

 XBOX 360®

WIEDŹMIN[®] 2

ZABÓJCY KRÓLÓW

EDYCJA ROZSZERZONA

INSTRUKCJA



OSTRZEŻENIE Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i zdrowia w instrukcji obsługi konsoli Xbox 360®, podręczniku obsługi sensora Xbox 360 Kinect® oraz podręcznikach dotyczących akcesoriów. www.xbox.com/support.

Wpływ na twoje zdrowie: Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji. Symptomy mogą być różne, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trząsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji, utrata świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu. **Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.** Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków można ograniczyć, poprzez siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia. W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

Spis treści

Sterowanie	2	3.3 Wiedźmińska magia	14
1. Menu główne	2	3.3.1 Znaki	14
1.1 Wznów grę	2	3.4 Petardy, sztylety i pułapki	15
1.2 Zacznij grę	2	3.5 Efekty czasowe	15
1.2.1 Arena	2	3.5.1 Eliksiry i oleje	16
1.2.2 Nowa gra	2	3.5.2 Miejsca mocy	16
1.3 Zapis i odczyt gry	3	3.5.3 Efekty krytyczne	16
1.4 Opcje	3	3.6 Ciosy kończące i adrenalina	16
1.5 Dodatki	4		
2. Rozpoczęcie gry i samouczek	4	4. Rozwój postaci	17
2.1 Interfejs gry	4	4.1 Doświadczenie	17
2.1.1 Główny ekran rozgrywki	4	4.2 Zdolności	17
2.1.2 Medalion	5	4.3 Ścieżki rozwoju	18
2.1.3 Menu szybkiego wyboru	6	4.3.1 Zestawienie zdolności	19
2.1.4 Panel ekwipunku	7	4.4 Mutageny	23
2.1.5 Panel dziennika	7		
2.1.6 Panel mapy	8	5. Alchemia	24
2.1.7 Tryb medytacji	9	5.1 Rodzaje mikstur alchemicznych	24
2.1.8 Cechy i rozwój postaci	10	5.2 Zdobywanie receptur	25
2.2 Poruszanie się po świecie gry	10	5.3 Składniki	25
2.3 Minimapa i znaczniki	11	5.4 Przyrządzanie mikstur i petard	25
2.4 Interakcje	11	5.5 Zestawienie mikstur i petard	26
2.5 Dialogi	11		
2.6 Dialogi rozgrywki	12	6. Ekwipunek	28
2.7 Quick Time Event	12	6.1 Ulepszanie mieczy i zbroi	28
		6.2 Tworzenie przedmiotów	28
3. Walka	13	7. Minigry	29
3.1 Poruszanie się	13	7.1 Kościany poker	29
3.2 Walka wręcz	13	7.2 Walki na pięści	30
3.2.1 Wyprowadzanie ciosów	13	7.3 Siłowanie się na rękę	30
3.2.2 Blokowanie i kontry	14		
3.2.3 Blokowanie kamery na celu	14	8. Pomoc techniczna Xbox 360	32

Sterowanie



1. Menu główne

1.1 Wznów grę

Wybierz tę opcję, by zacząć grę od ostatniego zapisu.

1.2 Zacznij grę

Wybierz tę opcję, by rozpocząć rozgrywkę.

1.2.1 Arena

Tryb zarówno dla graczy niedoświadczonych, jak i zaznajomionych z grą. W tym trybie możesz zmierzyć się z nieskończoną liczbą fal przeciwników, by poćwiczyć różne taktyki walki. Po każdej zwycięskiej fali Geralt zdobywa nowy poziom oraz nagrody, a uzyskane w ten sposób pieniądze można wydać na ulepszenia w sklepie lub na wynajęcie kompana. Za każdą pokonaną falę przeciwników zdobywasz punkty – po śmierci istnieje możliwość wystąpienia wyniku na tablicę rankingów.

1.2.2 Nowa gra

Wybierz tę opcję, aby rozpocząć nową grę. Do wyboru są cztery poziomy trudności:

Łatwy – dla niedoświadczonych graczy. Geralt ma do czynienia ze słabszymi przeciwnikami i otrzymuje mniejsze obrażenia, jednocześnie zadaje więcej punktów obrażeń. Większość walk można wygrać, używając tylko miecza.

Normalny – dla graczy średnio zaawansowanych. Przeciwnicy są na normalnym poziomie, zaś rozgrywka jest zrównoważona. Większość walk można wygrać za pomocą miecza i magicznych Znaków.

Trudny – dla graczy doświadczonych. Przeciwnicy zadają duże obrażenia, trudniej zdobywa się przedmioty. Wiele walk wymaga użycia zarówno miecza, magii, jak i alchemii.

Mroczny – poziom dla graczy bardzo doświadczonych. W tym trybie możliwe jest zdobycie mrocznych przedmiotów oraz wykonanie zadań niedostępnych na innych poziomach trudności.

Uwaga! Zmiana poziomów trudności Nagła śmierć oraz Mroczny w trakcie rozgrywki uniemożliwia późniejszy powrót do tych poziomów trudności. Po rozpoczęciu rozgrywki na innym, niższym poziomie nie można później zmienić poziomu na Nagła śmierć i Mroczny.

Po rozpoczęciu nowej gry będziesz miał możliwość uruchomienia samouczka. Wybierz tę opcję, aby rozpocząć przygodę, która wprowadzi Cię w podstawowe mechanizmy rozgrywki. Ukończenie samouczka nie jest wymagane, aby rozpocząć nową grę.

1.3 Zapis i odczyt gry

W ważnych momentach rozgrywka jest zapisywana automatycznie. Sam również powinieneś zapisywać grę w miejscach, które uznasz za istotne. Zapis gry wczytujesz, wybierając opcję Wczytaj grę w menu, gdzie znajdziesz listę zapisów gry.

1.4 Opcje

Wybierz tę pozycję, aby ustawić interesujące Cię opcje gry.

Muzyka i dźwięk – w tym panelu skonfigurujesz: głośność muzyki, dźwięków tła, dialogów i wyświetlanie napisów.

Rozgrywka – w tym panelu możesz zmienić takie ustawienia gry, jak trudność QTE i wyświetlanie kart samouczków.

Opcje sterowania – w tym panelu możesz zmienić opcje sterowania: wibrację kontrolera, inwersję osi oraz inteligentną kamerę.

Grafika – w tym panelu zmienisz ustawienia wyświetlania: jasność oraz gammę.

1.5 Dodatki

Wybierając tę opcję, możesz obejrzeć napisy końcowe, wydarzenia z pierwszej części gry oraz animowane retrospekcje odblokowane w trakcie rozgrywki.

2. Rozpoczęcie gry i samouczek

W grze wcielasz się w Geralta z Rivii. Zaczynasz rozgrywkę, będąc przesłuchiwanym przez Vernona Roche'a w lochach La Valette'ów. Twoim pierwszym zadaniem jest przekonanie go, że nie ma prawa Cię przetrzymywać.

Za każdym razem, gdy będziesz miał możliwość wykonać nową czynność (niewystępującą w samouczku z pkt 1.2), poznać mechanizmy rozgrywki i interfejs, na ekranie pojawi się samouczek, który przeprowadzi Cię przez podstawowe elementy gry.

2.1 Interfejs gry

Dzięki interfejsowi będziesz mógł zapoznać się ze wszystkimi informacjami dotyczącymi gry i fabuły.

2.1.1 Główny ekran rozgrywki

Główny ekran rozgrywki przedstawia świat gry.



Minimapa – wskazuje Twoją pozycję w świecie gry. Wyświetla znaczniki dotyczące ważnych miejsc i zadań, wskazuje kierunek, w którym musisz się udać, by wykonać aktualnie śledzone zadanie.

Wskaźnik czasu – wyświetla aktualną porę dnia.

Śledzone zadanie – wyświetla aktualnie śledzone zadanie i jego krótki opis.

Wskaźnik znaku i kieszeni – wyświetla aktualnie wybrany znak i przedmiot z kieszeni.

Na ekranie głównym pojawiają się również informacje, które wyświetlają się jedynie przez określony czas, są to:

Aktualizacje zadań – wyświetlają się, gdy wykonywane zadanie wchodzi w nową fazę lub jest ukończone.

Samouczek – krótkie informacje pomocne w rozgrywce.

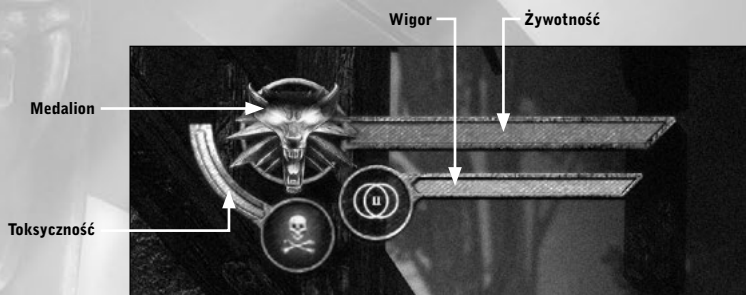
Zegary efektów czasowych – zegary odliczające czas działania eliksiru, oleju, znaku Quen, miejsca mocy czy efektu krytycznego.

Wskaźnik interakcji – wyświetla się, gdy możliwa jest interakcja z jakąś postacią lub przedmiotem.

Okienko łupów – wyświetla się, gdy możesz podnieść jakieś przedmioty. Wyświetla cztery najdroższe znajdujące się w danym pojemniku.

Pasek adrenaliny – wyświetla się poniżej stanu gracza, gdy masz możliwość ładowania adrenaliny ciosami, znakami lub pod wpływem zatrucia.

2.1.2 Medalion



Medalion – można go użyć, gdy jest naładowany, na co wskazuje pulsująca żółta poświata. Medalion podświetla przedmioty, zioła, potwory i miejsca mocy.

Żywotność – wskazuje poziom zdrowia bohatera. Gdy spadnie do zera wskutek otrzymanych obrażeń, Geralt ginie.

Wigor – wskazuje liczbę punktów wigoru bohatera. Punkty wigoru są potrzebne do używania znaków oraz blokowania ciosów.

Toksyczność – wskazuje poziom zatrucia bohatera. Zbyt duża toksyczność nie pozwoli na wypicie eliksiru. By go wypić, trzeba będzie poczekać na spadek toksyn w ciele.

2.1.3 Menu szybkiego wyboru



Menu szybkiego wyboru jest uruchamiane za pomocą lewego przycisku przedniego **[LB]** i pozwala na wybranie Znak lub przedmiotu do szybkiego użycia w walce. Wyboru dokonujesz, wychylając prawy dżwążek w kierunku interesującej Cię zdolności/przedmiotu i puszczaając **[LB]**.

Wybór znaku – pozwala wybrać jeden ze znaków: Aard, Yrden, Igni, Quen lub Axii.

Wybór przedmiotu z kieszeni – pozwala wybrać sztylet, petardę lub pułapkę wcześniej umieszczoną w kieszeni w panelu ekwipunku.

Medytacja – wejście w tryb medytacji.

Wybór miecza srebrnego – wyjęcie/schowanie miecza srebrnego.

Wybór miecza stalowego – wyjęcie/schowanie miecza stalowego.

2.1.4 Panel ekwipunku

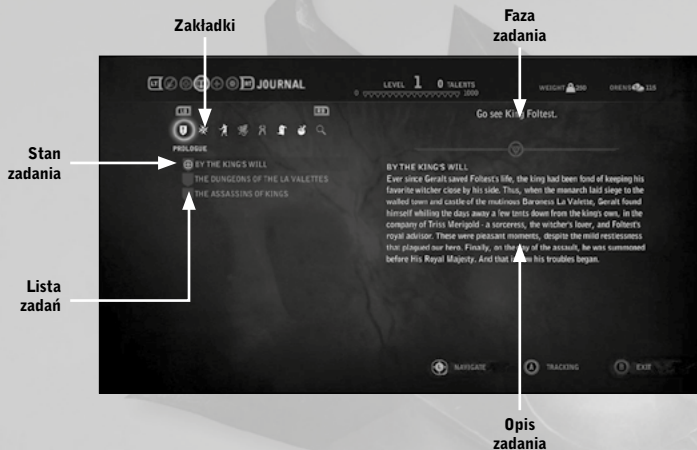


Panel ekwipunku podzielono na dwie części. Z lewej strony widoczna jest Twoja sakwa i lista znajdujących się w niej przedmiotów. Z prawej natomiast widzisz przedmioty, których Geralt aktualnie używa. Przedmioty można przenosić między sakwą a obecnym wyposażeniem.

Sakwa podzielona jest na zakładki, które wyświetlają poszczególne typy przedmiotów: broń, broń dystansową, zbroje, ulepszenia, eliksiry, pułapki, petardy, książki, trofea, mutageny, składniki alchemiczne, składniki rzemieślnicze, schematy i receptury, przynęty, przedmioty fabularne, rupiecie; istnieje także zakładka wyświetlająca wszystkie przedmioty. Między zakładkami możesz się przetaczać przy pomocy **[LB]** i **[RB]**.

2.1.5 Panel dziennika

Dziennik zawiera wszystkie informacje na temat świata gry i elementów rozgrywki. Podzielony jest na następujące zakładki: zadania, miejsca, postacie, potwory, rzemiosło, samouczki, alchemia, glosariusz i retrospekcje.



Zakładka zadań

Wyświetla wszystkie zadania, jakich podjął się Geralt, wraz z opisem i stanem zadania.

Stany zadań:

- ⊕ śledzone zadanie
- ✓ zadanie ukończone pomyślnie
- ✗ zadanie ukończone niepowodzeniem
- ! nowy wpis lub aktualizacja wpisu w dzienniku.

Pozostałe zakładki mają podobną strukturę. W zakładkach rzemiosło i alchemia możesz zobaczyć schematy i receptury, które poznał Geralt.

2.1.6 Panel mapy

W tym panelu możesz zobaczyć swoją pozycję w świecie gry oraz uzyskać informacje o ważnych miejscach.



Uwaga! Do wszystkich paneli z pkt 2.1.4–2.1.6 uzyskujesz dostęp, wciskając przycisk **BACK**. Możesz przełączać się między panelami, używając **[LT]** i **[RT]**.

2.1.7 Tryb medytacji

Poziom postaci i talenty



Z trybu medytacji przechodzi się do czterech paneli:

Alchemia – gdzie możesz przyrządzić mikstury i petardy na podstawie znanych receptur.

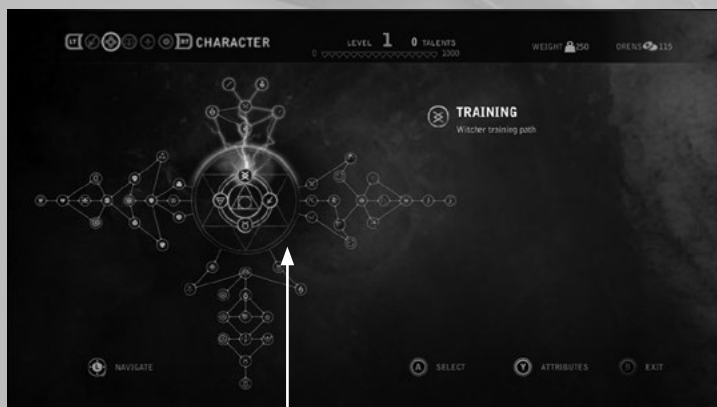
Picie eliksirów – gdzie możesz wypić przyrządzone eliksiry.

Odpoczynek – gdzie możesz przeczekać do wybranej godziny.

Bohater – gdzie możesz przyznać talenty i nauczyć się nowych zdolności.

2.1.8 Cechy i rozwój postaci

Ten panel wyświetla drzewko umiejętności (patrz rozdział 4) oraz wszystkie Twoje statystyki dotyczące ataku, obrony, regeneracji, premii i szans odporności na efekty krytyczne.



Ścieżki rozwoju

2.2 Poruszanie się po świecie gry

Świat gry oglądasz w widoku TPP i przemieszczasz Geralta, używając lewego dżążka. Prawym dżążkiem obracasz kamerę tak, aby mieć jak najlepszy ogląd na wydarzenia w grze.

2.3 Minimapa i znaczniki



Dzięki minimapie masz szybki podgląd na swoją pozycję w świecie gry. Na minimapie pojawiają się następujące znaczniki:

-  - śledzone zadanie
-  - ważna postać
-  - rzemieślnik
-  - sklep
-  - karczma

2.4 Interakcje

Dzięki zastosowaniu mechanizmu precyzyjnego wskazywania celu wszystkie interakcje w grze obsługiwane są przyciskiem **[A]**. Gdy jest możliwa interakcja z jakimś przedmiotem, na ekranie wyświetli się informacja o jej rodzaju. Najważniejsze interakcje to: nawiązanie dialogu, podniesienie przedmiotu, zerwanie ziół, przejście przez drzwi i pokonanie przeszkody, zapalenie światła, obejrzenie tablicy ogłoszeń. Gdy możliwe są dwa typy interakcji z danym przedmiotem lub osobą, do interakcji służy również przycisk **[X]**.

2.5 Dialogi

Gdy przeprowadzasz rozmowę z innymi postaciami, na dole ekranu wyświetlają się kwestie wypowiadane zarówno przez nie, jak i przez Ciebie. Opcje dialogowe pojawiają się jako lista po prawej stronie ekranu, a interesującą Cię opcję możesz wybrać za pomocą padła kierunkowego lub lewego drążka. Wybór zatwierdzasz przyciskiem **[A]**.

2.6 Dialogi rozgrywki

Często rozmawiając z innymi postaciami, będziesz widział przy opcjach dialogowych ikony rozgrywki. Służą one do przejścia do specjalnych paneli czy minigier. Rodzaje tych ikon są następujące:



Handel – otwiera panel sklepu, w którym możesz zakupić lub sprzedać przeróżne przedmioty.



Stwórz przedmiot – otwiera panel rzemieślniczy, w którym postać na podstawie dostarczonych przez Ciebie przedmiotów i schematu stworzy przedmiot taki jak np. miecz czy zbroja.



Łapówka – otwiera opcję przekupienia rozmówcy. Czasem będziesz musiał użyć tej opcji, by uzyskać jakąś informację.



Zastraszenie – jedna z form wywołania presji na rozmówcy, może | zakończyć się niepowodzeniem, co będzie miało wpływ na dalszą rozmowę.



Perswazja – jedna z form wywołania presji na rozmówcy, łagodniejsza od zastraszenia.



Axii - jedna z form wywołania presji na rozmówcy, użycie znaku Axii.



Kościany poker – otwiera minigrę w kości.



Walka na pięści – rozpoczyna walkę na pięści.



Siłowanie się na rękę – rozpoczyna minigrę Siłowanie na rękę.



Wyjście z dialogu – powoduje zakończenie rozmowy.



Zmień fryzurę – możliwość zmiany uczesania Geralta.

2.7 Quick Time Event

Elementem rozgrywki w niektórych fragmentach gry będzie mechanizm Quick Time Event (QTE), który polega na wciśnięciu odpowiedniego klawisza w momencie wyświetlania się podpowiedzi na ekranie. Jeżeli podpowiedzi klawiszowej towarzyszy

pasek, oznacza to, że musisz wciskać dany klawisz, aż pasek będzie wypełniony. Niep powodzenie w QTE może mieć złe skutki, dlatego miej się na baczności.

3. Walka

Walka jest nieodzowną częścią wiedźmińskiego rzemiosła, dlatego w trakcie gry będziesz miał wiele okazji, by doprowadzić swoje umiejętności do perfekcji.

3.1 Poruszanie się

Poruszanie w walce nie różni się zasadniczo od tego poza nią. Geralta przemieszczasz za pomocą lewego drążka, a prawym drążkiem obracasz kamerę tak, aby mieć najlepszy ogląd sytuacji.

Ważnym manewrem jest przewrót, który pomaga unikać ciosów przeciwników oraz skrócić lub zwiększyć dystans. Przewrót wykonujesz, wciskając przycisk **[B]** i wychylając lewy drążek w odpowiednim kierunku.

3.2 Walka wręcz

W grze dostępne są miecze stalowe oraz srebrne, które są bronią typową dla wiedźminów. Efektywniejsze w walce z rasami inteligentnymi okazują się miecze stalowe, w walce z potworami – srebrne. Może się zdarzyć, że będziesz musiał walczyć bronią improwizowaną, kilofem czy toporem, a w skrajnych przypadkach pięściami.

3.2.1 Wyprowadzanie ciosów

Przeciwników atakuje się przyciskami **[A]** i **[X]**. Odpowiadają one odpowiednio ciosom szybkim oraz mocnym, które muszą być umiejętnie używane. Wybór ich rodzaju zależy od tego, z kim stanąłeś w szranki. Ciosy szybkie zadają mniejsze obrażenia niż mocne, ale świetnie się sprawdzają w przypadku szybkich wrogów bez pancerza lub tarczy. Kiedy masz do czynienia z mniej zwinnymi, ale lepiej opancerzonymi przeciwnikami, odpowiednie są ciosy mocne – ich wyprowadzenie zajmuje więcej czasu, ale wkładana jest w nie większa siła, co przekłada się na obrażenia zadawane wrogom.

Kiedy jesteś w trybie walki, automatycznie namierzasz najbliższego przeciwnika, a naciśnięcie przycisku **[A]** lub przycisku **[X]** skutkuje wykonaniem ciosu w jego kierunku. Aby zaatakować inny cel niż ten, który jest obecnie wskazywany (przejawia się to ikonką na jego ciele i paskiem zdrowia nad nim), wystarczy obrócić kamerę.

Uwaga! Liczba zadawanych obrażeń zależy od dostępnych punktów wigor. Przy całkowicie zapełnionym pasku wigor Geralta zadaje maksymalne obrażenia, a z każdym zużytym punktem zadaje ich proporcjonalnie mniej.

3.2.2 Blokowanie i kontry

Gdy walczysz z silnym przeciwnikiem lub takim, który ma tarczę, warto blokować jego ciosy. Dobre sparowanie ciosu wytrąca wroga z równowagi, co pomaga wyprowadzić atak. Blok wykonujesz, naciskając prawy spust (RT). Blokowanie zużywa wigor, ale jest również możliwe, gdy wigor spada do zera.

Uwaga! Liczba blokowanych obrażeń zależy od dostępnych punktów wigoru. Przy całkowicie zapełnionym pasku wigoru Geralt blokuje maksimum obrażeń, a z każdym zużytym punktem blokuje ich proporcjonalnie mniej.

Po wykupieniu umiejętności Riposta będziesz mógł w efektywny i efektowny sposób kontrować ataki przeciwnika. Kontrę wykonujesz z pozycji blokującej (trzymając prawy spust) – gdy nieprzyjaciel próbuje zadać Ci cios, wskazująca go ikonka zmienia się na chwilę w ikonkę miecza, która oznacza najważniejszy moment skontroowania ataku. W tym momencie należy użyć przycisku **[A]**, a Geralt wykona unik i dynamiczną ripostę.

3.2.3 Blokowanie kamery na celu

Aby zablokować kamerę na celu, użyj lewego spustu **[LT]**. Kamera będzie podążała za celem tak długo, jak długo wciśnięty będzie **[LT]**. Dodatkowo przy pomocy prawego drążka możesz przełączać się między dostępnymi celami.

3.3 Wiedźmińska magia

Chociaż wiedźmini najczęściej używają mieczy do walki, potrafią również wspomóc się specjalnymi zaklęciami zwanymi Znakami, które ranią przeciwników i pozwalają uzyskać nad nimi przewagę taktyczną. Aby rzucić Znak, wybierasz go za pomocą menu szybkiego wyboru, a następnie naciskasz przycisk **[Y]**. Rzucenie Znaku kosztuje punkt wigoru.

3.3.1 Znaki

Geralt używa pięciu Znaków podstawowych oraz jednego specjalnego, który jest dostępny po wykupieniu umiejętności Zmysł magiczny (patrz punkt 3.6 i rozdział 4). Znaki mogą być ulepszane (patrz rozdział 4).



Znak Aard – fala telekinetyczna, która może odrzucić, powalić lub zamrozić przeciwnika. Za pomocą tego znaku można również niszczyć przeszkody, np. zawalone mury.



Znak Yrden – magiczna pułapka rzucana na podłoże, która rani i unieruchamia przeciwników. Na poziomie podstawowym na podłożu może znajdować się tylko jeden znak Yrden. Po ulepszeniu możliwe jest

rzucenie do trzech znaków Yrden w jednym czasie, które łączą się ze sobą, tworząc nieprzekraczalną barierę.



Znak Igni – buchnięcie płomieniami ognia, które rani przeciwników, a po ulepszeniu ma szansę na ich podpalenie i obejmuje większy obszar.



Znak Quen – ochronne pole działające przez 30 sekund na poziomie podstawowym. Jest to znak, który Geralt rzuca na samego siebie – Quen pochłania obrażenia wymierzone w Ciebie, a ulepszony odbija do 50% ich wartości. W trakcie trwania efektu znaku Quen nie odnawia się wigor.



Znak Axii – urok rzucany na przeciwnika. Jeżeli próba zauroczenia zakończy się powodzeniem, wróg na krótki czas staje się twoim sprzymierzeńcem i walczy u Twojego boku.

3.4 Petardy, sztylety i pułapki

Oprócz Znaków Geralt ma w zanadrzu petardy i sztylety pozwalające na walkę z dystansu większego niż długość miecza, a także pułapki ustawiane na podłożu. Aby używać sztyletów, musisz wykupić zdolność Rzucanie sztyletem.

Sztylety są typową bronią dystansową skuteczną przeciw słabym przeciwnikom, petardy zaś – przeciw grupom wrogów. Petardami możesz wywołać szereg efektów: ogłuszenie, podpalenie lub zatrucie.

Rzucanie sztyletami i petardami ma dwa tryby: tryb automatycznego celowania, w którym szybko naciskasz prawy przycisk przedni **[RB]**, a sztylet lub petarda trafia w obecnie namierzony cel; oraz tryb ręcznego celowania, w którym naciskasz i trzymasz prawy przycisk przedni do momentu pojawienia się celownika i skierowania go prawym drążkiem w żądane miejsce.

Przy ustawianiu pułapek także korzystasz z prawego przycisku przedniego. Po jego naciśnięciu Geralt zacznie kłaść pułapkę w miejscu, w którym stoi. Pamiętaj o tym, że rozstawienie pułapki zajmuje stosunkowo dużo czasu, dlatego gdy jesteś w bezpośrednim zasięgu przeciwnika, lepiej skorzystać z szybszych metod unieszkodliwienia go.

Zestawienie petard znajdziesz w rozdziale 5.

3.5 Efekty czasowe

W trakcie walki może działać szereg efektów czasowych, które są odzwierciedlane przez zegary w górnej części głównego ekranu rozgrywki.

3.5.1 Eliksiiry i oleje

Eliksiiry oraz oleje podnoszą czasowo Twoje statystyki w walce i muszą być użyte przed nią. Dzięki nim możesz: zwiększyć zadawane obrażenia, przyspieszyć regenerację lub zwiększyć szanse na wywołanie efektu krytycznego.

Picie eliksirów – aby wypić eliksir, wejdź w tryb medytacji i wybierz opcję Picie eliksirów. Po lewej stronie zobaczysz listę dostępnych eliksirów, a po prawej eliksiry obecnie działające wraz z poziomem toksyczności. Wybierz eliksir, który chcesz wypić, i naciśnij przycisk **[A]**. Zobaczysz, jak bardzo zatrujesz swój organizm, jeżeli użyjesz tego eliksiru. Następnie naciśnij przycisk **[Y]**, a eliksir zostanie wypity. Równocześnie mogą działać trzy eliksiry, a po wykupieniu zdolności Kiper – cztery.

Smarowanie mieczy – aby nasmarować miecz olejem, wejdź w panel ekwipunku i wybierz zakładkę Ulepszenia. Gdy interesujący Cię olej zostanie podświetlony, naciśnij przycisk **[A]**, by nasmarować nim jeden z mieczy. We właściwościach miecza ujrzysz, jaki olej zastosowano i ile czasu będzie jeszcze działał.

3.5.2 Miejsca mocy

Miejsce mocy jest silnym skupiskiem energii, które można poznać po falującym powietrzu. Gdy zauważysz takie miejsce, użyj medalionu (przycisk lewego drążka) i wejdź w nie, aby aktywować efekt. Miejsca mocy podnoszą czasowo Twoje statystyki, takie jak regeneracja żywotności czy moc Znaków, stanowią dodatkowe wsparcie w walce.

3.5.3 Efekty krytyczne

Efekty krytyczne – takie jak zatrucie, krwawienie, podpalenie, powalenie i omdlenie – mogą zostać wywołane przez Geralta na wrogach, jak również wywołane na Geralcie. Wystąpienie efektu krytycznego zależy od szans jego wywołania oraz odporności Geralta.

Szanse wywołania efektów krytycznych możesz sprawdzić w panelu cech i rozwoju postaci. Zwiększysz je, rozwijając zdolności, mutując je, pijąc eliksiry i używając olejów.

Odporność Geralta na efekty krytyczne wywoływane przez wrogów podniesiesz, rozwijając zdolności i nosząc odpowiednie uzbrojenie.

3.6 Ciosy kończące i adrenalina

Jeżeli uda Ci się ogłuszyć wroga, np. Znakiem Aard, będziesz mógł wykonać efektowny cios kończący, który zabija oponenta w okamgnieniu. Aby to zrobić, wystarczy zadać cios ogłuszonemu przeciwnikowi. Im większa jest Twoja szansa na

wywołanie efektu krytycznego, jakim jest ogłuszenie, tym częściej będziesz mógł wykańczać wrogów w taki sposób.

Adrenalina narasta, gdy nauczysz się zdolności Zmysł walki, Mutant lub Zmysł magiczny. Pasek adrenaliny pojawi się wtedy pod paskiem wigoru. Gdy osiągnie maksymalny poziom, możliwe będzie skorzystanie ze specjalnej zdolności – kończącego ciosu grupowego, berserku lub Znak Heliotrop. Za aktywację zdolności odpowiada górny przycisk pada kierunkowego.

Kończący cios grupowy – możliwy po nauczeniu się zdolności Zmysł walki. Jest to seria efektownych ciosów, dzięki którym możesz zabić do trzech wrogów jednocześnie.

Berserk – możliwy po nauczeniu się zdolności Mutant. Po aktywacji berserku Geralt przez krótki czas zadaje ponadnaturalną ilość obrażeń.

Znak Heliotrop – możliwy po nauczeniu się zdolności Zmysł magiczny. Znak zaburzający czasoprzestrzeń. Jest to bariera, w której Twoi wrogowie poruszają się wolniej niż zazwyczaj, co pozwala na uzyskanie niesamowitej przewagi, szczególnie w starciu z wieloma przeciwnikami.

4. Rozwój postaci

Geralt rozwija się wraz z przygodą, jaką stanowi gra. Umożliwia to opanowanie nowych umiejętności, rozszerzenie tych już posiadanych oraz podniesienie statystyk.

4.1 Doświadczenie

Geralt otrzymuje punkty doświadczenia za pokonywanie wrogów oraz wykonywanie zadań. Po uzyskaniu wymaganej liczby punktów doświadczenia podnosi się poziom postaci, a wraz z nim żywotność. Z każdym nowym poziomem postaci otrzymasz punkt talentu, który możesz wykorzystać na rozwój zdolności. Maksymalnym poziomem postaci w grze jest 35.

4.2 Zdolności

Zdolności są najważniejszym elementem rozwoju postaci i pozwalają na podniesienie statystyk oraz poznanie nowych umiejętności. Aby rozwinąć jakąś zdolność, musisz mieć wolne punkty talentów i wejść w tryb medytacji. Po wybraniu opcji Bohater zobaczysz drzewko zdolności podzielone na cztery części: trening, szermierka, alchemia i magia – są to ścieżki rozwoju, od których zależy, na co będziesz kładł nacisk w walce. Prawie każda zdolność jest zależna od poprzednich umiejętności, co odzwierciedla siatka połączeń między nimi – nie możesz wykupić zdolności, jeżeli nie wykupiłeś jej poprzednika. Dostępne są dwa poziomy każdej zdolności.

4.3 Ścieżki rozwoju

Trening – podstawowa ścieżka rozwoju. Aby rozwijać inną ścieżkę, musisz przyznać przynajmniej sześć talentów na zdolności ścieżki treningu.

Szermierka – jeżeli zdecydujesz się na rozwój tej ścieżki, Geralt będzie biegły w posługiwaniu się mieczem, wzrosną przede wszystkim zadawane obrażenia i szanse na wywołanie efektów krytycznych, a spadną obrażenia otrzymywane. W tej ścieżce możesz nauczyć się m.in. kontrowania ciosów i grupowych ciosów kończących. Droga rozwoju dla graczy lubiących prostą rozgrywkę, stawiających na siłę i bezpośrednie starcia w walce.

Alchemia – rozwój tej ścieżki wiąże się z położeniem nacisku na używanie eliksirów, olejów i petard. Geralt staje się ekspertem w przyrządzaniu mikstur, wzrasta czas ich trwania, a będąc pod ich wpływem, Geralt zadaje większe obrażenia i szybciej się regeneruje. W tej ścieżce możesz nauczyć się m.in. trybu berserku i tworzenia mutagenów jako skutków ubocznych przyrządzania mikstur. Droga rozwoju dla graczy lubiących pogłównie.

Magia – w tej ścieżce ulepszasz znane przez siebie Znaki, dzięki czemu wzmacniasz ich działanie, podnosisz zadawane przez nie obrażenia i nadajesz im nowe cechy – np. podpalenie Znakiem Igni czy przenoszenie obrażeń przez Znak Quen na przeciwnika. W tej ścieżce możesz nauczyć się efektownego Znaku Heliotrop, zaburzającego czasoprzestrzeń. Droga rozwoju dla graczy lubiących równowagę między walką w zwarciu i na dystans.

Każdą z tych ścieżek możesz rozwijać niezależnie od siebie, natomiast warto zaznaczyć, że najpotężniejsze zdolności znajdują się na końcu każdego drzewka. Dlatego należy rozważyć przydzielać talenty, ponieważ nie można oduczyć się raz opanowanej zdolności.

4.3.1 Zestawienie zdolności

Trening

Zdolność	Poziom 1	Poziom 2
Regeneracja wigoru	Regeneracja wigoru poza walką + 25 %	Regeneracja wigoru podczas walki + 25%
Hart ciała	Żywotność + 10	Żywotność + 50
Parowanie	Odblokowuje parowanie ciosów z wszystkich kierunków	Redukcja obrażeń podczas blokowania: 50%
Rzucanie sztyletem	Odblokowuje rzucanie sztyletem	Obrażenia zadawane przez sztylety + 20
Odbijanie strzał	Odblokowuje odbijanie strzał	Odblokowuje odbijanie strzał w kierunku strzelca
Hart ducha	Regeneracja wigoru w walce + 10%	Wigor + 1

Szermierka

Zdolność	Poziom 1	Poziom 2
Garda	Liczba pkt obrażeń otrzymywanych przy ciosie w plecy: 150%	Liczba pkt obrażeń otrzymywanych przy ciosie w plecy: 100%
Riposta	Odblokowuje możliwość kontrowania ciosów przeciwnika	Szansa na natychmiastowe zabicie konną: 10%
Praca nóg	Dystans pokonywany podczas uniku + 100%	Dystans pokonywany podczas uniku + 200%
Przemoc	Obrażenia zadawane mieczem + 5%	Obrażenia zadawane mieczem + 15%
Młynek	Odblokowuje zadawanie ciosów wielu przeciwnikom. Dodatkowi przeciwnicy otrzymują 50% obrażeń	Dodatkowi przeciwnicy otrzymują 100% obrażeń
Zasłona	Koszt wigoru potrzebny do zablokowania ciosu -25%	Koszt wigoru potrzebny do zablokowania ciosu -50%

Twardziel	Redukcja obrażeń +5%	Redukcja obrażeń +15%
Kombinator	Szybkość ładowania wigor w trakcie walki +10%	Szybkość ładowania wigor w trakcie walki +40%
Hardy	Żywotność +25	Żywotność +100
Precyzyjne cięcia	Szansa na efekt krytyczny krwawienia: 10%	Szansa na efekt krytyczny krwawienia: 20%, obrażenia zadawane mieczem +5%
Nagła śmierć	Szansa na natychmiastowe zabicie przeciwnika +2%	Szansa na natychmiastowe zabicie przeciwnika +5%
Finezja	Szansa na wszystkie efekty krytyczne +5%	Szansa na wszystkie efekty krytyczne +15%
Niezabijalny	Żywotność +50, redukcja obrażeń +5%	Żywotność +150, redukcja obrażeń +15%
Zmysł walki	Odblokowuje grupowe ciosy kończące, uruchamiane po naładowaniu paska adrenaliny. Pozwala generować adrenalinę ciosami miecza	Obrażenia +30%, redukcja obrażeń +10%
Wir walki	Generowanie adrenaliny ciosami miecza +10%, wszystkie odporności +10%, szansa na wszystkie efekty krytyczne +10%	Generowanie adrenaliny ciosami miecza +30%, wszystkie odporności +20%, szansa na wszystkie efekty krytyczne +20%

Alchemia

Zdolność	Poziom 1	Poziom 2
Alchemik	Obrażenia od petard +30%, obrażenia od pułapek +50%	Obrażenia od petard +70%, obrażenia od pułapek +70%
Synteza	Żywotność +20	Żywotność +80
Efekt uboczny	Szansa na stworzenie mutagenu jako efektu ubocznego alchemii: 2%	Szansa na stworzenie mutagenu jako efektu ubocznego alchemii: 10%
Specjalista: eliksiry	Czas działania eliksirów +10%	Czas działania eliksirów +40%
Żniwiarz	Ilość uzyskiwanych składników alchemicznych +50%	Ilość uzyskiwanych składników alchemicznych +100%
Kataliza	Efekty wypitych eliksirów +15%, negatywne efekty wypitych eliksirów -30%	Efekty wypitych eliksirów +35%, negatywne efekty wypitych eliksirów -80%
Specjalista: oleje	Czas działania olejów +10%	Czas działania olejów +40%
Transmutacja	Efekty wszystkich użytych olejów +15%	Efekty wszystkich użytych olejów +35%
Impregnacja	Efekty wszystkich mutagenów +15%	Efekty wszystkich mutagenów +35%
Kiper	Odblokowuje możliwość wypicia jednego dodatkowego eliksiru	Redukcja obrażeń pod wpływem zatrucia +10%
Kondensacja	Regeneracja wigorów pod wpływem zatrucia +15%	Regeneracja wigorów pod wpływem zatrucia +55%
Metateza	Obrażenia pod wpływem zatrucia +5%	Obrażenia pod wpływem zatrucia +25%
Berserker	Szansa na natychmiastowe zabicie przeciwnika podczas zatrucia +1%	Szansa na natychmiastowe zabicie przeciwnika podczas zatrucia +3%

Mutant	Odblokowuje tryb berserku, uruchamiany po naładowaniu paska adrenaliny. Pozwala generować adrenalinę pod wpływem zatrucia	Generowanie adrenaliny pod wpływem zatrucia +25%
Amplifikacja	Generowanie adrenaliny pod wpływem zatrucia +15%, obrażenia pod wpływem zatrucia +10%, redukcja obrażeń pod wpływem zatrucia +5%	Generowanie adrenaliny pod wpływem zatrucia +50%, obrażenia pod wpływem zatrucia +15%, redukcja obrażeń pod wpływem zatrucia +15%

Magia

Zdolność	Poziom 1	Poziom 2
Ulepszony Znak Aard	Odblokowuje II poziom Znak Aard. Znak Aard rani wrogów. Zasięg Znak + 2 m	Odblokowuje III poziom Znak Aard. Obrażenia Znak: 6. Znak Aard ma działanie obszarowe. Zasięg Znak + 6 m
Niszcząca magia	Obrażenia od Znaków +5	Obrażenia od Znaków +10, wigor +1
Ulepszony Znak Axii	Odblokowuje II poziom Znak Axii. Zauroczony przeciwnik otrzymuje: żywotność +20%, zadawane obrażenia +20%	Odblokowuje III poziom Znak Axii. Zauroczony przeciwnik otrzymuje: żywotność +50%, zadawane obrażenia +50%
Ulepszony Znak Quen	Odblokowuje II poziom Znak Quen. Quen odbija 20% obrażeń. Czas trwania Znak +20 s	Odblokowuje III poziom Znak Quen. Quen odbija 50% obrażeń. Czas trwania Znak +60 s
Spotęgowanie magii	Moc Znaków +1	Moc Znaków +2, redukcja obrażeń +10%
Wyładowanie	Quen przenosi odbite obrażenia na dwóch wrogów	Quen przenosi odbite obrażenia na trzech wrogów
Fatalne zauroczenie	Umożliwia zauroczenie Znakiem Axii do dwóch przeciwników	Umożliwia zauroczenie Znakiem Axii do trzech przeciwników

Magiczny wigor	Wigor +1	Wigor +2
Ulepszony Znak Ogni	Odblokowuje II poziom Znakowi Ogni. Ogni może podpalić przeciwnika. Zasięg Znakowi +3 m	Odblokowuje III poziom Znakowi Ogni. Ogni ma działanie obszarowe. Zasięg Znakowi +6 m
Ulepszony Znak Yrden	Odblokowuje II poziom Znakowi Yrden. Gracz może stawiać dwie pułapki	Odblokowuje III poziom Znakowi Yrden. Gracz może stawiać trzy pułapki
Wzmocnienie glifu	Pułapki Yrden łączą się, uniemożliwiając wrogom przejście pomiędzy glifami	Glif zadaje wrogom 5 pkt obrażeń/s
Przepływ energii	Szansa na efekty krytyczne Znaków +5%	Szansa na efekty krytyczne Znaków +25%
Magiczna witalność	Żywotność +50	Wszystkie odporności +5%
Zmysł magiczny	Odblokowuje Znak Heliotrop uruchamiany po naładowaniu paska adrenaliny. Pozwala generować adrenalinę Znakami	Wszystkie odporności +5%, generowanie adrenaliny Znakami +50%
Kontrola mocy	Wszystkie odporności +20%, obrażenia od Znaków +3, generowanie adrenaliny Znakami +10%	Wszystkie odporności +30%, obrażenia od Znaków +7%, generowanie adrenaliny Znakami +65%

4.4 Mutageny

Mutageny to potężne czynniki wywołujące mutacje. Dzięki nim dodatkowo podniesiesz poziom swoich umiejętności. Mutageny możesz zdobyć na dwa sposoby: znaleźć jako łup po pokonaniu wroga oraz wytworzyć jako skutek uboczny alchemii. Aby przeprowadzić mutację, wejdź w tryb medytacji, wybierz opcję Bohater i znajdź zdolność, która ma miejsce na mutagen. Mutacji nie można cofnąć.

Mutageny występują zazwyczaj w trzech formach: mniejszej, podstawowej i większej. Każda z tych form podnosi statystyki postaci, jednak w różnym stopniu.

Rodzaje mutagenów:



Mutagen efektów krytycznych

Działanie: zwiększa szansę wywołania efektów krytycznych.



Mutagen zasięgu

Działanie: zwiększa zasięg znaków Aard, Igni i Axii.



Mutagen żywotności

Działanie: zwiększa żywotność.



Mutagen mocy

Działanie: zwiększa obrażenia zadawane mieczem.



Mutagen siły

Działanie: zwiększa redukcję obrażeń.



Mutagen koncentracji

Działanie: zwiększa obrażenia od znaków.

5. Alchemia

Niezależnie od tego, czy wybierzesz ścieżkę rozwoju alchemika, czy nie, opanowanie sztuki przyrządzania eliksirów i olejów oraz produkcji petard będzie ważnym elementem rozgrywki. Umiejętne używanie tych przedmiotów wielokrotnie wybawi Cię z opresji. Wiedza z zakresu alchemii jest dla wiedźmina znacząca, ponieważ dzięki niej może czasowo zwiększyć zadawane przez siebie obrażenia, przyspieszyć regenerację lub zwiększyć szanse na wywołanie efektu krytycznego.

5.1 Rodzaje mikstur alchemicznych

W grze masz możliwość stworzenia dzięki alchemii trzech rodzajów przedmiotów:

Eliksiry – pite przed walką czasowo podnoszą statystyki. Są to napoje, które powstały z dodania do bazy alchemicznej (zazwyczaj alkoholu) specjalnych składników, jak zioła i fragmenty ciał potworów. Wypicie eliksiru jest niejako zatruciem organizmu, dlatego oprócz wyostrenia niektórych zmysłów większość eliksirów ma efekty uboczne.

Oleje – smarowidła nakładane na ostrze miecza przed walką. Pozwalają czasowo podnieść obrażenia przeciwko konkretnym przeciwnikom lub zwiększyć szanse na wywołanie efektu krytycznego. Nie mają efektów ubocznych.

Petardy – broń dystansowa, pozwalająca zaskoczyć przeciwnika i wywołać jego ogłuszenie, podpalenie czy panikę. Nierzadko petarda użyta w odpowiednim momencie, np. przeciw grupie wrogów, może pomóc w uzyskaniu lepszej pozycji do ataku.

5.2 Zdobywanie receptur

Aby przyrządzać mikstury, musisz wiedzieć, jakie składniki alchemiczne połączyć – pomogą Ci w tym receptury i formuły. Ponieważ Geralt ma podstawową wiedzę z zakresu alchemii, nie umie przyrządzać wszystkich mikstur, które często są wynikiem eksperymentów magów i zielarzy. Receptury w grze można zdobyć na trzy sposoby: otrzymać jako nagrodę po wykonaniu zadania, kupić w sklepie lub znaleźć. Gdy poznasz nową recepturę, pojawi się ona w Twoim ekwipunku, dzienniku i panelu alchemii.

5.3 Składniki

Do wytwarzania eliksirów, olejów i petard używa się dziewięciu substancji występujących w przyrodzie. Są to: vitriol, hydragenum, rebis, aether, quebrith, vermillion, caelum, sol i fulgur.

Substancje te znajdują się w składnikach alchemicznych: ziołach oraz fragmentach ciał pokonanych potworów, np. w szponach nekкера. Gdy podniesiesz jakiś składnik alchemiczny, w panelu ekwipunku i panelu alchemii będziesz mógł sprawdzić, jaką substancję zawiera.

5.4 Przyrządzanie mikstur i petard

By przyrządzić miksturę lub petardę, wejdź w tryb medytacji, a następnie w panel alchemii. Po lewej stronie zobaczysz spis receptur, które znasz, a po prawej dostępne składniki alchemiczne. Na dole ekranu widoczna jest kombinacja, w jakiej należy połączyć substancje alchemiczne, aby uzyskać daną miksturę. W tym celu możesz ręcznie dodać każdą z substancji, przewijając listę po prawej, lub użyć opcji autouzupełniania slotów, aby automatycznie wypełnić środkowy panel alchemii substancjami potrzebnymi do danej receptury. Gdy połączysz składniki we właściwej kolejności, eliksir zostanie utworzony i dodany do Twojego ekwipunku.

Przyrządzany przedmiot

Dostępne receptury



Składniki alchemiczne

5.5 Zestawienie mikstur i petard

ELIKSIRY

Kot



Działanie: umożliwia widzenie w całkowitej ciemności i przez ściany. Zmniejsza zadawane obrażenia.

Toksyczność: mała

Krakwa



Działanie: zwiększa regenerację żywotności kosztem wigoru i zadawanych obrażeń.

Toksyczność: duża

Puszczyk



Działanie: zwiększa regenerację wigoru.

Toksyczność: mała

Wilk



Działanie: zwiększa szanse wywołania efektów krytycznych oraz podpalenia Igni i powalenia Aardem.

Toksyczność: mała

Gawron



Działanie: zwiększa obrażenia zadawane mieczem.

Toksyczność: mała

Jaskółka



Działanie: zwiększa regenerację żywotności.

Toksyczność: mała

Wilga



Działanie: zwiększa wszystkie odporności.

Toksyczność: mała

Tiara



Działanie: zmniejsza ubytek wigoru podczas bloku kosztem żywotności i zadawanych obrażeń.

Toksyczność: duża

Filtr Stammelforda

Działanie: zwiększa moc znaków kosztem żywotności.

Toksyczność: średnia

Las Mariborski

Działanie: zwiększa wigor kosztem żywotności i szansy na wywołanie efektu krytycznego.

Toksyczność: duża

Czajka

Działanie: znacznie zwiększa regenerację wigoru kosztem żywotności i odporności.

Toksyczność: duża

Virga

Działanie: zwiększa redukcję obrażeń kosztem odporności i szansy na wywołanie efektu krytycznego.

Toksyczność: średnia

Dekokt Raffarda Białego

Działanie: zwiększa żywotność kosztem zadawanych obrażeń.

Toksyczność: bardzo duża

Filtr Petriego

Działanie: zwiększa obrażenia zadawane przez znaki.

Toksyczność: bardzo duża

Jaźwiec

Działanie: znacznie zwiększa szansę na wywołanie efektów krytycznych, na podpalenie Igni i na powalenie Aardem.

Toksyczność: bardzo duża

Grom

Działanie: znacznie zwiększa zadawane obrażenia kosztem żywotności i jej regeneracji.

Toksyczność: bardzo duża

OLEJE



Olej przeciwko trupojadom

Działanie: zwiększa obrażenia przeciwko trupojadom.



Jad wisielców

Działanie: zwiększa obrażenia przeciwko ludziom.



Olej przeciw upiorom

Działanie: zwiększa obrażenia przeciwko upiorom.



Brunatny olej

Działanie: zwiększa szansę na wywołanie efektu krytycznego krwawienie.

Krew Falki

Działanie: zwiększa maksymalne obrażenia zadawane mieczem.



Kipiel

Działanie: zwiększa obrażenia zadawane mieczem.



Pajęczy olej

Działanie: zwiększa szanse na efekt krytyczny zatrucie.



PETARDY



Samum

Działanie: ogłusza i unieruchamia wszystkich wrogów w zasięgu działania.



Kartacz

Działanie: po detonacji rani odłamkami wszystkich wrogów w zasięgu działania.



Czarcia purchawka

Działanie: wyzwala obłok trującego gazu.



Gwiazda tańcząca

Działanie: eksploduje ogniem i podpala wrogów.



Sen smoka

Działanie: zostawia chmurę łatwopalnego gazu.

Słońce Zerrikanii

Działanie: oślepia i unieruchamia wszystkich wrogów w zasięgu działania.



Flara

Działanie: rozświetla obszar wokół miejsca detonacji.



Śmierdziuch

Działanie: wyzwala śmierdzący obłok, który zmniejsza statystyki wrogów w obszarze jego działania.



Czerwona Mgła

Działanie: uwalnia chmurę psychoaktywnego gazu.



6. Ekwipunek

W trakcie gry będziesz znajdował masę przedmiotów, które możesz włożyć do torby, by je później wykorzystać lub sprzedać. W panelu ekwipunku przedmioty są poszegregowane według grup: miecze, broń dystansowa, zbroje, ulepszenia, eliksiry, pułapki, petardy, księgi, mutageny, składniki alchemiczne, komponenty, przynęty i przedmioty fabularne. Po lewej stronie panelu widoczna jest sakwa Geralta, a po prawej aktualne wyposażenie. Przedmioty możesz ekwipować, wciskając przycisk **[A]**, gdy są podświetlone. W prawej górnej części panelu widzisz posiadane oreny oraz całkowitą wagę noszonych przedmiotów. Gdy przekroczy ona 250 jednostek, Geralt stanie się przeciążony i nie będzie mógł biegać, co znacznie ograniczy jego zdolności bojowe. Przedmioty możesz wyrzucić, wciskając przycisk **[Y]**.

6.1 Ulepszanie mieczy i zbroi

Z czasem znajdziesz ulepszenia zbroi i mieczy, pozwalające na podniesienie właściwości tych przedmiotów. Ulepszyć można jedynie przedmioty, które mają gniazda na runy i wzmocnienia. Gdy jesteś w posiadaniu takiego miecza lub zbroi oraz ulepszenia, wejdź w panel ekwipunku i wybierz interesujące Cię ulepszenia, a następnie naciśnij przycisk **[A]**. Ulepszenia przedmiotu nie można cofnąć.

6.2 Tworzenie przedmiotów

W grze możesz nie tylko warzyć mikstury na podstawie dostępnych receptur, ale również tworzyć przedmioty na podstawie znalezionych czy kupionych schematów. Niestety, Geralt nie ma zdolności wykuwania mieczy czy szycia rękawic, dlatego aby stworzyć przedmiot, musi udać się do wykwalifikowanego rzemieślnika. Należy mu dostarczyć składniki rzemieślnicze, jak drewno, skóra czy dratwa, a on na podstawie schematu wytworzy dany przedmiot.

Gdy znajdziesz rzemieślnika i wybierzesz odpowiednią opcję dialogową, zobaczysz panel tworzenia przedmiotów. Po lewej stronie widać posiadane schematy, a po prawej składniki rzemieślnicze. Po wybraniu schematu pośrodku pojawi się kombinacja i ilość składników rzemieślniczych potrzebnych do wytworzenia danego przedmiotu. Lista zostanie wypełniona automatycznie, jeżeli będziesz miał wszystkie wymagane przedmioty. Po wypełnieniu listy możesz utworzyć przedmiot, który zostanie dodany do ekwipunku.

7. Minigry

Minigry są okazją do zarobienia orenów, zdobycia dodatkowych punktów doświadczenia – gdy uczestniczysz w turnieju – oraz, w niektórych przypadkach, otrzymania przedmiotów fabularnych. Przeciwników, z którymi możesz się zmierzyć, znajdziesz zazwyczaj w karczmach.

7.1 Kościany poker

W kościanego pokera grają wszyscy: ludzie, elfy i krasnoludy. Nie dziwota, skoro gra charakteryzuje się prostymi zasadami i wysokimi stawkami. Aby rozpocząć grę, wybierz opcję dialogową Zagrajmy w kości. Będziesz grać pięcioma sześciociennymi kośćmi, a przebieg gry jest następujący:

- Po rozpoczęciu partyjki pojawia się plansza do gry w kościanego pokera. Twoje kości są na dole, przeciwnika – na górze.
- Stawkę ustalasz suwakiem (**LB**, **RB** oraz **lewy drążek**). Twój przeciwnik może ją podbić, na co możesz zareagować wyrównaniem lub spasowaniem.
- Rzut następuje, gdy umieścisz kości nad planszą i wychylisz lewy drążek. Ruch drążka ma wpływ na to, w jakim kierunku i jak mocno kości będą rzucone. Musisz uważać, by nie wypadły za planszę. Twój przeciwnik rzuca po Tobie.
- Teraz możesz porównać kości wyrzucone przez siebie i przeciwnika.
- Wybierz kości, którymi chcesz rzucić ponownie. Zostaną one podświetlone. Po zaakceptowaniu wyboru będziesz mógł podbić stawkę oraz wykonać rzut.
- Po rzucie Twojego przeciwnika kości są porównywane, a gracz z lepszym układem zgarnia pulę.

Starszeństwo układów kości:

Poker – pięć kości o tej samej liczbie oczek

Kareta – cztery kości o tej samej liczbie oczek

Full – para oraz trójka

Duży strit – wszystkie pięć kości o różnej liczbie oczek od 2 do 6

Mały strit – wszystkie pięć kości o różnej liczbie oczek od 1 do 5

Trójka – trzy kości o tej samej liczbie oczek

Dwie pary – dwie pary kości o tej samej liczbie oczek

Para – dwie kości o tej samej liczbie oczek

Gdy przeciwnicy mają ten sam układ kości, o zwycięstwie decyduje wyższa liczba oczek w układzie. Jeżeli przeciwnicy mają te same układy o tej samej liczbie oczek, jest remis.

7.2 Walki na pięści

Walki na pięści nie są rozrywką dla dżentelmenów, ale Temeria nigdy w nich nie obfitowała, co zawsze pozwalało Geraltowi zachować formę. Turniej pięściarski mozesz rozpocząć w każdej karczmie, rozmawiając z samowwającym organizatorem walk i wybierając odpowiednią opcję dialogową. Zanim zaczniesz się bić, będziesz musiał jeszcze ustalić stawkę. Im silniejszy przeciwnik, tym wyższa stawka maksymalna.

Gdy wejdiesz w tryb walki na pięści, będziesz widział swojego przeciwnika naprzeciwko siebie. Pasek jego zdrowia znajduje się nad nim, Twojego – tam gdzie zawsze. Wygrywa ten, kto pierwszy zmniejszy pasek zdrowia swojego przeciwnika do punktu krytycznego, czyli, innymi słowy, sprowadzi go do parteru i znokautuje.

W tej dynamicznej minigrze liczy się refleks. Walka opiera się na mechanizmie Quick Time Event (QTE), co oznacza, że aby wyprowadzić cios, serię ciosów lub kontrę, będziesz musiał we właściwym czasie wcisnąć właściwe przyciski. W trakcie krótkiego czasu wyświetlania podpowiedzi klawiszowych obejrzysz walkę w zwolnionym tempie. Niewciśnięcie odpowiedniego przycisku będzie skutkowało otrzymaniem ciosu od przeciwnika, a wielokrotne niepowodzenie – porażką w walce.

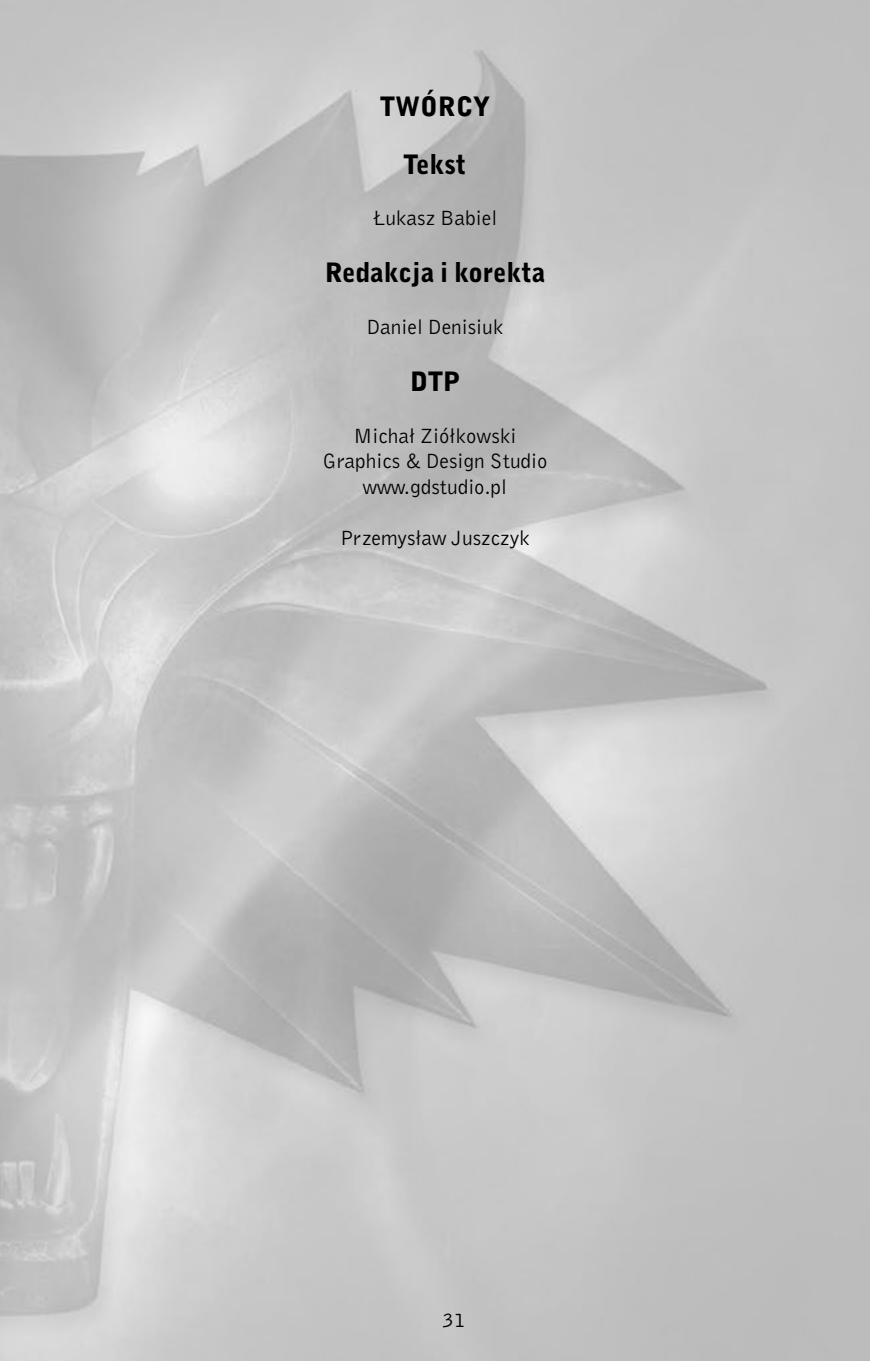
Po wygranej walce zgarniasz ustaloną wcześniej stawkę i będziesz mógł spróbować się ponownie, lecz z silniejszym, bardziej wymagającym pięściarzem. Jeżeli przegrasz, stracisz pieniądze. Aby je odzyskać (wraz z honorem), wystarczy porozmawiać z organizatorem o rewanżu.

7.3 Siłowanie się na rękę

To rozrywka dla stałych bywalców szynków, znudzonych wyłącznie piciem i przedkładających twardość bicepsów nad siłę pięści i powybijane zęby. Aby zacząć tę minigrę, znajdź siedzącego zazwyczaj przy stole przeciwnika i wybierz odpowiednią opcję dialogową.

Zanim zasiądziesz do stołu i zewrzesz dłonie z wybranym siłaczem, należy ustalić stawkę. Potem nastąpi rozgrywka właściwa, która polega na przeciągnięciu ręki przeciwnika w dół tak, aby grzbietem dłoni dotknął stołu. W tym celu musisz utrzymać kursor pięści na żółtym polu, które będzie przesuwane się poniżej zawodników. Kursor przesuwasz za pomocą drążków. Wygrany zgarnia pulę według wcześniej ustalonej stawki.

Ten rodzaj sportu szczególnie upodobały sobie krasnoludy, zajmujące się na co dzień pracami w kopalniach i kuźniach. Należą do trudniejszych przeciwników.



TWÓRCY

Tekst

Łukasz Babel

Redakcja i korekta

Daniel Denisiuk

DTP

Michał Ziółkowski
Graphics & Design Studio
www.gdstudio.pl

Przemysław Juszczak

Pomoc techniczna Xbox 360

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się, że pobrałeś najnowsze uaktualnienie z Xbox LIVE.

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem i działaniem gry. Wystarczy wejść na <http://pl.thewitcher.com/support/>

Jeżeli nie znajdziesz rozwiązania Twojego problemu w FAQ, wypełnij formularz na końcu strony.

Nasz zespół Wsparcia technicznego udziela odpowiedzi od poniedziałku do piątku od 10:00 do 18:00. Problemy możecie jednak zgłaszać przez siedem dni w tygodniu o każdej porze dnia i nocy.

Średni czas oczekiwania na odpowiedź wynosi ok. 2 dni.

Reklamacje

Prosimy nie wysyłać do nas gry lub płyty z grą przed skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może uda rozwiązać się problem bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeśli stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.



CD PROJEKT RED®



THE WAY
IT'S MEANT
TO BE PLAYED



The Witcher® jest zarejestrowanym znakiem towarowym CD PROJEKT S. A. Gra Wiedźmin © CD PROJEKT S. A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra Wiedźmin jest oparta na twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Wszelkie inne znaki towarowe, nazwy i logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do swoich prawowitych właścicieli. Dolby i symbol podwójnego D są zarejestrowanymi znakami towarowymi Dolby Laboratories. FMOD Sound System ©, wszelkie prawa zastrzeżone, Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2015. Część tego oprogramowania korzysta z technologii Havok™. © Wszelkie prawa zastrzeżone 1999-2015 Havok.com, Inc. Po więcej szczegółów odwiedź www.havok.com. Część tego oprogramowania korzysta z technologii PathEngine™ – www.pathengine.com. Część tego oprogramowania korzysta z technologii Scaleform GfX © 2015 Scaleform Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Część tego oprogramowania korzysta z technologii SpeedTree. © 2005-2015 Interactive Data Visualization, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GWARANCJA GRY WIDEO

Ta gra wideo podlega gwarancji zgodnej z prawem kraju, w którym została kupiona i ważnej przez okres nie krótszy niż 90 (dziewięćdziesiąt) dni od daty zakupu (wymagany dowód zakupu).

Gwarancja jest nieważna w następujących przypadkach:

1/ Gra wideo została zakupiona na użytek handlowy lub profesjonalny (takie użytkowanie jest stanowczo zakazane).

2/ Gra wideo jest uszkodzona wskutek niewłaściwej obsługi, wypadku, lub niestosownego użytkowania przez konsumenta.

Aby uzyskać więcej informacji dotyczących tej gwarancji, konsument może skontaktować się bezpośrednio ze sprzedawcą tej gry lub drogą telefoniczną z wydawcą gry wideo w państwie, gdzie została kupiona.



CD PROJEKT RED®



REDengine



cdp.pl

The Witcher® jest zarejestrowanym znakiem towarowym CD PROJEKT S. A.
Gra Wiedźmin © CD PROJEKT S. A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra
Wiedźmin jest oparta na twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Wszelkie inne
znaki towarowe, nazwy i logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi
znakami towarowymi należącymi do swoich prawowitych właścicieli.