystałem ze strzelania, jednak szybkostrzelny pistolet, z magazynkiem na kilka naboji jest przydatny w niektórych sytuacjach.

G e s t y

Gesty w grze możesz zdobywać na kilka różnych sposobów. Kilka z nich zyskasz już podczas przechodzenia fabuły, za zdobycie odpowiedniej ilości punktów sławy czy też poziomu dobra/zła. Sporo gestów możesz wyuczyć się z książek z biblioteki na **Rynku w Bowerstone** (co pewien czas zbiory są uzupełniane). Przeszukuj także skrzynie, wykopaliska, odbieraj od ludzi prezenty. Możliwości jest wiele. Kilka gestów możesz uzyskać tylko i wyłącznie poprzez grę w Grach Publicznych (poprzez XBLA bądź Mistrzów Gry, których znajdziesz w różnych miejscach świata).

Za pomocą gestów możesz zmieniać nastawienie otaczających Cię ludzi do Ciebie. Każda postać symbolizuje się podatnością na inne gesty, a także prezenty czy miejsca, które darzy wyjątkową sympatią. Wykorzystując te informacje, w bardzo łatwy i zdecydowanie szybki sposób jesteś w stanie na przykład rozkochać w sobie drugą osobę (by następnie wziąć ślub albo umówić się na niezobowiązujące spotkanie) czy zyskać upust u sprzedawców.

Wyprzedaże

Zawsze miej oko na aktualne obniżki w sklepach, pozwolą Ci zakupić drogi sprzęt za relatywnie niską cenę. Czasem zdarzają się sytuacje działające w drugą stronę – kiedy brakuje towaru, sprzedawcy są w stanie zapłacić krocie złota za pożądane produkty. Opcja bardzo opłacalna, kiedy nie masz złota, musisz tylko uważać, by zdążyć przed zakończeniem wyprzedaży, gdyż te są ograniczone czasowo. Możesz polować na niebezpieczne stwory (lub bandytów) w imieniu sprawiedliwości, możesz działać dla tajnej organizacji, likwidując wyznaczone cele (tutaj są to ludzie cywilni), werbować mieszkańców według podanych kryteriów bądź też podjąć się nieco bardziej monotonnej (acz równie opłacalnej) pracy jako drwal, kowal czy też barman. W przypadku tych ostatnich musisz tylko i wyłącznie w odpowiednim momencie trafić w zielone pole na pasku nad Tobą. Każda z tych prac posiada instrukcje, z którymi również warto się zapoznać przed przystąpieniem do roboty. Pokazują one system awansowania i mnożników, które za bezbłędnie wykonywaną pracę wielokrotnie zwiększają zyski.

Prace

Co pewien czas będziesz otrzymywał oferty pracy. Są one przydatne w początkowym stadium gry, kiedy to potrzebujesz złota, jak również mogą być odskocznią od wykonywania zwykłych misji. Jest kilka typów prac. Pierwszą grupę stanowią prace z wykorzystaniem refleksu – barman, kowal, drwal, w których jedyne, co musisz robić, to przyciskać w odpowiednim momencie (A). Posiadają także system awansu oraz mnożnik wynagrodzenia, który wzrasta, kiedy wykonasz idealny ciąg (bez pomyłek). Inne prace oferują robotę w terenie – zabijanie dla strażników czy też tajnych organizacji.

Nieruchomości

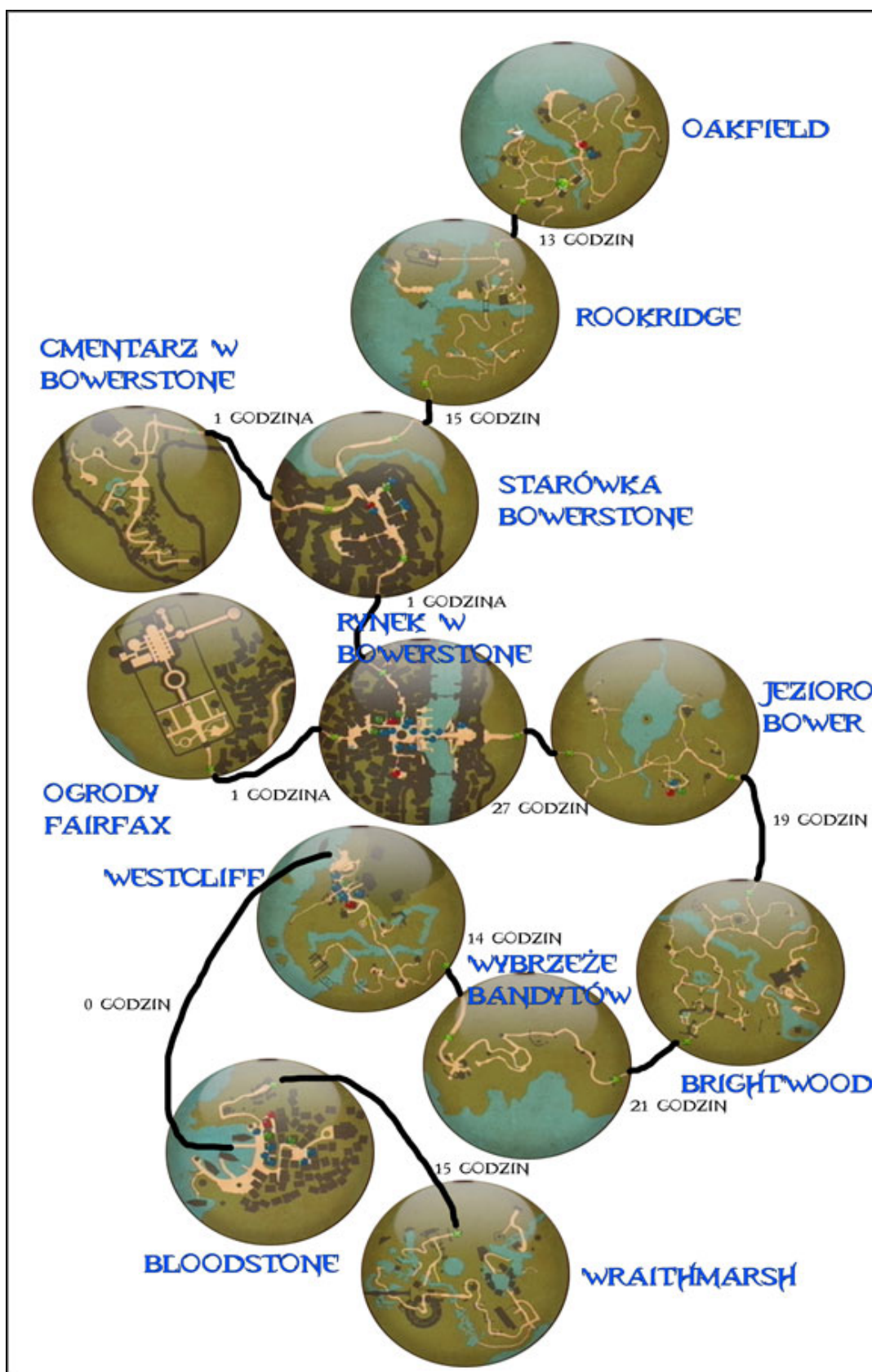
Inwestowanie w domy i sklepy/stragany jest bardzo opłacalne. Jest, co prawda, najszybszym sposobem na zarabianie w całym Albionie, lecz wymaga sporego kapitału początkowego. Z drugiej strony zwraca się nawet dość szybko. Zyski dopisywane są do Twojego stanu konta po upływie każdych pięciu minut (tych rzeczywistych, nie w grze). Kupując posiadłości kieruj się liczbą gwiazdek – im więcej, tym większa popularność domu, większe zyski, ale i wyższa cena. Oprócz sklepów, warto też zakupić najczęściej odwiedzane tawerny (Bowerstone, Oakfield, Bloodstone).

Gry publiczne

Innym sposobem na relaks (także na zarobek czy zdobycie gestów) są gry publiczne, oferowane przez rozsianych po całym Albionie Mistrzów Gry, a także poprzez XBLA. W tym drugim przypadku możesz eksportować swoją postać i zarabiać na jej koncie złoto bądź stworzyć nową i później importować ją do świata *Fable 2*. Każda z gier posiada bardzo obszerną i dokładną instrukcję, jak grać, dlatego ich opis postanowiłem pominąć.

Mapa Świata

Poniższy obrazek przedstawia pseudomapę, służącą głównie do celów orientacyjnych. Mam nadzieję, że ułatwi Ci ona podróżowanie po Albionie.



Fabuła

D z i e c i ń s t w o

Grę rozpoczynasz od wyboru płci bohatera (wybór nie ma żadnego wpływu na przebieg rozgrywki), po którym odpala się dosyć zabawne intro, kończące się krótką rozmową z naszą siostrą (bądź bratem, w zależności, jaką płć posiada wybrany przez nas bohater), z której dowiadujemy się o marzeniach tej dwójki, a konkretnie o chęci zamieszkania w pobliskim zamku. Podczas dialogu będziesz mógł przybliżyć ekran, poprzez wciśnięcie i przytrzymanie spustu (**LT**), w celu skupienia wzroku na ważnych wydarzeniach, ludziach czy też obiektach. Akcję tę będziesz wielokrotnie powtarzał podczas swej podróży. Po chwili dzieciaki usłyszą krzyki i oklaski dochodzące z oddali, co je zaciekawi i postanowią sprawdzić, co się dzieje.

W tym momencie przejmujesz kontrolę nad bohaterem i rozpoczynasz prawidłową rozgrywkę. Udaj się za świetlistym śladem w stronę swojego pierwszego celu. Po dotarciu na miejsce dość spora grupka gapiów będzie zaślaniała Ci widok. W tym celu ponownie użyj skupienia uwagi (**LT**) i wysłuchaj, co ma do powiedzenia sprzedawca. Oferuje on bowiem magiczne lustro, które Cię nie interesuje oraz magiczną szkatułkę, za pomocą której możesz spełnić jedno swoje życzenie. Jedynym problemem jest cena, potrzebujesz pięciu złotych monet. Świetlisty ślad będzie wskazywał Ci kolejne misje, po wykonaniu których zdobędziesz wymaganą ilość monet.

