



XBOX 360®

The cover art for The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition. It features Geralt of Rivia in the center, wearing his signature brown leather armor and holding a sword. To his right is a close-up of a woman with red hair. The background shows a city under attack with soldiers and a large fire in the sky.

THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS
ENHANCED EDITION

KÉZIKÖNYV



FIGYELMEZTETÉS A játék megkezdése előtt olvassa el az Xbox 360® konzolhoz és kiegészítőihez tartozó kézikönyvekben a fontos biztonsági és egészségügyi információkat. Őrizze meg a kézikönyveket. Ha új kézikönyvekre van szüksége a konzolhoz és kiegészítőihez, látogasson el a www.xbox.com/support webhelyre.

Fontos egészségügyi figyelmeztetés a videojátékokról

Fotoszenzitív epilepsziás roham

Az emberek nagyon kis százaléka hajlamos lehet fényvillanások, fényeffektusok kiváltotta epilepsziás roham megjelenésére. Még olyanok esetében is, akik korábban nem szenvedtek el ilyen rohamot, elképzelhető olyan nem diagnosztizált állapot, amelynek következtében a képernyő villanó fényei fotoszenzitív epilepsziás rohamot váltanak ki.

Ezek a rohamoknak különböző tünetekkel járhatnak: előfordulhat szédülés, látás változás, szem- vagy arcizom rángás, kezek-lábak görcse vagy rángása, dezorientáció, zavartság, pillanatnyi tudatvesztés. A rohamok eszméletvesztéshez vagy rángógörcshöz vezethetnek; ennek következménye lehet elesés, illetve az ezt követő tárgyakba ütközés okozta sérülés.

Azonnal hagyja abba a játékot és forduljon orvoshoz, ha ezeknek a tüneteknek bármelyikét tapasztalja. Szülőként gondoljon erre, és kérdezze meg gyermekeit a fent említett tünetek esetleges megjelenéséről – gyermekek és tinédzserek érzékenyebbek ezekre a rohamokra a felnőtteknél.

A fotoszenzitív epilepsziás rohamok kockázata tovább csökkenthető a következő óvintézkedésekkel: üljön messzebb a képernyőtől; inkább kisebb méretű képernyőt használjon; játsszon jól megvilágított szobában; ne játsszon, ha álmos vagy fáradt.

Ha Önnek vagy rokonának volt már epilepsziás rohama, konzultáljon orvosával, mielőtt játszani kezd!

Tartalomjegyzék

Videojáték-garancia	4
XBOX LIVE	5
Írányítás	6
1. Főmenü	6
1.1 Játék folytatása	6
1.2 Játék indítása	6
1.2.1 Aréna	6
1.2.2 Új játék	6
1.3 Játék mentése és betöltése	7
1.4 Beállítások	7
1.5 Extrák	8
2. A játék indítása és az Oktatómód ..	8
2.1 Felületi elemek	8
2.1.1 Fő játékképernyő	8
2.1.2 Medál	9
2.1.3 Gyorsválasztó menü	10
2.1.4 Felszerelés panel	11
2.1.5 Napló panel	11
2.1.6 Térkép panel	12
2.1.7 Meditáció	13
2.1.8 Karakter jellemzői	14
2.2 A játék világának felderítése	14
2.3 Kistércék és jelölők	15
2.4 Interakció	15
2.5 Párbeszéd	15
2.6 Játékmeneti párbeszéd- lehetőségek	16
2.7 Gyorsan történő események	16
3. Harc	17
3.1 Mozgás	17
3.2 Közelharc	17
3.2.1 Csapások	17
3.2.2 Védés és visszatámadás ..	18
3.2.3 Kamera rögzítése a célponton	18
3.3 Witchermágia	18
3.3.1 Jelek	18
3.4 Bombák, török, csapdák	19
3.5 Időleges hatások	19
3.5.1 Főzetek és olajok	20
3.5.2 Erőhelyek	20
3.5.3 Kritikus hatások	20
3.6 Kívégző mozdulatok és adrenalin	20
4. Karakterfejlődés	21
4.1 Tapasztalat	21
4.2 Tulajdonságok	21
4.3 Fejlődési utak	22
4.3.1 Tulajdonságok listája	23
4.4 Mutagének	27
5. Alkímia	28
5.1 Alkímiai keverékek típusai	28
5.2 Formulák megszerzése	28
5.3 Összetevők	29
5.4 Keverékek és bombák készítése ..	29
5.5 Keverékek és bombák listája	30
6. Felszerelés	32
6.1 Kard- és páncélfejlesztések	32
6.2 Alkotóelemek	32
7. Minijátékok	33
7.1 Kockapóker	33
7.2 Ökölharc	34
7.3 Szkander	34
Szerzői jogok és garancia	37
Terméktámogatás	39
Xbox technikai támogatás	40

Xbox LIVE

Az Xbox LIVE® szolgáltatással még több játékhoz, még több szórakozáshoz, még több élményhez juthatsz. További tájékoztatásért keresd fel az www.xbox.com/live webhelyet.

Csatlakozás

Az Xbox LIVE szolgáltatás használatához az Xbox 360 konzolt nagysebességű internetkapcsolathoz kell csatlakoztatnod, és jelentkezned az Xbox LIVE szolgáltatásra. További információ a csatlakozásról az www.xbox.com/live/countries weboldalon található, és itt ellenőrizhető, hogy az Xbox LIVE elérhető-e országodban.

Családi Beállítások

Az egyszerű és rugalmas eszközökkel a szülők és gondviselők megadhatják a játék tartalmi besorolása alapján, hogy a fiatalok milyen játékokat játszhatnak. További tájékoztatás a következő címen olvasható: www.xbox.com/familysettings.

Írányítás



Irányítás



1. Főmenü

1.1 Játék folytatása

Ennek a lehetőségnek a választásával folytathatod a játékot az utolsó mentett állásból.

1.2 Játék indítása

Ennek a lehetőségnek a választásával kezdheted a játékot.

1.2.1 Aréna

Ez a mód a tapasztalt játékosoknak éppúgy rendelkezésére áll, mint a kezdőknek. Ebben a módban ellenfelek végtelen hullámával nézel szembe, így gyakorolhatsz különféle harci taktikákat különböző típusú ellenségekkel szemben. Minden egyes legyőzött hullám után Geralt új szintet és némi jutalmat kap. A megnyert pénzből fejlesztéseket vehetsz az aréna boltjában, vagy társakat fogadhatsz fel. Továbbá pontokat kapsz minden egyes visszavert hullámért is – az eredményt elküldheted a hivatalos The Witcher 2: Assassins of Kings fórumra, miután elbuknál.

1.2.2 Új játék

Új játék indításához válaszd ezt a lehetőséget. Négy nehézségi szint közül választhatsz.

Könnyű – tapasztalatlan játékosoknak. Geralt kisebb sérüléseket szenved, gyengébbek lesznek az ellenfelei, míg ő maga nagyobb sebzéseket okoz. A legtöbb csata pusztán karddal is megnyerhető.

Közepes – középhaszadójátékosoknak. Az ellenfelek átlagos szintűek, a játék kiegyensúlyozott. A legtöbb csata megnyerhető karddal és mágikus Jelek használatával.

Nehéz – sokat tapasztalt játékosoknak. Az ellenfelek súlyos sérüléseket okoznak, és felszerelési tárgyakat is nehezebb megszerezni. A győztes csatákhoz elengedhetetlen a kard, mágia és alkímia alkalmazása.

Sötét – nagyon tapasztalt játékosoknak. Ezen a nehézségi szinten sötét tárgyakat szerezhetsz és olyan küldetésekhez juthatsz hozzá, amelyek más nehézségeken nem elérhetőek.

Figyelem! Ha Hirtelen halálról vagy Sötét nehézségről váltasz egy másik nehézségi szintre a játékmenet alatt, ezekre a nehézségi szintekre nem térhetsz vissza később ugyanezen játék során.

Amikor új játékot kezdesz, a játék felkínálja az oktatómód lehetőségét. Válaszd ezt az opciót, hogy egy kalandon keresztül megtanuld az alapvető játékelemeket. Az oktatás befejezése nem szükséges egy új játék kezdéséhez.

1.3 Játék mentése és betöltése

A játék automatikusan ment időről időre, a fontosabb részekenél. Amikor szükségesnek érzed, te magad is elmentheted a játékot. Előzőleg mentett játékot a „Játék betöltése” menüből tölthetsz be, itt találod a mentések listáját.

1.4 Beállítások

Itt módosíthatod a játék beállításait.

Zene és hangok – ezen a panelen módosíthatod a zene, a háttérzajok és a párbeszédek hangerejét.

Játékmenet – ezen a panelen megváltoztathatod az olyan beállításokat, mint például a feliratok és az oktatószövegek megjelenítése, a gyors lefolyású események (QTE-k) nehézsége, vagy a harci helyzet ablak.

Irányítás – ezen a panelen válthatsz az egér+billentyűzet és a kontroller között, állíthatod az egér érzékenységét, illetve megváltoztathatod az X és Y tengelyt.

Grafika – ezen a panelen a kijelzőt állíthatod be: színmélységet és kontrasztot.

Figyelem! Egyéb játékbeállítások, köztük a képernyőfelbontás, a képernyőformátum, a haladó grafikai beállítások és a billentyűzet-beállítások elérhetőek a játék indítóménüjének Beállítások gombjánál.

1.5 Extrák

Ez az opció elvisz a Készítők listájához, illetve megnézheted az első játék eseményeit és a játék közben megszerzett, animált visszaemlékezéseket.

2. A játék indítása és az Oktatómód

A játékban Riviai Geraltot alakítod. A történet a La Valette család várbörtönében indul, éppen Vernon Roche vallat téged. Első feladatod meggyőzni a férfit, hogy nincsen joga fogságban tartania téged.

Minden alkalommal, amikor megtanulhatsz valamilyen új cselekvést, játékmeneti elemet, vagy megismersz egy új felületi elemet, akkor megjelenik egy oktatóablak. Ebben olvashatsz a játék alapjairól.

2.1 Felületi elemek

A játék felületén keresztül elérhetsz minden információt a játékkal és történetével kapcsolatban.

2.1.1 Fő játékképernyő

A fő játékképernyőn láthatod a játék világát.



Kistérkép – mutatja a helyzed a játék világában, illetve jelzi a fontosabb helyszíneket és küldetéseket. Azt is láthatod, hogy milyen irányba kell haladnod az éppen követett küldetés teljesítéséhez.

Időjelző – mutatja a napszakot.

Követett küldetés – mutatja a pillanatnyilag követett küldetést, illetve rövid leírást is olvashatsz céljaidról.

Aktív jel és gyorselérésű rekesz – mutatják a pillanatnyilag kiválasztott Jelet, illetve a tárgyat a gyorselérésű rekeszben.

A főképernyőn rövid időre további információk is megjelenhetnek. Például:

Küldetések frissítése – a küldetések, illetve fázisaik teljesítésekor jelenik meg.

Oktatóablak – hasznos, rövid információk a játékról.

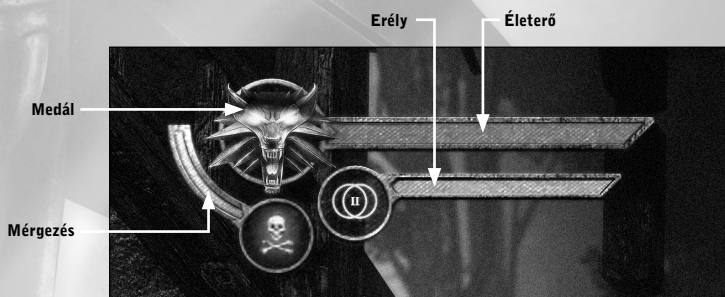
Időleges hatások visszaszámlálója – ezek a visszaszámlálók jelzik, meddig tart még a mérgezés, felkent olaj, Quen Jel, Erőkör vagy kritikus hatás.

Interakció jelzője – akkor jelenik meg, ha használhatsz valamilyen tárgyat, vagy beszélgetést kezdeményezhetsz valakivel.

Zsákmányok ablaka – akkor jelenik meg, ha felvehetsz valamilyen tárgyat. Adott tárolóból egyszerre a négy legértékesebb tárgyat mutatja.

Adrenalin szint – a játékos állapota alatt látható, amikor csapásokkal, jelekkel és mérgezéssel növelheted az adrenalin szintet.

2.1.2 Medál



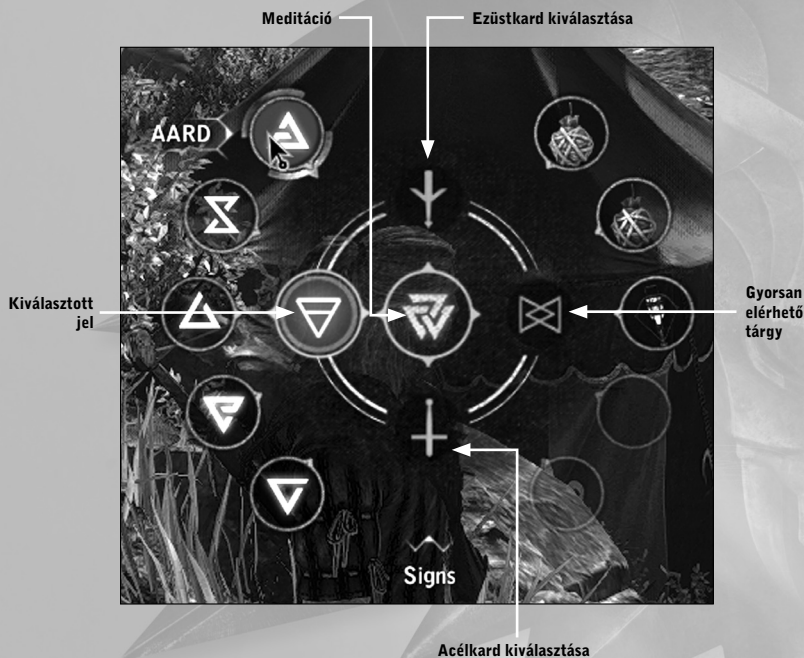
Medál – energizált állapotában használható, ezt a pulzáló sárga aura jelzi. A medál megvilágítja a tárgyakat, gyógyfüveket, szörnyeket és Erőhelyeket.

Életerő – a karakter életerejét jelzi. Ha elfogyna az elszenvedett sérülések következtében, akkor Geralt meghal.

Erély – a hős erélypontjait jelzi. Az erélypontok a jelek használatához, illetve az ellenség csapásainak kivédéséhez kellene.

Mérgezés – a hős mérgeztségét jelzi. Súlyos mérgezés esetén nem fogyaszthatsz további főzeteket, tehát várnod kell a mérgeztség elmúlásáig.

2.1.3 Gyorsválasztó menü



A gyorsválasztó menüt a bal ütkező **[LB]** megnyomásával hívhatod elő. Ezen keresztül kiválaszthatod a harcban használni kívánt jelet vagy tárgyat.

Kiválasztott jel – a következő jelek közül választhatsz: Aard, Yrden, Igni, Quen és Axii.

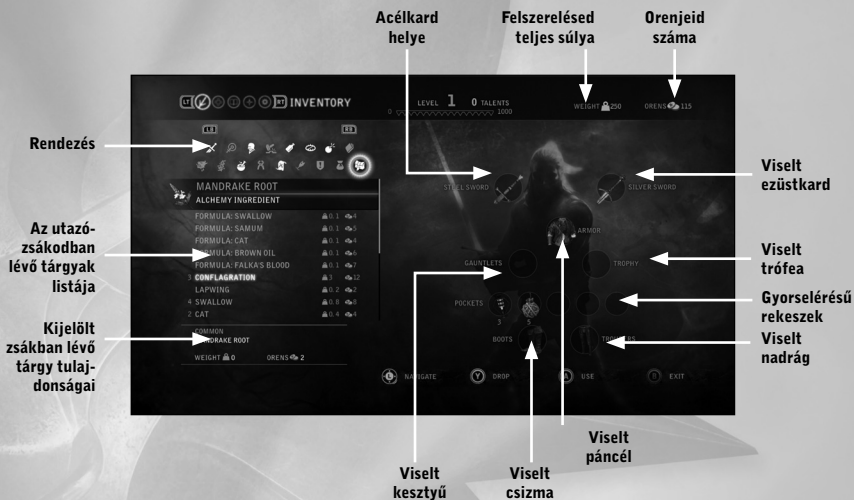
Gyorsan elérhető tárgy – itt válogathatsz az előzőleg a tárgylistából a gyors-elérésű rekeszbe helyezett török, bombák és csapdák közül.

Meditáció – ezzel kezdhetsz meditálni.

Ezüstkard kiválasztása – hatására elteszed vagy előveszed az ezüstkardod.

Acélkard kiválasztása – hatására elteszed vagy előveszed az acélkardod.

2.1.4 Felszerelés panel



A felszerelés panel két részre van osztva. Az utazózsákod és a benne lévő tárgyak listája bal oldalt látható. A viselt tárgyaid jobb oldalt látod. A tárgyak áthelyezhetők a két oldal között: áthelyezhetők a zsákba, illetve felszerelhetők a hősré.

Az utazózsák füleivel érheted el a különböző tárgytípusokat, úgymint: fegyverek, távolsági fegyverek, pánccélok, fejlesztések, csapdák, bombák, könyvek, trófeák, mutagének, alkimiai összetevők, alkotóelemek, ábrák és formulák, csalétek, küldetéstárgyak. Az összes tárgy megjelenítésére is van egy külön fül. A fülek között az **[LB]**-vel és az **[RB]**-vel (bal és jobb ütköző) válthatsz.

2.1.5 Napló panel

A naplóban minden információ elérhető a játék világról, illetve a játékmenet elemeiről. Ezek a következő fülekre lettek osztva: küldetések, karakterek, szörnyek, tárgykészítési oktatás, alkimia, glosszárrium és visszatekintések.

Küldetések fül

Itt láthatod, milyen küldetéseket fogadott el Geralt, illetve azok leírását és állapotát.



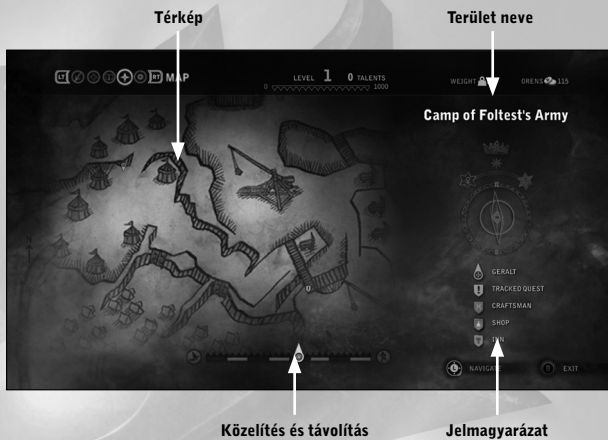
Küldetés állapotai:

- ⊕ követett küldetés
- ✓ sikeresen teljesített küldetés
- ✗ sikertelen küldetés
- ! új vagy frissített naplóbejegyzés

A további fülek is hasonló felépítést követnek. A tárgykészítés és alkímia füleken megtekintheted azokat az ábrákat és formulákat, amelyeket Geralt megismert.

2.1.6 Térkép panel

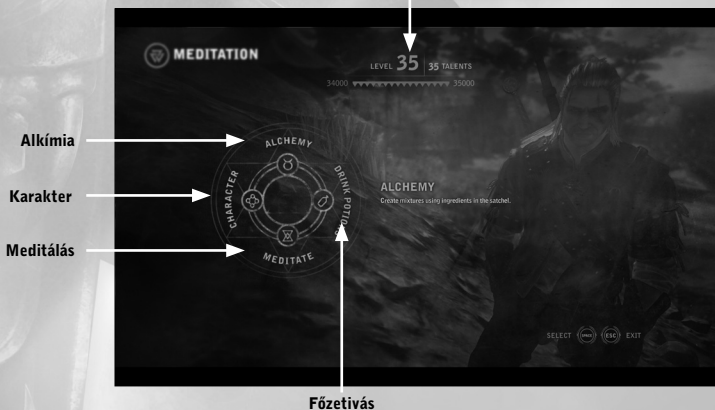
Ezen a panelen láthatod a helyzetet a játékvilágban, illetve további információkat olvashatsz a fontosabb helyszínekről.



Figyelem! A 2.1.4-2.1.6 bekezdésekben említett összes panelhez hozzáférhetsz a **BACK** gomb lenyomásával. A panelek között az **[LT]** és az **[RT]** (bal és jobb ravasz) használatával válthatsz.

2.1.7 Meditáció

Karakter szintje és adottságai



Meditálás közben négy panelt érhetsz el:

Alkímia – itt készítheted el az ismert formulák alapján a keverékeket.

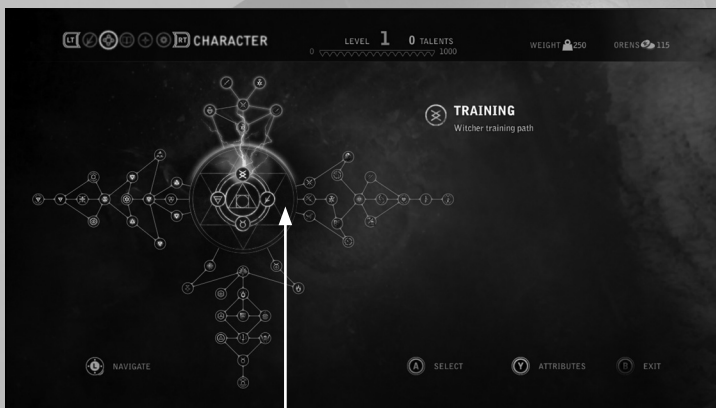
Főzetívás – itt fogyaszthatod el az előzőleg előkészített főzeteket.

Meditálás – eltelik az idő a megadott óráig.

Karakter – itt költheted el az adottságpontjaidat, és tanulhatsz új képességeket.

2.1.8 Karakter jellemzői

Ezen a panelen követheted a támadással, védekezéssel, regenerációval és egyéb bónuszokkal kapcsolatos statisztikákat, illetve a kritikus hatások eltűrésének esélyét.



Fejlődési utak

2.2 A játék világának felderítése

A játék világot egy harmadik személy szemszögéből láthatod. Geraltot a bal karal irányíthatod, a kamerát pedig a jobb karal forgathatod, hogy a legjobb rálátást kapd az eseményekre.

2.3 Kistérckép és jelmagyarázat

Nyomkövetés iránya

Geralt térképen
elfoglalt helye


Napszak

A követett küldetés
rövid leírása





A kistércképen egy pillantással felmérheted a játékbeli helyzetet. A kistércképen a következő jelölők látszanak:

 - KÖVETETT KÜLDETÉS

 - FONTOS KARAKTER

 - IPAROS

 - BOLT

 - FOGADÓ

Továbbá az ellenfeleid is látszanak a kistércképen, vörös pöttyök formájában.

2.4 Interakció

A precíz célzórendszernek köszönhetően minden interakció elvégezhető az **[A]** gombbal. Ha interakcióba léphetsz valamivel vagy valakivel, akkor ezt a képernyőn megjelenő információ tudatja. A legfontosabb lehetőségek: párbeszéd kezdeményezése, tárgyfelvétel, gyógyfű felvétele, belépés az ajtón, akadály megkerülése, lámpagyújtás, fali értesítés megtekintése, és persze még sok más. Ha adott személlyel vagy tárggyal kétféle interakció is lehetséges, akkor az **[X]** gombot is használhatod.

2.5 Párbeszéddek

Amikor más karakterekkel beszélgetsz, a képernyő alján követheted a párbeszéd folyamatát. A válaszlehetőségeid listája jobb oldalt jelenik meg, közülük a irányválasztóval vagy a bal karral is választhatsz. Választásodat az **[A]** gomb lenyomásával kell megerősítened.

2.6 Játékmeneti párbeszéd-lehetőségek

Amikor másokkal beszélgetsz, gyakran egyéb ikonok is megjelennek a válaszlehetőségek mellett. Ezekkel különleges paneleket nyithatsz meg, vagy minijátékokat kezdeményezhetsz. Az ikonok a következők lehetnek:



Üzletelés – megnyitja a bolt panelt, amelyen keresztül különféle tárgyakat adhatsz és vehetsz.



Tárgykészítés – megnyitja a tárgykészítés panelt, amelyen keresztül az általad biztosított alkotóelemekből és ábra alapján az iparos mester elkészíti a kívánt tárgyat, például páncélt vagy kardot.



Vesztegetés – ezzel vesztegetheted meg a karaktert. Néha ehhez a módszerhez kell folyamodnod, ha információkhoz akarsz jutni.



Fenyegetés – ez is a beszélgetőpartnereid befolyásolásának egy módja. A fenyegetés sikertelen is lehet, és ez kínos irányba befolyásolhatja a beszélgetés alakulását.



Meggyőzés – a szereplőknél érzervekkel is próbálkozhatsz. Ez mégiscsak kellemesebb, mint a fenyegetés.



Axii – így is rábírhatsz másokra az akaratod: az Axii Jel használatával.



Kockapóker – kockajáték kezdeményezése.



Ökölharc – ökölharc kezdeményezése.



Szkander – szkander kezdeményezése.



Kilépés a párbeszédből – befejezheted a beszélgetést.



Frizura megváltoztatása – megváltoztathatod Geralt frizuráját

2.7 Gyorsan történő események

Bizonyos részeknél QTE-k, gyorsan történő események következnek a játékban. Ilyenkor megjelenik a gomb a képernyőn, amelyet gyorsan meg kell nyomni.

Ha a megjelenő gombot egy csík is kíséri, az azt jelenti, hogy a gombot nyomva kell tartani a csík feltöltődéséig. Ha nem sikerült megfelelően kezelned egy ilyen helyzetet, az súlyos következményekkel járhat, úgyhogy jól figyelj!

3. Harc

A harc elválaszthatatlan része a witcherek szakmájának. A játék során bőven lesz alkalmad a harctechnikád tökéletesítésére.

3.1 Mozgás

A harc közbeni mozgás teljesen más, mint egyébként, bár Geraltot itt is a bal karral irányíthatod. A kamerát a jobb karral forgathatod a legjobb rálátás érdekében.

A gurulás lesz az egyik legfontosabb manőver, mivel segítségével elkerülheted az érkező csapásokat, illetve növelheted vagy csökkentheted az ellenféltől való távolságod. Előreguruláshoz nyomd meg a **[B]** gombot.

3.2 Közelharc

A játékban legtöbbit a witcherek tipikus fegyvereit, acél- és ezüstkardot fogsz használni. Az acélkardok főleg érző lények ellen hatásosak, míg az ezüstkardokat szörnyek ellen érdemes bevetni. Néha viszont úgy is alakulhat a helyzet, hogy rögtönzött fegyver kerül a kezedbe – csákány vagy balta – még ritkább esetben pedig az is előfordul, hogy csak az ökleidre hagyatkozhatasz.

3.2.1 Csapások

Ellenségeidet az **[A]** vagy az **[X]** gomb megnyomásával támadhatod. Az **[A]** gombbal gyors csapásokat végezhetesz, míg az **[X]** gombbal erőseket. Hogy melyiket érdemes használni, az általában az ellenféltől függ. A gyors csapások kisebb sebzést okoznak, viszont gyorsan mozgó ellenfelek ellen ezt érdemes használni, amúgy sincs rajtuk páncél, vagy kezükben pajzs. Ha kevésbé mozgékony, de erősen páncélozott ellenfelekkel hoz össze a sors, akkor erős csapásokhoz kell folyamodnod – ezek végrehajtása hosszabb ideig tart, de nagyobb erő is van mögöttük, így az okozott sebzés is súlyosabb.

Harc közben mindig automatikusan ki lesz jelölve a legközelebbi ellenfél (ezt testén egy ikon, illetve a felette megjelenő életerő jelzi), ilyenkor az ő irányába végzed **[A]** vagy az **[X]** gombbal végrehajtott csapásokat. Ha valamelyik másik ellenfeled akarod támadni, akkor csak fordítsd a kamerát az irányába.

Figyelem! Az okozott sebzés mennyisége az erélykészlettől függ. Amikor tele van, Geralt maximális sebzést okoz. Minden felhasznált pont azt jelenti, hogy Geralt ezzel arányosan kevesebbet fog sebezni.

3.2.2 Védés és visszatámadás

Haerősvagypajzszalfelszereltellenséggelharcolsz,akkorérdemeslehetmegpróbálni kivédeni a támadásait. Sikeres védelemmel kibillentheted ellenfeled az egyensúlyából, ezután könnyebb megtámadni. Védeni a jobb ravasz [RT] lenyomásával lehet, de ehhez erélypontok is kellene. Az erélypontok védelésénél felhasználnának, de védeni akkor is tudsz, ha az erélykészlet 0-ra csökken.

Figyelem! A kivédett sebzés mennyisége az erélykészlettől függ. Amikor tele van, Geralt minden sérülést kivéd. Minden felhasznált pont azt jelenti, hogy Geralt ezzel arányosan kevesebbet fog kivédeni.

Ha megtanultad a Visszavágás képességet, utána nagyobb hatékonysággal fordíthatod maguk ellen az ellenfél támadásait. Ilyenkor a visszatámadásod védőállásból indítd (tartsd lenyomva a jobb ravaszt). Amikor az ellenfél csapni próbál feléd, testén az ikon egy pillanatra karddá változik, ez jelzi az ideális pillanatot a visszatámadásra. Ilyenkor gyorsan nyomd meg az [A] gombot, mire Geralt kitér a támadás elől, és lendületből visszavág.

3.2.3 Kamera rögzítése a célponton

Ahhoz, hogy a kamerát rögzítsd a célponton, használd a bal ravaszt [LT]. A kamera követni fogja a célpontot mindaddig, míg lenyomva tartod a bal ravaszt. Továbbá használható a jobb kart, hogy válts az elérhető célpontok között.

3.3 Witchermágia

Bár harcban a witcherek főleg kardjaikat használják, különleges varázslatok is a rendelkezésükre állnak – ezek a Jelek. Ezekkel nem csak megsebezhetik ellenfeleiket, de taktikai előnyhöz is juthatnak. Valamely Jel megidézéséhez válaszd azt ki a gyorselérésű menüből, majd nyomd meg a [Y] gombot vagy a középső egérgombot. A Jelek megidézése egy erélypontba kerül.

3.3.1 Jelek

Geralt öt alapvető, továbbá egy különleges Jelet használ, amely csak a Mágikus érzék képesség kifejlesztésével válik elérhetővé (további információkért tekintsd meg a 3.6 alfejezetet, illetve a 4. fejezetet). A Jelek továbbfejlesztethők (lásd a 4. fejezetet).



Aard Jel – telekinetikus hullám, amely hátralökheti, ellökheti és lebéníthatja az ellenfelet. Ezzel a Jellel elpusztíthatók a természeti akadályok, mint például az omladozó falak.



Yrden Jel – földre helyezhető mágikus csapda, amely megsebzí és mozgásképtelenné teszi az ellenfeleket. A kezdeti szintjén egyetlen Yrden

Jelet helyezhetsz a földre. Továbbfejlesztéssel akár három Yrden Jel is lerakható egy időben. Ezek összehangolt használatával áthatolhatatlan akadály képezhető.



Igni Jel – fellobbanó lángcsóva, amely sebzi az ellenfeleket. A Jel fejlesztésével növekszik a hatóterület, illetve esély lesz az ellenfelek égetésére.



Quen Jel – védelmező pajzs, amely a kezdeti szinten fél percre tart. Ezt a Jelet Geralt önmagán használja – a Quen elnyeli a feléd irányuló sebzéseket, fejlesztett szinten pedig vissza is veri annak 50%-át az ellenfélre. Amíg tart a Quen hatása, Geralt erélye nem regenerálódik.



Axii Jel – megbabonázza az ellenfeleket. Ha ez sikerül, az ellenfél rövid időre a szövetségesevé válik, és a te oldaladon fog harcolni.

3.4 Bombák, török, csapdák

A Jeleken kívül Geraltnak bombái és törői is vannak, amelyekkel küzdőtávolságon kívülről is támadhat, illetve csapdákat is elhelyezhet a földre. Török használatához először meg kell szerezned a Törvetés képességet.

A török alapvető távolsági fegyverek, főleg gyenge ellenfelek ellen hatékonyak. Ezzel szemben a bombák inkább csoportosan támadó ellenfelek ellen hasznosak. A bombáknak számos hatása lehet – például kábítás, égetés, mérgezés.

Két módon hajlíthatsz el töröket vagy bombákat. Automatikus célzással a pillanatnyilag kijelölt ellenfél felé. Ha gyorsan megnyomod a jobb ütközőt **[RB]**, akkor a tör vagy bomba eltalálja a célpontot. Kézi célzáshoz a jobb kart kell használnod. Ilyenkor tartsd lenyomva a jobb ütközőt, amíg meg nem jelenik a célkereszt. Ezután célozz a jobb karral, a hajtófegyvered pedig a jobb ütközőt felengedésével dobhatod el.

Csapdák állításához is az R billentyűt kell használni. Ha megnyomod, Geralt elkezd összeállítani a csapdát épp, ahol áll. Ne feledd, hogy a csapdaállításhoz idő kell, úgyhogy ha ellenfelek vannak a közelben, akkor inkább más módszerekhez érdemes folyamodni.

A bombák listáját megtalálod az 5. fejezetben.

3.5 Időleges hatások

Harcok során számos időleges hatás léphet fel. Ezekről számlálók értesítenek a fő játékképernyő felső részén.

3.5.1 Főzetek és olajok

A főzetek és olajok ideiglenesen javítják harci statisztikáid, de még a harc előtt kell őket használni. Ezzel növelheted a sebzésed, regenerációd, vagy kritikus hatások okozásának esélyét.

Főzetivás – valamilyen főzet elfogyasztásához kezd meditációba, majd válaszd a „Keverékek használata” lehetőséget. Bal oldalt látni fogod a rendelkezésre álló főzetek listáját, míg jobb oldalt a mérgezésed szintjét, illetve, hogy milyen hatások alatt állsz. Válaszd ki az elfogyasztani kívánt főzetet, majd nyomd meg az **[A]** gombot. Ezután látni fogod, hogy a főzet megivását követően mennyivel növekedne a mérgezetséged. Ha ez elfogadható, akkor nyomd meg az **[Y]** gombot. Egyszerre két főzet hatása alatt állhatsz, de az Ízlelgető képesség kifejlesztése után hármat is megihatsz.

Pengebevonatok – hogy bevond kardod pengéjét valamilyen olajjal, nyisd meg a felszerelés panelen az „Olajok” fület. Húzd a kívánt olajt a kardodra, ezzel megtörténik a felvitel. Ezután ha megnézed kardod tulajdonságait, akkor látni fogod a pillanatnyilag felkent olaj hatásait, és hogy ez meddig marad így.

3.5.2 Erőhelyek

Az Erőhelyek a misztikus energiák afféle fókuszpontjai, könnyen felismerhetők a körülöttük fodrozódó levegőről. Ha ilyen helyet találsz, akkor használd a medáloed (bal kar), és aktiváld a fodrozódó részbe lépve. Az Erőhelyek ideiglenesen javítják a statisztikáid, mint például az életerő regenerálódását, vagy a Jelek erejét. Ezen felül további harci előnyöket is nyújthatnak.

3.5.3 Kritikus hatások

Kritikus hatások – ide tartozik a mérgezés, vérzés, égetés és bénítás. Geralt ilyen hatásokat okozhat ellenfeleinek, de természetesen ez visszafelé is megtörténhet, Geralt ellenállásától függően.

A karakter panelen megtekintheted, hogy milyen eséllyel okozol kritikus hatásokat – ezek a valószínűségek javíthatók a megfelelő képességek megszerzésével vagy fejlesztésével, új mutációkkal, főzetek elfogyasztásával, illetve olajok használatával.

Geralt ellenállásai a kritikus hatásokkal szemben javíthatók a megfelelő képességek megszerzésével, illetve megfelelő felszerelések viselésével.

3.6 Kivégző mozdulatok és adrenalin

Ha sikerült lebénítanod ellenfeled, például az Aard Jel használatával, utána látványos kivégző mozdulatokat hajthatsz végre, ehhez csak meg kell csapnod a le-

bénított ellenfelet. Könnyebben megszabadulhatsz ellenfeleidtől, ha nagy eséllyel okozol kritikus hatásokat, mint például bénítást.

Azután gyűlik az adrenalin, ha kifejleszted a Harci éleslátás, Mutáns vagy Mágikus érzék képességet. Ezután megjelenik az adrenalinszint csíkja az erély csíkja alatt. Ha teljesen feltöltődik, különleges képességeket használhatsz – például csoportos kivégző mozdulatokat, dühöngést vagy a Heliotróp Jelet. A képesség használatához nyomd meg az irányválasztó felső gombját.

Csoportos kivégző mozdulatok – a Harci éleslátás képesség kifejlesztése után válnak elérhetővé. Látványos csapások sorozata, amellyel egyszerre három ellenfelet is kivégezhatsz.

Dühöngés – a Mutáns képesség megtanulása után lesz elérhető. Dühöngő módban Geralt rövid ideig természetfeletti mértékben okoz sebzéseket.

Heliotróp Jel – a Mágikus érzék megtanulása után lesz elérhető. Ez a Jel eltörzti a teret és időt. Afféle akadály, amely hatására a szokásos töredékére lassul ellenfeleid mozgása, így hatalmas előnyhöz juthatsz, főleg túlerővel szemben.

4. Karakterfejlődés

Ahogy halad előre és bontakozik ki a történet, úgy fejlődik Geralt is. Új képességeket tanulhat, fejleszthet a meglévőkön, illetve javíthatja a statisztikáit.

4.1 Tapasztalat

Geralt tapasztalati pontot kap az ellenfelek legyőzésekor, illetve a küldetések teljesítésekor. Ha elég tapasztalatot gyűjt, akkor szintet lép. Ilyenkor növekszik az életereje, továbbá kapsz egy adottságpontot, amelyet képességei fejlesztésére használhatsz fel. A 35. a maximálisan elérhető szint.

4.2 Tulajdonságok

Az új tulajdonságok megtanulása a karakterfejlődés legfontosabb mozzanata. Segítségükkel javíthatók a statisztikák, illetve új képességek tanulhatók. A tulajdonságok fejlesztéséhez rendelkezned kell megfelelő mennyiségű tulajdonságponttal, majd meditálnod kell. Válaszd a „Karakter” lehetőséget, itt látni fogod a négy részre osztott tulajdonságfát: képzés, kardforgatás, alkímia és mágia – ezek a fejlődési utak határozzák meg, mire fókuszálsz a harcban. Szinte minden tulajdonságnak vannak előfeltételei, ez a köztük lévő kapcsolathálón is látszik – addig nem tanulhatsz meg egy tulajdonságot, amíg nincsenek meg az előfeltételei. Minden tulajdonság két szinten fejleszthető.

4.3 Fejlődési utak

Képzés – az elsődleges fejlődési út. Ha másik útra akarsz lépni, akkor is legalább hat tulajdonságpontot kell elkölteni ezen az úton.

Kardforgatás – ha ezt az utat járod, akkor Geralt kardvívásban lesz kiemelkedő. Nagyobb sebzéseket okoz, kisebb áldozattal védhet, és jobb eséllyel okoz kritikus hatásokat az ellenfeleknek. Ezen az úton megtanulhatsz visszatámadni az ellenfél támadásából, illetve elsajátíthatod a csoportos kivégzéseket. Ezt az utat azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik az egyszerűbb játékmenetet kedvelik, és főleg a nyers erőre, illetve szemtől szembeni harcra helyezik a hangsúlyt.

Alkímia – ha ezt az utat fejleszted, akkor a főzetek, olajok és bombák kerülnek előtérbe. Geralt mestere lesz az efféle keverékek készítésének. Növekszik a hatóidejük, amely alatt Geralt amúgy is nagyobb sebzéseket fog okozni, és gyorsabban is regenerálódik. Ezen az úton tanulhatsz meg a dühöngést, illetve a keverékek mellett a mutagének előállítását. Ezt az utat azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik néha szeretik kicsit törni a fejüket.

Mágia – ezen az úton az általad ismert Jeleket fejlesztheted. Így nagyobb lesz az erejük, súlyosabb sérüléseket okoznak, és használhatóságuk is bővül – például az Igni Jel megégeti az ellenfeleket, vagy a Quen Jel visszaveri a sebzést. Ezen az úton tanulhatsz meg a lenyűgöző Heliotróp Jeleket, amely torzítja a teret és időt. Ezt az utat azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik szeretik tartani az egyensúlyt a közvetlen és távolsági harc között.

Az utakat egymástól függetlenül is járhatod, de fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy a legerősebb tulajdonságok mindig a fák végén találhatóak, tehát jól fontold meg, mire költöd a tulajdonságpontjaid. A megtanult tulajdonságokat utána már nem lehet „elfelejteni”: ha egyszer meghoztál egy döntést, élj a következményeivel.

4.3.1 Tulajdonságok listája

Képzés

Tulajdonság	1. szint	2. szint
Erély regenerálása	Erély regenerálása harcon kívül: +25%.	Erély regenerálása harcon kívül: +25%.
Keménység	Életerő: +10.	Életerő: +50.
Hárítás	Lehetővé teszi a támadások háritását bármely irányból.	Sérüléscsökkentés védéskor: 50%.
Törvetés	Elérhetővé teszi a törvetés tulajdonságot.	Török sebzése: +20.
Nyilak eltérítése	Lehetővé teszi a nyilak eltérítését.	Lehetővé teszi a nyilak visszatérítését a lövészhez.
Kitartás	Erély regenerálása harc közben: +10%.	Erély: +1.

Kardforgatás

Tulajdonság	1. szint	2. szint
Pozíció	Hátbaszúrásakor elszenvedett sérülés: 150%.	Hátbaszúrásakor elszenvedett sérülés: 100%.
Visszavágás	Elérhetővé teszi a visszatámadást az ellenfelek csapásainak háritásából.	Végzetes csapás esélye visszatámadásból: 10%.
Lábmunka	Gurulás hossza: +100%.	Gurulás hossza: +200%.
Erőszakosság	Kardsebzés: +5%.	Kardsebzés: +15%.
Örvénylő sodrás	Elérhetővé teszi több ellenfél egyidejű sebzésének képességét. A további ellenfelek 50% sérülést szenvednek.	A további ellenfelek 100% sérülést szenvednek.
Védekezés	Érkező csapások kivédéséhez szükséges erély: -25%.	Érkező csapások kivédéséhez szükséges erély: -50%.

Keményfiú	Sebzéscsökkenés: +5%.	Sebzéscsökkenés: +15%.
Cselszövő	Erély regenerálódása harcban: +10%.	Erély regenerálódása harcban: +40%.
Kemény	Életerő: +25.	Életerő: +100.
Precizitás	Vérzés okozásának esélye: 10%.	Vérzés okozásának esélye: 20%, Kardsebzés: +5%.
Hirtelen halál	Végzetes csapás esélye: +2%.	Végzetes csapás esélye: +5%.
Finesz	Kritikus hatások esélye: +5%.	Kritikus hatások esélye: +15%.
Legyőzhetetlen	Életerő +50, Sebzéscsökkenés +5%.	Életerő +150, Sebzéscsökkenés +10%.
Harci éleslátás	Elérhetővé teszi a csoportkivégzéseket, az adrenalin feltöltődésekor aktiválódik. Hatására kardcsapásonként is töltődik az adrenalin.	Sebzés +30%, Sebzéscsökkenés +10%.
Forgószél	Kardcsapásonként növekvő adrenalin: +10%, Minden ellenállás: +10%, Kritikus hatások esélye: +10%.	Kardcsapásonként növekvő adrenalin: +30%, Minden ellenállás: +20%, Kritikus hatások esélye: +20%.

Alkímia

Tulajdonság	1. szint	2. szint
Alkimista	Bombasebzés: +30%, Csapdasebzés: +50%.	Bombasebzés: +70%, Csapdasebzés: +70%.
Szintézis	Életerő: +20.	Életerő: +80.
Mellékhatás	Alkímiai mellékhatásként mutagén létrehozásának esélye: 2%.	Alkímiai mellékhatásként mutagén létrehozásának esélye: 10%.
Specializáció: Főzetek	Főzet hatóideje: +10%.	Főzet hatóideje: +40%.
Gyűjtögető	Begyűjtött alkímiai összetevők: +50%.	Begyűjtött alkímiai összetevők: +100%.
Katalízis	Elfogyasztott főzetek hatása: +15%, Elfogyasztott főzetek negatív hatása: -30%.	Elfogyasztott főzetek hatása: +35%, Elfogyasztott főzetek negatív hatása: -80%.
Specializáció: Olajok	Olaj hatóideje: +10%.	Olaj hatóideje: +40%
Átalakulás	Felhasznált olajok hatása: +15%.	Felhasznált olajok hatása: +35%.
Telítettség	Mutagének hatása: +15%.	Mutagének hatása: +35%.
Ízlelgető	Elérhetővé teszi egy újabb főzet megivásának képességét.	Sérüléscsökkentés mérgezetten: +10%.
Cseppfolyósítás	Erély regenerálása mérgezetten: +15%.	Erély regenerálása mérgezetten: +55%.
Metatézis	Sebzés mérgezetten: +5%.	Sebzés mérgezetten: +25%.
Dühöngő	Végzetes csapás esélye mérgezetten: +1%.	Végzetes csapás esélye mérgezetten: +3%.
Mutáns	Elérhetővé teszi a dühöngő módot, amely az adrenalin feltöltődésekor kezdődik. Hatására mérgezetten is töltődik az adrenalin.	Adrenalin töltődése mérgezetten: +25%.
Erősítés	Adrenalin töltődése mérgezetten: +15%, Sebzés mérgezetten: +10%, Sérüléscsökkentés mérgezetten: +5%.	Adrenalin töltődése mérgezetten: +50%, Sebzés mérgezetten: +15%, Sérüléscsökkentés mérgezetten: +15%.

Mágia

Tulajdonság	1. szint	2. szint
Hatékonyabb Aard Jel	Elérhetővé teszi az Aard Jel II. szintjét. Az Aard Jel sérülést okoz az ellenfeleknek. Jel sebzése: 1. Jel hatóköre: +2 m.	Elérhetővé teszi az Aard Jel III. szintjét. Az Aard Jel sérülést okoz az ellenfeleknek. Jel sebzése: 6. Az Aard Jel területre hat. Jel hatóköre: +6 m.
Pusztító mágia	Jelek sebzése: +5.	Jelek sebzése: +10, erély: +1.
Hatékonyabb Axii Jel	Elérhetővé teszi az Axii Jel II. szintjét. A megbűvölt ellenfél a következőket kapja: életerő: +20%, Okozott sebzés: +20%.	Elérhetővé teszi az Axii Jel III. szintjét. A megbűvölt ellenfél a következőket kapja: életerő: +50%, Okozott sebzés: +50%.
Hatékonyabb Quen Jel	Elérhetővé teszi a Quen Jel II. szintjét. A Quen elnyel 20% sérülést. Jel hatóideje: +20 s.	Elérhetővé teszi a Quen Jel III. szintjét. A Quen elnyel 50% sérülést. Jel hatóideje: +60 s.
Mágia erősítése	Jelek ereje: +1.	Jelek ereje: +2, Sérüléscsökkentés: +10%.
Szellőztetés	A Quen két ellenfélre veri vissza a sérülést.	A Quen három ellenfélre veri vissza a sérülést.
Végzetes vonzás	Lehetővé teszi két ellenfél egyidejű megbűvölését az Axii Jellel.	Lehetővé teszi három ellenfél egyidejű megbűvölését az Axii Jellel.
Mágikus erély	Erély: +1.	Erély: +2.
Hatékonyabb Igni Jel	Elérhetővé teszi az Igni Jel II. szintjét. Bizonyos eséllyel megégeti az ellenfeleket. Jel hatóköre: +3 m.	Elérhetővé teszi az Igni Jel III. szintjét. Az Igni Jel területre hat. Jel hatóköre: +6 m.
Hatékonyabb Yrden Jel	Elérhetővé teszi az Yrden Jel II. szintjét. Két csapdát tehetsz le.	Elérhetővé teszi az Yrden Jel III. szintjét. Három csapdát tehetsz le.
Pecsétek növelése	Az Yrden csapdák összekapcsolódnak, és meggátolják az ellenfeleket a pecsétek közti mozgásban.	A létrejött pecsét sebzi az ellenfeleket: 5 sebzés/s.

Energiaáramlás	Jelek kritikus hatásainak esélye: +5%.	Jelek kritikus hatásainak esélye: +25%.
Mágikus életerő	Életerő: +50.	Minden ellenállás: +5%.
Mágikus érzék	Elérhetővé teszi a Heliotróp Jelet, amely az adrenalin feltöltődésekor aktiválódik. Hatására Jelek használatakor is töltődik az adrenalin.	Minden ellenállás: +5%, Adrenalin töltődése Jelek használatakor: +50%.
Az Erő uralása	Minden ellenállás: +20%, Jelek sebzése: +3%, Adrenalin töltődése Jelek használatakor: +10%.	Minden ellenállás: +30%, Jelek sebzése: +7%, Adrenalin töltődése Jelek használatakor: +65%.

4.4 Mutagének

Mutagének nevezük az erős, mutációt kiváltó ágenseket. Segítségükkel végletesen kiterjeszhető a tulajdonságok hatékonysága. Két módon juthatsz mutagénekhez: zsákmányolhatod a legyőzött ellenfelektől, vagy te is készíthetsz magadnak alkímiai melléktermékként. Hogy átesz a mutáción, először kezdj medítással, válaszd a „Karakter” lehetőséget, majd keress egy mutagénnel kiterjeszhető tulajdonságot. Vigyázz, a mutáció nem fordítható vissza!

A mutagéneknek három fajtája ismert: gyenge, alapvető és erős. Természetesen mindhárom formában javítják a karakter statisztikáit, de eltérő mértékben.

Mutagének variánsai:



Kritikus hatású mutagén

Hatás: növeli a kritikus hatások okozásának esélyét.



Távharci mutagén

Hatás: növeli az Aard, Igni és Axii Jelek hatékonyságát.



Életerő-mutagén

Hatás: növeli az életerőt.



Hatalommutagén

Hatás: növeli a kardsebzést.



Izommutagén

Hatás: javítja a sebzésesökkentést.



Összpontosítás mutagénje

Hatás: növeli a Jelek sebzését.

5. Alkímia

Függetlenül attól, hogy az alkímiai fejlődési utat választottad-e, vagy sem, mindenképp fontos része lesz a játéknak a főzetek, olajok, illetve bombák készítése. Ha jó megérzéssel használod ezeket, sokszor megmentheti a bőröd. Az alkímiai ismeretek elengedhetetlenek a witcherek számára, mivel az így előállított anyagokkal könnyedén növelhető az okozott sebzés, javíthatók a regenerációs tulajdonságok, illetve jobb eséllyel okozhatók kritikus hatások.

5.1 Alkímiai keverékek típusai

A játékban az alkímiai ismereteid kamatoztatva háromféle tárgy készíthető:

Főzetek – harc előtt kell meginni, ideiglenesen javítják a statisztikákat. Ezek a kevert folyadékok különleges összetevőkből készülnek, többek között gyógyfüveket és szörnyek testrészeit kell hozzáadni valamilyen alkímiai alaphoz – többnyire alkoholhoz. Viszont a főzetek fogyasztása felér az önmérgezéssel, és bár egyik oldalt javítanak bizonyos érzékeket, ez nem jár mellékhatások nélkül.

Olajok – kardpengére kenhető olajok, szintén harc előtt kell alkalmazni. Ideiglenes nagyobb sebést garantálnak, vagy javítják a kritikus hatások okozásának esélyét. Nincsenek mellékhatásaik.

Bombák – távolsági fegyverek, segítségükkel lebénítható, megégethető a meglepett ellenfél, akár pánikba is eshet. A bombák hatékony használatához meg kell érezni a megfelelő pillanatot, ez lehet, ha csoportosan támad az ellenség. Segítségükkel a kemény harcokból is győztesen fogsz kikerülni.

5.2 Formulák megszerzése

Keverékek készítéséhez tudnod kell, milyen összetevőket és milyen arányban kell keverned – erre valók a formulák és receptek. Mivel Geralt csak alapvető alkímiai ismeretekkel rendelkezik, nem tud bármilyen főzetet elkészíteni, amelyek amúgy is mágusok és gyógyfüvesek kísérletezésének eredményei. Formulák szerzésére három mód adódik: jutalomként küldetések teljesítéséért, boltban vásárolva, vagy az elhullottaktól zsákmányolva. Új formula megtanulása után az elérhető lesz a felszereléseid közt, a naplóban és az alkímia panelen.

5.3 Összetevők

A főzetek, olajok és bombák kilenc elemi anyagból készülnek. Ezek a következők: vitriol, hydragenum, rebis, éter, quebrith, vermillion, caelum, sol és fulgur.

Ezek az anyagok az alkímiai összetevőkből nyerhetők ki, ezek a gyógyfüvek és szörnyek testrészei – mint például a nekkerkarom. Ha felvettél egy alkímiai összetevőt, a tulajdonságai közt megnézheted, hogy milyen anyagokat tartalmaz. Ehhez nyisd meg a felszerelésednél az alkímia panelt.

5.4 Keverékek és bombák készítése

Keverékek és bombák készítéséhez kezdj meditálni, majd nyisd meg az alkímia panelt. Bal oldalt az ismert formulák listáját látod, jobb oldalt pedig a rendelkezésedre álló alkímiai összetevőket. A képernyő alján láthatod, hogy milyen sorrendben kell összekeverned az alkímiai anyagokat. Saját kezűleg is kiválogathatod az egyes anyagokat a jobb oldali listáról, de rendelkezésedre áll az automatikus összeállítás is, ez összeállítja a középső alkímiai panelra az adott formulához szükséges anyagokat. Ha megfelelő sorrendben keverted az összetevőket, akkor elkészül a keverék, és megtalálod a felszereléseitek között.

Tárgy készítés közben



5.5 Keverékek és bombák listája

FŐZETEK



Macska

Hatás: látóképességet biztosít teljes sötétségben és falakon keresztül is. Csökkenti az okozott sebzést.

Mérgezés: alacsony.



Réce

Hatás: jelentősen gyorsítja az életerő regenerálását, az erély és az okozott sebzés rovására.

Mérgezés: súlyos.



Rőtbagoly

Hatás: fokozza az erély regenerálását.

Mérgezés: alacsony.



Farkas

Hatás: növeli a kritikus hatások okozásának esélyét, az Igni égetését és az Aard kiütését.

Mérgezés: alacsony.



Varjú

Hatás: fokozza a kardsebzést.

Mérgezés: alacsony.



Fecske

Hatás: gyorsítja az életerő regenerációját.

Mérgezés: alacsony.



Arany Oriolé

Hatás: növel minden ellenállást.

Mérgezés: alacsony.



Tiara

Hatás: a sikeres háritáshoz kevesebb erély kell, viszont ez az életerő és az okozott sebzés rovására történik.

Mérgezés: súlyos.

Stammelford Bájitala

Hatás: jelentősen fokozza a Jelek erejét, az életerő kárára.

Mérgezés: közepes.



Maribor Erdeje

Hatás: növeli az erélyt, az életerő és a kritikus hatások esélyének rovására.

Mérgezés: súlyos.



Bíbic

Hatás: jelentősen meggyorsítja az erély regenerálódását, az életerő és a kritikus hatások ellenállásának kárára.

Mérgezés: súlyos.



De Vries Kivonata

Hatás: javítja a sebzéscsökkentést, az ellenállások és kritikus hatások esélyének rovására.

Mérgezés: közepes.



Fehér Raffard Párlata

Hatás: visszaállítja az életerőt az okozott sebzés kárára.

Mérgezés: nagyon súlyos.



Petri Bájitala

Hatás: fokozza a Jelek sebzését.

Mérgezés: nagyon súlyos.



Borz

Hatás: jelentősen növeli a kritikus hatások okozásának esélyét, az Igni égetését és az Aard kiütését.

Mérgezés: nagyon súlyos.



Villámfőzet

Hatás: jelentősen fokozza a sebzést, viszont csökkenti az életerő és annak regenerálását.

Mérgezés: nagyon súlyos.



OLAJOK



Nekrofágolaj

Hatás: növeli a nekrofágoknak okozott sebzést.



Akasztott Ember Méрге

Hatás: növeli az embereknek okozott sebzést.



Kísértetolaj

Hatás: növeli a kísérteteknek okozott sebzést.



Barna Olaj

Hatás: növeli a vérzés okozásának esélyét.

Falka Vére

Hatás: növeli a maximális kardsebzést.

Örvény

Hatás: növeli a kardsebzést.

Pókolaj

Hatás: növeli a mérgezés okozásának esélyét.



BOMBÁK



Számum

Hatás: hatótávolságán belül minden lényt elkábít és mozgásképtelenné tesz.



Méhkas

Hatás: apró golyóbisokkal sebzí meg a hatóterületén belül tartózkodókat.



Ördögi Pöfeteg

Hatás: mérges gázfelhőt bocsát ki.



Táncoló Csillag

Hatás: hatóterületén belül mindent tűzbe borít és megsebez.



Sárkányálom

Hatás: gyúlékony robbanógázt bocsát ki.

Zerrikaniai Nap

Hatás: hatóterületén belül megvakítja és mozgásképtelenné teszi az ellenfeleket.

Lobbanó

Hatás: megvilágítja robbanásának környezetét.

Búzbomba

Hatás: dögletes szagú felhőt bocsát ki magából, amely csökkenti a lények statisztikáit.

Vörös Kőd

Hatás: pszichoaktív gázfelhőt képez



6. Felszerelés

A játék során számos tárgyat fogsz találni, amelyeket összeszedhetsz a zsákodba – későbbi használat vagy eladás céljából. A felszerelés panelen csoportokba osztva is megtekintheted a tárgyaid: kardok, távolsági fegyverek, páncélok, fejlesztések, főzetek, csapdák, bombák, könyvek, mutagének, alkímiai összetevők, alkotóelemek, csalétek és küldetéstárgyak. Geralt zsákját bal oldalt látod, felszerelését pedig jobb oldalt. Az **[A]** gomb lenyomásával felszerelkezhetsz a tárggyal, amikor az világít. A panel felső részén láthatod, mennyi orend van, illetve a nálad lévő tárgyak összsúlyát. Ha ez meghaladja a 220 fontot, azzal túlterheled Geraltot. Ilyenkor nem képes futni, és harci tulajdonságai is drasztikusan romlanak. Az **[Y]** gomb lenyomásával dobhatsz el tárgyakat.

6.1 Kard- és páncélfejlesztések

Idővel találsz majd kard- és páncélfejlesztéseket, ezekkel javíthatod a meglévő tárgyaid minőségét. Csak azok a tárgyak fejleszthetők, amelyeken van hely a rúnának és fejlesztéseknek. Ha van ilyen kardod vagy páncéloed, és valamilyen fejlesztésed is, akkor nyisd meg a felszerelés panelt, majd válaszd ki a kívánt fejlesztést, és nyomd meg az **[A]** gombot. Ezt visszavonni nem lehet.

6.2 Alkotóelemek

A játékban nem csak keverékeket készíthetsz a formulák alapján. Tárgyakat is kovácsoltathatsz, a talált vagy vásárolt ábrák alapján. Geralt sajnos nem jártas a kovácsmesterségben, nem tud kardokat vagy páncélkesztyűket készíteni, úgyhogy a munkát egy képzett iparosra kell bízni. Neked kell biztosítanod számára az alkotóelemeket – például fa, bőr, zsinog – továbbá az ábrát is a tárgy elkészítéséhez.

Ha találkozol egy iparossal és a megfelelő lehetőséget választod a párbeszédben, akkor megnyílik a tárgykészítés panel. Jobb oldalt láthatod a nálad lévő ábrákat, az alkotóelemeket pedig bal oldalt. Válassz egy ábrát, ezután megjelenik középen a szükséges alkotóelemek sorrendje és mennyisége. Saját kezűleg is betöltheted a listát az egyes alkotóelemekre kattintva a jobb oldali listán, vagy az automatikus lehetőséget is választhatod. A lista betöltése után elkészíttetheted a tárgyat, amely ezután a felszerelésed közé kerül.

7. Minijátékok

A minijátékokkal esélyed van némi mellékes oren keresésére, tapasztalat gyűjtésére – amennyiben bajnokságokon veszel részt – illetve néhány esetben küldetésekhez is juthatsz. A kihívható ellenfeleket általában a fogadóknak találod.

7.1 Kockapóker

Ember, tünde és törp – mind játssza a kockapókert. Ez nem is csoda, a játék híres-hírhedt az egyszerű szabályairól és a magas tétokról. A játék indításához válaszd a „Kockázzunk” lehetőséget a párbeszédben. A játékot hatoldalú kockával játsszák, menete a következő:

- Megjelenik a kockapóker táblája. A te kockáid vannak lent, az ellenféléd pedig felül.
- Tedd meg tetedet a csúszkával (bal ütköző, jobb ütköző és bal kar). Ellenfeled ráemelhet, elfogadhatja, vagy passzolhat.
- Dobj a kockával, ehhez helyezd őket a tábla fölé, majd mozdítsd meg a bal kart. A jobb kar mozgásával befolyásolhatod dobásod irányát, a kockák görgését, dobásod erejét. De vigyázz, ne dobj ki a tábláról! Dobásod után az ellenfél is dob.
- Most összehasonlíttátok dobásaitok értékét.
- Kattints azokra a kockákra, amelyekkel újra szeretnél dobni, ezek kivilágosodnak. Ha készen állsz és elfogadtad a döntést, ismét emelhetsz a tétet, majd újból dobsz.
- Ellenfeled is dob, majd összehasonlíttátok a kockákat. Aki nagyobbat dobott, viszi a pénzt.

Győztes dobások, a legnagyobbtól a legkisebb felé:

Royal póker – öt egyforma értékű kocka.

Póker – négy egyforma értékű kocka.

Full – egy pár és három egyforma.

Nagy sor – 2, 3, 4, 5 és 6 értékek.

Kis sor – 1, 2, 3, 4 és 5 értékek.

Drill – három egyforma értékű kocka.

Két pár – két dobott pár.

Pár – egy dobott pár.

Ha a játékosok dobásai megegyeznek, akkor a győztes megállapításához össze kell adni a dobott számjegyeket. Ha ezek is megegyeznek, akkor a játék döntetlen.

7.2 Ökölharc

Az ökölharc nem éppen úri időtöltés, de mivel Temeriában úgyszincs sok belőlük, Geraltnak mindig könnyen talál ellenfeleket, hogy formában tartsa magát. Minden fogadóban rendeznek bajnokságot, csak beszélj az önjelölt szervezővel és válaszd a megfelelő lehetőséget a párbeszédben. Mielőtt megkezdődne a küzdelem, tedd meg tétjeidet. Minél erősebb az ellenfeled, annál nagyobb összeget tehetsz meg.

Az ökölharc kezdetekor veled szemben áll az ellenfeled. Életerejét felette látod, a sajátodat pedig a megszokott helyen találod. Az győz, aki először csökkenti az ellenfél életerejét kritikus szintre: más szóval, aki kiüti ellenfelét.

Ehhez a lendületes minijátékhoz jó reflexek kellene. A harc a gyorsan történő események mechanikáján alapul, azaz ütésekhez, ütessorozatokhoz és visszatámadásokhoz jó időben kell megnyomnod a megfelelő billentyűt. A rövid időre, amikor felvillan a jelzés, lassítva is követheted a küzdelmet. Ha nem sikerül időben megnyomnod a megfelelő gombot, akkor ellenfeled talál el téged. Ha túl sokszor hibázol, elvesztetted a harcot.

Győzelem esetén megkapod a tétként felrakott pénzt és újra bunyóba szállhatsz, egy erősebb ökölharcossal szemben. Ha kikapsz, természetesen a pénzed is elvesztetted. Ha vissza kívánnád szerezni (a becsületed mellett), akkor meg kell beszélned a visszavágót a szervezővel.

7.3 Szkander

A fogadók látogatói gyakran szkandereznek egymással – folyton csak inni unalmasá válik, és még mindig jobb az erős bicepsz, mint egy elvesztett fog. A minijáték kezdséhez általában ülő vendégeket kell keresned, majd válaszd a megfelelő lehetőséget a párbeszédben.

Mielőtt te is leülnél az asztalhoz és kezdődne a mérkőzés, meg kell tenned a tétet. Csak ezután feszülhetnek egymásnak. Az győz, aki lenyomja a másik kezét az asztalra. Ehhez tartsd az ököl kurzort a sárga csík közepén, ez az ellenfél alatt fog mozogni. A kurzort a jobb és bal karral mozgathatod. A feltett tétet természetesen a győztes viszi.

Ezt a sportot a törpök különösen kedvelik. Ők azok, akik naphosszat bányákban és kovácsműhelyekben dolgoznak. Közülük kerülnek ki a legkeményebb ellenfelek.



KÉSZÍTŐK

Szöveg

Łukasz Babel

Szerkesztés

Daniel Denisiuk

DTP

Michał Ziółkowski
Graphics & Design Studio
www.gdstudio.pl

Przemysław Juszczak

A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI

A magyar változat kizárólagos forgalmazója:

PlayON Magyarország Kft.
1195 Budapest, Hofherr Albert utca 11/A
www.playon.hu

Ügyvezető

Mátyus Tamás

Lokalizációs koordinátor

Kolozsvári Zsófia

Fordítók

Ács András
Sziklai István
Varga János

Proofreader

Jáger Gábor

Tesztelők

Ács András
Csepregi Tamás
Góra Szabolcs
Kőrösi Bálint

DTP

Stemma Design
www.stemma.hu

Termékmenedzser

Kovács József



CD PROJEKT RED



REDengine

A The Witcher® a CD Projekt S. A. bejegyzett védjegye. A The Witcher játék © CD Projekt S. A. Minden jog fenntartva. A The Witcher játék Andrzej Sapkowski regényein alapul. Minden egyéb márkanév és védjegy a megfelelő tulajdonosok birtokában van, használatuk engedéllyel történik.
©2012 Namco Bandai Partners S.A.S. Kiadja, gyártja, értékesíti és terjeszti a Namco Bandai Partners S.A.S.

A KINECT, az Xbox, az Xbox 360, az Xbox LIVE és az Xbox emblémák a Microsoft vállalatcsoport védjegyei, használatuk a Microsoft engedélyével történik.

5999559731143