

## **"Fable"**

### **Fact Sheet**

<b>Titolo:</b>	"Fable"
<b>Editore:</b>	Microsoft® Game Studios
<b>Sviluppatore:</b>	Big Blue Box
<b>Formato:</b>	DVD per il sistema di videogiochi Xbox®
<b>Disponibilità:</b>	Primavera 2004

#### **Informazioni**

##### **sul prodotto:**

In questa straordinaria avventura, creata dal designer di videogiochi Peter Molyneux, ogni azione compiuta dal giocatore determina le capacità, l'aspetto e la moralità del protagonista, la cui vita viene seguita dalla nascita fino alla sua morte. La storia permette al personaggio di trasformarsi da adolescente inesperto nel personaggio più potente dell'intero pianeta, con la possibilità di scegliere se operare nella legalità oppure dedicare la propria vita al male. I muscoli si sviluppano e la forza cresce ad ogni sforzo o lavoro pesante compiuto, l'eccessivo appetito porta all'obesità, l'esposizione al sole si trasforma in abbronzatura, e la pelle si sbianca al chiarore della luna. Il giocatore può subire ferite in battaglia e acquisire esperienza con il passare degli anni. Ogni persona aiutata, ogni fiore raccolto, ogni creatura uccisa cambiano per sempre la realtà. In "Fable" il giocatore può scegliere: "Chi vuoi essere?"

#### **Caratteristiche**

##### **principali:**

- **Formazione e crescita di un eroe conformata alle sue azioni.** La vita del protagonista si sviluppa secondo le scelte fatte dal giocatore, votata interamente al bene o al male oppure uniformata a tutte le infinite sfumature intermedie. Chi pratica l'arte della spada vede crescere la propria forza e sviluppare la propria muscolatura. Chi segue la via della magia nera dominerà le arti oscure. Chi sceglie di nascondersi nell'ombra vedrà impallidire sempre più la propria pelle.

- **Coinvolgenti combattimenti real-time.** Il giocatore può procurarsi innumerevoli ferite in crudeli scontri con mortali nemici o feroci creature; può imparare a maneggiare con destrezza ogni arma; può cacciare le sue prede praticando l'arte dell'inganno, oppure può avventurarsi nell'oscuro mondo delle arti magiche.
- **Creazione di una leggenda vivente.** Con le sue azioni e i suoi comportamenti, il protagonista di "Fable" può dare vita a un personaggio famoso in ogni angolo della sua terra. Può reclutare seguaci e alleati, conquistare gloria e fama, creare nuove amicizie e altrettante inimicizie interagendo con persone, luoghi ed eventi che mutano di conseguenza.
- **Formazione ed esplorazione di un mondo in costante trasformazione.** Il giocatore può contribuire attivamente a plasmare e manipolare una terra in continuo cambiamento completa di altri personaggi collaborativi o in competizione, elementi naturali, eventi climatici dinamici e culture, città e creature.
- **Acquisizione di esclusive caratteristiche e capacità.** L'appassionato può apprendere nuove arti e capacità mano a mano che la vita trascorre: può imparare a cavalcare, può diventare un ladro provetto, può procurarsi vestiti, tatuaggi e animali, e altro ancora.
- **Un gioco diverso a ogni partita.** Una volta completata un'avventura, il giocatore sa di poter giocare una partita completamente differente: nuovi eventi, nuove capacità e caratteristiche, nuovi accadimenti, nuovi alleati e nuovi nemici.

### **Informazioni sullo sviluppatore:**

Big Blue Box è una nuova società specializzata nello sviluppo di videogiochi con sede nei pressi di Guildford, nel Regno Unito, fondata nel 1999 da Simon Carter, Dene Carter e Ian Lovett - i primi sviluppatori satellite di Lionhead Studios. Big Blue Box è una società interamente autonoma che ha la possibilità di attingere a tutte le risorse di Lionhead compreso il talento di Peter Molyneux. Nel 2000 Big Blue Box ha firmato un accordo di sviluppo con Microsoft Corp.

\*\*\*

Le informazioni contenute nel presente documento si riferiscono alla versione in anteprima di un prodotto che potrebbe subire sostanziali modifiche prima del rilascio commerciale. Le informazioni potrebbero perciò non descrivere accuratamente il prodotto al momento del rilascio commerciale. Il presente documento ha esclusivamente scopi informativi e Microsoft non rilascia alcuna garanzia, espressa o implicita, relativamente al presente documento o alle informazioni in esso contenute.

Microsoft, Xbox sono marchi registrati o marchi di Microsoft Corp. negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. I nomi delle società e dei prodotti effettivi citati in questa sede possono essere marchi dei rispettivi proprietari.