

Fable III

Wersja PC

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fable III

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

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](#)

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	4
Porady ogólne	5
Mapa Świata	6
Opis przejścia	9
Życie w zamku	9
Nowy Bohater	16
W wilczym przebraniu	26
Przywódcy i zwolennicy	28
Upiorny Legion	35
Ruch oporu z Bowerstone	39
Aurora	46
Bitwa o Albion	53
Ciężar świata	56
Zadania poboczne	67
Wioska Brightwall	67
Dolina Mistpeak	80
Dzielnica Fabryczna Bowerstone	81
Rynek Bowerstone	84
Stare Bowerstone	90
Mourningwood	90
Dom zachodzącego słońca	100
Millfields	106
Driftwood	109
Miasto Aurora	110
Srebrne Klucze	112
Zamek Bowerstone	112
Dolina Mistpeak	113
Wioska Brightwall	116
Obóz mieszkańców	118
Silverpine	119
Rynek Bowerstone	120
Stare Bowerstone	122
Mourningwood	123
Dom zachodzącego słońca	125
Millfields	126
Driftwood	129
Miasto Aurora	130
Ruchome piaski	131
Ukryta ścieżka	133
Dzielnica fabryczna Bowerstone	135
Książki z Brightwall	138
Wstęp	138
Obóz mieszkańców	138
Wioska Brightwall	139
Dolina Mistpeak	141
Millfield	142
Mourningwood	144
Silverpines	145
Dom zachodzącego słońca	145
Dzielnica fabryczna Bowerstone	146
Rynek Bowerstone	147
Stare Bowerstone	148
Ruchome Piaski	148
Miasto Aurora	149
Zamek Bowerstone	150
Driftwood	150

Złote Klucze	151
Dolina Mistpeak	151
Driftwood	152
Zaginiona ścieżka	153
Ruchome piaski	154
Złote Drzwi	156
Wioska Brightwall	156
Zamek Bowerstone	157
Dom zachodzącego słońca	158
Mourningwood	158
Gnomy	159
Wstęp	159
Wioska Brightwall	159
Obóz mieszkańców	160
Dolina Mistpeak	161
Dzielnica Fabryczna Bowerstone	164
Stare Bowerstone	167
Miasto Aurora	168
Silverpine	169
Rynek Bowerstone	170
Millfields	171
Driftwood	174
Mourningwood	175
Dom zachodzącego słońca	176
Zamek Bowerstone	177
Ruchome piaski	178
Ukryta ścieżka	180
Kwiaty z Aurory	182
Wstęp	182
Miasto Aurora	182
Ruchome Piaski	184
Ukryta ścieżka	189
Demoniczne Wrota	193
Wioska Brightwall	193
Millfields	193
Dom zachodzącego słońca	194
Miasto Aurora	195
Mourningwood	196
Dolina Mistpeak	196
Legendarne bronie	197
Wstęp	197
Lokalizacja	197
Gratisy dla wersji PC	198
Darmowe dodatki dla Fable 3 w wersji PC	198

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



Wprowadzenie

Poradnik do *Fable III* zawiera kompletny opis przejścia gry oraz wszystkich zadań pobocznych, a także lokalizację następujących znajdziek: srebrnych i złotych kluczy, demonicznych i złotych wrót, kwiatów z Aurory, książek z Brightwall, gnomów oraz legendarnych broni. Położenie każdej z nich zostało szczegółowo opisane i zilustrowane.

W celu ułatwienia korzystania z poradnika, wprowadzone zostały różnokolorowe czcionki, oraz specjalne oznaczenia.

Legenda:

[1], [2] – znaki odwołujące do znajdujących się nad tekstem screenów. Jedyńka oznacza obrazek po lewej, a dwójka po prawej stronie.

Kolor pomarańczowy – ukryte przedmioty i znajdzki.

Kolor brązowy – spotykane postacie.

Kolor zielony – używane umiejętności.

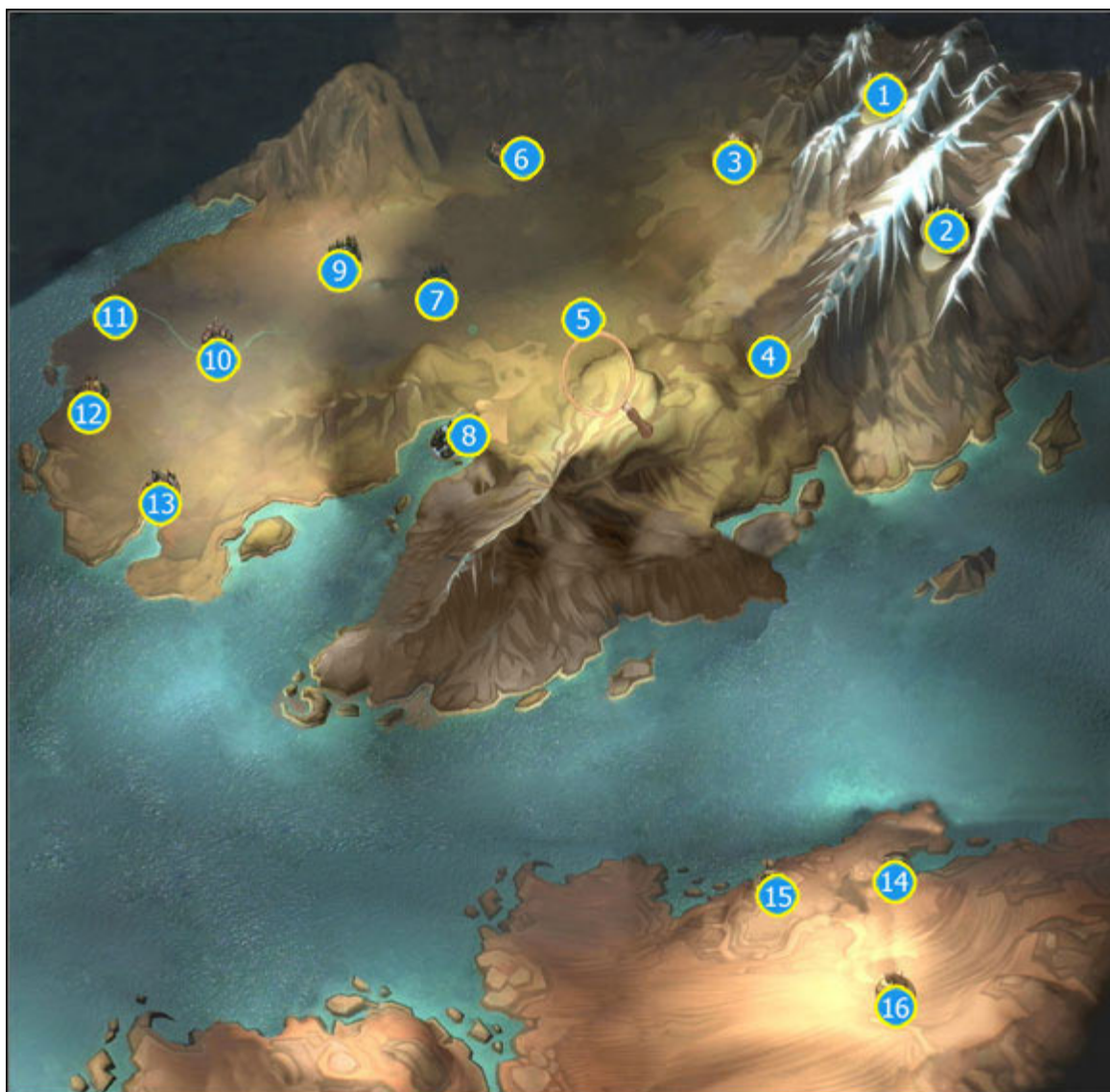
Kolor niebieski – występujące w grze lokacje.

Michał „Kwiś” Chwistek (www.gry-online.pl)

P o r a d y o g ó l n e

- cel każdego zadania wskazywany jest przez tzw. „światlisty szlak”, czyli złotą ścieżkę na ziemi;
- dostępne w grze zadania poboczne odblokowywane są wraz z postępem głównej fabuły. Jeżeli nie możesz jakiegoś znaleźć, nie martw się. Pojawi się ono na późniejszym etapie gry;
- jeżeli walka wręcz sprawia Ci problem, przezuć się na używanie zaklęć. Przechodzenie gry magiem jest dużo prostsze;
- najszybszym sposobem na zarabianie pieniędzy, jest wynajmowanie mieszkań oraz prowadzenie sklepów. Jeżeli masz dużo pieniędzy, zainwestuj je, a bardzo szybko zdobędziesz fortunę. Żeby utrzymać zyski, pamiętaj o naprawianiu posiadanych nieruchomości. Możesz to robić z poziomu mapy świata;
- płeć bohatera nie ma większego wpływu na fabułę. Jedyna różnica polega na płci niektórych postaci niezależnych, która może być inna od tych opisanych w poradniku;
- eliksiry leczące czy spowalniające czas używa się przy pomocy **F1**, **F2**, **F3** i **F4**, ale stają się one dostępne jedynie wtedy, gdy nasz bohater posiada małą ilość zdrowia;
- po przejściu gry nadal będziesz mógł grać swoim bohaterem i szukać nieodkrytych znajdziek, ale warto zrobić to wcześniej, by ułatwić sobie zabawę;
- lokalizacja wszystkich **Demonicznych Wrót** została zaznaczona na mapie danej lokacji;
- dostępne w grze stroje nie mają żadnego wpływu na wytrzymałość bohatera;
- skrót **LPM** oznacza Lewy Przycisk Myszy, natomiast **PPM** oznacza Prawy Przycisk Myszy.

Mapa Świata



1. Dolina Mistpeak

Znajdźki: Srebrne klucze (6), Złote klucze (1), Demoniczne Wrota (1), Gnomy (7), Książki (2)

Zadania poboczne: „Zwyczajne najemników”

2. Obóz Mieszkańców

Znajdźki: Srebrne klucze (1), Gnomy (1), Książki (1)

Zadania poboczne: „Zaginiona sztuka”, „Gnomy są genialne!”, „Gnomy są złe!”, „Zaginione dziecko”, „Łapanie kurczaków”, „Przesyłka specjalna”, „Stary klucz”, „Obecność zła”, „Pióro jest potężniejsze”, „Kłopotliwe małżeństwo”

3. Wioska Brightwall

Znajdźki: Srebrne klucze (5), Złote drzwi (1), Demoniczne Wrota (1), Gnomy (5), Książki (5)

Zadania poboczne: „Zaginiona sztuka”, „Gnomy są genialne!”, „Gnomy są złe!”, „Zaginione dziecko”, „Łapanie kurczaków”, „Przesyłka specjalna”, „Stary klucz”, „Obecność zła”, „Pióro jest potężniejsze”, „Kłopotliwe małżeństwo”

4. Obóz najemników

Znajdźki: Srebrne klucze (1), Gnomy (1)

5. Silverpines

Znajdźki: Srebrne klucze (2), Gnomy (2), Książki (1)

6. Dom zachodzącego słońca

Znajdźki: Srebrne klucze (2), Złote drzwi (1), Demoniczne Wrota (1), Gnomy (1), Książki (1)

Zadania poboczne: „Zbadaj klątwę”

7. Millfields

Znajdźki: Srebrne klucze (7), Demoniczne Wrota (1), Gnomy (5), Książki (3)

Zadania poboczne: „Renowacja”, „Ostatnia obelga”, „Wolność dla zwierząt”, „Kumoterstwo z Hobbesami”

8. Driftwood

Znajdźki: Srebrne klucze (2), Złote klucze (1), Gnomy (2), Książki (1)

Zadania poboczne: „Kontrola szkodników”, „Podaruj drewno Driftwood”

9. Mourningwood

Znajdźki: Srebrne klucze (4), Złote drzwi (1), Demoniczne Wrota (1), Gnomy (3), Książki (2)

Zadania poboczne: „Pokój, miłość i morderstwo”, „Wykopaliska”, „Przebudzenie”, „Dźwignia”, „Znudzenie śmiercią”, „Martwi, ale niezapomniani”, „W żałobie”

10. Rynek Bowerstone

Znajdźki: Srebrne klucze (3), Gnomy (3), Książki (2)

Zadania poboczne: „Gra”, „Dług”, „Człowiek, który wiedział wystarczająco dużo”, „Niewymowne łupieżcy”, „Ucieczka z wyspy”