

Fable II

Oficjalne dodatki

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Fable II

oficjalne dodatki

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.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Garść porad	4
Knothole Island	5
Fabuła – Knothole Island's Big Freeze	5
Fabuła – Knothole Island's Huge Heat	9
Fabuła – Knothole Island Drowning	13
Sklep „The Box of Secrets”	17
Książki bibliofila	18
Legendarne rodzaje broni	20
Osiągnięcia (Achievements)	22
See the Future	23
Fabuła – The Snowglobe	23
Fabuła – Costume Party	28
Fabuła – The Vision	32
Misje poboczne – Colloseum	33
Misje poboczne – Grumpy Rabbit	35
Ukryte lokacje – The Last Beacon	37
Ukryte lokacje – Mirror Mist	39
Barwniki	40
Figurki Murgo	42
Legendarne rodzaje broni	44
Osiągnięcia (Achievements)	45

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

Prezentowany tekst jest zbiorem poradników do obydwu oficjalnych dodatków do gry *Fable II* jakie zostały wydane. Mowa tutaj oczywiście o *Knothole Island* oraz *See the Future*. Znajdziesz tu dokładny opis przejścia nowych przygód, jakie oferują rozszerzenia, a także szczegółowy opis wszelkich ukrytych przedmiotów.

Artur „Arxel” Justyński

Garść porad

Knothole Island

- dodatek aktywuje się tuż po uruchomieniu gry. Zostanie wyświetlona informacja o nowej dostępnej misji – **Knothole Island's Big Freeze**. Aby rozpocząć przygodę udaj się do **Gordona** – właściciela łodzi podwodnej, którą znajdziesz w dokach na **Rynku Bowerstone**;
- dodatek wnosi do gry nowe przedmioty, takie jak ubrania, bronie, trofea, a także mikstury dzięki którym stracisz wagę bez zbędnego wysiłku – **Skinny Potion** (Mikstura Chudzielca), pozbędziesz się blizn – **Miracle Scar Vanishing Potion** (Cudowna Mikstura Znikania Blizn) czy nawet stać się mniejszym/większym;
- **Augument Remover** (usuwacz usprawnień) – narzędzie pozwalające na usuwanie, bez konieczności niszczenia, usprawnień, które włożysz w broń; tak więc jest możliwe swobodne wyciąganie i wkładanie interesujących Cię usprawnień w zależności od potrzeb. **Uwaga:** narzędzie nie działa na Legendarnych rodzajach broni!;
- **trzy nowe osiągnięcia** (achievements) zostały wprowadzone wraz z dodatkiem;
- **uzdrowienie psa** – jeżeli po przejściu fabuły wybrałeś życzenie inne niż przywrócenie do życia swojego pupila, dodatek umożliwi jego odrodzenie. Możesz tego dokonać w krypcie maga na wyspie Knothole, którą znajdziesz na cmentarzu. Przyprowadź pod bramę jednego wieśniaka, drzwi się otworzą. Wejdź do środka, po czym wyjdź i pociągnij za dźwignię. Ceną za uzdrowienie Twojego czworonożnego przyjaciela będzie ofiara z przyprowadzonego człowieka.

See the Future

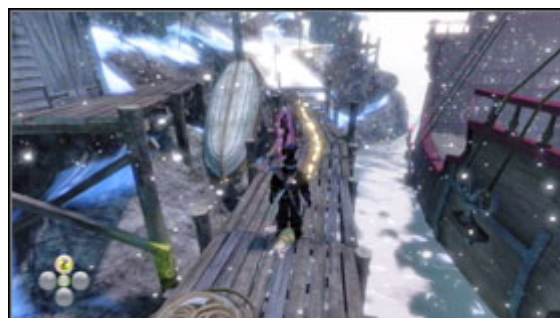
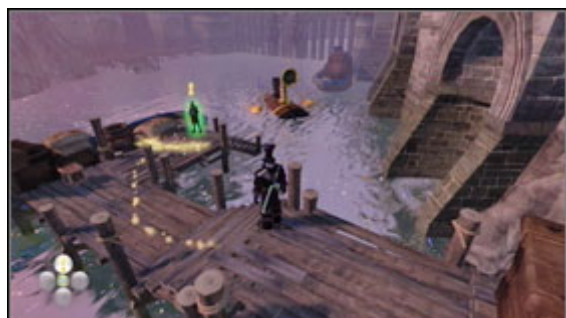
- dodatek aktywuje się tuż po uruchomieniu gry. zostanie wyświetlona informacja o nowej dostępnej misji – **The Snowglobe**. Aby rozpocząć przygodę udaj się do handlarza **Murgo** – tego, który w dzieciństwie sprzedał Ci magiczną pozytywkę. Znajdziesz go w dokach na **Rynku w Bowerstone**;
- dodatek wnosi do gry sporo nowych przedmiotów, które możesz znaleźć w nowych krainach, a także kupić od handlarza **Murgo**;
- nowością są mikstury do zmiany rasy psa (do kupienia u **Murgo**), do wyboru mamy, prócz podstawowej, **Husky Dig Potion** (husky), **Dalmatian Dog Potion** (dalmatyńczyk) oraz **Bloodhound Dog Potion** (pies gończy);
- **Koloseum** – arena podobna do Tygla, w której to w ograniczonym czasie, musisz zwalczać kolejne fale przeciwników;
- *See the Future* wnosi także nowy typ wrogów wśród których **nekromanta** jest najpotężniejszym i dość wymagającym przeciwnikiem.

Knothole Island

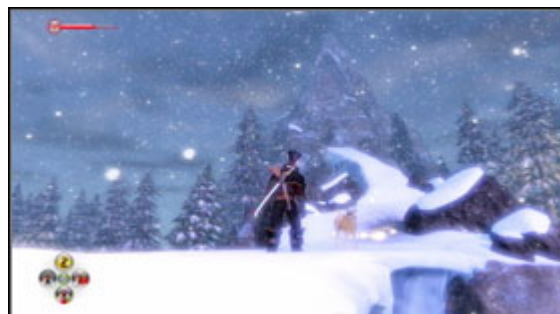
F a b u ł a – K n o t h o l e I s l a n d ' s B i g F r e e z e

Nagroda: 150 punktów sławy, **Ice Key Trophy** (Klucz Lodu).

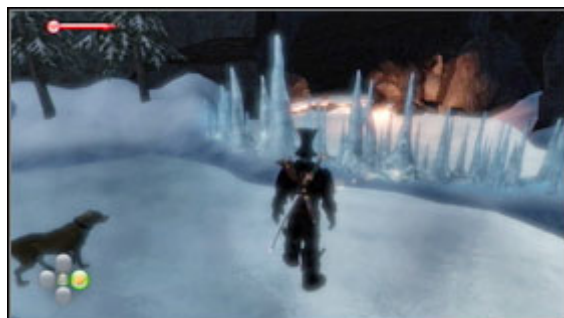
Odblokowanie: Sklep kosmetyczny.



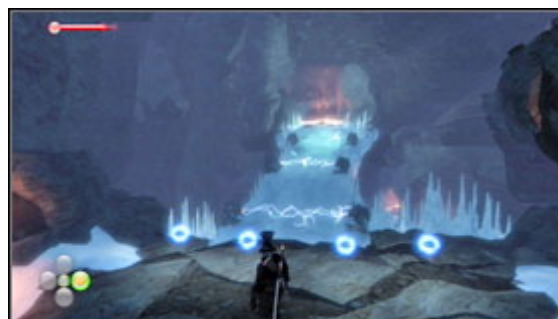
Udaj się do **Gordona**, znajdziesz go w dokach na **Rynku Bowerstone #1**. Zostaniesz poproszony o pomoc w ocaleniu wyspy przed śniegiem, który daje w kość jej mieszkańcom. Po zaakceptowaniu zadania dostaniesz kilka prezentów: **One Burned Calorine Potion** (jeden eliksir zrzucania kalorii), **Solar Shielding Spectacles** (okulary przeciwsłoneczne), **Knothole Island, Vol I** (pierwszy tom książki o historii wyspy Knothole), **Assassin Gloves** (Rękawice Zabójcy) oraz **Knothole Knight Boots** (Buty Rycerza Knothole). Wraz z pośrednikiem wsiądziesz do łodzi i popłyniesz na wyspę. Po dotarciu na miejsce **#2** skieruj się do **Chieftaina** – on poinstruuje Cię co i jak.



Nim udasz się do **Ice Shrine** (Komnaty Lodu), gdzie aktywujesz pierwszy z dwóch totemów pogodowych, czyli **Sun Totem** (Totem Słońca), musisz znaleźć **Ice Key** (Klucz Lodu), który zakopany jest na szczycie jednej z gór. Krocź wzdłuż wyznaczonej ścieżki, po drodze eliminując **cienie hobbesów** i **cień wilkołaka**. Kiedy dotrzesz na miejsce wykop z ziemi klucz **#1**. Skieruj się w stronę wierzchołka kolejnej góry **#2**, gdzie znajduje się wejście. Odblokuj je i wejdź do środka.



Idź prosto, trafisz do nieco większego pomieszczenia z **hobbesami**. Po rozprawieniu się z przeciwnikami roztrzaskaj lodowe stalagmity blokujące przejście **#1** i wskocz do dziury. Po dość długim locie kieruj się na wprost. Kolejne przejście blokuje dość spory kawałek lodu **#2**, którego niestety nie jesteś w stanie zniszczyć przy pomocy miecza, broni palnej czy czarów. Na środku znajdziesz dźwignię, która ten kawałek roztopi.



W następnym pomieszczeniu sytuacja będzie podobna, aczkolwiek zdecydowanie trudniejsza. Na środku znajduje się zamrożona dźwignia, za nią przejście z trzema głazami lodowymi **#1**, a także przejścia po prawej i lewej stronie. W zależności do których podejdziesz – przejście automatycznie się zablokuje – zostaniesz zaatakowany przez **cienie wilkołaków** bądź **cienie bandytów**. Po ich pokonaniu wrota się otworzą. Skieruj się na prawo, zagadka wewnątrz jest łatwiejsza. Na końcu ścieżki znajdziesz dźwignię **#2**, do której dojście blokuje kilka pól elektrycznych. Aby umożliwić sobie przejście musisz zaatakować odpowiednie **świecące kule** przy pomocy **miecza**. Każda kula przypisana jest do pola bądź pól elektrycznych.

Do pokonania masz cztery pola elektryczne, poniższa tabela obrazuje, na które pola (**znak +**) działa konkretna kula.

+	-	-	-
+	-	+	+
-	+	-	+
+	+	-	-
Kula 1	Kula 2	Kula 3	Kula 4

Aby odblokować przejście, uderz kule w następującej kolejności (od strony lewej): **1, 3, 4**. Przejdź na koniec i użyj dźwigni by rozmrozić pierwszy z trzech głaz lodowy na przejściu.



Po powrocie do głównej Sali zostaniesz zaatakowany przez kolejne **cienie #1**. Pozbądź się przeciwników i udaj do drzwi po przeciwnej stronie. Tym razem zadanie będzie bardzo trudne i wymaga sporego skupienia i umiejętności szybkiego podejmowania decyzji. Nim przystąpisz do zadania przypisz jeden z czarów dystansowych (proponowane **Inferno** bądź **Wstrząs**) do najniższego poziomu magii. Aby dostać się do kolejnej dźwigni musisz atakować kulę przy użyciu odpowiednich ataków **#2**, które zależą od koloru jakim kula będzie połyskiwała:

Kolor niebieski – atak mieczem;

Kolor żółty – atak bronią palną;

Kolor czerwony – atak zaklęciem magicznym.



Łącznie musisz wykonać 10 ataków (każdy symbolizuje jedną pochodnię po drugiej stronie pomieszczenia). Kula przyjmie odpowiednie kolory: **niebieski, żółty, czerwony, niebieski, czerwony, żółty, niebieski, czerwony, żółty, niebieski, niebieski**. Ostatnia kula pojawi się bardzo blisko pola elektrycznego **#1**, z uwagi, że masz na prawdę niewiele czasu, musisz bardzo szybko do niej dotrzeć. Na koniec uruchom dźwignię **#2**, która została odkryta. Roztopisz dzięki niej kolejny kawałek lodu. Wróć do głównej sali.



Raz jeszcze pojawią się **cienie**. Kiedy ostatni z nich polegnie, zamrożona na środku dźwignia zostanie potraktowana solidną dawką ognia **#1**. Użyj jej, by rozpuścić ostatni już, trzeci, bloczek lodowy na swej drodze **#2**.