

Torchlight

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Torchlight

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Runic Games, Wydawca Perfect World Entertainment, Wydawca PL FonoGAME
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Opis przejścia	4
Torchlight	4
Kopalnia Orden - poziomy 1-4	6
Nekropolia – poziomy 5-8	11
Estheriańskie ruiny – poziomy 9-16	17
Jaskinie Tu'Tara – poziomy 17-20	20
Więzienie na lawie – poziomy 21-24	24
Zapomniana Forteca – poziomy 25-29	27
Czarny Pałac – poziomy 30-35	31
Misje poboczne	37
Klasy postaci	39
Alchemik	39
Niszczyciel	39
Pogromca	40
Umiejętności	41
Alchemik	41
Niszczyciel	58
Pogromca	74
Rozwój postaci	90
Wstęp	90
Punkty cech	91
Umiejętności	92
Zaklęcia	93
Alchemik	94
Niszczyciel	95
Pogromca	96
Pozostałe	97
Wędkarstwo	97
Transmutacja	101

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



Poradnik do *Torchlight* zawiera kompletny opis przejścia gry, wraz z występującymi w grze przeciwnikami, ważnymi elementami otoczenia czy zadaniami pobocznymi. Znalazł się w nim również pełny spis umiejętności oraz przykładowe modele rozwoju każdej z trzech dostępnych w grze klas postaci. Specjalnie dla fanów wędkarstwa przygotowano także wykaz wszystkich możliwych do złowienia ryb i ukrytych pod wodą przedmiotów. Na uwagę zasługuje również lista recept transmutacji, wśród których znajdziecie m.in. sposób na odblokowanie sekretne "końskiego poziomu" czy przygotowanie własnego Helmu Sushi!

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.

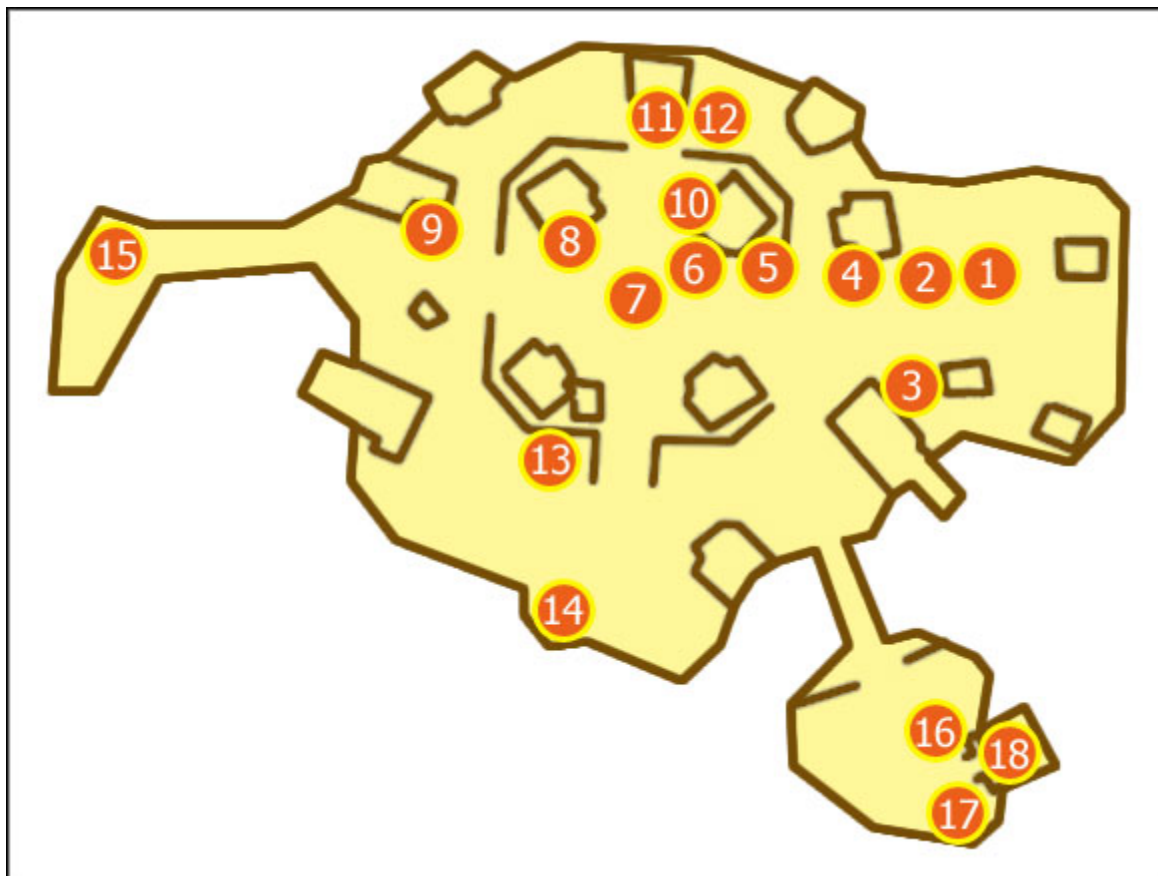
Kolor brązowy – występujące w grze postacie oraz potwory.

Kolor niebieski – nazwy lokacji.

Michał „Kwiść” Chwistek

Opis przejścia

T o r c h l i g h t



- 1. Furi i Gorn - pierwszy niszczy kamienie osadzone w przedmiotach, a drugi niszczy przedmioty, odzyskując osadzone w nich kamienie.**
- 2. Vasman - zleca różnego rodzaju zadania.**
- 3. Duros Ostrze - sprzedaje niezidentyfikowane przedmioty magiczne.**
- 4. Duran - mistrz transmutacji, łączy ze sobą przedmioty tworząc nowe.**
- 5. Goren - nasycza przedmioty magią, nadając im nowe właściwości**
- 6. Triya - sprzedawca kamieni szlachetnych, biżuterii oraz zaklęć.**
- 7. Skrzynia - możemy w niej przechowywać przedmioty.**
- 8. Tam - handlarz sprzedający zwoje oraz eliksiry.**
- 9. Kolos – kowal sprzedający pancerze oraz bronie.**
- 10. Trill-Bot 4000 - zleca nam zabijanie potworów.**
- 11. Wspólna skrzynia - do przechowywanych w niej przedmiotów mają dostęp wszystkie nasze postacie.**
- 12. Złota Sztaba - pomaga postacią przejść w stan spoczynku i ulepsza spadek (pojawia się dopiero po ukończeniu gry).**
- 13. Hatch - zleca różnego rodzaju zadania.**
- 14. Portal - dzięki niemu możemy szybko przenieść się do odblokowanych wcześniej punktów drogi.**
- 15. Wejście do kopalni.**
- 16. Valeria - zleca zadania w Krypcie Cieni.**
- 17. Gar - podobnie jak Valeria zleca zadania w Krypcie Cieni.**

Kopalnia Orden - poziomy 1 - 4



Naszą przygodę rozpoczynamy w **Kopalni Orden**, która została opanowana przez różnego rodzaju stwory. Pierwszym napotkanym przeciwnikiem będzie najprawdopodobniej **Ratling** [1]. To bardzo słaby potwór, ale najczęściej występujący w dużych grupach. Żeby nie dać się otoczyć, wykorzystujemy fakt, że **Ratlingi** zawsze odbiegają na kilka metrów po śmierci jednego z towarzyszy. Zupełnie inaczej zachowuje się **Nadzorca Ratlingów** [2]. Ten olbrzymi szczur nie tylko nie ucieka, ale jest również dużo silniejszy od swoich podwładnych.



Kolejnymi często spotykanymi w kopalni przeciwnikami są **Varkoliny** [1] i **Mroczne pustelniki** [2]. Ci pierwsi są szczególnie niebezpieczni dla postaci walczących z dystansu. Potrafią bardzo szybko doskoczyć do bohatera, zadając spore obrażenia. Ich duże grupy często chronią ukrytych w podziemiach skarbów.



Tunele pełne są również **Błękitnych żelów** [1], do których nigdy nie podbiegamy z małą ilością życia. Trafiony potwór wystrzeliwuje bardzo silne wyładowanie elektryczne, które mogą błyskawicznie zabić słabego bohatera. Należy też uważać na **Varkolyńskich magów** [2]. Te magiczne istoty potrafią znacznie spowolnić ruchy naszej postaci, co w połączeniu z grupą zwykłych **Varkolynów** jest śmiertelnie niebezpieczne. Zdecydowanie jednym z najsilniejszych wrogów na tym etapie jest **Troll kamienny**. Ten powolny gigant zadaje potężne obrażenia, ale na szczęście jest bardzo wolny. Postacie walczące w zwarciu mogą bez problemu podbiec, zadać cios i odskoczyć zanim olbrzymia maczuga dosięgnie celu.



Oprócz tego w **Kopalni Orden** możemy napotkać stwory, które będą pojawiać się przez cały czas trwania naszej przygody. Są to **Imitator** [1] oraz **Bestia fazowa** [2]. **Imitator** jest bardzo wytrzymałym przeciwnikiem, który wyglądem przypomina zwykłą skrzynię. Jak tylko spróbujemy otworzyć taki kufer, wieko otworzy się i spróbuje nas ugryźć. Żeby uniknąć podobnych niespodzianek, warto strzelać do wszystkich napotkanych skarbów przed ich dotknięciem. **Bestia fazowa** to zupełnie inny rodzaj przeciwnika. Nie tylko się nie ukrywa, ale nawet nie atakuje. Jej szczególną cechą jest to, że po śmierci tworzy portal prowadzący do innego wymiaru. W środku czekają na nas kolejne hordy stworów oraz nowe skarby do zdobycia.