

 XBOX 360®



THE  
**WITCHER**® 2

ASSASSINS OF KINGS  
ENHANCED EDITION

**MANUAL DEL JUEGO**



**ADVERTENCIA:** Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## **Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**

### **Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

**Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

# Índice

<b>Garantía De Videojuego</b> .....	<b>4</b>
<b>Conectarse a Xbox LIVE</b> .....	<b>5</b>
<b>Controles del juego</b> .....	<b>6</b>
<b>1. Menú principal</b> .....	<b>6</b>
1.1 Reanudar partida .....	6
1.2.1 Arena .....	6
1.2.2 Nueva partida .....	6
1.3 Guardar y cargar la partida .....	7
1.4 Opciones .....	7
1.5 Extras .....	8
<b>2. Comienzo del juego y del tutorial</b> ....	<b>8</b>
2.1 La interfaz del juego .....	8
2.1.2 Medallón .....	9
2.1.3 Menú de selección rápida .....	10
2.1.4 Panel del inventario .....	11
2.1.5 Panel del diario .....	11
2.1.6 Panel del mapa .....	12
2.1.7 Meditación .....	13
2.1.8 Rasgos y progreso del personaje .....	14
2.2 Explorar el mundo del juego .....	14
2.3 Minimapas y marcadores .....	15
2.4 Interacciones .....	15
2.5 Diálogos .....	16
2.6 Diálogos del juego .....	16
2.7 Secuencias interactivas .....	16
<b>3. Combate</b> .....	<b>17</b>
3.1 Movimiento .....	17
3.2 Combate cuerpo a cuerpo .....	17
3.2.1 Asestar golpes .....	17
3.2.2 Bloquear y contraatacar .....	18
3.2.2 Fijar la cámara al objetivo .....	18
3.3 Magia de brujo .....	18
3.3.1 Señales .....	18
3.4 Bombas, puñales y trampas .....	19
3.5 Efectos temporales .....	19
3.5.1 Pociones y aceites .....	20
3.5.2 Lugares de poder .....	20
3.5.3 Efectos críticos .....	20
3.6 Golpes de remate y adrenalina .....	21
<b>4. Avance del personaje</b> .....	<b>21</b>
4.1 Experiencia .....	21
4.2 Habilidades Rutas de desarrollo .....	22
4.2.1 Lista de habilidades .....	23
4.4 Mutágenos .....	23
<b>5. Alquimia</b> .....	<b>28</b>
5.2 Conseguir fórmulas .....	28
5.3 Ingredientes .....	29
5.4 Preparar mezclas y bombas .....	29
5.5 Lista de mezclas y bombas .....	30
<b>6. Inventario</b> .....	<b>32</b>
6.1 Mejoras de espada y armadura .....	32
6.2 Elaborar objetos .....	32
<b>7. Minijuegos</b> .....	<b>33</b>
7.1 Póquer de dados .....	33
7.2 Pelea de puños .....	34
7.3 Pulso .....	34
<b>Servicio de atención al cliente</b> .....	<b>38</b>

# Garantía De Videojuego

Este videojuego tiene una garantía acorde con las leyes del país en el que fue adquirido, y válida por una duración no inferior a 90 (noventa) días posteriores a la fecha de compra - (prueba de compra necesaria).

## La garantía no es válida en los siguientes casos:

**1/** el videojuego fue adquirido para uso comercial o profesional (ambos usos están estrictamente prohibidos).

**2/** el videojuego está dañado debido a manejo incorrecto, accidente o uso impropio por parte del consumidor.

Para más información acerca de esta garantía, se invita al consumidor a ponerse en contacto con el detallista que vendió el juego, o con la línea de atención al cliente del editor del videojuego en el país en el que fue adquirido.

# Conectarse a Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Controles del juego



# Controles del juego



## 1. Menú principal

### 1.1 Reanudar partida

Selecciona esta opción para reanudar la partida desde el último punto guardado.

### Iniciar partida

Selecciona esta opción para empezar una partida.

#### 1.2.1 Arena

Este modo es adecuado tanto para jugadores experimentados como para principiantes. En él te enfrentarás a interminables oleadas de enemigos para que puedas ensayar diversas tácticas de combate contra distintos tipos de rivales. Cada vez que derrotes a una oleada, Geralt subirá de nivel y obtendrá recompensas. Podrás invertir el dinero que ganes en comprar mejoras en la tienda de la arena o para contratar compañeros. También ganarás puntos por cada oleada que disuadas; podrás enviar los resultados al foro oficial de The Witcher 2: Assassins of Kings cada vez que pierdas.

#### 1.2.2 Nueva partida

Selecciona esta opción para comenzar una partida nueva. Hay cuatro niveles de dificultad disponibles.

**Fácil:** para jugadores inexpertos. Geralt se topa con rivales más débiles, sufre menos daños e inflige más daños a su vez. La mayoría de los combates se pueden ganar solo con una espada.

**Media:** para jugadores intermedios. El nivel de los rivales es normal y el sistema de juego está equilibrado. La mayoría de las batallas se pueden ganar con una espada y Señales mágicas.

**Difícil:** para jugadores experimentados. Los rivales infligen más daños y es más difícil conseguir objetos. Muchas batallas requieren el uso de una espada, magia y alquimia.

**Oscuro:** para jugadores muy experimentados. En este nivel de dificultad podrás conseguir objetos oscuros y acceder a misiones exclusivas.

**¡Nota!** Si cambias el nivel de dificultad Muerte súbita u Oscuro a otro durante una partida, no podrás regresar a dichos niveles de dificultad hasta que la partida finalice.

Cada vez que empieces una nueva partida, tendrás la opción de ver el tutorial. Selecciona esta opción para empezar una aventura con la que descubrirás los mecanismos básicos del juego. No es necesario completar el tutorial para empezar una nueva partida.

### 1.3 Guardar y cargar la partida

El juego guardará automáticamente la partida de vez en cuando en puntos importantes. También es conveniente guardar la partida por ti mismo en los momentos en que lo estimes oportuno. Puedes cargar una partida guardada si seleccionas la opción „Cargar partida“ en el menú, donde encontrarás una lista de partidas guardadas.

### 1.4 Opciones

Selecciona esta opción para cambiar las opciones de juego.

**Música y sonido:** este panel te permite configurar el volumen de la música, de los sonidos de fondo y de los diálogos.

**Modo de juego:** este panel te permite cambiar opciones de juego, como mostrar subtítulos, la dificultad de las secuencias interactivas o la vista de ventanas de tutoriales y de estado de combate.

**Controles:** este panel te permite elegir entre teclado y ratón o mando para controlar el juego, ajustar la sensibilidad del ratón e invertir los ejes X e Y.

**Gráficos:** este panel te permite cambiar los ajustes de visualización, es decir, la saturación y el contraste.

**¡Nota!** Otras opciones de juego, como la resolución y el formato de pantalla, las opciones de gráficos avanzados y los ajustes de teclado pueden modificarse desde el botón Opciones del programa de inicio del juego.

## 1.5 Extras

Aquí podrás ver los créditos finales del juego, momentos del primer juego y los flashbacks animados que hayas desbloqueado durante la partida.

## 2. Comienzo del juego y del tutorial

Juegas en el papel de Geralt de Rivia. Comienzas la partida en las mazmorras de los La Valette, donde te interroga Vernon Roche. Tu primer cometido es convencerlo de que no tiene derecho a detenerte.

Cada vez que tengas la oportunidad de realizar una nueva acción (es decir, una no incluida en el párrafo 1.2), aprender mecanismos de juego y de la interfaz, aparecerá un tutorial en pantalla para explicarte elementos de juego básicos.

### 2.1 La interfaz del juego

En la interfaz descubrirás toda la información sobre el juego y su historia.

#### 2.1.1 Pantalla de juego principal

En la pantalla de juego principal podrás ver el mundo del juego.

**Minimapa:** indica tu posición en el mundo del juego. Muestra marcadores con misiones y ubicaciones importantes. Aquí podrás saber la dirección que tienes que tomar para completar la misión rastreada en curso.

**Indicador de tiempo:** te muestra el momento del día en el que te encuentras.





**Misión rastreada:** te muestra la misión rastreada en curso y una descripción breve de sus objetivos.

**Indicador de Señales y de espacios rápidos:** te muestra la Señal y el objeto seleccionados en el espacio rápido.

En la pantalla principal también aparece información visible solo durante un tiempo determinado, como:

**Actualizaciones de misiones:** se muestra cuando comienzas o completas una nueva fase de la misión.

**Tutorial:** información breve para ayudarte durante el juego.

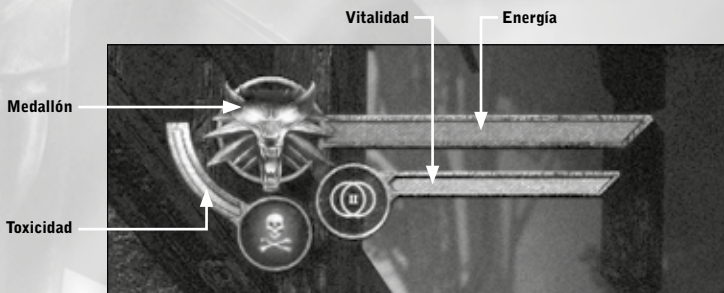
**Contadores de efectos temporales:** te indican el tiempo que durará el efecto de una poción, aceite, Señal de Quen, lugar de poder o efecto crítico.

**Indicador de interacción:** se muestra cuando es posible interactuar con un personaje o un objeto.

**Ventana de saqueo:** se muestra cuando puedes recoger objetos. Muestra los cuatro objetos más valiosos de un contenedor.

**Barra de adrenalina:** se muestra debajo del estado del personaje si es posible obtener adrenalina de los golpes, las Señales o la intoxicación.

## 2.1.2 Medallón



**Medallón:** puede usarse al cargarlo de energía, algo que se representa con un aura amarilla parpadeante. El medallón detecta objetos, hierbas, monstruos y lugares de poder.

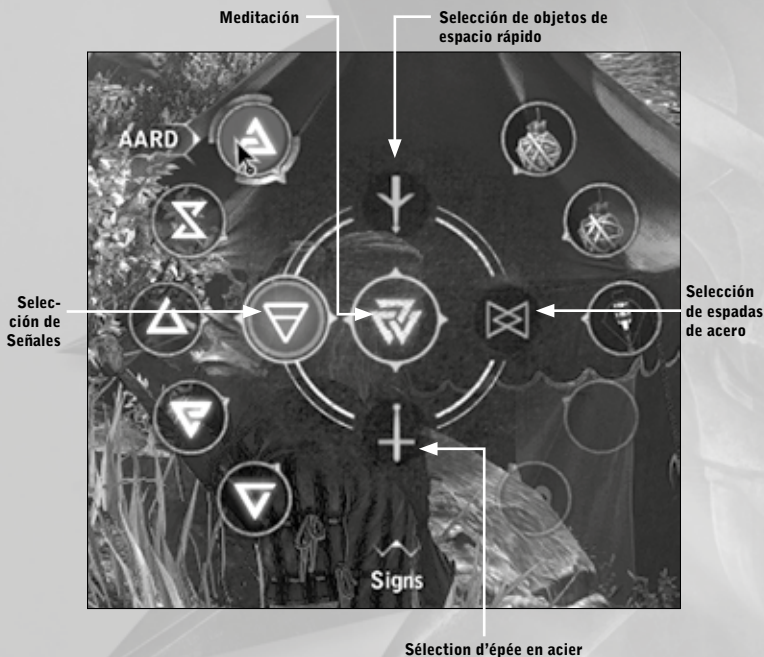
**Vitalidad:** representa el nivel de salud del personaje. Si se vacía por el daño recibido, Geralt morirá.

**Vitalidad:** representa el nivel de salud del personaje. Si se vacía por el daño recibido, Geralt morirá.

**Energía:** indica la cantidad de puntos de energía del héroe. Los puntos de energía son necesarios para usar Señales y bloquear golpes de enemigos.

**Toxicidad:** indica el nivel de intoxicación del héroe. Un nivel alto de toxicidad te impedirá consumir más pociones y tendrás que esperar a que dicho nivel descienda.

## 2.1.3 Menú de selección rápida



El menú de selección rápida se activa al pulsar el botón superior frontal izquierdo y te permite seleccionar una Señal u objeto que podrás usar rápidamente en un combate. Esto se consigue moviendo el stick derecho hacia la habilidad/objeto que quieras seleccionar y soltando el botón superior frontal izquierdo.

**Selección de Señales:** te permite seleccionar una de las Señales Aard, Yrden, Igni, Quen o Axia.

Selección de objetos de espacio rápido: te permite seleccionar un puñal, una bomba o una trampa que hayas colocado en un espacio rápido del panel de inventario.

**Meditación:** te permite empezar una meditación.

**Selección de espada de plata:** se produce al sacar o guardar la espada de plata.

**Selección de espada de acero:** se produce al sacar o guardar la espada de acero.

## 2.1.4 Panel del inventario



El panel del inventario se divide en dos partes. Tu bolsa de viaje y los objetos que contiene aparecen a la izquierda. Los objetos equipados se muestran a la derecha. Puedes mover objetos de la bolsa de viaje a los espacios equipados y viceversa.

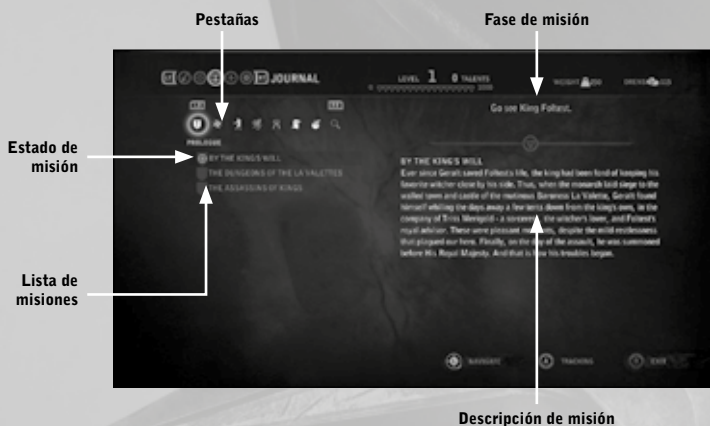
La bolsa de viaje se divide en pestañas que muestran diversos objetos: armas, armas a distancia, armaduras, mejoras, trampas, bombas, libros, trofeos, mutágenos, ingredientes alquímicos, componentes de fabricación, diagramas y fórmulas, señuelos, objetos de misión, baratijas y una pestaña con todos los objetos. Muévete de una pestaña a otra por medio de los botones superiores frontales izquierdo y derecho.

## 2.1.5 Panel del diario

El diario contiene toda la información del mundo del juego y sus elementos. Se divide en las siguientes pestañas: misiones, lugares, personajes, monstruos, artesanía, tutoriales, alquimia, glosario y retrospectiva.

# Pestaña de misiones

Muestra todas las misiones que Geralt ha aceptado, junto con sus descripciones y estados.



## Estados de misiones:

- ⊕ misión rastreada
- ✓ misión completada con éxito
- ✗ misión fallida
- ! nueva entrada de diario o actualización de entrada

El resto de pestañas presentan una estructura similar. Las pestañas de artesanía y alquimia te permiten ver los diagramas y fórmulas que Geralt conoce.

## 2.1.6 Panel del mapa

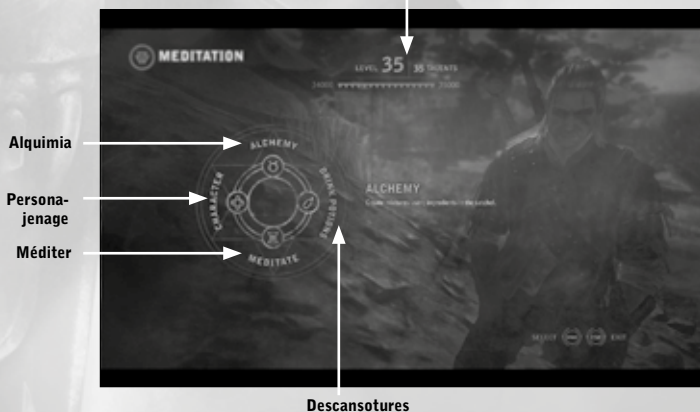
En este panel podrás ver tu posición en el mundo del juego y consultar información sobre lugares importantes.



**¡Note!** Pulsa el **Botón BACK** para acceder a todos los paneles mencionados en los párrafos 2.1.4-2.1.6. Muévete de un panel a otro con los gatillos izquierdo y derecho.

## 2.1.7 Meditación

Niveles y talentos del personaje



Meditación te permite acceder a cuatro paneles:

**Alquimia:** aquí podrás crear mezclas y bombas basándote en las fórmulas que conozcas.

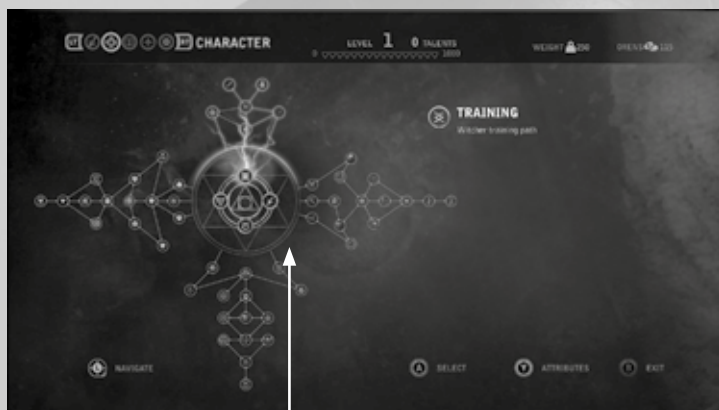
**Beber pociones:** te permite beber las pociones que hayas preparado.

**Descansar:** te permite pasar el tiempo hasta la hora seleccionada.

**Personaje:** te permite distribuir talentos y aprender nuevas habilidades.

## 2.1.8 Rasgos y progreso del personaje

En este panel se muestra el árbol de progreso del personaje (consulta el capítulo 4), así como todos tus datos de ataque, defensa, regeneración, bonificaciones y probabilidades de inmunidad de efecto crítico.



Rutas de progreso






## 2.2 Explorar el mundo del juego

Verás el mundo del juego en la vista en tercera persona y podrás mover a Geralt con el stick izquierdo. Gira la cámara con el stick derecho para ver el juego desde la mejor perspectiva.

## 2.3 Minimapa y marcadores



El minimapa te permite ver tu posición en el juego al instante. Los siguientes marcadores están visibles en el minimapa:

-  misión rastreada
-  personaje importante
-  artesano
-  tienda
-  posada

## 2.4 Interacciones

Por medio de un mecanismo de selección precisa de objetivos, todas las interacciones del juego son compatibles con el **Botón A**. Cuando sea posible interactuar con un objeto, se mostrarán detalles sobre el tipo de interacción. Las interacciones más importantes son: empezar un diálogo, recoger un objeto, recoger hierbas, cruzar una puerta, escalar un obstáculo, encender una lámpara, ver un tablón de anuncios y muchas más. Cuando sean posibles dos tipos de interacciones con un objeto o persona, el **Botón X** también podrá utilizarse para interactuar.

## 2.5 Diálogos

Cuando hables con otros personajes, lo que digas y lo que te digan aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Las opciones de diálogo se muestran en una lista a la derecha de la pantalla. Elige una opción con el mando de dirección o el stick izquierdo. Después pulsa el **Botón A** para confirmar tu elección.

## 2.6 Diálogos del juego

Cuando hables con otros personajes, con frecuencia se mostrarán iconos junto a las opciones de diálogo. Se usan para introducir minijuegos o paneles especiales. Los iconos son los siguientes:



**Comerciar:** abre un panel de tienda en el que podrás comprar o vender objetos diversos.



**Fabricar un objeto:** abre un panel de artesanía en el que un artesano podrá usar los objetos y diagramas que le facilites para crear un objeto, como una espada o una armadura.



**Sobornar:** te permite sobornar a un personaje. A veces tendrás que usar esta opción para obtener información.



**Intimidación:** una de las formas de influenciar al personaje con el que hablas. La intimidación puede fracasar y afectar al resto de la conversación.



**Persuasión:** otra forma de influenciar a tu interlocutor, más agradable que la intimidación.



**Axia:** otra forma de influenciar a tu interlocutor, por medio de la Señal de Axia.



**Póquer de dados:** comienza un minijuego de dados.



**Pelea a puñetazos:** comienza una pelea.



**Pulso:** comienza un minijuego de pulso.



**Salir del diálogo:** Te permite terminar la conversación.



**Cambiar peinado:** te permite cambiar el peinado de Geralt.

## 2.7 Secuencias interactivas

En algunas secciones, el mecanismo de secuencias interactivas formará parte del juego. Tendrás que pulsar el botón adecuado cuando se muestre una pista en



pantalla. Si junto con la pista aparece una barra, tendrás que pulsar el botón hasta que la barra se llene. Ten en cuenta que fallar una secuencia interactiva tendrá consecuencias graves.

## 3. Combate

El combate es una parte fundamental de la profesión de brujo, así que el juego te ofrecerá numerosas oportunidades de mejorar tu habilidad de lucha.

### 3.1 Movimiento

El movimiento durante un combate se realiza de forma muy parecida que fuera de él. Puedes mover a Geralt con el stick izquierdo. Gira la cámara con el stick derecho para obtener la mejor perspectiva durante el juego.

La voltereta es una maniobra muy importante: con ella podrás esquivar rápidamente un golpe o aumentar y reducir la distancia que te separa de un enemigo. Pulsa el Botón B para dar una voltereta hacia delante.

### 3.2 Combate cuerpo a cuerpo

En el juego dispondrás de espadas de acero y plata, armas habituales de los brujos. Las espadas de acero son más eficaces contra las razas sensibles y las de plata se utilizan contra los monstruos. A veces tendrás que usar un arma improvisada (un pico o un hacha) y en muy contadas ocasiones deberás usar tus puños.

#### 3.2.1 Asestar golpes

Pulsa **A** o **X** para atacar a tus enemigos. El **Botón A** se usa para ejecutar ataques rápidos y el **Botón X** para asestar golpes fuertes. Elige uno u otro ataque en función del enemigo. Los golpes rápidos provocan menos daño que los fuertes, pero son estupendos para enfrentarte a enemigos ágiles que no lleven armaduras ni escudos. Si tu enemigo es menos ágil pero está bien protegido, es mejor utilizar un golpe fuerte. Ejecutarlo lleva más tiempo, pero son más poderosos y herirás de mayor gravedad a tu rival.

Durante un combate, el enemigo que tengas más cerca se seleccionará automáticamente (aparecerá un icono en su cuerpo y una barra de salud sobre él). Pulsa **A** o **X** para asestarle un golpe. Para atacar a otro objetivo distinto al seleccionado, gira la cámara.

**¡Nota!** La cantidad de daño de tus golpes dependerá de tu reserva de energía. Si está llena, Geralt provocará el mayor daño posible. Cada punto consumido se traducirá en un golpe proporcionalmente menor de Geralt.

### 3.2.2 Bloquear y contraatacar

Cuando te enfrentes a un enemigo fuerte o equipado con un escudo, conviene que bloques sus golpes. Detener el golpe de un enemigo lo dejará desconcertado y te será más fácil atacarlo. Para bloquear, presiona el gatillo derecho. Bloquear consume puntos de energía, pero podrás seguir bloqueando aunque tu reserva de energía llegue a 0.

**¡Nota!** La cantidad de daño bloqueado dependerá de tu reserva de energía. Si está llena, Geralt bloqueará todo el daño. Cada punto consumido se traducirá en un bloqueo proporcionalmente menor de Geralt.

Una vez conseguida la técnica de respuesta, podrás contraatacar con eficacia y potencia los ataques enemigos. Comienza el contraataque bloqueando (manteniendo presionado el gatillo derecho); cuando un enemigo intente golpearte, el icono de su cuerpo se convertirá en una espada durante unos instantes para indicarte que es el mejor momento para contraatacar. Aprovecha ese momento y pulsa el Botón A para Geralt esquivar el golpe y contraataque dinámicamente.

### 3.2.2 Fijar la cámara al objetivo

Para fijar la cámara al objetivo, usa el gatillo izquierdo. La cámara seguirá al objetivo mientras mantengas presionado el gatillo. Además, podrás usar el stick derecho para moverte entre los distintos objetivos.

## 3.3 Magia de brujo

Si bien los brujos suelen luchar con espadas, también pueden usar hechizos especiales (llamados Señales), que no solo herirán a sus rivales sino que también les ofrecerán superioridad táctica. Para usar una Señal, selecciónala en el menú rápido y pulsa el Botón Y. Usar una Señal cuesta un punto de energía.

### 3.3.1 Señales

Geralt utiliza cinco Señales básicas y una especial que solo estará disponible tras conseguir la habilidad Sentido mágico (consulta la subsección 3.6 y la sección 4). Las Señales pueden mejorarse: consulta la sección 4.



**Señal de Aard:** onda telequinética que puede tumbar, derribar o aturdir a un rival. Esta Señal también puede usarse para destruir obstáculos; por ejemplo, paredes.



**Señal de Yrden:** trampa mágica que se coloca en el suelo para herir e inmovilizar a rivales. Su nivel básico te permite colocar una Señal de Yrden en el suelo. Si la mejoras, podrás colocar hasta tres Señales de Yrden a la vez. Funcionarán al unísono para crear una barrera infranqueable.



**Señal de Igni:** llamarada que herirá al rival. Si mejoras esta Señal, podrás incinerar a los enemigos con un área de efecto mayor.



**Señal de Quen:** escudo protector que dura 30 segundos en el nivel básico de la señal. Geralt utiliza esta señal sobre sí mismo; el Quen absorberá todos los daños que reciba, y la versión mejorada devolverá al enemigo un 50% del daño. Mientras el Quen esté activo, Geralt no podrá regenerar energía.



**Señal de Axia:** hechizo que se aplica al rival. Si surte efecto, el enemigo se convertirá en tu aliado durante unos instantes y luchará junto a ti.

### 3.4 Bombas, puñales y trampas

Además de las Señales, Geralt también puede acceder a bombas y puñales, que le permitirán atacar a más distancia que el fijo de la espada, y trampas que podrá colocar en el suelo. Para usar puñales, primero necesitas la técnica de lanzamiento de puñales.

Los puñales son armas de alcance estándar, eficaces contra los rivales más débiles. Por su parte, las bombas son eficaces contra grupos de enemigos. Pueden tener efectos diversos: aturdir, incinerar o envenenar.

Puedes lanzar puñales y bombas de dos formas. El modo de apuntado automático se empleará contra el objetivo que se seleccione automáticamente. Pulsa rápidamente el botón superior frontal derecho para lanzar el puñal o la bomba a dicho objetivo. El modo de apuntado manual te permite apuntar con el stick derecho. Para ello, mantén pulsado el botón superior frontal derecho hasta que aparezca una mira. Con ella podrás apuntar con el stick derecho y lanzar el proyectil al soltar el botón superior frontal derecho.

También puedes usar el botón superior frontal derecho para colocar trampas. Después de pulsarlo, Geralt empezará a colocar la trampa en el punto en el que se encuentre. Recuerda que colocar una trampa lleva su tiempo, así que si hay algún enemigo cerca, es mejor liquidarlo de otra forma.

Encontrarás una lista de bombas en la sección 5.

## 3.5 Efectos temporales

Durante el combate pueden aplicarse varios efectos temporales. Se representarán con contadores en la parte superior de la pantalla principal de juego.

### 3.5.1 Pociones y aceites

Las pociones y los aceites aumentan temporalmente tus estadísticas de combate y deben usarse antes de empezar el combate.

Estos objetos aumentarán el daño que causes, tu regeneración o las probabilidades de provocar un efecto crítico.

Beber pociones: para beber una poción, entra en meditación y elige la opción „Beber pociones“. A la izquierda verás una lista con las pociones disponibles, y a la izquierda las pociones que estén en uso, junto con tu nivel de toxicidad. Elige la poción que quieras beber y pulsa el Botón A. Verás tu grado de intoxicación si bebes dicha poción. Después, pulsa el Botón Y para beberla. Hasta tres pociones pueden usarse a la vez, y cuatro si consigues la técnica Catador.

Embadurnar espadas: para embadurnar espadas con un aceite, entra en el panel del inventario y elige la pestaña „Mejoras“. Arrastra un aceite a tu espada para aplicarlo. Al revisar las propiedades de la espada, podrás ver el aceite que estés usando y el tiempo que durará su efecto.

### 3.5.2 Lugares de poder

Un lugar de poder es un punto de concentración de energías arcanas, que reconocerás porque está rodeado de ondas. Cuando encuentres uno de estos lugares, usa el medallón (botón del stick izquierdo) y entra en las ondas para activarlo. Los lugares de poder aumentarán temporalmente tus estadísticas, como la regeneración de vitalidad o el poder de una Señal. Te ofrecerán apoyo adicional en el combate.

### 3.5.3 Efectos críticos

Efectos críticos: Geralt puede aplicar a sus enemigos efectos como veneno, hemorragia, incineración y aturdir. Pero él también podrá recibir estos efectos. El efecto se producirá dependiendo de si se aplica y de la resistencia de Geralt.

Puedes ver tus probabilidades de causar efectos críticos en el panel del personaje. Podrás aumentarlas si consigues o mejoras las técnicas correspondientes, si adquieres nuevas mutaciones, si bebes pociones o si usas aceites.

La resistencia de Geralt a los efectos críticos que le apliquen sus rivales puede aumentar si consigues algunas técnicas o te proteges con determinados equipamientos.

## 3.6 Golpes de remate y adrenalina

Si consigues aturdir a un rival (por ejemplo, usando la Señal de Aard), podrás realizar un impresionante golpe de remate que lo liquidará al instante. Para ello,

solo tienes que golpear al enemigo aturdido. Podrás liquidar a tus rivales si tienes una probabilidad alta de provocar un efecto crítico, como aturdir.

La adrenalina se acumula al aprender las técnicas Agudeza en combate, Mutante o Sentido mágico. La barra de adrenalina aparecerá sobre la de energía. Cuando esté llena, podrás usar una habilidad especial: un golpe de gracia de grupo, el modo Berserker o la Señal de Heliotropo. El botón superior frontal derecho se utiliza para activar la habilidad.

Golpe de remate a grupos: disponible al aprender la técnica Agudeza en combate. Una serie de golpes impresionantes con los que podrás liquidar a hasta tres enemigos a la vez.

Berserker: disponible al aprender la técnica Mutante. Una vez activado el modo Berserker, Geralt provocará daños sobrenaturales durante unos instantes.

Señal de Heliotropo: disponible al aprender la técnica Sentido mágico. Esta Señal trastoca el tiempo y el espacio. Es una barrera que hará que tus enemigos se muevan más lentamente y te dará una ventaja increíble, sobre todo cuando te enfrentes a varios rivales a la vez.

## 4. Avance del personaje

Geralt irá evolucionando a medida que la aventura avance. Aprenderá habilidades nuevas, mejorará las que ya tenía y aumentarán sus estadísticas.

### 4.1 Experiencia

Geralt recibirá puntos de experiencia al derrotar a enemigos y completar misiones. Cuando tenga puntos de experiencia suficientes, su nivel de personaje aumentará. Obtendrá más vitalidad y un punto de talento que podrás usar para desarrollar sus habilidades. El nivel máximo de un personaje es 35.

### 4.2 Habilidades

Las habilidades son parte fundamental del desarrollo del personaje. Te permitirán aumentar sus estadísticas y aprender nuevas técnicas. Para desarrollar una habilidad, tienes que disponer de puntos de talento y entrar en meditación. Tras seleccionar la opción „Personaje“, verás un árbol de habilidades dividido en cuatro partes: entrenamiento, espadachín, alquimia y magia. Estas rutas de desarrollo determinarán tu estilo de combate. Casi todas las habilidades cuentan con requisitos, indicados por la red de conexiones que haya entre ellos: no podrás conseguir una habilidad si no cumples el requisito. Cada habilidad cuenta con dos niveles.

# Rutas de desarrollo

**Entrenamiento:** la ruta de desarrollo principal. Para empezar otra ruta, tendrás que invertir al menos seis talentos en las habilidades de su ruta de talentos.

**Espadachín:** si decides desarrollar esta ruta, Geralt manejará mejor su espada. Causará más daño, sufrirá menos en los bloqueos y tendrá más probabilidades de provocar efectos críticos en sus enemigos. Esta ruta te permite aprender a contraatacar los ataques enemigos y ejecutar golpes de remate a grupos. Esta ruta de desarrollo es para jugadores que prefieren un estilo de juego simple, centrándose en la fuerza y en los combates directos.

**Alquimia:** desarrollar esta ruta implica que te decantarás por el uso de pociones, aceites y bombas. Geralt se convertirá en un experto de las mezclas. La duración de su eficacia aumentará y, mientras los uses, provocarás más daño y te regenerarás con mayor rapidez. Esta ruta te permite aprender el modo Berserker y crear mutágenos como efectos secundarios de las mezclas. Esta ruta de desarrollo es para jugadores que prefieran discurrir un poco.

**Magia:** esta ruta te permite mejorar las Señales que conoces y así reforzar sus efectos, aumentar el daño que causan y añadirles más características, como incinerar rivales con la Señal de Igni o devolverles daño con la Señal de Quen. Esta ruta te permite aprender la impresionante Señal de Heliotropo, que trastoca tiempo y espacio. Esta ruta de desarrollo es para jugadores que prefieran mantener el equilibrio entre combate directo y a distancia.

Puedes desarrollar rutas de forma simultánea, pero ten en cuenta que las habilidades más poderosas están al final de cada árbol, así que piensa bien cómo vas a invertir tus talentos. No podrás olvidar una habilidad una vez aprendida: cuando tomes una decisión, tendrás que vivir con ella.

## 4.2.1 Lista de habilidades

### Entrenamiento

Habilidad	Nivel 1	Nivel 2
Regeneración de energía	Regeneración de energía fuera de combate +25 %.	Regeneración de energía fuera de combate +25%.
Robustez	Vitalidad +10.	Vitalidad +50.
Rechazo	Desbloquea la habilidad de rechazar golpes procedentes de todas direcciones.	Reducción de daño al bloquear: 50%.
Lanzamiento de puñales	Desbloquea la habilidad de lanzar puñales.	Daño provocado por puñales: +20.
Desvío de flechas	Desbloquea la habilidad de desviar flechas.	Desbloquea la habilidad de desviar flechas hacia el tirador.
Fortaleza	Regeneración de energía en combate +10%.	Energía +1.

### Espadachín

Habilidad	Nivel 1	Nivel 2
Posición	Daño recibido por puñaladas en la espalda: 150%.	Daño recibido por puñaladas en la espalda: 100%.
Respuesta	Desbloquea la habilidad de contrarrestar los golpes del rival.	Probabilidad de baja instantánea al contra-atacar: 10%.
Juego de piernas	Distancia cubierta al esquivar: +100%.	Distancia cubierta al esquivar: +200%.
Violencia	Daño de espadas +5%.	Daño de espadas +15%.
Remolino	Desbloquea la habilidad de causar daño a varios rivales. Daño a los rivales adicionales: 50%.	Daño a los rivales adicionales: 100%.
Guardia	Energía necesaria para bloquear ataques: -25%.	Energía necesaria para bloquear ataques: -50%.

Tipo duro	Reducción de daño: +5%.	Reducción de daño: +15%.
Conspirador	Regeneración de energía durante el combate: +10%.	Regeneración de energía durante el combate: +40%.
Robusto	Vitalidad +25.	Vitalidad +100.
Precisión	Probabilidad de efecto crítico: hemorragia 10%.	Probabilidad de efecto crítico: hemorragia 20%. Daño de espadas: +5%.
Muerte súbita	Probabilidad de baja instantánea: +2%.	Probabilidad de baja instantánea: +5%.
Sutileza	Probabilidad de todos los efectos críticos: +5%.	Probabilidad de todos los efectos críticos: +15%.
Invencible	Vitalidad +50, reducción de daño +5%.	Vitalidad +150, reducción de daño +10%.
Agudeza en combate	Desbloquea los golpes de remate a grupos, se activa después de que la barra de adrenalina se cargue. Permite la generación de adrenalina a través de golpes de espada.	Daño +30%, reducción de daño +10%.
Torbellino	Generación de adrenalina a través de golpes de espada: +10%. Todas las resistencias: +10%. Probabilidad de todos los efectos críticos: +10%.	Generación de adrenalina a través de golpes de espada: +30%. Todas las resistencias: +20%. Probabilidad de todos los efectos críticos: +20%.

## Alquimia

Habilidad	Nivel 1	Nivel 2
Alquimista	Daño de bomba: +30%, daño de trampa: +50%.	Daño de bomba: +70%, daño de trampa: +70%.
Síntesis	Vitalidad +20.	Vitalidad +80.
Efecto secundario	Probabilidad de crear un mutágeno como derivado de la alquimia: 2%.	Probabilidad de crear un mutágeno como derivado de la alquimia: 10%.
Especialización: pociones	Duración de poción +10%.	Duración de poción +40%.



Cosechador	Ingredientes alquímicos conseguidos +50%.	Ingredientes alquímicos conseguidos +100%.
Catálisis	Efecto al tomar pociones: +15%, efectos negativos al tomar pociones: -30%.	Efecto al tomar pociones: +35%, efectos negativos al tomar pociones: -80%.
Especialización: aceites	Duración de aceite +10%.	Duración de aceite +40%.
Transmutación	Efectos de todos los aceites usados: +15%.	Efectos de todos los aceites usados: +35%.
Impregnación	Efectos de todos los mutágenos: +15%.	Efectos de todos los mutágenos: +35%.
Catador	Desbloquea la habilidad de beber una poción adicional.	Reducción de daño por intoxicación: +10%.
Condensación	La regeneración de la energía estando intoxicado aumenta un +15%.	La regeneración de la energía estando intoxicado aumenta un +55%.
Metátesis	Daño por intoxicación +5%.	Daño por intoxicación +25%.
Berserker	Probabilidad de baja instantánea estando envenenado: +1%.	Probabilidad de baja instantánea estando envenenado: +3%.
Mutante	Desbloquea el modo Berserker, se activa después de que se cargue la barra de adrenalina. Permite la generación de adrenalina cuando se está intoxicado.	Regeneración de la energía estando intoxicado +25%.
Amplificación	Regeneración de la energía estando intoxicado +15%, daño por intoxicación +10%, reducción de daño por intoxicación +5%.	Regeneración de la energía estando intoxicado +50%, daño por intoxicación +15%, reducción de daño por intoxicación +15%.

## Magia

Habilidad	Nivel 1	Nivel 2
Señal de Aard mejorada	Desbloquea el nivel II de la Señal de Aard. La Señal de Aard causa daño a los rivales. Daño de la Señal: +2 m.	Desbloquea el nivel III de la Señal de Aard. La Señal de Aard causa daño a los rivales. Daño de la Señal: 6. La Señal de Aard afecta a un área. Alcance de la Señal: +6 m.
Magia destructiva	Daño de Señal +5.	Daño de Señal +10, energía +1.
Señal de Axia mejorada	Desbloquea el nivel II de la Señal de Axia. El rival hechizado obtiene: vitalidad +20%, daño causado +20%.	Desbloquea el nivel III de la Señal de Axia. El rival hechizado obtiene: vitalidad +50%, daño causado +50%.
Señal de Quen mejorada	Desbloquea el nivel II de la Señal de Quen. Quen desvía un 20% del daño. Duración de la Señal: +20 s.	Desbloquea el nivel III de la Señal de Quen. Quen desvía un 50% del daño. Duración de la Señal: +60 s.
Intensificación de la magia	Poder de las Señales +1.	Poder de las Señales +2. Reducción de daño +10%.
Drenaje	Quen transfiere el daño a dos enemigos.	Quen transfiere el daño a tres enemigos.
Atracción fatal	Permite hechizar a un máximo de dos rivales con la Señal de Axia.	Permite hechizar a un máximo de tres rivales con la Señal de Axia.
Energía mágica	Energía +1.	Energía +2.
Señal de Igni mejorada	Desbloquea el nivel II de la Señal de Igni. Probabilidad de incinerar a un rival. Alcance de la Señal: + 3 m.	Desbloquea el nivel III de la Señal de Igni. La Señal de Igni afecta a un área. Alcance de la Señal: + 6 m.
Señal de Yrden mejorada	Desbloquea el nivel II de la Señal de Yrden. El jugador puede colocar dos trampas.	Desbloquea el nivel III de la Señal de Yrden. El jugador puede colocar tres trampas.
Mejora para glifo	Las trampas de Yrden se unen e impiden a los rivales que se muevan entre los glifos.	El glifo que crea causa daño a los rivales: 5 daño/s.

Flujo de energía	Probabilidad de efecto crítico de las Señales: +5%.	Probabilidad de efecto crítico de las Señales: +25%.
Fuerza vital mágica	Vitalidad +50.	Todas las resistencias +5%.
Sentido mágico	Desbloquea la Señal de Heliotropo, se activa después de que se cargue la barra de adrenalina. Permite la generación de adrenalina a través de Señales.	Todas las resistencias +5%, generación de adrenalina a través de las Señales +50%.
Control sobre la energía	Todas las resistencias +20%, daño de la Señal +3%, generación de adrenalina a través de las Señales +10%.	Todas las resistencias +30%, daño de la Señal +7%, generación de adrenalina a través de las Señales +65%.

## 4.4 Mutágenos

Los mutágenos son poderosos agentes que provocan mutaciones. Con ellos podrás mejorar aún más tus habilidades. Los mutágenos pueden conseguirse por dos vías: robándoselos a un enemigo derrotado o creándolos como un efecto secundario de la alquimia. Para someterte a una mutación, entra en meditación, selecciona la opción „Personaje” y busca una habilidad que tenga una ranura de mutágenos. La mutación no puede deshacerse.

Los mutágenos suelen adoptar una de estas tres formas: menor, básica y mayor. Cada forma aumenta las estadísticas del personaje, pero en distintos grados.

Variantes de mutágenos:



### **Mutágeno de efecto crítico**

Efecto: aumenta la probabilidad de provocar efectos críticos.



### **Mutágeno de alcance**

Efecto: aumenta el alcance de las Señales de Aard, Igni y Axia.



### **Mutágeno de vitalidad**

Efecto: aumenta la vitalidad.



### **Mutágeno de poder**

Efecto: aumenta el daño de espada.



## **Mutágeno de concentración**

Efecto: aumenta el daño de las Señales.

# **5. Alquimia**

Hayas elegido la ruta de desarrollo de alquimia o no, dominar el arte de preparar pociones y aceites y de fabricar bombas es un elemento importante del juego. Utilizar adecuadamente estos objetos te salvará la vida en más de una ocasión. El conocimiento de la alquimia es importante para un brujo porque podrá usarlo con frecuencia para aumentar el daño que provoque, sus habilidades de regeneración o las probabilidades de provocar un efecto crítico.

## **5.1 Tipos de mezclas alquímicas**

En este juego dispondrás de la habilidad de usar la alquimia para crear tres tipos distintos de objetos:

**Pociones:** aumentarán temporalmente tus estadísticas al beberlas antes de un combate. Son mezclas líquidas que se crean al añadir ingredientes especiales (como hierbas y partes de cuerpos de monstruos) a una base alquímica, alcohol en la mayor parte de los casos. Beber una poción implica envenenar el organismo; es por ello que muchas pociones provocan efectos secundarios aparte de mejorar algunos sentidos.

**Aceites:** se usan para embadurnar las espadas antes de un combate. Aumentan el daño provocado a determinados rivales o aumentan la probabilidad de causarles un efecto crítico. No tienen efectos secundarios.

**Bombas:** armas a distancia con las que podrás sorprender a un rival para aturdirlo, incinerarlo o asustarlo. Una bomba utilizada en el momento adecuado, por ejemplo, contra un grupo de enemigos, puede darte una ventaja en un combate complicado.

## **5.2 Conseguir fórmulas**

Para preparar una mezcla tienes que conocer los ingredientes alquímicos de su mezcla. Las fórmulas y recetas te ayudarán a ello. Como Geralt solo tiene conocimientos básicos de alquimia, no puede preparar todas las mezclas, que suelen ser el resultado de experimentos de magos o expertos en hierbas. Hay tres formas de conseguir fórmulas en el juego: como recompensa por haber completado una misión, comprándolas en una tienda o robándoselas a un rival derrotado. En cuanto aprendas una fórmula, se añadirá a tu equipamiento, al diario y al panel de alquimia.

## **5.3 Ingredientes**

Se utilizan nueve sustancias naturales para fabricar pociones, aceites y bombas: vitriolo, azogue, rebis, éter, azufre, cinabrio, caelum, sol y fulgur.

Estas sustancias se encuentran en ingredientes alquímicos: hierbas y partes de cuerpos de monstruos como las garras de nekkers. Cuando recojas un ingrediente alquímico, podrás comprobar la sustancia que contiene en tu equipamiento y en el panel de alquimia.

## 5.4 Preparar mezclas y bombas

Para crear una mezcla o bomba, entra en meditación y después en el panel de alquimia. A la izquierda verás una lista con las fórmulas que conoces; a la derecha, los ingredientes alquímicos disponibles. El orden en el que tienes que mezclar las sustancias alquímicas aparece en la parte inferior de la pantalla. Para hacerlo, puedes añadir manualmente cada sustancia desplazando la lista de la derecha, o usar la opción de rellenado automático de ranuras para llenar automáticamente el panel de alquimia central con las sustancias necesarias de una fórmula. Si combinas los ingredientes en el orden correcto, la mezcla se creará y se añadirá a tu equipo.



## 5.5 Lista de mezclas y bombas

### POCIONES



#### **Gato**

Efecto: te permite ver en la oscuridad y a través de las paredes. Reduce el daño provocado.  
Toxicidad: baja



#### **Ánade friso**

Efecto: regenera tu vitalidad a costa de la energía y el daño provocados.  
Toxicidad: alta



#### **Búho real**

Efecto: aumenta la regeneración de energía.  
Toxicidad: baja



#### **Lobo**

Efecto: aumenta la probabilidad de provocar efectos críticos, como la incineración de Igni o el derribo de Aard.  
Toxicidad: baja



#### **Grajo**

Efecto: aumenta el daño de espada.  
Toxicidad: baja



#### **Golondrina**

Efecto: aumenta la regeneración de vitalidad.  
Toxicidad: baja



#### **Oropéndola**

Efecto: aumenta todas las resistencias.  
Toxicidad: baja



#### **Diadema**

Efecto: aumenta la reducción del daño a costa de vitalidad.  
Toxicidad: alta



#### **Filtro de Stammelford**

Efecto: aumenta el poder de las Señales a costa de vitalidad.  
Toxicidad: media

#### **Bosque de Maribor**

Efecto: aumenta la energía a costa de vitalidad y probabilidades de provocar efectos críticos.  
Toxicidad: alta



#### **Avefría**

Efecto: aumenta considerablemente la regeneración de energía a costa de vitalidad y resistencias.  
Toxicidad: alta



#### **Virga**

Efecto: aumenta la reducción de daño y la probabilidad de provocar efectos críticos a costa de resistencias.  
Toxicidad: media



#### **Esencia de Raffard el Blanco**

Efecto: aumenta tu vitalidad a costa del daño provocado.  
Toxicidad: muy alta



#### **Filtro de Petri**

Efecto: aumenta el daño de las Señales.  
Toxicidad: muy alta



#### **Tejón**

Efecto: aumenta considerablemente la probabilidad de provocar efectos críticos, como la incineración de Igni o el derribo de Aard, a costa de la resistencia a efectos críticos.  
Toxicidad: muy alta



#### **Rayo**

Efecto: aumenta el daño considerablemente a costa de vitalidad y su regeneración.  
Toxicidad: muy alta



## ACEITES



### **Aceite para necrófagos**

Efecto: aumenta el daño a necrófagos.



### **Veneno del ahorcado**

Efecto: aumenta el daño a humanoides.



### **Aceite para espectros**

Efecto: aumenta el daño a las apariciones.



### **Aceite marrón**

Efecto: aumenta la probabilidad de provocar el efecto crítico hemorragia.

### **Sangre de Falka**

Efecto: aumenta el daño de espada máximo.



### **Remolino**

Efecto: aumenta el daño de espada.



### **Aceite para arañas**

Efecto: aumenta la probabilidad de provocar el efecto crítico veneno.



## BOMBAS



### **Simún**

Efecto: aturde e inmoviliza todo lo que esté a su alcance.



### **Colmena**

Efecto: tras la explosión, hiere a todos los enemigos a su alcance con metralla.



### **Bejín del demonio**

Efecto: libera una nube de gas psicoactivo.



### **Estrella danzante**

Efecto: explota en llamas y hiere a los enemigos.



### **Sueño de dragón**

Efecto: libera una nube de gas inflamable.

### **Sol de Zerrikania**

Efecto: ciega e inmoviliza todo lo que esté a su alcance.



### **Bengala**

Efecto: ilumina el área que la rodea al explotar.



### **Bulbo fétido**

Efecto: libera una nube apesetosa que reduce las estadísticas de todos los enemigos cercanos.



### **Neblina roja**

Efecto: libera una nube de gas psicoactivo.



## 6. Inventario

En el juego encontrarás muchos objetos que podrás guardar en tu bolsa de viaje, para después usarlos o venderlos. En el panel del inventario se muestran los objetos organizados en grupos: espadas, armas arrojadas, armaduras, mejoras, pociones, trampas, bombas, libros, mutágenos, ingredientes alquímicos, componentes de fabricación, señuelos y objetos de misión. La bolsa de viaje de Geralt aparece a la izquierda; a la derecha podrás ver los objetos que tenga equipados. Para equiparte con un objeto, pulsa A después de seleccionarlo. En la parte de arriba del panel se muestran los orens que posees y el peso total de los objetos transportados. Cuando supere los 250 kg, Geralt estará sobrecargado, no podrá correr y sus habilidades de combate se verán seriamente mermadas. Pulsa Y para soltar objetos.

### 6.1 Mejoras de espada y armadura

Con el tiempo encontrarás mejoras para armaduras y espadas, que te permitirán aumentar las cualidades de dichos objetos. Solo podrás mejorar los que dispongan de ranuras para runas y mejoras. Cuando poseas una de estas espadas o armaduras y una mejora, entra en el panel de equipamiento, selecciona las mejoras y pulsa el Botón A. Las mejoras no se pueden deshacer.

### 6.2 Elaborar objetos

En el juego no te limitarás a crear mezclas basándote en las fórmulas disponibles. También podrás elaborar objetos basándote en diagramas que encuentres o compres. Por desgracia, Geralt no sabe cómo forjar una espada o fabricar unos guanteletes, así que tendrá que recurrir a un artesano cualificado. Geralt le entregará al artesano los componentes de fabricación (madera, cuero, bramante, etc.) y este utilizará un diagrama para elaborar el objeto.

Tras encontrar al artesano y seleccionar la opción de diálogo correspondiente, se mostrará el panel de creación de objetos. Los diagramas que poseas se mostrarán a la derecha y los componentes de fabricación a la izquierda. Una vez que elijas un diagrama, el orden y la cantidad de los componentes necesarios para crear el objeto aparecerán en el centro. La lista se llenará automáticamente si tienes todos los objetos que la componen. Tras rellenar la lista podrás crear el objeto y se añadirá al inventario.

## 7. Minijuegos

Los minijuegos son una forma de ganar más orens, obtener puntos de experiencia adicionales (si estás participando en un torneo) y, en algunos casos, ganar objetos de misión. Las posadas son el lugar más frecuente en el que encontrarás contrincantes para estos minijuegos.



## 7.1 Póquer de dados

Todo el mundo juega al póquer de dados; desde los humanos a los elfos o los enanos. No es de extrañar, ya que es un juego de reglas sencillas y altas apuestas. Para empezar a jugar, selecciona la opción de diálogo „Juguemos a los dados“. Jugarás con cinco dados de seis caras de la siguiente forma:

Al comenzar la partida, se mostrará un tapete de póquer de dados. Tus dados aparecerán abajo y los de tu rival arriba.

Haz una apuesta con el deslizador (usando los botones superiores frontales izquierdo y derecho o el stick izquierdo). Tu rival podrá subir la apuesta, y tú podrás aceptar o pasar.

Para tirar los dados, colócalos sobre el tapete y mueve el stick izquierdo. Si mueves el stick derecho mientras los tiras, decidirás la dirección en que caerán y la fuerza del lanzamiento. Ten cuidado para no lanzarlos fuera del tapete. Tu rival tirará los dados cuando acabes.

Después podrás comparar tu resultado con el de tu rival.

Selecciona los dados que quieras volver a tirar para resaltarlos. Una vez aceptada tu elección, podrás subir tu apuesta y volver a tirar.

Cuando tu compañero tire, los dados se compararán y el jugador con mejor resultado se quedará con el dinero.

Los resultados ganadores, del más alto al más bajo:

**Repóquer:** cinco dados con el mismo valor.

**Póquer:** cuatro dados con el mismo valor.

**Full:** una pareja y un trío.

**Escalera mayor:** dados con 2, 3, 4, 5 y 6.

**Escalera menor:** dados con 1, 2, 3, 4 y 5.

**Trío:** tres dados con el mismo valor.

**Doble pareja:** dados con dos parejas.

**Pareja:** dados con una pareja.

Si los jugadores obtienen el mismo resultado, el ganador lo decidirá el valor de su tirada. Si ambos coinciden en tirada y valor, se considerará empate.

## 7.2 Pelea de puños

Pelearse a puñetazos no es de caballeros, pero estos escasean en Temeria; así es como Geralt se mantiene en tan buena forma. Podrás participar en un torneo de pelea de puños en cualquier posada si hablas con el organizador de las peleas y seleccionas la opción de diálogo correspondiente. Antes de empezar a luchar, tendrás que hacer una apuesta. Cuanto más fuerte sea tu rival, más alta será la apuesta máxima.

Al entrar en el modo de pelea de puños, verás a tu rival frente a ti. Su barra de salud aparecerá sobre él, y la tuya estará donde siempre. El ganador será el primero que reduzca la salud de su rival a un nivel crítico; en otras palabras, el que consiga noquearlo.

Este dinámico minijuego requiere buenos reflejos. El combate utiliza el sistema de secuencias interactivas, por lo que para ejecutar un golpe, una serie de golpes o un contraataque, tendrás que pulsar los botones adecuados en el momento justo. Durante el breve instante en el que se muestren las pistas, podrás ver la pelea a cámara lenta. Si no pulsas el botón correcto, recibirás un puñetazo del rival. Si fallas varias veces, perderás el combate.

Al ganar un combate, obtendrás el dinero que ambos habíais apostado y podrás volver a intentarlo, aunque esta vez contra un luchador más fuerte. Si pierdes, perderás tu dinero. Para recuperarlo, junto con tu honor, solo tienes que decirle al organizador que quieres la revancha.

## 7.3 Pulso

Un pasatiempo de los que frecuentan las posadas, aburridos de beber, que prefieren unos bíceps duros a las peleas de puños y los dientes rotos. Para empezar este minijuego, busca a un rival (suele estar sentado) y elige la opción de diálogo correspondiente.

Antes de sentarte a una mesa y comenzar a luchar, tienes que hacer una apuesta. Después empezará el combate. Para ganar, tienes que estampar la mano de tu rival contra la mesa. Hay que mantener el cursor del puño dentro de la barra amarilla que aparecerá moviéndose debajo del rival. Mueve el cursor con el stick derecho y el stick izquierdo. El ganador se quedará con todo el dinero apostado.

Este pasatiempo es el favorito de los enanos que trabajan en minas y herrerías. Son los contrincantes más difíciles de ganar.

## **CRÉDITOS**

### **Texto**

Łukasz Babel

### **Traducción**

Jerzy „Gorthuar” miałek

### **Redacción**

Jerzy „Gorthuar” miałek

Troy Goodfellow

### **Revisión**

Troy Goodfellow

### **DTP**

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

Przemysław Juszczak

## Asistencia técnica

Asegúrate de haber leído con detenimiento este manual antes de contactar con el servicio de asistencia técnica. Cerciórate también de haber descargado mediante Xbox LIVE la última actualización del juego.

La base de datos en línea de asistencia técnica es uno de los recursos que hemos puesto a tu disposición para ayudarte. Pensada para satisfacer tus necesidades, es la fuente más rápida de posibles soluciones a problemas concretos que puedas encontrar. Para acceder a la base de datos, basta con que visites esta página en inglés: <http://www.thewitcher.com/support/>

Si no encuentras respuesta a tus problemas en la sección de preguntas más frecuentes (FAQ), rellena el formulario que se encuentra en la página.

Nuestro equipo de asistencia técnica está disponible para responder a tus preguntas de lunes a viernes desde las 10.00 h a las 18.00 h (GMT +1), pero te invitamos a que publiques tus preguntas en cualquier momento, las 24 horas del día, los siete días de la semana.

El tiempo medio de respuesta es de dos días laborales.

## Reclamaciones

Contacta con nuestro equipo de asistencia técnica antes de enviarnos la copia de tu juego por correo. Los miembros de nuestro personal están muy capacitados y es posible que te ayuden a resolver el problema sin necesidad de que nadie corra con gastos adicionales. Si alguno de tus discos de juego está dañado, consulta la garantía para obtener instrucciones más detalladas.

**CDPROJEKT:**

 **DOLBY**  
DIGITAL

**fmod**

**havok**



 **Scaleform**

  
speedtree

The Witcher® is a trademark of CD Projekt S.A. The Witcher game © CD Projekt S.A. All rights reserved. The Witcher game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 1999–2004 Dolby Laboratories. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2010. Licensee DevelopedSoftware uses Havok™. © Copyright 1999-2012 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. Agent movement powered by PathEngine™ – [www.pathengine.com](http://www.pathengine.com). Uses Scaleform GfX © 2012 Scaleform Corporation. All rights reserved. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2005-2012 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Confidential unpublished work.