

# TORCHLIGHT



# Handbuch

 JoWooD

 RUNIC

**JoWooD Entertainment AG**  
**Heiligenstädter Straße 201-203/Top 19,**  
**1190 Vienna, Austria**

**Homepage JoWooD:** [www.jowood.com](http://www.jowood.com)  
**Homepage "Torchlight":** [www.torchlightgame.com](http://www.torchlightgame.com)

© 2010 Runic Games, Inc. Published by JoWooD Entertainment AG, Heiligenstädter Straße 201-203/Top 19, 1190 Vienna. All rights reserved. The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA).

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWooD Entertainment AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

## **Epilepsie-Warnung**

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab, und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

## **Technische Informationen/Hotline**

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht mehr weiter?

e-mail: [support@quanticlab.com](mailto:support@quanticlab.com)

Skype: support.quantic.lab (Montag bis Sonntag von 10 - 18 Uhr)

# **Inhalt**

## **Das Wichtigste zuerst . . . . . 7**

### **Los geht's . . . . . 7**

Systemvoraussetzungen . . . . .	7
Installation . . . . .	8
Einstellungen . . . . .	8
Full Screen . . . . .	9
Anti-Aliasing . . . . .	9
Hinter Mauern Rendern . . . . .	9
Auflösung . . . . .	9
Schatten . . . . .	9
Musiklautstärke . . . . .	9
Audiolautstärke . . . . .	10
Partikeldetails . . . . .	10
Tipps anzeigen . . . . .	10
Event-Info anzeigen . . . . .	10
Blut anzeigen . . . . .	10
Netbook-Modus . . . . .	10

### **Die Grundlagen . . . . . 11**

Charakter auswählen . . . . .	11
Zerstörer . . . . .	11
Bezwingerin . . . . .	12
Alchimist . . . . .	12

### **Begleiter auswählen . . . . . 12**

### **Schwierigkeitsgrad . . . . . 12**

### **Hardcore-Modus . . . . . 12**

### **Bestätigen . . . . . 13**

### **Torchlight erkunden . . . . . 13**

Tipps . . . . .	13
Bewegung . . . . .	13

### **Benutzerinterface, Items und Zauber . . . . . 13**

### **Inventar . . . . . 14**

Zauber lernen . . . . .	15
-------------------------	----

Charakter	15	Fische	32
Fähigkeiten	15	Fische fangen	33
Tagebuch	15	Lager und gemeinsames Lager	33
Begleiter	15	Stadtportale	33
Quests	16		
Automap	16		
Optionen	16		
<b>Gegenstände und Zauber verwalten</b>	<b>16</b>	<b>Charakterentwicklung</b>	<b>34</b>
Schnellzugriffs-Leiste	16		
Gegenstand im Inventar benutzen	17	<b>Charakterklassen und Attribute</b>	<b>34</b>
<b>Mit Leuten reden</b>	<b>18</b>	Zerstörer	35
<b>Quest auswählen</b>	<b>18</b>	Bezwingerin	36
Questübersicht	19	Alchimist	37
Automap	19	Charakterattribute	39
Artefakte, Gold und Gegenstände	20	Stärke	39
<b>Die Minen erforschen</b>	<b>22</b>	Geschicklichkeit	39
<b>Kampf</b>	<b>23</b>	Magie	39
Nahkampf	23	Verteidigung	39
Fernkampf	24		
Niederlagen	24		
<b>Details und Tipps für Fortgeschrittene</b>	<b>25</b>	<b>Skillpunkte (Fähigkeiten-Punkte)</b>	<b>39</b>
<b>In der Stadt Torchlight</b>	<b>25</b>	Fähigkeiten zuweisen	40
Interaktion mit den Einwohnern	25		
<b>Händler</b>	<b>26</b>	<b>Waffen und Ausrüstung</b>	<b>40</b>
Items beim Händler	27	<b>Waffen</b>	<b>40</b>
Verzauberer	28	Physischer Schaden	40
Umwandeln	29	Schaden pro Sekunde (dps)	40
Glutstein aus gesockelten Gegenständen gewinnen	29	<b>Rüstungen</b>	<b>41</b>
Glutstein aus gesockelten Gegenständen entfernen	30		
Ein echtes Schnäppchen ... oder?	30	<b>Sockel</b>	<b>41</b>
<b>Der Begleiter</b>	<b>30</b>		
Kampfverhalten	30	<b>Glutstein</b>	<b>41</b>
Apportieren	30		
Begleiter: Ringe und Halsbänder	31	<b>Tränke</b>	<b>42</b>
Begleiter: Zauber	31	Spruchrollen	42
Begleiter: Stufe und Attribute	31	Bosskämpfe	42
Begleiter zum Händler schicken	32		
<b>Tipps und Tricks</b>	<b>43</b>		
<b>Mitwirkende</b>	<b>45</b>		



Glutstein! Ein begehrtes Handelsgut, das Verzauberer zu roher magischer Energie transmutterieren können. Doch manche, die lieber im Verborgenen agieren, begehrn das feurige Material wegen seiner Aura unbezwingbarer Macht und potenzieller Unsterblichkeit. Ein besonders reiches Vorkommen von Glutstein brachte dem Städtchen Torchlight viele Jahre lang beträchtlichen Wohlstand – bis in den Orden-Minen noch etwas anderes ans Tageslicht kam. Verängstigte Minenarbeiter erzählen von uralten Relikten, die aus den Minen geborgen wurden, und von merkwürdigen Monstern – gab es hier bereits unterirdische Gänge, von Wesen erschaffen, ein ganzes Zeitalter vor der Gründung der Stadt Torchlight? Stimmen die Gerüchte? Ist Glutstein ein wertvoller Rohstoff ... oder ein grausamer Fluch?

## Das Wichtigste zuerst

Die Welt von Torchlight ist reich an Details und voller liebevoll ausgearbeiteter Features, ist aber zugleich ein äußerst zugängliches, intuitiv zu bedienendes Spiel.

Die wichtigsten Ausdrücke:

**Linksklick:** Tippen Sie den linken Button der Maus kurz an.

**Rechtsklick:** Klicken Sie den rechten Button der Maus kurz an.

**Hotkeys:** Für die meisten Befehle gibt es Tastenkürzel. Tasten, mit denen Sie Befehle erteilen, nennt man auch Hotkeys.

**Quest:** Eine Aufgabe für den Helden.

**Item:** Benutzbarer Gegenstand im Spiel

Dieses Handbuch beinhaltet auf den folgenden Seiten eine Übersicht über grundlegende Befehle und Features. Auf den ersten Seiten sind grundlegende Informationen zu finden: Selbst wenn Sie noch nie ein Rollenspiel gespielt haben, können Sie nun einen Abstecher nach Torchlight wagen, die Stadt erkunden, und sogar schon die ersten Stollen des gigantischen Höhlennetzwerks erkunden.

Der zweite Abschnitt richtet sich an erfahrene Spieler und enthält einen Überblick über die diversen Funktionen und Spielmechaniken von Torchlight. Hier finden Sie Hotkeys und Hinweise, die für Ihren späteren Fortschritt im Spiel von großer Bedeutung sind. Dabei erklären wir, wie Dinge und Aktionen funktionieren – versuchen aber gleichzeitig, nicht allzuviel zu verraten über all die unzähligen Items, Monster und Überraschungen, die tief in den Stollen unter der Stadt verborgen liegen.

## Los geht's

### Systemvoraussetzungen

TORCHLIGHT benötigt:

x86-kompatible CPU min. 800 MHz (oder besser).

512 MB RAM

Keyboard, Maus

DirectX-kompatible Grafikkarte mit mindestens 64 MB Grafikspeicher. (zB ATI Radeon 7200, Intel GMA 950, NVidia GeForce2 ...).

Audio: DirectX-10-kompatible Soundkarte

## Installation

Nach dem Einlegen der DVD bzw. nach Ende des Downloads startet das Installationsprogramm, um TORCHLIGHT auf ihrer Festplatte zu installieren. Mit einem Klick auf „**Torchlight installieren**“ starten Sie den Installationsvorgang.

Nach der Installation können Sie TORCHLIGHT mithilfe des Shortcuts oder über das Startmenü aufrufen.

### DirectX installieren

TORCHLIGHT überprüft automatisch die installierte Version von DirectX und benachrichtigt Sie, wenn ein Upgrade erforderlich ist. Die aktuellste Version von DirectX finden Sie hier:

<http://www.microsoft.com/de/de/default.aspx>

## Einstellungen

Im Menü „**Einstellungen**“ können Sie Ihr TORCHLIGHT-Spielerlebnis optimieren, indem Sie die optische und akustische Wiedergabe beeinflussen.



Um „**Einstellungen**“ zu öffnen, klicken Sie den Button Einstellungen im Hauptmenü, oder drücken Sie während des Spiels die **ESC-Taste** (oder klicken Sie das entsprechende Icon an).

### Hier eine Übersicht der Einstellungen:

#### Full Screen

Mit einem Klick schalten Sie zwischen Fenster- und Vollbildmodus um.

#### Anti-Aliasing

Antialiasing ist eine verbesserte Grafikroutine, die „pixelige“, ausgenannte Linien, wie es sie in vielen Spielen gibt, reduziert und glättet. Sollte Ihr Computer schon älter sein, können Sie Antialiasing deaktivieren, um die Leistung zu erhöhen.

#### Hinter Mauern Rendern

Gelegentlich ist Ihre Spielfigur hinter einer Mauer oder einem Gebäude, Sie können sie dann nicht sehen. Außer mit dieser Option – dann zeigt das Spiel die Silhouette Ihres Helden oder Ihrer Helden an, wenn er oder sie sich hinter einem Hindernis verbirgt. Besonders für schwierige Spielabschnitte ist diese Option dringend zu empfehlen – es gibt beispielsweise Gegner, die Sie durch die Luft schleudern können...

#### Auflösung

Mit einem Klick öffnen Sie die Pull-down-Liste und wählen eine Bildschirmauflösung entsprechend der Leistung Ihres Rechners. Wählen Sie eine Auflösung, die Ihrem Monitor und der Grafikleistung des Systems entspricht. Die höchste Einstellung (1920 x 1200) funktioniert am besten bei neueren PCs und mit entsprechend großen Monitoren.

#### Schatten

... tragen viel zur einzigartigen Atmosphäre des Spiels bei, können ältere Computer allerdings überfordern. Wenn die Framerate niedrig ist oder das Spiel ruckelt, setzen Sie die Schatteneinstellung auf eine niedrigere Stufe. Wenn Sie einen aktuellen PC haben, können Sie mit der höchsten Einstellung die subtile Pracht der Schatten genießen.

#### Musiklautstärke

## Audiolautstärke

Diese Schieberegler regeln die Lautstärke von Musik und Geräuscheffekten. „**MUTE**“ deaktiviert alle Sounds.

## Partikeldetails

Wenn die Framerate niedrig ist oder das Spiel ruckelt, setzen Sie diese Einstellung auf eine niedrigere Stufe.

## Tipps anzeigen

Wenn Sie die Grundlagen von TORCHLIGHT erfasst haben, können Sie hiermit die Hilfetexte und Ratschläge aktivieren.

## Event-Info zeigen

Die Textanzeige, die während des Spiels den Schaden anzeigt, kann hier an- und abgeschaltet werden.

## Blut anzeigen

Kritische Treffer lösen bestimmte Grafikeffekte aus, die Sie hier abschalten können.

## Netbook-Modus

Aktivieren Sie den Netbook-Modus, wenn Sie auf einem Netbook (oder schwächeren Notebook) spielen. Dadurch werden bestimmte Einstellungen zu Grafik und Auflösung automatisch adjustiert, um Ihnen die Einstellung zu erleichtern.

Wenn Sie Einstellungen geändert haben, bestätigen Sie dies mit einem Mausklick auf „**Anwenden**“. Die Einstellungen gelten für alle gespeicherten Charaktere.



## Die Grundlagen

Um ein neues Spiel zu starten, klicken Sie „**Neuer Charakter**“ links im TORCHLIGHT-Hauptmenü.

### Charakter auswählen

Mit „**Neuer Charakter**“ sehen Sie drei verschiedene Heldenklassen. Zunächst ist stets der Zerstörer markiert. Klicken Sie einen beliebigen Helden an, um Aussehen und Profil des Helden zu betrachten. Es gibt drei Heldenklassen in Torchlight:



### Zerstörer

Als Experte im Nahkampf kanalisiert der Zerstörer die Macht seiner Vorfahren, um seine Gegner zu zerschmettern. Sein wichtigstes Attribut ist Stärke.



## Bezwingerin

Die Bezwingerin ist äußerst bewandt im Umgang mit Fernwaffen und verlässt sich auf ihre nahezu perfekte Zielsicherheit mit Bögen, Schusswaffen und Armbrüsten. Zudem stellt sie häufig Fallen auf, um Angreifer zu verlangsamen oder zu stoppen und so feindlichen Nahkampfangriffen zu entgehen. Das wichtigste Attribut der Bezwingerin ist Geschicklichkeit.



## Alchimist

Während die anderen Heldenklassen nur geringe Magie nutzen können, ist der Alchimist ein Spezialist im Beschwören von Monstern und mächtige Offensivzauber. Magie ist sein wichtigstes Attribut.

## Begleiter auswählen

Nun ist es an der Zeit, Ihren Begleiter auszuwählen. Zur Wahl stehen ein Wildhund und eine Wildkatze. Keines der Tiere bietet strategische Vorteile. Die Auswahl des Tieres beeinflusst bestimmte Soundeffekte (Bellen, Heulen). Nach der Auswahl des Tieres geben Sie einen Namen ein oder benutzen den vorgegebenen Namen. Mit **OK** gelangen Sie ins nächste Menü.

## Schwierigkeitsgrad

Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad, der Ihrer Erfahrung im Umgang mit Computerspielen entspricht. „**Normal**“ ist für erfahrene Spieler gut geeignet. Neulinge finden sich in der leichtesten Schwierigkeitsstufe am schnellsten zurecht. Wenn Sie eine Charakterklasse beherrschen und neue Herausforderungen suchen, können Sie jederzeit einen neuen Charakter erstellen und eine der anspruchsvolleren Spielstufen, etwa „**schwer**“ oder „**sehr schwer**“, ausprobieren.

## Hardcore-Modus

Die Hardcore-Option bedeutet: Wenn der Held stirbt, ist er tot. Für immer. Diese besondere Option bringt zusätzlichen Nervenkitzel für erfahrene Spieler, die bereit sind, ständig den permanenten Verlust ihres Hardcore-

Helden zu riskieren. Diese Option lässt sich für jeden Schwierigkeitsgrad aktivieren. Seien Sie gewarnt: Sie verlieren alle Levels, Fähigkeiten, Artefakte und sonstigen Gegenstände, sobald Ihr Hardcore-Charakter das Zeitliche segnet! Viele Spieler finden den Hardcore-Modus jedoch gerade daher besonders spannend. Probieren Sie den Hardcore-Modus am besten mit einem frischen Charakter aus. Wenn Sie jedoch erstmal nur die Gegend erkunden möchten, lassen Sie den Hardcore-Modus lieber deaktiviert.

## Bestätigen

Mit „**Zurück**“ können Sie die bisherigen Einstellungen ändern. Wenn Sie bereit sind, starten Sie das Abenteuer!

## Torchlight erkunden

Zu Spielbeginn trifft Ihr Held oder Ihre Heldin in Torchlight ein ... und erfährt schon bald von Problemen mit dem Glutstein-Bergbau tief in den Minen unterhalb der Stadt. Klicken Sie auf „**Weiter**“, und Sie kommen am östlichen Stadtrand an. Auf dem Weg nach Westen sollten Sie mit den Einwohnern des Städtchens sprechen.

## Tipps

Beim Betreten der Stadt oder der Mine erscheint ein hilfreicher Hinweis zum Spiel. Mit dem Häkchen können Sie diese Hinweistexte deaktivieren. Wir empfehlen, diese Texte aktiviert zu lassen, bis Sie meinen, sie alle zu kennen.

## Bewegung

Bewegen Sie den Mauszeiger in die Richtung, in die Ihre Spielfigur sich bewegen soll, und klicken Sie die **linke Maustaste**. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie am Ziel angekommen sind. Es ist nicht möglich, Gebäude zu betreten.

## Benutzerinterface, Items und Zauber

Oben am Bildschirm sehen Sie Ihren Helden und seine unmittelbare Umgebung.

Der große halbierte Kreis in der Mitte ist Ihre Anzeige für Lebensenergie (Gesundheit, rot) und Mana (magische Energie, blau).

Seitlich der Gesundheits- und Mana-Anzeige sind vier Untermenü-Buttons. Klicken Sie diese Buttons an, um Ihre Zauber und **Fertigkeiten (Hotkey S, Skills)**, das **Inventar (Taste I)**, die **Charakterattribute (Taste C)** und **Quests (Taste Q)** aufzurufen. Menübeschreibungen erscheinen, wenn Sie den Mauszeiger über ein Element dieser Leiste schieben.

Unter den Menü-Buttons sind zehn Slot für Gegenstände oder Zaubersprüche zu finden. Vier davon enthalten zu Spielbeginn wichtige Befehle: Gesundheitstrank, Manatrank, eine Fähigkeit je nach Heldenkasse, und ein Stadtportal-Zauber. Im Lauf des Spiels werden Sie zahlreiche weitere Gegenstände und Fähigkeiten erhalten und können dann Ihre Befehlsleiste entsprechend anpassen.

## Inventar

Ein Klick auf das Icon mit der grünen Tasche öffnet das Inventar. Alternativ drücken Sie „i“ auf der Tastatur.



Drücken Sie „P“ (wie „Pet“, deutsch „Begleiter“), um das Inventar Ihres Begleiters anzuzeigen. Zu Spielbeginn verfügen Sie über zwei Gesundheitstränke, zwei Manatränke, zwei magische Spruchrollen „Gegenstand identifizieren“ und zwei Stadtportalrollen, dazu gerade mal 100 Goldstücke. Schließen Sie das Inventar mit einem Klick auf das X.

## Zauber lernen

Im Inventar sehen Sie sowohl derzeit angelegte Ausrüstung als auch die Gegenstände, die Ihr Held bei sich trägt. Hier können Sie bis zu vier Zauber „lernen“ bzw. in Magie-Slots ziehen. Klicken Sie den Reiter „Spells“, klicken Sie einen Zauber an und ziehen Sie ihn in einen der vier Zauber-Slots. Um einen Zauber zu verlernen und aus der Leiste zu entfernen, halten Sie **CTRL (Strg)** gedrückt und klicken Sie den Zauber mit der **linken Maustaste** an.

## Charakter

Drücken Sie **Taste „c“** oder klicken Sie das entsprechende Icon. Sie sehen nun den Namen, den Titel (erhalten durch Ruhm), Erfahrung, Ruhmpunkte, Gesundheitspunkte und Mana. Darunter sehen Sie die Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Magie und Verteidigung. Bei jedem Levelaufstieg können Sie eines dieser Attribute verbessern. Ganz unten sehen Sie Ihren Widerstand gegen Gift, Elektrizität, Feuer und Kälteangriffe.

## Fähigkeiten

Mit einem Klick auf das wirbelnde Feuerball-Symbol öffnen Sie die Fähigkeiten-Übersicht; alternativ drücken Sie **Taste „s“**. Bei jedem Levelaufstieg erhalten Sie einen Skillpunkt. Im Skills-Menü verteilen Sie diese Punkte. Die drei Heldenklassen haben nur wenige Skills gemeinsam, die meisten sind nur für eine Charakterklasse erlernbar.



**TIPP:** Halten Sie Ausschau nach optionalen Quests. Wenn Sie eine Ruhm-Stufe aufsteigen, erhalten Sie einen zusätzlichen Skill-Punkt!

## Tagebuch

Mit einem Klick auf das Icon, oder mit **Taste „j“** (Journal), erreichen Sie das Tagebuch. Hier sehen Sie verschiedene Übersichten.

## Begleiter

Klicken Sie den Pfotenabdruck an, um die Eigenschaften des Begleiters zu sehen, oder drücken Sie „p“ (Pet). Die meisten Angaben zum Begleiter dürften Ihnen bereits vertraut sein. Sie können den Begleiter mit Zaubersprüchen, Ringen und einem Halsband ausrüsten. Unten finden Sie 21 „Rucksack“-Slots für gefundene Gegenstände.

## Quests

Mit **Taste „q“** oder einem Klick auf das passende Icon öffnen Sie die Questübersicht. Hier sehen Sie alle angenommenen Aufträge. Mit Linksklick auf den Namen einer Quest rufen Sie Details zur Quest auf, etwa die genaue Belohnung. Sie können Quests auch abbrechen.

## Automap

Mit **Taste „a“** oder dem entsprechenden Icon schalten Sie die Karten-darstellung um. Die drei Anzeigemodi: a) Kartenfenster (rechts oben); b) transparente Karte in Bildschirmmitte; c) Karte aus.



**TIPP:** Zum Zoomen der Karte benutzen Sie das **Plus- und Minus-Zeichen** in der oberen rechten Ecke; oder die **Tasten „?“ und „“** (Akzent). Diese sind auf den gängigsten Tastaturen die beiden Tasten unmittelbar links der **Backspace-Taste** („Rücktaste“).

## Optionen

Mit **Taste ESC** oder einem **Klick auf das Zahnräder** öffnen Sie die Optionen.

## Gegenstände und Zauber verwalten

In den Tiefen der Minen werden Sie immer mächtigere Zauber erbeuten, und Ihre ersten, schwächeren Zauber ersetzen. Jeder neue Zauber wird automatisch dem Zauber-Reiter im Inventar hinzugefügt. Wenn Sie einen neuen Zauber einsammeln, blinkt der Zauber-Reiter im Inventar auf. Überprüfen Sie regelmäßig, ob Sie Ihre Ausrüstung oder die Ihres Begleiters mit neuen Fundstücken optimieren können.

## Schnellzugriffs-Leiste

Entlang des unteren Bildschirmrands sehen Sie zehn Slots, die Sie mit den **Zahlentasten 1-0** ansteuern. Wenn Sie Gegenstände und Zauber finden, können Sie diese in die Schnellzugriffsleiste legen und mit einem Tastendruck rasch aktivieren.

**Gegenstände:** Klicken Sie mit der **linken Maustaste** einen freien Slot an. Es erscheint ein Menü mit Zaubern, Fähigkeiten und

Tränken. Klicken Sie den gewünschten Gegenstand an. Am besten legen Sie Gesundheits- und Manatränke auf leicht erreichbare Tasten.

**Zauber:** Zunächst müssen Sie den Zauber einem der vier Zauber-Slots im Inventar zuweisen! Danach klicken Sie mit der **linken Maustaste** einen freien Slot an. Es erscheint ein Menü mit Zaubern, Fähigkeiten und Tränken. Klicken Sie den gewünschten Zauber an.

**Skills:** Zunächst müssen Sie die Fähigkeit mit Skillpunkten freischalten, danach gehen Sie wie oben vor. Einige Skills sind immer aktiv, etwa Begleiter-Meisterschaft, Zwei Waffen, Kritische Treffer oder Abenteurer – diese Skills kann man nicht in die Schnellzugriffsleiste legen.



**TIPP:** Sie können auch die **F-Tasten (F1 bis F12)** mit Skills belegen. Diese Option ist für später im Spielverlauf gedacht. Drücken Sie **Taste „s“**, um das Skills-Menü zu öffnen. Halten Sie eine **F-Taste** gedrückt und klicken Sie den gewünschten Skill mit der **linken Maustaste** an. Wenn Sie nun eine **F-Taste** betätigen, wird mit den nächsten Mausklick der entsprechende Skill ausgelöst.

## Gegenstand im Inventar benutzen

Um einen Gegenstand ohne Hotkey direkt aus dem Inventar zu benutzen, öffnen Sie mit „i“ das Inventar und klicken den Gegenstand mit der **rechten Maustaste** an. Rot hinterlegte Gegenstände sind aufgrund einer Einschränkung (Mindestlevel, Minimum-Wert in Charakterattribut) für Sie noch nicht benutzbar. Zudem können Sie nur bereits identifizierte Gegenstände anlegen.

Um Rüstung anzulegen, ziehen Sie diese mit **gedrückter Maustaste** in den passenden Slot.

Beachten Sie, dass Ihr Held zwei „Sets“ an Ausrüstung tragen kann. Mit **Taste „w“** (Waffen) schalten Sie zwischen den beiden Sets um. Ein Krieger etwa könnte für Standardgegner eine mächtige beidhändige Klinge führen, und für harte Kämpfe mit einem einzelnen Tastendruck auf Schild und Einhandwaffe umschalten – oder eine Fernwaffe als Alternativwaffe bereit halten, um damit explosive Fässer und bestimmte Gegner leichter zu knacken.

## Mit Leuten reden

Bewegen Sie den Mauszeiger ein Stück und drücken Sie die **Maustaste**, um Ihren Helden zu bewegen. Wiederholen Sie dies mehrmals, bis Sie einen Einwohner von Torchlight sehen, über dem ein Ausrufezeichen (!) angezeigt wird.

! **Schwarzes Ausrufezeichen**

neue Informationen

! **Gelbes Ausrufezeichen**

neue Quest verfügbar

! **Wei es Ausrufezeichen**

Quest erhalten, aber noch nicht abgeschlossen

? **Gelbes Fragezeichen**

Quest abgeschlossen, Belohnung verfügbar

Sprechen Sie mit den Einwohnern, w hrend Sie Torchlight erkunden. H ndler werden mit einem gelben Beutel-Symbol angezeigt; Zusätzlich finden Sie vielleicht einen Umwandler und einen Verzauberer.  ber das Angebot an Gegenst nden und die Preise brauchen Sie sich noch keine Gedanken zu machen – erst m ssen Sie in den Orden-Minen an Gold gelangen.

## Quest ausw hlen

Suchen Sie nach Leuten mit gelbem Ausrufezeichen, um Quests zu erhalten. F r den erfolgreichen Abschluss einer Quest erhalten Sie Ruhm, Geld und Erfahrungspunkte. F r manche Missionen muss man etwa einen bestimmten starken Gegner besiegen, oder etwa einen Gegenstand suchen. Meist teilt der Questgeber dem Helden mit, in welchem Level das Ziel zu finden ist.

## Quest bersicht



Um aktive Quests zu  berpr fen, klicken Sie den entsprechenden Befehlsbutton in der Leiste, oder dr cken Sie die **Taste „q“** („Quests“) auf Ihrem Keyboard. Im Questmen u finden Sie eine  bersicht aller angenommenen Quests. Klicken Sie den Namen einer Quest mit der Maus an, um die detaillierte Beschreibung der Quest zu lesen. Darunter sehen Sie auch die Belohnung f r diese Quest: Erfahrungspunkte (XP), Goldst nde (GP) und Ruhm (Fame). Manchmal werden Sie auch Ausr stung, etwa eine Waffe, erhalten. Wenn Sie weitere Informationen ben tigen – etwa um zu erfahren, wo Sie  berhaupt suchen sollen – dann finden Sie den Questgeber (angezeigt durch ein wei es Fragezeichen) und sprechen ihn erneut an. Oft erhalten Sie so detailliertere Hinweise als aus der blo en Questbeschreibung.

## Automap

Dr cken Sie auf der Tastatur die **Taste A** („Automap“, automatische Karte) oder klicken Sie den entsprechenden Button an, um die Automap zu  ffnen. Verg r en und verkleinern Sie die Automap je nach Situation. Dazu benutzen Sie auf der Tastatur die **Tasten „ “ und „ “** (Akzent) (auf den meisten Tastaturen sind dies die Tasten gleich links der „Backspace“ bzw. „R ck-Taste“).

Wenn Sie etwa Questgeber suchen, können Sie die Karte verkleinern, um sich einen Überblick zu verschaffen. Die Automap markiert auch Händler und Treppen; allerdings können Sie in den Minen nur bereits zuvor erforschte Gebiete auf der Automap sehen.

#### Wichtige Kartensymbole auf der Automap:

**Gelber Punkt** Ihr Held

**Lila Punkt** Ihr Begleiter

**Gelber Beutel** Händler. Die meisten Händler leben in Torchlight. Ver einzelt streifen wandernde Händler durch die Minen.

**Weißer Pfeil nach unten** Zugang zu den Minen (in Torchlight); Durchgang zum nächst tieferen Level (in den Minen)

**Weißer Pfeil nach oben** Durchgang zum nächst höheren Level (in den Minen); Zugang zur Oberfläche.

**Gelbes Ausrufezeichen** neue Quest verfügbar

**Weißes Ausrufezeichen** Quest erhalten, aber noch nicht abgeschlossen

**Gelbes Fragezeichen** Quest abgeschlossen, Belohnung verfügbar



**TIPP:** Beschworene Kreaturen, die vorübergehend kämpfen, werden in der Karte nicht angezeigt.

## Artefakte, Gold und Gegenstände

Manche Monster in den Minen tragen Gold, Artefakte oder gewöhnliche Gegenstände bei sich. Wenn Sie diese Gegner besiegen, fallen diese Gegenstände zu Boden und sind manchmal schwer zu sehen. Um alle Gegenstände auf dem Bildschirm zu markieren, klicken Sie das Lupen-Symbol, oder halten Sie die **ALT-Taste** gedrückt. Die Qualität eines Gegenstandes erkennen Sie an der Farbe, in der der Name des Gegenstand angezeigt wird. So können Sie den ungefähren Wert abschätzen, selbst wenn Sie gerade keine Möglichkeit haben, den Gegenstand mithilfe eines Zaubers oder einer Spruchrolle „Gegenstand identifizieren“ genau zu identifizieren.



#### Farben und Gegenstands-Qualität:

**Grau** Ein gewöhnlicher Gegenstand. Auch Zaubersprüche und Spruchrollen werden grau angezeigt.

**Grün** Ein verzauberter Gegenstand. Grüne Gegenstände wurden magisch verbessert und sind meist etwas wertvoller als gewöhnliche Gegenstände. Um den höheren Preis zu erzielen, müssen Sie den Gegenstand erst identifizieren, bevor Sie ihn an einen Händler verkaufen.

**Blau** Ein seltener Gegenstand. Solche Gegenstände verfügen meist über mehrere Verzauberungen. Wenn man sie identifiziert hat, kann man solche Gegenstände für ziemlich viel Gold verkaufen. Wundern Sie sich aber nicht, wenn Sie mehrere ähnliche „blaue Items“ finden.

**Gelb** Ein einzigartiger Gegenstand. Diese Gegenstände sind im Spiel ziemlich selten. Wenn der Gegenstand identifiziert ist, können Sie damit reich werden – doch sind Sie gewillt, einen derart kostbaren Fund einfach zu verscheuern?

**Lila** Ein einzigartiger Gegenstand, der zu einem Ausrüstungs-Set gehört. Wenn man mehrere Gegenstände eines Sets findet und benutzt, erhält man zusätzliche Kräfte. Es gibt unterschiedliche Rüstungssets aus bis zu sechs Gegenständen.



**TIPP:** Wenn einer der Gegenstände im Inventar rot hinterlegt ist, können Sie diesen noch nicht benutzen. Diese Gegenstände haben bestimmte Einschränkungen, setzen also bestimmte Attribute oder einen Mindestlevel voraus.



**TIPP:** Sie können Gegenstände erst benutzen, wenn Sie diese (mithilfe eines Zaubers oder einer Spruchrolle) identifiziert haben!

Wenn Ihr Inventar voll ist, können Sie mit **Taste „p“** (P wie Pet, Begleiter) das Inventar Ihres Begleiters öffnen und den Gegenstand in das Inventar des Begleiters verschieben. Wenn Sie die **Umschalttaste (Shift)** gedrückt halten und einen Gegenstand auf dem Bildschirm mit der **linken Maustaste** anklicken, sammelt Ihr Begleiter diesen Gegenstand ein. Wenn Ihr Inventar voll ist, benutzen Sie eine Stadtportal-Spruchrolle und verkaufen Ihre Waren in der Stadt.



**TIPP:** Alle Ihre Charaktere können auf das Gemeinsame Lager zugreifen – ideal, um Set-Teile und andere wertvolle Ausrüstung unter den eigenen Helden zu tauschen. Geizhälse könnten das Gemeinsame Lager nutzen, um nicht identifizierte Gegenstände von einem Helden, der über den passenden Zauberspruch verfügt, analysieren zu lassen. Auch als Vorratslager für Glutstein-Vorräte ist das Gemeinsame Lager zu empfehlen.

## Die Minen erforschen

Das Leben eines Abenteurers ist hart und reich an Gefahren, doch zugleich aufregend – und bei sorgsamer Vorbereitung auch ungemein lohnend! Bevor Sie Ihr erstes Abenteuer starten, überprüfen Sie Ihre Ausrüstung: Einige Stadtportalrollen und Gesundheitstränke sollten Sie auf jeden Fall mitnehmen. Wenn Sie schon an eine neue Waffe gelangt sind, stellen Sie sicher, dass Sie Ihre wirkungsvollste Waffe ausgerüstet haben. (Im Charakter-Menü können Sie zwei Waffenkonfigurationen speichern. Die ausgerüstete Waffe sehen Sie (links oder rechts) neben dem Heldenbild im Inventorbildschirm.) Aktivieren Sie nun noch die Automap (Karte), und Sie sind bereit, die düsteren Tiefen der Minen zu erkunden.

Wenn Sie die Story-Kampagne weiter spielen möchten, begeben Sie sich zum westlichen Eingang der Minen (am linken Rand von Torchlight).



**TIPP:** Die Händler in Torchlight bieten manchmal spezielle Spruchrollen, mit denen Ihr Held ein Portal in ein Verlorenes Verlies öffnet. Diese kurzen „Zufalls-Dungeons“ sind ideal, um dem Helden etwas mehr Gold und Erfahrung zu verschaffen, bevor Sie die Hauptquest weiter spielen.

## Kampf

Die Gerüchte, die man von verängstigten Minenarbeitern hört, sind wahr: Man muss sich gar nicht weit in die Minen vorwagen, um Monstern zu begegnen. Wenn Sie bereit sind, es mit einem Gegner aufzunehmen, bewegen Sie den Cursor über einen Gegner.

**Linke Maustaste:** Angriff mit der aktiven Waffe

**Rechte Maustaste:** Aktiven Schnellzauber auslösen

**TAB-Taste:** Aktiven Schnellzauber umschalten

Wenn Sie einen Begleiter haben, können Sie diesen voraus schicken, indem Sie die Begleiter-Einstellung auf „aggressiv“ ändern. Dann schalten Sie etwa mit einer Fernkampfwaffe oder mit Zaubern die Gegner aus, bevor diese Ihren Begleiter erledigen und über Ihren Helden herfallen können.

Besiegte Gegner lassen manchmal Gold, Waffen oder Rüstungsteile fallen. Halten Sie stets Ausschau nach besserer Ausrüstung!

### Es gibt in TORCHLIGHT zwei Arten von Waffen:

#### Nahkampf

Nahkampf ist eine extrem intensive Erfahrung. Auge in Auge stehen sich die Kontrahenten gegenüber, mit Klingenwaffen, stumpfen Hiebwaffen und selbst Reißzähnen und Krallen. Da Ihr Held dicht am Gegner steht, ist er verwundbar für Gegenangriffe und Nahkampf-Waffenschaden. Für den Nahkampf benötigen Sie hohe Werte in Stärke und Verteidigung, da Sie möglichst rasch viel Schaden austeilen sollten, um die Gegner zu besiegen, bevor Ihre Lebenspunkte auf 0 sinken. Wenn Ihr Held in der Stufe aufsteigt, also „levelt“, können Sie die Stärke und Verteidigung erhöhen. Bis Sie soweit sind, sollten Sie besonders auf möglichst gute Rüstung achten.

Um im Nahkampf anzugreifen, bewegen Sie sich nahe zum Gegner und klicken das Ziel mit der **linken Maustaste** an. Wenn Sie eine Nahkampfwaffe ausgerüstet haben, greift Ihr Held nun das Ziel an. Halten Sie die **linke Maustaste** gedrückt, um wiederholt anzugreifen.

### Fernkampf

Um aus der Entfernung anzugreifen, können Sie Angriffszauber sprechen oder mit einer Waffe auf Gegner schießen. Die häufigsten Fernangriffe werden mit Bögen, Armbrüsten und Schusswaffen durchgeführt, man kann Gegner jedoch auch mit mächtigen Zaubersprüchen ausschalten. Der große Vorteil des Fernkampfes ist, dass man Gegner ausschalten kann, bevor diese in Nahkampfreichweite gelangen.

Für den Kampf mit Fernwaffen benötigen Sie eine hohe Geschicklichkeit; für magische Angriffe einen hohen Magie-Wert. Wenn Ihr Begleiter die Angreifer eine Zeitlang aufhält, können Sie starke Monster deutlich schwächen, bevor diese in Ihre Nähe gelangen. Allerdings benötigt man für bestimmte Fernkampfwaffen (etwa Bögen und Armbrüste) beide Hände und kann daher keinen Schild benutzen.

Um im Fernkampf anzugreifen, klicken Sie das Ziel mit der **linken Maustaste** an. Wenn Sie eine Nahkampfwaffe ausgerüstet haben, greift Ihr Held nun das Ziel an. Halten Sie die **linke Maustaste** gedrückt, um wiederholt anzugreifen.



**TIPP:** Die Sichtlinie zum Ziel muss frei sein, damit man mit einer Fernkampfwaffe oder Schadenszauber angreifen kann.



**TIPP:** Um zu verhindern, dass Ihr Fernkämpfer auf den Gegner zu läuft, halten Sie die **Hochstelltaste (Shift)** gedrückt und greifen den Gegner an (**linke Maustaste**).

### Niederlagen

Sich in den Orden-Minen durchzuschlagen ist sehr gefährlich – manchmal gewinnen die Monster. Wenn der rote Balken Ihrer Gesundheits- und Mana-Anzeige völlig verschwunden ist, ist es mit Ihrem Helden vorbei. Falls Sie die Hardcore-Option aktiviert haben, ist dieser Charakter für immer verschieden. Im „Normalfall“ sehen Sie die folgenden vier Optionen:

- a)** Gesundheit wiederherstellen und an die exakte Stelle der Niederlage zurückkehren. Dies verursacht hohe Kosten sowohl an Gold als auch an Ruhm.
- b)** Gesundheit wiederherstellen und am zuletzt benutzten Level-Portal starten. Dies kostet ein wenig Gold.
- c)** Gesundheit wiederherstellen und in die Stadt Torchlight bewegen. Dies verursacht keine Gold- oder Ruhm-Kosten, eventuell zuvor gesetzte Stadtportale werden jedoch unbenutzbar.
- d)** Sollten Ihnen die ersten drei Möglichkeiten nicht zusagen, klicken Sie auf „Zurück zum Titel“. Dies wirkt ein wenig wie eine Zeitreise ein Stück zurück: Ihre im zuletzt gespielten Level erhaltenen Erfahrungspunkte, Gegenstände und Münzen gehen verloren. Wenn Sie das Spiel erneut laden, starten Sie an dem Level-Portal / der Treppe / dem Stadtportal, das/die Sie zuletzt benutzt haben.

## Details und Tipps für Fortgeschrittene

### In der Stadt Torchlight

#### Interaktion mit den Einwohnern

Wenn Sie den Mauszeiger über einen Einwohner von Torchlight führen, wird oben sein Name und Level angezeigt. Klicken Sie die **linke Maustaste**, um ein Gespräch zu beginnen.

	<b>Schwarzes Ausrufezeichen</b>	neue Informationen
	<b>Gelbes Ausrufezeichen</b>	neue Quest verfügbar
	<b>Weiße Ausrufezeichen</b>	Quest erhalten, aber noch nicht abgeschlossen
	<b>Gelbes Fragezeichen</b>	Quest abgeschlossen, Belohnung verfügbar

## Händler

Es ist leicht, in TORCHLIGHT Dinge zu kaufen. Starten Sie ein Gespräch mit einem Händler. Links sind die Handelsgüter, darunter das Begleiterinventar. Rechts sehen Sie Ihre Ausrüstung und Ihr Inventar.



Die Händlerware ist in drei Reiter aufgeteilt: Waffen, Rüstung, Verschiedenes. Details sehen Sie, wenn die den Mauszeiger über einen Gegenstand bewegen. Sollte in der Beschreibung roter Text stehen, bedeutet dies, dass Sie den Gegenstand (noch) nicht benutzen oder anlegen können – zum Beispiel, weil Ihnen an Erfahrung oder Stärke fehlt. Um etwas zu kaufen, klicken Sie es an und ziehen es mit **gedrückter Maustaste** in einen freien Slot in Ihrem Inventar. Sie können auch die **Umschalttaste (Shift)** gedrückt halten und zu kaufende Gegenstände anklicken – sehr praktisch, um etwa Zaubertränke zu kaufen.

Wenn Sie einen Zauber oder einen Fisch kaufen, ziehen Sie den Gegenstand über den Inventar-Reiter für Fisch bzw. Zauber, und klicken diesen mit der **linken Maustaste** an, bevor Sie den Zauber oder Fisch ablegen.

Der Verkauf von Gegenständen funktioniert wie der Einkauf, nur ziehen Sie die Ware aus Ihrem Inventar in den Laden. Vermeiden Sie das mehrfache Verkaufen und Zurückkaufen von Gegenständen – die Händler haben eine recht großzügig bemessene Gewinnspanne.



**TIPP:** Zu Spielbeginn herrscht Chaos in der Stadt, und die verängstigten Händler haben keine Waren im Angebot. Wenn Sie den ersten Level der Minen erkundet haben, werden Sie in Torchlight auf Händler treffen, die auch mit Ihnen handeln wollen.

### Items beim Händler

**Grauer Hintergrund:** Ein gewöhnlicher Gegenstand.

**Grüner Hintergrund:** Ein verzauberter Gegenstand.

**Blauer Hintergrund:** Ein seltener Gegenstand.

**Lila Hintergrund:** Ihre Attribute reichen nicht aus.

**Roter Hintergrund:** Ihr Level ist zu niedrig.



**TIPP:** Wenn Sie verzauberte, seltene oder gar einzigartige Gegenstände verkaufen, sollten Sie sich erst unbedingt im Klaren darüber sein, worum es sich dabei genau handelt. Die Händler nehmen nicht identifizierte Gegenstände an, bezahlen dafür aber nicht mehr als für ein „graues“, nicht-magisches Item. Sie sollten daher jeden Gegenstand mit dem Zauber oder der Spruchrolle „Gegenstand identifizieren“ analysieren. Wenn Sie mehrere Helden spielen, können Sie einige solche Rollen (und besonders wertvolle Ausrüstung) im Gemeinsamen Lager abzulegen.



**TIPP:** Während Ihr Held auf Beutezug ist, besorgen die Händler meist neue Ware. Sehen Sie öfter mal nach, ob neue, mächtigere Ausrüstung verfügbar ist.



**TIPP:** Viele Abenteurer legen hochwertige Ausrüstung, die sie nicht mehr brauchen oder die für eine andere Charakterklasse gedacht sind, im Gemeinsamen Lager ab – irgendwann wird auch der kleinste Twink groß!

## Verzauberer

Goren der Verzauberer ist im östlichen Teil von Torchlight anzutreffen. Er kann Waffen und Rüstungen mit Sockeln, zusätzlichen magischen Eigenschaften oder Elementarwiderstand verbessern. Die Bezahlung dafür hängt vom Wert des zu verzaubernden Gegenstands ab. Um eine Verzauberung zu kaufen, öffnen Sie mit **Taste „i“** das Inventar und ziehen Sie den Gegenstand mit der **linken Maustaste** in das Verzauberungsmenü links am Bildschirm. Wenn Goren seinen Zauber gewirkt hat, finden Sie den Gegenstand wieder in Ihrem Inventar – unabhängig davon, ob die Verzauberung erfolgreich war.



**TIPP:** Tief in den Minen sind gelbe Magie-Brunnen zu finden. Tauchen Sie einen Gegenstand in die glitzernde Flüssigkeit, um eine zufällige Verzauberung zu erhalten.

## Umwandeln

Duran der Umwandler beherrscht die Fähigkeit der Transmutation – er kann zwei oder mehr Gegenstände zu einem neuen Objekt zusammenfügen. Duran kombiniert kleine Glutstein-Stücke (etwa Kernglutstein, Reinglutstein, Quellglutstein oder Feuerglutstein) zu größeren Stücken. Diese kann man in die Sockel von Waffen und Ausrüstungsgegenständen einsetzen, um bestimmte Vorteile zu erzielen.



Um gleichartige Glutsteine zu verschmelzen, ziehen Sie diese mit der **linken Maustaste** aus Ihrem Inventar in das Umwandlungs-menü links, und klicken Sie den „Umwandeln“-Button an.

Die Umwandlung ist immer erfolgreich, wenn Sie zwei oder vier identische Glutsteine kombinieren.

## Glutstein aus gesockelten Gegenständen gewinnen

Gorn, erkennbar an einem Symbol mit Hammer und Schwert, ist unweit von Duran dem Umwandler zu finden. Gegen Bezahlung zerkleinert er gesockelte Waffen und Rüstungen zu Klumpen und übergibt Ihnen die Glutsteine – ideal zum „Wiederverwerten“ von Glutsteinen in niedrigstufigen Gegenständen.

## Glutstein aus gesockelten Gegenständen entfernen

Neben Gorn steht Furl, erkennbar am Symbol mit Hammer und Stein. Er ist darauf spezialisiert, in Glutsteine zu zerschlagen, die in Gegenständen gesockelt sind. Heuern Sie ihn an, wenn Sie Ihre beste Waffe oder Rüstung mit noch mächtigeren Glutsteinen verbessern wollen.

## Ein echtes Schnäppchen ... oder?

Duros die Klinge betreibt einen übel beleumundeten Laden. Sein Wagen ist im östlichen Teil Torchlights zu finden. Seine Preise sind hoch, doch gelegentlich finden sich erstaunlich hochwertige Gegenstände in seinem Inventar. Allerdings erfahren Sie erst nach der Bezahlung, was Sie da genau gekauft haben: Die Gegenstände sind nicht identifiziert. Selbst goldene und silberne Ringe sehen wie gewöhnliche Bronzeringe aus, bis Sie sie kaufen.

## Der Begleiter

Ganz links oben sehen Sie ein kleines Icon mit dem Bild eines Futternapfchens. Hier öffnen Sie das Begleiter-Interface. Ganz oben sehen Sie die aktuelle Transformation Ihres Begleiters. Ziehen Sie einen Fisch auf das Futternapf-Symbol, um eine Transformation zu einer anderen Kreatur einzuleiten – abhängig von der Art des Fisches, den Sie auswählen.

### Kampfverhalten

Ganz unten sehen Sie Gesundheit und Mana des Begleiters (roter und blauer Balken).

Mit den Buttons unten legen Sie die Aggressivität des Begleiters fest:

#### Schwert (offensiv)

Begleiter greift alle nahen Feinde an

#### Schild (Defensiv)

Begleiter greift Gegner an, die Ihren Helden angreifen, und setzt sich gegen Angreifer zur Wehr.

#### Taube (Passiv)

Begleiter bleibt untätig. Dies ist nützlich, um z.B. in einer Gegend mit starken Gegnern gezielt nur jeweils einen Gegner auf ein Mal in den Kampf zu locken bzw. zu „pullen“.

## Apportieren

Ihr Begleiter kann Gegenstände einsammeln. Klicken Sie dazu einen Gegenstand mit gedrückter **Hochstelltaste (Shift)** an.

## Begleiter: Ringe und Halsbänder

Ihr Begleiter kann ein Halsband und zwei magische Ringe anlegen. Dazu öffnen Sie mit **Taste „p“** das Begleitermenü. Denken Sie an Ihren Begleiter, wenn Sie Ihren Helden mit neuem magischem Schmuck ausstatten. Schadensresistenzen etwa sind für den Begleiter zu empfehlen.

## Begleiter: Zauber

Der Begleiter kann bis zu zwei Zaubersprüche lernen; Sie können aber nicht beeinflussen, wann oder wo Ihr Begleiter diese einsetzt.

Um einen Begleiterzauber zuzuweisen, öffnen Sie mit „i“ Ihr Inventar, klicken die Zauberleiste an, und ziehen dann den oder die gewünschten Zauber in die Zauberslots.

Um einen Begleiter-Zauber zu entfernen, rufen Sie mit „p“ die Begleiter-Info auf, halten **Strg (Ctrl)** gedrückt und klicken mit der **linken Maustaste** auf den Zauber, um ihn zu entfernen.



**TIPP:** Viele erfahrene Abenteurer schwören darauf, Ihren Begleiter Beschwörungzauber zu lehren, so dass dieser in Kämpfen automatisch Skelette, Schwerter oder andere magische Verbündete herbei ruft.

## Begleiter: Stufe und Attribute

Wenn Sie kämpfen, gewinnt Ihr Begleiter Erfahrung. Dies gilt auch, wenn der Begleiter passiv ist und nicht selbst kämpft. Um die Fähigkeiten des Begleiters zu sehen, öffnen Sie mit „p“ das Begleitermenü. Der Begleiter verfügt über die folgenden Werte, die im Lauf der Zeit zunehmen – je nachdem, welche Art von Transformationen (Fischen) Sie mit Ihrem Begleiter benutzen.

**Nahkampfschaden:** Schaden, den der Begleiter im Nahkampf austeilt.

**Elementarschaden:** Elementarschaden, den der Begleiter austeilt. Beeinflusst durch manche Ringe und Halsbänder.

**Fernkampfschaden:** Schaden, den der Begleiter durch Fernangriffe austeilt.

**Schadensabsorption:** Der Defensivwert zeigt, wie viel Schaden Ihr Begleiter bei feindlichen Angriffen absorbieren kann.

## Begleiter zum Händler schicken

Wenn Sie auf das gelbe Taschensymbol daneben klicken, kehrt Ihr Begleiter selbstständig in die Stadt zurück und verkauft den gesamten Inhalt des Begleiter-„Rucksacks“ (21 Slots).



**TIPP:** Um den höchsten Preis zu erzielen, sollten Sie alle Gegenstände identifizieren, bevor Sie den Begleiter zum Verkaufen losschicken. Skills Ihres Helden, die einen höheren Verkaufspreis bewirken, gelten auch für Ihren Begleiter.



**TIPP:** Um einzelne Gegenstände aus dem Begleiterinventar zu verkaufen, suchen Sie den Händler auf, öffnen das Begleiterinventar und verkaufen einzelne Gegenstände.

## Fische

Bei der Wahl Ihres Begleiters geht es nicht nur darum, ob Sie lieber Hunde oder Katzen mögen: Wenn Sie in einem Fischloch angeln, finden Sie Fische und können diese Ihrem Begleiter zu fressen geben. Die Fische in den Minen verfügen über magische Kräfte, die kurzzeitig die Gestalt Ihres Begleiters ändern.

Wenn Sie einen Fisch an Land ziehen (siehe auch Angeltipps weiter unten), können Sie Ihren Begleiter damit füttern. Öffnen Sie mit „i“ Ihr Inventar und klicken Sie auf den Fische-Reiter. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Fisch, um die Beschreibung zu sehen. Klicken Sie den gewünschten Fisch mit der **rechten Maustaste** an (oder ziehen Sie ihn mit **gedrückter Maustaste** auf den Begleiter-Futternapf ganz links oben).



**TIPP:** Die meisten Fische bewirken einen vorübergehenden Effekt. Sparen Sie sich die mächtigsten Fische für besonders herausfordernde Kämpfe auf.



**TIPP:** Im Spielverlauf findet man auch Fische, die die Transformation des Tieres für immer verhindern. Diese Option macht das Spiel deutlich schwieriger: Sie sollten versuchen, die Spezialfähigkeiten des Tieres zu erhalten, bis Sie das Spiel gewonnen haben.

## Fische fangen

Fische kann man nur in markierten Fischlöchern angeln. Das Angeln in Torchlight ist einfach, und die Angelrute nimmt Ihnen keinen wertvollen Platz im Inventar weg.

Halten Sie Ausschau nach weißen Strömungen, meist wirbelt auch glitzernder Staub durch die Luft. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Fischloch halten, wird „Fischloch“ angezeigt. Stellen Sie sich in die Nähe und klicken Sie das Fischloch mit der **linken Maustaste** an.

Wenn Sie die Leine ausgeworfen haben, stellt sich die Kamera um. Sie sehen nun Ihren Helden und ein Haken-Symbol, das von zwei konzentrischen Kreisen umgeben ist. Klicken Sie das Symbol an, wenn die beiden Kreise zusammenstoßen und sich der Kreis dunkel verfärbt – dann hat ein Fisch angebissen. Gutes Timing ist hier ebenso wichtig wie eine Portion. Neben Fischen können Sie auch Nahrung und andere Gegenstände aus dem Wasser ziehen.



**TIPP:** Auf höheren Levels und Schwierigkeitsstufen ist es empfehlenswert, die Fischvorräte aufzustocken, bevor Sie eine neue Gegend erkunden.

## Lager und gemeinsames Lager

Sie müssen nicht alle Ihre Besitztümer mit sich herumschleppen: Ihr Held verfügt über eine Vorratslager mit 42 Slots im Zentrum der Stadt Torchlight. Das Gemeinsame Lager verfügt ebenfalls über 42 Slots und ist für alle Helden auf Ihrem Computer zugänglich.



**TIPP:** Es ist eine gute Idee, Glutstein im Gemeinsamen Lager zu sammeln. Ein winziges Bruchstück ist nahezu wertlos – aber wenn Sie mehrere davon haben, können Sie sie zu mächtigeren Steinen zusammenfügen lassen.

## Stadtportale

Es wäre jedes Mal ein mörderisch langer Weg, wenn man sich stets aus den Tiefen der Minen zurück an die Oberfläche kämpfen müsste. Sie sollten daher immer einige „Stadtportal“-Spruchrollen mit sich führen. Stadtportale erzeugen einen raschen Ausgang aus den Tiefen

und erlauben Ihnen, zum ursprünglichen Ort zurückzukehren. Ihr Begleiter und beschworene Helfer reisen dabei jeweils mit. Portale haben eine hohe Lebensdauer – wenn Sie mit einem Portal in die Stadt reisen, das Spiel verlassen und am nächsten Tag weiterspielen, sollte das Portal in die Tiefen nach wie vor vorhanden sein.

## Charakterentwicklung

Mit der Zeit bzw. mit jedem Sieg gewinnt Ihr Held Ruhm und Erfahrung. Beides lohnt sich – und bringt Ihnen weiter Fähigkeiten und stärkere Attribute. Überlegen Sie gut, wie Sie Ihren Helden verbessern: Verbesserungen, die Ihrer Klasse helfen, können das Abenteuer erleichtern. Zugleich sollten Sie auch auf andere wichtige Fertigkeiten achten, um möglichen Gefahren begegnen zu können.

Monster zu besiegen bringt Erfahrungspunkte (mehr XP für stärkere Gegner). Der Levelfortschritt wird als oranger Balken ganz unten angezeigt. Wenn Sie den Mauszeiger darüber halten, sehen Sie detailliertere Angaben.

Anfangs geht es recht schnell mit den Stufenaufstiegen. Dies ändert sich aber im weiteren Spielverlauf (spätestens ab etwa Stufe 20) deutlich: Je höher die Stufe des Helden, desto mehr Erfahrungspunkte sind für den nächsten Stufenaufstieg nötig.

Mit jedem Levelaufstieg erhält Ihr Held Gesundheits- und Manapunkte, einen Fähigkeitspunkt und fünf Punkte, um die Eigenschaften Stärke, Geschicklichkeit, Magie und Verteidigung zu verbessern.

Um diese Punkte zu verteilen, drücken Sie **Tasten „c“ und „s“** (um Charakterbogen und Skills-Reiter zu öffnen) oder klicken Sie auf die roten Symbole am Bildschirmrand.

## Charakterklassen und Attribute

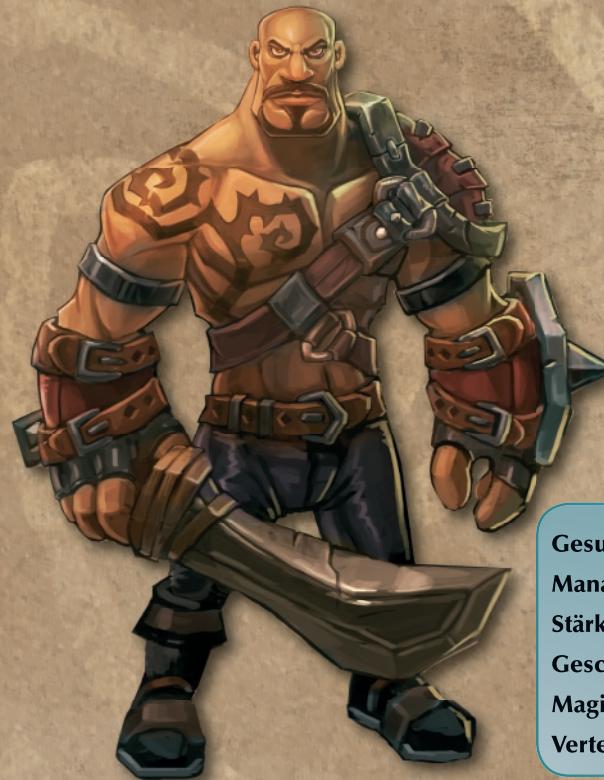
Die drei Heldenklassen in TORCHLIGHT bieten unterschiedliche Klassenfähigkeiten.

Der Zerstörer kann zwar, genau wie ein Alchimist, einige Zaubersprüche lernen und wirken. Anders als der Alchimist verfügt der Zerstörer jedoch über weitaus mehr Stärke und Geschicklichkeit als magische Begabung, eignet sich also deutlich besser für den Nahkampf.

Zu Beginn des Spiels empfiehlt es sich, die größten Stärken des Helden noch mächtiger zu machen, indem man die Attributpunkte zu den bereits höchsten Werten hinzufügt. Die Standardwerte zu Spielbeginn:

### Zerstörer

Die Kombination aus exzellenter Gesundheit, Stärke und Verteidigung machen den Zerstörer ideal für den Nahkampf. Da er kaum über Mana, Geschicklichkeit oder Magiebegabung verfügt, ist er anfangs in Fernkampf nahezu unbrauchbar.



<b>Gesundheit</b>	300
<b>Mana</b>	20
<b>Stärke</b>	10
<b>Geschicklichkeit</b>	4
<b>Magie</b>	3
<b>Verteidigung</b>	10

## Bezwingerin

Mit ihrer hohen Geschicklichkeit und beachtlicher Magiebegabung ist die Bezwingerin ideal, um mit Fernwaffen und gelegentlichen Zaubersprüchen in den Kampf zu ziehen. Ihre geringe Stärke- und Verteidigungswerte sind im Nahkampf von Nachteil.



<b>Gesundheit</b>	200
<b>Mana</b>	20
<b>Stärke</b>	5
<b>Geschicklichkeit</b>	10
<b>Magie</b>	7
<b>Verteidigung</b>	6

## Alchimist

Mit dem meisten Mana und dem größten Magietalent unter den Torchlight-Charakteren ist der Alchimist ein eindrucksvoller Zauberer. Aufgrund seiner körperlichen Schwäche sollte er sich aber nicht auf den Nahkampf einlassen.



<b>Gesundheit</b>	160
<b>Mana</b>	30
<b>Stärke</b>	6
<b>Geschicklichkeit</b>	7
<b>Magie</b>	10
<b>Verteidigung</b>	5



**TIPP:** Der Alchimist hat 33 Spezialfähigkeiten, Zerstörer und Bezwingerin haben jeweils 30.



**TIPP:** Es ist durchaus möglich, einen ausgeglichenen „Alleskönner“-Charakter zu spielen, bei dem alle Attribute gleich hoch sind. Allerdings nutzen Sie mit einem solchen Helden nicht alle Möglichkeiten, um die Stärken Ihrer Klasse zu verbessern: Zerstörer-Fertigkeiten benötigen Stärke, Alchimistische Fähigkeiten Magiepunkte, und die Bezwingerin benötigt hohe Geschicklichkeit. Auf die Fertigkeiten ihrer Klasse spezialisierte Helden kommen mit schwierigen Gegnern meist besser zurecht. Wer einen „Alleskönner“ spielen will, benötigt unter Umständen einen höheren Level als sein spezialisierter Kollege, um dasselbe Monster zu bezwingen.



**TIPP:** Verzauberte Gegenstände bringen oft Boni auf die Attribute. In der Charakterübersicht sind die Boni als blaue Zahlen angegeben. Die weiße Zahl ist der unmodifizierte, „natürliche“ Attributswert.



**TIPP:** Es ist nicht möglich, Attribute oder Fähigkeiten zurück zu setzen! Sie sollten frühzeitig überlegen, welche Attribute Sie erhöhen wollen (und wann.) Es kann auch sinnvoll sein, einen Skillpunkt „aufzuheben“ und auf einen „runden“ Levelaufstieg zu warten, so dass die nächst-höhere Kategorie von Fähigkeiten zur Verfügung steht.



**TIPP:** Einer der häufigsten Anfängerfehler ist es, die Attribute einfach entsprechend der noch nicht benutzbaren Ausrüstung im Inventar zu verteilen. Wenn Sie einen Zerstörer mit Magiewert 3 spielen und einen geflügelten Magierhelm mit 3 Rüstungspunkten finden, lohnt es sich mit Sicherheit nicht, drei Levelaufstiege lang nur die Magiekraft zu verbessern und dann einen für diese Spielfigur nahezu völlig wertlosen Gegenstand anlegen zu können. Und während der drei Stufenaufstiege finden Sie vermutlich ohnehin bessere Helme ...



**TIPP:** Konzentrieren Sie sich anfangs auf die Stärken Ihres Helden, und beginnen Sie die Schwächen auszugleichen, wenn Ihr Charakter den zweistelligen Levelbereich erreicht. Alchimisten auf Stufe 12 etwa benötigen bestimmt etwas Verteidigung, um den anstürmenden Monsterhorden nicht zu erliegen.

## Charakterattribute

### Stärke

Stärke bestimmt, wie viel Schaden ein Monster nimmt, wenn der Held es im Nahkampf angreift. Wichtig besonders für den Zerstörer. Mit mehr Stärke kann man immer größere und mächtigere Nahkampfwaffen ausrüsten.

### Geschicklichkeit

Die Auge-Hand-Koordination ist für Bezwingerinnen besonders wichtig.

### Magie

Die magische Begabung beeinflusst die Zaubermacht und kann sich auch auf den Elementarschaden bestimmter Waffen auswirken, wenn der Held diese benutzt. Der vor allem bei Alchimisten unersetzliche Magiewert stärkt Zaubersprüche, erhöht aber auch die Manakosten dieser Zauber geringfügig.

### Verteidigung

Ein hoher Verteidigungswert ist für alle Klassen in TORCHLIGHT wichtig – besonders jedoch für den Zerstörer, der auf gute Verteidigung angewiesen ist, um im Kampfgefühl lange genug zu überleben.



**TIPP:** Rate, einzigartige und verzauberte Rüstung bietet manchmal bestimmte Elementarwiderstände oder andere defensiven Vorteile.

## Skillpunkte (Fähigkeiten-Punkte)

Mit neuen Erfahrungsstufen und Ruhm erhalten Sie Skillpunkte. Diese benötigt man, um die Talente oder Fertigkeiten jeder Klasse zu kaufen, jeweils in drei Säulen aufgeteilt. Jeder Skill kann um bis zu zehn Stufen verbessert werden, indem man ihm Skillpunkte zuweist. Ein Talent mit Stufe 10 ist wesentlich mächtiger als ein niedrigstufiges Talent.

Alle Abenteurer verfügen über drei Gruppen von Klassenfertigkeiten, die Sie beliebig kombinieren können.



**TIPP:** Die Fähigkeit „Abenteurer“ ist ab Stufe 10 verfügbar und für alle Klassen sehr nützlich.

## Fähigkeiten zuweisen

Um Fertigkeiten zuzuweisen, öffnen Sie die Fertigkeitenübersicht (**Taste „s“**, Skills). Ganz oben sind die drei Spezialisierungen angezeigt. Markierte Fertigkeiten mit Plus-Symbol können verbessert werden; wenn die noch nicht möglich ist, wird der benötigte Wert im Tooltip angezeigt.

# Waffen und Ausrüstung

## Waffen

Es gibt zwei Arten von Waffen: Solche für den Nahkampf (etwa Schwerter, Dolche, Stäbe) und Waffen, die man aus der Distanz einsetzt. Alle Waffen sind entweder einhändig oder zweihändig. Zweihändig bedeutet, dass der Helden die Waffe mit beiden Armen führt, daher also keinen Schild mehr tragen kann. Einhandwaffen sind besonders wichtig für Spieler, die sich auf „Zwei Waffen“ spezialisieren.

### Physischer Schaden

Der physische Schaden ist der Schaden, den eine Waffe bei einem einzelnen erfolgreichen Treffer verursacht. Dieser wird von der Stärke und Geschicklichkeit des Helden sowie durch Klassenfertigkeiten, Rüstungs- und Waffenboni beeinflusst.

### Schaden pro Sekunde (dps)

Die Waffen verfügen über eine deutlich unterschiedliche Schlaggeschwindigkeit – langsame Waffen machen meist viel Schaden auf einen Streich, besonders schnelle Waffen verursachen weniger Schaden pro Treffer.

In TORCHLIGHT wird daher für jede Waffe auch der DPS-Wert angegeben, also der „Schaden pro Sekunde“ einschließlich sämtlicher Boni durch Werte, Fähigkeiten und Ausrüstung.

Die meisten Spieler setzen vor allem auf hohe DPS. Sie sollten aber die Geschwindigkeit der Waffe auf keinen Fall außer Acht lassen:

Wenn Sie einem harten Gegner mit einer schnellen Waffe begegnen, kann dieser Sie glatt dreimal angreifen, bevor Sie eine Chance haben, mit der mächtigen (aber langsamen) Zweihandaxt zu kontern. Sollte gerade dieser Spielstil für Sie reizvoll sein, sollten Sie den Verteidigungswert keinesfalls außer Acht lassen.

## Rüstungen

Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen schränkt TORCHLIGHT die Helden nicht bei der Auswahl ihrer Rüstung ein. Egal welche Klasse Sie spielen: Meist sollten Sie grundsätzlich die Kleidung oder den Schild mit den höchsten Rüstungswerten bevorzugen. Alles Andere bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie etwa eine einhändige Waffe benutzen, aber nicht zwei Waffen führen wollen, dann nutzen Sie einen Schild. Wollen Sie eine extrastarke, superlangsame Zweihandwaffe einsetzen, benötigen Sie nicht nur genug Stärke, um diese führen zu können – sondern auch genug Verteidigung, um solange zu überleben, dass Sie zuschlagen können. Oft bieten scheinbar wertlose Gegenstände einen wertvollen Bonus. Zudem sollten Sie Verzauberungen in Erwägung ziehen.

## Sockel

Waffen und Rüstungsteile mit Sockeln für Glutsteine sind besonders vielseitig anpassbar. Sammeln Sie Glutstein und lassen Sie diesen in höherwertige Stücke umwandeln. So erhalten Sie verbesserte Glutsteine, mit denen man gesockelte Ausrüstung verbessern kann.

Um einen Sockel mit einem Glutstein zu besetzen, klicken Sie den Glutstein im Inventar oder im Lager an. Wenn Sie Glutstein aufheben, werden die gesockelten Gegenstände im Inventar hervorgehoben, auch im Begleiterinventar und im Lager. Nun ziehen Sie den Glutstein mit gedrückter **linker Maustaste** auf den Gegenstand.

## Glutstein

### Kaltglutstein

Frostschaden (Waffe), Frostwiderstand (Rüstung)

### Kernglutstein

Feinde zurückwerfen (Waffe), Stärke (Rüstung)

### Tiefenglutstein

Rüstung des Gegners schwächen (Waffe), Geschicklichkeit (Rüstung)

### **Feuerglutstein**

Feuerschaden (Waffe), Feuerwiderstand (Rüstung)

### **Quellglutstein**

Elektroschaden (Waffe), Elektrowiderstand (Rüstung)

### **Reinglutstein**

Mehr Schaden (Waffe), mehr Rüstungsschutz (Rüstung)

### **Lebensglutstein**

Giftschaden (Waffe), Giftwiderstand (Rüstung)

Es gibt noch viele weitere sockelbare Gegenstände. Hier zwei Beispiel unter vielen:

### **Augapfel**

Stiehlt Mana (Waffe), Magiebonus (Rüstung)

### **Totenschädel**

Stiebt Leben (Waffe), Verteidigungsbonus (Rüstung)

## **Tränke**

Die häufigsten Zaubertränke sind Mana- und Heiltränke (blau bzw. rot), es gibt aber noch viele andere Arten. Mit der Zeit finden Sie auch mächtigere Varianten der Tränke. Auch beim Fischen kann man Tränke finden.

### **Spruchrollen**

Immer wieder finden Sie in den Minen Spruchrollen „Stadtportal“ (blaues Band) und „Gegenstand identifizieren“ (rotes Band). Bis Sie im Verlauf Ihrer Abenteuer den „Gegenstand identifizieren“-Zauber finden, sind Sie auf die Spruchrollen angewiesen.

### **Bosskämpfe**

Die ersten Wesen, denen Sie in den Minen begegnen, sind noch vergleichsweise harmlos - im späteren Verlauf Ihrer Abenteuer werden sie auf weitaus furchterregendere Kreaturen stoßen. Die meisten dieser Mega-Monster sind von einer mysteriösen Lichaura umgeben. Die größten dieser Wesen benutzen oft Magie oder verfügen über spezielle Fertigkeiten. Da einige Monster gegen Zurückwerfen oder bestimmte Elemente immun sind, ist es wichtig, den Gegner vor dem Angriff auszuspähen und sich vorzubereiten.

Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Gegner, und Sie sehen den Namen und Lebensbalken oben am Bildschirm. Falls die Kreatur über Spezialangriffe verfügt, sehen Sie diese darunter angezeigt. Anhand dieser Informationen können Sie nun eine Strategie überlegen: Wenn etwa ein

Gräber mit einem Stromschlag angreift, sobald er in Ihre Nähe kommt, versuchen Sie ihn auszuschalten, ehe das Vieh nahe genug heran kommt. Nehmen Sie es mit einer Gruppe von Monstern auf, die von einem Tu'Tara-Schwurmeister permanent hochgeheilt wird, sollten Sie sich zunächst ganz auf den Heiler konzentrieren.



**TIPP:** Riesige Ansammlungen schwacher Monster können eine ebenso große Bedrohung darstellen wie Questbosse. Mit den passenden Fähigkeiten könnten Sie etwa einige Kreaturen herbei beschwören, die einige der Angreifer ablenken und aufhalten. Manchmal genügt es sogar, vor einem neuen Raum zu warten und einfach den Begleiter und beschworene Wesen für sich arbeiten zu lassen, und nach dem Kampf eventuell verbleibende Gegner „händisch“ zu erledigen.

## **Tipps und Tricks**

Benutzen Sie Stadtportale immer in großen Räumen. Ein unglücklich platziertes Stadtportal kann Sie an unerreichbare Orte bringen. Sollten Sie an einer nicht erreichbaren Stelle im Level gefangen sein, benutzen Sie ein Stadtportal und kehren in die Stadt Torchlight zurück. Nun haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie machen sich erneut zu Fuß auf den Weg in die Tiefe ... oder Sie benutzen das Wegmarken-Portal am südlichen Stadtrand. Dieses führt zur nächstgelegenen erreichbaren Stelle in der jeweiligen Mine oder Grabkammer.

Einige Monster sind extrem zäh – es ist wichtig, dass Sie ein Gespür dafür entwickeln, wann Sie sich zurückziehen sollten, um sich die Kosten einer Wiederbelebung zu ersparen. Setzen Sie vor dem Kampf gegen einen mächtigen Gegner ein Stadtportal für den Fall, dass Sie eine Fluchtroute benötigen. Nimmt Ihre Gesundheit zu stark ab, flüchten Sie in die Stadt Torchlight und heilen Sie Ihren Helden. Bei Ihrer Rückkehr in den Bosskampf sind Sie geheilt, der Gegner jedoch nicht. Setzen Sie ein weiteres Stadtportal und greifen Sie an. Nimmt Ihre Gesundheit zu stark ab, flüchten Sie erneut in die Stadt Torchlight und heilen sich hoch. Wiederholen Sie dies, bis der Gegner im Staub liegt.

Das Inventar Ihres Begleiters ist mit 21 Slots gleich groß wie Ihr eigenes Inventar. Sie haben also reichlich Platz für weitere Gegenstände.

Verzauberungen von Goren dem Verzauberer und die gelben Verzauberungsbrunnen kann man durchaus benutzen, um alte Gegenstände noch für ein, zwei Levels brauchbar zu machen... aber lohnt sich das? Die Materialien sind selten, die Kosten hoch: Überlegen Sie gut, welche Gegenstände es zu verzaubern lohnt.

Die Händler in Torchlight kaufen neue Ware ein, während Sie unterwegs sind. Gründliche Spieler überprüfen nach jedem längeren Beutezug sämtliche Händler auf besonders interessante Waren, etwa Set-Teile.

Wenn Sie dringend einen bestimmten Gegenstand benötigen, dieser aber nicht erhältlich ist, gehen Sie zu dem Mineneingang oder der Gruft am Strandrand, betreten die unterirdische Anlage und kehren sofort zurück nach Torchlight. Nun können Sie die Händler erneut nach der gesuchten Ware fragen und haben keine Stadtportale verschwendet.

Vergessen Sie nicht, Ihren Begleiter mit Ringen, Zaubern und einem Halsband zu verbessern.

Mithilfe der Automap können Sie verborgene Passagen finden. Wenn Sie etwas sehen, das verdächtig nach einer verschlossenen Geheimtür aussieht, halten Sie die **ALT-Taste**, um nach Schaltern oder Hebeln zu suchen.

Vollständige Rüstungssets sind nur unter enormen Anstrengungen zu ergattern, doch die Boni mancher dieser Sets machen die Mühe mehr als wett.

## Mitwirkende

### Designed by Runic Games

Adam Perin  
Ben Evans  
Brock Jones  
Erich Schaefer  
Greg Brown  
Ian Welke  
Jamus Thayn  
Jason Beck  
Jason Lamb  
Jeff Mianowski  
Jeremy Huxley  
John Dunbar  
Kevin Green  
Kyle Cornelius  
Leo Miller  
Marsh Lefler  
Matt Lefferts  
Matt Tanwanteng  
Matt Uelmen  
Max Schaefer  
Mike Fisher  
Patrick Blank  
Peter Hu  
Sirio Brozzi  
Travis Baldree  
Wonder Russell

### Voice Talents

Lani Minella - Sam Mowry  
Eric Newsome - Tim Simmons  
Marc Biagi - Bill Corkery  
Mark Rose - Dave Rivas

### Additional QA

Nichole Wright - Jeremy Powers

### Additional Artwork

ArtCoding – Interserv

### Englisches Handbuch

Terry Munson

### JoWooD Entertainment AG

### Production

Producer  
Gennaro Giani  
David Skreiner  
Kamaal Anwar

### Production Coordinator

Vassiliki Kontoulis

### Localisation Manager:

Gennaro Giani

### Marketing and PR – Europe

Head of Publishing  
Stefan Berger

### Marketing Manager

Markus Reutner

### Marketing Assistant

Roswitha Hauke

### PR Manager

Tamara Berger  
Clemens Schneidhofer

### Community Management

„Megalomaniac“

### Lead Graphic Artist

Sabine Schmid

### Web & IT

Ernst Satzinger  
Christian Hutterer

### Age Rating Coordinator

Thomas Reisinger

### Sales

Roland Hobiger  
Thomas Reisinger

### Manufacturing

Silke Schoiswohl

### Legal Affairs and Business Development

Kourosh Onghaie

### Legal Affairs

Kourosh Onghaie

### Business Development

Stefan Berger

### Executive Management JoWooD Group

CEO  
Albert Seidl

CFO  
Klemens Kreuzer

External QA  
Quantic Lab  
www.quanticlab.com

CEO  
Stefan Seicărescu

Project Manager  
Stefan Seicărescu  
Lead Tester  
Bogdan Hiriscau  
Assistant Lead Tester  
Stefan Bachner  
Testers  
Christian Arva  
Marius Boc  
Mihai Cimpean  
Raymond Dobai  
Szilveszter Pap  
Tiberius Halmaciu  
Zoltan Szilagyi

### Sprecher der deutschen Fassung

Sandra Schwittau  
Christoph Jablonka  
Andreas Borcherding  
Sabine Gutherlet  
Thorsten Münchow  
Thomas Rauscher  
Kai Taschner  
Christian „PC Games“ Schlüter

### Tonstudio

304000 Medienkreationen

# ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

## 1. Softwareproduktlizenz

### 1.1 Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt :

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der JoWooD Entertainment AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. JoWooD Entertainment AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer der DVD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWooD Entertainment AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der DVD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, Verbreitung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Verviel-

fältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt.

Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWooD Entertainment AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

### 1.2 Level Editor und Software Development Kit

Die Abspeicherung von Daten, insbesondere mit einem eventuell vorhandenen Level Editor erstellte Karten oder mit einem eventuell mitgeliefertem SDK (Software Development Kit) erstellte MODs (Modifikationen) der Software, wird ausschließlich an natürliche Personen zur privaten Nutzung gestattet. Private Nutzung bedeutet im Sinne von 1.2 auch die - drahtgebundene oder drahtlose - Zurverfügungstellung (z.B. durch Internet) an andere natürliche Personen für nicht kommerzielle Zwecke. Eine darüber hinausgehende Vervielfältigung, Verbreitung, Sendung, Zurverfügungstellung und jede mittelbare oder unmittelbare kommerzielle Verwertung ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der JoWooD Entertainment AG untersagt.

Die Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten oder Modifikationen mit anstößigem oder rechtswidrigem Inhalt oder unter Verletzung der Gesetze oder Rechte Dritter ist nicht gestattet. Für sämtliche Karten und Modifikationen sind allein Sie verantwortlich und verpflichtet, JoWooD Entertainment AG und seine Mitarbeiter und Händler von allen Schäden, Ansprüchen und Klagen freizustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren.

zustellen, die aus Ihrer Herstellung, Nutzung, Kombination, Vervielfältigung oder Verbreitung von solchen Karten und Modifikationen resultieren.

JoWooD bietet weder technischen Support noch wie immer geartete Gewährleistungen für einen Editor sowie eventuell enthaltene SDK Komponenten.

## 2. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

### 2.1 Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

### 2.2 Beschränkte Garantie

JoWooD Entertainment AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von JoWooD Entertainment AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWooD Entertainment AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWooD nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWooD Entertainment AG zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

### 2.3 Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt

Die obige Garantie wird von JoWooD Entertainment AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

## 2.4 Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang, lehnt die JoWooD Entertainment AG jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWooD Entertainment AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

## 2.5 Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWooD Entertainment AG.

## 3. Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWooD Entertainment AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWooD Entertainment AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

## 4. Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

## 5. Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.



[www.torchlightgame.com](http://www.torchlightgame.com)



[www.jowood.com](http://www.jowood.com)

© 2010 Runic Games, Inc. Published by JoWooD Entertainment AG,  
Heiligenstädter Straße 201-203/Top 19, 1190 Vienna.  
All rights reserved. **The use of the game is subject to an End-user  
license agreement (EULA).**