

Spis treści

1. Zanim rozpoczniesz grę	2	3.3 Wiedźmińska magia.	14
1.1 Instalacja gry i sterowników	2	3.3.1 Znaki.	14
1.2 Samouczek.	2	3.4 Petardy, sztylety i pułapki	15
1.3 Arena	2	3.5 Efekty czasowe	15
1.4 Nowa gra	2	3.5.1 Eliksięry i oleje.	16
1.5 Zapis i odczyt gry.	3	3.5.2 Miejsca mocy	16
1.6 Opcje	3	3.5.3 Efekty krytyczne	16
1.7 Dodatki	4	3.6 Ciosy kończące i adrenalina.	17
1.8 Wyjdź z gry	4		
2. Rozpoczęcie gry i samouczek	4	4. Rozwój postaci	18
2.1 Interfejs gry	4	4.1 Doświadczenie	18
2.1.1 Główny ekran rozgrywki	4	4.2 Zdolności	18
2.1.2 Medalion.	4	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.	8	5. Alchemia	24
2.1.6 Panel mapy	9	5.1 Rodzaje mikstur alchemicznych.	24
2.1.7 Tryb medytacji	9	5.2 Zdobywanie receptur	25
2.1.8 Cechy postaci	10	5.3 Składniki	25
2.2 Poruszanie się po świecie gry.	10	5.4 Przyrządzanie mikstur i petard	25
2.3 Minimapą i znaczniki.	11	6. Ekwipunek	28
2.4 Interakcje.	11	6.1 Ulepszanie mieczy i zbroi	28
2.5 Dialogi	11	6.2 Tworzenie przedmiotów.	28
2.6 Dialogi rozgrywki.	12		
2.7 Quick Time Event.	12	7. Minigry	29
3. Walka.	13	7.1 Kościany poker.	29
3.1 Poruszanie się	13	7.2 Walki na pięści.	30
3.2 Walka wręcz	13	7.3 Siłowanie się na rękę	30
3.2.1 Wyprowadzanie ciosów.	13	8. Domyślne skróty klawiszowe	31
3.2.2 Blokowanie i kontry	14		

1. Zanim rozpoczniesz grę

1.1 Instalacja gry i sterowników

Włóż płytę z grą **Wiedźmin 2 Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona** do napędu DVD.

Ekran początkowy instalacji pojawi się automatycznie, jeżeli włączone jest autoodtworzenie. W przeciwnym wypadku uruchom plik Setup.exe ze stacji dysków DVD. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie. Wybierz opcję instalacji szybkiej, aby zainstalować grę w domyślnym katalogu, lub instalacji niestandardowej, aby samodzielnie wskazać katalog do instalacji.

Po zainstalowaniu gry będziesz mógł ją uruchomić.

Gra Wiedźmin 2 Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona wymaga sterowników DirectX® w wersji 9.0c lub wyższej. Jeżeli nie posiadasz DirectX®, instalator poprosi Cię o zaakceptowanie umowy licencyjnej i zainstaluje najnowszą wersję DirectX®.

1.2 Samouczek

Wybierz tę opcję, aby rozpocząć samouczek, który wprowadzi Cię w podstawowe mechanizmy rozgrywki. Ukończenie samouczka nie jest wymagane, aby rozpocząć nową grę.

1.3 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 wystania wyniku na oficjalne forum gry Wiedźmin 2 Zabójcy Królów Edycja Rozszerzona.

Uwaga! Aby móc wysłać wynik, musisz zalogować się poprzez launcher gry na swoje konto na forum.

1.4 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.

Nagła śmierć – poziom dla graczy niezwykle wprawionych i oczekujących trudności wyśrubowanej do maksimum. Przeciwnicy zadają bardzo duże obrażenia, a stanu gry nie można wczytać po śmierci Geralta.

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.

1.5 Zapis i odczyt gry

W ważnych momentach rozgrywka jest zapisywana automatycznie. Sam również powinieneś zapisywać grę w miejscach, które uznasz za istotne. Służy do tego klawisz F5. Zapis gry wczytujesz, wybierając opcję Wczytaj grę w menu, gdzie znajdziesz listę zapisów gry. Będąc w grze, możesz wczytać ostatni zapis za pomocą klawisza szybkiego wczytania gry.

1.6 Opcje

Wybierz tę pozycję, aby ustawić interesujące Cię opcje gry.

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

Rozgrywka – w tym panelu możesz zmienić takie ustawienia gry, jak: wyświetlanie napisów, trudność QTE, wyświetlanie kart samouczków oraz okna statusu walki.

Opcje sterowania – w tym panelu możesz przełączyć sterowanie klawiaturą i myszą/kontrolerem, zmienić czułość myszy, a także ustawić inwersję osi X i Y.

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

Uwaga! Inne opcje gry, w tym: rozdzielczość, format obrazu, zaawansowane opcje graficzne i ustawienia klawiszy zmienisz, klikając Opcje z poziomu launchera gry.

1.7 Dodatki

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

1.8 Wyjdź z gry

Wybierz tę opcję, aby wyjść z gry.

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 Znak 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, Znak Quen, miejsca mocy czy efektu krytycznego.

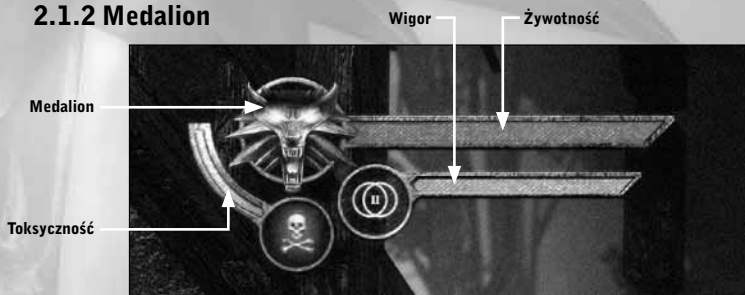
Wskaźnik interakcji – wyświetla się, gdy możliwa jest interakcja z jakąś postacią lub przedmiotem.

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

Zapis walki – wyświetla się w trakcie walki i informuje o zadawanych i otrzymywanych obrażeniach.

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 poziomu toksyn w ciele.

2.1.3 Menu szybkiego wyboru



Menu szybkiego wyboru jest uruchamiane za pomocą klawisza Ctrl i pozwala na wybranie Znak lub przedmiotu do szybkiego użycia w walce.

Wybór Znak – pozwala wybrać jeden ze Znaków: Aard, Yrden, Igni, Quen lub Axi.

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

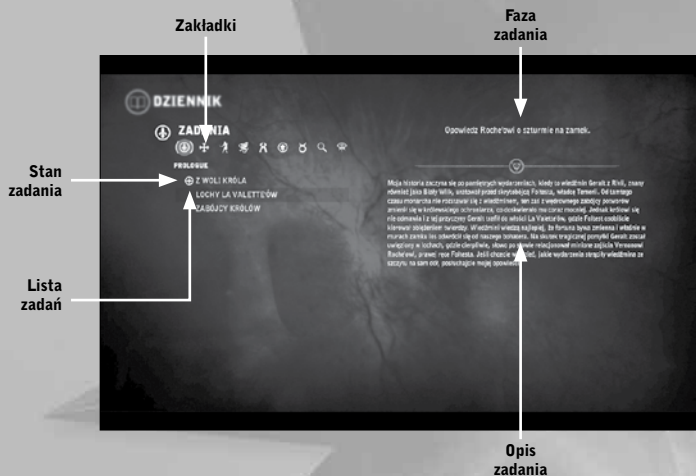


Panel ekwipunku podzielono na dwie części. Z lewej strony widoczna jest Twoja sakwa i lista znajdujących się w niej przedmiotów. Z prawej natomiast widzisz przedmioty, których Geralt aktualnie używa. Przedmioty można przenosić między sakwą a obecnym wyposażeniem.

Sakwa podzielona jest na zakładki, które wyświetlają poszczególne typy przedmiotów: broń, broń dystansowa, 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.

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.



2.1.7 Tryb medytacji



Z trybu medytacji możesz przejść do czterech paneli:

Alchemia – gdzie możesz przyrządzić eliksiry 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 postaci

Ten panel wyświetla wszystkie Twoje statystyki dotyczące ataku, obrony, regeneracji, premii i szans odporności na efekty krytyczne.



2.2 Poruszanie się po świecie gry

Świat gry oglądasz w widoku TPP i przemieszczasz Geralta, używając klawiszy W, S, A i D. Myszka obraca 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

Oprócz tego na minimapie wyświetlani są Twoi wrogowie w postaci czerwonych punktów.

2.4 Interakcje

Dzięki zastosowaniu mechanizmu precyzyjnego wskazywania celu, wszystkie interakcje w grze obsługiwane są LPM. 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 PPM.

2.5 Dialogi

Gdy przeprowadzasz rozmowę z innymi postaciami, na dole ekranu wyświetlają się kwestie wypowiedane 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 myszki lub strzałek na klawiaturze i Enterem.

2.6 Dialogi rozgrywki

Rozmawiając z innymi postaciami, zauważysz, że przy opcjach dialogowych często pojawiają się ikony rozgrywki. Służą one do przejścia do specjalnych paneli czy minigier. Wyróżniamy następujące rodzaje tych ikon:



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, np. miecz czy zbroję.



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.



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



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 wy-

świetlania się podpowiedzi na ekranie. Jeżeli podpowiedzi klawiszowej towarzyszy pasek, oznacza to, że musisz wcisnąć dany klawisz, aż pasek będzie wypełniony. Niepowodzenie w QTE może mieć złe skutki, dlatego miej się na baczności.

3. Walka

Walka jest nieodłączną 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 klawiszy W, S, A i D, a myszką obracasz kamerę tak, aby mieć najlepszy ogląd sytuacji.

Ważnym manewrem jest przewrót, który pomaga unikać ciosów przeciwników oraz skrócić lub zwiększyć dystans. Przewrót do przodu wykonujesz, wciskając spację. Wciśnięcie odpowiedniego klawisza ruchu (W, S, A i D) dwukrotnie skutkuje przewrotem w wybranym 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 LPM i PPM. 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 LPM lub PPM 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 lub wcisnąć klawisz kierunkowy (W, A, S lub D).

Uwaga! Liczba zadawanych obrażeń zależy od dostępnych punktów wigoru. Przy całkowicie zapełnionym pasku wigoru Geralt 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, wciskając klawisz E. 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 E) – gdy nieprzyjaciel próbuje zadać Ci cios, wskazująca go ikonka zmienia się na chwilę w ikonkę miecza, która oznacza najwłaściwszy moment skontrowania ataku. W tym momencie należy przycisnąć LPM, a Geralt wykona unik i dynamiczną ripostę.

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 klawisz Q. 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 ulepszone (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 podłogę, która rani i unieruchamia przeciwników. Na poziomie podstawowym na podłogę 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 klawisz R, a sztylet lub petarda trafia w obecnie namierzony cel; oraz tryb ręcznego celowania, w którym naciskasz i trzymasz klawisz R do momentu pojawienia się celownika i skierowania go myszką w żądane miejsce.

Przy ustawianiu pułapek także korzystasz z klawisza R. 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 Elixiry i oleje

Elixiry 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 Spację. Zobaczysz, jak bardzo zatrujesz swój organizm, jeżeli użyjesz tego eliksiru. Następnie naciśnij Enter, a eliksir zostanie wypity. Równocześnie mogą działać trzy elixiry, a po wykupieniu zdolności Kiper – cztery.

Smarowanie mieczy – aby nasmarować miecz olejem, wejdź w panel ekwipunku i wybierz zakładkę Ulepszenia. Interesujący Cię olej przeciągnij na miecz, a zostanie on nasmarowany. 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 i wejdź w nie, aby aktywować efekt. Miejsca mocy podnoszą czasowo Twoje statystyki, takie jak regeneracja żywotności czy moc Znaków, i 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 postaci. Zwiększysz je, rozwijając zdolności, mutując je, pijąc elixiry 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 Znaku Heliotrop. Za aktywację zdolności odpowiada klawisz X.

Kończący cios grupowy – możliwy po nauczeniu się zdolności Zmysł walki. Jest to seria efektywnych 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 swoich 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 kłaść 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 biegłszy 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 Znakem Igni czy przenoszenie obrażeń przez Znak Quen na przeciwnika. W tej ścieżce możesz nauczyć się efektownego Znak 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 rozważnie 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 kontrą: 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 wigoru w trakcie walki +10%	Szybkość ładowania wigoru 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 ma szansę na podpalenie 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, vermilion, 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, mikstura zostanie utworzona i dodana do Twojego ekwipunku.

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 podpalą 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 posegregowane 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 przenosić, przeciągając je między sakwą a noszonym wyposażeniem. 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.

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 przeciągnij interesujące Cię ulepszenie na dany przedmiot – zostanie on ulepszony. 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. Listę możesz wypełnić ręcznie, klikając konkretne składniki po prawej stronie, lub automatycznie. 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. Twój przeciwnik może ją podbić, na co możesz zareagować wyrównaniem lub spasowaniem.
- Rzut następuje, gdy umieścisz kości nad planszą i klikniesz LPM. Ruchy myszką w trakcie rzutu mają 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.
- Kliknij 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 możesz 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 klawisze. W trakcie krótkiego czasu wyświetlania podpowiedzi klawiszowych obejrzysz walkę w zwolnionym tempie. Niewciśnięcie odpowiedniego klawisza 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 rozrywka 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 myszy. Wygrany zgarnia pulę według ustalonej wcześniej stawki.

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

8. Domyślne skróty klawiszowe

CZYNNOŚĆ

Do przodu
Do tyłu
W lewo
W prawo
Chód
Interakcja
Użycie medalionu
Menu szybkiego wyboru

KLAWISZ

W
S
A
D
Shift
lewy/prawy przycisk myszy
Z
Ctrl

WALKA

Dobycie miecza stalowego/broni dodatkowej
Dobycie miecza srebrnego
Następny znak
Następna kieszka
Schowanie miecza
Wyprowadzenie ciosu szybkiego
Wyprowadzenie ciosu mocnego
Użycie znaku
Użycie przedmiotu z kieszeni
Blok
Umiejętność specjalna
Przewrót
Przewrót w przód
Przewrót w tył
Przewrót w lewo
Przewrót w prawo

1
2
3
4
0
lewy przycisk myszy
prawy przycisk myszy
Q/środkowy przycisk myszy
R
E
X
Spacja
W (dwa razy)
S (dwa razy)
A (dwa razy)
D (dwa razy)

PANELE

Ekwipunek
Dziennik
Mapa
Bohater
Medytacja

I
J
M
C
Ctrl+Esc

INNE

Wyjście z gry
Szybki zapis
Przełączenie sterowania

Esc
F5
Insert

Za pomocą klawisza Insert możesz przełączyć sterowanie, by używać kontrolera Xbox 360.

TWÓRCY:

Tekst

Łukasz Babel

DTP

Michał Ziółkowski

Graphics & Design Studio, www.gdstudio.pl

Redakcja i korekta

Daniel Denisiuk

Przemysław Juszczyk

POMOC TECHNICZNA CD PROJEKT

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnić się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń. W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://www.cdprojekt.pl/pomoc> i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawcy przez nas gier.

INTERNE:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najszybsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładne takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

EMAIL:

Jeżeli z jakiegokolwiek powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w wiadomości podasz numer technicznej linii link. Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej. Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

TELEFON I TRADYCYJNA POCZTA:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do Internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 22 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00 – 17.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

REKLAMACJE:

Prosimy, nie wysyłać do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

GWARANCJA ORAZ PRAWA AUTORSKIE

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wyczerpującej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnoszących do ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy CD Projekt, niniejszego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy. Wylącznym dystrybutorem na terenie Polski jest: CD PROJEKT Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa.

WARUNKI GWARANCJI:

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewni bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest („jak widać”).
4. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
5. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ:

1. CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek szkodę specjalną, przypadkową, pośrednią lub wtórną będącą następstwem używania bądź niemożności używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiszczył za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM:

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innymi ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączanej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA:

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpożyczanie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD Projekt podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli ty lub ktośkolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i byłbyś w tej chwili wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeśli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer wezwij lekarza.

CDPROJECT:

DOLBY DIGITAL

fmod

havok



The Witcher® jest zarejestrowanym znakiem towarowym CD Projekt RED S. A. Gra Wiedźmin® © CD Projekt RED 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., 1994-2012. Część tego oprogramowania korzysta z technologii Havok™. © Wszelkie prawa zastrzeżone 1999-2012 Havok, Inc. Co więcej szczegółów odwiedź www.havok.com. Część tego oprogramowania korzysta z technologii PathEngine™ - www.pathengine.com. Część tego oprogramowania korzysta z technologii Scaleform GFX © 2012 Scaleform Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Część tego oprogramowania korzysta z technologii SpeedTree. © 2005-2012 Interactive Data Visualization, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.