

 XBOX 360®

The cover art features Geralt of Rivia in the center, wearing his iconic brown leather armor and holding a sword. To his right is a close-up of a woman with red hair and yellow eyes. The background is a fiery, apocalyptic landscape with a burning city and a large dragon-like creature in the sky. The title 'ВЕДЬМАК 2' is written in large, stylized letters across the middle, with a red sword cutting through the 'М'.

# ВЕДЬМАК<sup>®</sup> 2

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ  
РАСШИРЕННОЕ ИЗДАНИЕ

**Руководство пользователя**



**ВНИМАНИЕ!** Перед тем как приступить к игре, прочитайте важные сведения о безопасности и влиянии на здоровье, приведенные в руководствах по использованию консоли Xbox 360® и аксессуаров. Сохраните данные руководства для обращения в будущем. Электронные версии этих руководств находятся по адресу [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры**

#### **Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету**

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры:

сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

# Содержание

<b>Гарантия на игру</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Xbox LIVE</b> . . . . .	<b>5</b>
<b>Элементы управления игрой</b> . . . . .	<b>5</b>
<b>1. Главное меню</b> . . . . .	<b>6</b>
1.1 Продолжение игры . . . . .	6
1.2 Начать игру . . . . .	6
1.2.1 Арена . . . . .	6
1.2.2 Новая игра . . . . .	6
1.3. Сохранение и загрузка игры. . . . .	7
1.4. Настройки. . . . .	7
1.5. Дополнительно . . . . .	7
<b>2. Новая игра и обучение</b> . . . . .	<b>8</b>
2.1. Интерфейс игры . . . . .	8
2.1.1. Главный экран игры. . . . .	8
2.1.2. Медальон. . . . .	9
2.1.3. Меню быстрого выбора. . . . .	10
2.1.4. Окно снаряжения. . . . .	11
2.1.5. Панель журнала . . . . .	11
2.1.6. Панель карты. . . . .	12
2.1.7. Режим медитации . . . . .	13
2.1.8. Характеристики персонажа . . . . .	14
2.2. Передвижение по игровому миру . . . . .	14
2.3. Мини-карта и значки . . . . .	15
2.4. Взаимодействие . . . . .	15
2.5. Диалоги. . . . .	15
2.6. Значки действия в диалогах. . . . .	16
2.7. Быстрые события (QTE) . . . . .	17
<b>3. Режим боя</b> . . . . .	<b>17</b>
3.1. Передвижение . . . . .	17
3.2. Ближний бой. . . . .	17
3.2.1. Нанесение ударов . . . . .	17
3.2.2. Блоки и контратака . . . . .	18
3.2.3. Фиксация камеры на цели. . . . .	18
3.3. Ведьмачья магия . . . . .	18
3.3.1. Знаки. . . . .	18
3.4. Бомбы, ножи и ловушки . . . . .	19
3.5. Временные эффекты. . . . .	20
3.5.1. Эликсиры и масла . . . . .	20
3.5.2. Места силы . . . . .	20
3.5.3. Критические эффекты . . . . .	20
3.6. Добивающие удары и адреналин . . . . .	21
<b>4. Развитие персонажа</b> . . . . .	<b>21</b>
4.1. Опыт . . . . .	21
4.2. Способности . . . . .	21
4.3. Пути развития. . . . .	22
4.3.1. Сопоставление способностей . . . . .	23
4.4. Мутагены . . . . .	27
<b>5. Алхимия</b> . . . . .	<b>28</b>
5.1. Виды алхимических микстур . . . . .	28
5.2. Получение рецептов . . . . .	28
5.3. Ингредиенты. . . . .	29
5.4. Приготовление микстур и бомб . . . . .	29
Эликсиры . . . . .	30
Масла . . . . .	31
Бомбы. . . . .	31
<b>6. Окно снаряжения</b> . . . . .	<b>32</b>
6.1. Улучшения мечей и доспехов . . . . .	32
6.2. Изготовление предметов . . . . .	32
<b>7. Мини-игры</b> . . . . .	<b>33</b>
7.1. Покер на костях . . . . .	33
7.2. Кулачный бой . . . . .	34
7.3. Борьба на руках. . . . .	34
<b>Авторы</b> . . . . .	<b>35</b>
<b>Техническая поддержка</b> . . . . .	<b>36</b>

# Xbox LIVE

Служба Xbox LIVE® — это больше игр, больше развлечений и больше веселья. Дополнительные сведения см. на веб-сайте [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

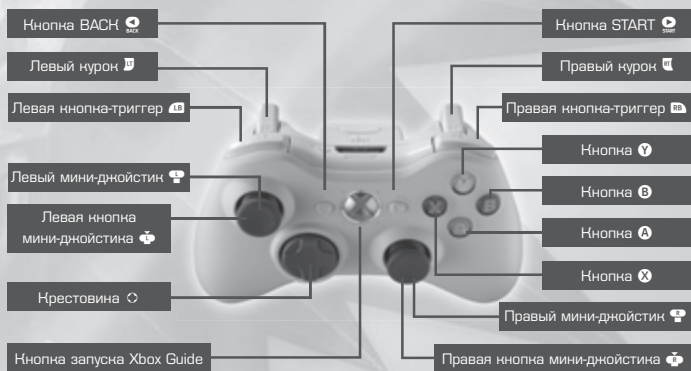
## ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Для игры в сети Xbox LIVE необходимо подключить игровую консоль Xbox 360 к высокоскоростному Интернету и зарегистрироваться в качестве участника сети Xbox LIVE. Чтобы получить дополнительную информацию о подключении и выяснить, доступна ли сеть Xbox LIVE в вашем регионе, посетите веб-узел [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

С помощью этих простых средств с широкими возможностями родители и воспитатели могут определять игры, к которым юные игроки могут получить доступ, на основании оценки контента. Кроме того, они могут ограничивать доступ детей к контенту для взрослых, контролировать взаимодействие членов семьи с другими пользователями в Интернете с помощью службы Xbox LIVE и устанавливать ограничения на время, в течение которого дети могут играть в игры. Дополнительные сведения см. на веб-сайте [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ ИГРАМИ



# Управление



## 1. Главное меню

### 1.1 Продолжение игры

Выберите эту опцию, чтобы продолжить последнюю сохраненную игру.

### 1.2 Начать игру

Выберите эту опцию, чтобы начать игру.

#### 1.2.1 Арена

Этот режим подходит как для опытных пользователей, так и для начинающих. Вас ожидают нескончаемые волны противников, так что вы сможете испробовать разную тактику в бою против самых разных врагов. С каждой поверженной волной уровень Геральта увеличивается. Также за победы ваш герой получает некоторые награды. Полученные деньги можно истратить на покупку снаряжения в лавке при арене или для того, чтобы нанять напарника, который будет биться с вами плечом к плечу в следующей схватке. Кроме того, за каждую поверженную волну вы получаете очки. Когда вы (рано или поздно) проиграете, то сможете опубликовать результат на официальном форуме игры «Ведьмак. Убийцы королей».

#### 1.2.2 Новая игра

Выберите эту опцию, чтобы начать новую игру. В игре доступны четыре уровня сложности.

**Легкий** – для неопытных игроков. Геральт сражается с более слабыми противниками и получает меньше повреждений, а сам наносит больше урона. В большинстве поединков можно победить, используя только меч.

**Средний** – для продвинутых игроков. Противники сражаются на нормальном уровне, наносимый урон и получаемые повреждения сбалансированы. Большинство поединков можно выиграть при помощи меча и ведьмачьих Знаков.

**Трудный** – для очень опытных игроков. Противники наносят серьезные повреждения, становится труднее добывать предметы. Многие поединки требуют использования как меча и магии, так и алхимии.

**Темный** – для самых опытных игроков. На этом уровне игроки могут получить темные предметы и награды, которые недоступны на других уровнях сложности.

**Внимание!** Выбрав режим внезапной смерти или Темный уровень, а затем, в процессе игры, переключившись на другой уровень, вы не сможете снова вернуть высочайшую сложность: для этого придется заново начинать игру.

Когда вы начинаете новую игру, вам будет предложено пройти обучающую миссию. Пройдите ее, чтобы ознакомиться с базовыми элементами игрового процесса. Вы так же можете отклонить предложение и перейти непосредственно к сюжетной линии.

### 1.3. Сохранение и загрузка игры

Игра автоматически сохраняется, создавая записи в ключевые моменты развития сюжета. Кроме того, вы можете сохранять игру по собственному желанию. Сохраненную игру можно загрузить, выбрав опцию «Загрузка» в меню, где находится список сохраненных игр.

### 1.4. Настройки

Воспользуйтесь этим разделом, чтобы выбрать интересующие вас установки игры.

**Звук.** При помощи этого окна можно изменять громкость музыки, фоновых звуков и диалогов.

**Игра.** При помощи этого окна вы можете изменить установки отображения надписей, настройки окон, значки на мини-карте и параметры управления.

**Управление.** В этом окне вы можете изменять настройки управления.

**Видео.** При помощи этого окна вы можете изменить установки изображения: яркость и контрастность.

**Внимание!** Остальные параметры игры, включая разрешение, формат экрана, дополнительные настройки видео и управления, можно изменить в разделе «Настройки» в стартовом окне.

### 1.5. Дополнительно

В этом разделе вы можете просмотреть список создателей игры и видеоролики, которые вы уже открыли в игре.

## 2. Новая игра и обучение

В игре «Ведьмак 2. Убийцы королей» вы играете за Геральта из Ривии. История начинается с того, что Вернон Роше допрашивает вас в подземельях замка Ла Валетт. Вашим первым заданием будет убедить его в том, что вас нельзя держать в заточении и тем более — отправлять к палачу.

Каждый раз, когда вам представится возможность выполнить новое действие (за исключением действий, рассмотренных в «Обучении»), ознакомьтесь с механизмом игры или элементом интерфейса, на экране будет появляться всплывающая подсказка, которая поможет вам разобраться в основных моментах.

### 2.1. Интерфейс игры

Интерфейс игры позволяет вам получить всю информацию об игре и сюжете.

#### 2.1.1. Главный экран игры

Главный экран представляет собой игровой мир.



**Мини-карта** указывает ваше расположение в игровом мире. На ней же значками отмечены важные места и указано направление, в котором необходимо двигаться, чтобы выполнить текущее задание.

**Указатель времени** показывает текущее время суток.

**Текущее задание** показывает выполняемое в настоящее время задание и его краткое описание.

**Знак и Карманы** показывают выбранный ведьмачий Знак и предметы в ячейках быстрого доступа – в «Карманах».

На главном экране также появляются сведения, доступные только определенное время.

**Фаза задания** – показывает, когда выполняемое задание входит в новую фазу и когда задание выполнено.

**Подсказки** – краткие сведения, полезные в игре.

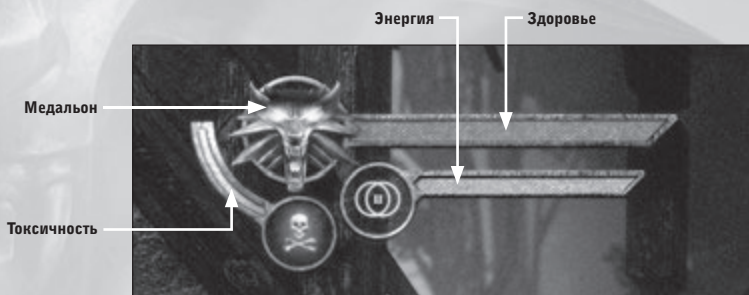
**Часы временных эффектов** отсчитывают время действия эликсира, масла, Знака Квен, Места Силы или критического эффекта.

**Меню взаимодействия** появляется, когда герой может взаимодействовать с каким-либо персонажем или предметом.

**Окно трофеев** появляется, когда герой может взять какие-либо предметы. Окно показывает четыре самых ценных предмета из находящихся в данной емкости.

**Шкала адреналина** появляется под указателем состояния героя, если у него есть возможность повышать уровень адреналина при помощи ударов, Знаков или под действием отравления.

## 2.1.2. Медальон



**Медальон** – можно использовать, если он заряжен, на что указывает пульсирующая желтая подсветка. Медальон подсвечивает предметы, травы, монстров и места Силы.

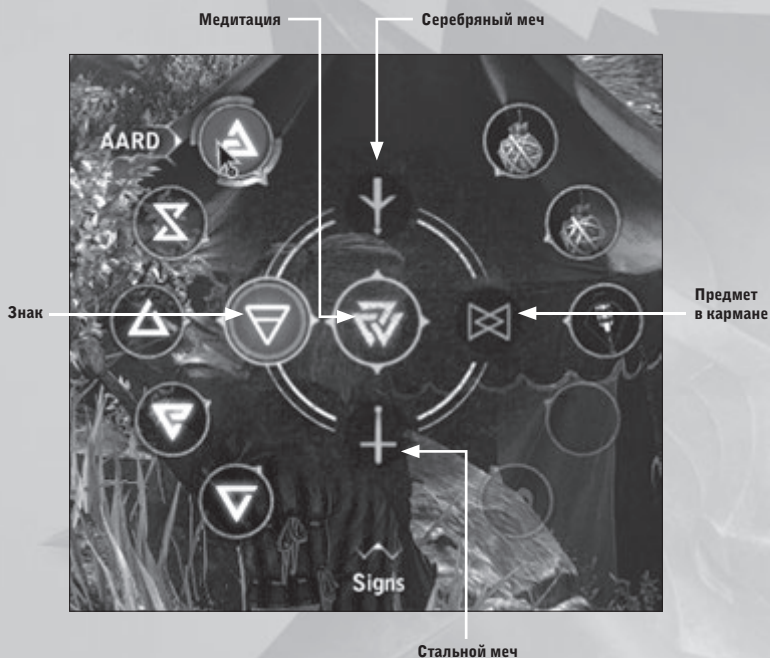
**Здоровье** – показывает уровень здоровья героя. Если здоровье упадет до нуля, то Геральт погибнет.

**Энергия** – показывает уровень энергии героя. Очки энергии необходимы, чтобы использовать Знаки и блокировать удары.

**Токсичность** – показывает степень интоксикации героя. Слишком высокая интоксикация не позволяет герою употреблять новый эликсир. Чтобы его выпить, придется сначала дождаться уменьшения количества токсинов в крови.



## 2.1.3. Меню быстрого выбора



Чтобы вызвать меню быстрого выбора, нажмите левую кнопку-триггер **LB** и выберите знак или предмет, который хотите быстро использовать в бою. Чтобы это сделать, при помощи правого джойстика выберите способности/предмет и затем отпустите кнопку **LB**.

**Выбор Знака** – выбрать один из Знаков: Аард, Ирден, Игни, Квен или Аксий.

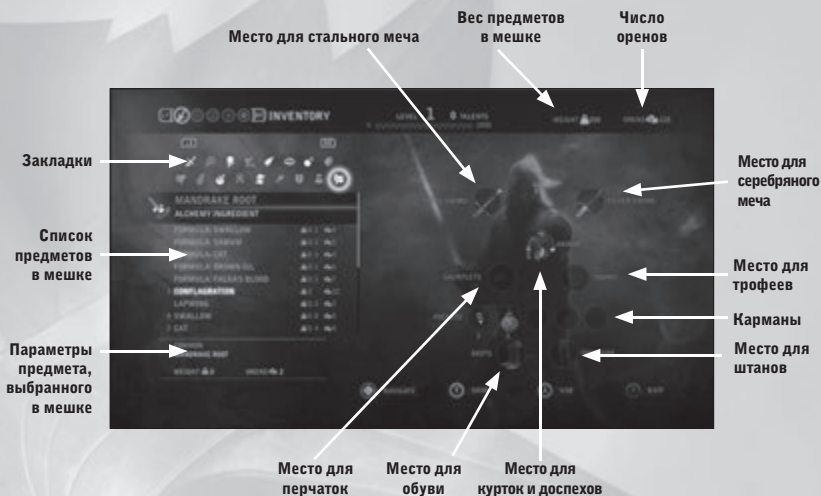
**Выбор предмета из кармана** – выбрать предмет: нож, бомбу или ловушку. Положить предмет в карман можно в окне снаряжения.

**Медитация** – перейти в режим медитации.

**Серебряный меч** – вытащить/убрать серебряный меч.

**Стальной меч** – вытащить/убрать стальной меч.

## 2.1.4. Окно снаряжения



Окно снаряжения разделено на две части. Слева расположен вещевой мешок и список находящихся в нем предметов. Справа находятся предметы, которые Геральт использует в настоящий момент. Вещи можно переносить из мешка в снаряжение и обратно.

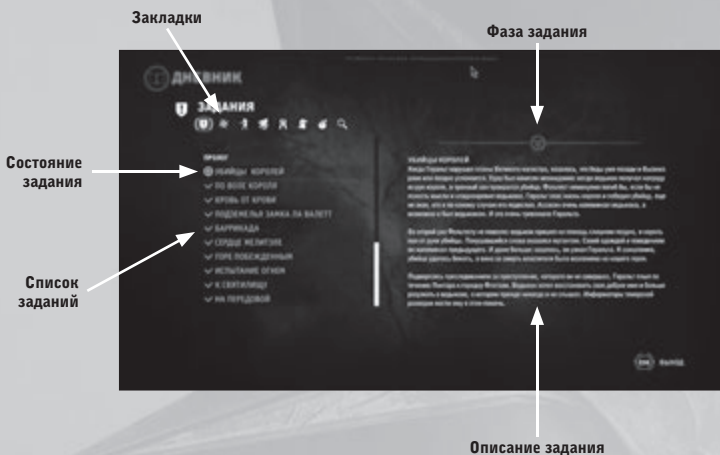
Экран вещевого мешка состоит из закладок, в которых собраны отдельные типы предметов: оружие, метательное оружие, доспехи, улучшения, ловушки, бомбы, книги, трофеи, мутагены, ингредиенты, компоненты, чертежи и рецепты, приманки, вещи для заданий и мусор. Кроме того, есть закладка, в которой показаны все предметы одним списком. Для перехода между закладками используйте **LB** и **RB**.

## 2.1.5. Панель журнала

Журнал содержит все сведения об игровом мире и деталях сюжета. Он делится на следующие закладки: задания, места, персонажи, чудовища, ремесло, советы, алхимия, глоссарий и воспоминания.

## Закладка заданий

Показывает все задания, которые выполняет Геральт, вместе с описанием и состоянием задания.



### Состояние заданий:

- ⊕ текущее задание
- ✓ задание выполнено успешно
- ✗ задание окончилось неудачей
- ! Новая запись или изменение записи в дневнике

Остальные закладки имеют похожую структуру. В закладках «Ремесло» и «Алхимия» можно увидеть чертежи и рецепты, которые есть у Геральта.

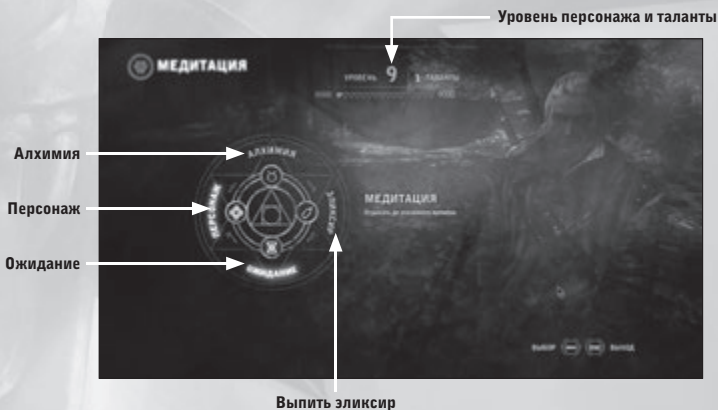
## 2.1.6. Панель карты

На этой панели вы можете видеть, где находится герой, и получить информацию о важных местах.



Внимание! Чтобы открыть экраны, перечисленные в разделах 2.1.4-2.1.6, нажмите кнопку . Чтобы перейти с одного экрана на другой, используйте и .

## 2.1.7. Режим медитации



Из режима медитации вы можете перейти к четырем панелям:

**Алхимия** – приготовить эликсиры на основе известных рецептов.

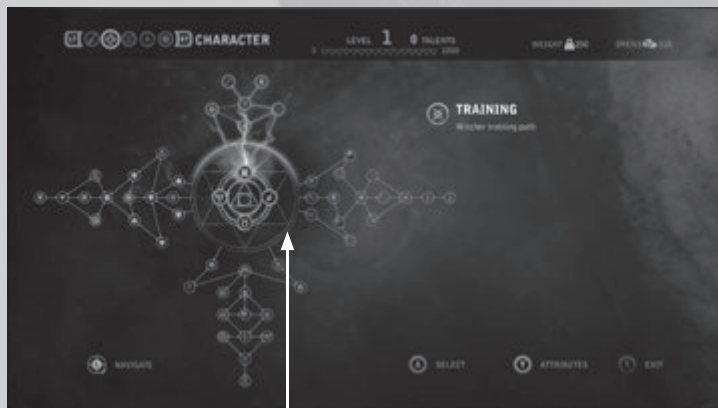
**Эликсиры** – принять приготовленные эликсиры.

**Отдых** – дождаться назначенного времени.

**Герой** – применить таланты и выучить новые способности.

## 2.1.8. Характеристики персонажа

Эта панель демонстрирует все характеристики героя, касающиеся атаки, обороны, регенерации, уникальных способностей и вероятности сопротивления критическим эффектам.



Пути развития






## 2.2. Передвижение по игровому миру

Игровой мир вы видите в проекции от третьего лица. Используйте левый мини-джойстик, чтобы управлять Геральдом. Правым мини-джойстиком вы можете поворачивать камеру так, чтобы видеть игровые события наилучшим образом.

## 2.3. Мини-карта и значки



Благодаря мини-карте вы можете быстро определить свое положение в игровом мире. На мини-карте появляются следующие значки:

-  — текущее задание
-  — важный персонаж
-  — ремесленник
-  — торговец
-  — трактир

## 2.4. Взаимодействие

Все взаимодействия в игре происходят нажатием кнопки **A**. Если с предметом можно что-нибудь сделать, на экране появляется информация о возможных видах действия. Самые важные — это: вступить в диалог, поднять предмет, сорвать растение, войти в дверь, преодолеть препятствие, зажечь или потушить огонь, осмотреть доску объявлений. Если возможны два типа действий с одним предметом или персонажем, может быть использована также кнопка **X**.

## 2.5. Диалоги

Когда вы ведете диалог с другими персонажами, внизу экрана показываются реплики, произнесенные как Геральтом, так и его собеседниками. Варианты диалога показаны в виде списка с правой стороны экрана. Интересующий вас вариант продолжения диалога можно выбрать при помощи крестовины или левого мини-джойстика. Чтобы подтвердить выбор, нажмите кнопку **A**.

## 2.6. Значки действия в диалогах

Часто при разговоре с другими персонажами вы будете видеть кроме вариантов реплик значки действия. Они служат для перехода к специальным панелям или мини-играм. В игре представлены следующие значки:



**Торговля.** Открывает панель магазина, где вы можете купить или продать самые разные предметы.



**Создание предмета.** Открывает панель ремесла, где мастер на основе предоставленных вами компонентов и схем может создать предмет, например меч или доспехи.



**Взятка.** Открывает возможность подкупить собеседника. Иногда придется использовать эту возможность, чтобы получить какую-либо ценную информацию.



**Запугивание.** Это одна из форм оказания давления на собеседника. Может закончиться неудачей, что повлияет на дальнейший ход диалога.



**Убеждение.** Это одна из форм оказания давления на собеседника, более мягкая, чем запугивание.



**Акция.** Позволяет использовать Знак Акций. Это одна из форм оказания давления на собеседника.



**Покер на костях.** Открывает мини-игру в кости.



**Кулачный бой.** Начинает кулачный бой.



**Борьба на руках.** Начинает мини-игру «Борьба на руках».



**Выход из диалога.** Заканчивает разговор.



**Выход из диалога.** Заканчивает разговор.

## 2.7. Быстрые события (QTE)

Важным элементом игры в некоторых случаях станет появление быстрых событий – QTE. В такие моменты необходимо как можно быстрее нажать кнопку, название которой появится на экране. Если вместе с подсказкой появляется индикатор, это означает, что нужно нажимать данную кнопку до тех пор, пока шкала не заполнится. Слишком медленная реакция на события QTE может иметь плохие последствия для героя.

## 3. Режим боя

Бой – это неотъемлемая часть ведьмачьего ремесла, поэтому в ходе игры вам представится множество возможностей, чтобы развить свои боевые навыки до совершенства.

### 3.1. Передвижение

Передвижение в бою принципиально не отличается от обычного. Для перемещения используйте левый мини-джойстик. Правым мини-джойстиком можно повернуть камеру так, чтобы получить наилучший обзор.

Важным маневром является кувырок: он позволяет избежать ударов противников, а также увеличить или сократить дистанцию. Чтобы кувыркнуться вперед, нажмите кнопку **B**.

### 3.2. Ближний бой

В игре доступны стальные и серебряные мечи – это обычное оружие для ведьмаков. В бою с представителями разумных рас более эффективны стальные мечи, а в бою с чудовищами – серебряные. Однако может случиться, что вам придется сражаться менее специальным оружием – кайлом или топором, а в крайних случаях – кулаками.

#### 3.2.1. Нанесение ударов

Атаковать противника можно нажатием кнопок **A** и **X**. Кнопка **A** начинает быстрый удар, кнопка **X** – мощный. Выбор удара зависит от того, с кем вам пришлось сойтись в битве. Скоростные удары наносят меньше повреждений, зато они незаменимы в поединке с быстрыми врагами, лишенными щита или панциря. Если придется иметь дело с менее ловкими, но более защищенными противниками, лучше подойдут мощные удары. Чтобы нанести такой удар, понадобится больше времени, но вложенная в них сила причинит врагу очень серьезный урон.

В режиме боя по умолчанию атакуется ближайший противник. Нажмите кнопку **A** или **X**, развернувшись к тому противнику, которого вы хотите ударить. Чтобы



атаковать другую цель (текущая цель отмечена значком, здоровье именно этого противника показывает индикатор наверху), просто развернитесь к ней.

**Внимание!** Урон, который вы наносите противнику, зависит от энергии. Если шкала энергии полна, Геральт нанесет максимальный урон. Чем меньше очков энергии, тем слабее ведьмачьи удары.

### 3.2.2. Блоки и контратака

Если вы сражаетесь с сильным противником или со щитником, стоит блокировать его удары. Хорошо отраженный удар может вывести врага из равновесия, что помогает затем провести собственную атаку. Чтобы поставить блок, нажмите правый курок **RT**. Для блока необходимы очки энергии.

**Внимание!** То, какую часть урона удастся отразить при блоке, зависит от энергии. При заполненной шкале энергии Геральт отражает весь урон. Чем меньше у вашего героя энергии, тем меньшую часть нанесенного удара Геральту удастся отразить.

В дальнейшем, освоив способность «Рипост», вы сможете эффективно и эффективно контратаковать противника. Контрудар выполняется из блока (с зажатым правым курком) в тот момент, когда противник пытается нанести вам удар. Тогда значок, указывающий противника, на короткое время сменяется значком меча: так отмечается лучшее время для контратаки. В этот момент необходимо нажать кнопку **A**, и Геральт уклонится от удара и сделает динамичный ответный выпад.

### 3.2.3. Фиксация камеры на цели

Чтобы зафиксировать камеру на определенной цели, используйте левый курок **LT**. Камера будет следовать за выбранным противником до тех пор, пока вы не отпустите **LT**. Используйте правый мини-джойстик, чтобы переключаться между целями, не выходя из режима фиксированной камеры.

## 3.3. Ведьмачья магия

Хотя ведьмаки чаще всего используют в бою мечи, они помогают себе и специальными заклятиями, именуемыми Знаками. Эти заклятья могут не только наносить раны противникам, но и обеспечивать тактическое преимущество. Чтобы использовать Знак, выберите его при помощи быстрого меню, а затем нажмите кнопку **Y**. Использование Знака стоит одно очко энергии.

### 3.3.1. Знаки

Геральт использует пять основных знаков и один особый, который доступен после получения умения «Чувство магии» (см. разделы 3.6 и 4). Владение Знаками можно улучшать (см. раздел 4).



Знак Аард – телекинетическая волна, которая может отбросить, повалить или ошеломить противника. При помощи этого Знака также можно уничтожить преграды, например завалы или нетолстые стены.



Знак Ирден – магическая ловушка, положенная на поверхности земли. Ранит и останавливает противника. На базовом уровне можно использовать только один Знак Ирден. После улучшения возможно наложить одновременно до трех Знаков, связанных между собой и образующих непреодолимый барьер.



Знак Игни – огненный взрыв, который ранит противников, а после улучшения дает шанс поджечь их и позволяет наносить удары по большей площади.



Знак Квен – охранное поле, действующее на базовом уровне 30 секунд. Это Знак, который Геральт накладывает на себя самого. Квен поглощает повреждения, наносимые ведьмаку. Улучшенный Знак отбивает до 50% повреждений. Во время действия Знака Квен не восстанавливается энергия.



Знак Акси – это чары, накладываемые на противника. Если попытка очаровать будет успешной, враг на короткое время станет вашим союзником и будет сражаться на стороне Геральта.

### 3.4. Бомбы, ножи и ловушки

Кроме знаков у Геральта в запасе есть бомбы и метательные стилеты, позволяющие сражаться на расстоянии больше длины меча, а также ловушки, которые можно установить на земле. Для того чтобы использовать стилеты, нужно получить способность «Метание ножей».

Ножи – это типичное оружие дальнего боя, эффективное против слабых противников. Бомбами же удобно сражаться с группами врагов. Бомбы могут вызвать различные эффекты: оглушение, поджог или отравление.

Метание ножей и бомб происходит в двух режимах. В режиме автоматического прицеливания быстро нажмите правый курок, и нож или бомба полетят в уже намеченную цель. В ручном режиме вы можете использовать правый мини-джойстик, чтобы прицелиться. Нажмите и держите **RB** до тех пор, пока не появится прицел, а затем правым мини-джойстиком наведите прицел в нужное место и отпустите **RB**.

При установке ловушек можно также использовать **RB**. После ее нажатия Геральт установит ловушку там, где стоит сам. Помните о том, что расстановка ловушек занимает относительно много времени. В непосредственной близости от противника лучше защищайтесь более быстрыми способами. Список бомб находится в разделе 5.

## 3.5. Временные эффекты

В ходе боя может возникать ряд временных эффектов, действие которых отображается на часах в верхней части главного экрана игры.

### 3.5.1. Эликсиры и масла

Эликсиры и масла временно увеличивают ваши боевые характеристики, и их следует использовать перед боем. Они позволяют увеличить наносимые повреждения, ускорить регенерацию или повысить шанс критического эффекта.

**Выпить эликсир.** Чтобы выпить эликсир, войдите в режим медитации и выберите опцию «Выпить эликсир». С левой стороны вы увидите список доступных эликсиров, а справа список эликсиров, уже оказывающих влияние на героя, а также их уровень токсичности. Выберите эликсир, который хотите выпить, и нажмите кнопку **A**. Вы увидите, насколько сильно будет отравлен организм Геральта, если выпить этот эликсир. Затем нажмите **Y**, чтобы выпить зелье. Одновременно могут действовать два эликсира, а после получения способности «Дегустатор» – три.

**Смазать меч.** Чтобы смазать меч маслом, войдите в панель снаряжения и выберите закладку «Масла». Нужное масло перетяните на изображение меча, и клинок будет смазан. В характеристиках меча можно увидеть, какое масло на него нанесено и сколько времени оно еще будет действовать.

### 3.5.2. Места силы

Место силы – это точка высокой концентрации энергии, которое можно узнать по вибрирующему воздуху. Увидев такое место, используйте медальон (левая кнопка мини-джойстика) и войдите в сферу дрожащего воздуха. Места силы временно улучшают характеристики ведьмака: ускоряют восстановление здоровья, увеличивают силу Знаков или помогают в бою.

### 3.5.3. Критические эффекты

**Критические эффекты**, такие как отравление, кровотечение, поджог и оглушение, может использовать не только Геральт против врагов, но и враги против Геральта. Наступление критического эффекта в бою зависит от вероятности его возникновения и от сопротивляемости объекта.

Вероятность возникновения критических эффектов можно увидеть в панели персонажа. Ее можно повысить, развивая способности, мутируя их, употребляя эликсиры и используя масла.

Сопротивляемость Геральта критическим эффектам можно повысить, развивая его способности и используя соответствующие предметы.

## 3.6. Добивающие удары и адреналин

Если вам удастся оглушить врага, например, Знаком Аард, вы сможете выполнить эффектный удар, добив оглушенного противника. Чем больше у вас вероятность возникновения критического эффекта (оглушение тоже является эффектом), тем чаще вы сможете добивать врагов таким образом.

Адреналин повышается, если вы обретаете способности «Чувство боя», «Мутант» или «Чувство магии». В этом случае индикатор адреналина появится под полоской энергии. На максимальном уровне можно будет воспользоваться особой способностью – групповым добивающим ударом, умением «Берсерк» или Знаком Гелиотроп. За активацию способности отвечает верхняя кнопка крестовины.

**Групповой финальный удар** можно использовать, развив способность «Чувство боя». Это серия эффектных ударов, благодаря которым вы можете убить до трех врагов одновременно.

Получив навык «Мутант», вы сможете овладеть умением **«Берсерк»**. После активации этого умения Геральт на короткое время сможет наносить невероятно сильные повреждения.

**Знак Гелиотроп** доступен после развития способности «Чувство магии». Знак искривляет время и пространство. Это магический барьер, под действием которого ваши враги двигаются гораздо медленнее обычного, что позволяет получить над ними огромное преимущество. Это особенно полезно при столкновении с многочисленными противниками.

## 4. Развитие персонажа

Одерживая победы над врагами и выполняя задания, Геральт получает новые умения и улучшает уже имеющиеся способности, а его характеристики постепенно повышаются.

### 4.1. Опыт

Геральт получает очки опыта за победы над врагом и за выполнение заданий. После получения необходимого количества очков уровень персонажа и его здоровье повышаются. С каждым новым уровнем вы получаете очко таланта, которое можно использовать на развитие способностей. Максимальный уровень персонажа в игре 35.

### 4.2. Способности

Способности являются самым важным элементом развития персонажа и позволяют ему увеличивать свои характеристики и осваивать новые умения. Чтобы развить

какую-либо способность, необходимо располагать свободными очками талантов и войти в режим медитации. Выбрав раздел «Герой», вы увидите дерево способностей, разделенное на 4 части: обучение, бой мечами, алхимия и магия. Это пути развития, по которым можно совершенствовать героя. Для получения почти всех способностей требуются какие-то другие навыки. Это отражается в виде сетки, связывающей умения между собой. Кроме того, нельзя овладеть способностью, если нет предыдущей способности этой ветви. У каждой способности в игре есть два уровня развития.

### 4.3. Пути развития

**Обучение.** Базовый путь развития. Для того чтобы освоить другой путь, необходимо потратить по крайней мере 6 талантов на способности пути обучения.

**Бой мечами.** Если вы решили развиваться по этому пути, Геральт будет более совершенно пользоваться мечом. Это позволит увеличить урон, который он наносит, уменьшить его собственные повреждения и вероятность возникновения критических эффектов. На этом пути развития можно научиться в том числе контрударам и групповым добивающим ударам. Этот путь для игроков, которые любят открытую игру и делают ставку на силу и на бой лицом к лицу.

**Алхимия.** Развитие этого пути связано с усиленным использованием эликсиров, масел и бомб. Геральт становится экспертом в приготовлении зелий, возрастает продолжительность их действия. Находясь под воздействием зелий, Геральт начинает наносить больший урон и быстрее восстанавливает здоровье. На этом пути вы можете научиться приходить в состояние берсерка и получать мутагены как побочные эффекты от приготовления микстур. Это путь развития для игроков, которые любят поломать голову.

**Магия.** На этом пути вы улучшаете известные вам Знаки, благодаря чему усиливается их действие. Вы также увеличиваете наносимые Знаками повреждения и открываете новые стороны ведьмачьей магии. Сюда относятся воспламенение Знаком Игни или перенос отраженных Знаком Квен повреждений на противника. На этом пути вы можете научиться эффективному Знаку Гелиотроп, который искажает пространство и время. Это путь развития для игроков, которым нравится соблюдать баланс между близким и дальним боем.

Каждый из этих путей вы можете развивать независимо друг от друга. Однако следует отметить, что самые могущественные умения находятся в конце каждого дерева развития, поэтому необходимо внимательно распределять таланты: освоив одну способность, вы уже не сможете от нее отказаться.

### 4.3.1. Сопоставление способностей

#### Обучение

Способность	Уровень 1	Уровень 2
Восстановление энергии	Регенерация энергии вне боя +25%.	Регенерация энергии в бою +25%.
Закалка	Здоровье +10.	Здоровье +50.
Парирование	Открывает способность парировать удары со всех направлений.	Уменьшение повреждений при блоке: 50%.
Метание ножей	Открывает способность метания стилета.	Повреждения при метании стилета +20.
Отражение стрел	Открывает способность отбивать стрелы.	Открывает способность отбивать стрелы в направлении стрелка.
Твердость духа	Восстановление энергии в бою +10%.	Энергия +1.

#### Бой мечами

Способность	Уровень 1	Уровень 2
Защита	Повреждения, получаемые при ударе в спину: 150%.	Повреждения, получаемые при ударе в спину: 100%.
Рипост	Открывает способность контратаковать при ударе противника.	Шанс убить на месте при контратаке: 10%.
Работа ног	Дистанция при уклонении +100%.	Дистанция при уклонении +200%.
Мощь	Повреждения, наносимые мечом +5%.	Повреждения, наносимые мечом +15%.
Мельница	Открывает способность наносить удары нескольким противникам. Дополнительные противники получают 50% повреждений.	Дополнительные противники получают 100% повреждений.

Заслон	Стоимость энергии, необходимой для удара -25%.	Стоимость энергии, необходимой для удара -50%.
Крепкий орешек	Уменьшение повреждений +5%.	Уменьшение повреждений +15%.
Пройдоха	Скорость восстановления энергии в бою +10%.	Скорость восстановления энергии в бою +40%.
Гордец	Здоровье +25.	Здоровье +100.
Точный удар	Вероятность критического эффекта кровотечения: 10%.	Вероятность критического эффекта кровотечения 20%; повреждения, наносимые мечом +5%.
Внезапная смерть	Вероятность убить противника на месте +2%.	Вероятность убить противника на месте +5%.
Военное искусство	Вероятность всех критических эффектов: +5%.	Вероятность всех критических эффектов: +15%.
Бессмертный	Здоровье +50, уменьшение повреждений +5%.	Здоровье +150, уменьшение повреждений +10%.
Чувство боя	Открывает групповые добивающие удары после заполнения шкалы адреналина. Позволяет повышать адреналин ударами меча.	Наносимые повреждения +30%, уменьшение повреждений +10%.
Ураган	Всплеск адреналина при ударах меча +10%. Общее сопротивление +10%. Вероятность всех критических эффектов +10%.	Всплеск адреналина при ударах меча +30%. Общее сопротивление +20%. Вероятность всех критических эффектов +20%.

## Алхимия

Способность	Уровень 1	Уровень 2
Алхимик	Повреждения от петард +30%, повреждения от ловушек +50%.	Повреждения от бомб +70%, повреждения от ловушек +70%.
Синтез	Здоровье +20.	Здоровье +80.
Побочный эффект	Шанс получить мутаген как побочный алхимический продукт: 2%.	Шанс получить мутаген как побочный алхимический продукт: 10%.
Специалист: эликсиры	Время действия эликсиров +10%.	Время действия эликсиров +40%.
Жнец	Число извлекаемых алхимических ингредиентов +50%.	Число извлекаемых алхимических ингредиентов +100%.
Катализ	Эффекты выпитых эликсиров +15%; негативные эффекты ядов -30%	Эффекты выпитых эликсиров +35%; негативные эффекты ядов -80%
Специалист: масла	Время действия масел +10%.	Время действия масел +40%.
Трансмутация	Эффекты всех нанесенных масел +15%.	Эффекты всех нанесенных масел +35%.
Пропитка	Эффекты всех мутагенов +15%.	Эффекты всех мутагенов +35%.
Дегустатор	Позволяет выпить один дополнительный эликсир.	Уменьшение повреждений при отравлении +10%.
Конденсация	Восстановление энергии при отравлении +15%.	Восстановление энергии при отравлении +55%.
Метатеза	Повреждения при отравлении +5%.	Повреждения при отравлении +25%.
Берсерк	Шанс убить противника на месте при отравлении +1%.	Шанс убить противника на месте при отравлении +3%.
Мутант	Открывает режим берсерка после заполнения индикатора адреналина. Позволяет вырабатывать адреналин при отравлении.	Всплеск адреналина при отравлении +25%.
Кровообращение	Всплеск адреналина при отравлении +15%. Наносимые повреждения при отравлении +10%. Уменьшение повреждений при отравлении +5%.	Всплеск адреналина при отравлении +50%. Наносимые повреждения при отравлении +15%. Уменьшение повреждений при отравлении +15%.



## Магия

Способность	Уровень 1	Уровень 2
Улучшенный Знак Аард	Открывает 2 уровень Знака Аард. Знак Аард ранит врагов. Повреждения Знаком: 1. Дальность Знака + 2 м.	Открывает 3 уровень Знака Аард. Повреждения знаком: 6. Знак действует по площади. Дальность знака + 6 м.
Разрушительная магия	Повреждения от Знаков + 5.	Повреждения от знаков + 10, энергия + 1.
Улучшенный Знак Акий	Открывает 2 уровень Знака Акий. Очарованный противник получает: здоровье + 20%, наносимые повреждения + 20%.	Открывает 3 уровень Знака Акий. Очарованный противник получает: здоровье + 50%, наносимые повреждения + 50%.
Улучшенный Знак Квен	Открывает 2 уровень Знака Квен. Квен отражает 20% повреждений. Время действия Знака + 20 сек.	Открывает 3 уровень Знака Квен. Квен отражает 50% повреждений. Время действия Знака + 60 сек.
Магическая мощь	Сила Знаков + 1.	Сила Знаков + 2, уменьшение повреждений + 10%.
Отражение боли	Квен переносит отраженные повреждения на двух врагов.	Квен переносит отраженные повреждения на трех врагов.
Роковые чары	Возможность очаровать Знаком Акий до двух противников.	Возможность очаровать Знаком Акий до трех противников.
Магическая энергия	Энергия + 1.	Энергия + 2.
Улучшенный Знак Игни	Открывает 2 уровень Знака Игни. Игни получает возможность поджечь противника. Дальность Знака + 3 м.	Открывает 3 уровень Знака Игни. Игни действует по площади. Дальность знака + 6 м.
Улучшенный Знак Ирден	Открывает 2 уровень Знака Ирден. Игрок может поставить 2 ловушки.	Открывает 3 уровень Знака Ирден. Игрок может поставить 3 ловушки.
Улучшение символа	Ловушки Ирден объединяются, блокируя для противника проход между символами.	Символ наносит врагам 5 очков повреждений в сек.

Прилив энергии	Вероятность критического эффекта от Знаков +5%.	Вероятность критического эффекта от знаков +25%.
Магическая сила жизни	Здоровье +50.	Общее сопротивление +5%.
Чувство магии	Открывает Знак Гелиотроп после заполнения шкалы адреналина. Позволяет увеличивать адреналин Знаками.	Общее сопротивление +5%, увеличение адреналина знаками +50%.
Контроль силы	Общее сопротивление +20%, повреждение Знаками +3%, увеличение адреналина Знаками +10%.	Общее сопротивление +30%, повреждение знаками +7%, увеличение адреналина знаками +65%.

## 4.4. Мутагены

Мутагены — это сильные вещества, вызывающие мутации. Благодаря им вы можете дополнительно поднять уровень способностей Геральта. Мутагены можно добыть двумя способами: забрать их в качестве трофея у убитого врага или получить как побочный продукт алхимической реакции. Чтобы произвести мутацию, войдите в режим медитации. Выберите раздел «Герой» и найдите способность, которую можно изменить при помощи мутагена. Мутации нельзя остановить. Мутагены обычно существуют в трех формах: слабого мутагена, базового мутагена и мощного мутагена. Каждая из этих форм увеличивает характеристики персонажа, но в разной степени.

### Виды мутагенов:



#### **Мутаген критических эффектов**

Действие: повышает вероятность возникновения критических эффектов.



#### **Мутаген дистанции**

Действие: увеличивает радиус действия Знаков Аард, Игни и Аксий.



#### **Мутаген здоровья**

Действие: увеличивает здоровье.



#### **Мутаген мощи**

Действие: увеличивает урон, наносимый мечом.



#### **Мутаген силы**

Действие: защищает от повреждений.



#### **Мутаген концентрации**

Действие: увеличивает урон, наносимый Знаками.

## 5. Алхимия

Независимо от того, выберете ли вы путь алхимика, искусство изготовления эликсиров и масел, а также создания ловушек станет важным элементом игры. Умелое использование алхимии не раз поможет ведьмаку в трудной ситуации: благодаря алхимии ведьмак может временно увеличивать наносимые повреждения, ускорять восстановление энергии и здоровья или повышать вероятность возникновения критического эффекта.

### 5.1. Виды алхимических микстур

В игре алхимическим путем вы сможете создавать три вида предметов.

**Эликсиры.** Употребляются перед боем и временно улучшают характеристики. Эликсиры — это напитки, которые создаются при добавлении в алхимическую основу (обычно в алкоголь) особых составляющих, таких как травы и фрагменты тел чудовищ. Употребление эликсира влечет за собой интоксикацию организма, поэтому большинство зелий не только обостряет чувства и реакцию, но и вызывает побочные эффекты.

**Масла.** Мази, наносимые на клинок меча перед боем, позволяют временно увеличить повреждения определенным видам противников или повысить вероятность критического эффекта. Не вызывают побочных эффектов.

**Бомбы.** Бомбы — это оружие дальнего боя. Они позволяют застать противника врасплох и оглушить того, поджечь или вызвать у него панику. Нередко бомба, использованная в нужный момент, например против группы врагов, помогает выиграть время для атаки.

### 5.2. Получение рецептов

Для того чтобы приготовить микстуры, необходимо знать, какие ингредиенты соединить при помощи алхимии. В этом вам помогут рецепты и формулы. Поскольку Геральт не профессиональный алхимик, он не умеет изготавливать все микстуры, о которых знают маги и травники. Рецепты в игре можно получить тремя способами: в качестве награды за выполнение задания, купить у торговца или найти. Когда вы изучаете новый рецепт, он появляется в окне снаряжения, дневнике и в окне алхимии.

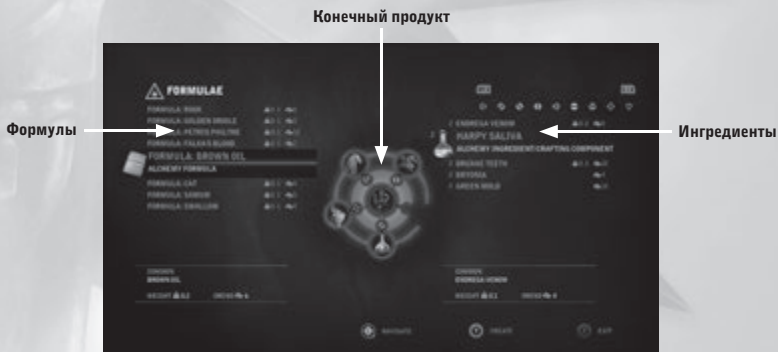
## 5.3. Ингредиенты

Для создания эликсиров, масел и бомб используют девять субстанций, существующих в природе. Это купорос, гидраген, ребис, эфир, квебрит, киноварь, аер, солнце и фульгор.

Эти субстанции находятся в алхимических ингредиентах: травах и фрагментах тел побежденных чудовищ, например в когтях накеров. Взяв алхимический ингредиент в окне снаряжения или на панели алхимии, можно проверить, какую субстанцию он содержит.

## 5.4. Приготовление микстур и бомб

Чтобы приготовить микстуру или бомбу, войдите в режим медитации, а затем в панель алхимии. С левой стороны вы увидите список рецептов, которые уже знаете, а с правой – ингредиенты, которые есть в вашем распоряжении. Внизу экрана показана комбинация, в которой следует соединить алхимические субстанции, чтобы получить данную микстуру. Для этого вы можете вручную добавлять каждую из этих субстанций, просматривая список справа, или использовать возможность автоматического заполнения ячеек. В последнем случае центральная панель сама будет заполняться субстанциями, необходимыми для данного рецепта. Когда вы соедините ингредиенты в правильной последовательности, получится зелье, которое затем добавится к вашему снаряжению.



## ЭЛИКСИРЫ



### Кошка

Действие: позволяет видеть в полной темноте и сквозь стены. Уменьшает наносимые повреждения.  
Токсичность: низкая



### Кряква

Действие: увеличивает восстановление здоровья за счет энергии и наносимых повреждений.  
Токсичность: высокая



### Филин

Действие: ускоряет восстановление энергии.  
Токсичность: низкая



### Wolf

Effect: increases chance of causing critical effects, for Igni incineration and for Aard knockdown.  
Toxicity: low



### Грач

Действие: увеличивает повреждения, наносимые мечом.  
Токсичность: низкая



### Ласточка

Действие: ускоряет восстановление здоровья.  
Токсичность: низкая



### Иволга

Действие: увеличивает общее сопротивление.  
Токсичность: низкая



### Тиара

Действие: уменьшает расход энергии при блоках, при этом снижая здоровье и наносимый урон.  
Токсичность: высокая



### Зелье Стаммельфорда

Действие: увеличивает силу Знаков за счет здоровья.  
Токсичность: средняя



### Лес Марибора

Действие: увеличивает энергию за счет здоровья и снижения шанса критического эффекта.  
Токсичность: высокая



### Чайка

Действие: значительно ускоряет восстановление энергии за счет здоровья и сопротивления.  
Токсичность: высокая



### Вирга

Действие: уменьшает повреждения за счет сопротивления и вероятности критического эффекта.  
Токсичность: средняя



### Зелье Раффара Белого

Действие: увеличивает здоровье за счет наносимых повреждений.  
Токсичность: очень высокая



### Зелье Петри

Действие: увеличивает повреждения, наносимые Знаками.  
Токсичность: очень высокая



### Барсук

Действие: значительно увеличивает вероятность критических эффектов, поджога Знаком Игни и нокаута Знаком Аард.  
Токсичность: очень высокая



### Гром

Действие: значительно увеличивает наносимые повреждения за счет здоровья и скорости его восстановления.  
Токсичность: очень высокая

## МАСЛА



### Масло от трупоедов

Действие: увеличивает повреждение, наносимые трупоедам.



### Яд повешенного

Действие: увеличивает повреждение, наносимые людям.



### Масло от призраков

Действие: увеличивает повреждение, наносимые призракам.



### Коричневое масло

Действие: увеличивает вероятность критического эффекта кровотечения.

### Кровь Фальки

Действие: увеличивает максимальные повреждения, наносимые мечом.



### Водоворот

Действие: увеличивает повреждение, наносимые мечом.



### Паучье масло

Действие: увеличивает вероятность критического эффекта отравления.



## БОМБЫ



### Самум

Действие: оглушает и обездвиживает всех врагов в радиусе действия.



### Картель

Действие: при взрыве ранит осколками всех врагов в радиусе действия.



### Чертов гриб

Действие: образует облако ядовитого газа.



### Танцующая звезда

Действие: огненный взрыв поджигает врагов.



### Мечта дракона

Действие: образует облако легко воспламеняющегося газа.

### Светлячок

Действие: ослепляет и обездвиживает всех врагов в радиусе действия.



### Факел

Действие: освещает территорию вокруг места взрыва.



### Смердяк

Действие: образует облако смердящего газа, который понижает характеристики врагов в радиусе действия.



### Красный туман

Действие: образует облако газа, воздействующего на психику.



## 6. Окно снаряжения

В ходе игры вы будете находить массу предметов, которые можно положить в вещевой мешок, чтобы позднее использовать или продать. В окне снаряжения предметы разделяются по группам: мечи, метательное оружие, доспехи, усиления, эликсиры, ловушки, бомбы, книги, мутагены, ингредиенты, компоненты, приманки и вещи для заданий. С левой стороны панели показан вещевой мешок Геральта, а с правой – его текущая экипировка. Чтобы надеть одежду или взять какое-нибудь снаряжение, выберите предмет и нажмите кнопку **A**. В правой верхней части панели вы видите, сколько денег в Геральтовом кошельке, а также общий вес всех предметов. Когда вес превысит значение 250, Геральт будет перегружен: он не сможет бегать, а его возможности в бою будут существенно ограничены. Чтобы выкинуть предмет, нажмите **Y**.

### 6.1. Улучшения мечей и доспехов

Со временем вы найдете укрепления для доспехов и мечей, которые позволят улучшить свойства этих предметов. Улучшать можно только те предметы, у которых есть гнезда для рун и укреплений. Если вы владеете таким мечом или доспехами и у вас есть укрепления к ним, откройте окно снаряжения, выберите усиление и нажмите кнопку **A**. Улучшение предмета необратимо.

### 6.2. Изготовление предметов

В игре вы можете создавать не только зелья на основе доступных рецептов, но и предметы – при помощи найденных или купленных чертежей. К сожалению, сам Геральт не умеет ковать мечи или шить перчатки, поэтому, чтобы создать предмет, он должен обратиться к квалифицированному ремесленнику. Принесите ему все необходимые компоненты (например дерево, кожу или дратву), и он, руководствуясь чертежом, изготовит нужный предмет.

Когда вы найдете ремесленника и выберете соответствующий режим диалога, появится панель изготовления предметов. С левой стороны будут располагаться имеющиеся у вас чертежи, а с правой – компоненты. После выбора чертежа в центре появится комбинация и количество компонентов, необходимых для изготовления предмета. Список можно заполнить вручную, щелкая по нужным компонентам справа, или автоматически. Заполнив список, вы можете изготовить предмет, который тут же будет добавлен в снаряжение.

## 7. Мини-игры

Мини-игры дают возможность заработать деньги, получить дополнительные очки опыта – если вы участвуете в турнире – или даже получить предметы для заданий. Противников, с которыми можно померяться силами, вы легко можете найти в трактирах.

### 7.1. Покер на костях

В костяной покер играют все: люди, эльфы и краснолюды. Ничего удивительного, ведь эта игра отличается простыми правилами и высокими ставками. Чтобы начать игру, необходимо выбрать в диалоге опцию «Сыграем в кости». Вы будете играть пятью шестигранными костями, а ход игры выглядит следующим образом:

- В начале игры появляется доска для игры. Ваши кости внизу, кости противника наверху.
- Ставка назначается при помощи бегунка (**LB**, **RB** и левый мини-джойстик). Ваш противник может ее перекрыть, на что вы в свою очередь можете ответить, уравнивая ставки или сыграв пас.
- Расположите кости над доской с помощью левого мини-джойстика. Движения правого мини-джойстика в момент броска влияют на то, в каком направлении и насколько сильно полетят кости. Следите за тем, чтобы кости не выкатились за игровую доску. Ваш противник бросает после вас.
- Теперь можно сравнить очки, выпавшие на костях у вас и у противника.
- Щелкните по костям, которые вы хотите перебросить, и они подсветятся. Сделав выбор, вы сможете увеличить ставку и произвести бросок.
- После броска вашего противника результат сравнивается, а игрок с лучшей комбинацией забирает ставку.

Старшинство комбинаций на костях:

**Покер** – пять костей с одинаковым количеством очков.

**Каре** – четыре кости с одинаковым количеством очков.

**Фул-хаус** – пара и три кости одного достоинства.

**Старший стрит** – пять костей с разным достоинством в последовательности от 2 до 6.

**Младший стрит** – пять костей с разным достоинством в последовательности от 1 до 5.

**Тройка** – три кости одного достоинства.

**Две пары** – две пары костей одного достоинства каждая.

**Пара** – две кости одного достоинства.

Если у противников одна и та же комбинация, победа присуждается игроку с большим количеством очков в комбинации. Если у противников одинаковые комбинации одного достоинства, объявляется ничья.



## 7.2. Кулачный бой

Кулачный бой — развлечение не для благородных, но Темерия никогда не жаловалась на их избыток, так что Геральту всегда удавалось поддерживать отличную форму. Принять участие в турнире кулачных бойцов вы можете в любом трактире. Для этого достаточно поговорить с самозванным организатором боев и выбрать соответствующую реплику в диалоге. Прежде чем начать драться, нужно сделать ставку. Чем сильнее противник, тем выше максимальная ставка.

Когда вы войдете в режим кулачного боя, то напротив Геральта появится его соперник. Индикатор здоровья оппонента находится над ним, вашего — там же, где и всегда. Побеждает тот, кто первым уменьшит здоровье своего противника до критического минимума. Иначе говоря, отправит противника в нокаут.

В этой динамичной мини-игре имеет значение реакция. Бой основан на механизме быстрых событий (QTE). Это означает, что для нанесения удара, серии ударов или контрудара необходимо нажимать нужные клавиши в нужное время. В течение короткого времени, пока будет гореть подсказка с указанием необходимой клавиши, вы сможете наблюдать за боем в режиме замедленного действия. Если вы не успеете нажать нужную клавишу, то Геральт неизбежно пропустит удар. Чем больше неудач, тем ближе поражение в бою.

После выигранного боя вы забираете внесенную прежде ставку. Ее можно использовать еще раз — для боя с более сильным и требовательным противником. Проиграв, вы потеряете деньги. Чтобы получить их назад (и заодно восстановить свою честь), достаточно договориться с организатором боев о реванше.

## 7.3. Борьба на руках

Это развлечение для кабацких завсегдатаев, которым уже наскучила выпивка и которые предпочитают мериться силой бицепсов, обходясь без выбитых зубов. Чтобы начать эту мини-игру, найдите соперника (они обычно сидят за столом) и выберите соответствующий вариант в диалоге.

Прежде чем сесть за стол и померяться силами с выбранным силачом, необходимо сделать ставку. Потом начнется сама игра. Она заключается в том, чтобы положить руку соперника и заставить его коснуться стола тыльной стороной ладони. Для этого нужно удерживать курсор с изображением кулака на желтом поле шкалы, которая появится под изображением соперника. Курсор передвигается при помощи мыши. Победитель забирает выигрыш, согласно сделанным ставкам.

Этот вид спорта особенно уважают красноряды, которые каждый день заняты тяжелым трудом в шахтах и кузницах. Они являются, пожалуй, самыми сложными соперниками.



## **АВТОРЫ**

### **Текст**

Łukasz Babel

### **DTP**

Michał Ziółkowski  
Graphics & Design Studio  
[www.gdstudio.pl](http://www.gdstudio.pl)

Przemysław Juszczak