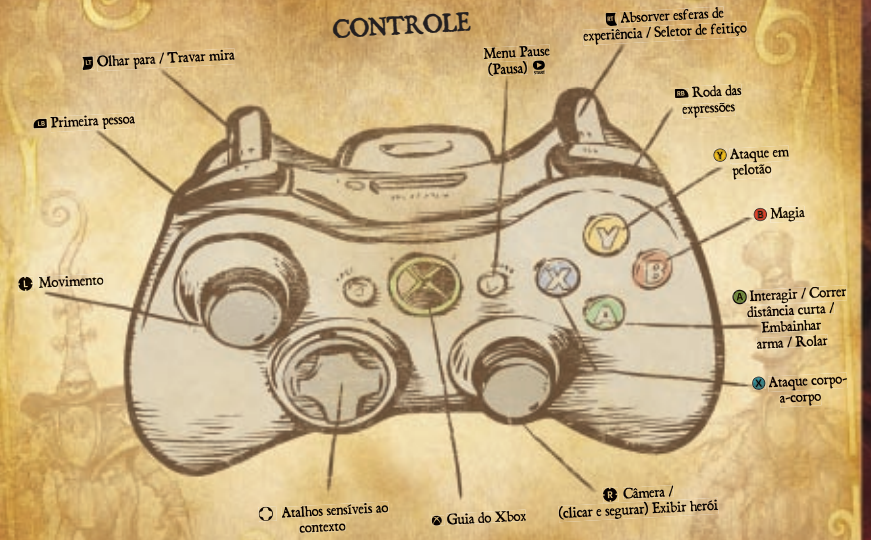


CONTROLE



0808 Peça nº X14-67419-01 XC

LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

XBOX 360 LIVE



ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia o Manual de Instruções do Xbox 360® e os avisos de segurança e saúde importantes constantes nos demais manuais. Guarde todos os manuais para consulta futura. Caso seja necessário substituir o manual original por um novo, visite **www.xbox.com/support** ou ligue para o Atendimento ao Consumidor do Xbox.

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

ÍNDICE

II Seu herói
III O melhor amigo de um herói
IV Tela do jogo
VI Controle
VIII Combate e a sua saúde
IX Experiência, Subindo de nível e Fama
X Força
XII Habilidade
XIV Poder
XVI Conhecendo Albion
XVII Pontos de interesse
XVIII Interagindo com os habitantes
XIX Expressões
XX Amor e família
XXI Trabalhando para ganhar a vida
XXII Jogos de bar
XXIII Apostando no Xbox LIVE® Arcade
XXIV Gastando o seu dinheiro duramente conquistado
XXVI Jogada em conjunto e Xbox LIVE
XXVIII Xbox LIVE
XXIX Menu Pause (Pausa)
XXX Créditos

SEU HERÓI

Você pode jogar como um Herói ou Heroína no Fable® II, mas essa decisão é somente o começo. Ao longo do jogo, suas escolhas envolvem as mais variadas decisões.



Bem e mal

Muitos problemas têm soluções boas e más. Suas escolhas o influenciam fisicamente: realize boas ações e você será considerado elegante; ceda aos seus impulsos malignos e seu semblante causará os piores pesadelos. Os aldeãos reagirão da maneira correspondente.

Pureza e corrupção

A pureza deixa os Heróis mais belos, enquanto a corrupção os torna horrorosos. A pureza é determinada por fatores mais sutis do que o bem e o mal, como cobiça, gula e preguiça.

Força, habilidade e poder

Os heróis aperfeiçoam suas capacidades em três áreas. A força governa o uso de armas para o combate corpo-a-corpo. O desenvolvimento da sua Habilidade traz mais coragem nos combates em pelotões. Poder é a capacidade de lançar feitiços mágicos. Você pode se especializar em uma disciplina ou combinar as três.

Aparência física

Muitos fatores afetam sua aparência. Se comer muitas tortas, você ficará gordo. Desenvolva sua Força e terá músculos definidos. Concentre-se na Habilidade e ficará mais alto. Se você usar feitiços mágicos com freqüência, as linhas luminosas do Poder surgirão por toda a sua pele.

Personalização

Você também pode personalizar sua aparência com uma variedade de roupas. Os estilistas e tatuadores de Albion oferecem uma ampla variedade de penteados, estilos de barba e cabelo, tatuagens e maquiagem.

Tinturas

Também há tinturas para pintar seus cabelos e roupas, tornando-os realmente exclusivos. Para usar uma tintura, pressione START para abrir o menu Pause (Pausa). Selecione Items (Itens) e depois Dyes (Tinturas). Escolha uma cor e em seguida selecione o item que será tingido.

O MELHOR AMIGO DE UM HERÓI

Os homens domesticaram os cães milênios atrás e reconhecem seu enorme valor como companheiros e protetores. Seu cão é absolutamente leal e o seguirá aonde quer que você vá. Além da companhia, ele pode realizar muitas coisas úteis.

Combate

Seu cão luta com fervor para protegê-lo durante a batalha. Ele salta instintivamente nos alvos que você nocauteou e os ataca, então fique atento às oportunidades para derrubar os inimigos e deixar o seu amigo peludo concluir o trabalho.

Cura

Caso o seu amigo leal sofra danos durante o combate, cure-o com o Elixir canino. Isto melhora a saúde dele e o deixa feliz.

Alertas

Quando o seu cão fareja algo interessante, como um baú, um tesouro enterrado ou um objeto relacionado a uma expedição, ele late. Fique de frente para ele e ele tentará levá-lo até o objeto.

Adestramento

Usando os livros que encontra ou adquire, você pode adestrar seu cão para fazer truques, encontrar tesouros cada vez mais valiosos e causar mais danos no combate. Se você adquiriu um livro de adestramento, pressione START para abrir o menu Pause (Pausa). Selecione Items (Itens) e em seguida, Books & Documents (Livros e documentos) e selecione o livro de adestramento que você gostaria de usar.

Interagindo com o seu cão

Além de curar, você pode elogiar ou dar broncas no seu cão, dar recompensas e brincar com ele. Para interagir com seu cão, pressione RB para abrir a Roda da Expressão, selecione Dog (Cão) e depois selecione a ação desejada. Os atalhos para as expressões relevantes também são exibidos em ○.

Bem e mal

Seu cão é tão profundamente ligado a você, que a aparência física dele muda de acordo com a sua disposição moral. Se você seguir um caminho íntegro, seu cão também será nobre. Se você atacar os inocentes, ele assume uma aparência cada vez mais assustadora.



TELA DO JOGO (COMBATE)

Medidor da saúde

Barra de informações

Experiência adquirida

Força

Habilidade

Poder

XP geral



Medidor de feitiços

Seu herói

Esferas de experiência

TELA DO JOGO (INTERAÇÃO)

Medidor de expressões

Barra de informações

Ícone de opinião

Ícone do doador de presentes

Ícone da criança

Ícone do cônjuge



Atalhos sensíveis ao contexto

Indicador Olhar para

Contador de expedições

CONTROLE



LT Olhar para / Travar mira

LB Primeira pessoa

L Movimento

Menu Pause (Pausa) START

RT Absorver Esferas de experiência / Seletor de feitiço

RB Roda das expressões

Y Ataque em pelotão

B Magia

A Interagir / Correr distância curta / Embainhar arma / Rolar

X Ataque corpo-a-corpo

Atalhos sensíveis ao contexto

Guia do Xbox

R Câmera/(clicar e segurar) Exibir herói

COMBATE E A SUA SAÚDE

Albion é um lugar perigoso e você passará pela quantidade merecida de batalhas durante suas viagens. Independente de você favorecer a Força, Habilidade, Poder ou uma combinação entre eles, o combate é um negócio mortal.

Saúde e cicatrizes

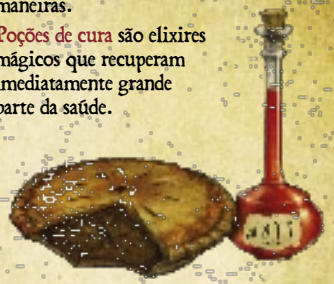
Quando o combate começa, um medidor vermelho aparece na tela representando sua saúde. À medida que você sofre danos, o medidor se esvazia. Quando ele fica vazio, você cai no chão. Depois de alguns momentos, você usa suas reservas de poder Heróico para combater todos os inimigos e se levanta para voltar à luta— com a esperança de que terá mais sorte desta vez, além de algumas novas cicatrizes. Saiba que as esferas de experiência não coletadas (consulte a próxima seção), presentes quando a sua saúde chegou a zero, desaparecem permanentemente e não podem mais ser coletadas. Essas conseqüências podem ser evitadas se você possuir o Frasco de ressurreição.



Cura

Quando você sofre danos no combate, pode recuperar sua saúde de diversas maneiras.

Poções de cura são elixires mágicos que recuperam imediatamente grande parte da saúde.



Comida recupera a saúde mais lentamente do que a poção. A comida também pode ter vários outros benefícios e penalidades. Veja o que a culinária de Albion tem para oferecer!

Dormir em uma cama recupera a saúde e também pode trazer benefícios adicionais. Para obter mais informações, consulte a página XXIV.

Expansões

Algumas armas têm espaço para instalar as expansões, que são pedras preciosas mágicas que permitem vários bônus. As capacidades de expansão incluem modificar o tipo de dano causado pela arma, protegê-lo contra danos, esgotar a saúde dos inimigos, causar mais danos para inimigos bons ou maus e mais. As expansões podem ser encontradas como tesouro ou adquiridas dos lapidários.

EXPERIÊNCIA, SUBINDO DE NÍVEL E FAMA

O combate é brutal e terrível, mas para aqueles que sobrevivem também é uma experiência de aprendizado. Para cada inimigo que você combate, ganha uma experiência valiosa (XP) que pode utilizar para tornar-se um Herói ainda mais poderoso.

Esferas de experiência

A XP é exibida como esferas brilhante que explodem a partir dos inimigos. Absorva as esferas de XP segurando RT. Há quatro tipos diferentes de XP, representadas por quatro cores distintas. Verde é a XP geral. As outras três cores correspondem às três disciplinas de combate. Se você prefere o combate mano-a-mano, recolherá mais XP de Força (azul), para que possa desenvolver ainda mais suas habilidades no combate corpo-a-corpo. Se você preferir usar armas e bestas, receberá XP de Habilidade (amarelo), permitindo técnicas de tiro mais avançadas. O uso do Poder resulta em XP de Poder (vermelho), que possibilita aprender feitiços adicionais e mais poderosos.

Experiência de bônus

Quanto mais habilidade demonstra na sua luta, mais XP você ganha. Ganhe XP extra despachando os inimigos rapidamente, usando floreios e tiros na cabeça, cadeias de ataques e empurrando-os em abismos. Você também pode ganhar XP de bônus ao ajudar um amigo a matar um inimigo em um ataque conjunto (consulte a página XXVI).

Subindo de nível

Cada tipo de XP (Força, Habilidade e Poder) pode ser gasto em habilidades de sua disciplina de combate correspondente e a XP geral pode ser gasta em qualquer uma das três. Comprar novas habilidades o transforma de novato a guerreiro letal, endurecido pela batalha.

Para subir de nível, pressione START para abrir o menu Pause (Pausa). Selecione Abilities (Habilidades) e então escolha as disciplinas e habilidades que você deseja. Você pode descartar habilidades indesejáveis, reconquistando uma parte da XP que gastou nelas.

Fama

Enquanto a XP é ganha quando você mata inimigos no combate, sua fama aumenta quando você conclui expedições. Fama é uma medida de sua reputação em Albion e afeta a forma como as pessoas o tratam. Em alguns casos, uma expedição não lhe é oferecida a menos que você tenha fama suficientemente alta: ninguém irá confiar uma missão crítica a um estranho que ainda não comprovou o seu valor.

Você pode encontrar o Bardo em tavernas e hospedarias. Por uma taxa, ele cantará suas aventuras e aumentará sua fama.

Você também pode ganhar fama posando para as estátuas e exibindo os troféus que ganhou durante suas expedições.

FORÇA

Desenvolva a Força para aumentar sua eficácia no combate mano-a-mano. Existem três maneiras principais de desenvolver sua Força: Estilos brutais, Físico e Resistência.

Estilos brutais

Nível Um: Bloqueio

Ataques de bloqueio corpo-a-corpo, mantendo pressionado o Ⓧ. A força do golpe que você sofreu é redirecionada contra o seu inimigo, que é empurrado um passo para trás. Observe que nem todos os ataques podem ser bloqueados.

Nível Dois: Floreios

Floreios são ataques corpo-a-corpo que causam mais danos e derrubam mais inimigos. Para executar um floreio, mantenha pressionado Ⓧ, aponte L para um inimigo até o controle começar a vibrar e depois solte Ⓧ. Se você for golpeado enquanto carrega um floreio, irá bloquear o ataque e perder o floreio, portanto, seja rápido!



Nível Três: Cadeia de ataques

Pressionando Ⓧ no momento certo, você pode encadear uma série de ataques e aumentar a velocidade geral e o dano causado pelos seus ataques.

Além disso, ao recarregar as armas do pelotão, você ouve o clique do mecanismo e pode tocar em Ⓨ exatamente no momento certo, para acelerar o processo imensamente.

Nível Quatro: Contra-ataques

Quando um inimigo inicia um ataque corpo-a-corpo contra você, toque em Ⓧ e simultaneamente aponte L para ele. Um contra-ataque bem-sucedido fará o inimigo girar; rapidamente, toque em Ⓧ novamente para lançar um golpe devastador. Este ataque é poderoso o suficiente para matar os inimigos mais fracos no mesmo instante.

Físico

Desenvolva seu físico para causar mais danos com as armas do corpo-a-corpo. Quanto mais alto o nível físico, mais musculosa será a aparência do Herói.

Resistência

Isto representa sua saúde geral. Quanto maior a resistência, maior a capacidade de resistir em uma batalha.

Armas do corpo-a-corpo

As Katanas causam menos danos que qualquer espada, mas oferecem um ataque mais rápido. Elas são armas de astúcia para espadachins mestres.

As Espadas longas oferecem um equilíbrio balanceado entre dano e velocidade. Esta é uma ótima arma, que executa uma ampla variedade de golpes.

Alfanjes não são tão rápidos quanto as espadas longas, porém causam mais danos.

Os Cutelos causam danos enormes, mas são mais lentos de balançar que outras espadas. Estas armas baseiam-se principalmente na força bruta.

Clavas são as mais rápidas entre as armas pesadas. Embora mais lentas que as espadas, geralmente causam mais danos.

Os Machados equilibram admiravelmente a velocidade e os danos e permitem ao Herói grande flexibilidade em termos dos estilos de luta.

Os Martelos permitem um ataque lento, mas o impacto é incrivelmente forte. Antíteses das katanas, os martelos destinam-se aos Heróis que preferem deixar de lado os ataques mais leves e preferem causar um dano enorme a cada golpe.



HABILIDADE

Os Heróis que se concentram na Habilidade ganham acesso a aptidões fantásticas quando usam as bestas e as armas. Existem três maneiras principais de desenvolver sua Habilidade: Estilos hábeis, Precisão e Velocidade.

Estilos hábeis

Nível Um: Rolagem

Toque Ⓐ enquanto empurra 🕹 em qualquer direção para rolar e assim desviar de um ataque recebido.



Nível Dois: Ataque em pelotão com mira

Heróis inexperientes atiram enquanto apóiam o peso nos quadris, o que é pouco eficiente. Para mirar precisamente usando a visão da arma, pressione e mantenha Ⓨ, e em seguida solte para atirar. Você ainda pode atirar com o peso apoiado nos quadris, tocando em Ⓨ.

Nível Três: Zoom

Pressione e mantenha Ⓨ para aumentar o zoom no seu alvo, e em seguida solte para atirar. Quanto mais você aumentar o zoom, mais poderoso o tiro.

Nível Quatro: Mira secundária

Enquanto mantém pressionado o Ⓨ para mirar, pressione L3 para encontrar o ponteiro cruzado da mira secundária. Use 🕹 para mirar partes específicas do seu inimigo, obtendo efeitos diferentes: atirar na arma do inimigo e arrancá-la da mão dele, atirar no inimigo em fuga pelas costas para incapacitá-lo temporariamente ou mirar na virilha para derrubar seu inimigo. Solte Ⓨ para atirar.

Precisão

Aprimore esta habilidade para aumentar os danos que você causa com todas as armas e bestas.

Velocidade

A velocidade afeta a rapidez com que você recarrega a arma e também a velocidade do seu ataque corpo-a-corpo.



Bacamarte



Besta



Rifle de mecanismo de relógio



Rifle revólver



Pistola de pederneira

Armas de pelotão

Pistolas são armas de fogo de curto alcance que você segura e dispara com uma das mãos. As pistolas podem ser sacadas e disparadas rapidamente, mas possuem um baixo poder de detenção.

Bacamartes são armas de barril curto que causam um dano enorme à queima-roupa e podem até acertar diversos inimigos. Sua eficácia cai drasticamente à medida que a distância aumenta.

Rifles têm o disparo mais lento do que as pistolas, mas causam mais danos e têm maior alcance.

Bestas dominavam o combate de pelotão antigamente, embora sejam menos usadas hoje, com o surgimento das armas de fogo. Mesmo assim, essas armas confiáveis não devem ser menosprezadas: as bestas representam um bom equilíbrio entre velocidade, alcance e potência. As bestas leves podem ser operadas rapidamente, mas causam menos danos do que as pesadas, que demoram mais para recarregar. Os inteligentes inventores também produziram bestas seqüenciais que podem disparar vários pinos sem a necessidade de recarregar.

Pistolas e rifles são classificados em três tipos.

Pederneiras são armas básicas de um tiro que devem ser recarregadas manualmente depois de cada disparo.

Pistolas e rifles de Revólver têm múltiplos barris, cada um com a própria câmara, e permitem que o atirador dispare várias séries antes de recarregar. Disparando a arma até esvaziar, você recarrega cada câmara automaticamente. Se você parar de atirar antes de esvaziar a arma, depois de alguns momentos você começa a recarregar automaticamente as câmaras vazias e continua até que todas estejam carregadas ou até que você recomece a atirar.

As armas de fogo de Mecanismo de relógio usam mecanismos de disparo sofisticados e semi-automáticos, nos quais a munição é alimentada na câmara por uma cartucheira. As séries podem ser disparadas na rapidez com que o artilheiro consegue puxar o gatilho, e uma nova cartucheira é necessária apenas quando a arma está vazia.

PODER

Aqueles que possuem o sangue Heróico podem aprender a concentrar seu Poder para lançar feitiços mágicos poderosos. Existem oito feitiços, cada um deles com cinco níveis. Cada nível de um feitiço tem efeitos mais poderosos do que o anterior. Além disso, quanto mais XP você gasta nas capacidades de Poder, mais poderosos se tornam os seus feitiços de nível baixo, e mais rápidos os de nível alto.

Poderes

- Caos confunde os inimigos, fazendo com que eles parem de lutar e se comportem de maneira estranha. Eles podem até mesmo atacar os próprios aliados.
- Impulso de força explode seus inimigos com uma força invisível e os lança contra paredes ou abismos.
- Inferno abrasa seus oponentes com chamas mágicas.
- Invocação dos mortos cria aliados espectrais que lutam ao seu lado.
- Choque aturde seus inimigos e os dinamita com raios.
- Lâminas cria espadas mágicas para atravessar seus oponentes.
- Controle do tempo reduz a velocidade do mundo ao seu redor ou aumenta sua própria velocidade. Você também pode se teleportar imediatamente até um inimigo e, nos níveis mais altos, derrubá-lo.
- Vórtice cria uma forte tempestade de vento que leva para os ares tudo o que não esteja pregado no chão e forma um redemoinho com os objetos, causando danos aos inimigos. É possível que o Vórtice capture os inimigos e os jogue contra os aliados dele, causando danos a ambos.





O Medidor de feitiços

O Medidor de feitiços consiste em cinco áreas, uma para cada nível de feitiço. É preciso preencher essas áreas de maneira seqüencial: para colocar um feitiço de nível dois na área dois, você deve ter um feitiço de nível um na área um.

Criando feitiços

Para atribuir seus feitiços às áreas, mantenha pressionado RT. O Seletor de feitiço aparece na tela e permanece pelo tempo que você mantiver pressionado o RT. Para alternar os níveis de feitiço, pressione ◌ para cima ou para baixo. Para atribuir um feitiço a uma determinada área, pressione ◌ para a direita ou a esquerda para rolar todos os feitiços disponíveis nesse nível. Você também pode atribuir o feitiço selecionado para o nível atual, e todos os níveis superiores em que você o adquiriu, pressionando A. Depois de atribuir os feitiços da maneira que deseja, solte RT.

Você também pode atribuir os feitiços a partir do menu Pause (Pausa). Pressione START para abrir o menu Pause (Pausa), selecione Abilities (Habilidades) e então escolha Spell Selector (Seletor de feitiço).

Lançamento

Para lançar um feitiço, pressione e mantenha B. O Medidor de feitiço aparece, exibindo seus feitiços atribuídos, e começa a se preencher. Quando o feitiço que você deseja lançar for preenchido, solte B. Observe que embora o lançamento não possa ser interrompido, você está vulnerável enquanto carrega o Medidor de feitiços; portanto, lance os feitiços de nível superior com sabedoria.

Feitiços direcionados e multidirecionais

Cada feitiço pode ser lançado de dois modos: direcionado ou extensivo. Os feitiços direcionados causam um forte efeito em um único alvo, enquanto os extensivos são menos potentes, mas afetam vários inimigos. Por exemplo, no modo direcionado, Inferno lança uma bola de fogo em um único inimigo para causar um dano massivo com fogo. No modo extensivo, Inferno cerca o Herói com chamas. Isso causa menos danos, mas pode prejudicar mais inimigos.

CONHECENDO ALBION

Caminho luminoso

Quando se tem um objetivo importante, você é magicamente direcionado a ele através de um caminho luminoso marcado no chão. Ele enfraquece com o passar do tempo, se você não desejar seguir o caminho e preferir explorar o local sozinho. É possível diminuir o brilho do caminho luminoso ou desativá-lo totalmente, no menu Pause (Pausa) (consulte a página XXIX).

Viagem rápida

Você pode fazer uma Viagem rápida para qualquer local do mapa que já tenha visitado anteriormente, bem como para uma expedição, liquidação, déficit, emprego ou família. Assim, você não precisa correr o caminho todo até o seu destino. Observe que quando chegar, um período apropriado terá passado: a jornada ainda demora várias horas ou dias no mundo do jogo (portanto, planeje com antecedência ou você pode perder a liquidação!). Para fazer uma viagem rápida, pressione START para abrir o menu Pause (Pausa), selecione Quests/Maps (Expedições/mapas) e selecione o local para onde ou a pessoa com quem deseja viajar.

Corrida

Pressione e mantenha A para correr por Albion. Você chegará mais rápido onde desejar, mas nunca sabe no que – ou em quem – pode tropeçar.

Saltos

Você pode saltar sobre vários obstáculos, como precipícios baixos e cercas. Quando você chegar perto de um objeto ou uma margem que possa ser saltada, o ícone A é exibido. Pressione A para dar o salto. Se a queda for muito significativa, com possibilidade de sofrer danos, você não poderá saltar.

Mergulho

Nem todos os tesouros de Albion estão em terra seca. Se você encontrar um fluxo de bolhas, provavelmente há algo oculto sob a água. Nade até as bolhas e pressione A para mergulhar e descobrir o que está abaixo da superfície.



PONTOS DE INTERESSE

Portas do demônio

Por trás de cada uma destas portas mágicas e sensitivas, existe um tesouro a ser encontrado. Cada porta tem suas próprias exigências peculiares para se abrir.

Gárgulas

Estas estátuas desprezíveis estão implorando para levar um tiro. Destrua várias delas com o Ataque de pelotão direcionado (consulte a página XII) e você descobrirá alguns tesouros perdidos há muito tempo.

Estátuas animadas

Estas curiosas relíquias do Reino Antigo podem revelar segredos se você pronunciar a expressão correta para elas. Use a expressão errada e elas o farão saber disso!

Estátuas

Se você encontrar um pedestal sem estátua, memorize sua localização. Mais tarde, você pode contratar escultores para fazer estátuas suas e distribuí-las pelo mundo. Posar para uma estátua também aumenta sua fama.

Escavação

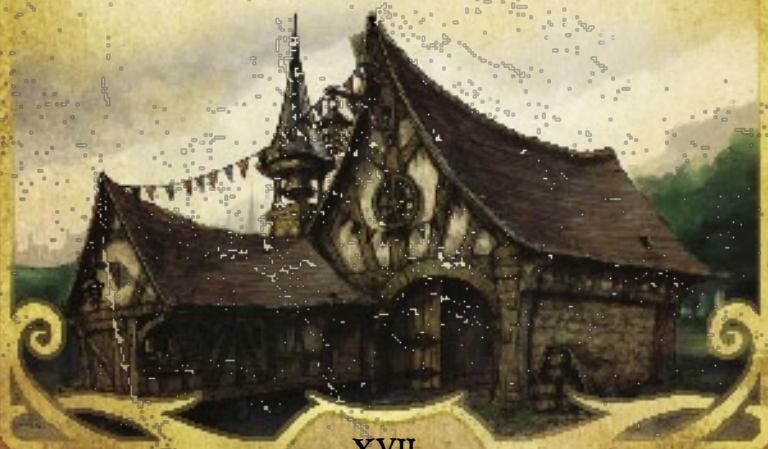
Armado com uma pá e um pouco de sorte, você pode tropeçar nas preciosidades que alguém enterrou. Lembre-se de que o seu cão pode detectar tesouros enterrados, e que você pode usar livros para adestrá-lo a procurar com mais eficiência.

Varinhas ligeiras

Você pode golpear, atirar e bater magicamente com estes dispositivos engenhosos, para abrir as portas de algumas masmorras.

Baús com chave de prata

Estes baús estão espalhados por toda Albion e só podem ser abertos com o número certo de chaves de prata. Felizmente, as chaves de prata também são encontradas em toda Albion e o número de chaves de prata que você possui não diminuirá após ter aberto um baú.



INTERAGINDO COM OS HABITANTES

Modo de segurança

Por padrão, você não pode causar danos aos aldeãos. Se você deseja atacar os civis, fique de frente para um deles, saque a arma e pressione ⚇ quando aparecer o ícone do crânio. Pressione ⚇ novamente para reativar o modo de segurança.

Crime

Se um guarda o flagrar cometendo um crime, você será preso. Neste momento há três opções: pagar uma multa, realizar serviço comunitário (normalmente, eliminar uma ameaça local) ou resistir à prisão. Se você resistir à prisão, todos os guardas da região o atacarão quando o virem. Se a aldeia não possuir guardas, os próprios aldeãos poderão atacá-lo.

O que é ilegal?

Você pode fazer o que quiser com os inimigos hostis, mas é ilegal violar os direitos dos civis.

Agressão é um ataque com feitiços.
Tentativa de assassinato é um ataque com armas de corpo-a-corpo ou pelotão.
Assassinato é quando você mata um aldeão ou guarda.
Alcoolismo e conduta irregular é cometer um crime enquanto está bêbado.
Transgressão é recusar-se a sair de uma casa quando o proprietário está tentando dormir, ou recusar-se a sair de uma loja quando estiver fechando.
Inadimplência e Inadimplência persistente resultam quando você não paga suas dívidas de jogo no bar.
Indecência em público é a execução de uma expressão lasciva com roupas inadequadas.
Extorsão é usar uma expressão Extorquir sem sucesso, ou ser flagrado durante o ato.
Assédio é o uso repetitivo de uma expressão inadequada contra um aldeão.
Vandalismo é o ato de quebrar as portas ou janelas de um edifício.
Resistir à prisão faz com que os guardas o ataquem.
Violação de liberdade condicional é deixar de realizar o serviço comunitário designado, dentro do período estabelecido, ou cometer outro crime durante a liberdade condicional.
Roubar é se apoderar de coisas de propriedade de outra pessoa. Se alguém o flagrar roubando, o ícone de um olho aparece para avisá-lo de que você está sendo observado. Se uma testemunha o flagrar roubando, os guardas virão prendê-lo. Independente de você ser visto ou não, roubar fortalece suas ligações com o mal.

Títulos de Herói

Os cidadãos se dirigem a você usando o seu título. O título inicial é modesto, mas um leiloeiro público pode lhe dar um novo - por um preço. Certas ações Heróicas, nobres ou não, podem desbloquear títulos para que fiquem livres.

Troféus

Quando você termina algumas expedições, pode adquirir um troféu como símbolo de sua vitória. Mostre seus troféus para as pessoas, a fim de melhorar a opinião delas sobre você e aumentar sua fama.

EXPRESSÕES

Opiniões do aldeão

Dependendo de suas decisões, sua fama, as roupas que você usa, suas tatuagens e outros fatores, as pessoas de Albion podem amá-lo ou odiá-lo, achá-lo engraçado ou assustador, bonito ou feio.

Recompensas do aldeão

Um aldeão com um ícone de presente sobre a cabeça possui um item que poderá lhe dar, se você mudar a opinião dele. Para ganhar o presente, você precisa saber mais sobre o aldeão.

Fique de frente para o aldeão e toque em LT para olhar para ele. Isto expõe um medidor que mostra se você está perto ou não de ganhar um presente. Pressione Ⓨ para ver detalhes do aldeão, incluindo as coisas que ele gosta ou não. Use estes dados para escolher a melhor expressão para realizar, um presente para oferecer ou um local para visitar.

Se você matar os aldeãos com uma arma de corpo-a-corpo, pode conseguir os itens gratuitamente. Se você não quiser ser preso, é melhor fazer isso quando não houver testemunhas por perto.

A Roda da expressão

As expressões se encaixam nas seguintes categorias: Social, Rude, Assustador, Paquerador e Divertido. Para executar uma expressão, toque em RB, selecione uma categoria, escolha uma expressão e pressione Ⓐ. Tome cuidado ao usar certas expressões: algumas delas, como Extorquir, criam dificuldades com os guardas.

Ampliando as expressões

Algumas expressões podem ser ampliadas para alcançar resultados espetaculares e realmente impressionar a população. Para ampliar uma expressão usando a Roda da expressão, realce a expressão e depois pressione e mantenha Ⓐ. Para ampliar uma expressão usando ⚇, pressione e mantenha o atalho ⚇. Solte no momento exato para emocionar seu público. Porém, se você não calcular o tempo corretamente, cometerá uma falha terrível e será humilhado.

Seguidores

Quando você aprender o Seguir, pode fazer com que as pessoas o sigam aonde quer que você vá, se eles o amarem ou temerem o suficiente. Use o Seguir para levar os aldeãos aos lugares favoritos deles ou mudar sua família para uma nova casa (consulte a próxima página). Quando você não quiser mais ser seguido, use a expressão Recusar no seguidor.

Amor e namoro

Muitos aldeãos ficarão apaixonados por você, dependendo da maneira como você se comporta. Quando a opinião de Amor deles tornar-se alta o suficiente, eles começam a paquerá-lo e sugerir como vocês poderiam desenvolver um relacionamento.

Quando você encontrar alguém que lhe agrade, tente usar expressões para cortejar essas pessoas. Você também pode dar um presente: toque em RB para abrir a Roda da Expressão, selecione Social, selecione Gift (Presente) e depois escolha o presente no seu inventário. As pessoas também gostam quando você as leva para seus lugares favoritos. A expressão Seguir é particularmente útil para isto.

AMOR E FAMÍLIA

Viver é muito mais do que matar bandidos e concluir expedições épicas. Em algum ponto você pode desejar diminuir o ritmo, casar-se e ter uma família.

Sexo - seguro ou não

Independente de você ser casado ou não, é possível ter relações sexuais com muitas das pessoas que você encontra em suas viagens, por amor ou dinheiro. As prostitutas são relativamente comuns nos bairros menos abastados de Albion, e são elas que discutem em aberto uma fascinante invenção: o preservativo. Usar esse produto é a única maneira confiável de proteger-se contra as terríveis doenças sexualmente transmissíveis que muitas pessoas têm e, obviamente, para evitar a gravidez. Os preservativos são vendidos por certos mercadores.

Para ter relações sexuais com um aldeão, use a expressão Seguir para levá-lo até a cama e depois pressione Ⓐ para colocar essa cama em um bom uso.

Casamento

Entre as várias bênçãos da união entre duas pessoas, estão o bônus da fama e o reforço de bônus de sono (consulte a página XXIV). Quando um aldeão se apaixona por você, peça-o em casamento, oferecendo uma aliança como presente. Quando você firmar o compromisso, deve comprar uma casa para a pessoa amada e se mudar para lá. Veja Possuindo casas, página XXIV.

Seu cônjuge depende de você para suas necessidades. Para definir uma mesada para o seu cônjuge, pressione Ⓐ para Examine Property (Examinar propriedade) na placa da imobiliária na frente da sua casa, e depois selecione Set Budget (Definir orçamento).

Família

Uma vez casado, você tem a opção de constituir uma família. As Heroínas podem engravidar se fizerem sexo sem proteção, assim como a esposa de um Herói. Seus filhos são dependentes de você financeiramente, assim como seu cônjuge. No entanto, o dinheiro não é a única coisa importante para a sua família: eles também precisam ver você periodicamente. Se passar longos períodos sem visitar sua casa, sua família ficará triste com você. Se o seu cônjuge ficar suficientemente chateado, isso pode terminar em divórcio. Sua família tende a ficar mais feliz se morar em uma casa bonita e bem mobiliada. Se ficarem felizes o suficiente, lhe darão presentes de vez em quando e você também pode receber reforços maiores de bônus de sono.

Bigamia

É possível ter vários cônjuges e várias famílias. No entanto, manter vidas separadas é difícil e se as famílias souberem uma da outra, certamente você terá problemas.

TRABALHANDO PARA GANHAR A VIDA

Emprego

Concluir expedições pode ser emocionante e recompensador de muitas maneiras, mas não traz muito dinheiro. Para ganhar dinheiro, você precisará ter vários empregos. Verifique no seu mapa as oportunidades que estão atualmente disponíveis. Lembre-se de que os empregos não são para sempre, portanto, você precisa ser rápido ou alguém pode consegui-lo primeiro.

Bartenders preparam bebidas para as pessoas em bares. Como beber é um passatempo de eterna popularidade, os bartenders qualificados são sempre necessários.



Lenhadores cortam a lenha usada para aquecer as casas e abastecer a indústria.

Ferreiros forjam armas de metal. Quanto melhor seu Físico, mais dinheiro você pode ganhar neste emprego.

Os bartenders, lenhadores e ferreiros podem tornar-se cada vez mais experientes em seu trabalho, ganhando assim mais dinheiro.

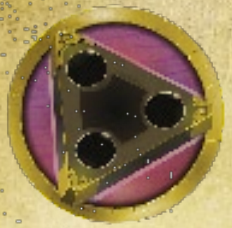
Caçadores de recompensas encontram e matam criminosos perigosos que estão fora do alcance da lei.

Agentes de alocação de civis recrutam os aldeãos de maneira violenta, para serem usados como mão-de-obra em vários projetos. Este é um negócio sujo, porém lucrativo. Se você é contrário à idéia da mão-de-obra forçada, procure oportunidades de liberar os pobres aldeãos que foram capturados.

Assassinos eliminam alvos que representem uma ameaçam ou recusam-se a cooperar com o submundo dos criminosos. Os assassinos prosperam quando a situação está muito ruim, portanto, se suas ações fazem o mundo se tornar um lugar mais obscuro, você pode encontrar oportunidades de matar para obter lucro.

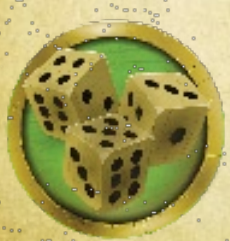
JOGOS DE BAR

Não é totalmente verdadeiro dizer que um emprego é a única forma de ganhar dinheiro: Os jogos estão disponíveis na maioria dos bares de Albion.



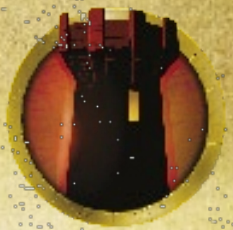
Caixa giratória

Gire as varetas ligeiras e ganhe prêmios combinando símbolos semelhantes em fileiras de dois ou mais. Alguns jogos de Caixa giratória contêm bônus especiais, como varetas adicionais, giros grátis e multiplicadores de prêmios.



Pedra fundamental

Aposte em quais pedras serão removidas antes de os arcos desmoronarem e faça apostas internas especiais cada vez que os dados rolarem. Você também encontra os jogos Prêmio da pedra fundamental, onde a primeira rodada paga um prêmio enorme; ou também Pedra de sangue, em que pode apostar contra o resultado dos dados.



Torre da fortuna

A mesa coloca até oito fileiras de cartas e, depois de cada uma, você tem a opção de sacar o dinheiro ou tentar a sorte. Se sair um par vertical entre as fileiras, você sofre o Infortúnio e o jogo termina. Há duas formas de evitar o Infortúnio: usar a carta do Portão, que é colocada voltada para baixo no início do jogo, ou tirar uma carta do Herói. Se todas as cartas da fileira tiverem o mesmo valor, você ganha um multiplicador de bônus. Se você sobreviver às oito fileiras de cartas sem tirar o Infortúnio ou usar a carta do Portão, ganha um prêmio enorme!

Crédito, ganhos e dívidas

Para apostar nos jogos de bar, peça ouro emprestado ao mestre dos jogos. A quantia emprestada é a sua dívida e irá segui-lo em qualquer outra mesa de apostas de Albion até que você pague. Tome cuidado, porque se carregar muitas dívidas por muito tempo, você terá problemas!

APOSTANDO NO XBOX LIVE ARCADE

Além de apostar nos jogos de bar no Fable II, você também pode jogá-los no Xbox LIVE® Arcade. Se você tem uma conta Xbox LIVE Gold, pode transferir o ouro que já ganhou para o Fable II, onde poderá gastar como quiser. Você também pode ganhar 15 itens exclusivos e depois usá-los no Fable II.

Duas maneiras de jogar

Você pode escolher jogar como seu Herói do Fable II, trazendo com você todo o ouro, dívidas e classificações que acumulou no Fable II. Ou então, crie um novo personagem denominado Patrono. Um Patrono começa com 500 de ouro, zero de dívida e a classificação de uma estrela.

O personagem do Xbox LIVE Arcade tem três atributos. Saldo de ouro é o dinheiro que você possui e que está livre para apostas, sujeito aos limites da mesa. Dívida é a quantia em ouro que você deve aos mestres do jogo. Pontos são ganhos para cada moeda que você aposta. À medida que você ganha mais pontos, sua classificação aumenta gradualmente de uma para cinco estrelas. As classificações mais altas desbloqueiam novas variedades de jogos e permitem acesso aos torneios, nos quais você ganha itens raros. Uma classificação alta também aumenta seu limite de crédito.

Leve seu ouro para o Fable II

O ouro ganho no Xbox LIVE Arcade, enquanto você jogava como Herói do Fable II, estará disponível na próxima vez que você jogar o Fable II. Se você ganhar como Patrono, pode levar seu ouro para o Fable II executando uma fusão. A fusão do Patrono com o Herói exclui o Patrono e adiciona todos os seus atributos (ouro, dívida, classificação) ao Herói. Só é possível fazer a fusão de um Patrono com um Herói adulto.



GASTANDO O SEU DINHEIRO DURAMENTE CONQUISTADO

Mercadores

Na maioria das cidades e aldeias, os mercadores vendem produtos que abrangem de tudo, de armas e roupas até poções, presentes e móveis.

Liquidações

Periodicamente os mercadores fazem liquidações, às vezes com descontos substanciais nos itens. Quando uma liquidação começa, o local é marcado no seu mapa. Os itens apropriados nessa loja são vendidos por menos. Entretanto, o mercador também pagará menos para comprar esses itens.

Déficits

Quando a demanda ultrapassa a oferta, ocorre um déficit e os preços sobem. Você é avisado sobre os déficits da mesma maneira que das liquidações, e quando começa um, os mercadores cobram mais pelos itens afetados e pagam mais para comprá-los. É possível fazer fortuna estudando a alta e baixa da oferta e demanda, comprando itens na liquidação e depois vendendo-os durante os déficits.

Possuindo casas

Você pode comprar qualquer casa do jogo, desde que esteja à venda e você tenha dinheiro para pagar. Algumas casas são associadas a expedições, que você só pode acessar se for proprietário. Não há limites ao número de casas que você pode ter e você pode escolher qual será a casa de sua família (ou casas, se você tiver mais de uma família). Para fazer a mudança da sua família para a casa, use a expressão Seguir no seu cônjuge e leve-o para a nova casa. Chegue perto da placa da imobiliária da casa e pressione Ⓐ para Examine Property (Examinar a propriedade) e depois selecione Set as Marital Home (Definir como lar do casal). Você também pode Examinar a propriedade a ser comprada, vendida, alugada ou mobiliada e definir o orçamento familiar.

Bônus de sono

Dormir em uma casa pode trazer um bônus para o seu Herói, por exemplo aumentando a Força, a saúde ou a velocidade. Apenas um bônus pode estar ativo de cada vez. Os bônus são mais benéficos quando uma família feliz mora na casa. Para dormir, realce a cama e pressione Ⓐ.



Aluguel

Você pode alugar casas que sejam suas, nas quais sua família não esteja morando. Depois do inquilino ter se mudado de verdade para a casa, o aluguel é pago automaticamente ao Herói após alguns minutos do tempo do mundo real—mesmo quando você não estiver jogando o Fable II. É possível aumentar ou diminuir o aluguel, tornando-o mais mais corrupto ou puro.

Decorando e mobiliando suas casas

Você pode decorar suas casas com itens comprados em uma loja, ou com os troféus das expedições (consulte a página XVIII). Quando você faz uma benfeitoria na casa da sua família esta fica mais feliz, enquanto que as benfeitorias nas casas para aluguel as tornam mais valiosas.

Possuindo lojas

A maioria das lojas pode ser adquirida como se fossem casas. Quando você possui uma loja, ganha desconto nas mercadorias e também participação nos lucros. Assim como no aluguel, você pode aumentar ou diminuir os preços, com um efeito associado na sua pureza e corrupção.



JOGADA EM CONJUNTO E XBOX LIVE

Jogada em conjunto local

Você pode jogar o Fable II em conjunto com um amigo no mesmo console do Xbox 360. Quando você se junta a um Herói para uma jogada em conjunto, usa um Escudeiro pré-gerado. Embora o herói possa realizar qualquer ação que quiser, o Escudeiro tem restrições, incluindo a incapacidade de interagir com mercadores e adquirir imóveis.

Para juntar-se a um Herói como Escudeiro, pressione START em um segundo controle do Xbox 360 para exibir a tela Henchman Configuration (Configuração do escudeiro).

Tela de configuração do Escudeiro

O Herói seleciona a porção do ouro e de XP que o Escudeiro recebe. O Escudeiro seleciona seu sexo, disposição moral e armas.

Um Escudeiro pode ser associado a um Herói existente, de forma que qualquer ouro, XP ou habilidades adquiridas sejam transferidas para esse Herói quando terminar a sessão de jogada em conjunto.

Para associar seu Escudeiro a um Herói, pressione X para selecionar um perfil no console do Xbox 360 ou unidade de memória. (Se um segundo perfil já estiver registrado, ele é selecionado automaticamente). Para escolher um Salvamento de herói nesse perfil, pressione Y e selecione a partir dos Salvamentos de herói disponíveis.

Se você não se registrar, pode associar seu Escudeiro a um Salvamento de herói no perfil do Herói, pressionando Y.

Se você jogar sem se registrar ou sem selecionar um Salvamento de herói, o Escudeiro recebe habilidades iguais às do Herói. Toda a XP e o ouro são dados ao Herói, porém o Escudeiro pode gastar um grupo independente de XP para subir o nível das habilidades. Quando o Escudeiro sai da sessão, seu progresso é perdido.

Pressione A nos dois controles para iniciar.

Jogada em conjunto no Xbox LIVE

Consulte www.fable2.com ou o Xbox LIVE para obter informações atualizadas sobre a disponibilidade deste recurso.

Esferas

As esferas brilhantes estão espalhadas por toda Albion. Cada esfera representa outro jogador humano com uma conta Xbox LIVE Gold, marcando sua posição no jogo. Você pode definir as esferas para exibir todos os jogadores, apenas amigos do Xbox LIVE ou então pode desativá-las se desejar. Para convidar um jogador ao seu jogo, realce a esfera e pressione A, depois selecione Interact (Interagir). Você também pode selecionar Gift (Presente) para transferir itens do seu inventário para esse jogador; Stats (Estatísticas) para descobrir mais sobre ele; ou Kick (Chutar) para remover a esfera dele da sua sessão.

Escudeiros em conjunto no Xbox LIVE

Quando você se junta a outro jogador para uma jogada em conjunto no Xbox LIVE, seleciona um Escudeiro para representar seu Herói. Este Escudeiro possui as mesmas habilidades que o Herói associado, mas nenhuma parte do inventário: você recebe as armas iniciais equivalentes às armas do nível de poder do Herói. Você perde suas armas quando a sessão termina, mas o ouro, a experiência e as habilidades adquiridas como Escudeiro são transferidas novamente ao Herói original.



Câmera para jogada em conjunto

Na jogada em conjunto, nenhum jogador controla a câmera: o jogo posicionará automaticamente a câmera para mostrar os dois jogadores. Para manter ambos na tela, o movimento pode ser restrito para impedir que eles se afastem muito um do outro.

Existem dois comandos importantes para o controle da câmera na jogada em conjunto:

Para reorientar a câmera para o seu personagem, pressione LB. Os dois jogadores podem fazer isto a qualquer momento.

Para teleportar imediatamente o Escudeiro até a posição do Herói, pressione BACK. Somente o Escudeiro pode fazer isto.

Tela do jogo

Durante a jogada em conjunto, a tela é dividida na metade. A saúde do Herói e o Medidor de feitiços são mostrados no lado esquerdo da tela, os do Escudeiro no direito.

Menu Pause (Pausa)

Na jogada em conjunto, o Herói pode acessar seu menu Pause (Pausa) (consulte a página XXIX) como habitual, pressionando START. O Escudeiro tem acesso a um menu Pause (Pausa) modificado, onde pode ver e atualizar suas habilidades, acessar a tela de Configuração do Escudeiro ou sair do jogo. Se você selecionar Quit (Sair), verá toda a XP e o ouro que ganhou.

Lista de amigos do Xbox LIVE

O menu Pause (Pausa) também permite que o Herói veja uma lista dos seus amigos no Xbox LIVE que estão jogando o Fable II no momento. Pressione START para abrir o menu Pause (Pausa), depois selecione Quests/Maps (Expedições/mapas) e, em seguida, Xbox LIVE Friends (Amigos do Xbox LIVE). Selecione um amigo para acessar as mesmas opções que você possui ao interagir com uma esfera.

XBOX LIVE

Jogue com outra pessoa e com todo mundo, a qualquer hora, em qualquer lugar com o Xbox LIVE®. Construa o seu perfil (seu cartão de jogador). Bata-papo com seus amigos. Faça o download do conteúdo (programas de TV, trailers, filmes em alta definição, demonstrações de jogos, conteúdo de jogos exclusivos e jogos Arcade) no Xbox LIVE Marketplace. Envie e receba mensagens de voz e vídeo. Use o LIVE com o Xbox 360® e o Windows®. Jogue, converse e faça download tanto no PC como no Xbox 360. O LIVE oferece acesso decisivo ao que você deseja e às pessoas que você conhece, tanto no PC como no televisor. Fique conectado e se junte à revolução.



Conexão

Antes de usar o Xbox LIVE, conecte o seu console do Xbox à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox LIVE. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox LIVE está disponível em sua região visite www.xbox.com/live.

Controle de conteúdo pelos pais

Essas ferramentas fáceis e flexíveis permitem que pais e responsáveis decidam a quais jogos as crianças e os adolescentes podem ter acesso com base na classificação do conteúdo. E agora, o controle de conteúdo pelos pais do LIVE e do Windows Vista® funcionam melhor juntos. Os pais podem restringir o acesso a conteúdos voltados para adultos. Aprove com quem e como a sua família interage quando está online no serviço LIVE. E defina o limite de tempo durante o qual eles podem jogar. Para mais informações visite www.xbox.com/familysettings.

MENU PAUSE (PAUSA)

Pressione START durante o jogo para interrompê-lo e acessar o menu Pause (Pausa), que contém muitos itens importantes.



Save (Salvar)

Selecione esta opção para salvar seu progresso e continuar jogando o Fable II ou sair. Esta opção também permite sair sem salvar.

Quests/Maps (Expedições/mapas)

Mostra o mundo de Albion e exibe expedições, empregos, liquidações e déficits e os membros da família. Também permite a Viagem rápida (consulte a página XVI). As pessoas da sua Lista de amigos do Xbox LIVE também aparecem no mapa, e você pode interagir com elas da mesma maneira que faria no jogo normal. Consulte Esferas, página XXVI.

Abilities (Habilidades)

Aqui você pode ver quanta experiência ganhou e gastá-la para aperfeiçoar as habilidades de combate do seu Herói em Força, Habilidade e Poder. Também pode configurar seus feitiços com o Seletor de feitiço.

Weapons (Armas)

As armas são agrupadas nas categorias de corpo-a-corpo e pelotão. Realce uma arma e pressione A para equipá-la.

Clothing (Roupas)

Esta seção lista todas as roupas que você possui, classificadas pelas partes do corpo. Realce um item e pressione A para equipá-lo.

Items (Itens)

Selecione para acessar todos os itens não-equipáveis que você está carregando, como livros, comida, poções, presentes e tinturas.

Logbook (Diário)

O Diário registra sua personalidade (incluindo disposição e fama), expressões, expedições concluídas e vitórias. Também contém uma seção de Ajuda muito útil.

Options (Opções)

Selecione Options (Opções) para modificar configurações do jogo, de vídeo e áudio.

Controles do menu

Ao ver uma arma, item ou roupa, use L para alternar entre a imagem do item e sua descrição. Use R para subir ou descer a página nas descrições mais longas.

CRÉDITOS

Lionhead Studios

Diretor de criação
Peter Molyneux

Produtor executivo
Louise Copley

Equipe da gerência executiva
Dene Carter
Simon Carter
Richard Ham
Si Jaques
Ian Lovett
John McCormack
JC Taylor

Produção
Georg Backer
Chris Berry
Will Braham
Bryn Davies
Peter Jones
Gary Simmons
Geoff Smith
Jennifer Stanners
Jeremie Texier
Stuart Whyte

Design
Mark Llabres Hill
Ben Huskins
John Molloy
Rob Stevens
Paul Wright

Programação
David Addis
Chris Allsopp
Sherman Archibald
Jon Askew
Martin Bell
Leigh Bird
Stephen Broadley
David Bryson
Barry Cairns
Chris Carr
Francesco Carucci
Patrick Connor
Kaspar Daugaard
Olli Dawson
Daniel J Dobson
Alex Dowdeswell
Mike Ducker
Neil Duffield
Paul Evans
Tak L Fung
Neil Griffiths
Aaron Halstead
Matthew Hanlon
Alan Harding
James Hopkin
Al Hurlbut
Keith Judge
Adam Jethro Langridge
Stewart Lynch
Marcus Lynn
Michael Malinowski
Joss Moore
Fernando Navarro
Kieran Nee
Paul New
Gareth Noyce
Guillaume Portes
Ollie Purkiss
Tim Rance
Mark Rose
Jonathan Shaw
Sam Swain
Tim Swann
Kalev Tait
Julian Thomas
Neil Wakefield
Neil Wallace
Glen Watts
Don Williamson
Alan Wright
Richard Yeager
Dann Yeung
Mark Zarb-Adami
Kostas Zarifis

Arte
Matt Allsopp
Pete Amachree
Carolyn Bailey
Andy Bass
Damian Buzugbe
Dominic Clubb
Robert Corcoran
James Duncan
Jamie Durrant
Jon Eckersley
Emrah Elmasli
Ian Faichnie
Alberto Gordillo Villafuertes
Richard Hammond
Imkan Hayati
Patrick Martin
Mike McCarthy
Mike Morton
David Oxford
Jorge Sanchez Magdaleno
Adam Sibbick
Mark Smart
Adonis Stevenson
Angus Syme
Ben Troughton
Rob Watkins
Mark Williams

Animação
Steve Bodle
Andy Brunton
Gary Cureton
Pepe de Lucas
Silvia Di Felice
William du Toit
Daniele Duri
Paul Franklin
Ceri Harrison
Graeme Howard
Nanette Kaulig
Luke Kelly
Chris Knott
Martin Lanzinger
Luis Miguel Herrera Vela
Louise Ridley
Christopher Rivera
Chris Roe
Emilio Serrano Garcia
Gabor Soos
Ross Stanton
Laura Trespioli

Design dos níveis
Charlton Edwards
Jake Fearnside
Mike Green
Iain Wright
Andrzej Zamoyski

Execução de scripts
Anish Antony
Mark Backler
Dave Carter
Charles Griffiths
Eduardo Hulshof
Richard Meinertzhagen
Luke Pressley
Milan Prucha
Philip Robinson
Alex Skidmore
Ted Timmins
Mike West
Neal Whitehead

Música
Russell Shaw

RP
Cathy Campos
Pete Coward
Sam Van Tilburgh
Woody Hennekam

Chefes de teste
Nathan Smethurst
Kiernan Sleep

Contratantes de teste executivos
Rob den Dekker
Wayne Marx

Testadores
Kenneth Addeh
Fraz Ahmed
Harrison Baker
Gareth Bourn
Ben Brooks
Lewis Brundish
David Carbine
Andrew Cheyne
Claudio Di Giacomo
Sean Francis
Daniel Gray
Lewis Harvey
Shaun Hogg
James Hopkins
Sion Hughes
Matthew Humphrey
John Lamplugh
Jamie Pendleton
Ross Thoroughgood
Kevin Watt
Michael Woolgar

Administração
Neena Jetwani
Charlotte Roberts

Voz

Produção de voz por Side U.K. Ltd.

Garth - Ron Glass
Hammer - Julia Sawalha
Lucien - Oliver Cotton
Reaver - Stephen Fry
Rose - Gemma Boyle
Theresa - Zoë Wanamaker

Agradecimentos especiais da Lionhead:

Richard 'Swordmaster' Ryan, Dimitri Mavrikakisas, Andrew David Collins, Rothy the Dog

- **Parasol**
- **Volt**
- **Brook Street**
- **Testology**
- **Xen**
- **Massive Multimedia Inc.**
- **Panache**
- **Anark**

Microsoft Game Studios

Produção
Rick Martinez
Danan Davis
Ian Johnson
Shannon Loftis

Arte
Ryan Wilkerson

Áudio
Kristofor Mellroth
Guy Whitmore
Kristen Quebe
Jeffrey Linsenbigler
Jason Shirley
Ken Kato
Peter Comley
Peter Sjoquist
Kyle Fraser
Shoko Iwano

Desenvolvimento de negócios
Nancy Figatner

Design
William Hodge
Josh Atkins
J. Epps

Desenvolvimento
Todd Heckel
Matt Haigh
Andy Luedke
Anna Koloskova
Justin Appleby
Alan Castellanos Moreno
Andrew Marthaller
Andrew Kertesz
Jason Major

Jurídico
Don McGowan

Localização
Virginia Spencer

Dublin
Declan MacHugh
Jean-Philippe Chassagne
Alan Davis
John O'Sullivan

Coréia
Jae Youn Kim
Kyoung Han Yoon
Sang Min Park
Nam Hun Kim

Japão
Yuko Yoshida
Hiroyasu Mimura
Satoru Komiya

Taiwan
Robert Lin
Eva Lin
Andy Liu
Vincent Tsai
Daniel Huang

Marketing
Amritz Lay

Teste
Patrick Barker
Jami Johns
Craig Marshall
Jeff MacDermot
Ram Ki$hore Alavalapati
Jeffrey Kafer
Mohamed Awam Zoweil
Sean Dayé Gubelman
Chun-Kai Wang
Kevin Dodd
Tim Duzmal
Russ Glaeser
Ben Ahroni
Mark Grimm
Natahri Felton
Jimbo Pfeiffer
Greg B. Jones

Experiência do usuário
Whitney Hills
Rich Bryant
Dana Fos
Jeannie Voirin-Gerde
Rick Achberger

Pesquisa do usuário
Tracey Sellar
Eric Schuh
Jum Kim
Daniel V. Gunn

Web
Mark Diller
Misty Thomas
John Ryan
Kelly Bell

Agradecimentos especiais da Microsoft:
Autumn Allen, Wolfgang Blum, J.M. Byrd, Troy Heere, Michael Kroon, Craig "Ixanian" Nichols, Mikey Wetzel, Kutta Srinivasan, Mark Neyer, Tony Cox, Greg Hermann, Kurt Loidl, Eric Lee, Dan Price, John Rush, James Stabbert, Trevor Hanks

Xbox LIVE Productions

Produção
Jason Mai
Jason York

Design
John Miller

Desenvolvimento
Jeffrey S. "Dextor" Blazier
Benjamin Ellinger
Eric Fleegal
Josh Olson
Christopher Peters
Andrew Slasinski

Arte
Stephen Peringer
Anton Bogaty
Shun Endo
Steven Grice
Justin Koh
Rick Kolesar

Teste
Tina Chen
Brian Fetty
Robert Lamb

Áudio
Mark Yeend
Artur Girsky
Orville Johnson
Stan LePard
Mark Roberts
Phil White

Editorial
Cindy Vanous

Pesquisa do usuário
Jerome Hagen

- **Panther Modern, LLC**
- **Filter**
- **The Lux Group**
- **Excell Data Corporation**
- **Sakson & Taylor**
- **NW Connection Services**
- **Volt**
- **Rompus Recordings Inc.**
- **Soundlab**

Design de som por Soundelux Design Music Group.

Consulte os créditos no jogo para ver a lista completa dos membros da equipe Fable II.

Garantia limitada para software de jogo Xbox (“Game”) adquirido no Brasil

Garantia

A Microsoft Corporation (“Microsoft”) garante a você, comprador original do Game, esse produto contra defeitos de projeto, fabricação, montagem ou em decorrência de vícios de qualidade do material, que o torne impróprio ou inadequado ao uso a que se destina, por um período de 90 dias a partir da data constante na nota fiscal de aquisição. Se você encontrar um problema no Game coberto por esta garantia dentro do período de 90 dias, seu revendedor autorizado optará entre consertá-lo ou substituí-lo, sem custos, conforme o processo identificado abaixo. Esta garantia limitada: (a) não se aplicará se o Game for usado para fins comerciais ou empresariais; e (b) será automaticamente invalidada se os problemas com o Game estiverem relacionados com acidentes, abusos, vírus, aplicação ou uso incorretos.

Exercício da Garantia

As solicitações de garantia deverão ser feitas junto ao centro de Assistência ao consumidor Xbox, cujo telefone está indicado na contra capa do Manual. Entregue o Game a Microsoft junto com uma cópia da nota fiscal de compra e uma explicação sobre o problema verificado no Game. Após a entrega do Game, a Microsoft terá trinta dias para consertá-lo ou substituí-lo, conforme for a opção exclusiva da Microsoft. O Game substituído será garantido pelo período restante da garantia original ou por trinta dias a partir do recebimento, o que for mais longo. Caso o produto não seja substituído ou o defeito não seja reparado pela Microsoft no prazo de trinta dias, você poderá escolher entre: substituir o produto por outro; ou obter a restituição da quantia que você pagou pelo produto Xbox atualizada; ou receber o abatimento proporcional do preço.

Limitações

Esta garantia limitada substitui quaisquer outras garantias, condições ou obrigações, expressas ou legais, e nenhuma outra de qualquer natureza será feita em nome da Microsoft, seus revendedores ou fornecedores. Essa garantia é válida apenas para games adquiridos dos revendedores autorizados no Brasil cuja lista de referência pode ser consultada no site www.xbox.com. A garantia limitada perderá a validade e a Microsoft não terá qualquer responsabilidade se:

- Não for apresentada a nota fiscal de aquisição do game de um revendedor autorizado no Brasil;
- O game for usado em condições diferentes das que estão indicadas no Manual do Usuário
- O game for usado para propósitos comerciais ou empresariais (incluindo aluguel e arrendamento);
- O game for danificado por caso fortuito, força maior, qualquer agente da natureza (raio, enchente, maresia, etc.), mau uso, abuso, negligência, acidente, manuseio, uso ou emprego incorreto, ou por quaisquer outras causas que não tenham relação com materiais defeituosos da Microsoft ou à mão de obra da Microsoft;
- O game for danificado por programas, dados, vírus ou arquivos,
- Se for reparado, modificado ou alterado por quem não pertença à rede autorizada da Microsoft.

Essa garantia limitada é exclusiva do game descrito no Manual do Usuário. Não inclui despesas de transporte, frete, seguro, constituídos esses itens de sua responsabilidade (o comprador original).

Em caso de dúvidas relacionadas a esta garantia, entre em contato com o seu revendedor ou com a Microsoft em:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 EUA

Atendimento ao consumidor Xbox

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX
  Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
  Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue 0800-891-9835

Para mais informações visite **www.xbox.com**

As informações neste documento, incluindo a URL e outras referências a Website estão sujeitas à alteração sem aviso. A menos que de outra forma mencionado, as empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais e eventos de exemplos aqui descritos são fictícios, e nenhuma associação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, lugares ou eventos deve ser inferida. O cumprimento de todas as leis de direitos autorais é responsabilidade do usuário. E nenhuma parte do presente documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, registro ou de outra forma), ou para qualquer propósito, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft é titular de patentes, aplicações de patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que garantem todos os seus direitos. Exceto conforme expressamente conste de qualquer acordo de licença por escrito da Microsoft, o fornecimento deste documento não fornece a você qualquer licença a essas patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

A cópia não autorizada, engenharia reversa, transmissão, execução pública, arrendamento, cobrança de taxa para jogar ou circunvenção da proteção da cópia são estritamente proibidos.

© 2008 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Lionhead Studios.

Microsoft, Fable, Lionhead, o logotipo Lionhead, o logotipo Microsoft Game Studios, Windows, Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e logotipos do Xbox são marcas registradas do grupo de empresas da Microsoft.

Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

Fabricado com a licença do Dolby Laboratories.

BINK VIDEO

Usa Bink Video. Copyright © 1997–2008 RAD Game Tools, Inc.

www.fable2.com