

Fable III

X360 - opis przejścia, sekrety

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.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Mapa Świata	5
Opis przejścia	7
Porady ogólne	7
Życie w zamku	8
Nowy Bohater	15
W wilczym przebraniu	25
Przywódcy i zwolennicy	27
Upiorny Legion	34
Ruch oporu z Bowerstone	38
Aurora	44
Bitwa o Albion	51
Ciężar świata	54
Zadania poboczne	65
Wioska Brightwall	65
Dolina Mistpeak	77
Dzielnica Fabryczna Bowerstone	78
Rynek Bowerstone	81
Stare Bowerstone	87
Mourningwood	88
Dom zachodzącego słońca	97
Millfields	103
Driftwood	106
Miasto Aurora	107
Srebrne Klucze	109
Zamek Bowerstone	109
Dolina Mistpeak	110
Wioska Brightwall	113
Obóz mieszkańców	116
Silverpine	117
Rynek Bowerstone	118
Stare Bowerstone	120
Mourningwood	121
Dom zachodzącego słońca	123
Millfields	124
Driftwood	127
Miasto Aurora	128
Ruchome piaski	129
Ukryta ścieżka	131
Dzielnica fabryczna Bowerstone	133
Książki z Brightwall	136
Wstęp	136
Obóz mieszkańców	137
Wioska Brightwall	138
Dolina Mistpeak	140
Millfield	141
Mourningwood	143
Silverpines	144
Dom zachodzącego słońca	145
Dzielnica fabryczna Bowerstone	146
Rynek Bowerstone	147
Stare Bowerstone	148
Ruchome Piaski	149
Miasto Aurora	150
Zamek Bowerstone	151
Driftwood	152

Złote Klucze	153
Dolina Mistpeak	153
Driftwood	154
Zaginiona ścieżka	155
Ruchome piaski	156
Złote Drzwi	158
Wioska Brightwall	158
Zamek Bowerstone	160
Dom zachodzącego słońca	161
Mourningwood	162
Gnomy	163
Wstęp	163
Wioska Brightwall	164
Obóz mieszkańców	166
Dolina Mistpeak	167
Dzielnica Fabryczna Bowerstone	170
Stare Bowerstone	173
Miasto Aurora	174
Silverpine	175
Rynek Bowerstone	176
Millfields	177
Driftwood	180
Mourningwood	181
Dom zachodzącego słońca	182
Zamek Bowerstone	183
Ruchome piaski	184
Ukryta ścieżka	186
Kwiaty z Aurory	188
Wstęp	188
Miasto Aurora	189
Ruchome Piaski	191
Ukryta ścieżka	196
Demoniczne Wrota	200
Wioska Brightwall	200
Millfields	201
Dom zachodzącego słońca	202
Miasto Aurora	203
Mourningwood	204
Dolina Mistpeak	205
Legendarne bronie	206
Wstęp	206
Lokalizacja	207

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



Osobny poradnik pomoże Ci odblokować wszystkie Osiągnięcia w grze.



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 znajdziki.

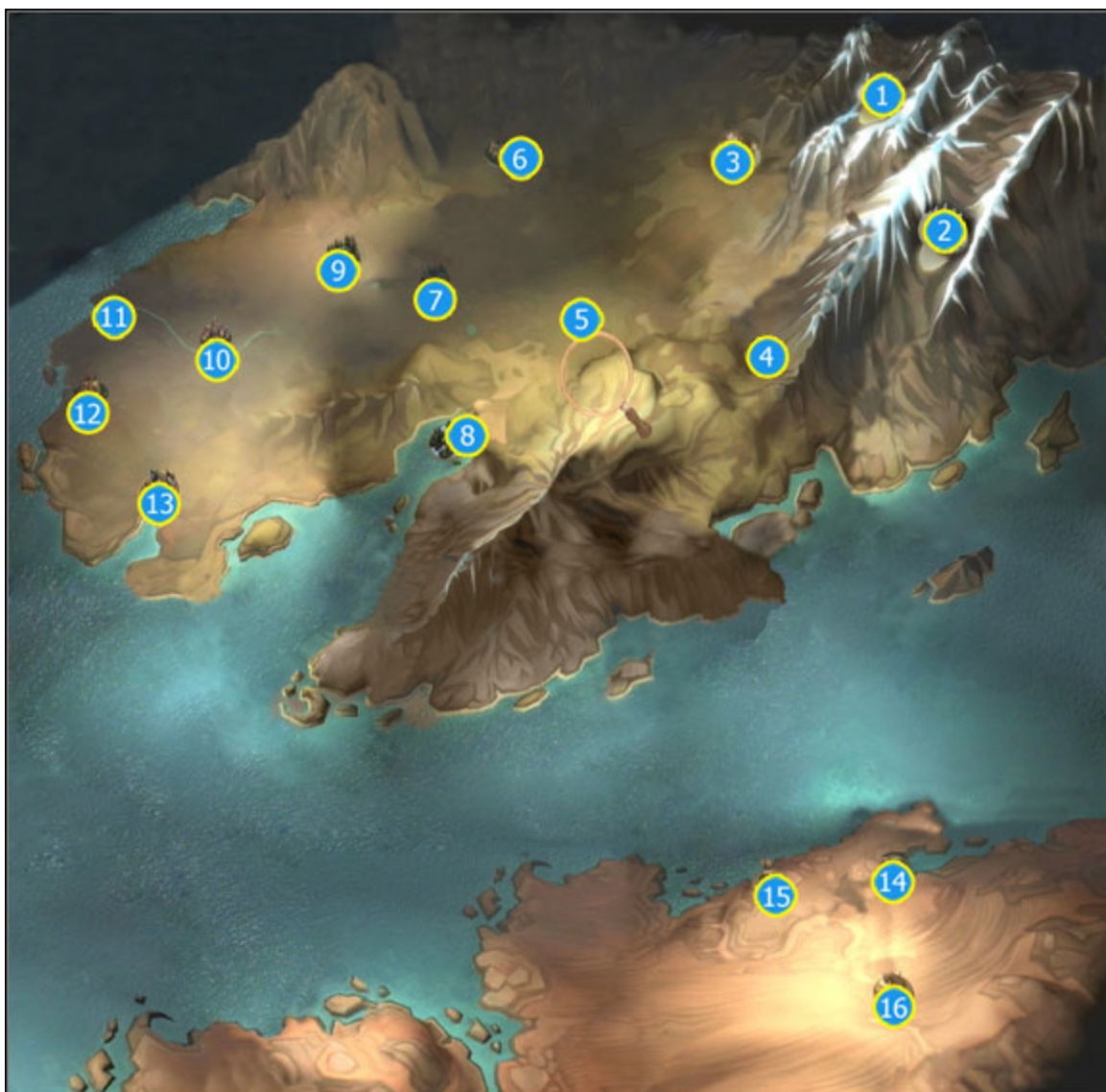
Kolor brązowy – spotykane postacie.

Kolor zielony – używane umiejętności.

Kolor niebieski – występujące w grze lokacje.

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

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 kłątwe”

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”, „Dzwignia”, „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”

11. Dzielnica Fabryczna Bowerstone

Znajdźki: Srebrne klucze (4), Gnomy (5), Książki (2)

Zadania poboczne: „Porwanie”, „Poszukiwacz pierścienia”, „Dzielnica czerwonych latarni”

12. Zamek Bowerstone

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

13. Stare Bowerstone

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

Zadania poboczne: „Wrobiony w morderstwo”

14. Miasto Aurora

Znajdźki: Srebrne klucze (2), Demoniczne Wrota (1), Gnomy (2), Książki (2), Kwiaty (5)

Zadania poboczne: „Skarby ze świątyni”, „Prorok pustelnik”, „Nowy świat”, „Relikt przeszłości”, „Klucz do większego klucza”

15. Ruchome Piaski

Znajdźki: Srebrne klucze: (5), Złote klucze (1), Gnomy (4), Książki (1), Kwiaty (12)

16. Ukryta ścieżka

Znajdźki: Srebrne klucze (2), Złote klucze (1), Gnomy (4), Kwiaty (13)

Opis przejścia

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. Często zdarza się jednak, że nie jest ona poprawnie wyświetlana. W takiej sytuacji opuść lokację i wczytaj ją ponownie, a błąd powinien zostać naprawiony;
- 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 **D-pada**, 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.