



Torment: Tides of Numenera

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

TORMENT: Tides of Numenera

autor: Jacek "Stranger" Hałas
& Grzegorz Misztal

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-360-0

Producent inXile Entertainment, Wydawca Techland, Wydawca PL Techland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	5
Podział poradnika i oznaczenia	6
Osiągnięcia i trofea	7
Podstawy rozgrywki	28
Opis karty postaci	28
Atrybuty i biegłość postaci	31
Mechanika wysiłku	32
Odporności i stany postaci	33
Zdolności eksploracyjne postaci	36
Gdzie można odpocząć w grze i jak odnowić główne statystyki?	38
Nurty a osobowość postaci	40
Mechanika awansu	42
Artefakty i enigmaty	44
Do czego służą osobliwości?	46
Przedmioty przekształcone (Bonded items)	47
Choroba enigmatoidalna (Cypher Sickness)	49
Zadania czasowe, questy na czas - najważniejsze informacje	51
Implanty i zabiegi chirurgiczne	55
Klasy postaci	57
Glewia (Glaive)	57
Szelma (Jack)	63
Nano	66
Kreacja bohatera	69
Początek tworzenia postaci	69
Wybór umiejętności, zdolności i cechy przewodniej	70
Wybór cechy przewodniej	71
Przydatne umiejętności na początek	72
Wybór klasy postaci	73
Drużyna i postacie NPC	76
Członkowie drużyny - lista postaci i rekrutacja	76
Jakie postacie warto dołączyć do drużyny?	82
Kogo wybrać Aligerna czy Callistege?	83
Jak zmieniać skład drużyny w dalszej części gry?	84
Czy warto zrekrutować Rhin do drużyny?	86
Niezbędnik podróżnika	87
Jak szybko zdobywać doświadczenie w Torment: Tides of Numenera?	87
Jak szybko zdobywać błyszki w Torment: Tides of Numenera?	89
Znaczenie atrybutu "Zdrowie" w grze	90
Miejsca odblokowywania stałych premii do statystyk	92
Czym są meandry umysłu labirynt (Samotnia)?	103
Jak wrócić do labiryntu i jak się z niego wydostać?	104
Jak przejść Tormenta (prawie) bez walki?	106
Postacie możliwe do znalezienia w Labiryncie	107
Zagadki i ważne wydarzenia	110
Jak rozwiązać zagadkę z zegarem w Klifach Sagusa?	110
Jak rozwiązać zagadkę z kopułą w Karawanseraj?	111
Jak rozwiązać zagadkę z piramidą (Zakon Prawdy)?	113
Czy można ostatecznie umrzeć w Torment: Tides of Numenera?	115
Jak pokonać Aidana Sitabo w Skraju Klifu?	117
Gdzie można odpocząć w Klifach Sagusa?	119
Kto jest mordercą w Klifach Sagusa i kogo może zabić?	121
Spotkanie ze Srebrnymi Sierotami (Silver Orphans) w Klifach Sagusa	123
Gdzie znaleźć Aligerna i Callistege jeśli opuszczą drużynę?	124
Gdzie odnaleźć wszystkie kopie widma kobiety (Tawerna Pięte Oko)	126
Lista kombinacji (kodów) do unikalnych grobowców (Nekropolia)	131

Jak skonstruować Pierścień Cieni (The Shadow Ring)	140
Jak uciec z Sanktuarium Miel Avest?	143
Jak dotrzeć do Placówki Handlowej i Wstąpienia w Wykwicie?	146
Jak zdobyć skalpel do otwierania Paszcz w Wykwicie?	150
Jak przejść przez Najniższą Komorę i dotrzeć do Serca Wykwitu?	155
Gdzie jest skarbiec mordenów i jak się do niego dostać?	158
Jak przejść przez Komorę Stazy (Spaczony Meander)?	161
Jak pokonać konstrukta Czyhający Na Ofiary w Wykwicie?	162
Lista retrospektorów (mercasters)	165
Walka i kryzys	176
Informacje wstępne o walce i kryzysach	176
Porady ogólne związane z walką i kryzysami	178
Rozmowa i interakcja w czasie walki	180
Rodzaje i typy obrażeń	181
Aneks	182
Sterowanie PC Torment: Tides of Numenera	182
Znane błędy, bugi i problemy	184
Wymagania sprzętowe	185
Opis przejścia	187
Objaśnienie	187
Rafa Upadłych Światów Reef of the Fallen World	188
Prolog i tworzenie postaci	188
Mapa Rasy Upadłych Światów Mapa Reef of the Fallen World	190
Zniszczona Kopuła (The Broken Dom) M1 - mapa lokacji	194
Upadek na ziemię - zadanie główne Fallen to Earth	197
Mały Rynek Circus Minor	211
Mapa Mały Rynek M3 - Circus Minor - mapa lokacji	211
Ułaskawienie (Stay of Execution) - zadanie poboczne	218
Beleazar i Bestia - zadanie poboczne (Beleazar and the Beast)	223
Pożyczone i zgubione - zadanie poboczne (Borrowed and Lost)	229
Ofiara Rozpaczy - zadanie poboczne (The Sorrow's Prey)	230
Wyznawcy Pana Wcieleń (Disciples of the Changing God) - zadanie poboczne	235
Ukochany niewolnik (Beloved Slave) - zadanie poboczne	239
Bebechy (Underbelly)	242
Bebechy (Underbelly) M4 - mapa lokacji	242
Siedlisko Stychów (Sticha Lair) i Zasypane Rozwidlenie (Buried Crossroads)	247
Chłodny, opanowany szelma (The Cold, Calculating Jack) - główne zadanie	252
Niestabilne fundamenty (Shaky Foundations) - zadanie poboczne	261
Potomstwo Brygadzysty (Foreman's Brood) - zadanie poboczne	267
Czerwone kręgi (Circles in Red) - zadanie poboczne	271
Dzielnica Rządowa (Government Square)	274
Mapa Dzielnicy Rządowej (Government Square) M5	274
Zakon Prawdy (Order of Truth) M8 - mapa lokacji	277
Lazaret Zdławionego Echa (The Anechoic Lazaret) - poboczne zadanie	282
Skraj Klifu (Cliff's Edge)	290
Mapa Skraju Klifu (Cliff's Edge) - M6	290
Tawerna Piąte Oko (Fifth Eye Tavern) M10 - mapa lokacji	299
Niedoskonałe symulakrum (Flawed Simulacrum) - poboczne zadanie	302
Niewidoczny przeciwnik (Hidden Enemy) - zadanie poboczne	306
Oczy Adwersarza (Eyes of the Adversary) - zadanie poboczne	308
Wezwanie na wojnę (A Call to War) - poboczne zadanie	312
Kłopotliwa córka (Wayward Daughter) - zadanie poboczne	313
Kłopotliwy syn (Wayward Son) - zadanie poboczne	315
Szara imitacja (Ashen Imitation) - zadanie poboczne	317
Karawanseraj (Caravanserai)	325
Karawanseraj (Caravanserai) M7 - mapa lokacji	325
Na tropie konstruktora (On the Builder's Trail) - zadanie główne	330
Jedyna, prawdziwa miłość (One True Love) - zadanie poboczne	335
Kradzież latającego okrętu (The Airship Theft) - poboczne zadanie	337
Samotnia Labirynt Meandry Umysłu (The Calm)	339
Wyrwany umysł	339
Infekcja (Infection)	341
Dolina Poległych Bohaterów (Valley of Dead Heroes)	342
Dolina Poległych Bohaterów (Valley of Dead Heroes) M12 - mapa lokacji	342

Nekropolia (Necropolis) M13 - mapa lokacji	348
Zagadka opiekunów (The Caretakers' Riddle) - poboczne zadanie	357
Strach bez końca (Endless Horror) - poboczne zadanie	359
Mądrość Feniksa (Phoenix's Wisdom) - poboczne zadanie	364
Odcięte dziecko (Severed Child) - poboczne zadanie	366
Sanktuarium Miel Avest (Miel Avest Sanctuary)	374
Miel Avest (Miel Avest) M14 - mapa lokacji	374
Sanktuarium Miel Avest (The Sanctuary of Miel Avest) - główne zadanie	380
Wykвіт: Dziedziniec Memoviry (Memovira's Courtyard)	388
Dziedziniec Memoviry (Memovira's Courtyard) M15 - mapa lokacji	388
Cena Dracogena (Dracogen's Price) - główne zadanie	393
Forteca Memoviry (Memovira's Fortress) M25	415
Wyzwoleniec (Freedman)	418
Podwójny kłopot (Twice the Trouble)	424
Pomruki niezadowolenia (Rumblings of Discontent)	426
Pielęgnowanie piękna (Preservation of Beauty)	427
Wykвіт: Rozległe Trzewia (Vast Interior)	428
Wykвіт: Rozległe Trzewia (Vast Interior) M16 - mapa lokacji	428
Utkwiłeś na Obcym Wybrzeżu (Marooned on an Alien Shore) - poboczne zadanie	434
Rękojeść bez ostrza (A Hilt Without a Blade)	437
Anatema (Anathema)	442
Wykвіт: Stare Kazamaty Niewolników (Old Slave Block)	444
Stare Kazamaty Niewolników (Old Slave Block) M17 - mapa lokacji	444
Co wiatry porwały (What the Winds Took)	449
Wykвіт: Spad Chiurga (Chiurgeon Slump)	451
Spad Chiurga (Chiurgeon Slump) M18 - mapa lokacji	451
Wykвіт: Mały Nihilesh (Small Nihilesh)	455
Mały Nihilesh (Small Nihilesh) M19 - mapa lokacji	455
Zaginione Kotwicowisko (Lost Anchorage) M21 - mapa lokacji	459
Nowonarodzona Paszcza (The Newborn Maw)	462
Zazdrosne serca (Covetous Hearts)	465
Znajome przestworza (Familiar Skies)	474
Wykвіт: Placówka Handlowa (Trade Post) Wstąpienie (Ascension)	479
Placówka Handlowa (Trade Post) i Wstąpienie (Ascension) M20 - mapa lokacji	479
Kryształowa Grota (Crystalline Cavern) M22 - mapa lokacji	484
Wykвіт: Serce Wykwitu (Bloom Heart)	487
Gardziel (The Cullet) i Komnata Kości (Chamber of Bones) M23	487
Najniższa Komora (Nethermost Cavity) i Serce Wykwitu (Bloom Heart) M24	493
W głębinie (Into the Depths)	496
Finał Torment: Tides of Numenera	514
Meander Wiecznej Bitwy (Endless Battle Fathom) i Spaczony Meander M26	514
Prawo do istnienia (The Right To Exist)	518
Zakończenia Torment: Tides of Numenera	530
Wybory, które mają wpływ na zakończenie	530
Lista zakończeń Torment: Tides of Numenera	531
Zadania towarzyszy	538
Zadanie Rhin	538
Aligern - Pusta Klatka (The Empty Cage)	540
Erritis - Zagubiony Pasterz (The Lost Shepherd)	542
Tybir - Złamane Serca (Broken Hearts)	546
Leksykon nazw i pojęć	550
Krainy i miejsca	550
Ludzie, frakcje, organizacje	554
Pojęcia i zjawiska	567

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

Poradnik do gry *Torment: Tides of Numenera* zawiera wszystkie informacje potrzebne do dogłębnego poznania i zrozumienia mechanik rządzących najnowszą produkcją studia inXile.

Poradnik podzielony został na dwie główne części: **przewodnik po grze** oraz **opis przejścia**. W przewodniku znajdują się wszystkie najważniejsze elementy gry. Dokładnie opisane zostały mechaniki rządzące grą, takie jak **system walki, testów, wysiłku, awansu oraz dialogów**. Kilka rozdziałów poświęconych zostało również rozbudowanemu **procesowi tworzenia postaci**. Opisane zostały wszystkie dostępne **klasy postaci**, a także pozostałe **modyfikatory opisujące głównego bohatera**.

Nie zabrakło także rozdziałów poświęconych możliwym do przyłączenia **towarzyszom** i kompanom. Opisujemy także **enigmaty, osobliwości i artefakty** oraz wiele zagadek i wyzwań. Dla początkujących graczy przygotowany został również **słowniczek pojęć**, pozwalający na zapoznanie się ze specyficznym i złożonym uniwersum gry.

Druga część poradnika zawiera **opis wszystkich dostępnych w grze zadań i aktywności**. Każda większa lokacja posiada **specjalnie przygotowaną mapę** z zaznaczonymi najważniejszymi miejscami i postaciami. Odpowiedni podrozdział do mapy zawiera **opis wszystkich dostępnych misji i aktywności** w danej lokacji, wraz z dokładnym miejscem rozpoczęcia, sposobu odblokowania i przejścia. Dzięki temu poradnikowi odkryjesz miejsca w Dziewiątym Świecie, o których nie miałeś pojęcia.

Poradnik do gry *Torment: Tides of Numenera* zawiera:

- Słowniczek najważniejszych pojęć;
- Dokładny opis procesu tworzenia postaci;
- Charakterystykę wszystkich dostępnych klas oraz parametrów postaci;
- Opis umiejętności i zdolności.
- Objasnienia dotyczące podstawowych mechanik rozgrywki, takich jak walka, system wysiłku i awansu oraz dialogi;
- Mapy lokacji wraz z sugerowaną kolejnością eksploracji;
- Mapki najważniejszych lokacji z zaznaczonymi ciekawymi miejscami i bohaterami;
- Dokładny opis przejścia wszystkich zadań głównych i pobocznych.
- Wiele aktywności pobocznych, m. In. questy towarzyszy, spis retrospektorów.
- Rozwiązanie wielu zagadek w grze.

Jacek "Stranger" Hałas, Grzegorz Misztal (www.gry-online.pl)

Podział poradnika i oznaczenia

Poradnik do gry składa się z dwóch głównych części. W pierwszej omówiono oraz przedstawiono ogólne porady do gry, wraz z przedstawieniem podstawowych mechanik rządzących rozgrywką. Druga część składa się z dokładnego opisu przejścia wszystkich zadań dostępnych w grze.

Pierwsza część poradnika przedstawia takie elementy rozgrywki jak dokładny proces tworzenia postaci, omówienie parametrów określających bohatera, system walki, wykonywania testów oraz dialogów. Poza przedstawieniem jak dana mechanika działa i jakie spełnia funkcje, przy każdym rozdziale podane zostały praktyczne wskazówki co do wykorzystania na naszą korzyść danego elementu gry. Dla nowych graczy przygotowany został także krótki słowniczek najważniejszych pojęć, pozwalający zrozumieć podstawowe założenia uniwersum gry *Torment: Tides of Numenera*.

Druga część poradnika składa się na opis przejścia. Przygotowane zostały specjalne mapki dla każdej najważniejszej lokacji gry. Zaznaczone na nich są na nich szczególnie istotne miejsca, gdzie np. możemy rozpocząć misję, zdobyć jakiś przedmiot lub po prostu wykonać interakcję. Zaznaczono również wszystkie ważne postacie, m.in. handlarzy. W ramach większych lokacji występować mogą również podrozdziały dla mniejszych lokacji lub poświęcone zadaniom głównym i pobocznym.

Oznaczenia kolorystyczne użyte w poradniku:

- **Kolor zielony** - spotykane w grze postaci i bohaterowie
- **Kolor pomarańczowy** - nazwy zadań
- **Kolor niebieski** - zdolności i umiejętności
- **Kolor brązowy** - nazwy lokacji
- *Kursywa* - inne ważne pojęcia wymagające oznaczenia

Osiągnięcia i trofea

Poniżej znajduje się lista osiągnięć dostępnych w grze *Torment: Tides of Numenera*. Są one wspólne dla wszystkich wersji gry - tej na komputery osobiste (osiągnięcia usługi Steam), tej na konsole Xbox One i tej na konsole PlayStation 4 (trofea).

A City Carved in Stone

Wymagania: Musisz dotrzeć do miasta **Klify Sagusa**.

Komentarz: Jest to trofeum związane z postęпами w grze. Otrzymasz je po zaliczeniu prologu.

A God in Human Skin

Wymagania: Musisz stać się Panem Wcieleń (Changing God).

Komentarz: Jest to trofeum związane z jednym z kilku możliwych zakończeń gry. Przejdź do strony **Lista zakończeń** żeby dowiedzieć się więcej na ten temat. Dobrze jest też przed ostatnim spotkaniem z Rozpaczą zachować swoje postępy. Pozwoli ci to łatwo powtórzyć finał jeśli nie wybierzesz właściwej opcji zachowania lub jeśli będziesz chciał wybrać zakończenie powiązane z jakimś innym osiągnięciem.

A New Beginning

Wymagania: Musisz obudzić się w **Labiryncie** po śmierci.

Komentarz: Trofeum to jest praktycznie nie do pominięcia. W grze łatwo można zginąć, a ponadto możesz przenieść się do Labiryntu na wiele innych sposobów (np. wypijając specjalny napój czy dając się wprowadzić w trans).

A New Family

Wymagania: Musisz doprowadzić do tego żeby Rhin pozostała z głównym bohaterem.

Komentarz: **Rhin** możesz przyłączyć do drużyny w pobocznym zadaniu **Ukochany niewolnik** w Klifach Sagusa. W taki sposób poprowadź wspomniany quest żeby Rhin nie została oddana **Toi Maguur** (szczegółowe informacje są na stronie z opisem tego questu).