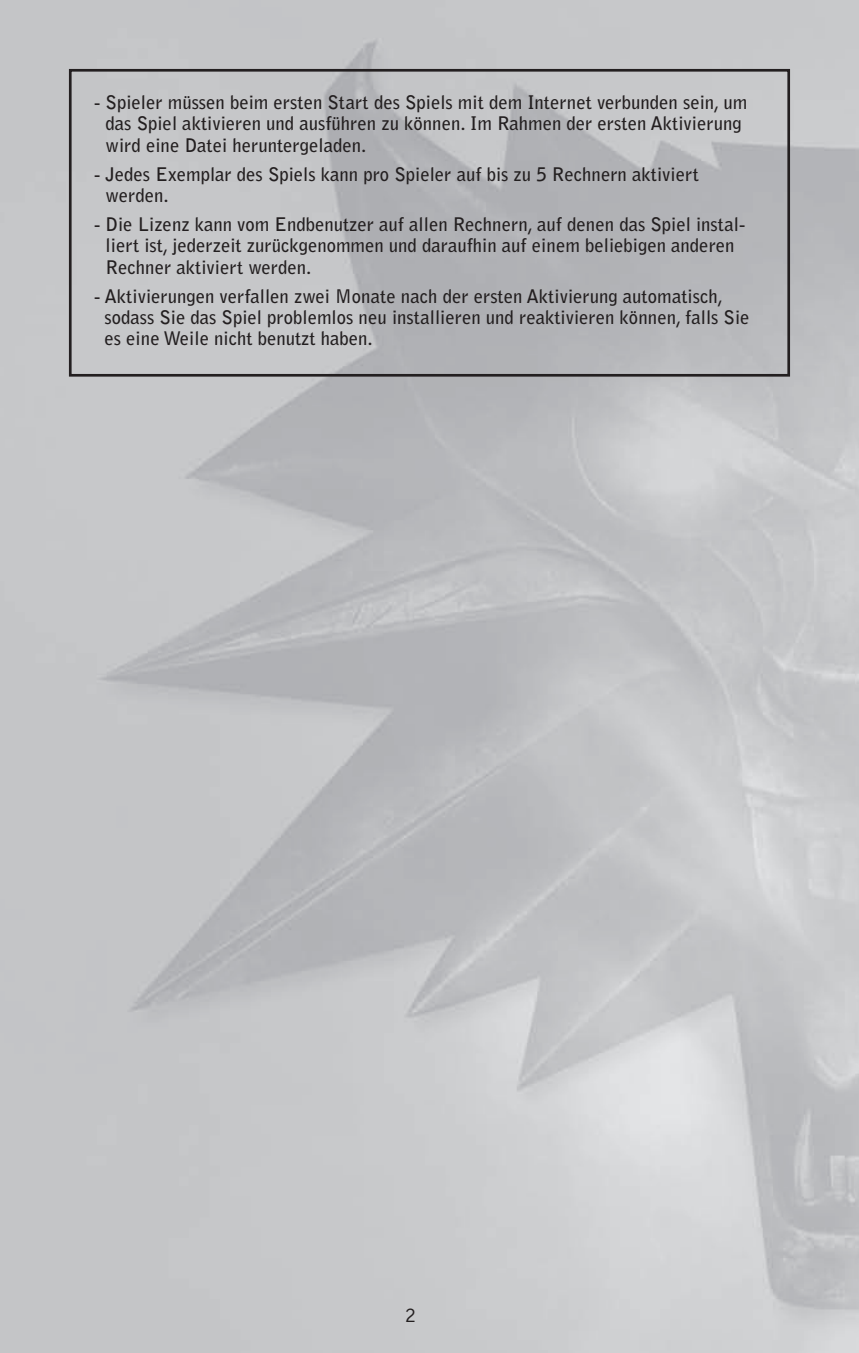


- 
- Spieler müssen beim ersten Start des Spiels mit dem Internet verbunden sein, um das Spiel aktivieren und ausführen zu können. Im Rahmen der ersten Aktivierung wird eine Datei heruntergeladen.
 - Jedes Exemplar des Spiels kann pro Spieler auf bis zu 5 Rechnern aktiviert werden.
 - Die Lizenz kann vom Endbenutzer auf allen Rechnern, auf denen das Spiel installiert ist, jederzeit zurückgenommen und daraufhin auf einem beliebigen anderen Rechner aktiviert werden.
 - Aktivierungen verfallen zwei Monate nach der ersten Aktivierung automatisch, sodass Sie das Spiel problemlos neu installieren und reaktivieren können, falls Sie es eine Weile nicht benutzt haben.

Spielanleitung

1. Vor dem Spiel.	4	3.5 Temporäre Effekte.	17
1.1 Installation von Spiel und Treibern	4	3.5.1 Tränke und Öle	18
1.2 Neues Spiel	4	3.5.2 Orte der Macht	18
1.3 Einstellungen.	4	3.5.3 Kritische Effekte.	18
1.5 Spiel verlassen.	5	3.6 Finale Hiebe und Adrenalin	19
 2. Spielbeginn und Tutorial	5	 4. Charakterentwicklung	20
2.1 Benutzeroberfläche des Spiels. . . .	5	4.1 Erfahrung	20
2.1.1 Haupt-Spielbildschirm	5	4.2 Fertigkeiten	20
2.1.2 Medaillon	7	4.3 Development paths.	20
2.1.3 Schnellzugriffsmenü	8	4.3.1 Fertigkeitenliste	21
2.1.4 Ausrüstungsfenster.	9	4.4 Mutagene.	25
2.1.5 Tagebuchfenster	10	 5. Alchemie	26
2.1.6 Kartenfenster	11	5.1 Die Arten alchemistischer	
2.1.7 Meditation	11	Mixturen.	26
2.1.8 Charaktermerkmale	12	5.2 Rezepturen erhalten.	27
2.2 Die Welt erkunden	12	5.3 Zutaten.	27
2.3 Minikarte und Markierungen. . . .	13	5.4 Mixturen und Bomben herstellen. 27	
2.4 Interaktionen	13	 6. Ausrüstung.	30
2.5 Dialoge.	11	6.1 Schwert- und	
2.6 Gameplay dialogues.	13	Rüstungsaufwertungen.	30
2.7 Quick Time Events.	13	6.2 Gegenstände herstellen	30
 3. Kampf	15	 7. Minispiele	31
3.1 Bewegung.	15	7.1 Würfelpoker.	31
3.2 Nahkampf	15	7.2 Faustkämpfe	32
3.2.1 Hiebe austeilen	15	7.3 Armdrücken.	32
3.2.2 Blocken und Kontern	15	 8. Standard-Tastaturbelegung.	33
3.3 Hexermagie	16		
3.3.1 Zeichen	16		
3.4 Bomben, Messer und Fallen.	17		

1. Vor dem Spiel

1.1 Installation von Spiel und Treibern

- Lege die Spiele-DVD von **The Witcher 2: Assassins of Kings** in dein DVD-Laufwerk.
- Sofern die automatische Wiedergabe aktiviert ist, wird das Installationsmenü automatisch aufgerufen. Ist dies nicht der Fall, starte die Datei „Setup.exe“ vom DVD-Laufwerk aus.
- Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wähle die Option zur schnellen Installation, um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren, oder wähle die Option zur benutzerdefinierten Installation, um das Installationsverzeichnis selbst auszuwählen.
- Nach der Installation kannst du das Spiel starten.

The Witcher 2: Assassins of Kings benötigt DirectX® 9.0c oder höher. Falls du DirectX® nicht installiert hast, wirst du vom Installationsprogramm dazu aufgefordert, die Lizenzbestimmungen zu akzeptieren. Anschließend wird die neueste Version von DirectX® installiert.

1.2 Neues Spiel

Wähle diese Option, um ein neues Spiel zu starten. Es stehen vier verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl:

Leicht – für unerfahrene Spieler. Geralt trifft auf schwächere Gegner und erleidet weniger Schaden, während er selbst größeren Schaden austeilt. Die meisten Kämpfe können mit einem Schwert allein gewonnen werden.

Mittel – für Spieler mit etwas Erfahrung. Die Stufen der Gegner sind normal und das Spiel steht im Gleichgewicht. Die meisten Kämpfe können durch den Einsatz von einem Schwert und magischen Zeichen gewonnen werden.

Schwer – für Spieler mit viel Erfahrung. Gegner teilen mehr Schaden aus und es ist schwerer, Gegenstände zu erhalten. Für viele Kämpfe ist es nötig, ein Schwert, Magie und Alchemie einzusetzen.

Hardcore – für außergewöhnlich begabte Spieler, die einen extrem hohen Schwierigkeitsgrad erwarten. Gegner teilen besonders hohen Schaden aus und gespeicherte Spiele können nicht mehr geladen werden, wenn Geralt einmal gestorben ist. Dieser Schwierigkeitsgrad ist noch höher als „Schwer“.

1.3 Einstellungen

In diesem Menü kannst du die Einstellungen des Spiels deinen Wünschen anpassen.

Spieleinstellungen – In diesem Fenster können die Einstellungen des Spiels geändert werden, z. B. die Anzeige von Untertiteln und Tasten auf dem Bildschirm, Markierungen auf der Minikarte und die Steuerung.

Grafikeinstellungen – In diesem Fenster können die Anzeigeeinstellungen angepasst werden: Sättigung, Kontrast und Auflösung.

Soundeinstellungen – In diesem Fenster kann die Lautstärke von Musik, Hintergrundgeräuschen und Sprache angepasst werden.

Extras – In diesem Fenster kann weiteres Material zum Spiel aufgerufen werden.

1.4 Speichern und Laden des Spiels

Das Spiel speichert von Zeit zu Zeit an wichtigen Stellen automatisch. Du solltest das Spiel aber auch nach eigenem Ermessen selbst speichern. Dazu dient die F5-Taste. Speicherstände kannst du laden, indem du im Menü auf die Option „Spiel laden“ klickst und anschließend den gewünschten Speicherstand aus einer Liste auswählst. Während du dich im Spiel befindest, kannst du auch die Schnellladetaste drücken, um den letzten Speicherstand zu laden.

1.5 Spiel verlassen

Wähle diese Option, um das Spiel zu verlassen.

2. Spielbeginn und Tutorial

Du spielst das Spiel als Geralt von Riva und beginnst im Kerker der Burg La Valette, wo du von Vernon Roche verhört wirst. Deine erste Aufgabe ist es, den Mann davon zu überzeugen, dass er nicht das Recht hat, dich gefangen zu halten. Jedes Mal, wenn du die Chance hast, eine neue Aktion auszuführen oder etwas Neues über die Spielmechanik und Benutzeroberfläche zu lernen, erscheint ein Tutorial auf dem Bildschirm. Darin werden dir die grundlegenden Spielelemente erklärt.

2.1 Benutzeroberfläche des Spiels

Mithilfe der Benutzeroberfläche des Spiels hast du Zugriff auf alle Informationen der Spielwelt und Geschichte.

Zeitanzeige

Minikarte

2.1.1 Haupt-Spielbildschirm

Der Haupt-Spielbildschirm zeigt die Spielwelt.



Zeichen- und Schnellzugriffsanzeige

Minikarte – Zeigt deine Position in der Spielwelt. Sie enthält Markierungen wichtiger Orte und Quests und zeigt die Richtung an, in die du laufen musst, um deine aktuelle Quest abzuschließen.

Zeitanzeige – Zeigt die aktuelle Tageszeit an.

Aktuelle Quest – Zeigt die derzeit ausgewählte Quest und eine kurze Zielbeschreibung an.

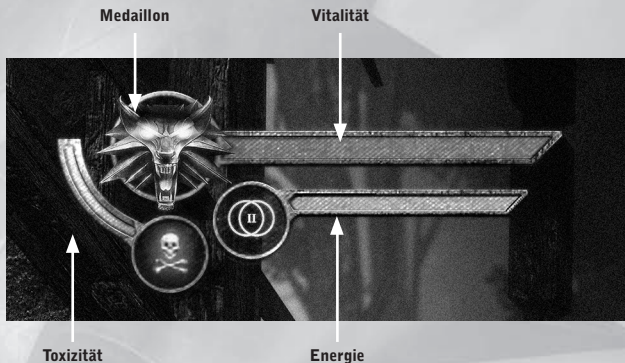
Zeichen- und Schnellzugriffsanzeige – Zeigt das derzeit ausgewählte Zeichen und den Gegenstand im Schnellzugriff an.

Auf dem Hauptbildschirm werden außerdem besondere Informationen angezeigt, die nur für einen kurzen Moment sichtbar sind. Dazu gehören:

- **Quest-Updates** – Werden angezeigt, wenn ein neuer Abschnitt einer Quest beginnt oder eine Quest abgeschlossen wird.
- **Tutorial** – Kurze, hilfreiche Informationen im Spiel.
- **Zeitanzeige der temporären Effekte** – Die restliche Wirkdauer von Tränken, Ölen, dem Quen-Zeichen, Orten der Macht und kritischen Effekten.
- **Interaktionsanzeige** – Wird angezeigt, wenn du mit einem anderen Charakter interagieren kannst.

- **Plünderfenster** – Wird angezeigt, wenn du Gegenstände aufheben kannst. Darin findest du die vier wertvollsten Gegenstände, die sich im ausgewählten Behälter befinden.
- **Kampfverlauf** – Wird während eines Kampfes angezeigt und informiert dich über die Menge ausgeteilten und eingesteckten Schadens.
- **Adrenalin-Anzeige** – Wird unter dem Spielerstatus angezeigt, wenn du durch Schläge, Zeichen oder Toxizität Adrenalin gewinnen kannst.

2.1.2 Medaillon



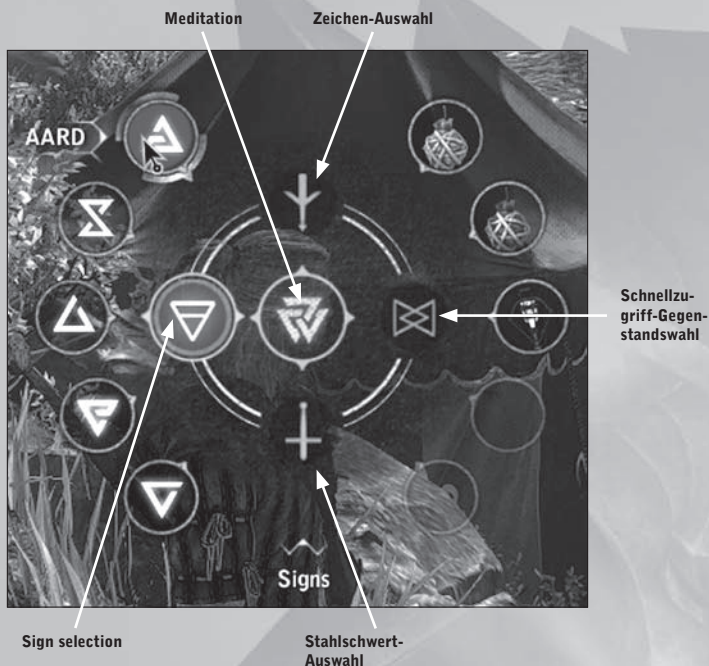
Medaillon – Kann benutzt werden, wenn durch eine leuchtende, gelbe Aura angedeutet wird, dass es aufgeladen ist. Das Medaillon markiert Gegenstände, Kräuter, Monster und Orte der Macht.

Vitalität – Zeigt den Gesundheitsstand des Charakters. Sollte sie durch erlittenen Schaden auf null sinken, stirbt Geralt.

Energie – Zeigt die Anzahl von Geralts Energiepunkten an. Energiepunkte werden benötigt, um Zeichen zu benutzen und feindliche Angriffe zu blocken.

Toxizität – Zeigt den Grad von Geralts Vergiftung an. Bei einem hohen Vergiftungsgrad ist es dir nicht möglich, weitere Tränke zu dir zunehmen, also musst du warten, bis dein Vergiftungsgrad sinkt.

2.1.3 Schnellzugriffsmenü



Das Schnellzugriffsmenü wird durch Drücken der STRG-Taste geöffnet und erlaubt dir, ein Zeichen oder einen Gegenstand zum sofortigen Gebrauch im Kampfe auszuwählen.

Zeichen-Auswahl – Hier kannst du eines der Zeichen auswählen: Aard, Yrden, Igni, Quen oder Axii

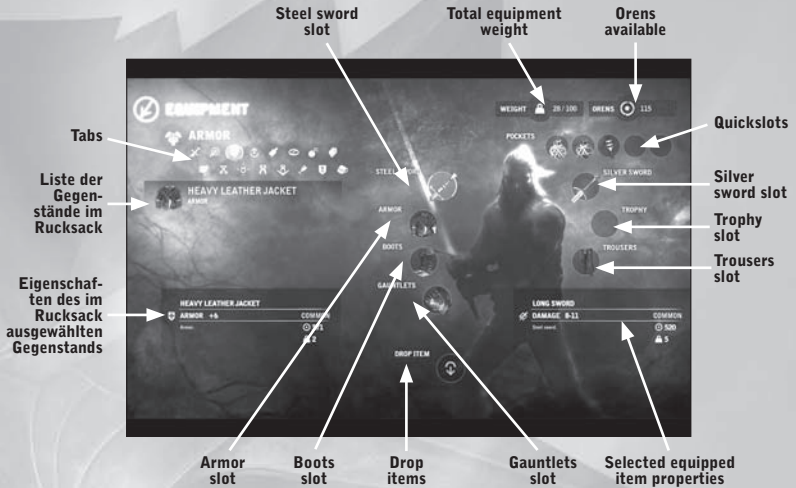
Schnellzugriff-Gegenstandsauswahl – Hier kannst du ein Messer, eine Bombe oder eine Falle auswählen, die du zuvor im Ausrüstungsfenster einem Schnellzugriffsfeld zugewiesen hast.

Meditation – Hier kannst du eine Meditation beginnen.

Silberschwert-Auswahl – Lässt dich das Silberschwert ziehen/wegstecken.

Stahlschwert-Auswahl – Lässt dich das Stahlschwert ziehen/wegstecken.

2.1.4 Ausrüstungsfenster

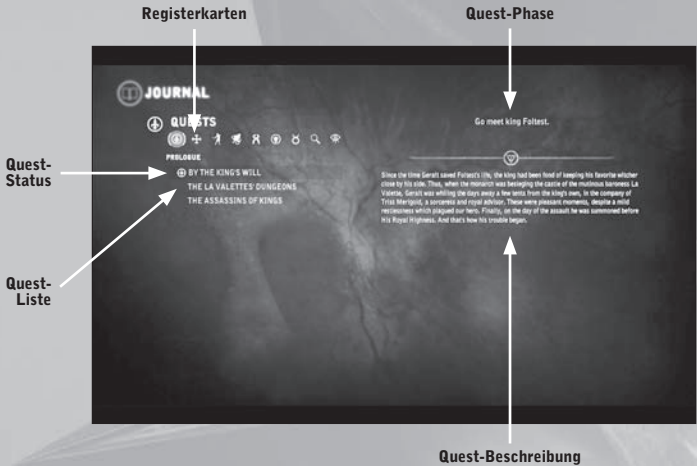


Das Ausrüstungsfenster ist in zwei Bereiche unterteilt: Dein Rucksack und eine Liste mit darin enthaltenen Gegenständen werden links angezeigt. Derzeit angelegte Gegenstände werden rechts angezeigt. Gegenstände können zwischen dem Rucksack und den Ausrüstungsfeldern hin- und herbewegt werden.

Der Rucksack enthält Registerkarten, mit denen verschiedene Gegenstandsarten angezeigt werden können: Waffen, Fernkampfwaffen, Rüstung, Aufwertungen, Fallen, Bomben, Bücher, Trophäen, Mutagene, alchemistische Zutaten, Handwerkszutaten, Schemata und Rezepturen, Köder und Quest-Gegenstände. Er enthält ebenfalls eine Registerkarte, die alle Gegenstände anzeigt.

2.1.5 Tagebuchfenster

Das Tagebuch enthält alle Informationen über die Spielwelt und Spielelemente. Es ist in folgende Registerkarten unterteilt: Quests, Orte, Charaktere, Monster, Handwerk, Tutorial, Alchemie, Glossar und Erinnerungen.



Quest-Registerkarte

Hier werden alle Quests, die Geralt angenommen hat, samt Beschreibung und Status angezeigt.

Quest-Status:

- ⊕ aktive Quest
- ✓ erfolgreich abgeschlossene Quest
- ✗ gescheiterte Quest
- ! neuer oder aktualisierter Tagebucheintrag

Die anderen Registerkarten folgen einer ähnlichen Ordnung. Auf den Registerkarten für Handwerk und Alchemie kannst du dir die Schemata und Rezepturen anschauen, die Geralt kennt.

2.1.6 Kartenfenster

In diesem Fenster kannst du deine Position in der Spielwelt und Informationen zu wichtigen Orten betrachten.



2.1.7 Meditation



Während der Meditation hast du Zugang zu vier Fenstern:

Alchemie – Hier kannst du mithilfe der dir bekannten Rezepturen Mixturen herstellen.

Trankeinnahme – Hier kannst du hergestellte Tränke zu dir nehmen.

Ausruhen – Hier kannst du die Zeit bis zur ausgewählten Stunde voranschreiten lassen.

Charakter – Hier kannst du Talente verteilen und neue Fähigkeiten erlernen.

2.1.8 Charaktermerkmale

Dieses Fenster zeigt all deine Werte bezüglich Angriff, Verteidigung, Regeneration, Boni und Chancen auf Immunität gegen kritische Effekte.



2.2. Die Welt erkunden

Du siehst die Spielwelt aus der Verfolgerperspektive und bewegst Geralt mit den Tasten W, A, S und D. Die Kamera kann mithilfe der Maus bewegt werden.

2.3 Minikarte und Markierungen

Mithilfe der Minikarte weißt du jederzeit, wo du dich im Spiel befindest. Folgende Markierungen werden auf der Minikarte angezeigt:



- aktive Quest



- wichtiger Charakter



- Handwerker



- Geschäft



- Wirtshaus

Des Weiteren sind deine Feinde auf der Minikarte in Form von roten Punkten sichtbar.

2.4 Interaktionen

Dank unserem Mechanismus zur genauen Zielauswahl können alle Interaktionen im Spiel durch einen einfachen Mausklick ausgeführt werden (☺). Wenn die Interaktion mit einem Gegenstand möglich ist, wird auf dem Bildschirm angezeigt, um welche Art von Interaktion es sich handelt. Zu den wichtigsten Interaktionen gehören: ein Gespräch beginnen, einen Gegenstand aufheben, Kräuter sammeln, durch eine Tür schreiten und Hindernisse überwinden, eine Lampe anzünden und ein Nachrichtent Brett anschauen. Wenn mit einem Gegenstand zwei verschiedene Interaktionen möglich sind, wird zum Interagieren zusätzlich die rechte Maustaste benutzt (☹).

2.5 Dialoge

Wenn du mit einem Charakter sprichst, wird alles, was von euch beiden gesagt wird, am unteren Bildschirmrand angezeigt. Deine Dialogoptionen werden in einer Liste am rechten Bildschirmrand angezeigt und du kannst die gewünschte Option mit der Maus oder den Richtungstasten und der Eingabetaste deiner Tastatur auswählen.

2.6 Spieldialoge

Während eines Gesprächs mit einem anderen Charakter werden häufig Symbole neben den Dialogoptionen angezeigt. Mit ihnen werden besondere Fenster oder Minispiele aufgerufen. Es gibt folgende Symbole:



Handel – Hiermit wird ein Handelsfenster geöffnet, in dem du verschiedene Gegenstände kaufen oder verkaufen kannst.



Gegenstände herstellen – Hiermit wird ein Handwerksfenster geöffnet, in dem ein Handwerker mithilfe von Gegenständen und Schemata, die du ihm zur Verfügung stellst, Gegenstände wie Schwerter und Rüstungen herstellen kann.



Bestechen – Hiermit kannst du den Charakter bestechen. Manchmal musst du diese Option wählen, um an Informationen zu gelangen.



Einschüchtern – Dies ist eine Art der Beeinflussung des Charakters, mit dem du gerade sprichst. Eine Einschüchterung kann fehlschlagen, was sich auf den Rest der Unterhaltung auswirkt.



Überreden – Dies ist eine Art der Beeinflussung des Charakters, mit dem du gerade sprichst. Diese Variante ist etwas netter als Einschüchterung.



Axii – Dies ist eine Art der Beeinflussung des Charakters, mit dem du gerade sprichst. Hierbei wird das Axii-Zeichen angewendet.



Würfelpoker – Hiermit beginnst du ein Würfel-Minispiel.



Faustkampf – Hiermit beginnst du einen Faustkampf.



Armdrücken – Hiermit beginnst du ein Armdrücken-Minispiel.



2.7 Quick Time Events

In manchen Situation stellt das Quick Time Event (QTE) ein Spielelement dar. Wenn auf dem Bildschirm ein Hinweis angezeigt wird, drücke die entsprechende Taste. Wird zusätzlich ein Balken angezeigt, halte die Taste so lange gedrückt, bis der Balken gefüllt ist. Ein gescheitertes Quick Time Event kann ernste Folgen nach sich ziehen, also sei auf der Hut.

3. Kampf

Der Kampf ist ein wesentlicher Teil des Hexerberufs, also wirst du ausreichend Gelegenheiten haben, um deine Fertigkeiten im Kampfe zu perfektionieren.

3.1 Bewegung

Die Bewegung im Kampf unterscheidet sich kaum von der normalen Bewegung. Du steuerst Geralt mit den Tasten W, A, S und D. Die Kamera kann mithilfe der Maus gedreht werden.

Das Rollen ist ein wichtiges Manöver, mit dem du schnell Schlägen ausweichen oder die Entfernung zu einem Gegner verringern oder vergrößern kannst. Durch Drücken der Leertaste rollst du nach vorn. Durch doppeltes Drücken einer Bewegungstaste (W, A, S, D) rollst du in die entsprechende Richtung.

3.2 Nahkampf

Im Spiel stehen dir Stahl- und Silberschwerter zur Verfügung – die typischen Waffen eines Hexers. Stahlschwerter sind im Kampf gegen intelligente Wesen effektiver, während Silberschwerter üblicherweise im Kampf gegen Monster verwendet werden. Gelegentlich bist du vielleicht dazu gezwungen, eine improvisierte Waffe zu benutzen – eine Hacke oder eine Axt – und in seltenen Fällen sogar deine Fäuste.

3.2.1 Hiebe austeilen

Du greifst deine Gegner durch Drücken der linken oder rechten Maustaste an. Mit der linken Maustaste teilst du flinke Hiebe aus und mit der rechten Maustaste starke Hiebe. Je nachdem, welchem Gegner du gegenüberstehst, erweisen sich flinke oder starke Hiebe als wirksamer. Flinke Hiebe verursachen weniger Schaden als starke Hiebe, sind jedoch die beste Wahl im Kampf gegen gewandte Gegner, die keine Rüstung oder Schilde benutzen. Wenn du Gegnern gegenübertrittst, die weniger gewandt sind, aber bessere Rüstung tragen, sind starke Hiebe angebracht. Sie nehmen mehr Zeit in Anspruch, aber da mehr Kraft hinter ihnen steckt, fügen sie dem Gegner größeren Schaden zu.

Im Kampf wird immer automatisch der Gegner ausgewählt, der sich dir am nächsten befindet (dies wird durch ein Symbol auf seinem Körper und einem Gesundheitsbalken über seinem Kopf angezeigt). Durch Drücken der linken oder rechten Maustaste teilst du Hiebe in seine Richtung aus. Wenn du ein Ziel angreifen möchtest, das gerade nicht ausgewählt ist, musst du lediglich die Kamera drehen oder eine Bewegungstaste drücken (W, A, S, D).

3.2.2 Blocken und Kontern

Wenn du gegen einen starken Gegner oder einen mit einem Schild kämpfst, ist es sinnvoll, seine Angriffe zu blocken. Wenn der Angriff eines Gegners erfolgreich pariert wird, verliert er das Gleichgewicht und dir fällt es leichter, ihn anzugreifen. Du blockst durch Drücken der Taste E. Dafür werden Energiepunkte benötigt.

Wenn du die Fertigkeit „Kontern“ erlernt hast, kannst du außerdem effektive Gegenangriffe starten. Ein Konter wird aus der Blockhaltung heraus gestartet (halte die Taste E gedrückt). Wenn ein Gegner versucht, dich anzugreifen, verändert sich das Symbol auf seinem Körper zu einem Schwert und deutet damit den besten Moment für einen Gegenangriff an. In diesem Augenblick solltest du die linke Maustaste drücken. Geralt weicht dem Angriff dadurch aus und greift selbst an.

3.3 Hexermagie

Hexer kämpfen zwar meist mit Schwertern, sie können jedoch auch von besonderen Zaubern – bekannt als Zeichen – Gebrauch machen. Damit können sie nicht nur Gegner verwunden, sondern auch die taktische Oberhand gewinnen. Um ein Zeichen anzuwenden, musst du es im Schnellzugriffsmenü auswählen und dann die Taste Q oder die mittlere Maustaste drücken. Das Anwenden eines Zeichen kostet einen Energiepunkt.

3.3.1 Zeichen

Geralt nutzt fünf grundlegende Zeichen und ein besonderes, das erst verfügbar ist, nachdem Geralt die Fertigkeit „Magiesinn“ erlernt hat (siehe Kapitel 3.6 und 4). Zeichen können aufgewertet werden (siehe Kapitel 4).



Das Aard-Zeichen – Eine telekinetische Welle, die einen Gegner zurückwerfen, niederwerfen oder betäuben kann. Mit diesem Zeichen können außerdem Hindernisse wie brüchige Mauern zerstört werden.



Das Yrden-Zeichen – Eine magische Falle, die auf dem Boden platziert wird und Gegner verwundet sowie lähmt. Mit der Grundstufe des Zeichens kannst du ein einzelnes Zeichen auf dem Boden platzieren. Wenn du es aufgewertet hast, kannst du bis zu drei Yrden-Zeichen gleichzeitig platzieren. Gemeinsam bilden sie eine unpassierbare Barriere.



Das Igni-Zeichen – Ein Flammenschwall, der Gegner verwundet. Nachdem das Zeichen aufgewertet wurde, hat es einen größeren Wirkungsradius und es besteht die Chance, dass der Gegner eingeäschert wird.



Das Quen-Zeichen – Ein Schutzschild, das auf der Grundstufe 30 Sekunden anhält. Dieses Zeichen wirkt Geralt auf sich selbst und es absorbiert jeglichen Schaden, der auf ihn gerichtet wird. Das aufgewertete Zeichen wirft außerdem 50 % des Schadens auf den Gegner zurück. Solange das Quen-Zeichen aktiv ist, kann Geralt keine Energie wiederherstellen.



Das Axii-Zeichen – Ein Zauber, der auf einen Gegner wirkt. Ist der Verzauberungsversuch erfolgreich, wird der Gegner für kurze Zeit zu einem Verbündeten und kämpft auf deiner Seite.

3.4 Bomben, Messer und Fallen

Neben den Zeichen hat Geralt auch Zugriff auf Bomben und Messer, mit denen er aus einer größeren Entfernung als mit dem Schwert angreifen kann, und auf Fallen, die auf dem Boden aufgestellt werden können. Um Messer benutzen zu können, musst du erst die Fertigkeit „Messerwerfen“ erlernen.

Messer sind normale Fernkampfaffen, die gegen schwächere Gegner wirksam sind. Bomben hingegen sind besonders bei ganzen Gruppen von Gegnern effektiv. Die Bomben können verschiedene Effekte haben: Betäubung, Einäschung oder Vergiftung.

Du kannst Messer und Bomben auf zwei Arten werfen. Beim automatischen Zielen wird das derzeit ausgewählte Ziel anvisiert. Wenn du die Taste R drückst, wird dieses Ziel von dem Messer oder der Bombe getroffen. Beim manuellen Zielen kannst du die Maus zum Anvisieren eines Gegners benutzen. Dazu musst du die Taste R gedrückt halten, bis ein Fadenkreuz erscheint. Dann kannst du mit der Maus zielen und durch Loslassen der Taste R werfen.

Zum Aufstellen von Fallen wird ebenfalls die Taste R verwendet. Nachdem du sie gedrückt hast, beginnt Geralt, eine Falle an dem Ort aufzustellen, an dem er sich gerade befindet. Denk daran, dass das Aufstellen einer Falle einige Zeit in Anspruch nimmt. Falls sich ein Gegner in der Nähe befindet, wäre es also besser, ihn mit anderen Mitteln zu erledigen.

Eine Liste der verfügbaren Bomben findest du in Kapitel 5.

3.5. Temporäre Effekte

Während eines Kampfes können diverse temporäre Effekte auftreten. Im oberen Bereich des Spielbildschirms wird jeweils die verbleibende Zeit eines Effekts angezeigt.

3.5.1 Tränke und Öle

Tränke und Öle erhöhen vorübergehend deine Kampfwerte und müssen benutzt werden, bevor du einen Kampf beginnst.

Mit ihnen kannst du deinen Schaden, deine Regeneration oder deine Chance auf kritische Effekte erhöhen.

Trankeinnahme – Um einen Trank zu dir zu nehmen, musst du eine Meditation beginnen und die Option „Mixtur verwenden“ auswählen. Auf der linken Seite befindet sich eine Liste verfügbarer Tränke und auf der rechten Seite siehst du die derzeit wirksamen Tränke inklusive Vergiftungsgrad. Wähle den Trank, den du einnehmen möchtest, und drücke die Leertaste. Dir wird angezeigt, wie hoch die eigene Vergiftung bei Einnahme dieses Tranks wäre. Drücke anschließend die Eingabetaste, um den Trank einzunehmen. Es können gleichzeitig zwei Tränke wirken – wenn du die Fertigkeit „Verkoster“ erlernt hast, sogar drei.

Schwertbeschichtung – Um dein Schwert mit Öl einzureiben, öffne das Ausrüstungsfenster und wähle die Registerkarte „Öle“. Ziehe das gewünschte Öl zu deinem Schwert, um es damit einzureiben. Wenn du dir die Eigenschaften deines Schwertes anschaust, kannst du sehen, welches Öl gerade wirksam ist und wie lange der Effekt noch bestehen bleibt.

3.5.3 Orte der Macht

Ein Ort der Macht ist ein Fokuspunkt arkaner Energien und kann an Wellen in der Luft erkannt werden. Wenn du solch einen Ort findest, solltest du dein Medaillon verwenden und zu den Wellen gehen, um ihn zu aktivieren. Orte der Macht steigern vorübergehend deine Werte wie Vitalitätsregeneration oder Zeichenkraft. Sie bieten zusätzliche Unterstützung im Kampf.

3.5.3 Kritische Effekte

Zu den kritischen Effekten gehören Vergiftung, Bluten, Einäscherung und Betäubung. Geralt kann sie bei seinen Gegnern hervorrufen, doch sie können ebenfalls bei Geralt verursacht werden. Wenn ein Effekt ausgelöst wird und Geralt ihm nicht widerstehen kann, tritt dieser Effekt auf.

Du kannst deine Chancen auf kritische Effekte im Charakterfenster ablesen. Diese Chancen können verbessert werden, indem du die entsprechenden Fertigkeiten erlernst bzw. aufwertest, neue Mutationen erhältst, Tränke einnimmst und Öle benutzt.

Geralts Resistenzen gegen kritische Effekte von Gegnern können verbessert werden, indem du die entsprechenden Fertigkeiten erlernst und angemessene Ausrüstung trägst.

3.6. Finale Hiebe und Adrenalin

Wenn du einen Gegner betäubst, z. B. mithilfe des Aard-Zeichens, kannst du einen beeindruckenden finalen Hieb ausführen, der ihn auf der Stelle ausschaltet. Um dies zu tun, musst du den betäubten Gegner lediglich schlagen. Auf diese Weise kannst du deine Gegner leicht besiegen, wenn deine Chance auf kritische Effekte wie Betäubung hoch ist.

Wenn du die Fertigkeiten „Kampfsinn“, „Mutant“ oder „Magiesinn“ erlernt hast, sammelst du Adrenalin an. Die Adrenalin-Anzeige erscheint dann unter der Energie-Anzeige. Wenn sie vollständig gefüllt ist, kannst du eine Spezialfertigkeit einsetzen – einen finalen Hieb gegen mehrere Gegner, Berserker oder das Heliotrop-Zeichen. Diese Fertigkeit wird durch Drücken der Taste X aktiviert.

Finale Hiebe gegen mehrere Gegner – Sie werden verfügbar, wenn du die Fertigkeit „Kampfsinn“ erlernt hast. Hierbei handelt es sich um eine Reihe beeindruckender Hiebe, mit denen du bis zu drei Gegner gleichzeitig töten kannst.

Berserker – Dies wird verfügbar, wenn du die Fertigkeit „Mutant“ erlernt hast. Sobald „Berserker“ aktiviert ist, teilt Geralt für kurze Zeit übernatürliche Mengen Schaden aus.

Das Heliotrop-Zeichen – Dies wird verfügbar, wenn du die Fertigkeit „Magiesinn“ erlernt hast. Das Zeichen verzerrt Raum und Zeit. Es handelt sich hierbei um eine Barriere, welche die Bewegungen deiner Gegner verlangsamt und dir so einen enormen Vorteil verschafft, besonders im Kampf gegen mehrere Gegner.

4. Charakterentwicklung

Mit jedem abgeschlossenen Abenteuer entwickelt sich Geralt weiter: Er lernt neue Fertigkeiten, verbessert bereits bekannte und erhöht seine Werte.

4.1 Erfahrung

Für das Töten von Gegnern und Erfüllen von Quests erhält Geralt Erfahrungspunkte. Wenn er ausreichend Erfahrungspunkte gesammelt hat, steigt sein Charakterlevel. Dadurch wird seine Vitalität erhöht und er erhält Talentpunkte, die du für die Entwicklung neuer Fertigkeiten ausgeben kannst. Die Höchstgrenze der Charakterlevels liegt bei 35.

4.2 Fertigkeiten

Fertigkeiten stellen den wichtigsten Teil der Charakterentwicklung dar. Sie helfen dir dabei, deine Werte zu verbessern und neue Fähigkeiten zu erlernen. Um eine Fertigkeit zu entwickeln, müssen dir Talentpunkte zur Verfügung stehen und du musst eine Meditation beginnen. Wenn du das Charakterfenster öffnest, siehst du einen Fertigkeitenbaum, der in vier Teile unterteilt ist: Training, Schwertkampf, Alchemie und Magie. Dies sind die Entwicklungsschemata, die deinen Schwerpunkt im Kampf bestimmen. Für fast alle Fertigkeiten müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden, die durch ein Netz aus Verbindungen angedeutet werden. Du kannst eine Fertigkeit nicht erlernen, bevor du die dafür vorausgesetzte Fertigkeit erlernt hast. Jede Fertigkeit hat Stufen.

Entwicklungsschemata

Training – Dies ist das Hauptentwicklungsschema. Um ein weiteres Schema beginnen zu können, musst du zuerst mindestens 6 Talente für die Fertigkeiten dieses Schemas ausgeben.

Schwertkampf – Falls du dich für dieses Schema entscheidest, verbessert sich Geralts Umgang mit dem Schwert. Er teilt dann mehr Schaden aus, wird weniger geblockt und hat eine größere Chance, seinen Gegnern kritische Effekte zuzufügen. Mit diesem Entwicklungsschema kannst du erlernen, wie man gegnerische Hiebe kontert und finale Hiebe gegen mehrere Gegner einsetzt. Es ist für Spieler geeignet, die ein gradliniges Spiel mit Konzentration auf Stärke und direkten Kämpfen bevorzugen.

Alchemie – Wenn du dieses Schema entwickelst, konzentrierst du dich auf die Verwendung von Tränken, Ölen und Bomben. So wird Geralt ein Experte in der Herstellung von Mixturen. Die Dauer ihrer Effekte nimmt dadurch zu, und solange sie wirksam sind, teilt Geralt mehr Schaden aus und regeneriert sich schneller. Mit diesem Schema kannst du den Berserker-Modus erlernen und Mutagene als Nebenprodukte von Mixturen herstellen. Dieses Entwicklungsschema ist für Spieler geeignet, die gern mit Köpfchen vorgehen.

Magie – Falls du dieses Schema wählst, kannst du die dir bekannten Zeichen aufwerten, was ihre Effekte verstärkt, ihren Schaden vergrößert und neue Eigenschaften (wie Einäscherung beim Igni-Zeichen oder Schadensreflexion beim Quen-Zeichen) hinzufügt. Mit diesem Schema kannst du das beeindruckende Heliotrop-Zeichen erlernen, das Raum und Zeit verzerrt. Dieses Entwicklungsschema ist für Spieler geeignet, die sich gern im Gleichgewicht zwischen Nah- und Fernkampf üben.

Du kannst die Schemata unabhängig voneinander entwickeln, doch bedenke, dass die mächtigsten Fertigkeiten am Ende eines jeden Schemas warten, also nutze deine Talente mit Bedacht. Sobald eine Fertigkeit einmal erlernt wurde, kann der Vorgang nicht mehr rückgängig gemacht werden. Hast du eine Entscheidung getroffen, musst du auch damit leben.

4.2.1 Fertigkeitenliste

Training

Fertigkeit	Stufe 1	Stufe 2
Energie-Regeneration	Energie-Erzeugung außerhalb des Kampfes + 25 %	Energie-Erzeugung außerhalb des Kampfes + 25 %
Zähigkeit	Vitalität + 10	Vitalität + 50
Parieren	Schaltet die Fähigkeit frei, Schläge aus allen Richtungen zu parieren.	Schadensreduktion beim Blocken: 100 %
Messerwerfen	Schaltet Messerwerfen frei.	Messer-Schaden: + 20
Umlenken von Pfeilen	Schaltet die Fähigkeit frei, Pfeile umzulenken.	Schaltet die Fähigkeit frei, Pfeile auf den Schützen umzulenken.
Tapferkeit	Energie-Regeneration im Kampf + 10 %	Energie + 1

Schwertkampf

Fertigkeit	Stufe 1	Stufe 2
Position	Schaden bei Angriffen von hinten: 150 %	Schaden bei Angriffen von hinten: 100 %
Konter	Schaltet die Fähigkeit frei, Schläge des Gegners zu kontern.	Chance auf sofortige Tötung bei Kontern: 50 %

Beinarbeit	Distanz beim Ausweichen +100 %	Distanz beim Ausweichen +200 %
Gewalt	Schwert-Schaden +5 %	Schwert-Schaden +20 %
Brandung	Schaltet die Fähigkeit frei, mehrere Gegner zu schädigen. Nicht direkt anvisierte Gegner erleiden 50 % Schaden.	Nicht direkt anvisierte Gegner erleiden 100 % Schaden.
Deckung	Energie-Aufwand beim Blocken gegnerischer Schläge: -25 %	Energie-Aufwand beim Blocken gegnerischer Schläge: -50 %
Härte	Schadensreduktion: +5 %	Schadensreduktion: +40 %
Schwindler	Energie-Regeneration im Kampf: +10 %	Energie-Regeneration im Kampf: +40 %
Abhärtung	Vitalität +25	Vitalität +100
Präzision	Chance auf kritischen Effekt „Bluten“: 10 %	Chance auf kritischen Effekt „Bluten“: 20 %, Schwert-Schaden: +20 %
Plötzlicher Tod	Chance auf sofortige Tötung: +2 %	Chance auf sofortige Tötung: +5 %
Finesse	Chance auf kritische Effekte: +5 %	Chance auf kritische Effekte: +15 %
Unbesiegbarkeit	Vitalität +50, Schadensreduktion +10 %	Vitalität +150, Schadensreduktion +30 %
Kampfsinn	Schaltet finale Hiebe gegen mehrere Gegner frei, die bei voller Adrenalin-Anzeige aktiviert werden. Ermöglicht die Erzeugung von Adrenalin durch Schwerthiebe.	Schaden +20 %, Schadensreduktion +20 %
Wirbelwind	Erzeugung von Adrenalin durch Schwerthiebe: +10 %, Alle Resistenzen: +10 %, Chance auf kritische Effekte: +10 %	Erzeugung von Adrenalin durch Schwerthiebe: +30 %, Alle Resistenzen: +20 %, Chance auf kritische Effekte: +20 %

Alchemie

Fertigkeit	Stufe 1	Stufe 2
Alchemist	Bomben-Schaden: +10 %, Fallen-Schaden: +20 %	Bomben-Schaden: +20 %, Fallen-Schaden: +20 %
Synthese	Vitalität +10	Vitalität +50
Nebenwirkung	Chance auf Erzeugung eines Mutagens als alchemistisches Nebenprodukt: 2 %	Chance auf Erzeugung eines Mutagens als alchemistisches Nebenprodukt: 10 %
Spezialisierung: Tränke	Wirkungsdauer von Tränken +10 %	Wirkungsdauer von Tränken +40 %
Erntearbeiter	Menge der gewonnenen alchemistischen Zutaten: +50 %	Menge der gewonnenen alchemistischen Zutaten: +100 %
Katalyse	Effekte von Tränken: +15 %	Effekte von Tränken: +35 %
Spezialisierung: Öle	Wirkungsdauer von Ölen: +10 %	Wirkungsdauer von Ölen: +40 %
Transmutation	Effekte von Ölen +15 %	Effekte von Ölen +35 %
Imprägnierung	Effekte von Mutagenen +15 %	Effekte von Mutagenen +35 %
Verkoster	Ermöglicht die Einnahme eines zusätzlichen Tranks.	Schadensreduktion bei eigener Vergiftung +10 %
Kondensation	Energie-Erzeugung bei eigener Vergiftung +15 %	Energie-Erzeugung bei eigener Vergiftung +35 %
Metathese	Schaden bei eigener Vergiftung +10 %	Schaden bei eigener Vergiftung +30 %
Berserker	Chance auf sofortige Tötung des Gegners bei eigener Vergiftung +1 %	Chance auf sofortige Tötung des Gegners bei eigener Vergiftung +3 %
Mutant	Schaltet den Berserker-Modus frei, der bei voller Adrenalin-Anzeige aktiviert wird. Ermöglicht die Erzeugung von Adrenalin bei eigener Vergiftung.	Erzeugung von Adrenalin bei eigener Vergiftung +25 %
Amplifikation	Erzeugung von Adrenalin bei eigener Vergiftung +15 %, Schaden bei eigener Vergiftung +10 %, Schadensreduktion bei eigener Vergiftung +10 %	Erzeugung von Adrenalin bei eigener Vergiftung +50 %, Schaden bei eigener Vergiftung +30 %, Schadensreduktion bei eigener Vergiftung +30 %

Magie

Fertigkeit	Stufe 1	Stufe 2
Verstärktes Aard-Zeichen	Schaltet Stufe II des Aard-Zeichens frei. Aard fügt Feinden Schaden zu. Zeichenschaden: 1. Zeichen-Reichweite + 2 m	Schaltet Stufe III des Aard-Zeichens frei. Aard fügt Feinden Schaden zu. Zeichenschaden: 6. Aard hat eine Flächenwirkung. Zeichen-Reichweite + 6 m
Zerstörerische Magie	Zeichen-Schaden + 5	Zeichen-Schaden + 10, Energie + 1
Verstärktes Axii-Zeichen	Schaltet Stufe II des Axii-Zeichens frei. Verhexter Gegner erhält: Vitalität + 20 %, Schaden + 20 %	Schaltet Stufe III des Axii-Zeichens frei. Verhexter Gegner erhält: Vitalität + 50 %, Schaden + 50 %
Verstärktes Quen-Zeichen	Schaltet Stufe II des Quen-Zeichens frei. Quen absorbiert 20 % Schaden. Wirkungsdauer des Zeichens + 20 s	Schaltet Stufe III des Quen-Zeichens frei. Quen absorbiert 50 % Schaden. Wirkungsdauer des Zeichens + 60 s
Magie-Intensivierung	Zeichen-Intensität + 1	Zeichen-Intensität + 2, Schadensreduktion + 10 %
Entlastung	Das Quen-Zeichen richtet reflektierten Schaden auf zwei Ziele.	Das Quen-Zeichen richtet reflektierten Schaden auf drei Ziele.
Fatale Anziehung	Ermöglicht, bis zu zwei Gegner gleichzeitig mit Axii zu verhexen.	Ermöglicht, bis zu drei Gegner gleichzeitig mit Axii zu verhexen.
Magische Energie	Energie + 1	Energie + 2
Verstärktes Igni-Zeichen	Schaltet Stufe II des Igni-Zeichens frei. Igni ermöglicht Einäscherung des Gegners. Zeichen-Reichweite + 3 m	Schaltet Stufe III des Igni-Zeichens frei. Igni hat eine Flächenwirkung. Zeichen-Reichweite + 6 m
Verstärktes Yrden-Zeichen	Schaltet Stufe II des Yrden-Zeichens frei. Es lassen sich zwei Fallen aufstellen.	Schaltet Stufe III des Yrden-Zeichens frei. Es lassen sich drei Fallen aufstellen.
Verstärkte Glyphen	Yrden-Fallen verbinden sich miteinander und machen es dem Gegner unmöglich, sich zwischen den Glyphen hindurchzubewegen.	Die erzeugte Glyphe fügt Feinden Schaden zu: 5 Schaden/s

Energiefluss	Chance auf kritischen Effekt der Zeichen + 5 %	Chance auf kritischen Effekt der Zeichen + 25 %
Magische Vitalität	Vitalität + 50	Alle Resistenzen + 5 %
Magiesinn	Schaltet das Heliotrop-Zeichen frei, das bei voller Adrenalin-Anzeige aktiviert wird. Ermöglicht die Erzeugung von Adrenalin bei Einsatz von Zeichen.	Alle Resistenzen + 5 %, Erzeugung von Adrenalin bei Einsatz von Zeichen + 50 %
Machtkontrolle	Alle Resistenzen + 20 %, Zeichen-Schaden + 30 %, Erzeugung von Adrenalin bei Einsatz von Zeichen + 10 %	Alle Resistenzen + 5 %, Zeichen-Schaden + 10 %, Erzeugung von Adrenalin bei Einsatz von Zeichen + 65 %

4.4 Mutagene

Mutagene sind mächtige Wirkstoffe, die Mutationen hervorrufen. Mit ihnen kannst du deine Fertigkeiten noch weiter verbessern. Es gibt zwei Wege, Mutagene zu erhalten: Du kannst sie von besiegten Gegnern plündern oder sie als alchemistische Nebenprodukte herstellen. Eine Mutation wird hervorgerufen, indem du eine Meditation beginnst, anschließend auf die Option „Charakter“ klickst und dann eine Fertigkeit mit Mutationsfeld auswählst. Mutationen können nicht rückgängig gemacht werden. Mutagene existieren in drei verschiedenen Varianten: klein, normal und groß. Jede dieser Varianten erhöht die Werte des Charakters um eine andere Menge.

Mutagenarten:



Mutagen für kritische Effekte

Effekt: Erhöht die Chance auf kritische Effekte.



Mutagen für Reichweite

Effekt: Erhöht die Reichweite der Aard-, Igni- und Axii-Zeichen.



Mutagen für Vitalität

Effekt: Erhöht Vitalität.



Mutagen für Macht

Effekt: Erhöht Schwert-Schaden.



Mutagen für Stärke

Effekt: Erhöht Schadensreduktion.



Mutagen für Konzentration

Effekt: Erhöht Zeichen-Schaden.

5. Alchemie

Ob du dich für das Alchemie-Entwicklungsschema entscheidest oder nicht, die Kunst der Trank- und Ölherstellung wie auch der Bombenproduktion sind wichtige Spielelemente. Die clevere Anwendung dieser Gegenstände könnte dir mehr als nur einmal die Haut retten. Für einen Hexer ist es äußerst wichtig, sich mit der Alchemie auszukennen, da er sie in vielen Situationen nutzen kann, um den Schaden seiner Hiebe zu vergrößern, seine Regenerationsfähigkeiten zu verbessern oder die Chance auf kritische Effekte zu erhöhen.

5.1 Die Arten alchemistischer Mixturen

In diesem Spiel kannst du mithilfe der Alchemie drei verschiedene Gegenstandsarten herstellen:

Tränke – Sie werden vor dem Kampf getrunken und erhöhen für kurze Zeit deine Werte. Es handelt sich hierbei um flüssige Mixturen, die hergestellt werden, indem einer alchemistischen Basis – gewöhnlich Alkohol – besondere Zutaten wie Kräuter und Monsterteile hinzugefügt werden. Die Einnahme eines Trankes vergiftet den eigenen Körper, deshalb haben die meisten Tränke zusätzlich zu ihren verstärkenden Eigenschaften unerwünschte Nebenwirkungen.

Öle – Damit werden die Schwerter vor dem Kampf eingerieben. Sie erhöhen kurzzeitig den Schaden, der bestimmten Gegnern zugefügt wird, oder erhöhen die Chance auf kritische Effekte. Sie haben keine Nebenwirkungen.

Bomben – Mit diesen Fernkampfaffen kannst du deinen Gegner überraschen und lähmen, einäschern oder in Panik versetzen. Der Einsatz einer Bombe zum richtigen Zeitpunkt – z. B. wenn du von einer Gruppe Gegner umzingelt wirst – kann dir helfen, die Oberhand zu gewinnen.

5.2. Rezepturen erhalten

Zum Herstellen einer Mixtur musst du wissen, welche alchemistischen Zutaten vermischt werden müssen – dabei helfen dir Rezepturen. Da sich Geralt lediglich mit den Grundlagen der Alchemie auskennt, kann er nicht alle Mixturen selbst herstellen, manche entstehen bei Experimenten von Magiern oder Kräuterkundigen. Rezepturen können im Spiel auf drei Arten erstanden werden: Du kannst sie als Belohnung für den Abschluss einer Quest erhalten, sie in einem Geschäft kaufen oder beim Plündern finden. Wenn du eine neue Rezeptur erlernst, wird sie in deiner Ausrüstung, dem Tagebuch und dem Alchemiefenster verfügbar.

5.3 Zutaten

Zum Anfertigen von Tränken, Ölen und Bomben werden neun natürliche Substanzen verwendet: Vitriol, Hydragenum, Rebis, Äther, Quebrith, Karmin, Caelum, Sol und Fulgur.

Diese Substanzen lassen sich in alchemistischen Zutaten finden, also in Kräutern und Körperteilen von Monstern (z. B. Nekkerkrallen). Wenn du eine alchemistische Zutat erhältst, kannst du in deinem Ausrüstungs- und Alchemiefenster nachsehen, welche Substanz sie beinhaltet.

5.4 Mixturen und Bomben herstellen

Zum Herstellen einer Mixtur oder Bombe musst du eine Meditation beginnen und das Alchemiefenster öffnen. Auf der linken Seite befindet sich eine Liste der dir bekannten Rezepturen und auf der rechten Seite findest du die verfügbaren alchemistischen Zutaten. Am unteren Bildschirmrand wird die Reihenfolge angezeigt, in der die alchemistischen Substanzen vermischt werden müssen. Du kannst jede Substanz manuell aus der Liste auf der rechten Seite auswählen und hinzufügen oder die Option zum automatischen Füllen der Plätze benutzen, damit das Alchemiefenster in der Mitte mit den für die entsprechende Rezeptur benötigten Substanzen gefüllt wird. Wenn die Zutaten in der richtigen Reihenfolge vermischt werden, wird die Mixtur erstellt und deiner Ausrüstung hinzugefügt.

TRÄNKE

Katze



Effekt: Lässt dich in kompletter Dunkelheit und durch Wände sehen. Verringert ausgeteilten Schaden.
Toxizität: gering

Erpel



Effekt: Erhöht die Regeneration von Vitalität, senkt Energie und ausgeteilten Schaden.
Toxizität: hoch

Waldkauz



Effekt: Erhöht die Regeneration von Energie.
Toxizität: gering

Wolf



Effekt: Erhöht die Chance auf kritische Effekte bei Igni-Einäschung und Aard-Niederschlag.
Toxizität: gering

Krähe



Effekt: Erhöht Schwertschaden.
Toxizität: gering

Schwalbe



Effekt: Erhöht die Regeneration von Vitalität.
Toxizität: gering

Goldener Pirol



Effekt: Erhöht alle Resistenzen.
Toxizität: gering

Tiara



Effekt: Verringert die beim Blocken verbrauchte Energie, senkt Vitalität und ausgeteilten Schaden.
Toxizität: hoch

Stammelfords Filter



Effekt: Erhöht Zeichen-Intensität, senkt Vitalität.
Toxizität: mittel

Mariborwald

Effekt: Erhöht Energie, senkt Vitalität und die Chance auf kritische Effekte.
Toxizität: hoch



Kiebitz

Effekt: Erhöht Regeneration der Energie erheblich, senkt Vitalität und Resistenzen.
Toxizität: hoch



De-Vries-Sud

Effekt: Erhöht Schadensreduktion, senkt Resistenzen und die Chance auf kritische Effekte.
Toxizität: mittel



Absud Raffards des Weißen

Effekt: Erhöht Vitalität, senkt ausgeteilten Schaden.
Toxizität: sehr hoch



Petris Filter

Effekt: Erhöht Zeichen-Schaden.
Toxizität: sehr hoch



Dachs

Effekt: Erhöht die Chance auf kritische Treffer bei Igni-Einäschung und Aard-Niederschlag erheblich.
Toxizität: sehr hoch



Donner

Effekt: Erhöht ausgeteilten Schaden erheblich, senkt Vitalität und ihre Regeneration.
Toxizität: sehr hoch



ÖLE



Nekrophagenöl

Effekt: Erhöht Schaden gegen Nekrophagen.



Gift der Erhängten

Effekt: Erhöht Schaden gegen Humanoide.



Geisteröl

Effekt: Erhöht Schaden gegen Erscheinungen.



Braunöl

Effekt: Erhöht die Chance auf den kritischen Effekt „Bluten“.

BOMBEN



Samum

Effekt: Betäubt und lähmt alle Gegner im Wirkungsradius.



Kartätsche

Effekt: Verletzt bei der Detonation alle Gegner im Wirkungsradius mit Splintern.



Teufelsbovist

Effekt: Setzt ein giftiges Gas frei.



Tanzender Stern

Effekt: Verletzt Gegner durch eine feurige Explosion.



Drachentraum

Effekt: Setzt ein leicht entzündliches Gas frei.

Falkas Blut

Effekt: Erhöht den Maximalschaden des Schwertes.



Brandung

Effekt: Erhöht Schwertschaden.



Spinnenöl

Effekt: Erhöht die Chance auf den kritischen Effekt „Vergiftung“.



Augentrost

Effekt: Blendet und lähmt alle Gegner im Wirkungsradius.



Leuchtbombe

Effekt: Erhellte die Umgebung bei Detonation.



Stinkbombe

Effekt: Setzt eine stinkende Gaswolke frei, welche die Werte der sich darin aufhaltenden Gegner verringert.



6. Ausrüstung

Im Verlauf des Spiels findest du eine Menge Gegenstände, die du in deinen Rucksack stecken kannst, um sie später zu benutzen oder zu verkaufen. Das Ausrüstungsfenster zeigt die Gegenstände in Gruppen unterteilt an: Schwerter, Fernkampfaffen, Rüstung, Aufwertungen, Tränke, Fallen, Bomben, Bücher, Mutagene, alchemistische Zutaten, Handwerkszutaten, Köder und Quest-Gegenstände. Geralts Rucksack wird auf der linken Seite angezeigt und die derzeit angelegte Ausrüstung rechts. Du kannst Gegenstände bewegen, indem du sie zwischen dem Rucksack und der angelegten Ausrüstung hin- und herziehst. Im oberen Bereich des Fensters wird die Summe an Orens angezeigt, die du besitzt, sowie das Gesamtgewicht aller getragenen Gegenstände. Wenn diese Zahl 220 Pfund überschreitet, trägt Geralt zu viel und kann nicht mehr rennen, wodurch seine Fähigkeiten im Kampf drastisch verringert werden.

6.1 Schwert- und Rüstungsaufwertungen

Mit der Zeit findest du Rüstungs- und Schwertaufwertungen, mit denen du die Eigenschaften dieser Gegenstände verbessern kannst. Du kannst nur solche Gegenstände verbessern, die Plätze für Runen oder Aufwertungen haben. Wenn du im Besitz eines Schwertes oder einer Rüstung dieser Art sowie einer Aufwertung bist, öffne das Ausrüstungsfenster und ziehe die entsprechende Aufwertung zu dem gewünschten Gegenstand, um ihn aufzuwerten. Eine Aufwertung kann nicht rückgängig gemacht werden.

6.2. Gegenstände herstellen

In diesem Spiel kannst du mehr tun, also nur Mixturen mit verfügbaren Rezepturen herzustellen: Du kannst mithilfe von gefundenen oder gekauften Schemata Gegenstände herstellen. Leider kann Geralt selbst kein Schwert schmieden oder Handschuhe nähen, also muss er dazu einen geeigneten Handwerker aufsuchen. Diesem Handwerker müssen Handwerkszutaten – wie Holz, Leder oder Pechdraht – und ein Schema zum Herstellen des Gegenstands zur Verfügung gestellt werden.

Wenn du einen Handwerker aufsuchst und die entsprechende Dialogoption wählst, wird ein Handwerksfenster geöffnet. Die Schemata, die du besitzt, werden auf der rechten Seite angezeigt und die Handwerkszutaten auf der linken Seite. Nachdem du ein Schema ausgewählt hast, wird in der Mitte die Reihenfolge und Anzahl der für die Herstellung des Gegenstands nötigen Handwerkszutaten angezeigt. Du kannst die Liste automatisch füllen lassen oder manuell bestimmte Zutaten aus der rechten Liste auswählen. Sobald die Liste gefüllt wurde, kann der Gegenstand hergestellt und deiner Ausrüstung hinzugefügt werden.

7. Minispiele

Mit den Minispielen kannst du dir ein paar Orens dazuverdienen, zusätzliche Erfahrungspunkte ergattern – wenn du an einem Turnier teilnimmst – und manchmal sogar Quest-Gegenstände erhalten. Im Wirtshaus kannst du gewöhnlich Gegner finden, gegen die du antreten kannst.

7.1 Würfelpoker

Jeder spielt Würfelpoker – Menschen, Elfen und Zwerge. Das ist gar kein Wunder, denn das Spiel ist für seine einfachen Regeln und hohen Einsätze bekannt. Um ein Spiel zu beginnen, wähle die Dialogoption Würfeln. Das Spiel wird mit fünf sechsseitigen Würfeln wie folgt gespielt:

- Wenn das Spiel beginnt, wird ein Pokerbrett angezeigt. Deine Würfel befinden sich unten, die Würfel des Gegners oben.
- Mit dem Schieberegler bestimmst du deinen Wetteinsatz. Dein Gegner kann den Einsatz daraufhin erhöhen und du kannst dies akzeptieren oder passen.
- Du wirfst die Würfel, indem du sie über dem Brett platzierst und die linke Maustaste drückst. Wenn du beim Würfeln die Maus bewegst, beeinflusst du, in welche Richtung und wie stark die Würfel rollen. Pass auf, dass sie dabei nicht vom Brett rollen. Wenn du fertig bist, wirft dein Gegner seine Würfel.
- Nun kannst du dein Würfelergebnis mit dem deines Gegners vergleichen.
- Klicke anschließend auf die Würfel, die du noch einmal werfen möchtest. Sie leuchten dadurch auf. Nachdem du deine Wahl bestätigt hast, kannst du deinen Einsatz erhöhen und erneut würfeln.
- Wenn dein Gegner gewürfelt hat, werden die Würfe verglichen und der Spieler mit dem besseren Ergebnis erhält das Geld.

Siegreiche Wurfkombinationen vom höchsten zum niedrigsten Wert:

Fünfer – fünf Würfel mit gleichen Werten

Vierer – vier Würfel mit gleichen Werten

Full House – ein Paar und ein Dreier

Fünfer-Straße-groß – die Würfel zeigen alle Werte von 2 bis 6

Fünfer-Straße-klein – die Würfel zeigen alle Werte von 1 bis 5

Dreier – drei Würfel mit gleichen Werten

Zwei Paare – zwei Würfelpaare mit gleichen Werten

Paar – zwei Würfel mit gleichen Werten

Sollten beide Spieler dieselbe Kombination werfen, gewinnt derjenige mit den höheren Werten. Haben beide Spieler dieselbe Kombination und dieselben Werte, herrscht Gleichstand.

7.2 Faustkämpfe

Faustkämpfe sind kein Zeitvertreib für feine Herren, doch in Temerien gab es davon noch nie besonders viele, also ist Geralt gut in Form geblieben. In jedem Wirtshaus kannst du an einem Faustkampf-Turnier teilnehmen, indem du mit dem selbst ernannten Veranstalter sprichst und die entsprechenden Dialogoptionen wählst. Bevor der Kampf beginnt, musst du deinen Einsatz festlegen. Je stärker der Gegner, desto höher ist der Höchsteinsatz.

Wenn der Faustkampfmodus beginnt, siehst du deinen Gegner vor dir. Seine Gesundheitsanzeige findest du über seinem Kopf, deine bleibt dort, wo sie immer ist. Sieger ist, wer die Gesundheit seines Gegners als Erstes auf einen besorgniserregenden Stand senkt. – Mit anderen Worten: Wer den anderen zuerst umhaut, hat gewonnen.

Für dieses dynamische Minispiel braucht man gute Reflexe. Der Kampf basiert auf der Quick-Time-Event-Mechanik. Das bedeutet, dass du die richtigen Tasten zur richtigen Zeit drücken musst, um einen Schlag, eine Reihe Schläge oder einen Konter erfolgreich auszuführen. Während der kurzen Zeit, in der Hinweise angezeigt werden, kannst du den Kampf in Zeitlupe sehen. Wenn du es nicht schaffst, die richtige Taste zu drücken, wirst du vom Gegner geschlagen. Wenn du mehrmals scheiterst, verlierst du den Kampf.

Gewinnst du, erhältst du das Geld, das du und dein Gegner zuvor gesetzt haben, und kannst als Nächstes gegen einen stärkeren Gegner antreten. Verlierst du den Kampf, verlierst du auch das gesetzte Geld. Um deine Ehre (und dein Geld) wiederzuerlangen, musst du den Veranstalter lediglich um eine Revanche bitten.

7.3 Armdrücken

Armdrücken ist ein beliebter Zeitvertreib von Besuchern des Wirtshauses, die genug vom Trinken haben und harte Bizeps vor geballten Fäusten und ausgeschlagenen Zähnen bevorzugen. Um dieses Minispiel zu starten, musst du einen (üblicherweise sitzenden) Gegner finden und die entsprechende Dialogoption wählen. Bevor du dich an den Tisch setzt und den Wettkampf beginnst, solltest du deinen Einsatz festlegen. Anschließend beginnt das Armdrücken. Um zu gewinnen, musst du die Hand deines Gegners auf den Tisch drücken. Dazu musst du den Faustzeiger im gelben Balken halten, der sich unter dem des Gegners bewegt. Der Zeiger wird mit der Maus bewegt. Der Gewinner erhält das Geld, das zuvor gesetzt wurde.

Dieser Sport ist besonders bei den Zwergen sehr beliebt, die täglich in den Minen und Schmieden arbeiten. Sie gehören zu den schwersten Gegnern.

8. Default keys

AKTION

Vorwärts
Rückwärts
Links
Rechts
Gehen
Interagieren
Medaillon benutzen
Schnellzugriffsmenü

TASTE

W
S
A
D
Umschalt
Linke/rechte Maustaste
Y
Strg

KAMPF

Stahlschwert/zusätzliche Waffe ziehen
Silberschwert ziehen
Nächstes Zeichen
Nächstes Schnellzugriffsfeld
Schwert wegstecken
Flinker Hieb
Starker Hieb
Zeichen benutzen
Schnellzugriffsgegenstand benutzen
Blocken
Spezialfertigkeit
Rollen
Vorwärts rollen
Rückwärts rollen
Nach links rollen
Nach rechts rollen

1
2
3
4
0
Linke Maustaste
Rechte Maustaste
Q/mittlere Maustaste
R
E/Alt
X
Leertaste
W (doppelt)
S (doppelt)
A (doppelt)
D (doppelt)

FENSTER

Ausrüstung
Tagebuch
Karte
Charakter
Meditation

I
J
M
C
Strg + Esc

ANDERES

Spiel verlassen
Schnellspeichern
Steuerung umschalten

Esc
F5
Einf

Mit der Taste „Einf“ kannst du zum Steuerungsmodus der Xbox 360 umschalten.

MITWIRKENDE

Text

Łukasz Babel

Desktop-Publishing

Michał Ziółkowski
Graphics & Design Studio
www.gdstudio.pl

Przemysław Juszczuk

CDPROJEKT:

fmod

havok



Scaleform



The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o.

The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. 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. © 2011 Namco Bandai Partners S.A.S. Marketed, published, manufactured and distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2010. Licensee Developed Software uses Havok™. © Copyright 1999-2011 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Agent movement powered by PathEngine™ - www.pathengine.com. Uses Scaleform GfX © 2011 Scaleform Corporation. All rights reserved. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2005-2011 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.