

1	Einführung	6
2	Wichtige Orte	8
3	Wichtige Charaktere	10
4	Vor dem Spiel	12
	4.1. Installation von Spiel und Treibern	12
	4.2. Neues Spiel.....	12
	4.3 Optionen	13
	4.3.1.Spieloptionen	13
	4.3.2 Grafikoptionen	13
	4.3.3 Soundoptionen	13
	4.3.4 Steuerung	13
	4.3.5 Erweiterte Optionen	13
	4.4 Spiel laden/speichern	14
	4.5 Spiel-Hauptmenü	14
	4.6 Spiel verlassen	14
5	Spielbeginn und Tutorial	15
	5.1 Spielinterface	15
	5.1.1 Haupt-Spielbildschirm	15
	5.1.2 Medaillon	16
	5.1.3 Held-Feld	17
	5.1.4 Inventar-Feld	18
	5.1.5 Tagebuch-Feld	19
	5.1.6 Karten-Feld	21
	5.1.7 Meditationsmodus	22
	5.1.8 Systemoptionen	22
	5.2 Navigation in der Spielwelt	23
	5.2.1 Kamera-/Steuerungsmodi	23
	5.3 Minikarte und Markierungen	24
	5.4 Hexermedaillon	24

5.5 Interaktion	25
5.5.1 Mauszeiger	25
5.6 Dialoge	26
5.7 Spieldialoge	26
5.8 Kampf	27
5.9 Ausruhen und Meditieren	27
6 Kampf	28
6.1 Bewegung	28
6.1.1 Spezialmanöver im Kampf	28
6.2 Schwertkampf	29
6.2.1 Hexerkampfstile	29
6.2.2 Sequenzen	30
6.2.3 Spezial- und Abschlussangriffe	31
6.2.4 Zusammenfassung der Hexerkampfstile	32
6.3 Hexermagie	38
6.3.1 Zeichen	38
6.3.2 Zusammenfassung der Aufwertungen von Hexerzeichen	40
6.4 Tränke, Öle und Bomben im Kampf	45
7 Charakterentwicklung	46
7.1 Erfahrung	46
7.2 Talente	46
7.3 Eigenschaften	47
7.4 Fähigkeiten und Fertigkeiten	48
7.5 Erwerb von Aufwertungen	48
7.6 Zusammenfassung der Fähigkeiten und Fertigkeiten	49
8 Alchimie	53
8.1 Arten alchimistischer Mixturen	53
8.2 Erwerb von Formeln	53
8.3 Zutaten und Komponenten	54

8.4	Mixtur-Mischung	55
8.5	Experimentieren	55
8.6	Nebenwirkungen von Tränken	56
8.7	Zusammenfassung von Tränken und Mixturen	56
9	Inventar	66
9.1	Schwerter und Rüstungen aufwerten	66
9.2	Gewöhnliche Gegenstände	67
10	Minispiele	68
10.1	Würfelpoker	68
10.2	Faustkämpfe	69
10.3	Austrinken	69
11	Bestiarium.....	70
11.1	Gewöhnliche Gegner	70
11.2	Gewöhnliche Ungeheuer	70
11.3	Einzigartige Ungeheuer	71
11.4	Mächtige Widersacher	71
11.5	Spezielle Fähigkeiten von Gegnern	71
	Mitwirkende	73
	Technischer Support	79





1 Einführung

Später sagte man, dass der Mann aus Norden kam, vom Seiler-Tor aus. Er ging zu Fuß und führte ein beladenes Pferd am Halfter. Es war Spätnachmittag, die Kramläden der Seiler und Sattler waren schon geschlossen und die Gasse leer. Es war warm und der Mann hatte einen schwarzen Mantel über die Schultern geworfen. Er fiel auf.

Der Unbekannte war nicht alt, aber seine Haare waren fast völlig weiß. Unter dem Mantel trug er einen abgetragenen ledernen Wams, der unter dem Hals und an den Schultern verschnürt war. Als er seinen Mantel ablegte, bemerkte jeder, dass er ein Schwert an einem Gurt auf dem Rücken trug. Das war an sich nicht ungewöhnlich, da in Wyzima fast jeder Waffen mit sich führte, aber niemand trug sein Schwert auf dem Rücken, so wie einen Bogen oder Köcher.

[...] er setzte sich nicht an einen Tisch zu den wenigen Gästen, er stand weiter an der Theke und starrte den Wirt mit durchdringenden Augen an. Er nahm einen Schluck aus dem Krug.

- Zahle und schere Dich raus! - Schrie der Pockennarbige.

Erst jetzt blickte der Unbekannte ihn an.

- Das Bier werde ich noch zu Ende trinken.

- Wir werden dir helfen - zischte der Riese. Er schlug dem Rivianer den Krug aus der Hand, packte ihn gleichzeitig an der Schulter und krallte die Finger in den Gurt, den der Fremde schräg über die Brust trug. Einer der Leute im Hintergrund hatte die Faust zum Schlag erhoben. Der Fremde drehte sich ruckartig um und brachte so den Pockennarbigen aus dem Gleichgewicht. Das Schwert zischte aus der Scheide und leuchte kurz im Licht der Öllämpchen auf. Ein Tumult entbrannte. Ein Schrei. Einer der übrigen Gäste stürzte zum Ausgang. Mit Krach fiel der Stuhl um und das Töpfergeschirr schnellte zu Boden. Der Wirt - sein Mund zitterte - schaute auf das schrecklich entstellte Gesicht des Pockennarbigen, der sich mit den Fingern am Rand der Theke festklammerte, abrutschte und wie ein Ertrinkender aus dem Blickfeld verschwand. Zwei andere lagen auf dem Boden. Einer regungslos. Der Zweite krümmte sich und zitterte in einer schnell größer werdenden dunklen Lache. In der Luft vibrierte ein in den Ohren bohrender, hoher, hysterischer Schrei einer Frau.

„Der Hexer“ A. Sapkowski

Willkommen in einer Welt, in der Gnade ein Fremdwort ist. Willkommen in der Welt von The Witcher!

Du bist Geralt – ein bereits legendärer Monsterkiller. Deinen Ruf hast du dir hart verdienen müssen und du weißt, dass du auch jetzt nicht nachlassen darfst, sondern jedes Mal aufs Neue dein Bestes geben musst. Mit The Witcher öffnet sich dir eine riesige Spielwelt, in der dich die Bürde der Wahlfreiheit erwartet. Diese Freiheit solltest du jedoch nicht auf die leichte Schulter nehmen. Du wirst dich in Situationen wiederfinden, in denen eine unüberlegte Entscheidung böse Folgen haben kann, denn mit deinen Entscheidungen beeinflusst du den Spielverlauf in einer Art und Weise, wie es bisher bei Computer-Rollenpielen selten der Fall war.

The Witcher markiert die Rückkehr zum klassischen Multi-Themen-Rollenspiel. Es handelt sich um eine moderne Ausführung der allseits beliebten traditionellen Rollenspiele mit Hintergrundstory, ergänzt durch dynamische, schnelle und optisch beeindruckende Kampfaction inmitten einer pulsierenden Spielwelt. Du kannst das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive betrachten, um einen besseren taktischen Überblick zu haben, oder es wie durch eine geschulterte Kamera sehen, um mitten im Spielgeschehen zu stehen. Im Kontrast zu dem Cliché-beladenen Gut-gegen-Böse-Konflikt verlangt dieses Spiel knifflige moralische Entscheidungen von dir, die besser gut durchdacht und gut fundiert sind, da sie einen unglaublich starken Einfluss auf den weiteren Spielverlauf haben.

The Witcher wurde von Leuten entwickelt, die das Genre der Computer-Rollenspiele lieben. Die meisten Mitglieder unseres Entwicklungsteams sind quasi mit den Spielen aufgewachsen, die heute als Klassiker gelten. Der The Witcher ist unser erstes Projekt, und wir haben bei Entwicklung und Umsetzung eine Menge Anstrengungen und Herzblut investiert. Unsere Absicht war es, ein unverwechselbares Spiel zu schaffen und damit etwas frischen Wind in das Genre zu bringen. Als Anhänger traditioneller Rollenspiele wollen wir mit diesem Spiel anderen Rollenspiel-Fans die Möglichkeit einer neuartigen Gaming-Erfahrung bieten. Wenn uns dies gelungen ist, sind wir zufrieden.

Wir sind gespannt auf Ihre Spielerfahrungen
www.thewitcher.com

Bis wir uns wiedersehen!
Das CD Projekt RED-Team

2 Wichtige Orte

Kaer Morhen

Kaer Morhen, in der alten Elfensprache „Festung vom Alten Meer“ bedeutet, ist eine entlegene Bergfeste, in der seit Jahrhunderten die Hexerzunft ihr Hauptquartier hat. Die Burg hat ihre besten Zeiten längst hinter sich, ein kalter Wind weht jetzt durch ihre Hallen. Nur eine Handvoll Hexer lebt heute hier, aber es gab eine Zeit, da absolvierten viele junge Männer die überaus harte Ausbildung im berühmten „Höllenschloß“ nahe Kaer Morhen.

Temerien

Dieses einst mächtige, von dem weisen König Foltest regierte Reich erlangte in den zurückliegenden Jahren seine Bedeutung wieder. Temerien prägt eigene Münzen – den Oren. Der multikulturelle Staat ist die Heimat von Menschen, Zwergen, Elfen, Gnomen und Dryaden. Temerien hat sich weitestgehend von den Zerstörungen des Krieges mit Nilfgaard erholt, doch ein großer Teil des Königreichs wird nach wie vor von Ungeheuern heimgesucht. Aus diesem Grund ist der Beruf des Hexers erneut gefragt, auch wenn das gewöhnliche Volk die Ungeheuertöter fürchtet, wenn nicht gar verabscheut.

Wyzima

Wyzima ist Hauptstadt und größte Ansiedlung Temeriens. Die Stadt, die am Wyzimasee, einem Knotenpunkt wichtiger Handelswege liegt, profitiert von der Wirtschaft. Wyzima ist in drei große Bezirke eingeteilt. Der Tempelbezirk ist der Ärmere der beiden; die wohlhabenden und einflussreichen Bürger leben im Händlerviertel. Das königliche Schloss befindet sich im Königsviertel, dem exklusivsten und am schwierigsten zugänglichen Bezirk der Stadt.

Das Umland

Wyzima hat, wie jede größere Stadt, ein Umland. Nahe den Stadtmauern stehen die Häuser der Städter, die sich kein Leben in der Stadt selbst leisten können oder den Gestank der Gassen Wyzimas nicht ertragen. Etwas entfernt findet man inmitten von Feldern und Wiesen Bauernhäuser, doch viele stehen leer, da ihre Besitzer Opfer von Krieg, Ungeheuern oder Krankheiten wurden.

Das Gasthaus „Zum Haarigen Bären“

Der Haarige Bär ist Treffpunkt für eher anspruchslose Gäste. Die vom Schankwirt servierten Portionen sind eher knapp bemessen, außerdem verwässert er sein Bier, und in den Matratzen seiner Gästezimmer wimmelt es von Ungeziefer. Andererseits fehlt es hier nicht an Unterhaltung, da das Gasthaus ein Magnet für Gauner, Trunkenbolde und Fans illegaler Faustkämpfe ist.

Die Kloaken

Wyzimas Kloaken stammen aus einer Zeit, als hier noch eine alte Elfenstadt gedieh. Von der einstigen Größe der unterirdischen Anlage ist nicht mehr viel übrig, doch sie erfüllt ihren Zweck noch immer und führt das Abwasser der gesamten Stadt ab, was den Gestank

der Rinnsteine etwas erträglicher macht. Die Kloaken verbinden Tempelbezirk und Händlerviertel der Stadt.

Der Deich

Kaufleute und Reisende legen mit ihren Booten an diesem Steg unmittelbar vor den Mauern Wyzimas an. Fährleute bieten Fahrten zum nahe gelegenen Sumpf an, und Kaufleute kann man überreden, ihre Waren direkt zu verkaufen, ehe sie den Weg zu den Buden auf dem Markt finden. Der Deich bietet außerdem Zugang nach Alt-Wyzima, doch das Tor wurde wegen der Quarantäne geschlossen.

Das Kloster des Ordens

Es gibt nur einen Hort von Recht und Gesetz in Wyzimas Tempelbezirk, nämlich das Kloster, Sitz des Ordens der Flammenrose. Scharlachrote Banner mit Stickereien von Rosen hängen am Eingang. Nur wenige Auserwählte haben Zutritt.

Der Sumpf

In diesem weiten Marschland auf der anderen Seite des Wyzimasees existieren kleine Gemeinden von Menschen und recht große Ungeheuer. Hier ist es nicht einmal tagsüber sicher.

Das Gasthaus Neu-Narakort

Das Neu-Narakort ist ein großes und vornehmes Gasthaus, in dem die Reichen und Mächtigen Wyzimas verkehren. Es ist der perfekte Treffpunkt für ein anregendes Gespräch bei einem Glas Wein, ein Würfelspiel mit gebildeten Partnern oder ein Kräfteressen mit den besten Faustkämpfern der Stadt. Abends finden im Neu-Narakort Bankette statt, zu denen nur geladene Gäste Zugang haben.

Alt-Wyzima

Als König Foltest seinen Sitz vom alten Herrenhaus in das königliche Schloss verlegte, leitete er damit Wyzimas beschwerliche Wandlung von einem Holzhüttendorf in eine Stadt der Ziegelsteingebäude ein. Nach dem Krieg wurde das Viertel, das an das einstige Königshaus angrenzt, zum Anderling-Ghetto. Elfen und Zwerge wurden, ob integriert oder nicht, dorthin umgesiedelt, wiewohl nicht einmal das niederste Menschengesindel dort leben wollte.

Der Friedhof im Sumpf

Wenn sich der königliche Hof im alten Herrenhaus versammelte, wurde der nahe gelegene Sumpf regelmäßig trockengelegt und von Ungeheuern befreit. Ein alter Friedhof, der noch aus Elfenzeiten stammte, umfasste einen Großteil des Sumpflandes. Heute liegt der Hauptfriedhof Wyzimas innerhalb der Stadtmauern, während der Friedhof im Sumpf ein gefährlicher Ort sein soll. Brackwasser hat viele Grüfte überschwemmt, und Myriaden Kreaturen streifen durch die Ausdünstungen. Dennoch haben einige Flüchtlinge aus Alt-Wyzima Zuflucht in den kleinen Höhlen gefunden, die überall in der Marsch zu finden sind.

3 Wichtige Charaktere

Vesemir

Vesemir ist zwar der älteste und erfahrenste Hexer, überwintert aber, wie die anderen Mitglieder der Kaste, in Kaer Morhen und macht sich auf den Weg, wenn der Frühling kommt. Der trotz seines hohen Alters rüstige und agile Vesemir ist ein meisterlicher Schwertkämpfer, der Geralt alles beigebracht hat.

Triss Merigold

Triss kennt Geralt schon eine ganze Weile. Sie ist den Hexern von Kaer Morhen wohlgesonnen und gehört, obschon Zauberin und Außenseiterin, zu den Wenigen, die den Weg in die abgeschottete Festung kennen. Man kann sie ruhigen Gewissens zu Geralts Freunden zählen.

Velerad

Velerad regiert Wyzima in Foltests Abwesenheit, er ist in dieser Zeit die höchste Autorität in der Stadt und im gesamten Land. Der Stadtvogt kennt Geralt aus früheren Zeiten, da er mit ihm den Preis dafür aushandelte, den Striegen-Fluch von Prinzessin Adda zu nehmen.

Adda

Prinzessin Adda wurde aus einer inzestuösen Vereinigung geboren. Durch den Fluch eines eifersüchtigen Buhlen um die Zuneigung ihrer Mutter kam Adda als Striege zur Welt. Sie wuchs rasch heran, terrorisierte mehrere Jahre lang die Bewohner von Alt-Wyzima und verschlang so manchen Unglücklichen. Niemand konnte sie töten oder den Fluch von ihr nehmen. Dann kam Geralt von Riva des Weges ...

Rittersporn

Rittersporn, nach eigenem Bekunden Geralts bester Freund, ist eine Klatschbase, ein Witzbold und ein Hansdampf in allen Gassen. Noch dazu ist er ein wahrer Frauenschwarm, was ihn nicht selten in Schwierigkeiten bringt. Darüber hinaus ist Rittersporn fraglos ein begabter Künstler.

Shani

Shani und Geralt haben sich vor langer Zeit in Oxenfurt durch Rittersporn kennengelernt. Sie besuchte die dortige medizinische Fakultät und ist heute mit Leib und Seele Medizinerin. Nachdem sie in der Schlacht von Brenna Verwundete in einem Feldlazarett behandelte, ist sie reifer, als man bei ihrem Alter erwarten dürfte.

Zoltan Chivay

Zoltan Chivay behauptet, dass er Geralt bei einem Massaker an Anderlingen in Riva sterben sah. Der offenkundig vernünftige und pragmatische Zoltan sieht seine Umwelt im richtigen Licht und kann sich sarkastische Kommentare zu aktuellen Ereignissen nicht verkneifen. Wie die anderen Anderlinge ist auch er besorgt über den zunehmenden Rassismus in Temerien.

Geralt von Riva

Die Balladen des Barden Rittersporn erzählen Geralt von Rivas zahlreiche Abenteuer. Wer sie liest, glaubt nicht selten, dass der Weiße Wolf als berühmtester Hexer seiner Zeit an zahlreichen epischen Ereignissen beteiligt war, darunter der Rebellion der Magier auf der Insel Thanedd. Rittersporn widmet Geralts Kämpfen gegen Ungeheuer, seinen legendären romantischen Verstrickungen und seiner Liebe zu einer bestimmten Zauberin viel Aufmerksamkeit.

4 Vor dem Spiel

4.1 Installation von Spiel und Treibern

- Starten Sie Windows® XP/Vista. Beenden Sie alle anderen Anwendungen.
- Legen Sie die DVD DER HEXER in Ihr DVD-Laufwerk.
- Wenn AutoPlay aktiviert ist, sollte ein Titelschirm erscheinen. Klicken Sie auf den Installieren-Button.
- Wenn AutoPlay nicht aktiviert ist, drücken Sie die Windows®-Logo-Taste und die R-Taste, um den „Ausführen ...“-Dialog zu öffnen. Geben Sie D:\Setup ein und klicken Sie auf OK. Hinweis: Falls Ihr CD-ROM- oder DVD-ROM-Laufwerk einen anderen Buchstaben als D hat, geben Sie stattdessen diesen Buchstaben ein.
- Folgen Sie den restlichen Bildschirmanweisungen, um die Installation von DER HEXER abzuschließen.
- Nach vollendeter Installation haben Sie die Wahl, ob Sie spielen oder die LiesMich-Datei lesen möchten.

HINWEIS: Sie müssen die DVD DER HEXER im DVD-Laufwerk haben, damit Sie spielen können.

Installation von DirectX®

Die DVD-ROM DER HEXER erfordert DirectX® 9.0c oder höher. Sollten Sie DirectX® 9.0c oder höher nicht installiert haben, klicken Sie auf JA, um die Lizenzvereinbarungen von DirectX® 9.0c zu akzeptieren. Damit wird die Installation von DirectX® 9.0c gestartet.

4.2 Neues Spiel

Damit starten Sie ein neues Spiel. Sie werden gebeten, eine von drei Schwierigkeitsstufen zu wählen:

Leicht – perfekt für Spielneulinge (nicht nur von DER HEXER). Auf dieser Stufe werden die Spielelemente nach und nach vorgestellt. Gegner verursachen nicht so viel Schaden, Geralt sammelt schneller Erfahrung. Im Kampf helfen Ihnen zusätzliche Signale, sich durch flüssig ablaufende Angriffssequenzen zu klicken.

Mittel – empfohlen für erfahrene Spieler, für die DER HEXER neu ist. Bei Angriffssequenzen wird nicht assistiert, die Klick-Intervalle sind kürzer. Gegner haben Standardeigenschaften, Geralt sammelt Erfahrung in normalem Tempo.

Schwer – für sehr erfahrene Spieler. Ungeheuer und andere Gegner sind deutlich stärker, die Klick-Intervalle sind kurz, Geralt sammelt langsamer Erfahrung. Auf dieser Stufe können bestimmte Gegner nicht ohne Anwendung von Alchimie besiegt werden.

Wenn Sie die Schwierigkeitsstufe gewählt haben, werden Sie gebeten, Ihren bevorzugten Steuerungsmodus zu bestimmen. Sie haben die Wahl zwischen dem reinen Maus-Modus, in dem Sie Geralt in hoher bzw. niedriger isometrischer Kamera-Ansicht mit der Maus steuern, und dem kombinierten Modus mit Tastatur und Maus, wobei eine für Action-Abenteuerspiele typische Über-die-Schulter-Ansicht aktiviert wird. Sie können im Spiel zwischen den Steuerungsmodi wechseln.

4.3 Optionen

Hier können Sie die Steuerung, Kameraverhalten, Zuweisung von Tastaturkürzeln und Grafikeinstellungen anpassen. Klicken Sie auf ANNEHMEN, um die neuen Einstellungen zu speichern, oder auf ZURÜCKSETZEN, um Änderungen rückgängig zu machen.

4.3.1 Spieloptionen

Mit diesem Bildschirm konfigurieren Sie Spieleinstellungen wie schwebende Textblasen, Untertitel, Kameramodus, Kameraempfindlichkeit, Bildschirmrand-Kamerascrollen und Mausumkehr.

4.3.2 Grafikoptionen

Mit diesem Bildschirm konfigurieren Sie Parameter wie Auflösung, Gammakorrektur und Vollbildmodus.

4.3.3 Soundoptionen

Mit diesem Bildschirm konfigurieren Sie Soundeffekte und Musik und schalten Hardware-abhängige Creative EAX®-Technologie ein/aus.

4.3.4 Steuerung

In diesem Bildschirm passen Sie die Einstellungen der Tastaturkürzel an. Um ein Tastaturkürzel zuzuweisen, klicken Sie auf eine Option und drücken dann die Taste, die Sie damit verbinden möchten. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Zuweisung des Tastaturkürzels zu beenden, und klicken Sie dann auf Annehmen, um Ihre geänderte Konfiguration zu speichern. Klicken Sie auf Zurücksetzen, um alle neuen Tastaturkürzel-Zuweisungen zu verwerfen. Drücken Sie die ESC-Taste, um sowohl neue Zuweisungen zu verwerfen als auch den Bildschirm zu verlassen.

4.3.5 Erweiterte Optionen

In diesem Bildschirm konfigurieren Sie erweiterte Optionen der Spiel-Engine, darunter Schatten, Texturen, Lichtqualität, Antialiasing und dergleichen.

4.4 Spiel laden/speichern

Hin und wieder sollten Sie Ihren Spielfortschritt speichern. Das spart Zeit, sollte Geralt das Zeitliche segnen oder Sie aus einem anderen Grund neu starten müssen. Um ein Spiel zu speichern, öffnen Sie das Hauptmenü und wählen „Spiel speichern“. Wenn Sie auf ein zuvor gespeichertes Spiel doppelklicken, wird es überschrieben. Spiele können außerdem mit der frei wählbaren Schnellspeichertaste gespeichert werden, die jedes Mal, wenn Sie sie benutzen, eine neue Datei mit dem gespeicherten Spielstand anlegt. Ein gespeichertes Spiel können Sie mit dem Befehl „Spiel laden“ im Hauptmenü laden. Drücken Sie die Schnellladetaste, um den zuletzt gespeicherten Spielstand zu laden.

4.4 Spiel-Hauptmenü

Während des Spielens können Sie die ESC-Taste drücken oder auf das Systemoptionen-Symbol rechts oben am Bildschirm klicken, um ein dem Hauptmenü ähnliches Fenster zu öffnen.

4.4 Spiel verlassen

Damit verlassen Sie das Spiel.

5 Spielbeginn und Tutoriall

Wenn das Spiel beginnt, sind Sie Geralt von Riva. Sie befinden sich in der Hexerfestung Kaer Morhen. Als erste Aufgabe müssen Sie die anderen Hexer bei der Abwehr eines Angriffs durch eine Gruppe mysteriöser Eindringlinge unterstützen.

Im Anfangsstadium des Spiels bekommen Sie Unterstützung durch ein Tutorial, das grundlegende Spielelemente erläutert.

5.1 Spielinterface

Das Spielinterface bietet Zugriff auf alle Informationen, die in der Spielwelt nützlich sein könnten.

5.1.1 Haupt-Spielbildschirm

Der Haupt-Spielbildschirm präsentiert eine Ansicht der Spielumgebung. Diese Ansicht hängt von der Wahl Ihres Kameramodus ab.

Spieler-Status

Zeit-/Ort-Anzeige

Kein-Kampf-Modus

Minikarte

Waffen-Schnell-plätze

Spielfelder

Hexerze-ichen



Kein-Kampf-Modus – Aktiviert den Standardmodus für Interaktion mit neutralen und freundlich gesonnenen Charakteren. Im Kein-Kampf-Modus steckt Geralt alle Waffen weg. Um diesen Modus zu aktivieren, klicken Sie auf das Symbol oder drücken die entsprechende Taste (Standard: TAB).

Waffen-Schnellplätze – In diesem Bereich werden Symbole für alle Waffen angezeigt, die Geralt besitzt. Klicken Sie auf das entsprechende Symbol, um eine Waffe zu ziehen. Wenn Sie ein Schwert ziehen, erscheinen neben dem Schwertsymbol Kampfstilsymbole (siehe Abschnitt 6.2.1, „Hexerkampfstile“). Waffen können ebenfalls Tastaturkürzeln zugewiesen werden.

Trank-Schnellplätze – Schneller Zugriff auf Tränke an Geralts Gürtel im Inventar. Tränke können ebenfalls Tastaturkürzeln zugewiesen werden.

Hexerzeichen – Direkter Zugriff auf die Zeichen, die Geralt lernt. Zeichen können auch aktiviert werden, indem man die zugehörigen Tastaturkürzel drückt.

Minikarte – Zeigt eine Karte des Gebiets, in dem sich Geralt befindet, die Kameraorientierung sowie eine Markierung für Ihren aktuell ausgewählten Quest.

Zeit-/Ort-Anzeige – Schieben Sie den Mauszeiger über diese Anzeige, damit Sie die ungefähre Zeit in der Spielwelt und den aktuellen Ortsstatus (gefährlich oder sicher) sehen. An sicheren Orten kann Geralt nur Waffen ziehen oder Zeichen benutzen, wenn er angegriffen wird.

5.1.2 Medaillon



Ausdauer – Zeigt Geralts Zustand und Energiestufe an. Geralt muss in gutem Zustand sein, damit er Zeichen wirken, bei Faustkämpfen Schläge abblocken und beim Schwertkampf Spezialangriffe ausführen kann. Wenn Sie ein Zeichen auswählen, erscheinen zwei Anzeigen auf dem Ausdauerbalken, um zu signalisieren, wie viel Ausdauer benötigt wird, um die grundlegende als auch die aufgewertete Version des Zeichens zu wirken. Des Zeichens kann nicht gewirkt werden, wenn die Ausdauer unter dem angezeigten Level liegt.

Vitalität – Indikator für Geralts Gesundheit und Vitalität, die abnehmen, wenn er Schläge einsteckt oder verwundet wird. Sinkt die Vitalität auf null, stirbt Geralt.

Toxizität – Repräsentiert Geralts Körpertoxizität, die sich aus dem Genuss von Tränken ergibt. Eine übermäßige Toxizität wirkt sich negativ auf Geralts Fähigkeiten aus und kann sogar zu seinem Ableben führen.

Erfahrungsbalken – Füllt sich, indem Geralt Erfahrungen sammelt. Jedes Mal, wenn der Balken vollständig gefüllt ist, steigen Sie zur nächsten Erfahrungsstufe auf.

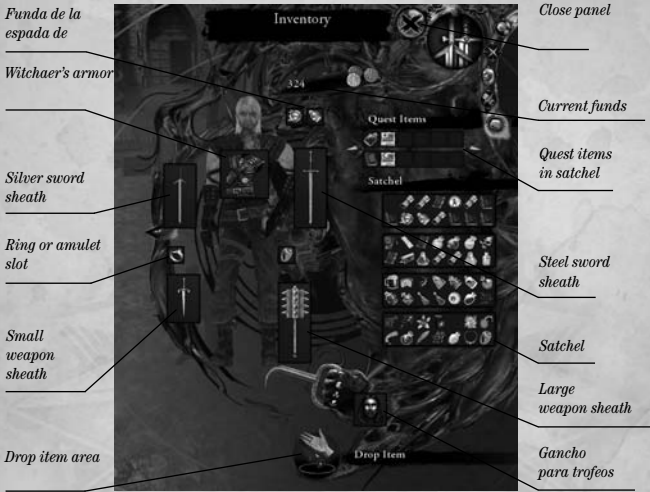
5.1.3 Held-Feld

Das Held-Feld zeigt den Status von Charaktermerkmalen, zu denen Charaktereigenschaften, Kampfstile und Zeichen gehören, aber auch Merkmalaufwertungen und Geralts aktuelle Erfahrungsstufe. Detailliertere Informationen finden Sie in Abschnitt 7, „Charakterentwicklung“.



5.1.4 Inventar-Feld

Dieses Feld zeigt die Gegenstände in Geralts Besitz.



Das Inventar-Feld ist in zwei Abschnitte aufgeteilt. Sie entsprechen Gegenständen, die Geralt trägt, und Gegenständen, die sich in seinem Rucksack befinden. In den Plätzen rund um Geralt werden Waffen, Ringe und Tränke verstaut. Die Anzahl dieser Plätze hängt von Geralts aktueller Rüstung ab. Am Trophäenhaken werden Trophäen verstaut, die Geralt bei der Jagd auf einzigartige Ungeheuer sammelt. Hinweis! Der Trophäenhaken kann immer nur jeweils eine Trophäe fassen.

5.1.5 Tagebuch-Feld

Das Tagebuch ist die Sammelstelle für alles Wissen, das Geralt im Spiel erlangt; es umfasst Informationen über Quests, Charaktere, Ungeheuer, alchemistische Zutaten und Formeln, politische und historische Hintergründe sowie Informationen über Orte der Spielwelt.

Quest-Register

Dieses Register zeigt die Quests, die Geralt von anderen Charakteren bekommt oder die er erhält, wenn er Bekanntmachungen an Anschlagtafeln liest.



Quest-Status – Diese Symbole geben den Status von Quests wieder

- ✓ Zeigt erfolgreich abgeschlossene Quests (nur Quest-Register).
- ☆ Zeigt aktive Quests, die mit Markierungen auf der Karte verfolgt werden können.
- ✗ Zeigt Quests, die erfolglos endeten.
- ! Zeigt Quests, die erfolglos endeten.

Zeigt Quests, die erfolglos endeten.

Charakter-Register

Dieses Register enthält Beschreibungen aller wichtigen Charaktere, denen Sie begegnen oder über die Sie Informationen bekommen, sei es aus Quellen wie Büchern oder Notizen oder aus Kommentaren anderer Charaktere. Die Beschreibungen werden länger, wenn Geralt neue Informationen über einzelne Charaktere erhält.

Charakter-liste

Ausgewählter
Charakter

Tagebuch-
Register



Charakter-name

Charakter-
beschreibung

Feld
schließen

Charakterbild

Hinweis! Die Register für Orte, Ungeheuer, Alchimie, Zutaten, Glossar und Tutorial sind ähnlich aufgebaut.

5.1.6 Karten-Feld

Dieses Feld zeigt eine Karte Ihres aktuellen Standortes. Verborgene Abschnitte der Karte werden enthüllt, wenn Geralt die Spielwelt erforscht.



Die Karte zeigt Geralts aktuelle Position (grüner Pfeil) und die Position von Leuten und Orten, die für die Beendigung eines Quests entscheidend sein könnten. Wichtige Ziele können u. a. Stadttore, übel beleumundete Häuser und an bestimmten Punkten der Geschichte bedeutende Charaktere sein. Mehr über Karte und Minikarte finden Sie in Abschnitt 5.3, „Minikarte und Markierungen“.

5.1.7 Meditationsmodus

In diesem Modus, den man durch Spieldialoge (siehe Abschnitt 5.7, „Spieldialoge“) oder durch Anklicken eines lodernden Lagerfeuers erreicht, kann sich Geralt ausruhen und erholen. Geralt braucht mehrere Stunden Ruhe, damit seine Vitalität regeneriert und vorhandene Resttoxizität abgebaut werden.



Überprüfen Sie die aktuelle Spielzeit mit der Zeit-/Ort-Anzeige neben der Minikarte und wählen Sie dann eine der vier vorgegebenen Möglichkeiten aus oder legen Sie die Zahl der Stunden, die Geralt ausruhen soll, mit dem Schieberegler fest. Wenn die Zeit eingestellt ist, klicken Sie auf das MEDITIEREN-Stundenglas, um zu beginnen.

1.7.8 Systemoptionen

Klicken Sie auf das oberste Symbol an der rechten Bildschirmseite, um das Hauptmenü zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt 4.5, „Spiel-Hauptmenü“.

Hinweis! Alle Felder können durch Anklicken des schwarzen „X“ in der rechten oberen Bildschirmcke geschlossen werden.

5.2 Navigation in der Spielwelt

5.2.1 Kamera-/Steuerungsmodi

Die Kamera kann in einem von drei Modi arbeiten.

Hoher isometrischer Modus – Die Welt und Geralt werden in einem Winkel schräg von oben gesehen. Linksklicken Sie auf Zielpunkte, um Geralt in deren Richtung zu bewegen. In diesem Modus sind Vorwärts- und Rückwärts-Tracking der Kamera blockiert und das Scrollen der Kamera ist auf die horizontale Achse beschränkt.

Der Modus „Isometrisch hoch“ wird für Spieler empfohlen, die gern einen Überblick über ihre Umgebung haben. Charaktere sind deutlich sichtbar, ebenso alles, was sich in Geralts Nähe abspielt.

Niedriger isometrischer Modus – Dieser Modus präsentiert ebenfalls einen Blick aus der Höhe, allerdings ist die Kamera näher bei Geralt. Drehen Sie die Kamera, indem Sie das Mausrad drücken und gedrückt halten, während Sie die Maus bewegen, oder indem Sie den Mauszeiger zum linken oder rechten Bildschirmrand schieben (aktivieren Sie diese Option in „Spieloptionen“ – siehe Abschnitt 4.5, „Spiel-Hauptmenü“).

Der Modus „Isometrisch niedrig“ wird für Spieler empfohlen, die einen Überblick über die allgemeine Situation haben möchten, aber näher am Geschehen sein wollen.

Über-die-Schulter (ÜDS) – In diesem Modus wird die Spielwelt über Geralts rechte oder linke Schulter gesehen (man kann mit einem frei wählbaren Tastaturkürzel zwischen beiden Seiten umschalten). Bewegen Sie Geralt mit den Tasten W, S, A und D und drehen Sie die Kamera mit der Maus.

Der ÜDS-Modus wird für Spieler empfohlen, die ein dynamisches und direktes Spielerlebnis bevorzugen.



Isometrisch hoch



Isometrisch niedrig



ÜDS

5.3 Minikarte und Markierungen

Die Minikarte vereinfacht die Bewegung, da sie Geralts Position im aktuellen Spielbereich anzeigt.

Mit dem Karten-Feld können Sie wichtige Orte auf der Karte des Gebiets markieren. Linksklicken Sie auf eine hervorgehobene Markierung, um die Zielpunktanzeige in der Minikarte zu aktivieren. Schalten Sie Quest-Tracking im Quest-Register des Tagebuchs ein/aus, um phasenbezogene Markierungen hervorzuheben. Rechtsklicken Sie, um Benutzermarkierungen zu setzen und zu entfernen. Sie können bis zu drei Markierungen setzen.



5.4 Hexermedaillon

Das Medaillon des Hexers vibriert, wenn sich Geralt der Quelle nähert, auf die es eingestellt ist. Das Medaillon kann so eingestellt werden, dass es vor in der Nähe lauenden Bestien warnt oder auf Magie hinweist, die von Orten der Macht oder Magie-Anwendern ausgeht.

Medaillon einstimmen – Greifen Sie auf die Funktion „Medaillon einstimmen“ zu, indem Sie in den Meditationsmodus wechseln und das Inventar öffnen.



5.5 Interaktion

Linksklicken Sie auf Objekte und Charaktere, um mit ihnen zu interagieren. Einige Aktionen sind nur im Kein-Kampf-Modus möglich, wenn alle Waffen weggesteckt wurden. Geralt kann außerdem die Zeichen Aard und Igni bei ausgewählten Objekten benutzen, sofern er sich an einem Ort befindet, der als gefährlich eingestuft wird.

5.5.1 Mauszeiger

Der Mauszeiger verändert sich und zeigt so die Standardaktion an, die ausgeführt wird, wenn Sie linksklicken.



Zeigender Handschuh – Die einfachste Spielanzeige in Spielfeldern. Im Haupt-Spielinterface benutzen Sie diesen Zeiger, um zwischen Spielfeldern zu wechseln, schwebenden Text anzuzeigen sowie Charaktermodus, Waffen, Zeichen und Tränke zu wählen.



Pfeil – Die einfachste Bewegungsanzeige in den hohen und niedrigen isometrischen Modi. Klicken Sie auf den Boden, um Geralt zu einem bestimmten Punkt zu bewegen.



Deaktivierter Pfeil – Zeigt nicht-klickbare Spielbereiche an.



Reden – Klicken, um Gespräche mit anderen Charakteren zu beginnen.



Stumm – Zeigt Charaktere an, die nicht mit Geralt sprechen.



Hand mit Hebel – Klicken, um ein Objekt zu bedienen, etwas zu öffnen oder zu durchsuchen.



Offener Handschuh – Klicken, um ein Objekt aufzuheben.



Schwert – Klicken, um einen Angriff gegen das anvisierte Ziel zu beginnen.



Flammenschwert – Klicken, um den nächsten Angriff in der Sequenz zu beginnen (nur im leichten und im mittleren Modus verfügbar).



Deaktiviertes Schwert – Wird angezeigt, wenn Klicken die aktuelle Angriffssequenz unterbrechen würde (nur im leichten Modus verfügbar).



Faust – Klicken, um ein Ziel mit den Fäusten anzugreifen (nur bei Faustkämpfen verfügbar).



Faust und Fadenkreuz – Klicken, um die aktuelle Hiebsequenz zu erweitern (nur bei Faustkämpfen verfügbar).



Tor – Klicken, um eine Tür oder ein Tor zu öffnen.

5.6 Dialoge

Bei Gesprächen mit anderen Charakteren erscheint am unteren Bildschirmrand eine Liste mit Dialogoptionen. Wichtige Dialogtexte im Zusammenhang mit Quests stehen meist oben in der Liste. Dialogoptionen sind generell so angeordnet, dass sie erzählerischen Strukturen entsprechen. Sie können die Textzeilen auswählen, indem Sie sie anklicken oder die entsprechenden Tastaturkürzel drücken (1, 2, 3, 4 usw.).

5.7 Spieldialoge

Neben den Dialogzeilen kann der Dialogbereich ein oder mehr Spielsymbole enthalten, die, wenn man sie anklickt, den Fortgang des Spiels deutlich beeinflussen. Spielsymbole ermöglichen Ihnen, auf folgende Arten direkt mit den Charakteren zu interagieren:



Handeln – Aktiviert die Option, mit Charakteren zu handeln, die Waren zu verkaufen haben oder Gegenstände von Geralt kaufen möchten,



Lagern – Aktiviert die Option, Gegenstände aus Geralts Inventar auf andere Charaktere zu übertragen, um sie später wieder zu holen. Geralt kann eingelagerte Gegenstände später bei jedem Charakter abholen, der die „Lagern“-Option anbietet.



Bezahlen – Aktiviert die Option, Charakteren dafür, dass sie Informationen geben, Durchgang gewähren und andere Dienste leisten, eine zuvor vereinbarte Summe zu bezahlen.



Bestechen – Aktiviert die Option, Charaktere zu bestechen, um sie dazu zu bringen, etwas zu tun. Wurde das Schmiergeld nicht vorher vereinbart, wählen Sie die zu bezahlende Summe mit dem Regler.



Schenken – aktiviert die Option, Charakteren ein Geschenk zu machen.



Siegelring – Zeigt Charakteren Symbole, die ihr Verhalten ändern könnten. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Geralt einen Ring trägt (siehe Abschnitt 5.1.5 „Inventar-Feld“).



Ausruhen/Meditation – Aktiviert den Meditationsmodus. Wird dieses Spielsymbol in Tavernen und Gasthäusern benutzt, kann es sein, dass eine bescheidene Summe bezahlt werden muss, um ein Zimmer zu mieten.



Waffen-Aufwertung – Aktiviert die Option, Waffen zu verbessern, die sich bereits in Geralts Besitz befinden. Weitere Informationen über die Aufwertung von Waffen finden Sie in Abschnitt 9.1, „Aufwertung von Schwertern und Rüstungen“.



Faustkampf – Aktiviert das Faustkampf-Minispiel und öffnet ein Wett-Feld. Detailliertere Informationen finden Sie in Abschnitt 10, „Minispiele“.



Würfelpoker – Aktiviert das Würfelpoker-Minispiel. Detailliertere Informationen finden Sie in Abschnitt 10, „Minispiele“.



Trinken – Aktiviert das Trinken-Minispiel. Wenn Geralt mit anderen Charakteren trinkt, kann er deren Gunst erringen und zusätzliche Informationen erhalten. Details finden Sie in Abschnitt 10, „Minispiele“.

5.8 Kampf

Widersacher sind rot hervorgehoben (Charaktername und ein runder Vitalitätsbalken zu ihren Füßen). Sind Geralts Waffen weggesteckt, greift er angeklickte Widersacher mit der Waffe und dem Kampfstil an, die/den er zuletzt benutzt hatte. Bei gezückter Waffe greift er an, wenn Sie auf die Gegner linksklicken. An als gefährlich eingestuften Orten (siehe „Zeit-/Ort-Anzeige“) können auch blau hervorgehobene neutrale Charaktere angegriffen werden. Grün hervorgehobene Charaktere sind Geralts Verbündete und können nicht angegriffen werden.

5.9 Ausruhen und Meditieren

Wenn Geralt in einem Kampf schwer verwundet wurde, nach Einnahme zahlreicher Tränke eine gefährliche Toxizitätsstufe hat, neue Talente besitzt, die zu Fertigkeiten und Fähigkeiten entwickelt werden müssen, oder einfach nur neue alchemistische Mixturen brauen muss, suchen Sie einen Kamin, linksklicken darauf, um ein Feuer zu entfachen, und gehen in den Meditationsmodus. Erloschene Feuer können mit Feuerstein oder dem Igni-Zeichen neu entfacht werden. Außerdem kann Geralt in Gasthäusern und den Häusern bestimmter Charaktere meditieren. Klicken Sie in diesem Fall auf das Ausruhen/Meditieren-Spielsymbol in Dialogen, um den Meditationsmodus zu aktivieren.

6 Kampf

Die Art, wie Sie in DER HEXER Kampfsituationen erleben, variiert entsprechend dem von Ihnen gewählten Steuerungsmodus (siehe Abschnitt 5.2, „Navigation in der Spielwelt“).

6.1 Bewegung

Im hohen und niedrigen isometrischen Modus basiert Bewegung auf einem Zeigen-und-Klicken-System. Linksklicken Sie, um Geralt in Position zu bringen und Angriffssequenzen oder Spezialmanöver auszuführen (weitere Informationen dazu unten). Diese Modi bieten eine umfassendere Perspektive der Kampfsituation, die auch Ereignisse in der näheren Umgebung mit einschließt. Allerdings ist das Kampferlebnis hier nicht so dynamisch wie im Über-die-Schulter-Modus.

Im ÜDS-Modus werden Bewegung und Spezialmanöver mit der Tastatur gesteuert (Standard: W, S, A, D). Die Kamerarotation steuern Sie mit der Maus. Visieren Sie Gegner mit dem zentral platzierten Anzeiger an und klicken Sie, um sie anzugreifen. In diesem Modus ist das Kampferlebnis zwar dynamisch und aufregend, bietet aber keinen taktischen Vorteil gegenüber Kampf in den isometrischen Modi.

Spezialmanöver im Kampf

Geralt kann drei Spezialmanöver ausführen, die in Kampfsituationen besonders nützlich sein können. Diese kann Geralt nur in Kampfposition (mit gezücktem Schwert) ausführen.

6.1.1 Spezialmanöver im Kampf

Geralt kann drei Spezialmanöver ausführen, die in Kampfsituationen besonders nützlich sein können. Diese kann Geralt nur in Kampfposition (mit gezücktem Schwert) ausführen.

Springen/Abrollen – Mit diesem Manöver kann Geralt schnell die Entfernung zu Widersachern verringern oder erhöhen und so die taktische Position verändern oder sich außer Reichweite eines Gegners begeben. In den isometrischen Modi doppelklicken Sie dazu auf eine von Geralt entfernte Stelle, um die Richtung der Bewegung zu bestimmen. Im ÜDS-Modus tippen Sie zweimal auf die entsprechende Richtungstaste (Standard: W, S, A, D). Dieses Manöver kann aus jeder Position ausgeführt werden.

Hechten/Herumwirbeln – Dieses Manöver ist perfekt, wenn Geralt von mehreren Widersachern umzingelt ist oder wenn ein Gegner zwischen ihm und seinem anvisierten Ziel steht. Die Bewegung ermöglicht Geralt, über Gegner zu springen, die ihm gegenüberstehen, oder herumzuwirbeln, damit er ihn umgebende Gegner versprengen und eine neue taktische Position einnehmen kann. In den isometrischen Modi doppelklicken Sie dazu hinter die Widersacher, damit Geralt über sie hechtet oder an ihnen vorbeiwirbelt. Im ÜDS-Modus tippen Sie zweimal auf die „Vorwärts“-Taste (Standard: W). Geralt muss sehr nahe an Gegnern sein, um diese Bewegung durchführen zu können.

Schnelle Drehung – Bei diesem Manöver wirbelt Geralt um 180° herum, damit er sich schnell von hinten angreifenden Gegnern zuwenden kann oder damit er sich unmittelbar nach dem Hechten oder Herumwirbeln umdreht. Das besonders im ÜDS-Modus hilfreiche Manöver wird durch Drücken des entsprechenden Tastaturkürzels aktiviert (Standard: F).

6.2 Schwertkampf

In allen Steuerungsmodi linksklicken Sie auf Widersacher, um sie anzugreifen. Geralt wendet Hiebe an, die zu dem aktuell gewählten Kampfstil passen.

6.2.1 Hexerkampfstile

Hexer werden in drei essenziellen Kampfstilen ausgebildet, die für den Einsatz gegen verschiedene Widersacher gedacht sind. Dies sind der starke Kampfstil, der schnelle Kampfstil und der Gruppen-Kampfstil. Da Hexer zwei Schwerter benutzen (Stahl und Silber), hat Geralt Zugriff auf insgesamt sechs Kampfstile, drei pro Schwert. Zu jedem Stil gehört ein anderes Set Fähigkeiten, die zu unterschiedlicher Kampfdynamik führen.



Estilo fuerte: Starker Kampfstil – Dieser Stil, der Kraft den Vorzug vor Schnelligkeit und Präzision gibt, ist ideal für den Kampf gegen langsamere, schwer gepanzerte Widersacher mit höherer Ausdauer. Der starke Kampfstil ist nicht wirkungsvoll gegen wendige Ziele in leichter Rüstung.



Schneller Kampfstil – Das Gegenstück zum starken Kampfstil. Hier wird schnell mit kurzen, nicht sehr schweren Hieben zugeschlagen, die ideal gegen schwer zu treffende Gegner in leichter Rüstung sind. Der schnelle Kampfstil fügt begrenzten Schaden zu und ist nicht wirkungsvoll gegen gepanzerte Ziele mit höherer Ausdauer. Ein Hauptvorteil dieses Stils ist die hohe Schlagrate, die verhindert, dass Widersacher wirkungsvolle Gegenangriffe starten können.



Gruppen-Kampfstil – Dieser vorwiegend für schwache Widersacher, die in größerer Zahl angreifen, entwickelte Stil besteht aus weiten, heftigen Hieben, die Geralt ermöglichen, mehrere Ziele gleichzeitig zu treffen. Er ist gegen einzelne Gegner nur mäßig wirkungsvoll, wird aber umso nützlicher, je mehr Gegnern sich Geralt gegenübersteht. Ideal ist er in Situationen, in denen Geralt in einen Hinterhalt vieler Gegner gerät, allerdings besteht dabei die Gefahr potenziell gefährlicher Angriffe von hinten.

Hinweis! Im Kampf müssen Sie sich nicht darum kümmern, Hiebe von Gegnern zu parieren oder ihnen auszuweichen, ausgenommen bei Spezialmanövern. Als versierter Schwertkämpfer hat Geralt gute Chancen, Hiebe zu parieren und ihnen auszuweichen, was er wann immer möglich automatisch tut.

Die Hexerschwerter haben ebenfalls verschiedene Einsatzgebiete:



Stahlschwert – Hexer benutzen Stahlschwerter (häufig aus Meteoritenstahl geschmiedet) gegen Widersacher, die immun gegen Silber sind und zu den vernunftbegabten Völkern gehören, wie Menschen, Elfen, Zwerge und Wodjanoi. Das hohe Gewicht der Klinge macht dieses Schwert zu einer Zweihandwaffe.



Silberschwert – Mit seiner zierlichen Silberklinge ist dieses Schwert für nach der Konjunktion aufgetauchte Kreaturen gedacht, zum Beispiel Vampire, Nekrophagen und andere, die gegen das Edelmetall empfindlich sind. Die leichte Waffe lässt sich mühelos mit einer Hand schwingen.

Hinweis! Schwertsymbole können variieren, je nachdem, welche Waffen Geralt besitzt.

Geralt versteht auch mit anderen Waffen umzugehen, wie Dreschflegel, Dolche, Streitäxte und Streitkolben, doch wenn er diese benutzt, wendet er keinen Hexerkampfstil an. Da diese Waffen aus Stahl bestehen, sind sie obendrein wirkungslos gegen Kreaturen magischen Ursprungs.

6.2.2 Sequenzen

Neben Standardkampfbewegungen und Schwerthieben kann Geralt eine ganze Reihe von Angriffen ausführen, die spezifisch für Hexer und die von ihnen benutzten Waffen sind. Zu diesen Angriffen gehören Sequenzen, aber auch Spezial- und Abschlusshiebe.

Sequenzen

Klicken Sie auf Gegner, um den ersten Angriff in einer Sequenz (die aus mehreren Hieben besteht) zu beginnen. Wenn Geralt den Angriff abschließt, klicken Sie erneut, um den nächsten Angriff in der Sequenz einzuleiten. Verschiedene visuelle Signale und ein Audiosignal helfen Ihnen beim Timing:

Flammenschwert (nur im leichten und mittleren Modus verfügbar) – Wenn ein Angriff endet, verwandelt sich das Standardschwertsymbol in ein Flammenschwert.

Wirbel – Am Ende eines Angriffs lässt Geralt sein Schwert kreisen.

Spur – Eine Flammenspur folgt Geralts Klinge, wenn er den Wirbel ausführt.

Streich – Das Geräusch eines Schwerts, das durch die Luft zischt, begleitet das Ende jedes Angriffs.

Achten Sie auf Ihren Hinweis durch die oben aufgelisteten Signale und klicken Sie auf Gegner, wenn der laufende Angriff endet, um den nächsten Angriff zu beginnen. Mit wachsender Erfahrung verbessert sich auch Ihr Gefühl für den Rhythmus der jeweiligen Kampfstile. So werden Geralts Bewegungen mit der Zeit fließender und Sie müssen sich nicht mehr auf die oben beschriebenen Signale verlassen.

Jeder anschließende Angriff fügt größeren Schaden zu und hat oft spezielle Features. Die Anzahl verfügbarer Angriffe eines Kampfstils hängt von der Zahl der freigeschalteten Stufen dieses Stils ab (maximal sechs). Der beste verfügbare Angriff wird „Letzter Schlag“ genannt und fügt zusätzlichen Schaden zu.

6.2.3 Spezial- und Abschlussangriffe

Spezialhiebe

Wenn die vierte Stufe eines Kampfstils erreicht wurde, stehen außergewöhnlich mächtige Hiebe zur Verfügung. Um einen dieser Spezialschläge auszuführen, müssen Sie auf ein Ziel linksklicken und die Maustaste gedrückt halten. Ein Aufladebalken erscheint am unteren Bildschirmrand. Wenn dieser Balken ganz aufgeladen ist, lassen Sie die linke Maustaste los, damit Geralt seine Gegner mit einem mächtigen, außergewöhnlichen Hieb angreifen kann.









Hinweis! Spezialhiebe ermüden Geralt und führen zu einer deutlichen Verringerung seiner Ausdauerenergie.















Gnadenstöße

Unter besonderen Umständen kann Geralt Abschlusshiebe ausführen, die Gnadenstöße genannt werden und Widersacher sofort und auf spektakuläre Weise erledigen. Gnadenstöße kann man gegen Widersacher anwenden, die unter Verwendung eines Zeichens oder speziellen Kampf-Features gelähmt oder niedergeschlagen wurden (siehe Erläuterung unten). Klicken Sie auf gelähmte oder niedergeschlagene Gegner, ehe diese wieder ganz zu Bewusstsein kommen oder aufstehen. Dann greift Geralt an und führt einen Gnadenstoß aus.















6.2.4 Résumé des styles de combat de sorceleur











Remarque : les améliorations de style ne se cumulent pas















Starker Stahl					
Grundstufen					
	Erster Angriff, besteht aus zwei Hieben. Fügt starken Gegnern geringfügigen Schaden zu. Reduziert die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.	Zweiter Angriff, besteht aus zwei Hieben. Fügt starken Gegnern mäßigen Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 4 Angriffen.	Dritter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Fügt starken Gegnern ersten Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert deutlich die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 5 Angriffen.	Schneider – Spezialangriff. Besteht aus zwei Hieben. Fügt schweren Schaden zu und reduziert deutlich die Rüstung des Ziels. Doppelte Chance, Lähmen zuzufügen. Verbraucht Ausdauer.	Vierter Angriff, besteht aus vier Hieben. Fügt starken Gegnern überwältigenden Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert erheblich die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.
Aufwertungen					
	Schlagader-Schnitt I Erhöht geringfügig die Chance, Bluten zu verursachen.	Schlagader-Schnitt II Erhöht die Chance, Bluten zu verursachen.	Schlagader-Schnitt III Erhöht deutlich die Chance, Bluten zu verursachen.		
	Zerschmetternder Hieb I Erhöht geringfügig Gegnern zugefügten Schaden.	Zerschmetternder Hieb II Erhöht Gegnern zugefügten Schaden.	Zerschmetternder Hieb III Erhöht deutlich zugefügten Schaden.		
	Fureur sanguinaire I Augmente les dégâts infligés lorsque Geralt est gravement blessé.	Blutige Raserei II Erhöht deutlich Gegnern zugefügten Schaden, wenn Geralt schwer verwundet ist.	Blutige Raserei III Erhöht sehr deutlich Gegnern zugefügten Schaden, wenn Geralt schwer verwundet ist.		

Schneller Stahl					
Grundstufen					
	Erster Angriff, besteht aus zwei Hieben. Fügt schnellen Gegnern begrenzten Schaden zu. Erhöht geringfügig die Effizienz von Treffern und Parieren. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.	Zweiter Angriff, besteht aus vier Hieben. Fügt schnellen und wendigen Gegnern mäßigen Schaden zu. Erhöht mäßig die Effizienz von Treffern und Parieren; verbessert die Chance, Schmerz zuzufügen. Die vollständige Sequenz besteht aus 4 Angriffen.	Dritter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Fügt schnellen und wendigen Gegnern deutlichen Schaden zu. Erhöht beachtlich die Effizienz von Treffern und Parieren; verbessert die Chance, Schmerz zuzufügen. Die vollständige Sequenz besteht aus 5 Angriffen.	Twister – Spezialangriff. Besteht aus vier Hieben. Fügt beachtlichen Schaden zu und erhöht deutlich die Effizienz von Parieren. Doppelte Chance, Entwürfnen zu verursachen. Verbraucht Ausdauer.	Vierter Angriff, besteht aus vier Hieben. Erhöht beachtlich die Effizienz von Treffern und Parieren und verdoppelt die Chance, Schmerz zuzufügen. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.
Aufwertungen	 Paralyse I Erhöht geringfügig die Chance, Schmerz zu verursachen.	 Paralyse II Erhöht mäßig die Chance, Schmerz zu verursachen.	 Paralyse III Erhöht beachtlich die Chance, Schmerz zu verursachen.		
	 Hiebe-Hagel I Erhöht geringfügig Gegnern zugefügten Schaden.	 Hiebe-Hagel II Erhöht mäßig Gegnern zugefügten Schaden.	 Hiebe-Hagel III Erhöht beachtlich Gegnern zugefügten Schaden.		
	 Sehnensense I Erhöht geringfügig die Chance, schwer verwundeten Gegnern Schmerz zuzufügen.	 Sehnensense II Erhöht mäßig die Chance, schwer verwundeten Gegnern Schmerz zuzufügen.	 Sehnensense III Erhöht deutlich die Chance, schwer verwundeten Gegnern Schmerz zuzufügen.		

Aufwertungen

Starkes Silber					
Grundstufen					
	Erster Angriff, besteht aus zwei Hieben. Fügt starken Gegnern begrenzten Schaden zu. Reduziert die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.	Zweiter Angriff, besteht aus vier Hieben. Fügt starken Gegnern mäßigen Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.	Dritter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Fügt starken Gegnern ersten Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert deutlich die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 5 Angriffen.	Schwinger – Spezialangriff. Besteht aus zwei Hieben. Fügt schweren Schaden zu und reduziert erheblich die Rüstung des Gegners, während die Chance eines Niederschlags verdoppelt wird. Verbraucht etwas Ausdauer.	Vierter Angriff, besteht aus vier Hieben. Fügt starken Gegnern überwältigenden Schaden zu und erhöht die Chance, Bluten zu verursachen. Reduziert erheblich die Rüstung des Ziels. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.
Aufwertungen	 Tiefer Schnitt I Erhöht geringfügig die Chance, Bluten zu verursachen.	 Tiefer Schnitt II Erhöht die Chance, Bluten zu verursachen.	 Tiefer Schnitt III Erhöht deutlich die Chance, Bluten zu verursachen.		
	 Entleibender Hieb I Erhöht geringfügig Gegnern zugefügten Schaden.	 Entleibender Hieb II Erhöht Gegnern zugefügten Schaden.	 Entleibender Hieb III Erhöht deutlich Gegnern zugefügten Schaden.		
	 Patinado I Erhöht geringfügig Gegnern unter Einfluss von Einäscherung zugefügten Schaden.	 Patinado II Erhöht Gegnern unter Einfluss von Einäscherung zugefügten Schaden.	 Patinado III Erhöht beachtlich Gegnern unter Einfluss von Einäscherung zugefügten Schaden.		

Schnelles Silber					
Grundstufen					
	Erster Angriff, besteht aus zwei Hieben. Fügt schnellen und wendigen Gegnern geringfügigen Schaden zu. Erhöht geringfügig die Effizienz von Treffern und Ausweichen. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.	Zweiter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Fügt schnellen und wendigen Gegnern mäßigen Schaden zu. Erhöht die Effizienz von Treffern und Ausweichen sowie die Chance, Schmerz zuzufügen. Die vollständige Sequenz besteht aus 4 Angriffen.	Dritter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Fügt schnellen und wendigen Gegnern beachtlichen Schaden zu. Erhöht deutlich die Effizienz von Treffern und Ausweichen und vermehrt die Chance, Schmerz zuzufügen. Die vollständige Sequenz besteht aus 5 Angriffen.	Stechendes Licht – Spezialangriff. Besteht aus drei Hieben. Fügt erheblichen Schaden zu, erhöht deutlich die Effizienz von Treffern und Ausweichen. Verbraucht etwas Ausdauer.	Vierter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Erhöht beachtlich die Effizienz von Treffern und Ausweichen und vermehrt die Chance, Schmerz zuzufügen. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.
Aufwertungen					
	Verkrüppelnder Schmerz I Erhöht geringfügig die Chance, Schmerz zu verursachen.	Verkrüppelnder Schmerz II Erhöht die Chance, Schmerz zu verursachen.	Verkrüppelnder Schmerz III Erhöht beachtlich die Chance, Schmerz zu verursachen.		
	Blitzschnitte I Erhöht geringfügig Gegnern zugefügten Schaden.	Blitzschnitte II Erhöht Gegnern zugefügten Schaden.	Blitzschnitte III Erhöht beachtlich Gegnern zugefügten Schaden.		
	Bedrohlich I Erhöht geringfügig Gegnern unter Einfluss von Blindheit zugefügten Schaden.	Bedrohlich II Erhöht Gegnern unter Einfluss von Blindheit zugefügten Schaden.	Bedrohlich III Erhöht beachtlich Gegnern unter Einfluss von Blindheit zugefügten Schaden.		

Gruppensilber																			
Grundstufen		↑		↑		↑		↑											
	Erster Angriff, besteht aus zwei Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, begrenzten Schaden zu und geringfügig erhöht die Treffer-Effizienz. Die vollständige Sequenz besteht aus 3 Angriffen.		Zweiter Angriff, besteht aus vier Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, mäßigen Schaden zu und verbessert die Treffer-Effizienz. Die vollständige Sequenz besteht aus 4 Angriffen.		Dritter Angriff, besteht aus fünf Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, beachtlichen Schaden zu und verbessert deutlich die Treffer-Effizienz. Die vollständige Sequenz besteht aus 5 Angriffen.		Abfackler – Spezialangriff. Besteht aus einem Hieb. Fügt deutlichen Schaden zu und erhöht die Chance, Einäscherung zu verursachen. Verbraucht etwas Ausdauer.		Vierter Angriff, besteht aus sechs Hieben. Fügt Gegnern, die sich in großer Zahl auf Geralt stürzen, erheblichen Schaden zu. Die vollständige Sequenz besteht aus 6 Angriffen.										
Aufwertungen		Kritischer Treffer I Erhöht geringfügig die Chance, Gegnern kritischen Schaden zuzufügen.		Kritischer Treffer II Erhöht die Chance, Gegnern kritischen Schaden zuzufügen.		Kritischer Treffer III Erhöht beachtlich die Chance, Gegnern kritischen Schaden zuzufügen.		Unwetter I Erhöht geringfügig Gegnern zugefügten Schaden.		Unwetter II Erhöht Gegnern zugefügten Schaden.		Unwetter III Erhöht beachtlich Gegnern zugefügten Schaden.		Niederschlag I Erhöht geringfügig die Chance auf Niederschlag, wenn Geralt mindestens drei Widersachern trotz.		Niederschlag II Erhöht die Chance auf Niederschlag, wenn Geralt mindestens drei Widersachern trotz.		Niederschlag III Erhöht beachtlich die Chance auf Niederschlag, wenn Geralt mindestens drei Widersachern trotz.	

6.3 Hexermagie

Hexer sind zwar keine Kriegermagier, die mächtige Zauber anwenden, doch sie können einfache Zauber benutzen, die, richtig eingesetzt, große Wirkung entfalten können. Hexer nennen diese Zauber „Zeichen“ und verwenden sie meist gegen Ungeheuer. Zeichen finden aber auch außerhalb von Kämpfen Verwendung.

6.3.1 Zeichen

Hexer verwenden fünf Zeichen. Sie können wie jedes andere Charaktermerkmal ausgebaut werden (siehe Abschnitt 7, „Charakterentwicklung“).



Das Zeichen Aard – Ein telekinetischer Stoß, der Gegner zurückstößt und niederschlägt. Aard ist ideal für den Kampf gegen Widersacher, die Geralt umzingeln, kann aber auch benutzt werden, um Barrieren zu zerstören und andere anstrengende körperliche Arbeiten zu erleichtern.



Das Zeichen Quen – Ein schützendes Feld umgibt Geralt und macht ihn vorübergehend unberührbar. Im Kampf erleichtert Quen die Einnahme von Tränken und die Ausführung von Aktionen, die nicht zum Kampf gehören, indem es Geralt vor den Hieben seiner Gegner schützt. Offensive Aktionen Geralts beenden die Effekte des Zeichens.



Das Zeichen Yrden – Eine magische Falle, die auf die Erde oder Fußböden gewirkt wird. Yrden bewirkt verschiedene Effekte bei Widersachern, darunter Schmerz, Blenden, Vergiften und dergleichen. Das Zeichen kann aufgewertet werden, damit es eine höhere Zahl von Effekten gleichzeitig bei einem einzigen Ziel bewirkt oder einen größeren Wirkungsradius bei mehreren Zielen hat.



Das Zeichen Igni – Wenn diese pyrokinetische Welle aufgewertet wurde, kann man Widersacher damit in Brand setzen. In seiner einfachen Form ist es eine wirksame Waffe gegen Gegner, die empfindlich auf Flammen reagieren, und kann auch als Ersatz für Feuerstein benutzt werden, um Lagerfeuer zu entfachen.



Das Zeichen Axii – Eine psychische Welle, die Geralt Einfluss über andere verleiht. Axii kann benutzt werden, um Widersacher zu bezaubern, zu lähmen oder mit Panik und Furcht zu erfüllen. Stark aufgewertet kann es Gegner so wirkungsvoll verzaubern, dass sie vorübergehend zu Geralts Verbündeten werden.



















Zeichen erlernen















Im Verlauf des Spiels gelangen Sie zu Orten der Macht – Stätten, wo Geralt die Zeichen, die er einst kannte, wieder erlernen kann. Linksklicken Sie auf diese Stätten, um sie zu betreten. Wenn Geralt wieder herauskommt, hat er eines der



















Zeichen erlernt. Orte der Macht für Zeichen, die Geralt bereits kennt, werten diese Zeichen vorübergehend auf.




















Zeichen-Machtverstärkung

So, wie Geralts Schwertsequenzen Spezialschläge beinhalten können, so kann auch die Macht der Zeichen verstärkt werden. Diese Fähigkeit muss für jedes Zeichen und auf jeder Stufe erworben werden. Um die Macht von Zeichen zu verstärken, müssen Sie rechtsklicken und die Maustaste gedrückt halten (im Falle offensiver Zeichen auf einen Gegner), bis der Aufladebalken ganz aufgeladen ist. Lassen Sie die Maustaste im geeignetsten Moment los, um die akkumulierte Energie zu entladen.



















Das Zeichen Aard					
Spezialangriffe					
	Schüler Ein telekinetischer Stoß, der Niederschlag verursacht. Beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 180 Grad vor Geralt.	Lehring Ein telekinetischer Stoß von größerer Reichweite und Intensität. Bewirkt Niederschlag und beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 180 Grad vor Geralt. Stufe Schüler erforderlich.	Spezialist Ein telekinetischer Stoß von größerer Reichweite und Intensität. Bewirkt Niederschlag und beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 270 Grad vor Geralt. Stufe Lehrling erforderlich.	Experte Ein telekinetischer Stoß von großer Reichweite und Intensität. Bewirkt Niederschlag und beeinflusst alle Feinde um Geralt; besitzt einen effektiven Wirkungsradius von 360 Grad. Stufe Spezialist erforderlich.	Meister Ein telekinetischer Stoß von enormer Reichweite und Intensität. Bewirkt Niederschlag und beeinflusst alle Feinde um Geralt; besitzt einen effektiven Wirkungsradius von 360 Grad. Stufe Experte erforderlich.
Grundstufen					
	I Ein telekinetischer Stoß von geringfügiger Intensität, kann Niederschlag bewirken. Beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 90 Grad vor Geralt. Die Eigenschaft Intelligenz hat einen begrenzten Effekt auf die Intensität.	II Ein telekinetischer Stoß von mittlerer Intensität, kann Niederschlag bewirken. Beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 90 Grad vor Geralt. Die Eigenschaft Intelligenz hat einen begrenzten Effekt auf die Intensität.	III Ein telekinetischer Stoß von mittlerer Intensität, kann Niederschlag bewirken. Beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 90 Grad vor Geralt. Die Eigenschaft Intelligenz hat einen mäßigen Effekt auf die Intensität.	IV Ein telekinetischer Stoß von mittlerer Intensität, kann Niederschlag bewirken. Beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 90 Grad vor Geralt. Die Eigenschaft Intelligenz hat einen deutlichen Effekt auf die Intensität.	V Ein telekinetischer Stoß von großer Intensität, kann Niederschlag bewirken. Beeinflusst alle Feinde in einem Winkel von 90 Grad vor Geralt. Die Eigenschaft Intelligenz hat einen überaus deutlichen Effekt auf die Intensität.
aufwertungen					
	Lähmen Das Zeichen bewirkt zusätzlich Lähmen.	Entwaffnen Das Zeichen kann zusätzlich Entwaffnen bewirken.	Explodierende Faust Erhöht die Chance auf Niederschlag, wenn der Spezialangriff „Schwinger“ im starken Silber-Kampfstil angewendet wird.	Verlängerte Dauer Erhöht die Dauer der vom Zeichen verursachten Effekte.	Sturmbo Erhöht die Chance auf Lähmen, Niederschlag oder Entwaffnen.
					
		Windbö Erhöht die Chance auf Niederschlag.	Donner Erhöht die Chance auf Lähmen, wenn Geralt die Lähmen-Aufwertung besitzt.	Gesteigerte Effizienz Reduziert die Ausdauerkosten beim Wirken des Zeichens.	

Das Zeichen Quen								
Spezialangriffe		Lehrling Formt ein Schutzfeld um Geralt und fügt Angreifern geringfügigen Schaden zu. Stufe Schüler erforderlich.		Spezialist Formt ein Schutzfeld um Geralt und fügt Angreifern mäßigen Schaden zu. Stufe Lehrling erforderlich.	Experte Formt ein Schutzfeld um Geralt und fügt Angreifern deutlichen Schaden zu. Stufe Spezialist erforderlich.		Meister Formt ein Schutzfeld um Geralt und fügt Angreifern großen Schaden zu. Stufe Experte erforderlich.	
		Formt ein Schutzfeld mit eigenem Stärkeparameter und schirmt Geralt vor Schaden ab.		Formt ein Schutzfeld mit eigenem Stärkeparameter und schirmt Geralt für eine etwas längere Zeit vor Schaden ab. Intelligenz Stufe 1 erforderlich.		Formt ein Schutzfeld mit eigenem Stärkeparameter und schirmt Geralt vor Schaden ab. Intelligenz Stufe 2 erforderlich.		Formt ein Schutzfeld mit eigenem Stärkeparameter und schirmt Geralt vor Schaden ab. Intelligenz Stufe 4 erforderlich.
Grundstufen		Barriere I Zeichen hebt zusätzlich Resistenz gegen Einäscherung an.		Barriere II Zeichen erhöht zusätzlich Resistenz gegen Säure.		Barriere III Zeichen erhöht zusätzlich Resistenz gegen Niederschlag und Lähmen.		Überlebenszone Beschleunigt Regeneration der Vitalität.
		Ableitung Erhöht die Chance auf Niederschlag von Gegnern.		Gesteigerte Intensität Erhöht mäßig Angreifern zugefügten Schaden.		Gesteigerte Effizienz Reduziert die Ausdauerkosten beim Wirken des Zeichens.		
Aufwertungen								

Das Zeichen Yrden					
Special Attacks					
	Schüler Entfesselt eine Welle, die in einem kleinen Gebiet um Geralt herum Schmerz verursacht.	Schüler Entfesselt eine Welle, die in einem kleinen Gebiet um Geralt herum Schmerz verursacht.	Spezialist Entfesselt eine Welle, die in einem mittelgroßen Gebiet um Geralt herum Schmerz verursacht. Stufe Lehrling erforderlich.	Experte Entfesselt eine Welle, die in einem größeren Gebiet um Geralt herum Schmerz verursacht. Stufe Spezialist erforderlich.	Meister Entfesselt eine Welle, die in einem sehr großen Gebiet um Geralt herum Schmerz verursacht. Stufe Experte erforderlich.
Basic Levels					
	Bildet eine magische Falle in Bodenhöhe, die bei Feinden, die hineinlaufen, Schmerz verursacht. Zwei Entladungen – entweder bei einem oder zwei verschiedenen Zielen.	Bildet eine magische Falle in Bodenhöhe, die bei Feinden, die hineinlaufen, Schmerz verursacht. Vier Entladungen. Intelligenz Stufe 1 erforderlich.	Bildet eine magische Falle in Bodenhöhe, die bei Feinden, die hineinlaufen, Schmerz verursacht. Sechs Entladungen. Intelligenz Stufe 2 erforderlich.	Bildet eine magische Falle in Bodenhöhe, die bei Feinden, die hineinlaufen, Schmerz verursacht. Acht Entladungen. Intelligenz Stufe 3 erforderlich.	Bildet eine magische Falle in Bodenhöhe, die bei Feinden, die hineinlaufen, Schmerz verursacht. Zehn Entladungen. Intelligenz Stufe 4 erforderlich.
Enhancements					
	Zeichen des Schmerzes Erhöht die Chance, Schmerz zu verursachen.	Holdenmut Verdoppelt die Dauer des Zeichens.	Zeichen der Benommenheit Reduziert die Fähigkeit des Ziels zu treffen und Geralts Angriffen auszuweichen.	Zeichen des Blendens Erhöht die Chance, das Ziel zu blenden.	Kreis des Todes Erhöht den allen Gegnern zugefügten Schaden im Wirkungsradius des Zeichens.
					
		Inskriptionen Erhöht die Zahl der Entladungen um fünf.	Zeichen der Verkrüppelung Erhöht die Chance, das Ziel zu vergiften.	Gesteigerte Effizienz Reduziert die Ausdauerkosten beim Wirken des Zeichens.	

Das Zeichen Igni					
Spezialangriffe					
	Schüler Ein Feuerball fügt dem Ziel und in der Nähe befindlichen Widersachern bei Aufprall Schaden zu. Geringe Reichweite.	Lehrling Ein Feuerball fügt dem Ziel und in der Nähe befindlichen Widersachern bei Aufprall Schaden zu. Bescheidene Reichweite. Stufe Schüler erforderlich.	Spezialist Ein Feuerball fügt dem Ziel und in der Nähe befindlichen Widersachern bei Aufprall Schaden zu. Mäßige Reichweite. Stufe Lehrling erforderlich.	Experte Ein Feuerball fügt dem Ziel und in der Nähe befindlichen Widersachern bei Aufprall Schaden zu. Erhebliche Reichweite. Stufe Spezialist erforderlich.	Meister Ein Feuerball fügt dem Ziel und in der Nähe befindlichen Widersachern bei Aufprall Schaden zu. Große Reichweite. Stufe Experte erforderlich.
Grundstufen					
	Ein Feuerball, der beim Ziel Einäscherung bewirken kann und in der Nähe befindlichen Gegnern geringfügigen Schaden zufügt. Schädigt Feinde in einem Winkel von 45 Grad vor Geralt.	Ein Feuerball, der beim Ziel Einäscherung bewirken kann und in der Nähe befindlichen Gegnern Schaden zufügt. Schädigt alle Feinde in einem Winkel von 135 Grad vor Geralt. Intelligenz Stufe 1 erforderlich.	Ein Feuerball, der beim Ziel Einäscherung bewirken kann und in der Nähe befindlichen Gegnern mäßigen Schaden zufügt. Schädigt alle Feinde in einem Winkel von 225 Grad um Geralt. Intelligenz Stufe 2 erforderlich.	Ein Feuerball, der beim Ziel Einäscherung bewirken kann und in der Nähe befindlichen Gegnern größeren Schaden zufügt. Schädigt alle Feinde in einem Winkel von 315 Grad um Geralt. Intelligenz Stufe 3 erforderlich.	Ein Feuerball, der beim Ziel Einäscherung bewirken kann und in der Nähe befindlichen Gegnern deutlichen Schaden zufügt. Schädigt alle Widersacher um Geralt herum. Intelligenz Stufe 4 erforderlich.
Aufwertungen					
	Leidensweg I Erhöht leicht durch das Zeichen zugefügten Schaden.	Leidensweg II Erhöht geringfügig durch das Zeichen zugefügten Schaden.	Brennende Klinge Erhöht die Chance, beim Ziel Einäscherung zu verursachen, wenn Geralt den Spezialangriff „Abfackler“ in Gruppensilber-Kampfstil anwendet.	Inferno Erhöht die Chance, dem Ziel Schmerz zu verursachen.	Verlängerte Dauer Verlängert die Dauer von Einäscherungs- und Angst-Effekten.
					
		Einäscherung Erhöht die Chance, Einäscherung beim Ziel zu bewirken	Feuerwand Erhöht die Chance, bei Gegnern Angst zu verursachen.	Gesteigerte Effizienz Reduziert die Ausdauerkosten beim Wirken des Zeichens.	

Das Zeichen Axii

Spezialangriffe						
Grundstufen						
	Mentale Welle mit Chance, bei Gegnern den Hex-Effekt auszulösen. Für die gesamte Dauer des Effekts wird das Ziel Geralts Verbündeter und greift dessen Widersacher an. Geringe Reichweite.	Mentale Welle mit Chance, bei Gegnern den Hex-Effekt auszulösen. Für die gesamte Dauer des Effekts wird das Ziel Geralts Verbündeter und greift dessen Widersacher an. Bescheidene Reichweite. Intelligenz Stufe 1 erforderlich.	Mentale Welle mit Chance, bei Gegnern den Hex-Effekt auszulösen. Für die gesamte Dauer des Effekts wird das Ziel Geralts Verbündeter und greift dessen Widersacher an. Mäßige Reichweite. Intelligenz Stufe 3 erforderlich.	Mentale Welle mit Chance, bei Gegnern den Hex-Effekt auszulösen. Für die gesamte Dauer des Effekts wird das Ziel Geralts Verbündeter und greift dessen Widersacher an. Große Reichweite. Intelligenz Stufe 4 erforderlich.	Mentale Welle mit Chance, bei Gegnern den Hex-Effekt auszulösen. Für die gesamte Dauer des Effekts wird das Ziel Geralts Verbündeter und greift dessen Widersacher an. Enorme Reichweite. Intelligenz Stufe 4 erforderlich.	
Aufwertungen						
	Erhöht die Chance, beim Ziel Hex auszulösen.	Erhöht die Chance, beim Ziel Hex auszulösen.	Erhöht die Chance, beim Ziel Blindheit zu verursachen, wenn Geralt den Spezialangriff „Stechendes Licht“ im schnellen Silber-Kampfstil anwendet.	Erhöht die Chance, bei Zielen Angst auszulösen.	Geralt erlangt die Fähigkeit, aus zwei Widersachern Verbündete zu machen.	
						
		Verlängerte Dauer I Verlängert die Dauer des Zeicheneffekts.	Verlängerte Dauer II Verlängert deutlich die Dauer des Zeicheneffekts.	Gesteigerte Effizienz Reduziert Ausdauerkosten beim Wirken des Zeichens.		

6.4 Tränke, Öle und Bomben im Kampf

Alchimistische Mixturen, die im Kampf verwendet werden, können das Blatt zu Ihren Gunsten wenden. Tränke verbessern Geralts Kampffähigkeiten und machen ihn schneller, resistenter gegen Schaden und tödlicher im Angriff. Öle, besonders für spezielle Widersacher entwickelte, machen Waffen tödlicher. Mit Bomben kann Geralt mehrere Widersacher gleichzeitig angreifen und behält so leichter die Oberhand im Kampf. Details finden Sie in Kapitel 8, „Alchimie“.



7 Charakterentwicklung

Im Verlauf des Spiels entwickelt sich Geralt weiter, da er Erfahrung sammelt und neuen Herausforderungen begegnet. Dieses Kapitel beschreibt Geralts Entwicklung sowie die Mittel und Wege, wie er neue Fähigkeiten erlangt und die aufwertet, die er bereits besitzt.

7.1 Erfahrung

Geralt gewinnt jedes Mal an Erfahrung, wenn er einen Widersacher besiegt, ein Rätsel löst, verborgene Objekte oder Plätze entdeckt oder eine ihm übertragene Aufgabe erfolgreich abschließt. Dieses Charaktermerkmal wird durch Erfahrungspunkte (EP) dargestellt. Jedes Mal, wenn Sie die erforderliche Punktzahl erreicht haben, steigen Sie in eine neue Erfahrungsstufe auf, die in einem Rang und einer Stufe zwischen 1 und 10 ausgedrückt wird. Wenn das Abenteuer beginnt, ist Geralt auf geheimnisvolle Weise gerade wieder aufgetaucht, allerdings ohne Gedächtnis und ohne die vielen Fertigkeiten und Fähigkeiten, die er früher hatte. Das bedeutet, Sie beginnen das Spiel mit der Stufe 0. Ausbildung und Abenteuer helfen Geralt, sich an Wissen und Kampfbewegungen zu erinnern, die er vor langer Zeit einmal kannte. Wenn Sie Erfahrungsstufe 1 erreichen, bekommt Geralt seinen ersten Hexerrang. Zum nächsten steigt er auf, wenn er alle zehn Stufen abgeschlossen hat. Das geht weiter, bis er den höchsten und fortgeschrittensten Hexerrang erreicht hat (siehe Tabelle am Ende dieses Kapitels).

7.2 Talente

Mit jeder Erfahrungsstufe, die Sie erreichen, bekommen Sie eine bestimmte Anzahl Talente. Damit können Sie Charaktermerkmale aufwerten und neue Fähigkeiten erlangen. Die drei Arten von Talenten sind Bronze, Silber und Gold.

Bronze-Talente – Mit den in frühen Stadien des Spiels verfügbaren Bronze-Talenten können Sie die beiden ersten Stufen der Charaktermerkmale entwickeln, die die Aneignung von einfachen Fertigkeiten- und Fähigkeiten-Aufwertungen ermöglichen.

Silber-Talente – Die in nachfolgenden Stadien des Spiels verfügbaren Silber-Talente ermöglichen die Weiterentwicklung von Charaktermerkmalen auf Stufe 3 und 4, die fortgeschrittene Fertigkeiten- und Fähigkeiten-Aufwertungen bieten.

Gold-Talente – Die in späten Stadien des Spiels verfügbaren Gold-Talente dienen der Entwicklung von Charaktermerkmalen der Stufe 5, die wahrhaft mächtige Fertigkeiten- und Fähigkeiten-Aufwertungen umfassen.

Zusätzliche Talente kann Geralt durch potente alchemistische Mixturen erhalten, die Mutagene genannt werden (siehe Kapitel 8, „Alchimie“). Auf diese Weise erworbene Talente hängen von der Stärke der Mutagene ab.

Hinweis! Die Anzahl der im Verlauf des Spiels verfügbaren Talente ist begrenzt. Sie können durch Benutzung von Talenten nicht alle verfügbaren Aufwertungen erwerben, wählen Sie sie daher mit Bedacht und entsprechend Ihren Neigungen sowie Ihrem individuellen Spielstil.

7.3 Eigenschaften

Geralt wird durch eine Reihe von Eigenschaften charakterisiert. Diese sind:

Stärke – Repräsentiert Geralts Körperkraft. Diese Eigenschaft beeinflusst Schlagkraft bei Schwert- und Faustkämpfen, Resistenz gegen Schaden im Kampf, die Effekte kritischer Hiebe und das Tempo, mit dem sich Geralt erholt. Der Entwicklung der starken Kampfstile über Stufe 2 hinaus muss ein proportionaler Anstieg der Stärke vorausgehen.

Gewandtheit – Beschreibt Geralts Präzision und Koordination in der Bewegung. Diese Eigenschaft beeinflusst die Effizienz von Treffen, Ausweichen und Parieren. Der Entwicklung der schnellen Kampfstile über Stufe 2 hinaus muss ein proportionaler Anstieg der Gewandtheit vorausgehen.

Ausdauer – Beschreibt Geralts geistigen und körperlichen Zustand sowie seine Resistenz gegen Erschöpfung. Ausdauer beeinflusst die Ausdauerkosten für das Wirken von Zeichen und die Ausführung von Spezialhieben bei Schwert- und Faustkampf, die Ausdauer-Regenerationsrate, Geralts Toleranz für die in Tränken enthaltenen Toxine sowie seine Resistenz gegen Schmerz-, Gift- und Einäscherungseffekte (siehe Abschnitt 11.5, „Spezielle Fähigkeiten von Gegnern“). Der Entwicklung der Gruppen-Kampfstile über Stufe 2 hinaus muss ein proportionaler Anstieg der Ausdauer vorausgehen.

Intelligenz – Beschreibt Geralts geistiges Vermögen sowie seine Fähigkeit, Wissen zu erlangen und zu behalten. Intelligenz beeinflusst Geralts Möglichkeiten, Fertigkeiten zu erlernen (z. B. Tränke brauen) und Wissen zu absorbieren (über Kreaturen, Pflanzen oder die Methoden, in Rezepten für Tränke genannte Komponenten zu präparieren). Intelligenz beeinflusst darüber hinaus die Intensität von Zeichen sowie die Anstrengung, die erforderlich ist, sie zu wirken, und auch Geralts Anfälligkeit gegen Angriffe, die auf seinen Verstand zielen. Der Entwicklung von Zeichen über Stufe 2 hinaus muss ein proportionaler Anstieg der Intelligenz vorausgehen.

7.4 Fähigkeiten und Fertigkeiten

Geralts Eigenschaften sowie sein Wissen über Hexerkampfstile und Zeichen können durch Fähigkeiten und Fertigkeiten aufgewertet werden, die GeraIt als Charakter formen. Im Fähigkeitenbaum bestimmt jeder Zweig die Stufe einer bestimmten Eigenschaft (z. B. Stärke Stufe 1), die dann mit zusätzlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten verbessert werden kann.

Fähigkeiten im Zusammenhang mit Eigenschaften sind für gewöhnlich spezielle Fertigkeiten, die das Gameplay beeinflussen. Zu den Beispielen gehören Wissen über die Zubereitung von Kräutern zur Anwendung in Tränken und zusätzliche Kampfexpertise. Sie können auch aus Möglichkeiten bestehen, die unter bestimmten Bedingungen aktiviert werden, zum Beispiel gesteigerte Zeichen-Intensität, wenn GeraIts Energie niedrig ist.

Fähigkeiten im Zusammenhang mit Kampfstilen beeinflussen Widersachern zugefügten Schaden und das Zufügen von Effekten wie Bluten oder Schmerz; außerdem können sie unter bestimmten Umständen zusätzliche Charaktermöglichkeiten aktivieren, zum Beispiel erhöhter Schaden bei Gegnern, wenn GeraIt kritisch verwundet ist.

Fähigkeiten im Zusammenhang mit Zeichen beeinflussen bestimmte Zeichen-Charakteristiken. Je nach Art des Zeichens können sie Reichweite und Intensität vergrößern, zusätzliche Effekte generieren oder die Ausdauerkosten für das Wirken eines bestimmten Zeichens reduzieren.


















7.5 Erwerb von Aufwertungen





















Wenn Sie neue Talente erwerben, können Sie entscheiden, ob Sie GeraIts Charaktermerkmale aufwerten möchten. Fähigkeiten, die mit Eigenschaften, Kampfstilen und Zeichen verbunden sind, entsprechen farblich den Talenten, die ausgegeben werden müssen, um sie zu erlangen. Fähigkeitsstufen müssen nacheinander erworben werden; bereits erworbene können aufgewertet werden.




















Um ein Charaktermerkmal zu entwickeln gehen Sie in den Meditationsmodus (mieten Sie dazu ein Zimmer in einem Gasthaus, klicken Sie das Ausruhen/Meditieren-Symbol in einem Dialog an oder klicken Sie auf ein brennendes Lagerfeuer). Aktivieren Sie das Held-Feld und linksklicken Sie auf die Fähigkeit oder Fertigkeit, die Sie hinzufügen möchten. Erworbene Fertigkeiten und Fähigkeiten entsprechen farblich der Charaktereigenschaft, die sie verändern.



















7.6 Zusammenfassung der Fähigkeiten und Fertigkeiten

Hinweis! Alle Aufwertungen im Zusammenhang mit Eigenschaften sind kumulativ.

Stärke				
Grundstufen				
	Erhöht geringfügig zugefügten Schaden, Parieren-Effizienz und Vitalität sowie Resistenz gegen Bluten und Niederschlag.	Erhöht geringfügig zugefügten Schaden, Parieren-Effizienz und Vitalität sowie Resistenz gegen Bluten und Niederschlag.	Erhöht mäßig zugefügten Schaden, Parieren-Effizienz und Vitalität sowie Resistenz gegen Bluten und Niederschlag. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 4 von starken Kampfstilen.	Erhöht mäßig zugefügten Schaden, Parieren-Effizienz und Vitalität sowie Resistenz gegen Bluten und Niederschlag. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 5 von starken Kampfstilen.
Aufwertungen	 Schwipps Erhöht deutlich zugefügten Schaden sowie Resistenz gegen Schmerz, wenn Geralt unter Alkoholeinfluss steht.	 Position Erhöht geringfügig die Effizienz von Parieren.	 Lebenskraft Erhöht die maximale Vitalitätsstufe.	 Bluten-Resistenz Erhöht deutlich die Resistenz gegen Bluten.
	 Wahrer Mumm Erhöht Widersachern zugefügten Schaden, wenn Geralt schwer verwundet ist. Einen mutigen Trank trinken, um diese Fähigkeit zu aktivieren.	 Regeneration Beschleunigt Regeneration der Vitalität.	 Niederschlag-Resistenz Erhöht Geralts Resistenz gegen Niederschlag.	 Steinhaut Erhöht Geralts allgemeinen Rüstungswert
		 Raufhandel Aktiviert Machtverstärkung und Spezialhiebe im Faustkampf.	 Überlebensinstinkt Erhöht Widersachern zugefügten Schaden, wenn Geralt von Bluten beeinflusst wird.	 Aggression Erhöht mäßig Widersachern zugefügten Schaden.
				 Wunden-Resistenz Erhöht deutlich Geralts Resistenz gegen Wunden
				 Gesteigerte Vitalität Erhöht deutlich Geralts maximale Vitalitätsstufe.

Dexterity				
Basic Levels				
	Erhöht geringfügig die Effizienz von Treffen und Ausweichen; verbessert die Resistenz gegen Blenden und Einäscherung.	Erhöht geringfügig die Effizienz von Treffen und Ausweichen; verbessert die Resistenz gegen Blenden und Einäscherung.	Erhöht mäßig die Effizienz von Treffen und Parieren; verbessert die Resistenz gegen Blenden und Einäscherung. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 4 von schnellen Kampfstilen.	Erhöht mäßig die Effizienz von Treffen und Parieren; verbessert die Resistenz gegen Blenden und Einäscherung. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 5 von schnellen Kampfstilen.
Enhancements				
	Hautabziehen Ermöglicht Geralt, alchimistische Zutaten aus bestiegen Ungeheuern zu gewinnen, sofern er Kenntnisse über sie besitzt. Die Fertigkeit wird im Verlauf des Spiels automatisch erlangt.	Pfeile ablenken Ermöglicht Geralt, Pfeile und Bolzen abzulenken, wenn er in die Richtung blickt, aus der sie kommen	Blenden-Resistenz Erhöht deutlich die Resistenz gegen Blenden.	Finesse Erhöht die Chance, im schnellen Kampfstil Angst auszulösen
				
	Raubtier Erhöht nachts deutlich die Effizienz von Treffen und Ausweichen. Einen mutagenen Trank trinken, um diese Fähigkeit zu aktivieren.	Wegstoßen Erhöht die Effizienz von Parieren.	Wendigkeit Erhöht beachtlich die Effizienz von Ausweichen.	Finke Erhöht beachtlich die Treffer-Effizienz.
				
		Faustkampf Ermöglicht Zugriff auf sämtliche Hiebe bei Faustkämpfen.	Einäscherung begrenzen Ermöglicht die Unterbrechung von Einäscherung.	Einäscherung-Resistenz Erhöht beachtlich die Resistenz gegen Einäscherung.
				
			Wachsamkeit Erhöht deutlich die Effizienz von Ausweichen, wenn Geralt von hinten angegriffen wird.	Präzision Erhöht die Chance, im Gruppen-Kampfstil kritischen Schaden zuzufügen

Ausdauer					
Grundstufen	 I	Erhöht geringfügig die Ausdauer, beschleunigt deren Regenerierung, verbessert die Resistenz gegen Vergiften, Schmerz und Lähmen.	 III	Erhöht geringfügig die Ausdauer, beschleunigt deren Regenerierung, verbessert die Resistenz gegen Vergiften, Schmerz und Lähmen.	 III
	 IV	Erhöht mäßig die Ausdauer, beschleunigt deren Regenerierung, verbessert die Resistenz gegen Vergiften, Schmerz und Lähmen. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 5 von Gruppenkampfstilen.	 IV	Erhöht deutlich die Ausdauer, beschleunigt deren Regenerierung, verbessert die Resistenz gegen Vergiften, Schmerz und Lähmen.	 IV
Aufwertungen	 Schwergewicht Reduziert Länge der Berauschtigkeit um die Hälfte.	 Absorption Ermöglicht Gerät, zweimal täglich an Orten der Macht Energie aufzuladen.	 Ausdauer-Regeneration Beschleunigt beachtlich die Ausdauer-Regenerationsrate.	 Lähmen-Resistenz Verbessert die Resistenz gegen Lähmen.	 Trank-Toleranz Erhöht Toleranz für Tränke.
	 Mutation Ermöglicht rohen Verzehr ausgewählter alchimistischer Zutaten, um Vitalität wiederherzustellen. Einen mutagenen Trank trinken, um diese Fähigkeit zu aktivieren.	 Gift-Resistenz Verbessert die Resistenz gegen Vergiften.	 Schmerz-Resistenz Verbessert beachtlich die Resistenz gegen Schmerz.	 Muskelkraft Reduziert die Ausdauerkosten für das Ausführen von Hieben.	 Gesteigerte Ausdauer Erhöht maximale Ausdauer. Ausdauer-Regeneration erforderlich.
		 Ausdauer-Regeneration Beschleunigt mäßig die Ausdauer-Regeneration.	 Wiederbeleben Reduziert beachtlich die Dauer von Lähmen.	 Gewandelter Metabolismus Erhöht die Effizienz von Treffen und Ausweichen; verleiht Immunität gegen Schmerz und Vergiftung. Verbessert die Resistenz gegen Bluten. Wird aktiviert, wenn Gerät an exzessiver Toxizität leidet.	

Intelligenz					
Grundstufen					
	Erhöht geringfügig die grundlegende Zeichen-Intensität. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 2 von Zeichen.	Erhöht geringfügig die grundlegende Zeichen-Intensität. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 3 von Zeichen.	Erhöht mäßig die grundlegende Zeichen-Intensität. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 4 von Zeichen.	Erhöht mäßig die grundlegende Zeichen-Intensität. Ermöglicht Entwicklung der Stufe 5 von Zeichen.	Erhöht deutlich die grundlegende Zeichen-Intensität.
Aufwertungen	 Trank-Brauen Ermöglicht Geralt, auf Formeln basierende alchimistische Tränke zu herzustellen. Die Fähigkeit wird im Verlauf des Spiels automatisch erlangt.	 Kräuterkunde Ermöglicht Geralt, Kräuterpflanzen zu identifizieren und alchimistische Zutaten zu sammeln.	 „Ritual der Reinigung“ kenntnis Ermöglicht Geralt, das Ritual der Reinigung an Orten der Macht durchzuführen, um so seinen Körper von allen Toxinen, Giften und Schadstoffen zu befreien.	 Fokus Verlängert die Dauer der Zeichen-Effekte.	 Geistige Ausdauer Reduziert die Ausdauerkosten beim Wirken von Zeichen.
	 Aufgehender Mond Verdoppelt die Zeichen-Intensität bei Mondaufgang. Einen mutigen Trank trinken, um diese Fähigkeit zu aktivieren.	 Ungeheuerwissen Ermöglicht Geralt, sich an Informationen über gewöhnliche Ungeheuerarten zu erinnern.	 Zutaten-Extraktion Ermöglicht Geralt, größere Mengen von Zutaten aus Pflanzen und Ungeheuerkadavern zu extrahieren. Erfordert „Kräuterkunde“ und „Hautabziehen“.	 Ritual des Lebens“ - kenntnis Ermöglicht Geralt, das Ritual des Lebens an Orten der Macht durchzuführen; aktiviert vorübergehend beschleunigte Regeneration der Vitalität.	 Intensität Erhöht beachtlich die Zeichen-Intensität.
		 Öl-Präparation Ermöglicht Geralt, auf Formeln basierende Einreibemittel für Klingen herzustellen. Erfordert „Trank-Brauen“.	 Bomben-Herstellung Ermöglicht Geralt, auf Formeln basierende Bomben herzustellen. Erfordert „Öl-Präparation“.	 Magische Raserei Erhöht die Zeichen-Intensität, wenn Geralts Ausdauer niedrig ist.	

8 Alchimie

Die Kunst, alchemistische Sude zuzubereiten, ist untrennbar mit dem Beruf des Hexers verbunden. Ihre Bedeutung entspricht durchaus der des Schwertkampfs und dem Geschick im Umgang mit Zeichen. Alchemistisches Wissen, oder dessen Mangel, kann im Kampf gegen Ungeheuer den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten. Kenntnis der entsprechenden Formeln, Zutaten und Substanzen ermöglicht Hexern, ihre Schmerztoleranz zu erhöhen, Antikörper zu entwickeln, die Sinneswahrnehmung zu schärfen, die Reaktionszeit zu verkürzen, ihre Stärke zu erhöhen, Blutgerinnung und Genesung zu beschleunigen und geistige Konzentration sowie körperliche Wendigkeit in Situationen zu gewährleisten, in denen normale Menschen vor Angst erstarren würden.

8.1 Arten alchemistischer Mixturen

In DER HEXER wird Alchimie in drei Gebiete eingeteilt.

Trank-Brauen – Verschiedene Alkohole, zu denen auch Schnäpse gehören können, sowie Kräuteraufgüsse dienen als Grundstoff für diese flüssigen Mixturen. Manche Tränke erfordern Zutaten, die aus außergewöhnlich mächtigen und seltenen Kreaturen gewonnen werden. Sie werden Mutagene genannt und bewirken unumkehrbare Veränderungen in Geralts Organismus, indem sie neue Fähigkeiten freischalten oder die allgemeine Entwicklung beschleunigen.

Öl-Präparation – Tierisches Fett, etwa das von Gänsen, dient als Grundstoff für diese Öle. Wendet man diese fettigen Substanzen auf Schwertklingen an, führt das zu einer Vielzahl von im Kampf nützlichen Effekten, die von den verwendeten Zutaten abhängen. Öle werden mit speziellen Kontrahenten im Sinn hergestellt, wie zum Beispiel Vampire, Ghule und Geister.

Bomben-Herstellung – Bomben sind quasi eine Nebenwirkung der Experimente irrer serrikanischer Alchimistenmagier. Sie sind den Hexern zwar eigentlich fremd, aber Geralt kann lernen, wie man sie herstellt, und damit so manchen Widersacher überraschen. Bomben können Ihre Feinde mit Panik erfüllen, sie vergiften oder entflammen. Schwarzpulver wird als Grundstoff für diese Mixturen benutzt; deren Anwendung hat einen Gebietseffekt rund um Geralt herum.

8.2 Erwerb von Formeln

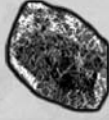
Im Laufe Ihrer Abenteuer werden Sie eine Vielzahl verschiedener alchemistischer Formeln finden und studieren. Sie können sie erlernen, indem Sie mit anderen Charakteren sprechen oder alchemistische Bücher lesen, die Sie finden oder kaufen. Wenn Sie einen Folianten erwerben, der alchemistische Informationen enthält (das Objekt-Feld informiert Sie darüber), rechtsklicken Sie auf das Buch, um die Formel zu lernen. Von da an ist die Formel im Alchimie-Feld verfügbar.

8.3 Zutaten und Komponenten

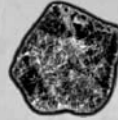
Alchimistische Tränke werden aus sechs Grundsubstanzen hergestellt, die man in verschiedenen Kräutern, Mineralien und Körperteilen erlegter Ungeheuer findet. Diese Substanzen sind:



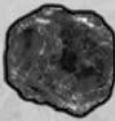
Vitriol



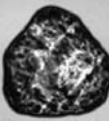
Hydragenum



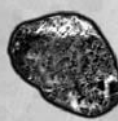
Rebis



Ather



Quebrith



Karmin

Zutaten können, müssen aber nicht, eine von drei weiteren Substanzen enthalten: Albedo, Nigredo und Rubedo. Sollte sich herausstellen, dass alle Zutaten, die für einen Trank ausgewählt wurden, dieselbe zusätzliche Substanz enthalten, besitzt der daraus entstandene Trank neben dem grundsätzlichen Effekt noch einen Bonuseffekt.

Albedo-Tränke – Zeichnen sich durch reduzierte Toxizität aus. Darüber hinaus hat ein Trank, der unmittelbar nach einem Albedo-Trank eingenommen wird, ebenfalls eine reduzierte Toxizität.

Nigredo-Tränke – Beeinflussen Geralts Koordination und geistigen Fokus und erhöhen so die Chance, Gegner zu treffen.

Rubedo-Tränke – Zusätzlich zu ihren Kern-Effekten regenerieren sie Geralts Vitalität.

Hinweis! Geralt muss die Fertigkeit **Kräuterkunde** sowie **Kräuterkenntnis** aus **Folianten** erwerben, die **Herbarien** genannt werden, damit er bestimmte Kräuterzutaten finden und sammeln kann.

8.4 Mixtur-Mischung

Um eine Mixtur herzustellen, die auf einer von Geralt erlernten Formel basiert, aktivieren Sie den Meditationsmodus und gehen zum Alchimie-Feld. Links erscheint eine Liste der verfügbaren Formeln nebst Symbolen, die die Art der Formel sowie die erforderlichen Zutaten angeben. Der Alchimie-Tisch befindet sich in der Mitte des Feldes. Das Inventar ist rechts zu sehen. Tränke stellt man am einfachsten her, indem man auf die gewünschte Formel linksklickt. Formeln, für die Sie alle erforderlichen Substanzen und Zutaten besitzen, sind hervorgehoben. Diejenigen, die Sie nicht mischen können, sind nicht anklickbar. Linksklicken Sie auf eine Formel, damit die erforderlichen Zutaten automatisch auf dem Alchimie-Tisch platziert werden. Der Grundstoff erscheint am erforderlichen Platz, die Zutaten um ihn herum. Klicken Sie auf das Symbol „Mischen“ unter dem Alchimie-Tisch, um die Mixtur zuzubereiten. Sie können so viel Einheiten einer Mixtur herstellen, wie Sie brauchen, sofern Sie genügend Zutaten haben.

Hinweis! Formeln für Tränke nennen erforderliche Substanzen, nicht spezielle Zutaten. Um mutagene Tränke zu mischen, brauchen Sie Grundsubstanzen, einen Grundstoff und eine einzigartige, in der Formel genannte Zutat.



8.5 Experimentieren

Sie können versuchen, alchemistische Mixturen zu brauen, ohne die erforderliche Formel zu kennen. Experimentieren Sie ungeniert und erschaffen Sie Ihre eigenen Tränke, Öle und Bomben. Platzieren Sie einen alchemistischen Grundstoff und ein Set Zutaten auf den erforderlichen Plätzen und klicken Sie dann auf „Mischen“, um einen Sud herzustellen. Feststellen, was Sie da gebraut haben, können Sie freilich nur, wenn Sie es an sich selbst erproben und herausfinden, welche Effekte es erzeugt. Mixturen, die positive Effekte haben, werden automatisch für weiteren Gebrauch in der Formelliste aufgezeichnet. Allerdings besteht immer die Chance, dass Ihre Mixtur nur negative Effekte hat ...

8.6 Nebenwirkungen von Tränken

Hexer-Tränke sind im Grunde genommen nichts anderes als starke Gifte, gegen die Hexer eine gewisse Toleranz erlangt haben. Dennoch enthalten Tränke Toxine, die bei der Einnahme die Körpertoxizität erhöhen. Das kann zu ungewollten Nebenwirkungen führen und im Fall einer Überdosis sogar zum Tod. Behalten Sie daher stets Geralts Toxizität im Auge, wenn Sie Tränke benutzen. Nebenwirkungen treten auf, wenn die Toxizität die Hälfte der Markierung übersteigt, und nehmen zu, wenn weitere Toxine hinzugefügt werden. Im Fall einer schweren Vergiftung erscheinen rote Flecken auf dem Bildschirm, die immer intensiver werden, je mehr sich Geralt der maximalen Gifttoleranz nähert.

Um Geralts Toxizität zu reduzieren, trinken Sie den Trank „Weißer Honig“, ruhen mehrere Stunden aus oder führen an einem Ort der Macht das Ritual der Katharsis durch.

8.7 Zusammenfassung von Tränken und Mixturen

TRÄNKE



Schneesturm

Effekt: Eine der potentesten Mixturen; reduziert drastisch Geralts Reaktionszeit, verbessert seine Reflexe und beschleunigt die Bewegung.

Dauer: Kurz

Toxizität: Mittel

Dieser Trank wird meist unmittelbar vor einer Schlacht benutzt.



Schwarzes Blut

Effekt: Tödlich für Ungeheuer, die das Blut eines Hexers zu sich nehmen, der ihn eingenommen hat.

Dauer: Lang

Toxizität: Hoch

Hexer wenden diesen Trank nur ungern und sparsam an, da er nur funktioniert, wenn sie ein Monster sich an ihrem Fleisch laben und ihr verunreinigtes Blut trinken lassen.



Schwalbe

Effekt: Beschleunigt die Regeneration der Vitalität.

Dauer: Kurz

Toxizität: Mittel

Es gibt keinen schöneren Vogel als die Schwalbe – Vorbote des Frühlings und der Erneuerung des Lebens. Selbst die abtrünnigen Magier, die diese Formel entwickelten, drückten ihre Bewunderung für diesen Vogel aus, als sie diesen Verjüngungstrank nach ihm benannten.



Bindekraut

Effekt: Macht alle, die ihn einnehmen, immun gegen Säure.

Dauer: Lang

Toxizität: Mittel

Hexer nennen diesen Trank oft „Sumpfelixier“, da die meisten Ungeheuer, die Säure spucken, dort anzutreffen sind.



Vollmond

Effekt: Erhöht deutlich die maximale Vitalität.

Dauer: Lang

Toxizität: Hoch

Ein Universaltrank, den Hexer für gewöhnlich trinken, bevor sie in den Kampf ziehen, wenn sie nicht genau wissen, welche Widersacher sie erwarten. Sein Nachteil ist die hohe Toxizität.



Blitzschlag

Effekt: Erhöht deutlich Gegnern zugefügten Schaden, verringert aber die Verteidigung des Benutzers.

Dauer: Lang

Toxizität: Hoch

Dieser Trank löst eine Kampftrance aus und erhöht Genauigkeit sowie Stärke von Angriffen, allerdings auf Kosten der verringerten Verteidigung.



Weide

Effekt: Erhöht Geralts Resistenz gegen Lähmen- und Niederschlag-Effekte.

Dauer: Lang

Toxizität: Hoch

Der Trank verbessert Bewegung und Koordination und erhöht die Resistenz gegen Schaden. Er wird am besten gegen Feinde angewendet, die zu Lähmen- und Niederschlag-Effekten fähig sind.



De Vries' Extrakt

Effekt: Ermöglicht Geralt, lebende Kreaturen aufzuspüren, auch wenn sie unsichtbar sind.

Dauer: Kurz

Toxizität: Mittel

Die Entdeckung dieses Tranks wird der Zauberin Tissaia de Vries zugeschrieben. Hexer können damit Kontrahenten erkennen, selbst wenn sich diese hinter Hindernissen wie Mauern verborgen haben.



Weißer Honig

Effekt: Reduziert Toxizität auf null und hebt die Effekte aller zuvor eingenommenen Tränke auf.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Keine

Der Trank löst die Produktion reinigender Enzyme in den mutierten Organismen der Hexer aus. Der Körper wird von jeglicher Toxizität befreit. Allerdings werden auch alle positiven Effekte zuvor eingenommener Tränke ebenfalls beendet. Weißer Honig hat keine Wirkung auf Giftseren und Gifte im Körper.



Kuss

Effekt: Erhöht die Resistenz gegen Blüten und lässt jede Blutung sofort gerinnen.

Dauer: Lang

Toxizität: Mittel

Wird im Kampf gegen Ungeheuer benutzt, die blutende Wunden zufügen.



Wolf

Effekt: Erhöht Konzentration, verbessert Koordination und vermehrt die Chance, einen kritischen Treffer zu landen.

Dauer: Lang

Toxizität: Mittel

Hexer, die den Gruppen-Kampfstil anwenden, halten besonders große Stücke auf Wolf.



Würger

Effekt: Kontrahenten, die einen Hexer treffen, wenn er diesen Trank eingenommen hat, erleiden bei Kontakt stechenden Schmerz.

Dauer: Lang

Toxizität: Hoch

Der Würger wird auch Rachetrank genannt.



Fisstech

Effekt: Hat keine positiven Effekte; lähmt, betäubt und führt letztendlich zu Bewusstlosigkeit.

Dauer: Lang

Toxizität: Keine

Fisstech ist ein beliebtes Betäubungsmittel für die reiche Jugend und kriminelle Unterwelt Temeriens.



Katze

Effekt: Gewährt Nachtsicht.

Dauer: Lang

Toxizität: Niedrig

Katze ist angeblich der erste Trank, der eigens für Hexer hergestellt wurde. Die Mixtur modifiziert vorübergehend die Pupille des Auges und verstärkt die Empfänglichkeit für vorhandenes Restlicht.



Petris Wundertrank

Effekt: Verstärkt die Macht aller Hexerzeichen.

Dauer: Lang

Toxizität: Sehr hoch

Der Magier namens Petri machte die Verstärkung magischer Kräfte zu seinem Lebenswerk und schuf dabei erfolgreich mehrere interessante Tränke. Einer davon ist Petris Wundertrank, der oft von Hexern mit überragenden magischen Fähigkeiten benutzt wird.



Wolverin

Effekt: Erhöht zugefügten Schaden, aber nur, wenn Geralts Vitalität unter die Hälfte absinkt.

Dauer: Lang

Toxizität: Hoch

Wolverin setzt das gesamte verborgene Kampfpotenzial im mutierten Organismus der Hexer frei. Es wird häufig angewendet, wenn ein Hexer in einem Scharmützel keine Zeichen einsetzen will.



Absud Raffards des Weißen

Effekt: Regeneriert unmittelbar nach der Einnahme den größten Teil verllorener Vitalität.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Hoch

Raffard der Weiße, ein Magier aus alter Zeit, entwickelte diesen Trank für die Krieger, die damals die Welt für die Menschen eroberten.



Mariborwald

Effekt: Erhöht deutlich die maximale Ausdauer. Wird überwiegend von Hexern benutzt, die sich auf die Anwendung von Zeichen spezialisiert haben.

Dauer: Lang

Toxizität: Mittel

Die Legende berichtet, dass dieser Trank von den Dryaden des Brokilon gebraut wurde. Die Formel gelangte schließlich nach Kaer Morhen, wo die Hexer sie in leicht veränderter Zusammensetzung verwendeten.



Oropéndola

Effekt: Erhöht die Toleranz des Körpers gegen Gift und beendet die Effekte aller Gifte, die sich bereits im Blutkreislauf befinden.

Dauer: Lang

Toxizität: Mittel

Vor einem Kampf gegen giftige Kreaturen wie den Basilisken nehmen Hexer „Goldener Pirol“ zu sich, der Enzyme freisetzt, die das Gift neutralisieren.



Weiße Möwe

Effekt: Ein magischer Trank, der auch als Grundstoff für andere Tränke dienen kann, da er fünf Zutaten aufnimmt, ehe eine Sättigung erreicht ist.

Dauer: Lang

Toxizität: Mittel

Weiße Möwe, ein mildes Halluzinogen, wird von Hexern benutzt, damit die langen Winternächte in ihrer Festung ... stimulierender werden.



Frauentränen

Effekt: Befreit den Körper schlagartig von negativen Effekten des Alkoholkonsums; macht den Zecher völlig nüchtern und frei von Kater.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Niedrig

Dorfhexen verkaufen dieses Gebräu an Frauen, deren Männer zu oft in den Schänken sind.



Waldkauz

Effekt: Beschleunigt die Rate der Ausdauer-Regeneration.

Dauer: Lang

Toxizität: Mittel

Der Trank ist besonders nützlich, wenn ein Hexer das Opfer eines Fluchs beobachten oder sich auf einen langen Kampf vorbereiten muss.



Parfüm

Effekt: Mit seinem betörenden Duft ein Geschenk, das die meisten Frauen gewiss zu schätzen wissen.

Dauer: Lang

Toxizität: Niedrig

Der Legende zufolge soll dieser Trank von einem Alchimisten entwickelt worden sein, dessen Frau sich permanent beschwerte, dass seine Arbeit keinen praktischen Nutzen habe. Die Formel ermöglicht die Herstellung von Parfüm aus praktisch allen möglichen Zutaten. Es versteht sich von selbst, dass die Frau des Alchimisten zufrieden war.



Furchtbringervision

Effekt: Gewährt Geralt ein Bronze-Talent, das zum Erwerb von Ausbaustufen genutzt werden kann.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Keine

Dieser Trank, aus dem Auge eines Furchtbringers hergestellt, treibt die Mutation voran und verbessert den einzigartigen Organismus eines Hexers noch mehr.



Golemsmark

Effekt: Ermöglicht den Erwerb von Intelligenz-Aufwertungen, die die Intensität der Hexerzeichen steigern, allerdings nur, wenn der Mond aufgeht.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Keine

Unter Verwendung der komplexen Magie in dem soliden Steinblock, der das Herz eines Golems bildet, erlangten abtrünnige Magier das Geheimnis von Tränken, die die Mutation der Hexergehirne vorübergehend noch weiter vorantreiben.



Dagonsaft

Effekt: Ermöglicht den Erwerb von Stärke-Aufwertungen, die den Gegnern zugefügten Schaden deutlich erhöhen, wenn Geralt selbst verwundet ist.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Keine

In uralten Aufzeichnungen heißt es, dass dieser Trank den Schleim einer mythischen Kreatur namens Dagon erfordert.



Kikimorenzorn

Effekt: Ermöglicht den Erwerb von Ausdauer-Aufwertungen, die Geralt ermöglichen, rohe Ungeheuerteile zu verzehren, die die Vitalität regenerieren, aber auch die Toxizität erhöhen.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Keine

Die spezielle Natur des Nervensystems einer Kikimore inspirierte abtrünnige Magier, dieses Mutagen zu entwickeln. Der Trank beeinflusst Geralts Magen und zwingt seinen mutierten Organismus, reinigende Verdauungsenzyme zu produzieren.



Striegentrieb

Effekt: Fügt ein Bronze-Talent und ein Silber-Talent hinzu, die zum Erwerb von Ausbaustufen genutzt werden können.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Keine

Ein mit gebräuchlichen Zutaten gemischtes Striegenherz ergibt diesen Trank, der Hexer noch tödlicher macht.



Höllenhundseele

Effekt: Fügt ein Silber-Talent hinzu, das zum Erwerb von Ausbaustufen genutzt werden kann.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Keine

Die Hexer sind geschickt genug, dass sie empfindliche Organe aus einzigartigen Kreaturen wie dem Höllenhund entfernen können.



Werwolfswut

Effekt: Ermöglicht den Erwerb von Gewandtheit-Aufwertungen, die Geralts Jagdinstinkte wecken und seine nächtlichen Kampffähigkeiten verbessern.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Keine

Die Altvorderen fanden heraus, dass das Fell eines Werwolfs Raubtierinstinkte verbessern kann. Manche behaupten, dass dieser Trank Hexern unnatürliche animalische Vorteile verschafft.



Koschtscheikern

Effekt: Fügt ein Gold-Talent hinzu, das zum Erwerb von Ausbaustufen genutzt werden kann.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Keine

Das Herz eines Koschtschei ist eine legendäre alchemistische Zutat und wird zum Brauen von Tränken benutzt, die die aus der Prüfung der Gräser entstandene Mutation noch weiter vertiefen.



Zeugl-Lebenskraft

Effekt: Fügt ein Gold-Talent hinzu, das zum Erwerb von Ausbaustufen genutzt werden kann.

Dauer: Soforteffekt

Toxizität: Keine

Das Herz eines Koschtschei ist eine legendäre alchemistische Zutat und wird zum Brauen von Tränken benutzt, die die aus der Prüfung der Gräser entstandene Mutation noch weiter vertiefen.

ÖLE



Veneno del ahorcado

Effekt: Dringt in den Blutkreislauf des Opfers ein und vergiftet es. Dieses Einreibemittel ist nutzlos gegen Ungeheuer, deren Physiologie sich von der der Menschen unterscheidet.

Dauer: Lang

Als Vorbereitung auf einen tödlichen Hieb bereitet der Meuchler Henkersgiftserum zu – das Gift der Gifte. Auch wenn der Schlag das Herz verfehlt, kann das Opfer dem Tod nicht lange ein Schnippchen schlagen.



Argentia

Effekt: Wird auf ein Silberschwert angewendet und erhöht dessen Schadenswirkung. Auf ein Stahlschwert angewendet, verringert Argentia die Werte der Klinge.

Dauer: Lang

Ein Silberschwert bedeutet für die meisten Ungeheuer den Tod, doch die mächtigsten Bestien können dem tödlichen Hieb standhalten. Argentia verstärkt die Macht von Silberklingen.



Cinfridöl

Effekt: Sobald dieses Öl in den Blutkreislauf eingedrungen ist, erleidet das Opfer pochende Schmerzen. Kreaturen, die keinen Schmerz empfinden, sind immun gegen dieses Öl.

Dauer: Lang

Die Formel für dieses Öl stammt aus der Stadt Cinfrid, wo fragwürdige Elemente der Gesellschaft es gern benutzen.



Braunöl

Effekt: Erhöht den Blutverlust bei einer Verwundung und führt letztlich zum Tod. Kreaturen, die kein Kreislaufsystem haben, sind immun gegen dieses Öl.

Dauer: Lang

Verfluchen Sie den Namen des Feindes, der Löwenkopfspinne genannt wird, und tauchen Sie die Klinge in dieses Öl. Das verwundete Ziel verblutet selbst bei winzigen Wunden.



Ornithosaurusöl

Effekt: Erhöht Ornithosauriern zugefügten Schaden.

Dauer: Lang

Dieses Öl nennt man manchmal auch „Basiliskenbann“, da es für alle Reptilien tödlich ist, selbst für den berühmtesten Basilisken.



Vampiröl

Effekt: Erhöht Vampiren zugefügten Schaden.

Dauer: Lang

Wer einen Vampir töten möchte, aber weder eine Jungfernräne noch geweihten Knoblauch besitzt, sollte dieses Sankt Gregor zugeschriebene Vampiröl zubereiten. Flatterer und Bruzax sind besonders anfällig für seine Effekte.



Nekrophagenöl

Effekt: Erhöht Nekrophagen und anderen Friedhofsungeheuern zugefügten Schaden.

Dauer: Lang

Aasfresser sind zwar an giftige Gase gewöhnt, reibt man eine Schwertklinge jedoch mit diesem Öl ein, kann sie selbst den abgebrühtesten Ghul oder Graveir schwer verletzen.



Insektoidenöl

Effekt: Erhöht Ungeheuern mit einer insektenartigen Physiologie zugefügten Schaden.

Dauer: Lang

Riesige Insektoide, wie etwa die Kikimore, können nur von Hexern getötet werden, die ihre Klinge in dieses Öl getaucht haben.



Geisteröl

Effekt: Erhöht Erscheinungen und anderen Geistern zugefügten Schaden.

Dauer: Lang

Ein mystischer Schleier trennt die Welt der Toten von der der Lebenden, doch die Bewohner der Welt der Toten können diesen Schleier überwinden. Hexer, die damit rechnen, dass sie an einen Geist geraten, reiben ihre Schwerter mit dieser Mixtur ein.

BOMBEN



Drachentraum

Effekt: Setzt nach der Detonation eine entflammbare Wolke frei, die alle in ihrer Reichweite befindlichen Kreaturen verwunden kann, wenn sie angezündet wird.

Dauer: Soforteffekt

Die Serrikanier verehren Drachen, was den Namen dieser serrikanischen Mixtur erklärt. Wer diesen Krug zerbricht, entfesselt den Drachentraum über seinem Ziel.



Samum

Effekt: Lähmt Kreaturen innerhalb der Reichweite der Bombe, sofern sie nicht immun gegen Lähmen-Effekte sind.

Dauer: Soforteffekt

Die Magier Serrikaniens sind mächtig genug, dass sie heiße Wüstenstürme in kleine Gläser bannen können. Wer das Siegel dieses Kruges bricht, riskiert die wilde Wut seines Inhalts.



Sonne Serrikaniens

Effekt: Blendet in der Nähe befindliche Feinde.

Dauer: Soforteffekt

Meuchler aus Serrikanien benutzen diese Bombe, um nach einem erfolgreichen Anschlag potenzielle Verfolger zu blenden. Während ihrer Ausbildung lernen sie, im Augenblick der Detonation der Bombe die Augen zu schließen.



Teufelsbovist

Effekt: Vergiftet in der Nähe befindliche Feinde. Hat möglicherweise keinen Effekt auf Kreaturen, die resistent gegen Gift sind.

Dauer: Soforteffekt

Serrikanische Alchimisten entwickelten die Formel für diese Bombe. Händler brachten sie in die nördlichen Königreiche, wo Hexer sie übernahmen.



König und Königin

Effekt: Erfüllt die Herzen von in der Nähe befindlichen Gegnern auf magische Weise mit Furcht.

Dauer: Soforteffekt

Nach der Detonation erfüllt der Inhalt des Kruges Herz und Hirn in der Nähe befindlicher Gegner auf magische Weise mit Furcht.

9 Inventar

Im Laufe Ihrer Abenteuer werden Sie zahlreiche Gegenstände finden, die Sie entweder in Geralts Rucksack verstauen oder an seinem Gürtel befestigen können. Spezielle Waffenarten sind speziellen Waffenplätzen zugeteilt, wobei die Zahl der Waffenplätze von der Art der Rüstung abhängt, die Geralt trägt. Die Geralts Rucksack zugewiesenen Plätze befinden sich an der rechten Bildschirmseite. Sie können alle Arten von kleineren Gegenständen aufnehmen. Der Rucksack hat zwei Abteilungen: Die obere, die für Gegenstände im Zusammenhang mit Quests zuständig ist, hat ein unbegrenztes Fassungsvermögen, während das Fassungsvermögen der unteren Abteilung, in der alle anderen Gegenstände verstaut werden, begrenzt ist. Ihre aktuelle Barschaft in Orens, der Währung Temeriens, wird in dem Bereich über dem Rucksack angezeigt.

Klicken und ziehen Sie Gegenstände, um sie zwischen Abteilen und Fächern zu bewegen. Um mehrere Exemplare eines einzelnen Gegenstandes zwischen mehreren Fächern umherzubewegen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie den Gegenstand ziehen. Mehrere im Rucksack verteilte Exemplare eines Gegenstandes können auf dieselbe Weise gruppiert werden.

Hinweis! Einige Gegenstände, darunter Bomben, Öle und Schleifsteine, können nicht gruppiert werden.

Wenn Ihr Rucksack voll ist und Sie Platz für neue Gegenstände schaffen müssen, wählen Sie einen Gegenstand aus und ziehen ihn auf das GEGENSTAND WEGLEGEN-Symbol unter dem Rucksack. Gegenstände können außerdem bei Schankwirten und anderen Charakteren gelagert werden. Dazu wird das „Lagern“-Dialogsymbol des Spiels benutzt.

9.1 Schwerter und Rüstungen aufwerten

Geralt ist nicht auf die Waffen und die Rüstung beschränkt, die er zu Beginn des Spiels besitzt. Bei Ihren Abenteuern werden Sie neue Schwerter und Rüstungen finden. Sie können Geralts Schwerter auch mit Gegenständen aufwerten, die Sie in der Spielwelt finden. Zu diesen Gegenständen zählen Meteoriten, mit denen man Stahlschwerter neu schmieden kann, und Runensteine, die Geralts Silberschwert aufwerten können. Drei beliebige Meteoritenstücke sind erforderlich, um Ihr Stahlschwert neu zu schmieden; drei Runensteine reichen aus, Ihr Silberschwert neu zu schmieden. Komponenten können auf verschiedene Weise kombiniert werden, sodass unterschiedliche Effekte entstehen.

9.2 Gewöhnliche Gegenstände



Feuerstein – Wird benutzt, um Feuer zu machen, wenn Geralt das Zeichen Igni noch nicht erlernt hat oder es an einem bestimmten Ort nicht benutzen kann.



Alkohol – Stärkere Alkohole können als Grundstoff für Tränke dienen, schwächere trinkt man oder gibt sie Charakteren als Geschenke.



Orens – Die Währung, mit der Waren und Dienstleistungen bezahlt werden; Geralt erhält häufig Orens als Belohnung, wenn er einen Vertrag erfüllt.



Nahrung – Käse, Hammelkeulen, Brotlaibe, Obst und alle anderen essbaren Gegenstände beschleunigen geringfügig die Regeneration der Vitalität.



Schleifsteine – Verbessern die Effektivität von Waffen in unterschiedlichem Maße.

10 Minispiele

Im Verlauf des Spiels haben Sie die Möglichkeit, zahlreiche Minispiele mit anderen Charakteren zu spielen. Derartige Spiele werden häufig um Geld gespielt, aber wenn man gewinnt, kann man manchmal auch nützliche Informationen oder Gegenstände bekommen.

Würfelpoker

Würfelpoker ist sehr beliebt in Temerien. Um ein Spiel zu beginnen, wählen Sie das Spieldialogsymbol „Spielen wir Poker!“, wenn Sie mit Spielern in Tavernen oder mit anderen Charakteren reden, die bereit sind zu spielen. Das Spiel wird mit fünf Würfeln gespielt:

- Wenn das Spiel beginnt, erscheint der Würfelpoker-Bildschirm. Ihre Würfel befinden sich links unten in der Ecke, die Ihres Gegners rechts oben.
- Klicken Sie auf eine Wettsumme, um Ihren Einsatz zu machen. Das Wett-Feld wird geschlossen.
- Klicken Sie in der Ecke rechts unten auf „WÜRFELN“. Ihr Gegner würfelt immer nach Ihnen. Danach werden die Ergebnisse verglichen.
- In diesem Stadium können Sie mit dem Einsatz Ihres Gegners mitgehen oder ihn erhöhen. Das Wetten endet, wenn ein Spieler den Wetteinsatz des Gegners nicht mehr halten kann (gleichbedeutend mit einer Niederlage in dieser Runde) oder die Wetten nicht mehr gehalten werden.
- Klicken Sie auf die Würfel, mit denen Sie nochmals würfeln möchten, um Ihr Blatt zu verbessern. Die ausgewählten Würfel werden hervorgehoben. Klicken Sie wieder auf „WÜRFELN“, um zu spielen.
- Wenn beide Parteien zum zweiten Mal gewürfelt haben, wird das Ergebnis verglichen. Der Spieler mit dem besseren Blatt gewinnt. Der Wert der Blätter ist wie folgt:

Paar – Zwei Würfel zeigen denselben Wert.

Zwei Paare – Zwei Würfelpaare zeigen denselben Wert.

Dreier – Drei Würfel zeigen denselben Wert.

Fünfer-Straße niedrig – Die Würfel zeigen alle Werte von 1 bis 5.

Fünfer-Straße hoch – Die Würfel zeigen alle Werte von 2 bis 6.

Full House – Paar + Dreier

Vierer – Vier Würfel zeigen denselben Wert.

Fünfer – Alle fünf Würfel zeigen denselben Wert.

Ein Spiel geht über drei Runden, der Sieger kassiert den gesamten Pott Orens.

10.2 Faustkämpfe

Dieses Minispiel ist eine temporeichere, dynamischere Alternative zum Würfeln. Es kann in jedem Gasthaus Temeriens gespielt werden, allerdings sind Gasthäuser nicht die einzigen Austragungsorte von Faustkämpfen. Faustkämpfe werden meistens in Gesprächen mit ausgewählten Charakteren mit dem „Faustkampf“-Spieldialogsymbol gestartet. Normalerweise ist Voraussetzung, dass eine bestimmte Geldsumme als Wettkampfgebühr entrichtet wird. Außerdem können Sie möglicherweise über ein Popup-Feld eine bestimmte Summe auf einen Kämpfer setzen.

Wenn alle Formalitäten erledigt sind, geht Geralt in den Faustkampfmodus, in dem keine Waffen benutzt werden. Der Zustand Ihres Gegners wird durch den runden gelben Balken unter seinen Füßen angezeigt. Linksklicken Sie auf Ihren Gegner, wenn Sie den faustförmigen Mauszeiger sehen, um zuzuschlagen. Rechtsklicken Sie, um die Schläge Ihres Gegners abzublocken, aber bedenken Sie, dass jedes Abblocken Ihre Ausdauer verringert (gelber Balken links oben am Bildschirm).

Sieger ist der erste Spieler, der die Ausdauer seiner Gegner auf wenige Punkte reduziert; der Kampf endet dann mit einem spektakulären K.o. Viele taktische Manöver des Schwere Kampfs sind auch bei Faustkämpfen verfügbar, Sprünge und Wirbler ausgenommen.

Beim Kampf in Tavernen sollte der Spieler vermeiden, den Kampfbereich zu verlassen, da das automatisch zur Niederlage führt.

10.3 Austrinken

Das ist ein Trinkspiel, bei dem der letzte Spieler, der noch stehen kann, gewinnt.

Normalerweise finden diese Wettkämpfe in Tavernen statt, aber in ausgewählten Situationen können sie auch Charaktere in einer anderen Umgebung betreffen. Dieses Minispiel wird durch den Standarddialog und das „Trinken wir etwas“-Spieldialogsymbol aufgerufen. Sie müssen Alkohol im Inventar haben, damit Sie spielen können.

Klicken Sie auf das Spieldialogsymbol, um das Inventar zu öffnen. Benutzen Sie je nachdem, was Ihr Gegner trinken möchte, die Option „Geschenk“, um ihm schwachen, mittelstarken oder starken Alkohol anzubieten. Geralt und sein Gefährte trinken, dann folgt eine weitere Runde. Diese Prozedur wird wiederholt, bis ein Spieler nicht mehr weitertrinkt oder besinnungslos zu Boden stürzt und damit das Trinkduell verliert. Beim Trinken wird Geralt immer betrunkenener, bis er umkippt. Jeder Charakter, den Sie bei diesem Minispiel besiegen, kann Sie belohnen, indem er Ihnen Informationen gibt oder einen Gegenstand bzw. Geld anbietet.

Hinweis! Wenn Geralt besinnungslos wird, während er Alkohol trinkt, wacht er später irgendwo auf der Straße auf und ist höchstwahrscheinlich einen Teil seines Geldes los. Passen Sie also auf, mit wem Sie trinken.

11 Bestiarium

Im Verlauf des Spiels begegnen Sie vielen verschiedenen Widersachern. Dazu gehören Vertreter vernunftbegabter Völker wie Menschen, Elfen und Zwerge, aber auch eine Vielzahl von Ungeheuern.

Geralt, der in drei Kampfstilen und der Verwendung zweier Waffen ausgebildet wurde, teilt seine Gegner gern in zwei Kategorien ein:

Für Stahl anfällige Gegner – Gegen sie setzt Geralt ein Stahlschwert ein.

Für Silber anfällige Gegner – Gegen sie setzt Geralt ein Silberschwert ein (sofern er eines besitzt).

Jede der beiden oben genannten Gegnerarten lässt sich in drei Kategorien einteilen:

Starke und resistente Gegner – Anfällig für den starken Kampfstil.

Schnelle und wendige Gegner – Anfällig für den schnellen Kampfstil.

Unterlegene Gegner, die in Gruppen angreifen – Anfällig für den Gruppen-Kampfstil.

11.1 Gewöhnliche Gegner

In dunklen Gassen lauern Banditen unvorsichtigen Reisenden auf und töten sie ohne Skrupel, nur um an ihre Geldbörsen zu kommen. Wenn Sie das Gesetz brechen, versucht die Stadtwache, Sie festzunehmen. Bedenkt man, dass niemand Hexer mag, geht die Wache dabei nicht gerade zimperlich vor, und so kann es schon mal zu „Unfällen“ kommen.

Es ist wahrscheinlich, dass Sie im Verlauf des Spiels gegen gewöhnliche Gegner wie Menschen, Elfen, Zwerge und Angehörige anderer vernunftbegabter humanoider Völker kämpfen müssen. Sie sind vielleicht nicht so gefährlich für Geralt wie Ungeheuer, sollten aber nicht unterschätzt werden, da sie nicht selten unangenehme Überraschungen im Ärmel haben. Gegen derartige Gegner setzt Geralt am besten das Stahlschwert ein.

11.2 Gewöhnliche Ungeheuer

Gewöhnliche Menschen haben kaum eine Chance, Ungeheuer zu besiegen, aber Hexer wurden eigens dafür gezüchtet, sie zu bekämpfen. Ungeheuer haben spezielle Eigenschaften, die sie zu gefährlichen Widersachern werden lassen, aber das machen die Fähigkeiten der Hexer und deren Tränke mehr als wett. Silberschwerter sind höchst wirkungsvoll gegen unnatürliche Bestien. Abgesehen von Ungeheuern begegnet Geralt aber auch wilden Tieren, zum Beispiel Wölfen. Diese kann er mit dem Stahlschwert besiegen, da sie keine Verirrungen der Natur sind.

11.3 Einzigartige Ungeheuer

Bestimmte außergewöhnlich mächtige Kreaturen machen den Bewohnern der Gegenden, die sie heimsuchen, so sehr zu schaffen, dass sie sich einen Namen gemacht haben und zu unrühmlichen Legenden geworden sind. Für sie werden meist spezielle Belohnungen angeboten, die Herausforderung ist jedoch proportional zum potenziellen Profit. In bevölkerungsreicheren Orten finden Sie eigentlich immer jemanden in verantwortlicher Position, der Ihnen sagt, ob Ungeheuer dieser Art die Gegend heimsuchen und welche Belohnung es einbringt, wenn man sie besiegt. Damit Sie die Belohnung bei Ihrem Vertragspartner kassieren können, müssen Sie beweisen, dass Sie das Ungeheuer besiegt haben, indem Sie eine Trophäe vom Kadaver der Kreatur vorlegen.

Hinweis! Gesammelte Trophäen erscheinen am Trophäenhaken im Inventar. Dieser Platz kann immer nur jeweils eine Trophäe fassen.

11.4 Mächtige Widersacher

Eine ganze Anzahl besonders mächtiger Wesen, die mit der Story verwoben sind, bewohnen die Spielwelt. Es ist immer ein außergewöhnliches Erlebnis, mit diesen Gegnern zu kämpfen, und Ihre Kampffähigkeiten müssen in Bestform sein. Um sie zu besiegen, müssen Sie taktischen Heldenmut beweisen und Geralts Stärken sowie die Schwächen seiner Gegner zum größten Vorteil nutzen. Wenn die Widersacher besiegt sind, kann Geralt ihnen einzigartige Zutaten für die Zubereitung mutagener Tränke entnehmen.

11.5 Spezielle Fähigkeiten von Gegnern

Verschiedene Widersacher und Ungeheuer besitzen spezielle Kräfte, die Geralts Vitalität und Kampffähigkeiten negativ beeinflussen. Diese Effekte sind zwar vorübergehend, kommen jedoch in einem bestimmten Zeitraum mit ihrer geballten Macht daher.



Schmerz – Dieser Effekt verlangsamt die Bewegung, reduziert die Angriffsgeschwindigkeit und verringert Geralts Effizienz beim Parieren und Ausweichen; im Extremfall kann der Effekt vollkommen bewegungsunfähig machen.



Bluten – Dieser Effekt bewirkt kontinuierlichen Verlust von Vitalität, reduziert die Effizienz von Treffen, Parieren und Ausweichen und macht Geralt anfällig für den Schmerz-Effekt.



Blenden – Dieser Effekt deaktiviert Spezialmanöver, reduziert Geralts Effizienz bei Treffen, Parieren und Ausweichen und macht ihn anfällig für den Niederschlag-Effekt.



Niedererschlag – Dieser Effekt wirft Geralt auf den Rücken. Einige Ungeheuer nutzen diese Gelegenheit für einen Abschlusshieb, was diesen Effekt besonders gefährlich im Kampf gegen große, mächtige Bestien macht.



Einäscherung – Dieser Effekt verursacht kontinuierlichen Verlust von Vitalität, deaktiviert Spezialmanöver und reduziert Geralts Effizienz bei Treffen, Parieren und Ausweichen; außerdem verhindert er die Anwendung von Zeichen und macht Geralt anfälliger für den Blenden-Effekt.



Lähmen – Dieser Effekt setzt Geralt außer Gefecht und ermöglicht Gegnern, Abschlusshiebe auszuführen.



Gift – Dieser Effekt bewirkt kontinuierlichen Verlust von Vitalität.



Gedankenkontrolle – Dieser Effekt bewirkt, dass Geralt vorübergehend die Herrschaft über sich selbst verliert.

Hinweis! Viele von Geralts Fertigkeiten- und Eigenschaften-Aufwertungen bieten, genau wie seine Tränke, Öle oder Bomben ähnliche Kräfte, die Geralt gegen seine Widersacher anwenden kann.

Mitwirkende

DEVELOPED BY CD PROJEKT RED

GAME VISION
Michał Kiciński

PROJECT LEAD
Jacek Brzeziński

HEAD OF ART
Adam Badowski

HEAD OF PRODUCTION
Maciej Miąsik

CEO OF THE STUDIO
Adam Kiciński

PRODUCTION
ASSISTANT PRODUCER
Tomasz Gop

ASSET PRODUCTION
MANAGER
Danuta Sienkowska

PRODUCTION
COORDINATORS
Arkadiusz „troyan”
Trojanowski
Paweł Miłkowski

EXECUTIVE ASSISTANT
/ PRODUCTION
Maja Konkol

SPECIAL
ACKNOWLEDGEMENTS
Ryszard Chojnowski

DESIGN
CHIEF DESIGNER
Michał Madej

LEAD STORY DESIGNER
Artur Ganszyniec

DIALOGUE
Sebastian Stępień

ADDITIONAL DIALOGUE
Marcin Blacha

STORY DESIGNERS /
SCRIPTERS
Marcin Blacha
Karol „Leim” Kowalczyk
Katarzyna „Thilnen”
Kuczynska
Michał Madej
Jarosław Oziemblewski
Konrad „SeRp” Tomaszewicz

ENGLISH
TRANSLATION
Borys Pugacz-
-Muraszkiewicz
LEAD GAMEPLAY
DESIGNER
Maciej Szczesniak

GAMEPLAY DESIGNERS
/ SCRIPTERS
Jacek Brzeziński
Marcin „Tagorn” Jan-
iszewski
Mateusz „ThZ” Kanik
Michał Madej
Konrad „SeRp” Tomasz-
ewicz
Marek Ziemak

GAME CONCEPT
Adam Badowski
Jacek Brzeziński
Ryszard Chojnowski
Artur Ganszyniec
Maciej Jurewicz
Jacek Komuda
Michał Madej
Maciej Szczesniak

GRAPHICS
CONCEPT ART OF GERALT
Przemek „Trust” Trusciński

CONCEPT ART & 2D
GRAPHICS
Damian Bajowski
Paweł „Grinsen” Dobosz
Bartłomiej Gaweł
Adrian Madej
Przemek „Trust” Trusciński

ANIMATION
Piotr Chomiak
Piotr Janiszewski
Kamil Kozłowski
Piotr Żyła

ADDITIONAL ANIMATION
Łukasz Burnet
Grzegorz Kukuś
Andrzej Zawada
Tomasz Zawada

LEAD CHARACTER
ARTIST
Marian Chomiak

CHARACTER ARTISTS
Adam Badowski
Kamil Kozłowski
Paweł Mielniczuk
Seweryn Niedzielski
Tomasz „kurt_hectic” Polit

CINEMATICS
Adam Badowski
Paweł Maliński
Marcin Nowak
Tomasz Nowak
Jacek Podgórski
Michał Poniedziałowski
Lucjan Węcek

USER INTERFACE
ARTIST
Benoit Munoz

LEAD LOCATION ARTIST
Dominik Redmer

LOCATION ARTISTS
Michał Buczkowski
Aleksander Budzyński
Adam Kozłowski
Arkadiusz Ojczyk
Lucjan Węcek
Łukasz Ziobrowski

VISUAL EFFECTS
Adam Badowski
Lucjan Węcek
Łukasz Ziobrowski

TECHNICAL ARTISTS
Patrik Brzozowski
Paweł Maliński
Seweryn Niedzielski

ADDITIONAL GRAPHICS
Grzegorz Baran
Krzysztof Bielenin
Igorz Gosmans
Krzysztof Grudziński
Marcin Kalemba
Mariusz Klat
Tomasz „Vondagar” Ochaliak
Seweryn Niedzielski
Kamila Redmer
Maciej Zagórski

PROGRAMMING
LEAD ENGINE
PROGRAMMER
Michał „HarrieR” Iwanicki

LEAD GAMEPLAY
PROGRAMMER
Maciej Sińilo

PROGRAMMERS
Jacek Brzeziński
Andrzej Chomiak
Maciej „Than” Czerwona
Daniel Sadowski
Arkadiusz Sito
Michał „Slovian” Ślapa
Tomasz Wójcik

LEAD TOOLS
PROGRAMMER
Maciej „Than” Czerwona
TOOLS PROGRAMMERS
Jacek Brzeziński
Andrzej Mędrycki

ADDITIONAL
PROGRAMMING
Adam Bienias
Paweł Czubiński
Maciej Miąsik
Tomasz Przechodźki
Klaudiusz Żych

MUSIC & SOUND
SOUND & MUSIC DIRECTOR
/ SOUND DESIGN
Adam Skorupa

COMPOSERS
Paweł Błaszczak
Adam Skorupa

ADDITIONAL MUSIC
Krzysztof Wierzyńkiewicz

ADDITIONAL SOUND
Andrzej Kasprzyk aka Lal
Daniel Kleczyński
Maciej Miąsik

VOICE EFFECTS
Maciej Miąsik

INSTRUMENTALISTS
Iwona Malcz - vocal
Karolina Cel - solo violin
Believe - credits track
Paweł Błaszczak
- electric guitar

QUALITY ASSURANCE
QA LEAD
Jakub Styliński

QA MANAGER
Paweł Czoppa

TEST COORDINATORS
Andrzej Bućko
Maciej „Scaffok” Mach
Franciszek Różnowicz
Paweł Wysłowski

TESTERS
Tomasz „TeeGee”
Grochowiak
Grzegorz „Popey” Powalski
Joanna „Etriel” Radomska
Piotr Szymański
Konrad „SeRp”
Tomaszkiewicz

Filip „Slaveous” Turczynski
Karol Zajęczkowski
Marek Ziemak

LOCALIZATION
LOCALIZATION
COORDINATORS
Łukasz Pogoda
Arkadiusz „trojan”
Trojanowski

TRANSLATORS
E. Blake Berry
Agnieszka Dhaouadi
Christopher Smith

MOTION CAPTURE
Metricminds
Animazoo
Centrum Zdrowia Dziecka

STUNT
COORDINATOR
Paweł Plińska

SWORD MASTERS
Paweł Jabłoński
Sławomir Kurek
Maciej Kwiatkowski

MOCAP ACTORS
Michał Kocurek
Oksana Prymak

PR & MARKETING
MARKETING
MANAGER
Jerzy Cichocki

PR MANAGER
Łukasz „Dziadu” Mach

PR FOR NORTH
AMERICA
Tom Ohle – Evolve PR

PR SPECIALISTS
Michał Balaszczuk
Joanna Kobylecka
Piotr Panaszewicz

WEB PROGRAMMER
Jan Molak

MARKETING ARTISTS
Benedykt Sneider
Sylvia Zółkiewska

GAME GUIDE
Marcin Batylda
Jan Giełma

MANUAL
Robert Dąbrowski
Paweł „Grinsen” Dobosz
Bartłomiej Gawel

Maja Konkol
Maciej „Scaflok” Mach
Borys Pugacz-
-Muraszkiewicz

ADMINISTRATION
ADMINISTRATIVE
MANAGER
Agnieszka Wasilewska

ADMINISTRATIVE
SPECIALIST
Agnieszka Dziubek

ADMINISTRATIVE
ASSISTANT
Karolina Grochowska

BUSINESS DEVELOPMENT
Marcin Iwiński
Artur Sawka

FINANCE
Piotr Niełubowicz
Robert Wesołowski

ACCOUNTANCY
Ewa Chrzanowska
Katarzyna Janaszekiewicz
Aneta Magiera
Edyta Wakula

IT
Krzysztof Bińkowski
Jakub „Rej” Cierpka
Tomasz Skiba

LEGAL SERVICES
Lou Budzyn
Krystian Janik
Wojciech Machala
Patrick Sweeney

Krzysztof Święcicki

SPECIAL
ACKNOWLEDGEMENTS
Michael Kandel
Adam Oldakowski
Patrick Sweeney

ACKNOWLEDGEMENTS
Sylvia Błaszczak
Kinga Błaszczak
Aleksandra Cwalina
Jeremi Czyżewski
Andrzej Dąbrowski
Kinga Dzierżewicz
Bartosz Gulik
Maciej Gutkowski
Jędrzej Ilukowicz
Adam Jędrzejewski
Małgorzata Kalinowska
Krzysztof Kieszkowski
Mateusz Kokot
Witold Kozłowski
Ewa Krzeczowska

Witold Kulczycki
Urszula Luta
Adam Łojek
Tomasz Nidecki
Piotr Niklas
Michał Nowak
Szymon Pepliński
Jakub Rebelka
Michał Rzepnikowski
Małgorzata Syczewska
Ewa Szczerbik
Maciej Winnicki
Damian Wojnowski
Andrzej Wójcicki
Anna Zawacka
Anna Zawisłńska
Mieszko Zieliński
Tomasz Ziemiański
Marcin Zmudzki

OUTSOURCE

CD Projekt Localisation
Centre
MANAGING DIRECTOR
Aleksandra Cwalina

BUSINESS DEVELOPMENT
MANAGER
Dominika Szul-Lewandowska

LOCALIZATION MANAGER
& COORDINATOR
Marcin Bartkiewicz

QA SPECIALISTS
Łukasz Wątroba
Elżbieta Pustul

QA ASSISTANT
Jan Piotrowski

LEAD TESTERS
Marek Przyjemski
Przemysław Sulkowski
Krzysztof Jabłoński

TESTERS
Błażej Józwiak
Michał Ślupicki
Artur Skoczek
Maciej Dobrodziej
Grzegorz Kohorewicz
Dominik Rzeźnicki
Michał Jędrzejewski
Michał Wielebski
Wojciech Krukowski
Mateusz Dybiec
Arkadiusz Pawłowski
Karol Falak

Grzegorz Roszkowski
Krzysztof Kuberski
Adam Pokora
Karol Jaski
Jakub Kowalczyk
Klaudia Pokój
Jarosław Sulecki
Maciej Litwiniec
Mikołaj Szenk
Arkadiusz Szczytowski
Łukasz Chorek
Marcin Kowalski
Hubert Jadcak
Marcin Ziejewski

TRANSLATION
AND EDITING
Borys Pugacz-Muraszkiewicz
Maria Prączyk
Anna Snarska
Paweł Krawczonek
Błażej Kubacki
Bartosz Lewandowski
Marcin Nastarzewski

ADDITIONAL
TRANSLATORS
Marcin Bartkiewicz (Hex)
Grzegorz Tomasz
Agata Jakubiec
Adam Maciejewski
Mariusz Stępień
Wojciech Gatys

EDITORS
Sande Chen, WRITER
Anne Toole, WRITER
Steve Ince
Hartmut Laepple
Anyá Ezevskaya
Joanna Karaplis
Adam Foster
Piotr Burzykowski
(LocWorks)
Paweł Pisarzowski

ADDITIONAL
EDITORS
Marcin Bartkiewicz (Hex)
Olga Andrzejewska
Artur Jachacy
Kamil Juljański
Justyna Szeja
Marcin Wronkowski
Kuba Żywko (Hex)

LOCALIZATION
CONSULTANTS
Piotr Burzykowski
(LocWorks)
Paweł Pisarzowski

TECHNICAL
SUPPORT
Paweł Czopka

US VOICE
RECORDINGS
Outsource Media UK
VOICE DIRECTOR
Mark Estdale

SOUND
EDITOR
Mike Timm
LEAD ACTOR
Doug Cockle

ACTORS
Alison Dowling
Andrew Wincott
Arlene Decker
Bill Roberts
Brian Bowles
Emma Tate
Everal Walsh
Ian Drysdale
Jay Simon
Jeff Harding
Jennifer Woodward
John Bull
Jules deJongh
Laurence Bouvard
Lindsay Mack
Martin T Sherman
Mikey O'Connor
Nancy Crane
Neil Kaplan
Peter Banks
Peter Marinker
Qarie Marshall
Seamus O'Neil
Stanley Townsend
Steve Perring
Teresa Gallagher
Tom Clarke Hill
Wayne Forrister

3D Brigade Hungary Kft. –
CHARACTERS
EXECUTIVE
PRODUCER
Tamas Daubner

PRODUCER
Balázs Kálvin

3D BRIGADE ART
SUPERVISOR
Péter Szűcsy

ARTISTS
Andor Kollár
András Kápolcsi
Csaba Baity
Csaba Molnár
Csaba Vékony
Gábor Balla
János Tujner
Morozan Miha
Péter Szűcsy
Szabolcs Mátéfy

Bravo Interactive
– CHARACTERS CEO
/PRESIDENT
Alexander Kot
ART DIRECTOR
Alexander Zayets

SENIOR ARTIST
Alexey Zayets
2D/3D ARTISTS
Yulia Solovyova
Natalia Balabukha
Irina Levanova
Anna Platash
Ivan Vavilov
Natalia Simonenko
Lidia Golubeva
Oleg Velikiy
Katerina Isaeva

Aerohills www.aerohills.
com – CHARACTER
TEXTURES ART DIRECTOR
/ PROJECT MANAGER
Oleksiy Honcharov

ARTISTS
Natalya Kaluzhnyaya
Nataliya Balaban
Irina Ponamarchuk
Sergey Rostov

ANIMAZOO EUROPE
– MOTION CAPTURE
TECHNICAL DIRECTOR
Maurice L Kadaoui

MOCAP OPERATOR
Francois Deloffre

METRICMINDS
– MOTION CAPTURE
MOCAP OPERATOR
/ CLEANUP
Bonsai: Philipp Helzle

SET RUNNER / CLEANUP
Corni: Cornelius Pflüger

MOTION EDITOR
Sebo: Sebo Lesik

MOTION CAPTURE
SUPERVISOR / MOTION
EDITOR
Rudi: Rudolf Diogo Klump

Detalion Art
– GENERIC LEVELS,
PLACEABLES
Robert Ozóg
Łukasz Pisarek
Danuta Sienkowska
Wiesław Budzik
Adam Borkowski
Miroslaw Warchol

Teresa Kosiba
Bartłomiej Ślęzak
Grzegorz Baran
Miroslaw Ślęzak
FreeMind – ITEMS,
PLACEABLES
PROJECT MANAGER
Rafał Krzywda
ARTISTS
Bartek Sutor
Krzysztof Krzyściński
Paweł Pluta
Artur Bobek

PLATIGE IMAGE
– CINEMATICS
DIRECTOR
Tomasz Bagiński

EXECUTIVE PRODUCER
Marcin Kobylecki

2D ARTISTS
Damian Bajowski
Michał Dziekan
Krzysztof Fornalczyk
Krzysztof Kamrowski
Rafał Wojtniuk

3D ARTISTS
Maciek Jackiewicz
Arkadiusz Jurcan
Szymon Kaszuba
Jakub Knapik
Grzegorz Krysiak
Szymon Kuśmierczyk
Sławek Latos
Damian Nenow
Radosław Nowakowski
Kamil Pohl
Andrzej Sykut
Selim Sykut
Marcin Waśko

CHARACTER ANIMATION
Emil Drozda
Michał Hrydziuszko
Łukasz Kubiński
Grzegorz Kukuś
Zbigniew Lenard
Andrzej Zawada

TD
Bartek Opatowiecki

R&D
Łukasz Sobisz
Adam Wierchowski

COMPOSITING
Maciek Jackiewicz
Adam Janeczek
Krzysztof Kamrowski
Marcin Pazera
Andrzej Sykut
Selim Sykut

STUNTS
Maciek Kwiatkowski
Paweł Piszczak
IT
Piotr Getka
Tomasz Kruszonza
MUSIC
Paweł Błaszczak
Adam Skorupa

SOUND FX
Adam Skorupa

EDIT
Andrzej Dąbrowski

PUBLISHED BY ATARI

PUBLISHING TEAM

John Mamais
Senior Producer
Gérard Barnaud
Producer
Raphael Boyon
Associate Producer
Sébastien Chaudat
Executive Producer
Rebecca Coutaz
Publishing Director
Ludovic Bony
Localisation Manager
Franck Genty
**Localisation Project
Manager**
Didier Flipo
**Localisation Technical
Consultant**
Caroline Fauchille
**Printed Materials
Manager**
Sandrine Dubois
**Printed Materials Project
Manager**
Vincent Hattenberger
Copy Writer

MANUFACTURING
/ SUPPLY CHAIN
Alain Fourcaud
Director Supply Chain
Jean Grenouiller
Manufacturing Coordinators

GAME EVALUATION
TEAM
Jocelyn Cioffi
Consulting Expert
JY Lapasset
**Evaluation
& Consulting**

QUALITY ASSURANCE TEAM

Ludovic Bony
Quality Director
Olivier Robin
Quality Control Project Manager
Claire MC Gowan
Certification Project Manager
Stéphane Entéric / Emeric
Polin / Pascal Guillen
Engineering Services Expert
Sara Hasson
**Product Planning Project
Manager**

MARKETING TEAM

Cyril Voiron
**European Group Marketing
Manager**
Alexandre Enklaar
European Brand Manager
Renaud Marin
European Web Manager
Véronique Salmeron-Grenot
Web Coordination Manager
John Tyrell European
Communications Manager

LOCAL MARKETING TEAM

France: Linda Duchaussoy
Italy: Fabio Cerutti
Spain: Pablo Tamargo Sitges
Germany: Patrick Rausch
UK: Grant Tasker
Benelux: Nico Deleu
Greece: Akis Vlahos / Chris
Altiparmakis
Australia: Simon Slee
Nordic: Jenni Sten
Israel: Noam Weisberg

LOCALIZATION TESTING PROJECT MANAGER

Andreas Schlagen

LOCALIZATION

TESTERS

French: Sébastien Faucon
Italian: Mario Barbaliscia
di Lauro
German: Steve Müller
Spanish: Alejandro Diego
English: Marc Kingsbury

SPECIAL THANKS

Enzyme Labs
Guillaume Jolicœur / Martin
Degenais
Martin Goyer Renaud

TAKE OFF

Petrol
Synthesis International
- Milano
Synthesis Iberia - Madrid
Around the Word - French

and German Localisation &
Voice Recording
Synthesis Iberia sl
Synthesis International srl

ENZYME TESTING LABS

Studio Manager
Carolijo Maher
Linguistic QA Manager
Kirsten Schrankel

Erik Pojar and Team Vienna
Risa Cohen
RelQ

ATARI, INC.

PRODUCT DEVELOPMENT

Lawrence Liberty
Senior Producer
Hudson Piehl
**VP of Product
Development**
Jean-Marcel Nicolai
Senior VP Content Group
Samuel Gatté
**Director of Production Support
 & QA**
Sara Hasson P
**Production Support Project
Manager**
Robert Stevenson
**VP of Business Development
 & 3rd Party**
Roger F. A. Arias
**Director of Business
Development**
Nicholas Aronis
**Business Development
Coordinator**

MARKETING AND SALES

Jeremiah Cohn
Senior Product Manager
Steve Tucker
**Senior Director
of Marketing Operations**
Brennen Vega
**Manager of Customer Relation-
ship Management**
James Giambrone
**Customer Support Repre-
sentative**
Joanna Negron
Manager of Channel Marketing
Alissa Bell
Public Relations Manager
Veronica Franklin
Creative Services Manager
Lisa Bonk
Marketing Finance Director
Raymond Lau
Research Specialist
ONLINE ENTERTAINMENT
Ian Sharpe

Director of Business Development

Tracy Swanson

Director of Web Design and

Technology

Alex Rudis

Director of Content and

Communities

Matt Labunka

Business Development Associate

Nicolette Valdespino

Assistant Community Manager

OPERATIONS

Robert Spellenberg

VP of Inventory

& Operations Accounting

Lisa Leon

Lead Senior Buyer

Tara Moretti

Buyer

LEGAL

Kristina Pappa

VP & General Counsel

Kristen Keller Senior Director of

Legal and Business Affairs

Joe McDonald

Manager of IP Rights

and Clearances

Karen Moreau

Manager of Contract

Administration

STRATEGIC RELATIONS

Joy Schneer Director,

Strategic Relations

Cecelia Hernandez

Sr. Manager Strategic Relations

QUALITY ASSURANCE AND SUPPORT

Ezequiel „Chuck“ Nunez

Manager of Publishing Support

Paul Phillips

Q.A. Project Manager

Dave Strang

Manager, Compatibility and

Engineering Services

Eugene Lai

Engineering Services Technicians

Patricia-Jean

Cody Compatibility Analyst

Chris McQuinn

Sr. Compatibility Analyst

ATARI ASIA PACIFIC

William Wang

General Manager,

Atari Taiwan

Paul Motion

Localisation Producer

James Chi

Product Manager,

Atari Taiwan

Julian Huang

Translator

Cynthia Tsang

Localisation QA Tester

RelQ Quality Assurance

S Venugopal.

Delivery Manager

Balaji S V Group Lead

Hemanshu R Sheth

Team Lead

TESTERS

Sujesh Mithran

Danny Johnson

Ithihas Reddy

Richin Mathew

NOTIZEN

NOTIZEN

Technischer Support

<div> <div>ATARI</div> <div>Customer Service Numbers</div> </div>				
Country	Telephone	(You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute, Price subject to change without notice.)			supportaustralia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14,00 - 19,00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655		www.de.atari.com
• Belgie	-	-	-	nLhelpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		-	uk.help@atari.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		-	uk.help@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute, Price subject to change without notice.)			www.atari.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 80 (0.15 € / min. au lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex		fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 (€1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14,00 - 19,00 Uhr	Spielerische: 0900-1-771 883		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01		-	gr.info@atari.com
• Italia	-		-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-		-	nLhelpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		-	uk.help@atari.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00		-	stecnico@atari.com www.pt.atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday		-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 902 10 18 67 Lunes a Jueves: 9:00 - 18:30 - Viernes: 09:00h-15:00		-	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag		-	se.support@atari.com
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-770 780		www.gamecity-online.ch
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)			uk.help@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

www.atari.com

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.thewitcher.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

THE WITCHER

ROLE-PLAYING GAME

CDPROJEKT

ATARI

CDPROJEKT:

Powered by
BIOWARE
aurora engine

THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED

BINK
VIDEO

MILES
SOUND SYSTEM

RenderWare

speedtree



Lua

© 2007 CD Projekt Sp z o.o. © 2007 Atari Europe. Marketed and distributed by Atari Europe S.A.S.U. Developed by CD Projekt RED Sp. z o.o. The Witcher is a registered trademark of CD Projekt Sp z o.o. All rights reserved. This Game was created using the BioWare Aurora Engine © 1997 – 2007 BioWare Corp. All rights reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All rights reserved. Based on the works of Andrzej Sapkowski. The Last Wish by Andrzej Sapkowski, translated by Danusia Stok, published by Victor Gollancz, a member of the Orion Publishing Group. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright ©1991-2005 by RAD Game Tools, Inc. RenderWare is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2003 Criterion Software Ltd. and its Licensors. Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Lua code copyright ©1994-2007 Lua.org, PUC-Rio. Portions of this software are copyright ©1996-2004 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved. Portions of the Loki Library Copyright ©2001 by Andrei Alexandrescu.