

The Technomancer

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

The Technomancer

autor: Patrick "YxU" Homa

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8060-420-9

Producent Spiders, Wydawca Focus Home Interactive, Wydawca PL cdp.pl (dawniej CD Projekt)
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

| | |
|--|------------|
| Wprowadzenie | 3 |
| Podstawy | 5 |
| Porady na początek | 5 |
| Serum i zdobywanie doświadczenia | 7 |
| Dialogi i wybory | 10 |
| Tworzenie ulepszeń (crafting) | 11 |
| Skradanie, kradzieże i zamki | 14 |
| Gra na padzie - interfejs | 17 |
| Osiągnięcia | 18 |
| Klasy, atrybuty, talenty i umiejętności | 23 |
| Klasy postaci | 23 |
| Atrybuty | 32 |
| Talenty | 35 |
| Umiejętności | 38 |
| Towarzysze i frakcje | 45 |
| Lista dostępnych towarzyszy | 45 |
| Frakcje występujące w grze | 53 |
| Rozdział 1 | 55 |
| Inicjacja | 55 |
| Walka o Pełnię | 62 |
| Szukając Ziemi | 82 |
| Bezpieczna przystań | 92 |
| Rozdział 2 | 98 |
| Pod rozkazami Kupieckiego Księcia | 98 |
| Szukając Ziemi | 116 |
| Bezpieczna przystań | 124 |
| Rozdział 3 | 126 |
| Szukając Ziemi | 126 |
| Bezpieczna przystań | 137 |
| Upadek przy pracy | 141 |
| Zadania poboczne | 153 |
| Giełda | 153 |
| Slumsy | 183 |
| Karawanseraj | 209 |
| Dolina mutantów | 249 |
| Mistrz areny | 265 |
| Sterowanie i wymagania | 272 |
| Sterowanie | 272 |
| Wymagania sprzętowe | 279 |

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie



W poradniku do gry *The Technomancer* znajdziesz szczegółowy **opis przejścia** dostępnych zadań głównych i pobocznych wraz z **informacjami o nagrodach oraz uzyskiwanej reputacji** dla danych frakcji. Zadania w grze często mają wiele opcji **wyboru zakończenia** - w tym poradniku zostały opisane skutki każdej z podejmowanych decyzji.

Przygotowana została **lista umiejętności i atrybutów wraz z poradami ich doboru**, którymi posługujesz się podczas walki i dialogów. Poradnik zawiera także garść porad, m.in. odnośnie **zdobywania Serum oraz doświadczenia**. Przy okazji znajdziesz tu **listę dostępnych towarzyszy** z opisem ich umiejętności oraz cech, **informacje o frakcjach i tworzeniu ulepszeń** bez których gra na wyższych poziomach trudności jest niemal niemożliwa. Nie zabrakło również **opisu klas i porad odnośnie stylu gry każdą z nich**, które odmiennie do wielu gier tego typu można ze sobą mieszać.

The Technomancer jest dynamiczną grą RPG w klimatach cyberpunku. Akcja gry toczy się na Marsie, gdzie Ziemianie zniewalają mieszkańców tam od dawna ludzi. Gracz, jako jeden z Technomantów imieniem Zachariah, zostaje wplątany w spisek przeciw władzy i wygnany z miasta. Dostępne są cztery klasy postaci, które można swobodnie mieszać między sobą, bogaty system dialogowy pozwalający na wykonywanie wielu zadań na różne sposoby, frakcje, które oferują zadania poboczne i czasami wsparcie w problemach. Gra posiada także takie elementy, jak: możliwość skradania i kradzieży, prosty system tworzenia ulepszeń oraz system czasowy o który opierają się niektóre zadania.

Poradnik do *The Technomancer* zawiera:

- opis całego wątku fabularnego, wszystkich misji głównych i pobocznych;
- zbiór przydatnych wskazówek i porad;
- wykaz umiejętności i atrybutów rozwoju postaci wraz z poradami odnośnie wyboru;
- listę dostępnych towarzyszy;
- opis klas postaci i porady do stylu walki każdej z nich,
- zestawienie dostępnych osiągnięć.

Poradnik do gry *The Technomancer* został przygotowany w oparciu o grę wersji 1.0.

W poradniku zastosowano oznaczenia kolorystyczne:

- **Pomarańczowy** - nagrody związane z rozwojem postaci: reputacja, karma oraz punkty doświadczenia;
- **Zielony** - przedmioty, które możesz zebrać, oraz te, które otrzymujesz jako nagrody;
- **Niebieski** - nazwy lokacji, miejsc;
- **Brazowy** - imiona/pseudonimy kluczowych postaci występujących w grze, z którymi nawiązujesz dialog;
- **Pogrubienie** - ważne elementy gry oraz nazwy zadań.

Patrick "YxU" Homa (www.gry-online.pl)

Podstawy

Porady na początek



Przeczytaj cenne porady, aby nie żałować późniejszych decyzji w grze.

Nim rozpoczniesz grę, warto przyswoić sobie kilka podstawowych informacji, by nie żałować późniejszych wyborów i zwiększyć przyjemność z rozgrywki, mając z góry ustalony plan rozwoju postaci, kolejności wykonywania zadań oraz innych spersonalizowanych wyborów.

- *The Technomancer* jest grą typu RPG, tak więc występuje tu element rozwoju postaci. Dostępne są trzy klasy wojowników + skierowanie na umiejętności specjalne - moc piorunów. Umiejętności przypisujesz dla wybranych typów wojownika, tak więc warto już na początku zdecydować, jaka klasa spełnia twoje oczekiwania (szczegóły w rozdziale **Klasy i walka**).
- Zadania możesz wykonywać w dowolnej kolejności, na wiele sposobów, a czasem skracać ich przebieg - np. udając się do celu pomijając wcześniejsze śledztwo wskazujące na miejsce celu. Czasem możesz zrobić to przypadkowo szwendając się po mieście, walcząc z przypadkowymi przeciwnikami, którzy posiadają przedmioty fabularne, dlatego uważaj, gdyż czasem można w ten sposób zepsuć sobie zabawę. **Jednakże**, gra jest dość skomplikowana - wiele zadań wynika z innych, nawet jeśli nie są bezpośrednio powiązane.
- Uważnie czytaj dialogi w zadaniach. Wielu elementów gra nie podpowiada wskazując miejsce szukania dalszych informacji, a czasem nawet niemal brak jest informacji o tym, co należy robić dalej w opisie kolejnych kroków.

- Jeśli jesteś fanem zbieractwa, już na początku możesz inwestować w umiejętność Otwierania zamków, ponieważ już w pierwszym mieście znajdziesz już zamki najwyższego (3) poziomu. Dodatkowe elementy (głównie materiały rzemieślnicze) odnajdziesz także w miejscach jak kosze na śmieci, a najwięcej przedmiotów zbierasz z pokonanych przeciwników.
- Jeśli chcesz szybko zwiększyć poziom postaci, poza wykonywaniem zadań głównych i pobocznych walcz z licznymi przeciwnikami. Wielu z nich na początku gry znajdziesz w **Slumsach**, w wielu miejscach pojawiać się będą na nowo co pewien czas. Nieco mocniejszych oponentów, jakimi są potwory, znajdziesz licznie w **Kanałach**.
- Śmierć bohatera kończy grę. Wymagane jest wczytanie ostatniego stanu gry. Inaczej jest z towarzyszami, ci nie giną i możesz zwerbować jednego (**Scott Poszukiwacz** w **Slumsach**) już na początku gry. Jeśli więc nie przeszkadza ci wędrówka z NPC, zawsze chodź wraz z towarzyszem. Możesz wędrować z dwójką pomocników na raz.
- Gra posiada pory dnia, które mijają, a wraz z nimi niektóre elementy gry, jak np. niektóre misje. Z czasem twoja postać ulega zmęczeniu i traci bonus doświadczenia w walkach - możesz iść spać, wybierając porę dnia w dowolnej **kryjówce** (znajduje się w każdej dzielnicy). Wypanie się daje także tymczasowy bonus do zdobywanego doświadczenia, dlatego warto od czasu do czasu pójść do łóżka.
- W początkowych fazach gry wiele talentów przydaje się jedynie sporadycznie. Możesz zwiększyć ich ilość poprzez stosowanie odpowiedniego odzienia, np. **Kitel lekarza (Doctor's coat)** zwiększa ilość nauki (Science) o 1.

Serum i zdobywanie doświadczenia

Punkty doświadczenia



Walka z przeciwnikami to najszybszy sposób zdobywania doświadczenia.

W *The Technomancer* gracze nie mogą narzekać na ilość zdobywanego doświadczenia. Otrzymujesz je w zasadzie wyłącznie za realizację zadań głównych i pobocznych oraz za walkę. Za wykonanie misji najczęściej otrzymujesz ok. **500-1000 PD** (punktów doświadczenia). Ilość punktów za walkę zależy od poziomu przeciwnika, nie zawsze od tego, czy trudno go pokonać. W początkowych fazach gry możesz bez problemu zdobyć dużo doświadczenia w **Kanałach**, gdzie znajdziesz sporo potworów, a które po opuszczeniu lokacji i przybyciu niedługo później pojawią się na nowo. Liczne walki odbędziesz także podczas wykonywania zadań, a także jeśli jesteś w stanie wrogości z którąś z frakcji - wtedy ich członkowie automatycznie cię atakują, a w przypadku statusu podejrzenia sam możesz ich atakować (bez szkód dla reputacji).

Zdecydowanie szybszym sposobem jest pokonywanie przeciwników celem zdobycia doświadczenia. Po zdobyciu wskazanej na poziom ilości PD awansujesz i możesz przypisać bohaterowi punkt umiejętności z drzewka. Co kolejne trzy i cztery poziomy możesz przypisać sobie po jednym punkcie talentów i atrybutów.