

Содержание

1. Прежде чем начать игру	2	3.4. Бомбы, ножи и ловушки	15
1.1 Установка игры и пакета DirectX	2	3.5. Временные эффекты	15
1.2 Новая игра	2	3.5.1. Эликсиры и масла	16
1.3 Настройки	2	3.5.2. Места Силы	16
1.4 Загрузка игры	3	3.5.3. Критические эффекты	16
1.5 Выход из игры	3	3.6. Добивающие удары и адреналин	17
2. Новая игра и обучение	3	4. Развитие персонажа	18
2.1 Интерфейс игры	3	4.1 Опыт	18
2.1.1 Главный экран игры	3	4.2 Способности	18
2.1.2 Медальон	5	4.3 Пути развития	18
2.1.3 Меню быстрого выбора	6	4.3.1. Таблица способностей	19
2.1.4. Окно снаряжения	7	4.4 Мутагены	23
2.1.5. Окно дневника	8	5. Алхимия	24
2.1.6. Окно карты	9	5.1. Виды алхимических зелий	24
2.1.7. Режим медитации	9	5.2. Получение рецептов	25
2.1.8. Характеристики персонажа	10	5.3 Ингредиенты	25
2.2. Передвижение по игровому миру	10	5.4. Приготовление зелий и бомб	25
2.3. Мини-карта и значки	11	6. Снаряжение	28
2.4. Взаимодействие	11	6.1. Улучшения мечей и доспехов	28
2.5. Диалоги	11	6.2. Изготовление предметов	28
2.6. Значки действия в диалогах	12	7. Мини-игры	29
2.7. Быстрые события (QTE)	12	7.1. Костяной покер	29
3. Режим боя	13	7.2. Кулачный бой	30
3.1 Передвижение	13	7.3. Борьба на руках	30
3.2 Рукопашный бой	13	8. Горячие клавиши	31
3.2.1 Нанесение ударов	13		
3.2.2 Блоки и контратака	13		
3.3. Ведьмачья магия	14		
3.3.1 Знаки	14		

1. Прежде чем начать игру

1.1 Установка игры и пакета DirectX

Вставьте диск с игрой «**Ведьмак 2. Убийцы королей**» в DVD-привод.

Экран установки появится автоматически, если включен режим автозапуска. В противном случае запустите файл Setup.exe с диска игры. Действуйте согласно инструкциям на экране. Выберите режим быстрой установки, чтобы установить игру в папку по умолчанию. Режим пользовательской установки позволит вам самостоятельно указать папку, куда следует установить игру.

По завершении установки вы можете сразу запустить игру.

Для игры «**Ведьмак 2. Убийцы королей**» необходима установка пакета DirectX версии 9.0c или выше. Если у вас нет DirectX, программа установки попросит вас принять лицензионный договор и установит последнюю версию DirectX.

1.2. Новая игра

Выберите эту опцию, чтобы начать новую игру. В игре доступны 4 уровня сложности.

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

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

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

Безумный — уровень для необычайно искусного игрока, который ждет от игры максимальной сложности. Противники наносят очень серьезные повреждения, а после смерти Геральта невозможно загрузить текущую игру.

1.3. Настройки

Воспользуйтесь этим разделом, чтобы выбрать интересующие вас установки игры.

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

Видео — при помощи этого окна вы можете изменить установки изображения: яркость, контрастность, разрешение.

Звук — при помощи этого окна можно изменять громкость музыки, фоновых звуков и диалогов.

Дополнительные настройки — в этом разделе вы можете изменить дополнительные параметры игры.

1.4. Загрузка игры

Игра автоматически сохраняется, создавая записи в ключевые моменты развития сюжета. Кроме того, вы можете сохранять игру по собственному желанию. Для сохранения нажмите клавишу F5. Сохраненную игру можно загрузить, выбрав опцию «Загрузка» в меню, где находится список сохраненных игр.

1.5. Выход из игры

Выберите опцию «Выход», чтобы выйти из игры.

2. Новая игра и обучение

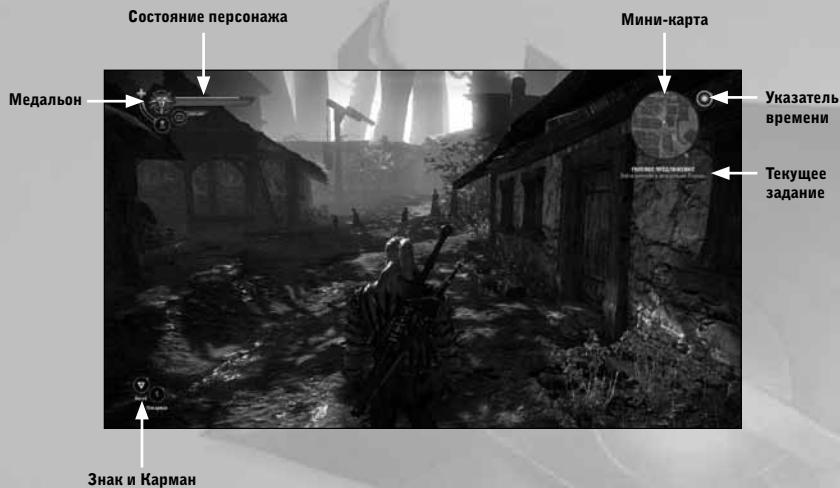
В игре «**Ведьмак 2. Убийцы королей**» вы играете за Геральта из Ривии. История начинается с того, что Вернон Роше допрашивает вас в подземельях замка Ла Валетт. Вашим первым заданием будет убедить его в том, что вас нельзя держать в заточении и тем более — отправлять к палачу.

Каждый раз, когда вам представится возможность выполнить новое действие, ознакомиться с механизмом игры или элементом интерфейса, на экране будет появляться всплывающая подсказка, которая поможет вам разобраться в основных моментах.

2.1. Интерфейс игры

2.1.1. Главный экран игры

Главный экран представляет собой игровой мир.



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

Указатель времени показывает текущее время суток.

Текущее задание показывает выполняемое в настоящее время задание и краткое описание ближайшей промежуточной цели.

Знак и Карман показывают выбранный ведьмачий Знак и предмет, который лежит в ячейке быстрого доступа.

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

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

Подсказки — краткая сводка полученных только что игровых знаний.

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

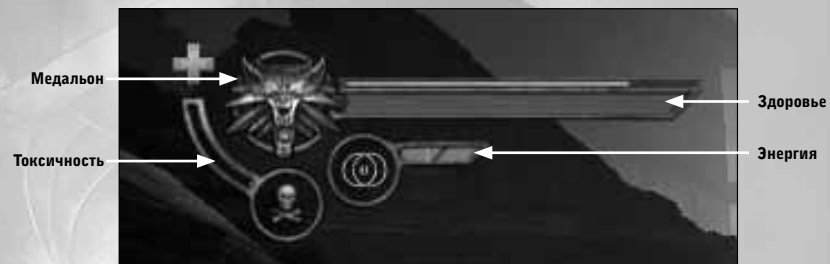
Меню взаимодействия появляется, когда герой может взаимодействовать с каким-либо персонажем или предметом.

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

Ход боя — запись о ходе боя информирует о нанесенных и полученных повреждениях, а также о действиях.

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

2.1.2. Медальон



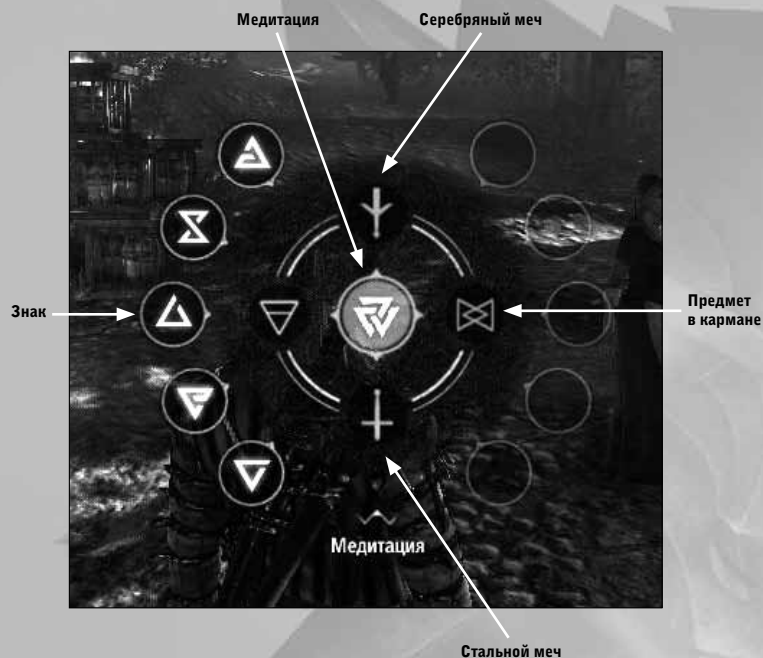
Медальон — можно использовать, если он заряжен, на что указывает пульсирующая желтая подсветка. Медальон подсвечивает предметы, травы, монстров и места Силы.

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

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

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

2.1.3. Меню быстрого выбора



Меню быстрого выбора вызывается клавишей Ctrl и позволяет выбрать Знак или предмет, который можно быстро использовать в бою.

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

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

Медитация — перейти в режим медитации.

Серебряный меч — вытащить/убрать серебряный меч.

Стальной меч — вытащить/убрать стальной меч или другое обычное оружие.

2.1.4 Окно снаряжения

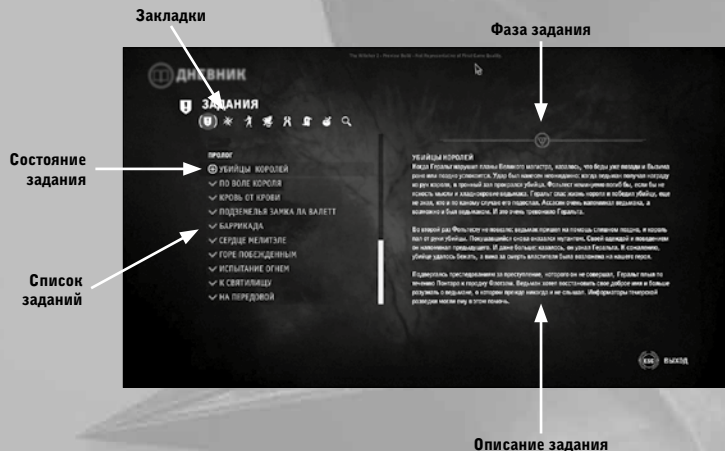


Окно снаряжения поделено на две части. Слева расположен вещевой мешок и список находящихся в нем предметов. Справа находятся предметы, которые Геральт использует в настоящий момент. Вещи можно переносить из мешка в снаряжение и обратно.

Экран вещевых мешков состоит из закладок, в которых собраны отдельные типы предметов: оружие, метательное оружие, доспехи, улучшения доспехов и оружия, эликсиры, ловушки, бомбы, книги, трофеи, мутагены, алхимические ингредиенты, компоненты, чертежи и рецепты, ловушки, вещи для заданий. Кроме того, есть закладка, в которой показаны все предметы одним списком.

2.1.5 Панель дневника

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



Закладка заданий

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

Состояния заданий:

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

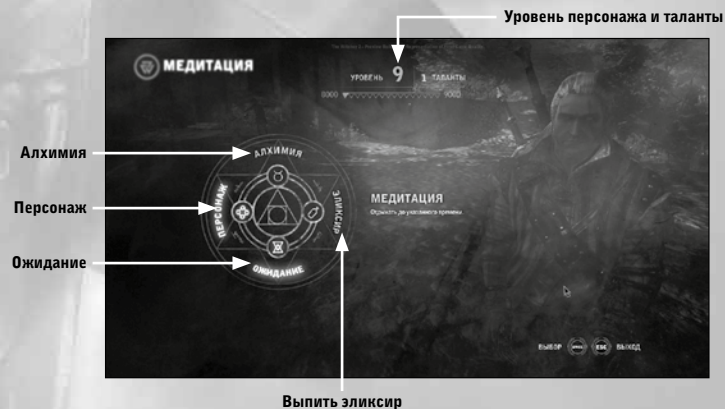
Остальные закладки имеют похожую структуру. В закладках «Ремесло» и «Алхимия» можно увидеть чертежи и рецепты, которые есть у Геральта.

2.1.6 Панель карты

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



2.1.7. Режим медитации



Из режима медитации вы можете перейти к четырем панелям:

Алхимия — приготовить эликсиры на основе известных рецептов.

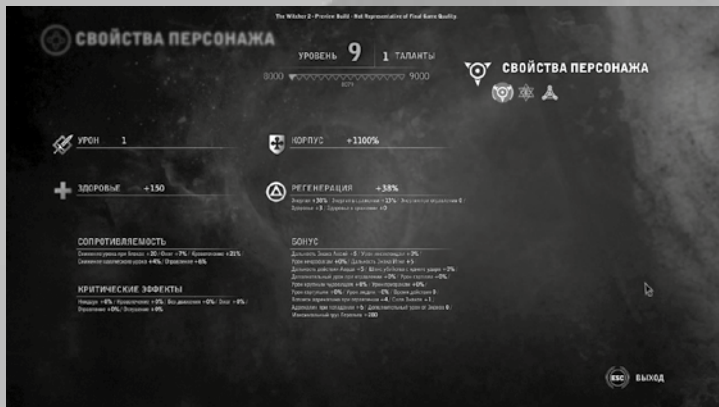
Эликсир — принять имеющийся эликсир.

Ожидание — дождаться назначенного времени.

Персонаж — применить таланты и выучить новые способности.

2.1.8 Характеристики персонажа

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



2.2 Перемещение по игровому миру

Игровой мир вы видите в проекции от третьего лица. Чтобы Геральт ходил в разные стороны, используйте клавиши W, S, A, D. С помощью мыши можно вращать камеру так, чтобы видеть игровые события наилучшим образом.

2.3 Мини-карта и значки

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

- ! — текущее задание
- 👤 — важный персонаж
- 🔨 — ремесленник
- 👛 — торговец
- 🏠 — трактир

Кроме того, на мини-карте красными точками обозначены ваши враги.

2.4. Взаимодействие

Благодаря возможности точно указать цель, любое взаимодействие в игре происходит нажатием левой кнопки мыши (LMB). Если с предметом можно что-нибудь сделать, на экране появляется информация о возможных видах действия. Самые важные это: вступить в диалог, поднять предмет, сорвать растение, войти в дверь, преодолеть препятствие, зажечь или потушить огонь, осмотреть доску объявлений. Если возможны два типа действий с одним предметом или персонажем, может быть использована также правая кнопка мыши (RMB).

2.5. Диалоги

Когда вы ведете диалог с другими персонажами, внизу экрана показываются реплики, произнесенные как Геральтом, так и его собеседниками. Варианты диалога показаны в виде списка с правой стороны экрана. Интересующий вас вариант продолжения диалога можно выбрать при помощи мыши или стрелок на клавиатуре и клавиши Enter.

2.6. Значки действия в диалогах

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



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



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



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



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



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



Аксий. Позволяет использовать Знак Аксий. Это одна из форм оказания давления на собеседника.



Покер на костях. Открывает мини-игру в кости.



Кулачный бой. Начинает кулачный бой.



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



Выход из диалога. Заканчивает разговор.

2.7. Быстрые события (QTE)

Важным элементом игры в некоторых случаях станет появление быстрых событий - QTE. В такие моменты необходимо как можно быстрее нажать клавишу, которую указывает подсказка на экране. Если вместе с подсказкой появляется индикатор, это означает, что нужно нажимать данную клавишу, пока шкала не заполнится. Слишком медленная реакция на события QTE может иметь плохие последствия для героя.

3. Режим боя

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

3.1. Передвижение

Передвижение в бою принципиально не отличается от обычного. Геральт перемещается при помощи клавиш W, S, A, D, а мышью можно поворачивать камеру так, чтобы получить наилучший обзор.

Важным маневром является кувырок, который позволяет избежать ударов противников, а также увеличить или сократить дистанцию. Кувырок вперед выполняется нажатием клавиши Пробел. Нажмите соответствующую клавишу движения (W,S,A,D) дважды, и герой сделает кувырок в выбранном направлении.

3.2. Рукопашный бой

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

3.2.1. Нанесение ударов

Атаковать противника можно нажатием левой или правой кнопок мыши. Левая кнопка начинает быстрый удар, правая — силовой. Выбор удара зависит от того, с кем вам пришлось сойтись в битве. Скоростные удары наносят меньше повреждений, но совершенно незаменимы в поединке с быстрыми врагами, лишенными щита или панциря. Если придется иметь дело с менее ловкими, но более защищенными противниками, лучше подойдут мощные удары. Чтобы нанести такой удар, понадобится больше времени, но вложенная в них сила причинит врагу очень серьезный урон.

В режиме боя по умолчанию атакуется ближайший противник. Нажатие левой или правой кнопки мыши означает удар в его направлении. Чтобы атаковать другую цель (текущая цель показана значком на теле и индикатором здоровья наверху), необходимо повернуть камеру или нажать клавишу движения (W, S, A или D).

3.2.2. Блоки и контратака

Если вы сражаетесь с сильным противником или со щитником, стоит блокировать его удары. Хорошо отраженный удар может вывести врага из равновесия, что по-

могает затем провести собственную атаку. Блок выполняется нажатием клавиши E. Чтобы поставить блок, нужны очки энергии.


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


3.3. Ведьмачья магия


Хотя ведьмаки чаще всего используют в бою мечи, они могут помогать себе специальными заклятиями, именуемыми Знаками. Эти заклятия могут не только ранить противников, но и обеспечить тактическое преимущество. Чтобы использовать Знак, выберите его при помощи быстрого меню, а затем нажмите клавишу Q или среднюю кнопку мыши. Использование Знака стоит одно очко энергии.


3.3.1. Знаки


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

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

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

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

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

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

3.4. Бомбы, ножи и ловушки

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

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

Метание ножей и бомб происходит в двух режимах: режиме автоматического прицеливания, когда игрок быстро нажимает клавишу R, а нож или бомба летят в намеченную цель, и режиме ручного прицеливания, когда игрок нажимает и удерживает клавишу R, пока не появится прицел, а затем направляет прицел мышью в нужное место.

При установке ловушек можно также использовать клавишу R. После ее нажатия Геральт поставит ловушку там, где находится. Помните, что расстановка ловушек занимает относительно много времени. Находясь в непосредственной близости от противника, лучше защищаться более быстрыми способами.

Список бомб находится в разделе 5.

3.5. Временные эффекты

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

3.5.1. Эликсиры и масла

Эликсиры и масла временно увеличивают ваши боевые характеристики, поэтому их следует использовать перед боем. Благодаря им вы можете увеличить наносимые повреждения, ускорить регенерацию или увеличить шанс критического эффекта.

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

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

3.5.2. Места Силы

Место Силы — это место высокой концентрации энергии, которое можно узнать по вибрирующему воздуху. Когда вы увидите такое место, используйте медальон и войдите в него, чтобы активировать эффект. Места Силы временно увеличивают характеристики ведьмака: ускоряют восстановление здоровья, увеличивают силу Знаков или помогают в бою.

3.5.3. Критические эффекты

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

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

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

3.6. Добивающие удары и адреналин

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

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

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

Берсерк можно использовать, разлив способность «Мутант». После активации Берсерка Геральт на короткое время сможет наносить невероятно сильные повреждения.

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

4. Развитие персонажа

Геральт развивается по мере того, как переживает приключения, из череды которых складывается игра. Опыт позволяет герою овладевать новыми умениями, улучшать уже имеющиеся способности и увеличивать характеристики.

4.1. Опыт

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

4.2. Способности

Способности являются самым важным элементом развития персонажа, и позволяют ему увеличивать свои характеристики и осваивать новые умения. Чтобы развить какую-либо способность, необходимо располагать свободными очками талантов и войти в режим медитации. Выбрав раздел «Герой», вы увидите дерево способностей, разделенное на 4 части: обучение, бой мечами, алхимия и магия. Это пути развития, по которым можно совершенствовать героя. Для получения почти всех способностей требуются какие-то другие навыки: нельзя овладеть способностью, если у вас нет предыдущих умений этой ветки. У каждой способности в игре есть два уровня развития.

4.3. Пути развития

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

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

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

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

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

4.3.1. Сопоставление способностей

Обучение

Способность	Уровень 1	Уровень 2
Восстановление энергии	Регенерация энергии вне боя +25%.	Регенерация энергии в бою +25%.
Закалка	Здоровье +10.	Здоровье +50.
Парирование	Открывает способность парировать удары со всех направлений.	Уменьшение повреждений при блоке: 100%.
Метание ножей	Открывает способность метания стилета.	Повреждения при метании стилета +20.
Отражение стрел	Открывает способность отбивать стрелы.	Открывает способность отбивать стрелы в направлении стрелка.
Твердость духа	Восстановление энергии в бою +10%.	Энергия +1.

Бой мечами

Способность	Уровень 1	Уровень 2
Защита	Повреждения, получаемые при ударе в спину: 150%.	Повреждения, получаемые при ударе в спину: 100%.
Рипост	Открывает способность контратаковать при ударе противника.	Шанс убить на месте при контратаке: 50%.

Работа ног	Дистанция при уклонении +100%.	Дистанция при уклонении +200%.
Мощь	Повреждения, наносимые мечом +5%.	Повреждения, наносимые мечом +20%.
Мельница	Открывает способность наносить удары нескольким противникам. Дополнительные противники получают 50% повреждений.	Дополнительные противники получают 100% повреждений.
Заслон	Стоимость энергии, необходимой для удара -25%.	Стоимость энергии, необходимой для удара -50%.
Крепкий орешек	Уменьшение повреждений +25%.	Уменьшение повреждений +40%.
Пройдоха	Скорость восстановления энергии в бою +10%.	Скорость восстановления энергии в бою +100%.
Гордец	Здоровье +25.	Здоровье +100.
Точный удар	Вероятность критического эффекта кровотечения: 10%.	Вероятность критического эффекта кровотечения: 20%; повреждения, наносимые мечом +20%.
Внезапная смерть	Вероятность убить противника на месте +2%.	Вероятность убить противника на месте +5%.
Военное искусство	Вероятность всех критических эффектов: +5%.	Вероятность всех критических эффектов: +15%.
Бессмертный	Здоровье +50, уменьшение повреждений +10%.	Здоровье +150, уменьшение повреждений +30%.
Чувство боя	Открывает групповые добивающие удары после заполнения шкалы адреналина. Позволяет повышать адреналин ударами меча.	Наносимые повреждения +20%, уменьшение повреждений +20%.
Ураган	Всплеск адреналина при ударах меча +10%. Общее сопротивление +10%. Вероятность всех критических эффектов +10%.	Всплеск адреналина при ударах меча +30%. Общее сопротивление +20%. Вероятность всех критических эффектов +20%.

Алхимия

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

Магия

Способность	Уровень 1	Уровень 2
Улучшенный Знак Аард	Открывает 2 уровень Знака Аард. Знак Аард ранит врагов. Повреждения Знаком: 1. Дальность Знака +2 м.	Открывает 3 уровень Знака Аард. Повреждения знаком: 6. Знак действует по площади. Дальность знака +6 м.
Разрушительная магия	Повреждения от Знаков +5.	Повреждения от знаков +10, энергия +1.
Улучшенный Знак Аксий	Открывает 2 уровень Знака Аксий. Очарованный противник получает: здоровье +20%, наносимые повреждения +20%.	Открывает 3 уровень Знака Аксий. Очарованный противник получает: здоровье +50%, наносимые повреждения +50%.
Улучшенный Знак Квен	Открывает 2 уровень Знака Квен. Квен отражает 20% повреждений. Время действия Знака +20 сек.	Открывает 3 уровень Знака Квен. Квен отражает 50% повреждений. Время действия Знака +60 сек.
Магическая мощь	Сила Знаков +1.	Сила Знаков +2, уменьшение повреждений +10%.
Отражение боли	Квен переносит отраженные повреждения на двух врагов.	Квен переносит отраженные повреждения на трех врагов.
Роковые чары	Возможность очаровать Знаком Аксий до двух противников.	Возможность очаровать Знаком Аксий до трех противников.
Магическая энергия	Энергия +1.	Энергия +2.
Улучшенный Знак Игни	Открывает 2 уровень Знака Игни. Игни получает возможность поджечь противника. Дальность Знака +3 м.	Открывает 3 уровень Знака Игни. Игни действует по площади. Дальность знака +6 м.
Улучшенный Знак Ирден	Открывает 2 уровень Знака Ирден. Игрок может поставить 2 ловушки.	Открывает 3 уровень Знака Ирден. Игрок может поставить 3 ловушки.
Улучшение символа	Ловушки Ирден объединяются, блокируя для противника проход между символами.	Символ наносит врагам 5 очков повреждений в сек.
Прилив энергии	Вероятность критического эффекта от Знаков +5%.	Вероятность критического эффекта от знаков +25%.

Магическая сила жизни	Здоровье +50.	Общее сопротивление +5%.
Чувство магии	Открывает Знак Гелиотроп после заполнения шкалы адреналина. Позволяет увеличивать адреналин Знаками.	Общее сопротивление +5%, увеличение адреналина знаками +50%.
Контроль силы	Общее сопротивление +20%, повреждение Знаками +30%, увеличение адреналина Знаками +10%.	Общее сопротивление +5%, повреждение знаками +10%, увеличение адреналина знаками +65%.

4.4. Мутагены

Мутагены — это сильные вещества, вызывающие мутации. Благодаря им вы можете дополнительно поднять уровень способностей Геральта. Мутагены можно добыть двумя способами: забрать их в качестве трофея у убитого врага или получить как побочный продукт алхимической реакции. Чтобы произвести мутацию, войдите в режим медитации. Выберите раздел «Герой» и найдите способность, которую можно изменить при помощи мутагена. Мутации нельзя остановить.

Мутагены обычно существуют в трех формах: слабого мутагена, базового мутагена и мощного мутагена. Каждая из этих форм увеличивает характеристики персонажа, но в разной степени.

Виды мутагенов:



Мутаген критических эффектов

Действие: повышает вероятность возникновения критических эффектов.



Мутаген дистанции

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



Мутаген здоровья

Действие: увеличивает здоровье.



Мутаген мощи

Действие: увеличивает урон, наносимый мечом.



Мутаген силы

Действие: защищает от повреждений.



Мутаген концентрации

Действие: увеличивает урон, наносимый Знаками.

5. Алхимия

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

5.1. Виды алхимических микстур

В игре алхимическим путем вы сможете создавать три вида предметов.

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

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

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

5.2. Получение рецептов

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

5.3. Ингредиенты

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

Эти субстанции можно найти в алхимических ингредиентах: травах, а также в частях тел побежденных чудовищ, например в когтях накера. Выделив какой-либо алхимический ингредиент в окне снаряжения или на панели алхимии, вы сможете увидеть, какую субстанцию он содержит.

5.4. Приготовление микстур и бомб

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

ЭЛИКСИРЫ



Кошка

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

Токсичность: низкая



Кряква

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

Токсичность: высокая



Филин

Действие: ускоряет восстановление энергии.

Токсичность: низкая



Wolf

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

Toxicity: low



Грач

Действие: увеличивает повреждения, наносимые мечом.

Токсичность: низкая



Ласточка

Действие: ускоряет восстановление здоровья.

Токсичность: низкая



Иволга

Действие: увеличивает общее сопротивление.

Токсичность: низкая



Тиара

Действие: уменьшает расход энергии при блоках, при этом снижает здоровье и наносимый урон.

Токсичность: высокая

Зелье Стаммельфорда

Действие: увеличивает силу Знаков за счет здоровья.

Токсичность: средняя

Лес Марибора

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

Токсичность: высокая

Чайка

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

Токсичность: высокая

Вирга

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

Токсичность: средняя

Зелье Раффара Белого

Действие: увеличивает здоровье за счет наносимых повреждений.

Токсичность: очень высокая

Зелье Петри

Действие: увеличивает повреждения, наносимые Знаками.

Токсичность: очень высокая

Барсук

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

Токсичность: очень высокая

Гром

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

Токсичность: очень высокая

МАСЛА



Масло от трупоедов

Действие: увеличивает повреждения, наносимые трупоедам.



Яд повешенного

Действие: увеличивает повреждения, наносимые людям.



Масло от призраков

Действие: увеличивает повреждения, наносимые призракам.



Коричневое масло

Действие: увеличивает вероятность критического эффекта кровотечения.

БОМБЫ



Самум

Действие: оглушает и обездвиживает всех врагов в радиусе действия.



Картечь

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



Чертов гриб

Действие: образует облако ядовитого газа.



Танцующая звезда

Действие: огненный взрыв поджигает врагов.



Мечта дракона

Действие: образует облако легко воспламеняющегося газа.

Кровь Фальки

Действие: увеличивает максимальные повреждения, наносимые мечом.



Водоворот

Действие: увеличивает повреждения, наносимые мечом.



Паучье масло

Действие: увеличивает вероятность критического эффекта отравления.



Светлячок

Действие: ослепляет и обездвиживает всех врагов в радиусе действия.



Факел

Действие: освещает территорию вокруг места взрыва.



Смердяк

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



6. Окно снаряжения

В ходе игры вы будете находить массу предметов, которые можно положить в вещевую мешок, чтобы позднее использовать или продать. В окне снаряжения предметы разделяются по группам: мечи, метательное оружие, доспехи, усиления, эликсиры, ловушки, бомбы, книги, мутагены, алхимические ингредиенты, компоненты, приманки и вещи для заданий. С левой стороны панели показан вещевая мешок Геральта, а с правой — его текущая экипировка. Предметы можно переносить, перетягивая их из мешка в текущую экипировку и обратно. В правой верхней части панели вы видите, сколько денег в Геральтовом кошельке, а также общий вес всех предметов. Когда вес превысит максимально допустимое значение, Геральт будет перегружен и не сможет бегать, что значительно ограничит его возможности в бою.

6.1. Улучшение мечей и доспехов

Со временем вы найдете усиления для доспехов и мечей, которые позволяют улучшить свойства этих предметов. Улучшать можно только те предметы, у которых есть гнезда для рун и усилений. Если вы владеете таким мечом или доспехами, и у вас есть соответствующие усиления, откройте окно снаряжения и перетяните мышью нужное усиление на предмет. Усиление предмета необратимо.

6.2. Изготовление предметов

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

Когда вы найдете ремесленника и выберете соответствующий режим диалога, появится панель изготовления предметов. После выбора чертежа в центре появится комбинация и количество компонентов, необходимых для изготовления предмета. Список можно заполнить вручную, щелкая по нужным компонентам справа, или автоматически. Заполнив список, вы можете изготовить предмет, который тут же будет добавлен в снаряжение.

7. Мини-игры

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

7.1. Покер на костях

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

- В начале игры появляется доска для игры в покер. Ваши кости внизу, кости противника наверху.
- Ставка назначается при помощи бегунка. Ваш противник может ее перекрыть. На это вы можете ответить, уравнив ставки или сыграв пас.
- Бросок производится левой кнопкой мыши, когда кости находятся над доской. Движения мыши в момент броска влияют на то, в каком направлении и насколько сильно будут брошены кости. Важно следить за тем, чтобы кости при броске не выкатились за игровую доску. Ваш противник бросает после вас.
- Затем можно сравнить очки, выпавшие на костях у вас и у противника.
- Щелкните по костям, которые вы хотите бросить еще раз, и они подсветятся. Сделав выбор, вы сможете поднять ставку и бросить кости.
- После броска вашего противника результаты сравниваются, а игрок с лучшей комбинацией забирает ставку.

Старшинство комбинаций на костях:

Покер — пять костей с одинаковым количеством очков.

Каре — четыре кости с одинаковым количеством очков.

Фул-хаус — пара и три кости одного достоинства.

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

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

Тройка — три кости одного достоинства.

Две пары — две пары костей одного достоинства каждая.

Пара — две кости одного достоинства.

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

7.2. Кулачный бой

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

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

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

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

7.3. Борьба на руках

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

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

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

8. Горячие клавиши

ДЕЙСТВИЕ

Шагнуть вперед
Шагнуть назад
Шагнуть влево
Шагнуть вправо
Перейти на бег/на шаг
Использовать предмет
Использовать медальон
Открыть быстрое меню

КЛАВИША

W
S
A
D
Shift
Левая/правая кнопка мыши
Z
Ctrl

БОЙ

Вынуть стальной меч/дополнительное оружие
Вынуть серебряный меч
Активировать следующий Знак
Открыть следующий карман
Убрать меч
Нанести быстрый удар
Нанести мощный удар
Использовать Знак
Использовать предмет из кармана
Поставить блок
Использовать особое умение
Кувыркнуться
Кувыркнуться вперед
Кувыркнуться назад
Кувыркнуться влево
Кувыркнуться вправо

1
2
3
4
0
Левая кнопка мыши
Правая кнопка мыши
Q/средняя кнопка мыши
R
E
X
Пробел
W (два раза)
S (два раза)
A (два раза)
D (два раза)

ПАНЕЛИ

Окно снаряжения
Дневник
Карта
Герой
Медитация

I
J
M
C
Ctrl + Esc

ПРОЧЕЕ

Выход из игры
Быстрое сохранение
Переключение управления

Esc
F5
Insert

При помощи клавиши Insert вы можете переключить управление, чтобы использовать контроллер Xbox 360.

АВТОРЫ

Текст

Лукаш Бабель

Переводчик

Юрий Андрейчук

Редактор

Катерина Рыбалко

DTP

Михал Жолковский
Graphics & Design Studio
www.gdstudio.pl

Пжемыслав Ющук

CDPROJEKT:

fmod.

havok



Scaleform

The Witcher® является товарным знаком CD Projekt RED sp. z o.o. Игра The Witcher © CD Projekt RED sp. z o.o. Все права защищены. Игра The Witcher создана на основе произведения Анджея Сапковского. Все прочие права и товарные знаки являются собственностью их владельцев. FMOD Sound System, © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994–2010. ПО разработано с использованием элементов, права на которые принадлежат Havok™. (C) 1999-2011 Havok.com, Inc. (и её лицензиары). Все права защищены. Подробная информация представлена на сайте www.havok.com. NVIDIA, логотипы NVIDIA, The Way It's Meant To Be Played, GeForce и 3D Vision являются торговыми марками или зарегистрированными товарными NVIDIA Corporation в США и других странах. Все права защищены. Движение персонажей осуществляется при помощи технологии PathEngine™ – www.pathengine.com. Используется технология Scaleform Gfx © 2011 Scaleform Corporation. Все права защищены. Данная программа использует элементы технологии SpeedTree. (c)2005-2011 Interactive Data Visualization, Inc. Все права защищены. © Наименование «Ведьмак», Евгений Вайсброт. © 000 «1С-СофтКлуб», локализация и оформление, 2011 г. Творческая адаптация Snowball Studios.