

1. Wprowadzenie	4
2. Ważne miejsca	6
3. Ważne postacie	8
4. Zanim rozpoczniesz grę	10
4.1. Instalacja gry i sterowników	10
4.2. Nowa gra	10
4.3. Opcje	11
4.3.1. Opcje gry	11
4.3.2. Opcje obrazu	11
4.3.3. Opcje dźwięku	11
4.3.4. Sterowanie	11
4.3.5. Opcje zaawansowane	11
4.4. Odczyt i zapis gry	12
4.5. Menu główne w grze	12
4.6. Wyjście z gry	12
5. Rozpoczęcie gry i samouczek	13
5.1. Interfejs gry	13
5.1.1. Główny ekran rozgrywki	15
5.1.2. Medalion	14
5.1.3. Panel Bohatera	15
5.1.4. Panel Ekwipunku	16
5.1.5. Panel Dziennika	17
5.1.6. Panel Mapy	19
5.1.7. Tryb medytacji	20
5.1.8. Opcje systemowe	20
5.2. Poruszanie się po świecie gry	21
5.2.1. Tryby sterowania i kamery	21
5.3. Minimapa i znaczniki	22
5.4. Wiedźmiński medalion	22
5.5. Interakcja	23
5.5.1. Kursory	23
5.6. Dialogi	24

5.7. Ikony rozgrywki	24
5.8. Walka	25
5.9. Odpoczynek i medytacja	26
<b>6. Walka</b>	26
6.1. Poruszanie się	26
6.1.1. Manewry specjalne w walce	26
6.2. Walka mieczem	27
6.2.1. Wiedźmińskie style walki	27
6.2.2. Sekwencje ciosów	30
6.2.3. Ataki specjalne i kończące	29
6.2.4. Zestawienie wiedźmińskich stylów walki	30
6.3. Wiedźmińska magia	36
6.3.1. Znaki	36
6.3.2. Zestawienie ulepszeń wiedźmińskich znaków	38
6.4. Eliksiery, oleje i petardy w walce	43
<b>7. Rozwój postaci</b>	44
7.1. Doświadczenie	44
7.2. Talenty	44
7.3. Atrybuty	45
7.4. Zdolności i umiejętności	46
7.5. Zdobywanie ulepszeń	46
7.6. Zestawienie umiejętności i zdolności	47
<b>8. Alchemia</b>	51
8.1. Rodzaje mikstur alchemicznych	51
8.2. Zdobywanie recept	51
8.3. Składniki i komponenty	52
8.4. Przyrządzanie mikstur	53
8.5. Eksperymenty	53
8.6. Skutki uboczne eliksirów	54
8.7. Zestawienie eliksirów i mikstur	54

<b>9. Ekwipunek</b>	64
9.1. Ulepszanie mieczy i zbroi	64
9.2. Pospolite przedmioty	65
<b>10. Minigry</b>	66
10.1. Kościany poker	66
10.2. Walki na pięści	67
10.3. Picie	67
<b>11. Bestiariusz</b>	68
11.1. Pospolici przeciwnicy	68
11.2. Pospolite potwory	68
11.3. Unikatowe potwory	69
11.4. Potężni przeciwnicy	69
11.5. Zdolności specjalne przeciwników	69
<b>12. Skróty klawiaturowe</b>	71
<b>13. Twórcy gry</b>	73
<b>14. Pomoc techniczna</b>	77

# 1. Wprowadzenie

Później mówiono, że człowiek ten nadszedł od północy od bramy Powroźniczkiej. Szedł pieszo, a objuczzonego konia prowadził za uzdę. Było późne popołudnie i kramy powroźników i rymarzy były już zamknięte, a uliczka pusta. Było ciepło, a człowiek ten miał na sobie czarny płaszcz narzucony na ramiona. Zwracał uwagę.

Nieznajomy nie był stary, ale włosy miał prawie zupełnie białe. Pod płaszczem nosił wytarty skórzany kubrak, sznurowany pod szyją i na ramionach. Kiedy ściągnął swój płaszcz, wszyscy zauważyli, że na pasie za plecami miał miecz. Nie było w tym nic dziwnego, w Wyzimie prawie wszyscy chodzili z bronią, ale nikt nie nosił miecza na plecach niby łuku czy kołczana. [...] nie usiadł za stołem, pomiędzy nielicznymi gośćmi, stał dalej przy szynkwasio, godząc w karczmarza przenikliwymi oczami. Pociągnął z kufła.

- Płać i wynos się! - wrzasnął dziobaty.

Nieznajomy dopiero teraz spojrzał na niego.

- Pivo skończę.

- Pomożemy ci - syknął drągał. Wytrącił Rivowi kufel z ręki i jednocześnie chwytając go za ramię, wpil palce w ramię przecinając skosem pierś obcego. Jeden z tych z tyłu wznosił pięść do uderzenia. Obcy zwinął się w miejscu, wytrącając ospowatego z równowagi. Miecz zasyczał w pochwie i błysnął krótko w świetle kaganków. Zakotłowało się. Krzyk. Ktoś z pozostałych gości runął ku wyjściu. Z trzaskiem upadło krzesło, głucho mlasnęły o podłogę gliniane naczynia. Karczmarz - usta mu dygotały - patrzył na okropnie rozrąbaną twarz ospowatego, który wczepiwszy palce w brzeg szynkwasu, osuwał się, niknął z oczu, jak gdyby tonął. Tamci dwaj leżeli na podłodze. Jeden nieruchomo, drugi wiał się i drgał w rosnącej szybko ciemnej kałuży. W powietrzu wibrował, świdrując uszy, cienki, histeryczny krzyk kobiety.

„Wiedzmin” A. Sapkowski

Witamy w świecie, w którym nie ma litości – nikt jej nie przejawia, i nikt jej nie oczekuje. Witamy w świecie „Wiedźmina”. Wcielisz się w rolę Geralta – legendarnego zabójcy potworów. Ciężko pracowałeś na swoją reputację, lecz nawet teraz nie wolno ci spocząć na laurach. Gra „Wiedźmin” otwiera przed Tobą ogromny świat, w którym staniesz przed niejednym trudnym wyborem. Pamiętaj, że każda decyzja ma swoje konsekwencje. Twoje czyny będą wpływały na kształt gry w sposób rzadko spotykany w grach komputerowych.

Wiedźmin to powrót do tradycyjnej, wielowątkowej gry RPG. To próba nowoczesnego podejścia do gatunku klasycznego RPG, jaki wszyscy znamy i kochamy – opartego na fabule, dynamicznego, pełnego niespodziewanych zwrotów akcji, z oszałamiającymi wizualnie scenami walk, osadzonego w świecie, który pulsuje życiem. Masz do dyspozycji widok izometryczny, zapewniający Ci możliwość taktycznej oceny sytuacji, a także kamerę „zza pleców”, pozwalającą na pełniejsze rozkoszowanie się przygodą. Co więcej, nie znajdziemy tu tradycyjnego podziału na „dobro i zło” – gracz musi znaleźć wyjście z sytuacji niejednoznacznych moralnie, podejmować dobrze przemyślane, dojrzałe decyzje, które mają ogromny wpływ na dalszy rozwój historii.

„Wiedźmin” to gra stworzona przez miłośników cRPG. Większa część jej twórców wychowała się na tytułach, które dziś stanowią klasykę tego gatunku. Choć „Wiedźmin” to nasz pierwszy projekt, włożyliśmy w niego ogromny trud, serce i moc twórczą, aby stworzyć grę jedyną w swoim rodzaju, która wniesie coś nowego do gatunku. Jako fani tradycyjnych gier RPG, mamy nadzieję zmienić spojrzenie innych graczy na ten gatunek. To będzie dla nas największa nagroda za cały trud.

Podziel się swoją opinią na:  
[www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com)



## 2. Ważne miejsca

### Kaer Morhen

Kaer Morhen, co w języku elfów znaczy „warownia starego morza”, to ukryta w górach twierdza, która od wieków stanowiła Wiedźmińskie Siedlisko. Czasy świetności zamku przeminęły, a w jego salach hula teraz zimny wiatr. Obecnie pozostała tam tylko garstka wiedźminów, choć bywały czasy, gdy wielu młodzieńców przechodziło zabójczy trening na okrytej złą sławą „Mordowni” koło Kaer Morhen.

### Temeria

Niegdyś potężna kraina. Rządzona obecnie przez roztropnego króla Foltesta odzyskała w ostatnich latach swą rangę. Temeria bije własną monetę – orena. W tym wielokulturowym państwie żyją obok siebie ludzie, krasnoludy, elfy, gnomy i driady. Temeria podniosła się już ze zniszczeń wojny z Nilfgaardem, jednakże w wielu zakątkach królestwa wciąż grasują potwory. Dlatego też znowu jest popyt na usługi wiedźmina, choć pogromcy potworów budzą strach, a nawet pogardę u większości prostych ludzi.

### Wyzima

Wyzima jest stolicą i największym miastem Temerii. Położone nad Jeziołem Wyzimskim, na przecięciu ważnych szlaków handlowych miasto czerpie zyski z handlu. Podzielone jest na trzy duże dzielnice. Najbardziej zamożna z nich jest Dzielnica Klasztorna, natomiast najbiedniejsza i najmniej dostępna to Dzielnica Handlowa. W Dzielnicy Królewskiej, najbardziej ekskluzywnej i najmniej dostępnej z dzielnic, znajduje się Zamek Królewski.

### Podgrodzie

Jak każda metropolia, Wyzima ma swoje podgrodzie. Najbliżej murów miasta są domy ludzi, których nie stać było na mieszkanie w mieście lub którzy nie mogli znieść odoru miejskich rynsztoków. W oddali, wśród pól i łąk, stoją domostwa wieśniaków, w znacznej części puste, gdyż ich właściciele padli ofiarą wojny, potworów lub plag.

### Karczma „Miś Kudłacz”

„Miś Kudłacz” to miejsce dla niewybrednej klienteli. Karczmarz skąpi na porcjach i rozcieńcza piwo, a materace w pokojach gościnnych są zamieszkałe przez robactwo. Mimo to można tu zaznać godziwej rozrywki. Do knajpy ściągają szulerzy, pijacy i miłośnicy nielegalnych walk.

### Kanały

Kanały w Wyzimie zostały zbudowane jeszcze w czasach, gdy na tym miejscu stało starożytne elfie miasto. Niewiele pozostało z ich dawnej świetności, jednak wciąż dobrze spełniają swą funkcję, odprowadzając ścieki z całego miasta, dzięki czemu smród rynsztoków jest nieco mniej dokuczliwy. Kanały łączą Wyzimę Klasztorną i Handlową.

### Grobla

Kupcy i podróżni cumują swe łodzie na tej przystani, tuż pod murami Wyzimy. Przewoźnicy oferują tu transport na pobliskie bagna, a kupców da się przekonać do sprzedaży towarów, nim trafią one na stragany. Grobla umożliwia także dostęp do Starej Wyzimy, ale brama została zamknięta ze względu na kwarantannę.

### Klasztor Zakonu Płonącej Róży

W Wyzimie Klasztornej znajduje się właściwie tylko jedna oaza praworządności i porządku, a mianowicie klasztor, czyli siedziba Zakonu Płonącej Róży. Przed wejściem powiewają karmazynowe sztandary z wyhaftowanym symbolem róży. Do środka mogą się dostać jedynie upoważnione osoby.

### Bagna

Rozległy obszar moczarów po drugiej stronie jeziora jest siedzibą niewielkich społeczności ludzkich, a także całkiem okazałych potworów. Nie jest tam bezpiecznie nawet za dnia.

### Karczma „Nowy Narakort”

„Nowy Narakort” to duża ekskluzywna karczma, w której bywają najważniejsze osobistości Wyzimy. Można tutaj kulturalnie spędzić czas na rozmowie przy dobrym winie, zagrać w kości z wytwornymi graczami lub też sprawdzić swoje siły przeciw najlepszym pięściarzom stolicy. Wieczorami w „Nowym Narakorcie” odbywają się przyjęcia, na które wstęp mają jedynie zaproszeni goście.

### Stara Wyzima

Król Foltest, przenosząc siedzibę ze Starego Dworzyszczu do Zamku, rozpoczął długotrwały proces przebudowy Wyzimy drewnianej na murowaną. Po wojnie tereny sąsiadujące z dawną siedzibą króla stały się czymś w rodzaju getta dla nie ludzi – tam, gdzie nie chciała mieszkać nawet biedota, osiedlono zasymilowane elfy i krasnoludy.

### Cmentarz na bagnach

Kiedy dwór królewski funkcjonował jeszcze w Starym Dworzyszczu, bagna wokół niego były regularnie osuszane, a także oczyszczane z potworów. Sporą część mokradeł zajmował stary cmentarz, pamiętający jeszcze elfie czasy. Obecnie główna nekropolia Wyzimy znajduje się w obrębie murów miejskich, a cmentarz na bagnach zamienił się w niebezpieczne, wilgotne uroczysko. Wejścia do licznych krypt zalała mulista woda, a pośród śmierdzących oparów można natknąć się na różne nieprzyjemne stworzenia. Mimo to uchodźcy ze Starej Wyzimy znaleźli schronienie w niewielkich jaskiniach, którymi usiane są moczary.

### 3. Ważne postacie

#### Geralt z Rivii

Ballady barda Jaskra opiewają wiele przygód Geralta z Rivii. Tym, którzy je czytali, może здаwać się, że Biały Wilk był najslawniejszym wiedźminem swych czasów, uczestnikiem epickich wydarzeń, w tym rebelii magów na wyspie Thanedd. Jaskier poświęca wiele uwagi walce Geralta z potworami, jego osławionym podbojom miłosnym oraz miłości do pewnej czarodziejki.

#### Vesemir

Choć jest najstarszym i najbardziej doświadczonym z wiedźminów, Vesemir spędza zimy wraz z innymi członkami swej kasty w Kaer Morhen i wyrusza na swą Ścieżkę wraz z nadejściem wiosny. Mimo podeszłego wieku jest krzepki i pełen życia. Jako znakomity szermierz nauczył Geralta wszystkich tajników fechtunku.

#### Triss Merigold

Triss zna Geralta od dawna. To przyjaciółka wiedźminów z Kaer Morhen i chociaż jest czarodziejką i osobą z zewnątrz, należy do nielicznych, którzy znają drogę do ustronnej twierdzy. Można ją zaliczyć do przyjaciół Geralta.

#### Velerad

Velerad zarządza Wyzimą. Pod nieobecność Foltesta sprawuje w mieście i w całym królestwie najwyższą władzę. Grododzierża zna Geralta jeszcze z dawnych czasów, gdyż negocjował z nim cenę za odczarowanie królowy Addy, zamienionej w strzygę.

#### Adda

Królowna Adda zrodziła się z kazirodczego związku. Kłątwa zazdrosnego konkurenta do względów jej matki sprawiła, że Adda urodziła się jako strzyga. Szybko osiągnęła okazałe rozmiary i przez kilka lat grasowała w Starej Wyzimie, terroryzując i pożerając mieszkańców. Nikt nie mógł jej zabić ani zdjąć zaklęcia. Wtedy pojawił się Geralt z Rivii...

#### Jaskier

Jaskier - ponoć najlepszy przyjaciel Geralta - to gaduła, frant i obibok. Jest przy tym strasznym kobieciarzem, przez co często pakuje się w kłopoty. To także autentycznie utalentowany artysta.



### Shani

Shani i Geralt poznali się za pośrednictwem Jaskra wiele lat temu w Oxenfurcie. Ukończywszy tamtejszą akademię medyczną, Shani oddała się bez reszty swej pracy. Doświadczenia z bitwy pod Brenną, gdzie opatrywała rannych w szpitalu polowym, sprawiły, że jest dojrzała ponad swój wiek.

### Zoltan Chivay

Zoltan Chivay twierdzi, że był świadkiem śmierci Geralta podczas masakry niełudzi w Rivii. Sprawia wrażenie osoby rozsądnej i pragmatycznej, patrzy na świat z dystansem i ironicznie komentuje wydarzenia. Zoltanowi, podobnie jak innym niełudziom, dokuczają rasistowskie nastroje w Temerii.

## 4. Zanim rozpoczniesz grę

### 4.1. Instalacja gry i sterowników

- Uruchom Windows® XP/Vista. Zamknij wszystkie inne aplikacje.
- Włóż płytę z grą Wiedźmin do napędu DVD.
- Jeśli włączone jest autoodtwarzanie, powinien pojawić się ekran tytułowy. Kliknij przycisk Instaluj.
- Jeśli autoodtwarzanie nie jest włączone, wciśnij klawisz z logo Windows® + R, by otworzyć okno „Uruchom...”. Wpisz D:\Setup i kliknij OK. Uwaga: jeśli twój napęd DVD ma przypisaną inną literę niż D, należy wstawić odpowiednią literę.
- Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie, by dokończyć instalację gry. Możesz w tym momencie wybrać, czy chcesz zainstalować edytor przygód oraz dodatkowe przygody.
- Po zainstalowaniu gry pojawi się możliwość przejrzenia pliku ReadMe oraz uruchomienia gry.

**UWAGA:** Aby uruchomić Wiedźmina, musisz mieć w napędzie DVD płytę z grą.

#### Instalacja DirectX®

Gra Wiedźmin wymaga sterowników DirectX® w wersji 9.0c lub nowszej. Jeśli nie masz zainstalowanego pakietu DirectX® w wersji 9.0c lub nowszej, kliknij „Tak”, by zaakceptować umowę licencyjną DirectX® 9.0c. Wówczas uruchomi się instalator DirectX® 9.0c.

### 4.2. Nowa gra

Wybierz tę opcję, by rozpocząć grę. Na ekranie pojawi się prośba o wybranie jednego z trzech poziomów trudności:

**Niski** – doskonały dla niedoświadczonych graczy (nie tylko w Wiedźmina). Na tym poziomie elementy gry wprowadzane są stopniowo. Przeciwnicy zadają mniejsze obrażenia, a Geralt szybciej zdobywa doświadczenie. Podczas walki pojawiają się dodatkowe sygnały ułatwiające wykonywanie płynnych sekwencji ataku.

**Średni** – zalecany doświadczonym graczom, którzy pierwszy raz stykają się z Wiedźminem. Sekwencje ataku nie są wspomagane, a czas na kliknięcie jest krótszy. Przeciwnicy są na zwykłym poziomie, a Geralt zdobywa doświadczenie w normalnym tempie.

**Wysoki** – dla bardzo doświadczonych graczy. Potwory i inni przeciwnicy są znacznie potężniejsi.

czas na kliknięcie jest bardzo krótki, a Geralt wolniej zdobywa doświadczenie. Na tym poziomie niektórych przeciwników nie można pokonać bez pomocy alchemii. Po wybraniu poziomu trudności przyjdzie czas na wybór trybu sterowania. Możesz wybrać tryb sterowania myszą, w którym sterujesz Geraltem za pomocą myszy w trybie widoku izometrycznego i hybrydowego, lub tryb myszy i klawiatury, który udostępnia widok znad ramienia (TPP), typowy dla gier typu action-adventure. Możesz przełączać tryby sterowania w czasie gry.

### **4.3. Opcje**

Ustawienia sterowania, zachowania kamery, skrótów klawiszowych, obrazu i dźwięku. Kliknij ZATWIERDŹ, by zapisać nowe ustawienia, lub COFNIJ, by anulować zmiany.

#### **4.3.1. Opcje gry**

W tym panelu możesz zmieniać ustawienia gry, takie jak wyświetlanie informacji tekstowych, wyświetlanie podpisów, wybór wersji językowych głosów i podpisów, tryb kamery, czułość kamery, uproszczony obrót kamery czy odwracanie osi myszy.

#### **4.3.2. Opcje obrazu**

W tym panelu możesz zmieniać parametry wyświetlania obrazu, takie jak rozdzielczość, korekcja gamma oraz tryb pełnoekranowy.

#### **4.3.3. Opcje dźwięku**

W tym panelu możesz konfigurować efekty dźwiękowe i muzykę, a także włączyć technologię Creative EAX®.

#### **4.3.4. Sterowanie**

W tym panelu możesz zmieniać skróty klawiszowe. By przypisać klawisz skrótu, wybierz opcję, a następnie wciśnij odpowiedni klawisz. Naciśnij ENTER, by dokonać zmiany, po czym wybierz ZATWIERDŹ, by zapisać zmienioną konfigurację. Kliknij COFNIJ, by anulować nowe ustawienia skrótów klawiszowych. Wciśnij klawisz ESC, by anulować nowe ustawienia i wyjść z tego menu.

#### **4.3.5. Opcje zaawansowane**

W tym panelu możesz konfigurować zaawansowane opcje związane z silnikiem gry, takie jak cienie, jakość tekstur i oświetlenia, wygładzanie krawędzi itp.

#### 4.4. Odczyt i zapis gry

Od czasu do czasu powinieneś zapisywać stan gry. Dzięki temu zaoszczędzisz czas, jeśli Geralt zginie lub zajdzie potrzeba wznowienia gry z innego powodu. Aby zapisać grę, otwórz menu główne i wybierz opcję „Zapisz grę”. Kliknij dwukrotnie zapisany wcześniej stan gry, żeby go nadpisać. Gra może być również zapisywana za pomocą konfigurowalnego klawisza szybkiego zapisu, który przy każdym użyciu tworzy nowy plik z zapisem stanu gry. Aby odczytać zapisaną grę, użyj polecenia „Wczytaj grę” w menu głównym. Wciskając klawisz szybkiego odczytu, możesz wczytać najnowszy zapis gry.

#### 4.5. Menu główne w grze

Podczas gry wciśnij klawisz ESC lub kliknij ikonę opcji systemowych w prawym górnym rogu ekranu, aby przejść do panelu podobnego do menu głównego.

#### 4.6. Wyjście z gry

Wybierz opcję „Opuść grę”, aby wyjść z gry.



## 5. Rozpoczęcie gry i samouczek

W grze wcielasz się w postać Geralta z Rivii. Na początku znajdujesz się w Wiedźmińskim Siedlisku - Kaer Morhen. Twoim pierwszym zadaniem jest pomoc innym wiedźminom przy odpieraniu ataku grupy tajemniczych intruzów.

W początkowych etapach gry będzie ci towarzyszył samouczek, objaśniający podstawowe elementy rozgrywki.

### 5.1. Interfejs gry

Interfejs gry umożliwia dostęp do wszystkich informacji, które mogą być przydatne w świecie gry.

#### 5.1.1. Główny ekran rozgrywki

Główny ekran rozgrywki przedstawia widok świata gry. Widok ten zależy od wyboru trybu kamery.



**Tryb rozmowy** – włącza domyślny tryb interakcji z neutralnymi i przyjaznymi postaciami. W trybie rozmowy Geralt chowa całą broń. By włączyć ten tryb, kliknij ikonę lub wciśnij odpowiedni klawisz (domyślnie: TAB).

**Miejsca na broń** – w tej części ekranu wyświetlane są ikony broni posiadanej przez Geralta. Kliknij odpowiednią ikonę, żeby wyciągnąć broń. Jeśli dobędziesz miecza, obok ikony miecza pojawią się ikony stylów walki (patrz punkt 6.2.1. „Wiedźmińskie style walki”). Broń może być również przypisana do skrótów klawiszowych.

**Miejsca na mikstury** – umożliwiają bezpośredni dostęp do mikstur umieszczonych na pasie Geralta w Ekwipunku. Elixiry mogą być również przypisane do skrótów klawiszowych.

**Wiedźmińskie Znaki** – umożliwiają bezpośredni dostęp do poznanych przez Geralta Znaków. Znaki można również aktywować wciśnięciem odpowiedniego klawisza.

**Minimapa** – przedstawia mapę obszaru, w którym znajduje się Geralt, pokazuje orientację kamery i wyświetla znacznik obecnie wybranego zadania.

**Wskaźnik czasu i miejsca** – najedź kursorem na ten wskaźnik, by odczytać przybliżony czas w świecie gry oraz stan obecnego miejsca (bezpieczne lub niebezpieczne). W miejscach bezpiecznych Geralt nie może dobywać broni ani używać znaków, chyba że zostanie zaatakowany.

### 5.1.2. Medalion



**Żywotność** – wskazuje poziom zdrowia Geralta, który obniża się, gdy wiedźmin otrzymuje ciosy i odnosi rany. Gdy Żywotność spadnie do zera, Geralt ginie.

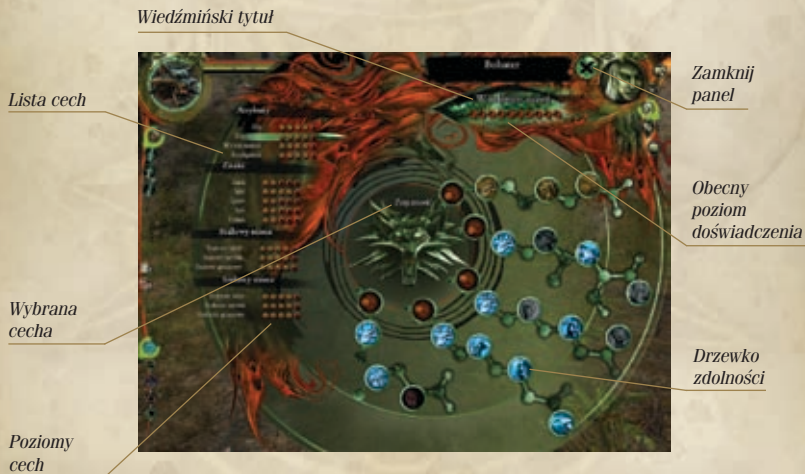
**Energia** – wskazuje poziom energii i stan Geralta. Geralt musi być w dobrej formie, by rzucić Znaki i blokować ciosy podczas walk na pięści oraz wykonywać ataki specjalne w czasie walki mieczem. Po wybraniu Znak na pasku Energii pojawiają się dwa wskaźniki pokazujące, jak wiele Energii potrzeba do rzucenia podstawowej i wzmocnionej wersji Znak. Gdy Energia spadnie poniżej wskazanego poziomu, nie można rzucić Znak.

**Toksyczność** – odzwierciedla poziom toksyn w organizmie Geralta, wynikający z przyjmowania przez niego eliksirów. Nadmierna Toksyczność ma niekorzystny wpływ na możliwości Geralta i może nawet doprowadzić do jego śmierci.

**Pasek doświadczenia** – wypełnia się, kiedy Geralt zdobywa doświadczenie. Gdy pasek zapełnia się do końca, bohater przechodzi na następny poziom doświadczenia.

### 5.1.3. Panel Bohatera

Panel Bohatera przedstawia informacje na temat bohatera, takie jak podstawowe atrybuty postaci, style walki oraz Znak, a także ulepszenia cech oraz obecny poziom doświadczenia Geralta. Dokładne informacje znajdziesz w rozdziale 7, „Rozwój postaci”.



### 5.1.4. Panel Ekwipunku

Ten panel pokazuje przedmioty posiadane przez Geralta.



Panel Ekwipunku dzieli się na trzy części odpowiadające przedmiotom noszonym luzem, przedmiotom znajdującym się w sakwie Geralta oraz przedmiotom w torbie na składniki alchemiczne. Filtry widoczne nad torbą służą do pokazywania / ukrywania składników zawierających określone substancje alchemiczne. Puste miejsca wokół Geralta służą do przechowywania broni, pierścieni i eliksirów. Liczba tych miejsc zależy od noszonej przez Geralta zbroi. Hak na trofeum służy do przechowywania trofeów, które Geralt zbiera, polując na unikatowe potwory.

**Uwaga! Na haku mieści się tylko jedno trofeum naraz.**



### 5.1.5. Panel Dziennika

W dzienniku mieści się cała wiedza, którą Geralt zdobywa w trakcie gry, od informacji o zadaniach, postaciach, potworach, składnikach i receptach alchemicznych po uwagi na temat tła politycznego i historycznego oraz informacje o miejscach ze świata gry.

#### Zakładka zadań

Ta zakładka pokazuje zadania otrzymane przez Geralta od innych postaci lub przeczytane na tablicach ogłoszeń.



**Stan zadania** – te ikony wskazują stan zadań:

- ✓ Oznacza pomyślnie wykonane zadanie (tylko w zakładce zadań)
- ☆ Oznacza aktywne zadania, które mogą być śledzone na mapie za pomocą znaczników
- ✗ Oznacza zadania zakończone niepomyślnie
- 📖 Oznacza nowy wpis lub aktualizację istniejącego wpisu w Dzienniku

**Uwaga! Ostatnia ikona dotyczy również wpisów w innych zakładkach Dziennika.**

**Filtr aktywnych zadań i faz** – tymi ikonami możesz włączyć wyświetlanie tylko tych zadań i faz, które są obecnie aktywne.

## Zakładka Postaci

Ta zakładka zawiera opisy wszystkich znaczących postaci, które napotkasz lub na których temat zdobędziesz informacje z książek, notatek i wypowiedzi innych postaci. Opisy są poszerzane, gdy Geralt zdobywa nowe informacje na temat poszczególnych postaci.

Imię postaci

Lista postaci

Wybrana postać



Zamknij panel

Zakładki dziennika

Wizerunek postaci

Opis postaci

**Uwaga! Zakładki Miejsc, Potworów, Recept, Składników, Glosariusza i Samouczków mają podobny układ.**

### 5.1.6. Panel Mapy

Ten panel przedstawia mapę miejsca, gdzie przebywa bohater. Ukryte części mapy są odsłaniane, kiedy Geralt poznaje świat gry.



Mapa wskazuje obecną pozycję Geralta (zielona strzałka) oraz położenie ludzi i miejsc, które mogą odgrywać dużą rolę w wykonywaniu zadań. Do ważnych punktów należą bramy miejskie, domy rozpusty oraz postacie mające znaczenie w poszczególnych etapach fabuły. Więcej informacji na temat mapy i minimapy znajdziesz w punkcie 5.3, „Minimapa i znaczniki”.

### 5.1.7. Tryb medytacji

W tym trybie, dostępnym w dialogach rozgrywki (patrz punkt 5.7, „Ikony rozgrywki”) lub przez kliknięcie rozpalonego ogniska, Geralt może odpocząć i zregenerować siły. Geralt potrzebuje kilku godzin odpoczynku, by odzyskać Żywotność i oczyścić się z resztek Toksyczności.



Sprawdź czas w grze na wskaźniku czasu i miejsca obok minimapy, po czym wybierz jedno z czterech ustawień lub przestaw suwak na liczbę godzin, przez które Geralt ma odpoczywać. Po ustawieniu czasu kliknij klepsydre medytacji.

### 5.1.8. Opcje systemowe

Kliknij najwyżej położoną ikonę z prawej strony ekranu, by przejść do menu głównego. Więcej informacji znajdziesz w punkcie 4.5, „Menu główne w grze”.

**Uwaga!** Każdy panel można zamknąć kliknięciem czarnej ikony „X” w prawym górnym rogu ekranu.



## 5.2. Poruszanie się po świecie gry

### 5.2.1. Tryby sterowania i kamery

Kamera może działać w jednym z trzech trybów.

**Tryb izometryczny wysoki** – świat i Geralt są widziani z góry i pod kątem. Klikając LPM punkt docelowy, przemieszczasz Geralta w jego kierunku. W tym trybie przybliżanie i oddalanie kamery jest zablokowane, a przesuwanie działa tylko w osi poziomej.

Tryb izometryczny jest zalecany graczom, którzy wolą mieć dobry widok otoczenia. Postacie i wszelkie zdarzenia mające miejsce w pobliżu Geralta są dobrze widoczne.

**Tryb izometryczny niski** – ten tryb również oferuje widok z góry, lecz kamera znajduje się bliżej Geralta. Możesz obracać kamerę rolką myszy albo przesuwając kursor do prawej lub lewej krawędzi ekranu (funkcję tę włącza się w opcjach gry – patrz punkt 4.5, „Menu główne w grze”).

Tryb hybrydowy jest zalecany graczom, którzy lubią mieć ogólny przegląd sytuacji, lecz chcą też bardziej wczuć się w akcję.

**Tryb znad ramienia (TPP)** – w tym trybie świat gry oglądany jest znad prawego lub lewego ramienia Geralta (można przełączać strony za pomocą skrótu klawiszowego). Przemieszczaj Geralta klawiszami W, S, A i D i obracaj kamerę za pomocą myszy.

Tryb TPP jest zalecany graczom, którzy preferują w pełni dynamiczną i bezpośrednią rozgrywkę.



*Izometryczny wysoki*



*Izometryczny niski*



*TPP*

### 5.3. Minimapa i znaczniki

Minimapa ułatwia poruszanie się, wskazując pozycję Geralta na obecnym obszarze gry.

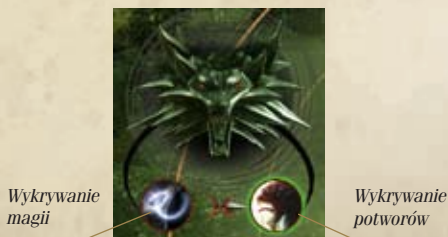
Ważne miejsca możesz zaznaczać na mapie miejsca w panelu mapy. Kliknięciem LPM podświetlasz znaczniki i aktywujesz wskaźnik punktu docelowego na minimapie. Możesz włączyć śledzenie zadania na karcie zadań dziennika, by podświetlić znaczniki związane z daną fazą. Kliknięciem PPM umieszczasz i kasujesz własne znaczniki. Możesz umieścić na mapie do trzech znaczników.



## 5.4. Wiedźmiński medalion

Wiedźmiński medalion wibruje w okolicy źródeł, na które jest nastrojony. Medalion może być nastrojony na ostrzeżenie o bestiach czających się w pobliżu bądź wskazywanie bliskości magii emanującej z Miejsc Mocy lub od użytkowników magii.

**Dostrajanie medalionu** – funkcja dostrajania medalionu jest dostępna przez wejście w tryb medytacji i otwarcie ekwipunku.



## 5.5. Interakcja

Interakcja z przedmiotami i postaciami następuje przez kliknięcie ich LPM. Niektóre działania są możliwe tylko w trybie rozmowy, po schowaniu całej broni. Geralt może również używać Znaków Aard i Igni na przedmiotach i postaciach w świecie gry.

### 5.5.1. Kursory

Kursor zmienia się, wskazując domyślne działanie, które zostanie wykonane po kliknięciu LPM.



**Wskazująca rękawica** – podstawowy wskaźnik w panelach gry. W głównym interfejsie gry kursor ten jest używany do przełączania się pomiędzy panelami, wyświetlania informacji tekstowych oraz wybierania trybu postaci, broni, Znaków i eliksirów.



**Strzałka** – podstawowy wskaźnik ruchu w trybie izometrycznym i hybrydowym. Kliknij miejsce na ziemi, by przenieść tam Geralta.



**Przekreślona strzałka** – wskazuje obszary, których nie można kliknąć.



**Usta** – kliknij, by uaktywnić rozmowę z inną postacią.



**Przekreślone usta** – wskazują postacie, które nie będą rozmawiać z Geraltem.



**Ręka z dzwignią** – kliknij, aby użyć przedmiotu, otworzyć go lub przeszukać. Jeśli przedmiot da się przeszukać, możesz kliknąć na nim przytrzymując klawisz CTRL, wówczas automatycznie zabierzesz wszystkie znajdujące się w nim przedmioty.



**Otwarta rękawica** – kliknij, aby podnieść przedmiot.



**Miecz** – kliknij, aby zaatakować wskazany cel.



**Płonący miecz** – kliknij, by wykonać następny atak w sekwencji (dostępny tylko na poziomie niskim i średnim).



**Przekreślony miecz** – wyświetlany, jeśli kliknięcie przerwałoby trwającą sekwencję ataku (dostępne tylko na poziomie niskim).



**Pięść** – kliknij, by zaatakować cel pięściami (dostępna tylko w czasie walk na pięści).



**Pięść i celownik** – kliknij, by przedłużyć trwającą sekwencję ciosów (dostępne tylko w czasie walk na pięści).



**Brama** – kliknij, aby otworzyć drzwi lub bramę.

## 5.6. Dialogi

W trakcie rozmów z innymi postaciami na dole ekranu pojawia się lista opcji dialogowych. Ważne i związane z zadaniami kwestie pojawiają się na górze listy. Opcje dialogowe z reguły ułożone są tak, by odzwierciedlać strukturę narracji. Kwestie wybiera się przez kliknięcie lub wciśnięcie odpowiedniego klawisza (1, 2, 3, 4, itd.).

## 5.7. Ikony rozgrywki

Oprócz kwestii dialogowych okno dialogów może zawierać jedną lub więcej ikon rozgrywki, które mogą poważnie wpływać na przebieg gry, jeśli zostaną kliknięte. Ikony pozwalają na bezpośrednią interakcję z postaciami w jeden z następujących sposobów:



**Handel** – aktywuje opcję handlu z postaciami, które mają towar do sprzedania lub są skłonne kupić coś od Geralta.



**Skład** – aktywuje opcję przekazywania przedmiotów z ekwipunku Geralta innym osobom w depozyt. Geralt może później odebrać przedmioty od dowolnej postaci oferującej opcję „Skład”.



**Zapłata** – aktywuje opcję zapłacenia postaciom ustalonej kwoty w zamian za informacje, prawo przejścia lub inne usługi.



**Łapówka** – aktywuje opcję przekupienia postaci w celu przekonania jej do jakiejś akcji. Jeśli kwota łapówki nie jest ustalona, wybierz jej wysokość za pomocą suwaka.



**Podarunek** – aktywuje opcję dawania podarków postaciom.



**Sygnet** – pokazuje postaciom symbole, które mogą zmienić ich nastawienie do Geralta. Opcja ta jest dostępna tylko wówczas, gdy Geralt nosi pierścion (patrz punkt 5.1.5., „Panel Ekwipunku”).





**Odpoczynek/Medytacja** – aktywuje tryb medytacji. Użycie tej ikony w gospodach i karczmach może wymagać zapłacenia niewielkiej kwoty za wynajęcie pokoju.



**Ulepszanie broni** – umożliwia ulepszanie broni posiadanych przez Geralta. Więcej informacji na temat ulepszania broni znajdziesz w punkcie 9.1, „Ulepszanie mieczy i zbroi”.



**Walka na pięści** – aktywuje minigrę „Walka na pięści” i otwiera panel zakładów. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale 10, „Minigry”.



**Kościany poker** – aktywuje minigrę „Kościany poker”. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale 10, „Minigry”.



**Picie** – aktywuje minigrę „Picie”. Pijąc z innymi postaciami, Geralt może zyskać ich przychylność i zdobyć dodatkowe informacje. Więcej na ten temat w rozdziale 10, „Minigry”.

## 5.8. Walka

Przeciwnicy są podświetleni na czerwono (nazwa postaci i kołowy pasek Żywności wokół stóp). Gdy broń Geralta jest schowana, kliknięcie przeciwnika spowoduje, że Geralt zaatakuje go ostatnio używaną bronią i stylem walki. Przy dobytej broni atakujesz przeciwników, klikając ich LPM. W miejscach oznaczonych jako niebezpieczne (spójrz na wskaźnik czasu i miejsca) można również zaatakować podświetlone na niebiesko postacie neutralne. Postacie podświetlone na zielono to sprzymierzeńcy Geralta, którzy nie mogą być atakowani.

## 5.9. Odpoczynek i medytacja

Gdy Geralt zostanie poważnie zraniony w walce, ma niebezpiecznie wysoki poziom Toksyczności po wypiciu wielu eliksirów, zdobędzie nowe Talenty, które muszą zostać rozwinięte w umiejętności i zdolności lub po prostu musi przyrządzić mikstury alchemiczne, znaleźć palenisko i kliknąć LPM, by rozpalić ogień i wejść w tryb medytacji. Wygaszone paleniska mogą zostać rozpalone za pomocą krzemienia lub Znaku Igni. Geralt może również medytować w karczmach i domach wybranych postaci. W tych wypadkach kliknij LPM ikonę Odpoczynek/Medytacja w dialogach, by wejść w tryb medytacji.

## 6. Walka

Sposób prowadzenia walki w Wiedźminie zależy od wybranego trybu sterowania (patrz 5.2. „Poruszanie się po świecie gry”).

### 6.1. Poruszanie się

W trybie izometrycznym i hybrydowym poruszanie się jest oparte na systemie point-and-click. Kliknięciem LPM możesz przemieszczać Geralta, jak i wykonywać sekwencje ataku oraz manewry specjalne (więcej informacji poniżej). Tryby te umożliwiają szerszy ogląd sytuacji w walce, obejmujący wydarzenia dziejące się dookoła. Jednakże walka przebiega w nich na ogół mniej dynamicznie niż przy widoku TPP.

W trybie TPP ruchy i manewry specjalne wykonuje się za pomocą klawiatury (domyślnie: W, S, A, D). Użyj myszy do obracania kamery. Zaznaczaj przeciwników umieszczonym na środku wskaźnikiem i kliknij, by zaatakować. W tym trybie walka jest dynamiczna i ekscytująca, ale nie daje przewagi taktycznej w porównaniu z walką w trybach izometrycznym i hybrydowym.

#### 6.1.1. Manewry specjalne w walce

Gerałt może również wykonywać trzy manewry specjalne, które szczególnie przydają się w walce. Gerałt może wykonywać je w trybie walki (z dobytym mieczem).

**Skok/Przewrót** – ten manewr umożliwia Gerałtowi szybkie zmniejszenie lub zwiększenie dystansu do przeciwnika, a w związku z tym zmianę pozycji taktycznej lub wydostanie się z zasięgu przeciwnika. W trybie izometrycznym i hybrydowym, dwukrotnie kliknij oddalony od Geralta punkt, by wskazać kierunek ruchu. W trybie TPP wciśnij dwukrotnie odpowiedni klawisz kierunku (domyślnie: W, S, A, D). Ten manewr może być wykonywany w każdej pozycji.

**Salto/Piruet** – ten manewr bardzo się przydaje, gdy Gerałt jest otoczony przez wielu wrogów lub gdy przeciwnik stoi pomiędzy nim a obranym celem. Ruch ten umożliwia Gerałtowi przeskoczenie nad przeciwnikami stojącymi naprzeciwko niego lub odepchnięcie otaczających go przeciwników. W trybie izometrycznym i hybrydowym kliknij dwukrotnie za przeciwnikami, by ich przeskoczyć lub wykonać między nimi piruet. W trybie TPP wciśnij dwukrotnie klawisz „do przodu” (domyślnie: W). Gerałt musi być bardzo blisko przeciwników, by wykonać ten ruch.

**Szybki obrót** – ten manewr obraca Geralta o 180°, by szybko znalazł się naprzeciwko wrogów atakujących od tyłu lub odwrócił się natychmiast po wykonaniu skoku lub piruetu. Ruch ten przydaje się głównie w trybie TPP. By go wykonać, wciśnij odpowiedni klawisz (domyślnie: F).

## 6.2. Walka mieczem

We wszystkich trybach sterowania przeciwników atakuje się kliknięciem LPM. Geralt wykonuje ciosy odpowiadające wybranemu stylowi walki.

### 6.2.1. Wiedźmińskie style walki

Wiedźmini ćwiczeni są w trzech podstawowych stylach walki, wykorzystywanych przeciwko różnym przeciwnikom. Są to: Styl Silny, Styl Szybki i Styl Grupowy. Jako że wiedźmini używają dwóch mieczy (stalowego i srebrnego), Geralt ma łącznie do dyspozycji sześć stylów walki, po trzy na miecz. Każdy styl wymaga innego zestawu umiejętności i daje różne rezultaty w walce.



**Styl Silny** – przedkłada siłę nad szybkość i precyzję. Jest to doskonały styl do walki z wolniejszymi, ciężko opancerzonymi przeciwnikami o znacznej wytrzymałości. Styl Silny jest mało skuteczny w walce z lekko opancerzonymi, zwinnymi przeciwnikami.



**Styl Szybki** – przeciwieństwo Stylu Silnego. Składa się on z szybkich, urwanych ciosów bez wykończenia, które są doskonałe w przypadku lekko opancerzonych, trudnych do trafienia przeciwników. Styl Szybki zadaje niewielkie obrażenia i nie jest skuteczny przeciw opancerzonym przeciwnikom o większej wytrzymałości. Jedną z głównych zalet tego stylu jest duża szybkość zadawania ciosów, uniemożliwiająca przeciwnikom wyprowadzanie skutecznych kontrataków.



**Styl Grupowy** – przeznaczony głównie przeciwko słabym przeciwnikom atakującym w grupach. Styl ten składa się z zamasyztich, potężnych ciosów umożliwiających Geraltowi trafienie wielu celów jednocześnie. Jest umiarkowanie skuteczny przeciwko pojedynczym wrogom, lecz jego przydatność wzrasta wraz z liczbą przeciwników. Idealny w sytuacjach, gdy Geralt zostaje zaskoczony przez wielu przeciwników, choć użycie go naraża Geralta na niebezpieczne ataki z tyłu.

**Uwaga! W czasie walki nie musisz martwić się o parowanie czy unikanie ciosów przeciwników, nie licząc manewrów specjalnych. Jako wprawny szermierz Geralt ma dużą szansę sparowania lub uniknięcia ciosu i robi to automatycznie przy każdej możliwej okazji.**

Wiedźmińskie miecze również mają różne zastosowania:



**Miecz stalowy** – wiedźmini używają stalowych mieczy (często wykutych ze stali z meteorytu) przeciwko wrogom odpornym na srebro, a także przedstawicielom inteligentnych ras, takich jak ludzie, elfy, krasnoludy czy vodyanoi. Masa ostrza powoduje, że jest to broń oburęczna.



**Miecz srebrny** – ten wyposażony w delikatne, srebrne ostrze miecz służy do walki z istotami pokoniunkcyjnymi, takimi jak wampiry, trupojady i potwory wrażliwe na ten metal szlachetny. Ze względu na niewielką masę może być z łatwością używany jedną ręką.

**Uwaga! Ikony mieczy zmieniają się w zależności od posiadanej przez Geralta broni.**

Choć Geralt wprawnie posługuje się innymi broniąmi, jak cepy, sztylety, topory wojenne czy buławy, podczas walki z ich użyciem nie wykorzystuje wiedźmińskich stylów walki. Ponieważ jest wykonana ze stali, broń taka nie jest również skuteczna przeciwko istotom pochodzenia magicznego.

### 6.2.2. Sekwencje ciosów

Oprócz standardowych manewrów bojowych i ciosów mieczem Geralt może wykonywać ataki charakterystyczne dla wiedźminów i używanej przez nich broni. Do ataków tych należą sekwencje oraz ciosy specjalne i kończące.

#### **Sekwencje**

Kliknij przeciwnika, by rozpocząć pierwszy atak w sekwencji (składającej się z kilku ciosów). Gdy Geralt kończy atak, kliknij ponownie, by rozpocząć następny atak sekwencji. W uchwyceniu odpowiedniego momentu pomoże ci kilka podpowiedzi wizualnych i jedna dźwiękowa:

**Płonący miecz** (tylko na poziomie niskim i średnim) – pod koniec ataku zwykła ikona miecza zamienia się w płonący miecz.

**Młynek** – na koniec ataku Geralt wykonuje kołowy ruch mieczem.

**Smuga** – ognista smuga podąża za ostrzem Geralta, gdy wykonuje on młynek.

**Świst** – końcowi każdego ataku towarzyszy dźwięk miecza przeszywającego powietrze.

Wykorzystując wymienione powyżej podpowiedzi, klikaj przeciwników, gdy kończy się atak, by przejść do ataku wyższego poziomu. Wraz ze zdobywaniem doświadczenia poprawi się twoje wyczucie rytmu poszczególnych stylów walki. Z czasem ruchy Geralta nabiorą płynności bez polegania na opisanych wyżej sygnałach.

Każdy kolejny atak zadaje większe obrażenia i często ma specjalne cechy. Liczba dostępnych ataków w danym stylu walki zależy od liczby odblokowanych poziomów tego stylu, maksymalnie do sześciu. Najbardziej zaawansowany dostępny atak jest nazywany „ostatecznym ciosem” i zadaje dodatkowe obrażenia.



### 6.2.3. Ataki specjalne i kończące

#### **Ciosy specjalne**

Każdy styl po osiągnięciu w nim czwartego poziomu daje możliwość zadawania wyjątkowo potężnych ciosów. Kliknij LPM i przytrzymaj na celu, by wykonać jeden z tych ciosów specjalnych. Pasek naładowania pojawi się na dole ekranu. Po pełnym naładowaniu puść LPM, a Geralt zaatakuje przeciwników potężnym, wyjątkowym ciosem.


**Uwaga! Ciosy specjalne męczą Geralta, wywołując znaczny spadek Energii.**

#### **Ciosy kończące**

















W specjalnych okolicznościach Geralt może wykonywać ciosy kończące, zabijając przeciwników natychmiast i w widowiskowy sposób. Ciosy te mogą być zadawane przeciwnikom, którzy zostali ogłuszeni lub powaleni za pomocą Znaków lub specjalnej zdolności bojowej (patrz wyjaśnienie poniżej). Kliknij ogłuszonego lub powalonego przeciwnika, zanim odzyska pełną świadomość lub podniesie się na nogi. Geralt wykona wtedy kończący cios.

## 6.2.4. Zestawienie wiedźmińskich stylów walki

Uwaga! Ulepszenia stylów nie kumulują się.

Stalowy Silny				
Podstawowe poziomy				
				
Ulepszenia	Pierwszy atak składa się z dwóch ciosów. Zadaje niewielkie obrażenia silnym przeciwnikom. Oslabia pancerz celu. Cała sekwencja składa się z 3 ataków.	Drugi atak składa się z dwóch ciosów. Zadaje umiarkowane obrażenia silnym przeciwnikom i zwiększa szanse wywołania Krwawienia. Oslabia pancerz celu. Cała sekwencja składa się z 4 ataków.	Trzeci atak składa się z pięciu ciosów. Zadaje poważne obrażenia silnym przeciwnikom i zwiększa szanse wywołania Krwawienia. Znacznie osłabia pancerz celu. Cała sekwencja składa się z 5 ataków.	Atak specjalny. Składa się z dwóch ciosów. Zadaje poważne obrażenia silnym przeciwnikom i znacznie osłabia pancerz celu. Podwaja szanse wywołania Ognienia i Rozbicia Tarczy. Zużywa Energję.
	Głecie w Tętnię I Niewielki wzrost szansy wywołania Krwawienia.	Głecie w Tętnię II Wzrost szansy wywołania Krwawienia.	Głecie w Tętnię III Znaczny wzrost szansy wywołania Krwawienia.	
Ulepszenia	Mładzacy Głos I Niewielki wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	Mładzacy Głos II Wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	Mładzacy Głos III Znaczny wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	
	Szał Bojowy I Wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom, gdy Geralt jest ciężko ranny.	Szał Bojowy II Znaczny wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom, gdy Geralt jest ciężko ranny.	Szał Bojowy III Bardzo poważny wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom, gdy Geralt jest ciężko ranny.	
















Stalowy Szybki				
Podstawowe poziomy				
	Pierwszy atak składa się z dwóch ciosów. Zadaje niewielkie obrażenia szybkim przeciwnikom. W niewielkim stopniu zwiększa skuteczność trafień i zasłon. Cała sekwencja składa się z 3 ataków.	Drugi atak składa się z czterech ciosów. Zadaje umiarkowane obrażenia szybkim i zwinnym przeciwnikom. W umiarkowanym stopniu zwiększa skuteczność trafień i zasłon, zwiększa szanse wywołania Bólu. Cała sekwencja składa się z 4 ataków.	Trzeci atak składa się z pięciu ciosów. Zadaje znaczne obrażenia szybkim i zwinnym przeciwnikom. Znacznie zwiększa skuteczność trafień i zasłon, zwiększa szanse wywołania Bólu. Cała sekwencja składa się z 5 ataków.	Atak specjalny. Składa się z czterech ciosów. Zadaje duże obrażenia i znacznie podnosi skuteczność zasłon. Podwaja szanse wywołania Rozbrojenia. Zużywa Energję.
				
	Paraliz I Niewielki wzrost szansy wywołania Bólu.	Paraliz II Umiarkowany wzrost szansy wywołania Bólu.	Paraliz III Znaczny wzrost szansy wywołania Bólu.	
Ulepszenia				
	Grad Ciosów I Niewielki wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	Grad Ciosów II Umiarkowany wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	Grad Ciosów III Znaczny wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	
Ulepszenia				
	Przecięcie Ściegien I Niewielki wzrost szansy wywołania Bólu u ciężko rannych przeciwników.	Przecięcie Ściegien II Umiarkowany wzrost szansy wywołania Bólu u ciężko rannych przeciwników.	Przecięcie Ściegien III Znaczny wzrost szansy wywołania Bólu u ciężko rannych przeciwników.	
				
	Czwarty atak składa się z czterech ciosów. Znacznie podnosi skuteczność trafień i zasłon oraz podwaja szanse wywołania Bólu. Cała sekwencja składa się z 6 ataków.			

Stalowy Grupowy					
Podstawowe poziomy					
	<p>Pierwsza sekwencja ataku składa się z dwóch ciosów. Zadaje niewielkie obrażenia przeciwnikom otaczającym Geralta i w niewielkim stopniu zwiększa skuteczność trafień. Cała sekwencja składa się z 3 ataków.</p>	<p>Druga sekwencja ataku składa się z pięciu ciosów. Zadaje umiarkowane obrażenia przeciwnikom otaczającym Geralta i w umiarkowanym stopniu zwiększa skuteczność trafień. Cała sekwencja składa się z 4 ataków.</p>	<p>Trzecia sekwencja ataku składa się z pięciu ciosów. Zadaje znaczne obrażenia przeciwnikom otaczającym Geralta i znacznie zwiększa skuteczność trafień. Cała sekwencja składa się z 5 ataków.</p>	<p>Atak specjalny. Składa się z pięciu ciosów. Zadaje znaczne obrażenia przeciwnikom. Zużywa Energię.</p>	<p>Ostatnia sekwencja ataku składa się z trzech ciosów. Zadaje bardzo poważne obrażenia przeciwnikom otaczającym Geralta. Cała sekwencja składa się z 6 ataków.</p>
					
	<p><b>Precyzyjne trafienie I</b> Niewielki wzrost szansy zadania obrażeń krytycznych przeciwnikom.</p>	<p><b>Precyzyjne trafienie II</b> Umiarkowany wzrost szansy zadania obrażeń krytycznych przeciwnikom.</p>	<p><b>Precyzyjne trafienie III</b> Znaczny wzrost szansy zadania obrażeń krytycznych przeciwnikom.</p>		
Ulepszenia					
	<p><b>Półpinet I</b> Niewielki wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.</p>	<p><b>Półpinet II</b> Umiarkowany wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.</p>	<p><b>Półpinet III</b> Znaczny wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.</p>		
					
	<p><b>Podcięcie I</b> Niewielki wzrost szansy wywołania Powalenia, gdy Geralt walczy z co najmniej trzema przeciwnikami naraz.</p>	<p><b>Podcięcie II</b> Umiarkowany wzrost szansy wywołania Powalenia, gdy Geralt walczy z co najmniej trzema przeciwnikami naraz.</p>	<p><b>Podcięcie III</b> Znaczny wzrost szansy wywołania Powalenia, gdy Geralt walczy z co najmniej trzema przeciwnikami naraz.</p>		



Srebrny Silny				
Podstawowe poziomy				
	Pierwszy atak składa się z dwóch ciosów. Zadaje niewielkie obrażenia silym przeciwnikom. Oslabia pancierz celu. Cała sekwencja składa się z 3 ataków.	Drugi atak składa się z czterech ciosów. Zadaje średnie obrażenia silym przeciwnikom i zwiększa szanse wywołania Krwawienia. Oslabia pancierz celu. Cała sekwencja składa się z 4 ataków.	Trzeci atak składa się z pięciu ciosów. Zadaje poważne obrażenia silym przeciwnikom i zwiększa szanse wywołania Krwawienia. Znacznie osłabia pancierz celu. Cała sekwencja składa się z 5 ataków.	Atak specjalny. Składa się z dwóch ciosów. Zadaje poważne obrażenia i znacznie osłabia pancierz celu. Podwaja szanse wywołania Powalenia. Zużywa Energię.
				
	Czwarty atak składa się z czterech ciosów. Zadaje druzgocące obrażenia silym przeciwnikom i zwiększa szanse wywołania Krwawienia. Poważnie osłabia pancierz celu. Cała sekwencja składa się z 6 ataków.			
Ulepszenia				
	Głębokie Ciepłe I Niewielki wzrost szansy wywołania Krwawienia.	Głębokie Ciepłe II Wzrost szansy wywołania Krwawienia.	Głębokie Ciepłe III Znaczny wzrost szansy wywołania Krwawienia.	
				
	Śmiertelny Cios I Niewielki wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	Śmiertelny Cios II Wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	Śmiertelny Cios III Znaczny wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	
				
	Patnado I Niewielki wzrost obrażeń zadawanych podpalonym przeciwnikom.	Patnado II Wzrost obrażeń zadawanych podpalonym przeciwnikom.	Patnado III Znaczny wzrost obrażeń zadawanych podpalonym przeciwnikom.	

Srebrny Szybki																				
Podstawowe poziomy		→		→		→		→												
	Pierwszy atak składa się z dwóch ciosów. Zadaje niewielkie obrażenia szybkim i zwinnym przeciwnikom. W niewielkim stopniu zwiększa skuteczność trafień i uników. Cała sekwencja składa się z 3 ataków.		Drugi atak składa się z pięciu ciosów. Zadaje umiarkowane obrażenia szybkim i zwinnym przeciwnikom. Zwiększa skuteczność trafień i uników oraz szanse wywołania Bólu. Cała sekwencja składa się z 4 ataków.		Trzeci atak składa się z pięciu ciosów. Zadaje znaczne obrażenia szybkim i zwinnym przeciwnikom. Znacznie zwiększa skuteczność trafień i uników, zwiększa szanse wywołania Bólu. Cała sekwencja składa się z 5 ataków.		Atak specjalny. Składa się z trzech ciosów. Zadaje poważne obrażenia i znacznie podnosi skuteczność uników. Zużywa Energję.		Czwarty atak składa się z pięciu ciosów. Znacznie podnosi skuteczność trafień i zasłoni oraz zwiększa szanse wywołania Bólu. Cała sekwencja składa się z 6 ataków.											
Ulepszenia		Porażający Ból I Niewielki wzrost szansy wywołania Bólu.		Porażający Ból II Umiarkowany wzrost szansy wywołania Bólu.		Porażający Ból III Znaczny wzrost szansy wywołania Bólu.			Błyskawiczne Cięcia I Niewielki wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.		Błyskawiczne Cięcia II Umiarkowany wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.		Błyskawiczne Cięcia III Znaczny wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.		Sinister I Niewielki wzrost obrażeń zadawanych osłepionym przeciwnikom.			Sinister II Wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.		Sinister III Znaczny wzrost obrażeń zadawanych osłepionym przeciwnikom.

Srebrny Grupowy				
Podstawowe poziomy				
	Pierwszy atak składa się z dwóch ciosów. Żadaje niewielkie obrażenia przeciwnikom otaczającym Geralt'a i w niewielkim stopniu zwiększa skuteczność trafień. Cała sekwencja składa się z 3 ataków.	Drugi atak składa się z czterech ciosów. Żadaje umiarkowane obrażenia przeciwnikom otaczającym Geralt'a i w umiarkowanym stopniu zwiększa skuteczność trafień. Cała sekwencja składa się z 4 ataków.	Trzeci atak składa się z pięciu ciosów. Żadaje znaczne obrażenia przeciwnikom otaczającym Geralt'a i znacznie zwiększa skuteczność trafień. Cała sekwencja składa się z 5 ataków.	Atak specjalny. Składa się z jednego ciosu. Żadaje znaczne obrażenia przeciwnikom i zwiększa szansę wywołania Podpalenia. Zużywa Energję.
Ulepszenia				
	Krytyczne Trafienie I Niewielki wzrost szansy zadania obrażeń krytycznych przeciwnikom.	Krytyczne Trafienie II Umiarkowany wzrost szansy zadania obrażeń krytycznych przeciwnikom.	Krytyczne Trafienie III Znaczny wzrost szansy zadania obrażeń krytycznych przeciwnikom.	
Ulepszenia				
	Młyniec I Niewielki wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	Młyniec II Umiarkowany wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	Młyniec III Znaczny wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom.	
Ulepszenia				
	Powalenie I Niewielki wzrost szansy wywołania Powalenia, gdy Geralt walczy z co najmniej trzema przeciwnikami naraz.	Powalenie II Wzrost szansy wywołania Powalenia, gdy Geralt walczy z co najmniej trzema przeciwnikami naraz.	Powalenie III Znaczny wzrost szansy wywołania Powalenia, gdy Geralt walczy z co najmniej trzema przeciwnikami naraz.	

## 6.3. Wiedźmińska magia

Choć wiedźmini nie są magami bojowymi wykorzystującymi potężne czary, potrafią rzucać proste zaklęcia, które przy właściwym zastosowaniu mogą okazać się całkiem skuteczne. Wiedźmini nazywają te zaklęcia Znakami i zwykle używają ich przeciw potworom, lecz niektóre z nich mają również niebojowe zastosowania.

### 6.3.1. Znaki

Wiedźmini używają pięciu znaków. Mogą one być rozwijane jak każda cecha postaci (patrz rozdział 7, „Rozwój postaci”).



Znak Aard – telekinetyczne uderzenie, odrzucające i powalające przeciwników. Idealny na przeciwników otaczających Geralta, może być także używany do niszczenia przeszkód i wykonywania innych męczących prac fizycznych.



Znak Quen – ochronne pole otaczające Geralta dające mu czasową nietykność. W walce Quen ułatwia spożywanie eliksirów i wykonywanie czynności niebojowych, osłaniając Geralta przed ciosami przeciwników. Wszelkie czynności ofensywne przerywają działanie Znak.



Znak Yrden – magiczna pułapka rzucana na ziemię lub podłogę wywołująca u przeciwników różne efekty, takie jak Ból, Oślepienie, Zatrucie itp. Znak może zostać ulepszony, by wywoływał większą liczbę efektów u jednego przeciwnika lub miał większy zasięg działania przeciwko wielu celom.



Znak Igni – po ulepszeniu ta pirokinetyczna fala może być używana do podpalania przeciwników. W podstawowej postaci jest skuteczną bronią na przeciwników podatnych na ogień, a także może być używana zamiast krzemienia do rozpalania ognisk.



Znak Aksji – psychiczna fala dająca Geraltowi kontrolę nad innymi. Może być używany jako urok do krótkotrwałego ogłuszenia lub wywołania paniki i strachu u przeciwników. Po znacznym ulepszeniu może zauroczyć przeciwników tak skutecznie, że staną się oni czasowymi sprzymierzeńcami Geralta.



### **Nauka znaków**

W trakcie gry napotkasz Miejsca Mocy – miejsca, w których Geralt może nauczyć się na nowo Znaków, które kiedyś znał. Kliknij LPM takie miejsce, by do niego wejść. Po wyjściu Geralt będzie znał jeden ze Znaków. Miejsca Mocy odpowiadające Znakom, które Geralt już zna, ulepsząją czasowo te Znaki.

### **Wzmacnianie znaków**

Podobnie jak sekwencje ataków mieczem Geralta mogą zawierać specjalne ciosy, tak i Znaki mogą zostać wzmocnione. Zdolność tę należy zdobyć dla każdego Znak na każdym poziomie. By wzmocnić Znak, kliknij PPM i przytrzymaj (na przeciwniku w przypadku Znaków ofensywnych), aż pasek wzmocnienia będzie w pełni naładowany. Puść przycisk myszy w najodpowiedniejszym momencie, by uwolnić nagromadzoną energię.

### 6.3.2. Zestawienie ulepszeń wiedzminskich znaków

Znak Aard					
Ataki specjalne	 <b>Uczeń</b> Telekinetyczne uderzenie wywołujące Powalenie. Dotyczy wszystkich przeciwników na obszarze kąta 180° przed Geralem.	 <b>Adept</b> Telekinetyczne uderzenie o większym zasięgu i Natężeniu. Wywołuje Powalenie, dotyczy wszystkich przeciwników na obszarze kąta 180° przed Geralem. Wymaga poziomu Uczeń.	 <b>Specjalista</b> Telekinetyczne uderzenie o większym zasięgu i Natężeniu. Wywołuje Powalenie, dotyczy wszystkich przeciwników na obszarze kąta 270° przed Geralem. Wymaga poziomu Adept.	 <b>Ekspert</b> Telekinetyczne uderzenie o wielkim zasięgu i Natężeniu. Wywołuje Powalenie, dotyczy wszystkich przeciwników wokół Gerała, jego obszar działania to 360°. Wymaga poziomu Specjalista.	 <b>Mistrz</b> Telekinetyczne uderzenie o ogromnym zasięgu i Natężeniu. Wywołuje Powalenie, dotyczy wszystkich przeciwników wokół Gerała, jego obszar działania to 360°. Wymaga poziomu Ekspert.
	 Telekinetyczne uderzenie o niewielkim Natężeniu. Może wywoływać Powalenie. Dotyczy wszystkich przeciwników na obszarze kąta 90° przed Geralem. Atrybut Inteligencja ma ograniczony wpływ na Natężenie.	 Telekinetyczne uderzenie o średnim Natężeniu. Może wywoływać Powalenie. Dotyczy wszystkich przeciwników na obszarze kąta 90° przed Geralem. Atrybut Inteligencja ma ograniczony wpływ na Natężenie.	 Telekinetyczne uderzenie o średnim Natężeniu. Może wywoływać Powalenie. Dotyczy wszystkich przeciwników na obszarze kąta 90° przed Geralem. Atrybut Inteligencja ma umiarkowany wpływ na Natężenie.	 Telekinetyczne uderzenie o wielkim Natężeniu. Może wywoływać Powalenie. Dotyczy wszystkich przeciwników na obszarze kąta 90° przed Geralem. Atrybut Inteligencja ma bardzo duży wpływ na Natężenie.	 Telekinetyczne uderzenie o wielkim Natężeniu. może wywoływać Powalenie. Dotyczy wszystkich przeciwników na obszarze kąta 90° przed Geralem. Atrybut Inteligencja ma bardzo duży wpływ na Natężenie.
Podstawowe poziomy	 <b>Oguszenie</b> Znak dodatkowo wywołuje Oguszenie.	 <b>Wytrącanie broni</b> Znak może dodatkowo wywoływać Rozbrojenie.	 <b>Pięść Wiatru</b> Wzrost szansy wywołania Powalenia przy użyciu ataku specjalnego w Stylu Srebrnym Siliym.	 <b>Przedłużone Działanie</b> Przedłuża działanie efektów znaku.	 <b>Wicher</b> Wzrost szansy wywołania Oguszenia, Powalenia lub Rozbrojenia.
	 <b>Począzny Podmuch</b> Wzrost szansy wywołania Powalenia.	 <b>Grom</b> Wzrost szansy wywołania Oguszenia, gdy Gerał posiada ulepszenie Oguszenie.	 <b>Zwiększona</b> Efektywność Obniż koszt Energii przy rzucaniu Znaku.		

Znak Quen					
Akty specjalne	 <b>Uczeń</b> Tworzy ochronne pole wokół Geralta, zadając znikome obrażenia atakującym.	 <b>Adept</b> Tworzy ochronne pole wokół Geralta, zadając niewielkie obrażenia atakującym. Wymaga poziomu Uczeń.	 <b>Specjalista</b> Tworzy ochronne pole wokół Geralta, zadając umiarkowane obrażenia atakującym. Wymaga poziomu Adept.	 <b>Ekspert</b> Tworzy ochronne pole wokół Geralta, zadając znaczne obrażenia atakującym. Wymaga poziomu Specjalista.	 <b>Mistrz</b> Tworzy ochronne pole wokół Geralta, zadając ogromne obrażenia atakującym. Wymaga poziomu Ekspert.
	 Tworzy ochronne pole z własnym parametrem siły, osłaniając Geralta przed obrażeniami.	 Tworzy ochronne pole z własnym parametrem siły, osłaniając Geralta przed obrażeniami przez nieco dłuższy czas. Wymaga 1. poziomu Inteligencji.	 Tworzy ochronne pole z własnym parametrem siły, osłaniając Geralta przed obrażeniami. Wymaga 2. poziomu Inteligencji.	 Tworzy ochronne pole z własnym parametrem siły, osłaniając Geralta przed obrażeniami. Wymaga 3. poziomu Inteligencji.	 Tworzy ochronne pole z własnym parametrem siły, osłaniając Geralta przed obrażeniami. Wymaga 4. poziomu Inteligencji.
Podstawowe poziomy	 <b>Bariera Ochrona I</b> Znak dodatkowo zwiększa odporność na Podpalenie.	 <b>Bariera Ochrona II</b> Znak dodatkowo zwiększa odporność na kwas.	 <b>Bariera Ochrona III</b> Znak dodatkowo zwiększa odporność na Powalenie i Ogłuszenie.	 <b>Srebra Życia</b> Szybsze odyskiwanie żywotności.	 <b>Rezonans</b> Wzrost szansy wywołania Powalenia u wszystkich atakujących.
	 <b>Przedłużone Działanie</b> Nieco przedłużone działanie pola ochronnego.	 <b>Zwiększona Energia</b> Umiankowany wzrost obrażeń zadawanych atakującym.	 <b>Zwiększona Efektywność</b> Obniżenie kosztu Energii przy rzucaniu Znaków.		

Znak Yrden					
Ataki specjalne	 <b>Uczeń</b> Tworzy falę wywołującą Ból na małym obszarze wokół Gerałta.	 <b>Adept</b> Tworzy falę wywołującą Ból na obszarze wokół Gerałta. Wymaga poziomu Uczeń.	 <b>Specjalista</b> Tworzy falę wywołującą Ból na średnim obszarze wokół Gerałta. Wymaga poziomu Adept.	 <b>Ekspert</b> Tworzy falę wywołującą Ból na większym obszarze wokół Gerałta. Wymaga poziomu Specjalista.	 <b>Mistrz</b> Tworzy falę wywołującą Ból na wielkim obszarze wokół Gerałta. Wymaga poziomu Ekspert.
	 <b>Podstawowe poziomy</b> Tworzy magiczną pułapkę na poziomie podłoża, wywołując Ból u przeciwników, którzy w nią wejdą. Działa dwa razy – na jednym lub na dwóch osobnych celach.	 Tworzy magiczną pułapkę na poziomie podłoża, wywołując Ból u przeciwników, którzy w nią wejdą. Działa cztery razy. Wymaga 1. poziomu Inteligencji.	 Tworzy magiczną pułapkę na poziomie podłoża, wywołując Ból u przeciwników, którzy w nią wejdą. Działa sześć razy. Wymaga 2. poziomu Inteligencji.	 Tworzy magiczną pułapkę na poziomie podłoża, wywołując Ból u przeciwników, którzy w nią wejdą. Działa osiem razy. Wymaga 3. poziomu Inteligencji.	 Tworzy magiczną pułapkę na poziomie podłoża, wywołując Ból u przeciwników, którzy w nią wejdą. Działa dziesięć razy. Wymaga 4. poziomu Inteligencji.
Ulepszenia	 <b>Znak Bólu</b> Wzrost szansy wywołania Bólu.	 <b>Mistrzostwo</b> Przedłużenie czasu działania i zwiększenie Natężenia Znak.	 <b>Znak Spowolnienia</b> Ominięcie skuteczności trafień i uników przeciwnika.	 <b>Znak Osłabienia</b> Wzrost szansy Zatrucia celu.	 <b>Krag Śmierci</b> Wzrost obrażeń wszystkich przeciwników w zasięgu działania Znak.
	 <b>Znak Bólu</b> Wzrost szansy wywołania Bólu.	 <b>Inskrypcje</b> Pułapka zadziała dodatkowo 5 razy.	 <b>Znak Osłabienia</b> Wzrost szansy Zatrucia celu.	 <b>Zwiększona Efektywność</b> Ominięcie kosztu Energii przy rzucaniu Znak.	



Znak Igni					
Ataki specjalne					
	<b>Uczeń</b> Ognista kula zadająca przy uderzeniu obrażenia celowi i pobliskim przeciwnikom. Krótki zasięg.	<b>Adept</b> Ognista kula zadająca przy uderzeniu obrażenia celowi i pobliskim przeciwnikom. Niewielki zasięg. Wymaga poziomu Uczeń.	<b>Specjalista</b> Ognista kula zadająca przy uderzeniu obrażenia celowi i pobliskim przeciwnikom. Umiażdżany zasięg. Wymaga poziomu Adept.	<b>Ekspert</b> Ognista kula zadająca przy uderzeniu obrażenia celowi i pobliskim przeciwnikom. Znaczący zasięg. Wymaga poziomu Specjalista.	<b>Mistrz</b> Ognista kula zadająca przy uderzeniu obrażenia celowi i pobliskim przeciwnikom. Duży zasięg. Wymaga poziomu Ekspert.
Podstawowe poziomy					
	Ognista kula, która może wywołać Podpalenie celu i zadaje znikome obrażenia pobliskim przeciwnikom. Razi przeciwników na obszarze kąta 45° przed Gerałtem.	Ognista kula, która może wywołać Podpalenie celu i zadaje obrażenia pobliskim przeciwnikom. Razi przeciwników na obszarze kąta 135° przed Gerałtem. Wymaga 1. poziomu Inteligencji.	Ognista kula, która może wywołać Podpalenie celu i zadaje umiarkowane obrażenia pobliskim przeciwnikom. Razi przeciwników na obszarze kąta 225° przed Gerałtem. Wymaga 2. poziomu Inteligencji.	Ognista kula, która może wywołać Podpalenie celu i zadaje większe obrażenia pobliskim przeciwnikom. Razi przeciwników na obszarze kąta 315° przed Gerałtem. Wymaga 3. poziomu Inteligencji.	Ognista kula, która może wywołać Podpalenie celu i zadaje znaczne obrażenia pobliskim przeciwnikom. Razi wszystkich przeciwników wokół Gerałta. Wymaga 4. poziomu Inteligencji.
Ulepszenia					
	<b>Zwiększone Obrażenia I</b> Znikomy wzrost obrażeń zadawanych przez Znak.	<b>Zwiększone Obrażenia II</b> Niewielki wzrost obrażeń zadawanych przez Znak.	<b>Rozszerzone Ostrze</b> Wzrost szansy wywołania Podpalenia celu, gdy Gerałt używa ataku specjalnego Stylu Srebrnego Grupowego.	<b>Pożoga</b> Wzrost szansy wywołania Bólu u przeciwnika.	<b>Przedłużone Działanie</b> Przedłużone działanie efektu Podpalenie.
					
		<b>Podpalenie</b> Wzrost szansy wywołania Podpalenia.	<b>Ściana Ognia</b> Wzrost szansy wywołania Strachu u przeciwnika.	<b>Zwiększona Efektywność</b> Obniżenie kosztu Energii przy rzucaniu Znaku.	

Ataki specjalne		Znak Aksji							
	<b>Uczeń</b> Fala o ograniczonym zasięgu dająca szansę wywołania Strachu w pobliskich przeciwnikach. Zaatakowani nie mogą wykonywać żadnych żądanych czynności w czasie działania efektu.		<b>Adept</b> Fala o niewielkim zasięgu dająca szansę wywołania Strachu w pobliskich przeciwnikach. Zaatakowani nie mogą wykonywać żadnych żądanych czynności w czasie działania efektu. Wymaga poziomu Uczeń.		<b>Specjalista</b> Fala o umiarkowanym zasięgu dająca szansę wywołania Strachu w pobliskich przeciwnikach. Zaatakowani nie mogą wykonywać żadnych żądanych czynności w czasie działania efektu. Wymaga poziomu Adept.		<b>Ekspert</b> Fala o znacznym zasięgu dająca szansę wywołania Strachu w pobliskich przeciwnikach. Zaatakowani nie mogą wykonywać żadnych czynności w czasie działania efektu. Wymaga poziomu Specjalista.		<b>Mistrz</b> Fala o wielkim zasięgu dająca szansę wywołania Strachu w pobliskich przeciwnikach. Ofiary nie mogą wykonywać żadnych czynności w czasie działania efektu. Wymaga poziomu Ekspert.
Podstawowe poziomy									
		Unyslowa fala dająca szansę wywołania efektu Zauroczenie w przeciwnikach. W trakcie działania efektu cel staje się sprzymierzeńcem Geralta i atakuje jego wrogów. Krótki zasięg.	Unyslowa fala dająca szansę wywołania efektu Zauroczenie w przeciwnikach. W trakcie działania efektu cel staje się sprzymierzeńcem Geralta i atakuje jego wrogów. Niewielki zasięg. Wymaga 1. poziomu Inteligencji.	Unyslowa fala dająca szansę wywołania efektu Zauroczenie w przeciwnikach. W trakcie działania efektu cel staje się sprzymierzeńcem Geralta i atakuje jego wrogów. Wymaga 2. poziomu Inteligencji.	Unyslowa fala dająca szansę wywołania efektu Zauroczenie w przeciwnikach. W trakcie działania efektu cel staje się sprzymierzeńcem Geralta i atakuje jego wrogów. Duży zasięg. Wymaga 3. poziomu Inteligencji.	Unyslowa fala dająca szansę wywołania efektu Zauroczenie w przeciwnikach. W trakcie działania efektu cel staje się sprzymierzeńcem Geralta i atakuje jego wrogów. Wielki zasięg. Wymaga 4. poziomu Inteligencji.		<b>Sojusznik</b> Możliwość zmiany jednego dodatkowego wroga w sprzymierzeńca.	
Ulepszenia									
		<b>Urok</b> Wzrost szansy wywołania efektu Zauroczenie u przeciwników.	<b>Hipnoza</b> Wzrost szansy wywołania efektu Zauroczenie u przeciwników.	<b>Omamienie</b> Wzrost szansy wywołania Oślepienia celu, gdy Geralt wykonuje atak specjalny w Stylu Srebrnym Szybkim.	<b>Terror</b> Wzrost szansy wywołania Strachu u przeciwników.	<b>Zwiększona Efektywność</b> Obniżenie kosztu Energii przy rzucaniu znaku.		<b>Zwiększona Energia</b>	

## 6.4. Eliksiiry, oleje i petardy w walce

Mikstury alchemiczne mogą przeważać szale bitwy na twoją korzyść. Eliksiiry zwiększają zdolności bojowe Geralta, czyniąc go szybszym, odporniejszym na obrażenia i groźniejszym w ataku. Oleje, szczególnie te przeznaczone przeciw konkretnym wrogom, dają broni większą skuteczność. Petardy umożliwiają Geraltowi zaatakowanie wielu przeciwników jednocześnie, co ułatwia panowanie nad przebiegiem walki. Szczegóły znajdziesz w rozdziale 8 - „Alchemia”.



## 7. Rozwój postaci

W trakcie gry Geralt rozwija się, zdobywając doświadczenie i radząc sobie z nowymi wyzwaniami. Ten rozdział opisuje rozwój Geralta oraz środki, dzięki którym zdobywa nowe zdolności i rozwija już posiadane.

### 7.1. Doświadczenie

Geralt zdobywa doświadczenie za każdym razem, gdy pokona wroga, wyjaśni tajemnicę, odnajdzie ukryty przedmiot lub miejsce czy wykona powierzone mu zadanie. Ta cecha postaci reprezentowana jest przez Punkty Doświadczenia (PD). Za każdym razem, gdy zgromadzisz wymaganą liczbę punktów, przejdziesz na nowy poziom doświadczenia, odzwierciedlony w postaci rangi i poziomu od 1 do 10. Na początku przygody Geralt pojawia się w tajemniczych okolicznościach, pozbawiony pamięci i wielu wcześniej posiadanych umiejętności i zdolności. Dlatego też zaczynasz grę na poziomie 0. Trening i przygody pomagają Geraltowi przypomnieć sobie umiejętności i manewry bojowe, których nauczył się dawno temu. Gdy osiągniesz 1. poziom doświadczenia, Geralt otrzyma pierwszą rangę wiedźmińską. Przechodzi do następnej po zdobyciu wszystkich dziesięciu poziomów. Dzieje się tak, dopóki nie osiągnie najwyższej rangi wiedźmińskiej (patrz tabela na końcu tego rozdziału).

### 7.2. Talenty

Wraz z każdym poziomem doświadczenia otrzymasz pewną liczbę Talentów. Umożliwiają one rozwój cech postaci i zdobywanie nowych zdolności. Trzy typy Talentów to: Brązowy, Srebrny i Złoty.

**Talenty Brązowe** – dostępne na początkowych etapach gry, mogą być wykorzystywane do rozwijania dwóch pierwszych poziomów cech postaci, z czym związane jest zdobywanie podstawowych ulepszeń umiejętności i zdolności.

**Talenty Srebrne** – dostępne w późniejszych etapach gry, umożliwiają dalszy rozwój cech postaci na 3. i 4. poziomie, na których dostępne są zaawansowane ulepszenia umiejętności i zdolności.

**Talenty Złote** – dostępne w końcowych etapach gry, służą do rozwijania cech postaci na 5. poziomie, kiedy to gracz ma do dyspozycji naprawdę potężne ulepszenia umiejętności i zdolności.



Dodatkowe Talenty można otrzymać dzięki silnym miksturom alchemicznym zwanym mutagenami (patrz rozdział 8, „Alchemia”). Liczba i rodzaj uzyskanych w ten sposób Talentów zależy od mocy mutagenu.

**Uwaga! Liczba Talentów dostępnych w trakcie gry jest ograniczona. Nie będziesz w stanie nabyć wszystkich dostępnych ulepszeń dzięki Talentom, więc wybieraj je starannie według własnych preferencji i indywidualnego stylu gry.**

### 7.3. Atrybuty

Postać Geralta opisana jest za pomocą szeregu atrybutów. Są to:

**Sila** – odpowiada fizycznej sile Geralta. Ten atrybut wpływa na siłę uderzeń w walce na miecze i pięści, odporność na obrażenia w czasie walki, działanie ciosów krytycznych oraz szybkość, z jaką Geralt odzyskuje Żywotność. Rozwinięcie Stylów Silnych ponad poziom 2 musi być poprzedzone odpowiednim rozwinięciem Siły.

**Zręczność** – opisuje precyzję i koordynację ruchów Geralta. Ten atrybut wpływa na skuteczność trafień, uników i zasłon. Rozwinięcie Stylów Szybkich ponad poziom 2 musi być poprzedzone odpowiednim rozwinięciem Zręczności.

**Wytrzymałość** – opisuje stan umysłowy i fizyczny Geralta oraz jego odporność na zmęczenie. Wytrzymałość wpływa na koszt Energii przy rzucaniu Znaków oraz zadawaniu ciosów specjalnych w czasie walki na miecze i pięści, szybkość regeneracji Energii, odporność Geralta na toksyny zawarte w eliksirach oraz jego odporność na efekty Ból, Zatrucie i Podpalenie (patrz punkt 11.5. „Specjalne zdolności przeciwników”). Rozwinięcie Stylów Grupowych ponad poziom 2 musi być poprzedzone odpowiednim rozwinięciem Wytrzymałości.

**Inteligencja** – opisuje przenikliwość umysłową Geralta oraz jego umiejętność zdobywania i zachowywania wiedzy. Inteligencja wpływa na zdobywanie umiejętności (np. warzenie eliksirów) oraz wchłanianie wiedzy (na temat istot, roślin czy metod przygotowywania składników wymienionych w przepisach na eliksiry). Inteligencja wpływa również na Natężenie Znaków i ilość wysiłku potrzebnego do ich rzucania a także podatność Geralta na ataki skierowane na jego umysł. Rozwinięcie Znaków ponad poziom 2 musi być poprzedzone odpowiednim rozwinięciem Inteligencji.

## 7.4. Zdolności i umiejętności

Atrybuty Geralta oraz znajomość wiedźmińskich stylów walki i Znaków mogą zostać rozwinięte za pomocą zdolności i umiejętności kształtujących postać Geralta. Na drzewie zdolności każda gałąź określa poziom danego atrybutu (np. Siła poziom 1), który może zostać rozwinięty dodatkowymi zdolnościami i umiejętnościami.

**Zdolności związane z atrybutami** to zwykle specjalne umiejętności wpływające na rozgrywkę, na przykład wiedza o przyrządzaniu ziół na eliksiry czy dodatkowa biegłość bojowa. Mogą to również być zdolności aktywowane w pewnych warunkach, takie jak zwiększone Natężenie Znaków, gdy Geralt ma mało energii.

**Zdolności związane ze stylami walki** wpływają na ilość obrażeń zadawanych wrogom, wywołanie efektów takich jak Krwawienie czy Ból. Mogą też aktywować dodatkowe możliwości postaci w pewnych warunkach, na przykład zwiększenie zadawanych wrogom obrażeń, gdy Geralt jest poważnie ranny.

**Zdolności związane ze Znakami** wpływają na konkretne charakterystyki Znaków. Zależnie od natury Znaków mogą zwiększać zasięg i Natężenie, wywoływać dodatkowe efekty lub zmniejszać koszt Energii przy rzucaniu danego Znaków.

## 7.5. Zdobywanie ulepszeń

Po otrzymaniu nowych Talentów możesz rozwijać cechy postaci Geralta. Zdolności powiązane z atrybutami, stylami walki i Znakami odpowiadają kolorem Talentom potrzebnym do ich zdobycia. Poziomy zdolności muszą być zdobywane po kolei, a tylko te zdobyte mogą być rozwijane.

By rozwijać cechę postaci, wejdź w tryb medytacji (wynajmij pokój w karczmie, kliknij ikonę Odpoczynek/Medytacja w dialogach lub kliknij rozpalone ognisko). Otwórz panel bohatera i kliknij LPM zdolność, którą chcesz dodać. Zdobyte zdolności i umiejętności mają różne kolory, zależne od atrybutu, który modyfikują.

## 7.6. Zestawienie umiętności i zdolności

Uwaga! Wszystkie ulepszenia związane z atrybutami kumulują się.

Siła				
Podstawowe poziomy				
	Nieznaczny wzrost zadawanych obrażeń, skuteczności parowania, żywotności i odporności na Krwawienie i Powalenie.	Nieznaczny wzrost zadawanych obrażeń, skuteczności parowania, żywotności i odporności na Krwawienie i Powalenie.	Umiarkowany wzrost zadawanych obrażeń, skuteczności parowania, żywotności i odporności na Krwawienie i Powalenie. Umożliwia rozwój Stylów Silych 4. poziomu.	Umiarkowany wzrost zadawanych obrażeń, skuteczności parowania, żywotności i odporności na Krwawienie i Powalenie. Umożliwia rozwój Stylów Silych 5. poziomu.
	 <b>Rausz</b> Znaczny wzrost zadawanych obrażeń oraz odporności na Ból, gdy Geralt jest pod wpływem alkoholu.	 <b>Garda</b> Nieznaczny wzrost skuteczności parowania.	 <b>Witalność</b> Wzrost maksymalnego poziomu Żywotności.	 <b>Odporność na Krwawienie</b> Znaczny wzrost odporności na Krwawienie.
Ulepszenia	 <b>Wola Walki</b> Wzrost obrażeń zadawanych przeciwnikom, gdy Geralt jest ciężko ranny. Wypil mutageny eliksir, by odblokować tę zdolność.	 <b>Regeneracja</b> Przyspieszenie odzyskiwania Żywotności.	 <b>Odporność na Powalenie</b> Wzrost odporności Geralta na Powalenie.	 <b>Kamienna Skóra</b> Wzmocnienie pancerza Geralta.
		 <b>Białtka</b> Odblokowuje wzmocnienie i ciosy specjalne w walce na pięści.	 <b>Instykt Przetrwania</b> Wzrost zadawanych obrażeń, gdy Geralt jest pod wpływem Krwawienia.	 <b>Agresja</b> Umiarkowany wzrost zadawanych obrażeń.
				 <b>Zwiększona Żywotność</b> Znaczny wzrost maksymalnego poziomu żywotności.
				 <b>Odporność na Rany</b> Znaczny wzrost odporności Geralta na rany.

Zręczność							
Podstawowe	podzłomny	Nieznaczny wzrost skuteczności trafień i uników, wzrost odporności na Osłepienie i Podpalenie.	Nieznaczny wzrost skuteczności trafień i uników, wzrost odporności na Osłepienie i Podpalenie.	Umiarkowany wzrost skuteczności trafień i uników, wzrost odporności na Osłepienie i Podpalenie. Umożliwia rozwój Stylów Szybkich 4. poziomu.	Umiarkowany wzrost skuteczności trafień, uników i zasłon, wzrost odporności na Osłepienie i Podpalenie. Umożliwia rozwój Stylów Szybkich 5. poziomu.	Znaczny wzrost skuteczności trafień, uników i zasłon, wzrost odporności na Osłepienie i Podpalenie.	
		<b>Oprawianie</b>  Umożliwia uzyskiwanie składników alchemicznych z pokonanych potworów, o ile posiada o nich wiedzę. Umiejętność otrzymywana automatycznie w trakcie gry.	<b>Odbijanie Strzał</b>  Umożliwia odbijanie strzał i bełtów, o ile Geralt stoi do nich przodem.	<b>Odporność na Osłepienie</b>  Znaczny wzrost odporności na Osłepienie.	<b>Finezyjny Cios</b>  Wzrost szansy na wywołanie Bolu podczas używania Stylu Szybkiego.	<b>Czułość</b>  Znaczny wzrost skuteczności uników, gdy Geralt jest atakowany od tyłu.	
Ulepszenia		<b>Drapieżnik</b>  Znaczny wzrost skuteczności trafień i uników w nocy. Wypij mutageny eliksir, by odblokować tę zdolność.	<b>Zbicie</b>  Wzrost skuteczności zasłon.	<b>Zręczność</b>  Znaczny wzrost skuteczności uników.	<b>Finta</b>  Znaczny wzrost skuteczności trafień.	<b>Precyzja</b>  Wzrost szansy zadania obrażeń krytycznych podczas używania Stylu Grupowego.	
		<b>Walka Wręcz</b>  Odblokowuje pełny zestaw ciosów w walce wręcz.	<b>Przerwanie Podpalenia</b>  Umożliwia przerwanie Podpalenia.	<b>Odporność na Podpalenie</b>  Znaczny wzrost odporności na Podpalenie.			



Wytężalność					Podstawowe poziomy
					
Nieznaczny wzrost Energii i tempa jej regeneracji oraz wzrost odporności na Zatrucie, Ból i Ogluszenie.	Nieznaczny wzrost Energii i tempa jej regeneracji oraz wzrost odporności na Zatrucie, Ból i Ogluszenie.	Umiarkowany wzrost Energii i tempa jej regeneracji oraz wzrost odporności na Zatrucie, Ból i Ogluszenie. Umożliwia rozwój Skłół Grupowych 4. poziomu.	Umiarkowany wzrost Energii i tempa jej regeneracji oraz wzrost odporności na Zatrucie, Ból i Ogluszenie. Umożliwia rozwój Skłół Grupowych 5. poziomu.	Znaczny wzrost Energii i tempa jej regeneracji oraz wzrost odporności na Zatrucie, Ból i Ogluszenie.	
 <b>Mocna Głowa</b> Skraca o połowę czas upojenia alkoholowego.	 <b>Absorpcja</b> Pozwala korzystać z Miejsc Mocy dwa razy dziennie.	 <b>Regeneracja Energii</b> Znacznie zwiększa tempo regeneracji Energii.	 <b>Odporność na Ogluszenie</b> Wzrost odporności na Ogluszenie.	 <b>Tolerancja na Elksiry</b> Wzrost odporności na toksyny w elksirach.	
 <b>Mutacja</b> Umożliwia spożywanie pewnych składników alchemicznych w celu odzyskania żywotności. Wypł mutageny elksir, by odblokować tę zdolność.	 <b>Odporność na Zatrucie</b> Wzrost odporności na Zatrucie.	 <b>Odporność na Ból</b> Znaczny wzrost odporności na Ból.	 <b>Krzepa</b> Obniżenie kosztu Energii przy zadawaniu ciosów.	 <b>Zwiększona Energia</b> Wzrost maksymalnej Energii. Wymaga Regeneracji Energii.	
Ulepszenia					
 <b>Regeneracja Energii</b> Umiarkowanie zwiększa tempo regeneracji Energii.					
 <b>Zmieniony Metabolizm</b> Wzrost skuteczności traŹen i uników. odporność na Ból i Zatrucie, wzrost odporności na Krawienie. Działa, gdy Geralt jest zatruty eliksirem.					

Inteligencja					
Podstawowe					
Nieznaczny wzrost Należenia Bazowego Znaków. Odblokowuje rozwijanie Znaków 2. poziomu.	Nieznaczny wzrost Należenia Bazowego Znaków. Odblokowuje rozwijanie Znaków 3. poziomu.	Nieznaczny wzrost Należenia Bazowego Znaków. Odblokowuje rozwijanie Znaków 4. poziomu.	Umiejkowany wzrost Należenia Bazowego Znaków. Odblokowuje rozwijanie Znaków 5. poziomu.	Umiejkowany wzrost Należenia Bazowego Znaków.	Znaczny wzrost Należenia Bazowego Znaków.
Warzenie eliksirów Umożliwia sporządzanie eliksirów na podstawie przepisów. Zdolność otrzymywana automatycznie w trakcie gry.	Zielarstwo Umożliwia identyfikowanie ziół i uzyskiwanie składników.	Znajomość Rytuału Oczyszczenia Umożliwia przeprowadzanie Rytuału Oczyszczenia w Miejscach Mocy, usuwającego z ciała trucizny i szkodliwe czynniki.	Skupienie Wydłuża działanie efektów Znaków.	Wyrzeczność Mentalna Obniża koszt Energii przy rzucaniu Znaków.	
Wschód Księżyca W nocy podwaja Należenie Znaków. Wypij mutageny eliksir, by odblokować tę zdolność.	Znajomość Potworów Pozwala Geraltowi przypomnieć sobie wiedzę na temat często spotykanych potworów.	Pozyskiwanie Składników Umożliwia pozyskiwanie większej ilości składników z roślin i szcztaków potworów. Wymaga Zielarstwa i Oprawiania.	Znajomość Rytuału Życia Umożliwia wykonywanie Rytuału Życia w Miejscach Mocy, odblokowuje czasowo przyspieszoną regenerację żywotności.	Należenie Znaczący wzrost Należenia Znaków.	
	Przyrządzanie Olejów Umożliwia przyrządzanie olejów na podstawie przepisów. Wymaga Warzenia Elikssirów.	Przygotowywanie Petard Umożliwia produkcję petard na podstawie przepisów. Wymaga Przyrządzania Olejów.	Magiczny Szal Wzrost Należenia Znaków, gdy poziom Energii Geralta jest niski.		

## 8. Alchemia

Sztuka przyrządzania alchemicznych mikstur jest nieodłączną częścią zawodu wiedźmina. Jako taka ma nie mniejsze znaczenie niż walka mieczem i umiejętność używania Znaków. Wiedza alchemiczna lub jej brak mogą stanowić różnicę pomiędzy życiem i śmiercią, gdy dochodzi do konfrontacji z potworami. Znajomość odpowiednich przepisów, składników i substancji umożliwia wiedźminom zwiększanie swej odporności na ból, przyrządzanie odtrutek, wzmacnianie zmysłów, skracanie czasu reakcji, zwiększanie siły, przyspieszanie krzepnięcia krwi i regeneracji fizycznej, a także zapewnienie skupienia umysłu i zręczności fizycznej w sytuacjach, gdy normalny człowiek zamarłby ze strachu.

### 8.1. Rodzaje mikstur alchemicznych

Alchemia w Wiedźminie podzielona jest na trzy dziedziny.

**Warzenie eliksirów** – podstawę tych płynnych mikstur stanowią destylaty, mogące zawierać alkohol lub napary z ziół. Niektóre eliksiry wymagają składników uzyskiwanych z wyjątkowo potężnych i rzadkich istot. Napoje te, zwane mutagenami, wywołują nieodwracalne zmiany w organizmie Geralta, odblokowujące nowe zdolności lub przyspieszające ogólny rozwój.

**Przyrządzanie olejów** – podstawą tych smarowideł jest tłuszcz zwierzęcy, uzyskiwany na przykład z gęsi. Po nałożeniu na ostrze miecza substancje te wywołują rozmaite efekty przydatne w walce, zależne od użytych składników. Oleje przyrządzane są z myślą o konkretnych przeciwnikach, takich jak wampiry, ghule i widma.

**Produkcja petard** – petardy są efektem ubocznym eksperymentów szalonych zerrikańskich magów-alchemików i choć nie należą do standardowego wyposażenia wiedźmina, Geralt jest w stanie nauczyć się ich produkcji, dzięki czemu może zaskoczyć niejednego wroga. Petardy wywołują panikę u przeciwników, zatrują ich lub czynią łatwopalnymi. Podstawą tych mikstur jest czarny proch, a po detonacji wywołują one efekt obszarowy wokół Geralta.

### 8.2. Zdobywanie recept

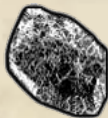
W trakcie przygód napotkasz i poznasz najróżniejsze recepty alchemiczne. Możesz nauczyć się ich od innych postaci lub ze znalezionych bądź kupionych ksiąg alchemicznych. Jeśli zdobędziesz księgę zawierającą informacje alchemiczne (dowiesz się tego z panelu tego przedmiotu), kliknij PPM księgę, by nauczyć się recepty. Odtąd recepta będzie dostępna w panelu Alchemii.

### 8.3. Składniki i komponenty

Eliksiry wytwarzane są z sześciu podstawowych substancji występujących w różnych ziołach, minerałach i częściach ciał zabitych potworów. Te substancje to:



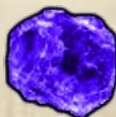
*Vitriol*



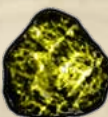
*Hydragenum*



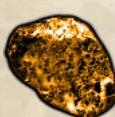
*Rebis*



*Aether*



*Quberith*



*Vermillon*

Składniki mogą, ale nie muszą zawierać jedną z trzech dodatkowych substancji: albedo, nigredo lub rubedo. Jeśli wszystkie składniki użyte do stworzenia eliksiru zawierają tę samą substancję dodatkową, powstały eliksir oprócz podstawowego będzie miał też dodatkowe działanie.

**Eliksiry albedo** – odznaczają się niższą toksycznością. Co więcej, eliksir zażyty zaraz po eliksirze albedo również będzie miał niższą toksyczność.


**Eliksiry nigredo** – wpływają na koordynację ruchową i skupienie umysłu Geralta, zwiększając szansę trafienia przeciwnika.

**Eliksiry rubedo** – oprócz działania podstawowego regenerują Żywotność Geralta.

**Uwaga!** Geralt musi posiadać umiejętność Zielarstwa oraz wiedzę zielarską z ksiąg zwanych herbariami, by mógł znajdować i zbierać ziołowe składniki.



## 8.4. Przyrządzanie mikstur

By stworzyć miksturę na podstawie recepty poznanej przez Geralta, wejdź w tryb medytacji i przejdź do panelu Alchemii. Po lewej stronie pojawi się spis dostępnych recept wraz z ikonami wskazującymi rodzaj recepty oraz wymagane składniki. Symbol  na danym rodzaju substancji alchemicznej informuje, że nie posiadasz w sakwie żadnego składnika zawierającego wymaganą substancję. Stoł alchemika znajduje się w środku panelu. Po prawej stronie widać ekwipunek. Eliksiiry najłatwiej przyrządza się przez kliknięcie LPM recepty, której chcesz użyć. Recepty, do których posiadasz wszystkie wymagane składniki i substancje, są podświetlone. Tych, których nie możesz przyrządzić, nie da się kliknąć. Kliknij receptę LPM, by automatycznie umieścić potrzebne składniki na stole alchemicznym. Na wymaganym miejscu pojawi się baza, a składniki będą wyświetlone wokół niej. Kliknij ikonę MIESZAJ tuż poniżej stołu, by przyrządzić miksturę. Możesz stworzyć tyle sztuk mikstury, ile potrzebujesz, o ile masz wystarczającą ilość składników.

**Uwaga! Recepty eliksirów wymieniają potrzebne substancje zamiast konkretnych składników. Do przyrządzania eliksirów mutagennych potrzebne są podstawowe substancje, baza oraz unikatowy składnik wymieniony w receptce.**



## 8.5. Eksperymenty

Możesz próbować przyrządzania mikstur alchemicznych, nie znając odpowiedniej recepty. Eksperymentuj śmiało, tworząc własne eliksiry, oleje i petardy. Umieść alchemiczną bazę i zestaw składników w odpowiednich miejscach na stole, a następnie kliknij MIESZAJ, by przyrządzić miksturę. Jedynym sposobem na przekonanie się o jej działaniu jest przetestowanie jej na sobie i obserwacja efektów. Mikstury wywołujące pożądane skutki będą automatycznie zapisywane na liście przepisów do przyszłego użycia. Zawsze istnieje jednak możliwość, że mikstura będzie miała tylko niepożądany wpływ.

## 8.6. Skutki uboczne eliksirów

Wiedźmińskie eliksiry to w zasadzie potężne trucizny, na które wiedźmini wyrobili sobie pewną odporność. Mimo to eliksiry zawierają toksyny zwiększające po spożyciu poziom Toksyczności ciała, co może powodować niezamierzone skutki uboczne, a nawet wywołać śmierć po przedawkowaniu. Używając eliksirów, pamiętaj o sprawdzaniu poziomu Toksyczności Geralta. Efekty uboczne pojawiają się, gdy poziom Toksyczności przekroczy połowę, i będą się nasilać od przyjmowania kolejnych toksyn. W wypadku poważnego zatrucia na ekranie pojawią się czerwone plamy, powiększające się wraz ze wzrostem poziomu Toksyczności.

Poziom Toksyczności można obniżyć przez wypicie Białego Miodu, kilkugodzinny odpoczynek lub wykonanie rytuału oczyszczenia w Miejscu Mocy.

## 8.7. Zestawienie eliksirów i mikstur

### Eliksiry



#### Zamieć

**Działanie:** jeden z najpotężniejszych eliksirów; znacznie skraca czas reakcji wiedźmina, przyspieszając jego refleks i ruchy.

**Czas działania:** krótki.

**Toksyczność:** średnia.

*Eliksir ten stosuje się najczęściej tuż przed starciem.*



#### Czarna krew

**Działanie:** potwory spożywające krew wiedźmina, który wypił ten eliksir, giną.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** wysoka.

*Wiedźmini stosują Czarną Krew niechętnie, ponieważ eliksir działa tylko wówczas, gdy potwór zacznie się pożywiać krwią.*



#### Jaskółka

**Działanie:** przyspiesza regenerację punktów Żywotności.

**Czas działania:** krótki.

**Toksyczność:** średnia.

*Nie ma piękniejszego ptaka nad jaskółkę, zwiastuna wiosny i odnowy życia. Nawet posępni magowie-renegaci opracowujący receptury docenili urodę tego ptaka, nazywając jego imieniem eliksir, który przyspiesza regenerację.*



### Powój

**Działanie:** eliksir zapewnia odporność na kwas.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** średnia.

*Wiedźmini nazywają Powój eliksirem bagien, ponieważ właśnie na mokradłach najczęściej pojawiają się potwory plujące kwasem lub posiadające żrącą krew.*



### Pełnia

**Działanie:** znacznie zwiększa maksymalną liczbę punktów Żywotności.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** wysoka.

*Eliksir uniwersalny. Wiedźmini zażywają go przed starciem, jeśli nie wiedzą, z jakimi dokładnie przeciwnikami będą walczyć i jakie inne mikstury okażą się bardziej odpowiednie. Wadą Pełni jest wysoka toksyczność.*



### Grom

**Działanie:** znacznie zwiększa obrażenia zadawane przeciwnikom, ale obniża parametry obrony.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** wysoka.

*Wypicie eliksiru inicjuje trans bitewny, zwiększając precyzję i siłę ataków kosztem obrony.*



### Wierzba

**Działanie:** zwiększa odporność na Ogluszenie i Powalenie.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** wysoka.

*Eliksir wzmacnia koordynację ruchów i zapewnia odporność na urazy. Najlepiej pić Wierzbę przed walką, w czasie której istnieje ryzyko Przewrócenia lub Ogluszenia.*



### Wywar De Vries

**Działanie:** umożliwia wykrywanie żywych istot, nawet jeśli są niewidzialne.

**Czas działania:** krótki.

**Toksyczność:** średnia.

*Odkrycie tego eliksiru przypisuje się czarodziejce Tissai de Vries. Umożliwia on wiedźminom lepsze widzenie w ciemnościach i wykrywanie przeciwników, nawet jeśli zasłania ich mur.*



### Biały Miód

**Działanie:** redukuje Toksyczność do zera i anuluje działanie wszystkich zażytych eliksirów.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** brak.

*Biały Miód silnie pobudza zmutowany organizm wiedźmina do produkcji enzymów oczyszczających. Przez to uwalnia ciało od wpływu toksyczności, ale równocześnie niweluje dobroczynne działanie zażytych eliksirów. Wypicie Białego Miodu nie blokuje działania zwyczajnych jądów i trucizn.*



### Pocalunek

**Działanie:** zwiększa odporność na Krwawienie, dodatkowo natychmiast przerywa krwotok.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** średnia.

*Używany w walkach z potworami, których rany powodują krwotok.*



### Wilk

**Działanie:** poprawia koncentrację i koordynację ruchów wiedźmina. Zwiększa szansę na zadanie przeciwnikowi krytycznych ran.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** średnia.

*Wilk jest szczególnie chętnie zażywany przez wiedźminów, którzy wykorzystują Styl Grupowy.*



### Dzierzba

**Działanie:** zadaje ból przeciwnikom, którzy zraniają bohatera będącego pod wpływem tego eliksiru.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** wysoka.

*Dzierzba znana jest również jako napój zemsty.*



### Fisstech

**Działanie:** nie powoduje żadnych dobroczynnych skutków. Przeciwnie, narkotyk wywołuje oszołomienie i utratę przytomności.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** brak.

*Fisstech to narkotyk popularny wśród złotej młodzieży i w półświatku Temerii.*





### Kot

**Działanie:** umożliwia widzenie w całkowitej ciemności.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** niska.

*Kot jest ponoć pierwszym eliksirem stworzonym specjalnie dla wiedźminów. Mikstura modyfikuje gałki oczne i wzmacnia zdolność widzenia w słabym świetle.*



### Filtr Petriego

**Działanie:** zwiększa moc wszystkich wiedźmińskich Znaków.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** bardzo wysoka.

*Przez całe życie czarodziej Petri poszukiwał sposobu na zwiększenie osobistej mocy magicznej, a przy okazji stworzył kilka interesujących eliksirów. Jeden z nich, Filtr Petriego, jest wykorzystywany przez wiedźminów z rozwiniętymi zdolnościami magicznymi.*



### Rosomak

**Działanie:** zwiększa znacznie zadawane obrażenia, ale działa tylko wtedy, gdy liczba punktów Żywotności wiedźmina spadnie do połowy.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** wysoka.

*Rosomak uwalnia cały potencjał mutacji, zamieniając wiedźmina w maszynę do zabijania. Wiedźmini korzystają z tego eliksiru, gdy są pewni, że Znaki nie pomogą im w trakcie walki.*



### Dekokt Raffarda Białego

**Działanie:** natychmiast po zażyciu przywraca większość utraconych punktów Żywotności.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** wysoka.

*Raffard Biały, słynny mag z dawnych czasów, opracował ten dekokt dla wojowników, którzy przed wiekami zdobywali nowy świat dla ludzi.*



### Las Mariborski

**Działanie:** znacznie zwiększa maksymalną liczbę punktów Energii. Stosują go głównie wiedźmini używający Znaków.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** średnia.

*Stara opowieść mówi, że Las Mariborski wytwarzały kiedyś driady z Brokilonu. Przepis dotarł w końcu do Kaer Morhen, gdzie zaczęli produkować go wiedźmini po nieznacznym zmodyfikowaniu składu.*



### Wilga

**Działanie:** uodparnia organizm na truciznę, ponadto neutralizuje działanie trucizn już obecnych w krwiobiegu.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** średnia.

*Przed walką z jadowitym stworzeniem, takim jak bazyliżek, przygotuj eliksir Wilga, który wyzwala enzymy rozkładające truciznę.*



### Biała Mewa

**Działanie:** magiczny napój, który służy również do wytwarzania innych eliksirów jako baza na pięć składników.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** średnia.

*Biała Mewa jest łagodnym halucynogenem, który uprzyjemnia wiedźminom długie i mroźne wieczory podczas zimowania w twierdzy.*



### Żonine Łzy

**Działanie:** natychmiast usuwa skutki upojenia alkoholowego i przywraca trzeźwość bez kaca.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** niska.

*Wiejskie czarownice sprzedają ten wywar kobietom, których mężowie zbyt często odwiedzają gospody.*



### Puszczczyk

**Działanie:** znacznie zwiększa regenerację Energii.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** średnia.

*Szczególnie użyteczny, gdy wiedźmin musi czuwać przy człowieku dotkniętym klątwą lub przygotowuje się do długiej walki.*



### Perfumy

**Działanie:** mają piękny zapach i są prezentem, który doceni niemal każda dama.

**Czas działania:** długi.

**Toksyczność:** niska.

*Według legendy specyfik ten przygotował pewien alchemik, którego żona narzekała, że jego praca nie daje praktycznych rezultatów. Przepis umożliwia stworzenie perfum z dowolnych składników. Rzecz jasna, żona alchemika była wniebowzięta.*



#### Eliksir z oka przerazy

**Działanie:** dodaje jeden Brązowy Talent, który można wykorzystać do wykupienia dowolnego ulepszenia.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** brak.

*Ten napój, wykonany z oka przerazy, przekształca wiedźmiński organizm, czyniąc go jeszcze bardziej funkcjonalnym.*



#### Eliksir z serca golema

**Działanie:** umożliwia wykupienie specjalnego ulepszenia związanego z atrybutem Inteligencja. Ulepszenie zwiększa Natężenie Znaków używanych przez wiedźminów, ale tylko podczas wschodu księżyca.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** brak.

*Wykorzystując skomplikowaną magię zawartą w skalnej bryle nazywanej sercem golema, magowie renegaci wytwarzają silny eliksir pogłębiający mutację wiedźmińskiego mózgu.*



#### Eliksir ze śluzu Dagona

**Działanie:** umożliwia wykupienie specjalnego ulepszenia związanego z atrybutem Siła. Ulepszenie znacznie zwiększa zadawane obrażenia, jeśli wiedźmin jest zraniony.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** brak.

*Według zapisów do stworzenia eliksiru potrzebny jest śluz mitycznej istoty nazywanej Dagonem.*



#### Eliksir z nerwu kikimory

**Działanie:** umożliwia wykupienie specjalnego ulepszenia związanego z atrybutem Wytrzymałość, które pozwala na zjadanie surowych składników z potworów. Składniki te przywracają utraconą żywotność, ale zwiększają poziom Toksyczności wiedźmina.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** brak.

*Specyficzna budowa układu nerwowego kikimor zainspirowała magów renegatów do stworzenia tego eliksiru. Dokonuje on zmian w budowie jamy brzusznej, wymusza również produkcję zmutowanych enzymów trawiennych.*



#### Eliksir z serca strzygi

**Działanie:** dodaje jeden Brązowy Talent i jeden Srebrny Talent. Można je wykorzystać do wykupienia dowolnych ulepszeń.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** brak.

*Serce strzygi wymieszane z pospolitymi składnikami umożliwia stworzenie eliksiru, który czyni wiedźmina jeszcze skuteczniejszym.*



#### Eliksir Upiornego Psa

**Działanie:** dodaje jeden Srebrny Talent, który można wykorzystać na wykupienie dowolnego ulepszenia.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** brak.

*Wiedźmini potrafili pozyskiwać komponenty nawet z ciał istot tak unikatowych jak Upiorny Pies.*



#### Eliksir z sierści wilkołaka

**Działanie:** umożliwia wykupienie ulepszenia związanego z atrybutem Zręczność, które budzi w wiedźminie instynkt drapieżcy i nocą zwiększa jego zdolności bojowe.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** brak.

*Przed wiekami stwierdzono, że sierść wilkołaka może wzmacniać u wiedźminów instynkt drapieżcy. Niektórzy twierdzą, że eliksir ten wywołuje u wiedźminów nienaturalną zwierzęcość.*



#### Eliksir z serca kościeja

**Działanie:** dodaje jeden Złoty Talent. Można go wykorzystać do wykupienia dowolnego ulepszenia.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** brak.

*Legendarny komponent alchemiczny, jakim jest serce kościeja, pozwala stworzyć eliksir mutageny pogłębiający zmiany wywołane Próbą Traw.*



#### Eliksir z jadu zeugla

**Działanie:** dodaje jeden Srebrny Talent i jeden Złoty Talent. Można je wykorzystać do wykupienia dowolnych ulepszeń.

**Czas działania:** natychmiastowy.

**Toksyczność:** brak.

*Jeden z najsilniejszych eliksirów mutageny wytwarza się z jadu zeugla, ogromnej bestii, która zamieszkuje kanały i wysypiska śmieci.*



## Oleje



### Jad wisielców

**Działanie:** dostaje się do krwi zranionej istoty, a następnie ją zatrzuwa. Olej jest nieskuteczny przeciwko potworom o fizjologii odmiennej niż ludzka.

**Czas działania:** długi.

*Zanim zabójca zada śmiertelny cios, przygotowuje jad wisielców – truciznę nad truciznami. Nawet jeśli sztylet ominie serce, ofiara nie uniknie śmierci.*



### Argentia

**Działanie:** nakładana na miecz srebrny zwiększa jego skuteczność przeciw potworom. Na mieczu stalowym osłabia właściwości ostrza.

**Czas działania:** długi.

*Srebrny miecz niesie zgubę większości potworów, ale najpotężniejsze bestie mogą przeżyć jego cios. Argentia zwiększa moc srebrnych ostrzy.*



### Olej z Crinfrid

**Działanie:** kiedy dostanie się do krwi, wywołuje trudny do zniesienia ból. Stworzenia nieodczuwające bólu są odporne na jego działanie.

**Czas działania:** długi.

*Recepta oleju pochodzi z miasta Crinfrid, gdzie nagminnie stosują go typy spod ciemnej gwiazdy*



### Brunatny olej

**Działanie:** zwiększa krwawienie z rany i ostatecznie powoduje śmierć. Stworzenia pozbawione krwiobiegu są odporne na jego działanie.

**Czas działania:** długi.

*Przeknij wroga imieniem Coram Agh Ter, Lwiogłowego Pajaka, i zanurz ostrze w oleju. Zraniony sztykletem przeciwnik wykrwawi się od najbliższej nawet rany.*



### Olej przeciw ornitoreptylom

**Działanie:** znacznie zwiększa obrażenia zadawane ornitoreptylom.

**Czas działania:** długi.

*Zwany jest czasem Zgubą Bazyliżka. To trucizna zabójcza dla wszystkich gadów, nawet okrytego złą sławą bazyliżka.*



### Olej przeciw wampirom

**Działanie:** zwiększa obrażenia zadawane wampirom.

**Czas działania:** długi.

*Kto chce zabić wampirza, a nie ma na podorędziu łez dziewicy i święconego czosnku, ten powinien przygotować olej przeciw wampirom. Na jego działanie szczególnie podatne są fledery i bruxy.*



### Olej przeciw trupojadam

**Działanie:** zwiększa obrażenia zadawane trupojadam i innym potworom cmentarnym.

**Czas działania:** długi.

*Trupojady nawiąły do trujących wyziewów. Istnieje jednak olej, który powali nawet ghulę i graveira, jeśli tylko pokryte nim ostrze zrani potwora.*



### Olej przeciw insektoidom

**Działanie:** zwiększa obrażenia zadawane potworom o fizjologii zbliżonej do owadów.

**Czas działania:** długi.

*Wielkie wiję, kikimory i inne insektoidy powalić może tylko trucizna wymyślona przez wiedźminów.*



### Olej przeciw upiorom

**Działanie:** zwiększa obrażenia zadawane upiorom i innym widmom.

**Czas działania:** długi.

*Mistyczna zasłona oddziela świat umarłych od świata żywych, a ci, którzy zamieszkują świat umarłych, mogą przez nią przenikać. Wiedźmini spodziewający się walki z widmami pokrywają swe miecze tą miksturą.*

## Petardy



### Smoczy sen

**Działanie:** detonacja uwalnia obłok łatwopalnego gazu, którego podpalenie zadaje obrażenia wszystkim w zasięgu działania petardy.

**Czas działania:** natychmiastowy.

*Zerrikańscy oddają boską cześć smokom. Nic więc dziwnego, że zerrikańska mieszanka wyzwalamąca obłok łatwopalnego gazu ma smoka w nazwie. Kto rozbije słoń, ten ziszczy smoczy sen.*



### Samum

**Działanie:** oghusza istoty, które znalazły się w zasięgu działania petardy, o ile nie są odporne na oghuszenie.

**Czas działania:** natychmiastowy.

*Zerrikańscy czarownicy potrafią stworzyć miksturę, w której więżą gorący wiatr pustyni wywołujący burze piaskowe. Kto zerwie pieczęć, ten wyzwoli wichur, który oghusza i oszalał.*



### Słońce Zerrikanii

**Działanie:** oslepią pobliskich przeciwników.

**Czas działania:** natychmiastowy.

*Zerrikańscy asasyni z sekty Słońca Zerrikanii wykorzystują petardę podczas ucieczek po popełnieniu zabójstwa. Trening asasynów nakazuje im zamknąć oczy podczas detonacji.*



### Czarcia Purchawa

**Działanie:** zatrąwa pobliskich wrogów. Istoty odporne na truciznę nie zawsze ulegną zatruciu.

**Czas działania:** natychmiastowy.

*Receptura Czarci Purchawy została stworzona przez zerrikańskich alchemików. Dzięki kupcom trafiła do Królestw Północnych, skąd przejęli ją wiedźmini.*



### Król i Królowa

**Działanie:** wywołuje magiczny strach u pobliskich przeciwników.

**Czas działania:** natychmiastowy.

*Przy detonacji zawartość słoja wyzwala magiczną falę, która zrodzi w głowach wrogów panikę.*

## 9. Ekwipunek

W trakcie swoich przygód napotkasz rozmaite przedmioty, które możesz umieścić w torbie Geralta lub przymocować do jego pasa. Poszczególne typy broni są przypisane do odpowiednich miejsc w Ekwipunku, a liczba tych miejsc zależy od noszonej przez Geralta zbroi. Miejsca odpowiadające sakwie Geralta znajdują się po prawej stronie ekranu. Można ich używać do przechowywania najrozmaitszych drobnych przedmiotów. Sakwa Geralta jest podzielona na dwie przegródki: górna jest przeznaczona na przedmioty związane z zadaniami i ma nieograniczoną pojemność, natomiast pojemność dolnej przegródki, przeznaczonej na wszelkie pozostałe przedmioty, jest ograniczona. Nad sakwą wyświetlona jest ilość posiadanych funduszy w orenach – temerskiej walucie.

Możesz przenosić przedmioty, przeciągając je pomiędzy różnymi miejscami i przegródkami. By rozmieścić kilka sztuk danego przedmiotu na osobnych miejscach, przytrzymaj klawisz CTRL podczas przeciągania przedmiotu. W podobny sposób można zebrać w jednym miejscu kilka sztuk jednego przedmiotu rozrzuconych po sakwie.

**Uwaga! Niekórych przedmiotów, w tym petard, olejów i oselek, nie można grupować.**

Jeśli sakwa jest pełna, a potrzebujesz miejsca na nowe przedmioty, wybierz przedmiot i przeciągnij go na ikonę WYRZUC PRZEDMIOT, umieszczoną poniżej sakwy. Przedmioty mogą być również przechowywane u karczmarzy i innych osób za pomocą ikony „Skład”.

### 9.1. Ulepszanie mieczy i zbroi

Geralt nie musi ograniczać się do broni i zbroi, które posiada na początku gry. W trakcie gry napotkasz nowe miecze i zbroje, możesz także rozwijać je przedmiotami znalezionymi w świecie gry. Należą do nich meteoryty używane do przekuwania stalowych mieczy oraz kamienie runiczne wykorzystywane do rozwijania srebrnego miecza Geralta. Do przekucia stalowego miecza potrzebne są dowolne trzy sztuki meteorytu, a do przekucia srebrnego wystarczą trzy dowolne kamienie runiczne. Można uzyskać różne efekty, łącząc składniki w rozmaity sposób.



## 9.2. Pospolite przedmioty



**Krzemień** – służy do rozpalania ognia, jeśli Geralt nie nauczył się jeszcze Znak Igni lub jeśli nie może użyć tego Znak w danym miejscu.



**Alkohol** – silniejsze alkohole mogą służyć jako baza eliksirów, a słabsze nadają się do spożycia lub na podarek.



**Oreny** – waluta używana do płacenia za towary i usługi; Geralt często otrzymuje oreny za wykonane zadania.



**Żywność** – ser, udźce baranie, bochny chleba, owoce i inne wiktuały w niewielkim stopniu przyspieszają regenerację Żywotności.



**Osełki** – w różnym stopniu podnoszą skuteczność broni.

## 10. Minigry

W trakcie gry napotkasz okazje zagrania w kilka minigier z innymi postaciami. Gry tego typu najczęściej toczą się na pieniądze, ale czasem wygraną może być przydatna informacja lub przedmiot.

### 10.1. Kościany poker

Kościany poker jest bardzo popularny w Temerii. By rozpocząć grę, wybierz ikonę „Zagrajmy w pokera!” podczas rozmowy z szulerami w karczmach lub innymi postaciami chętnymi do gry. Gra polega na rzucaniu pięcioma tradycyjnymi kośćmi. Rozgrywka wygląda następująco:

- Po rozpoczęciu gry pojawia się ekran kościanego pokera. Twoje kości są w lewym dolnym rogu, kości przeciwnika w prawym górnym.
- Kliknij jedną ze stawek, by ją postawić. Panel zakładów zostanie zamknięty.
- Kliknij RZUĆ KOŚĆMI w lewym dolnym rogu. Twój przeciwnik zawsze rzuca po tobie. Wyrzucone kości są następnie porównywane.
- W tym momencie możesz sprawdzić lub podbić stawkę. Podbijanie kończy się, gdy jeden z graczy nie może zrównać stawki przeciwnika (co równa się przegranej w tej rundzie) lub gdy stawki są zrównane.
- Kliknij kości, jeśli chcesz rzucić jeszcze raz, by otrzymać lepszy wynik. Wybrane kości zostaną podświetlone. Kliknij ponownie RZUĆ KOŚĆMI, by rzucić.
- Po ponownym rzucie kości graczy są porównywane. Gracz z lepszymi kośćmi wygrywa. Starszeństwo układów kości jest następujące:

**Para** – dwie kości o tej samej liczbie oczek

**Dwie pary** – dwie pary kości o tej samej liczbie oczek

**Trójka** – trzy kości o tej samej liczbie oczek

**Mały strit** – wszystkie liczby oczek od 1 do 5

**Duży strit** – wszystkie liczby oczek od 2 do 6

**Full** – para + trójka

**Kareta** – cztery kości o tej samej liczbie oczek

**Poker** – wszystkich pięć kości o tej samej liczbie oczek.

Gra trwa trzy rundy, zwycięzca zgarnia całą pulę.

## 10.2. Walki na pięści

Ta minigra jest szybszą, dynamiczną alternatywą dla kości. Można w nią zagrać w każdej karczmie w Temerii, choć nie są to jedyne miejsca walk na pięści. Walki najczęściej rozpoczyna się za pomocą ikony „Walka na pięści” podczas rozmowy z wybranymi postaciami. Zwykle wymagane jest wpłacenie wejściowego. Możesz także założyć się z przeciwnikiem o pewną sumę w specjalnym panelu.

Po załatwieniu formalności Geralt przechodzi do trybu walki na pięści, w którym nie używa się broni. Stan przeciwnika odzwierciedla żółty kołowy pasek u jego stóp. Aby się zamachnąć kliknij przeciwnika LPM, gdy zobaczysz kursor w kształcie pięści. Kliknij PPM, by zablokować cios przeciwnika, ale pamiętaj, że każdy blok obniża Energię (żółty pasek w lewym górnym rogu ekranu).

Zwyczają zostaje gracz, który jako pierwszy obniży Energię przeciwnika do zaledwie kilku punktów, kiedy to walka kończy się widowiskowym nokautem. Wiele manewrów taktycznych walki z mieczem dostępnych jest także w czasie walki na pięści, jednak skoki i piruety są wykluczone. Podczas walki w karczmach gracz powinien unikać wychodzenia z obszaru walki, gdyż kończy się to automatyczną przegraną.

## 10.3. Picie

W tej grze pijackiej wygrywa ten, kto najdłużej utrzyma się na nogach. Zwykle konkursy te odbywają się w karczmach, lecz w pewnych sytuacjach mogą w nich brać udział postacie w innych miejscach. Ta minigra jest dostępna w standardowych dialogach po wybraniu ikony „Napijmy się!”. By grać, musisz mieć w Ekwipunku alkohol.

Kliknij ikonę opcji dialogowej, by otworzyć Ekwipunek. W zależności od tego, co chce pić twój przeciwnik, użyj opcji „Podarunek”, by zaoferować mu słaby, średni lub mocny alkohol. Geralt i jego towarzysz piją, po czym następuje kolejna runda. Procedura ta powtarza się, aż jeden z graczy przestanie pić lub padnie nieprzytomny na ziemię, tym samym przegrywając pijackie zawody. Podczas picia Geralt upija się coraz bardziej, aż do utraty przytomności. Postać pokonana w tej minigrze może wyjawić ci sekretną informację bądź zaoferować przedmiot lub pieniądze.

**Uwaga! Jeśli Geraltowi urwie się film podczas picia, obudzi się później na ulicy z przetrzebioną sakiewką. Uważaj zatem, z kim pijesz.**

## 11. Bestiariusz

W trakcie gry napotkasz wielu różnych przeciwników. Będą wśród nich przedstawiciele inteligentnych ras, takich jak ludzie, elfy czy krasnoludy, a także rozmaite potwory.

Wyćwiczony w używaniu trzech stylów walki i dwóch mieczy Geralt dzieli swych oponentów na dwie kategorie:

**Przeciwnicy podatni na stal** – przeciwno którym Geralt używa miecza stalowego;

**Przeciwnicy podatni na srebro** – przeciwno którym Geralt używa miecza srebrnego (o ile taki ma).

Każdy z dwóch typów przeciwników można podzielić jeszcze na trzy kategorie:

**Przeciwnicy silni i odporni** – podatni na Styl Silny;

**Przeciwnicy szybcy i zwinni** – podatni na Styl Szybki;

**Słabi przeciwnicy atakujący w grupach** – podatni na Styl Grupowy.

### 11.1. Pospolici przeciwnicy

W ciemnych zaułkach na nieroztropnych podróżnych czyhają bandyci, którzy bez wahania zabijają dla pieniędzy. Jeśli złamiesz prawo, będą próbowali aresztować cię strażnicy miejscy. Jako że nikt nie lubi wiedźminów, nie będą obchodzić się z tobą delikatnie i zawsze może się zdarzyć jakiś „wypadek”.

W trakcie gry napotkasz zapewne pospolitych przeciwników, takich jak ludzie, elfy, krasnoludy i przedstawiciele innych rozumnych, humanoidalnych ras. Może nie stanowią oni dla Geralta takiego zagrożenia jak potwory, ale nie należy ich lekceważyć, bo mogą mieć w zanadru przykrą niespodziankę. Do walki z takimi przeciwnikami najlepszy jest miecz stalowy.

### 11.2. Pospolite potwory

Zwykli ludzie mają niewielkie szanse w starciu z potworami, lecz wiedźmini byli chowani specjalnie do walki z nimi. Potwory mają szczególne cechy, które czynią z nich niebezpiecznych przeciwników, lecz wiedźmińskie zdolności i eliksiry nadrabiają to z nawiązką. Na nienaturalne bestie najskuteczniejszą bronią jest miecz srebrny. Oprócz potworów napotkasz także dzikie zwierzęta, takie jak wilki. Ponieważ nie są potworami, walcz z nimi przy użyciu zwykłego, stalowego miecza.



### 11.3. Unikatywne potwory

Niektóre wyjątkowo potężne istoty tak bardzo naprzykrzały się mieszkańcom nawiedzanych przez nie obszarów, że nadano im nazwy i stały się owianymi złą sławą legendami. Za ich ubicie zwykle wyznaczane są specjalne nagrody, ale wyzwanie jest proporcjonalne do potencjalnego zarobku. W licznie zamieszkałych miejscach znajdziesz odpowiedzialną za to osobę, która powie ci, czy potwory tego rodzaju występują na danym obszarze i jaką nagrodę wyznaczono za pozbycie się ich. By odebrać nagrodę od zleceniodawcy, musisz udowodnić, że pokonałeś potwora, zabierając fragment jego szczątków jako trofeum.

**Uwaga!** Zebrane trofea pojawiają się na haku na trofeum w Ekwipunku. Mieści się tam tylko jedno trofeum naraz.

### 11.4. Potężni przeciwnicy

Świat gry zamieszkują pewne szczególnie potężne stworzenia związane z fabułą. Walka z tymi przeciwnikami zawsze jest wyjątkowym doświadczeniem, a twoje zdolności bojowe zostaną wykorzystane do ostatka. By pokonać te stwory, będziesz musiał wykazać się zmysłem taktycznym, maksymalnie wykorzystując silne strony Geralta i słabości jego przeciwników. Po zabiciu tacy wrogowie dostarczą ci unikatowych składników do przyrządzania mutagennych eliksirów.

### 11.5. Zdolności specjalne przeciwników

Niektórzy przeciwnicy, a szczególnie potwory, dysponują specjalnymi mocami, które mogą niekorzystnie wpływać na Żywotność i zdolności bojowe Geralta. Choć ich działanie jest krótkotrwałe, ich efekty będą mieć pełną moc przez dany okres.



**Ból** – ten efekt spowalnia ruchy, obniża szybkość ataku i zmniejsza skuteczność zasłon i uników Geralta; w skrajnym przypadku może być całkowicie zniewalający.



**Krwawienie** – ten efekt wywołuje ciągłą utratę Żywotności, zmniejsza skuteczność trafień, zasłon i uników oraz czyni Geralta podatnym na Ból.



**Oślepienie** – ten efekt blokuje specjalne manewry, zmniejsza skuteczność trafień, zasłon i uników Geralta oraz czyni go podatnym na Powalenie.



**Powalenie** – powala Geralta na plecy. Niektóre potwory wykorzystują to do zadania ostatecznego ciosu, w związku z czym efekt ten jest szczególnie niebezpieczny w walce z wielkimi, potężnymi bestiami.



**Podpalenie** – ten efekt wywołuje ciągłą utratę Żywności, blokuje specjalne manewry i zmniejsza skuteczność zasłon i uników Geralta; w skrajnym przypadku uniemożliwia używanie Znaków i zwiększa podatność na Osłepienie.



**Ogłuszenie** – ten efekt obezwładnia Geralta, umożliwiając wrogom zadanie ostatecznego ciosu.



**Zatrucie** – ten efekt wywołuje ciągłą utratę Żywności.



**Opanowanie umysłu** – ten efekt wywołuje u Geralta czasową utratę władzy nad ciałem.

**Uwaga!** Wiele spośród ulepszeń zdolności i atrybutów Geralta, a także eliksiry, oleje i petardy dają podobne możliwości, których Geralt może użyć przeciw swym wrogom.

## 12. Skróty klawiaturowe

Czynność	Klawisz
Do przodu	<b>W</b>
Do tyłu	<b>S</b>
Krok w lewo	<b>A</b>
Krok w prawo	<b>D</b>
Salto	<b>W (dwa razy przy przeciwniku)</b>
Przewrót w przód/Doskok	<b>W (dwa razy)</b>
Przewrót w tył/Odskok	<b>S (dwa razy)</b>
Przewrót/Odskok w lewo	<b>A (dwa razy)</b>
Przewrót/Odskok w prawo	<b>D (dwa razy)</b>
<b>Walka</b>	
Tryb rozmowy	<b>Tab</b>
Dobycie miecza stalowego	<b>Q</b>
Dobycie miecza srebrnego	<b>E</b>
Dobycie dodatkowej broni 1	<b>R</b>
Dobycie dodatkowej broni 2	<b>T</b>
Dobycie dodatkowej broni 3	<b>U</b>
Styl Silny	<b>Z</b>
Styl Szybki	<b>X</b>
Styl Grupowy	<b>C</b>
Następna broń	<b>I</b>
Poprzednia broń	<b>I</b>
<b>Znaki</b>	
Aard	<b>1</b>
Quen	<b>2</b>
Yrden	<b>3</b>

<b>Czynność</b>	<b>Klawisz</b>
Igni	<b>4</b>
Aksji	<b>5</b>
Następny znak	<b>-</b>
Poprzedni znak	<b>=</b>
<b>Eliksiry</b>	
Szybki dostęp 1	<b>6</b>
Szybki dostęp 2	<b>7</b>
Szybki dostęp 3	<b>8</b>
<b>Panele</b>	
Ekwipunek	<b>I</b>
Bohater	<b>H</b>
Mapa	<b>M</b>
Dziennik	<b>J</b>
Opcje systemowe	<b>ESC</b>
Alchemia (w trybie medytacji)	<b>L</b>
<b>Kamera</b>	
Widok izometryczny	<b>F1</b>
Widok hybrydowy	<b>F2</b>
Widok TPP	<b>F3</b>
Zmiana strony widoku TPP	<b>G</b>
Obrót widoku TPP	<b>F</b>
Zbliżenie kamery	<b>PageUp</b>
Oddalenie kamery	<b>PageDown</b>
<b>Inne</b>	
Wyświetlanie nazw i opisów	<b>Alt</b>
Szybki zapis	<b>F5</b>
Szybkie wczytywanie	<b>F9</b>



## 13. Twórcy

### Gra oparta na prozie Andrzeja Sapkowskiego

WIZJA GRY  
Michał Kiciński

DYREKTOR PROJEKTU  
Jacek Brzeziński

DYREKTOR ARTYSTYCZNY  
Adam Badowski

DYREKTOR PRODUKCJI  
Maciej Miasik

DYREKTOR STUDIA  
Adam Kiciński

### CD Projekt RED

PRODUCENT  
Tomasz Gop

KIEROWNIK DS.  
KOORDYNACJI  
PODWYKONAWCÓW  
Danuta Sienkowska

KOORDYNATORZY  
PRODUKCJI  
Arkadiusz Trojanowski  
Paweł Miłkowski

ASYSTENTKA WYKONAWCZA  
/ PRODUKCJA  
Maja Konkol

SPECJALNE  
PODZIEKOWANIA  
Ryszard Chojnowski

PROJEKT GRY  
GŁÓWNY PROJEKTANT GRY  
Michał Madej

GŁÓWNY PROJEKTANT  
FABUŁY  
Artur Ganszyniec

DIALOGI  
Sebastian Stepień  
DODATKOWE DIALOGI  
Marcin Blacha

PROJEKTANCI FABUŁY /  
SKRYPTERZY  
Marcin Blacha  
Karol "Leim" Kowalczyk  
Katarzyna "Thilinen"  
Kuczyńska  
Michał Madej  
Jarosław Oziębiewski  
Konrad "SeRp" Tomaszewicz

TŁUMACZENIE ANGIELSKIE  
Borys Pugacz-Muraszkiewicz

GŁÓWNY PROJEKTANT  
ROZGRYWKI  
Maciej Szczesniak

PROJEKTANCI ROZGRYWKI /  
SKRYPTERZY  
Jacek Brzeziński  
Marcin "Tagom" Janiszewski  
Mateusz "ThZ" Kanik  
Michał Madej  
Konrad "SeRp" Tomaszewicz  
Marek Ziemak

KONCEPCJA GRY  
Adam Badowski  
Jacek Brzeziński  
Ryszard Chojnowski  
Artur Ganszyniec  
Maciej Jurewicz  
Jacek Komuda  
Michał Madej  
Maciej Szczesniak

GRAFIKA  
KONCEPCJA WIZUALNA  
GERALTA  
Przemek "Trust" Truściński

KONCEPCJA WIZUALNA /  
GRAFIKA 2D  
Damian Bajowski  
Paweł "Grinsen" Dobosz  
Bartłomiej Gawel  
Adrian Madej  
Przemek "Trust" Truściński

ANIMACJE  
Piotr Chomiak  
Piotr Janiszewski  
Kamil Kozłowski  
Piotr Żyła

DODATKOWE ANIMACJE  
Łukasz Burnet  
Grzegorz Kukuś  
Andrzej Zawada  
Tomasz Zawada

KIEROWNIK ZESPOŁU  
POSTACI  
Marian Chomiak

GRAFIKA POSTACI  
Adam Badowski  
Kamil Kozłowski  
Paweł Mielniczuk  
Seweryn Niedzielski  
Tomasz "kurt\_hectic" Polit

SEKWENCJE FILMOWE  
Adam Badowski  
Paweł Maliński  
Marcin Nowak  
Tomasz Nowak  
Jacek Podgórski  
Michał Poniedziałki  
Lucjan Węcek

PROJEKTANT INTERFEJSU  
UŻYTKOWNIKA  
Benoit Munoz

KIEROWNIK ZESPOŁU  
LOKACJI  
Dominik Redmer

GRAFIKA LOKACJI  
Michał Buczkowski  
Aleksander Budzyński  
Adam Kozłowski  
Arkadiusz Ojczyk  
Tomasz "kurt\_hectic" Polit  
Lucjan Węcek  
Łukasz Ziobrowski  
EFEKTY WIZUALNE  
Adam Badowski  
Lucjan Węcek  
Łukasz Ziobrowski

GRAFICY TECHNICZNI  
Patryk Brzozowski  
Paweł Maliński  
Seweryn Niedzielski

GRAFIKA DODATKOWA  
Grzegorz Baran  
Krzysztof Bielenin  
Igor Gosmans

Krzysztof Grudziński  
Marcin Kalemba  
Mariusz Klat  
Tomasz "Vondagar" Ochalik  
Seweryn Niedzielski  
Kamila Redmer  
Maciej Zagórski

### PROGRAMOWANIE

GŁÓWNY PROGRAMISTA  
SILNIKA  
Michał "Harrier" Iwanicki

GŁÓWNY PROGRAMISTA  
ROZGRYWKI  
Maciej Siniło

PROGRAMIŚCI  
Jacek Brzeziński  
Andrzej Chomiak  
Maciej "Than" Czerwinka  
Daniel Sadowski  
Arkadiusz Sito  
Michał "Slovian" Ślapa  
Tomasz Wójcik

GŁÓWNY PROGRAMISTA  
NARZĘDZI  
Maciej "Than" Czerwinka

PROGRAMIŚCI NARZĘDZI  
Jacek Brzeziński  
Andrzej Mędrycki

DODATKOWE  
PROGRAMOWANIE  
Adam Bienias  
Paweł Czubiński  
Maciej Miasik  
Tomasz Przechodzki  
Klaudiusz Zych

MUZYKA I DŹWIĘK  
GŁÓWNY PROJEKTANT  
DŹWIĘKU / KIEROWNIK  
ZESPOŁU UDZIEWKOWIENIA  
Adam Skorupa

KOMPOZYTORZY  
Paweł Błaszczyk  
Adam Skorupa

**DODATKOWA MUZYKA**  
Krzysztof Wierzyńkiewicz

**DODATKOWE DŹWIĘKI**  
Andrzej Kasprzyk aka Lal  
Daniel Kleczyński  
Maciej Miąsik

**EFEKTY DŹWIĘKOWE**  
Maciej Miąsik

**INSTRUMENTALIŚCI**  
Iwona Malcz – wokal  
Karolina Cel – skrzypce solowe  
Believe – utwór do listy  
autorów  
Paweł Błaszczak – gitara  
elektryczna

**KONTROLA JAKOŚCI**  
KIEROWNIK DS. KONTROLI  
JAKOŚCI  
Jakub "Ozzie" Styliński

**KOORDYNATORZY TESTÓW**  
Andrzej Bućko  
Maciej "Scaffok" Mach  
Franciszek Różnowicz  
Paweł Wysłowski

**TESTERZY**  
Tomasz "TeeGee" Grochowiak  
Marcin Makowski  
Grzegorz "Popey" Powalski  
Joanna "Etriel" Radomska  
Piotr Szymański  
Konrad "SeKp" Tomaszewicz  
Filip "Slaveous" Turczyński  
Karol Zajączkowski  
Marek Ziemak

**BETA TESTERZY**  
Kacper Choromański  
Marcin Jerzak  
Adam Kamiński  
Michał Lewandowski  
Zbigniew Wafflard

**SPECJALNE  
PODZIĘKOWANIA**  
Paweł Czoppa

**LOKALIZACJA**  
KOORDYNACJA LOKALIZACJI  
Łukasz Pogoda  
Arkadiusz Trojanowski

**TLUMACZENIA**  
E. Blake Berry  
Agnieszka Dhaouadi

Christopher Smith  
MOTION CAPTURE  
Metricminds  
Animazoo  
Centrum Zdrowia Dziecka

**KOORDYNATOR**  
KASKADERÓW  
Paweł Ptiszka

**SZERMIERZE**  
Paweł Jabłoński  
Sławomir Kurek  
Maciej Kwiatkowski

**AKTORZY MOTION CAPTURE**  
Michał Kocurek  
Oksana Prymak

**MARKETING I PR**  
KIEROWNIK MARKETINGU  
Jerzy Cichocki

**KIEROWNIK PR**  
Łukasz "Dziadzi" Mach  
PR W STANACH  
ZJEDNOCZONYCH  
Tom Ohle – Evolve PR

**SPECJALIŚCI PR**  
Michał Błaszczuk  
Joanna Kobylecka  
Piotr Panasewicz

**PROGRAMISTA WWW**  
Jan Molak

**GRAFIKA MARKETINGOWA**  
Benedykt Szneider  
Sylvia Żółkiewska

**PORADNIK**  
Marcin Batylda  
Jan Gienza

**INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA**  
Robert Dąbrowski  
Paweł "Grinsen" Dobosz  
Bartłomiej Gawel  
Maja Konkol  
Maciej "Scaffok" Mach  
Borys Pugacz-Muraszkiewicz

**ADMINISTRACJA**  
KIEROWNIK  
ADMINISTRACYJNY  
Agnieszka Wasilewska

**SPECJALISTA DS.  
ADMINISTRACYJNYCH**  
Agnieszka Dziubek  
ASYSTENTKA DS.  
ADMINISTRACYJNYCH  
Karolina Grochowska

**DYREKTORZY DS. ROZWOJU**  
Marcin Iwiński  
Artur Sawka

**FINANSE**  
Piotr Nielubowicz  
Robert Wesolowski

**KSIĘGOWOŚĆ**  
Ewa Chrzanowska  
Katarzyna Janaszewicz  
Aneta Magiera  
Edyta Wakula

**INFORMATYCY**  
Krzysztof "Binek" Bińkowski  
Jakub "Rej" Cierpka  
Tomasz "Vilein" Skiba

**OBSŁUGA PRAWNA**  
Lou Budzyn  
Krzysztof "Binek" Bińkowski  
Wojciech Machała  
Patrick Sweeney  
Krzysztof Święcicki

**SPECJALNE  
PODZIĘKOWANIA**  
Michael Kandel  
Adam Oldakowski  
Patrick Sweeney  
Sylvia Błaszczak  
Kinga Błaszczak  
Aleksandra Gwałina  
Jeremi Czyżewski  
Andrzej Dąbrowski  
Kinga Dierzewicz  
Bartosz Gulik  
Maciej Gutkowski  
Jedrzej Ilukowicz  
Adam Jedrzejewski  
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 Rzepniowski  
Małgorzata Syczewska  
Ewa Szczerbik  
Maciej Winnicki  
Damian Wojnowski  
Andrzej Wójcicki  
Anna Zawacka  
Anna Zawisłńska  
Mieszko Zieliński  
Tomasz Ziemiański  
Marcin Żmudzi

## Wiedźmin Edycja Rozszerzona

**KIEROWNIK PROJEKTU**  
Maciej Szczesniak

**PRODUKCJA**  
Arkadiusz Trojanowski  
Maciej Miąsik  
Paweł Miłkowski  
Karolina Grochowska

**WYKONANIE**  
FABUŁA - POPRAWKI  
Artur Ganszyniec  
Maciej Szczesniak

**FABUŁA - PRZYGODY**  
Mateusz Kanik  
Marcin Janiszewski  
Katarzyna Kuczyńska  
Jarosław Oziembewski

**GRAFIKA**  
Adam Badowski  
Lucjan Wępec  
Bartłomiej Gawel  
Piotr Chomiak  
Piotr Janiszewski  
Piotr Żyła  
Damian Bajowski  
Marian Chomiak  
Paweł Mielniczuk  
Marcin Błaszczak  
Tomasz "kurt\_hectic" Polt  
Łukasz Ziobrowski  
Patrik Brzozowski

**UDŹWIĘKOWIENIE**  
Adam Skorupa

#### PROGRAMIŚCI

Maciej "Than" Czerwonka  
Maciej Sińko  
Daniel Sadowski  
Arkadiusz Sito  
Michał "Slovian" Ślaga  
Tomasz Wójcik  
Andrzej Mędrycki  
Tomasz Majcherczyk  
Adam Cichoński

#### LOKALIZACJA

Borys Pugacz-Muraszkiewicz  
Arkadiusz Trojanowski

#### MARKETING I PR

Paweł Feldman  
Łukasz "Dziadu" Mach  
Zbigniew Wafflard  
Tom Ohle  
Jan Molak  
Anna Fedorova  
Dariusz Barańczuk  
Paweł Majak  
Benedykt Sznajder  
Dorota Grzeszkiewicz

#### KONTROLA JAKOŚCI

Maciej "Scaffold" Mach  
Paweł Wysłowski  
Franciszek Rożnowicz  
Marcin Jerzak  
Karol Zajackowski  
Joanna Radomska  
Piotr Szymański  
Magdalena Sobczak-Kozdra  
Przemysław Wójcik  
Jędrzej Mróz  
Łukasz Szczepankowski  
Bazyli Batko  
Paweł Kowalewski  
Michał Chobot  
Piotr Skaliński  
Marek Górczyński  
Dominik Kosłowski  
Tobiasz Magadzia  
Filip Turczyński

#### CD Projekt Localisation Centre

DYREKTOR ZARZĄDZAJĄCY  
Aleksandra Cwalina

MENEDŻER DS. ROZWOJU  
Dominika Szulc-Lewandowska

KOORDYNATOR I KIEROWNIK  
DS. LOKALIZACJI  
Marcin Bartkiewicz

#### SPECJALIŚCI DS. KONTROLI

JAKOŚCI  
Łukasz Wątroba  
Elżbieta Pustul

#### ASYSTENT DS. KONTROLI

JAKOŚCI  
Jan Piotrowski  
GŁÓWNI TESTERZY  
Marek Przyjemski  
Przemysław Sulkowski  
Krzysztof Jabłoński

#### TESTERZY

Błażej Józwiak  
Michał Ślupecki  
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 Jasik  
Jakub Kowalczyk  
Klaudia Pokój  
Jarosław Sulecki  
Maciej Litwiniec  
Mikołaj Szenk  
Arkadiusz Szczytowski  
Łukasz Chorek  
Marcin Kowalski  
Hubert Jadczyk  
Marcin Ziejewski

#### TLUMACZENIE I REDAKCJA

Borys Pugacz-Muraszkiewicz  
Anna Snarska  
Paweł Krawczonek  
Marcin Nastarzewski

#### DODATKOWE TLUMACZENIA

Marcin Bartkiewicz (Hex)  
Grzegorz Kulesza  
Agata Jakubiec  
Adam Maciejewski  
Mariusz Stępień  
Wojciech Gatyś

#### REDAKCJA

Sande Chen,  
AUTOR  
Anne Toole, AUTOR  
Steve Ince

Hartmut Laepple  
Anyą Ezevska  
Joanna Karaplis  
Adam Foster  
Marcin Bartkiewicz (Hex)  
Kuba Żywko (Hex)  
Artur Jachacy  
Piotr Burzykowski  
(LocWorks)  
Paweł Pisarzewski

#### DODATKOWA REDAKCJA

Olena Andrzejewska  
Kamil Juljański  
Justyna Szejba  
Marcin Wronikowski

#### KONSULTACJI DS.

LOKALIZACJI  
Piotr Burzykowski  
(LocWorks)  
Paweł Pisarzewski

#### WSPARCIE

PROGRAMISTYCZNE  
Paweł Czoopa  
NAGRAŃIA WERSJI  
POLSKIEJ  
START INTERNATIONAL  
POLSKA

Kierownictwo Produkcji  
Paweł Araszkiewicz

#### REŻYSERIA

Elżbieta Kopocińska-  
Bednarek

#### REALIZACJA DŹWIĘKU

Michał Skarżyński  
Jerzy Wierciński  
Paweł Tymosiak

#### GŁÓWNY AKTOR

Jacek Rozenek

#### AKTORZY

Adam Bauman  
Adam Cywka  
Agata Kulesza  
Agnieszka Kunikowska  
Andrzej Blumenfeld  
Anna Ulas  
Beniamin Lewandowski  
Błażej Wójcik  
Bożena Stachura  
Brygida Turowska  
Elżbieta Bednarek  
Elżbieta Jędrzejewska  
Franeek Boberek

Grzegorz Pawlak  
Jacek Kopczyński  
Jacek Mikołajczak  
Jan Kulczycki  
Janusz Wituch  
Jarosław Boberek  
Joanna Wizmur  
Krzysztof Dracz  
Krzysztof Zakrzewski  
Leszek Zduń

Mieczysław Morański  
Miłogost Reczek  
Monika Kwiatkowska  
Monika Pikula  
Paweł Szczepny  
Piotr Bąk  
Piotr Warszawski  
Robert Tondera  
Tomasz Bednarek  
Tomasz Steciuk  
Waldemar Barwiński  
Włodzimierz Bednarski  
Wojciech Paszkowski  
Zbigniew Konopka

#### WIEDZMIN EDYCJA ROZSZERZONA

#### QA MANAGER

Guillaume Rambourg

#### QA SPECIALIST

Elżbieta Pustul

#### TESTERZY

Jabłoński Krzysztof  
Przemek Sulkowski  
Łukasz Chorek  
Marcin Kowalski  
Artur Skoczek  
Maciej Litwiniec  
Hubert Jadczyk  
Michał Wielebski

#### 3D Brigade Hungary Kft. – Wykonanie postaci

PRODUCENT WYKONAWCZY  
Tamas Daubner

#### PRODUCENT

Balázs Kalvin  
KIEROWNIK ARTYSTYCZNY  
3D BRIGADE  
Péter Szűcsy

#### ARTYŚCI

Andor Kollár  
András Kopolcsi  
Csaba Baily



Csaba Molnár  
Csaba Vékony  
Gábor Balla  
János Tujner  
Morozan Miha  
Péter Szűcsy  
Szabolcs Mátéfy

**Bravo Interactive**  
– Wykonanie postaci

DYREKTOR GENERALNY /  
PREZES  
Alexander Kot  
DYREKTOR ARTYSTYCZNY  
Alexander Zayets

STARSZY ARTYSTA  
Alexey Zayets

ARTYŚCI 2D/3D  
Yulia Solovyova  
Natalia Balabukha  
Irina Levanova  
Anna Platash  
Ivan Vavilov  
Natalia Simonenko  
Lidia Golubeva  
Oleg Velikty  
Katerina Isaeva

**Aerohills**  
[www.aerohills.com](http://www.aerohills.com)  
– Tekstury postaci

DYREKTOR ARTYSTYCZNY /  
KIEROWNIK PROJEKTU  
Oleksiy Honcharov  
ARTYŚCI  
Natalya Kaluzhnaya  
Nataliya Balaban  
Irina Ponamarchuk  
Sergey Rostov

**Animazoo**  
– Motion Capture  
DYREKTOR TECHNICZNY  
Maurice L Kadaoui  
OPERATOR MOTION CAPTURE  
Francois Deloffre

**Metricminds**  
– Motion Capture

OPERATOR MOTION CAPTURE  
/ OBRÓBKA DANYCH  
Bonsai: Philipp Helzle

OBSŁUGA SCENY / OBRÓBKA  
DANYCH  
Corni: Cornelius Pflüger

EDYCJA DANYCH  
Sebo: Sebo Lesik

NADZÓR MOTION CAPTURE /  
EDYCJA DANYCH  
Rudi: Rudolf Diogo Klumpp

**Detation Art**  
– Projekty lokacji  
i modeli przedmiotów

Robert Ożóg  
Łukasz Pisarek  
Danuta Sienkowska  
Wiesław Budzik  
Adam Borkowski  
Mirosław Warchol  
Teresa Kosiba  
Bartłomiej Słezak  
Grzegorz Baran  
Mirosław Słezak

**FreeMind – Projekty  
Przedmiotów**

KIEROWNIK PROJEKTU  
Rafał Krzywda

ARTYŚCI  
Bartek Sutor  
Krzysztof Krzyściń  
Paweł Pluta  
Artur Bobek

**Platige Image**  
– Sekwencje filmowe

REŻYSERIA  
Tomasz Bagiński

PRODUCENT WYKONAWCZY  
Marcin Kobylecki  
GRAFIKA 2D  
Damian Bajowski  
Michał Dziekan  
Krzysztof Fornalczyk  
Krzysztof Kamrowski  
Rafał Wojtnik  
GRAFIKA 3D  
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 Wasiko

ANIMACJE POSTACI  
Emil Drozda  
Michał Hrydziusko  
Łukasz Kubiński  
Grzegorz Kukuś  
Zbigniew Lenard  
Andrzej Zawada

RYSUNKI TECHNICZNE  
Bartek Opatowiecki  
PRACE BADAWCZO-ROZWOJOWE  
Łukasz Sobisz  
Adam Wierchowski

KOMPOZYCJA  
Maciek Jackiewicz  
Adam Janeczek  
Krzysztof Kamrowski  
Marcin Pazera  
Andrzej Sykut  
Selim Sykut  
KASKADERZY  
Maciek Kwiatkowski  
Paweł Piłszka

INFORMATYCY  
Piotr Gętko  
Tomasz Kruszona

MUZYKA  
Paweł Błaszczak  
Adam Skorupa

EFEKTY DŹWIĘKOWE  
Adam Skorupa

MONTAŻ  
Andrzej Dąbrowski

**CD Projekt**  
– Polska wersja językowa  
i dystrybucja w Polsce

DYREKTOR ZARZĄDZAJĄCY  
Michał Nowakowski

DYREKTOR MARKETINGU  
Marcin Marzęcki

KIEROWNIK MARKETINGU  
Krzysztof Szule

JUNIOR MARKETING  
MANAGER  
Paulina Kaczyńska

BRAND MANAGER  
Robert Purzycki

MANAGER PRODUKTU  
Katarzyna Tumielewicz

KOORDYNATOR DZIAŁU  
GIER PC  
Magdalena Oracz

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY  
Robert Dąbrowski

SPECJALISTA DTP  
Danka Sutkowska

OPRACOWANIE GRAFICZNE  
Magdrafik

KIEROWNIK PRODUKCJI  
Michał Bakuliński

MANAGER PRODUKCJI  
Magdalena Justyna

SPECJALISTA DS.  
PRODUKCJI  
Jakub Łukowski



## 14. Pomoc techniczna

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń. W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych.

Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://www.cdprojekt.pl/pomoc/> i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

### Internet:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

### E-mail:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nu rtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz na link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej”.

Sprawdź, czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

### Telefon i tradycyjna poczta:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do Internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”).

Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00–18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę czy w dni świąteczne.

### Reklamacje:

Prosimy, nie wysyłać do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

## Warunki gwarancji

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wyłożonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier.

W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:  
CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

## WARUNKI GWARANCJI

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: <http://www.cdprojekt.pl/gwarancja/>
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest („jak widać”).
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

## **WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ**

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uścił za grę.

## **INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM**

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

## **LICENCJA UŻYTKOWNIKA**

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zwykłe prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

## **OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI**

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.

CDPROJEKT

CDPROJEKT:™

Powered by  
**BioWARE™**  
aurora 2007 engine



RenderWare



Nazwa i logo Wiedźmin są znakami handlowymi firmy CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wiedźmin © CD Projekt Sp. z o.o. Produkt oparty na powieści Andrzeja Sapkowskiego. Opracowane przez CD Projekt RED Sp. z o.o. Gra została stworzona za pomocą BioWare Aurora Engine ©1997-2007 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare, BioWare Aurora Engine i logo BioWare są znakami handlowymi BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. NVIDIA, logo NVIDIA, GeForce i logo „The Way It's Meant to be Played” są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi NVIDIA Corporation w Stanach Zjednoczonych i innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Korzysta z Bink Video. Copyright ©1997-2007 RAD Game Tools, Inc. Korzysta z Miles Sound System. Copyright ©1991-2005 RAD Game Tools, Inc. RenderWare jest zarejestrowanym znakiem handlowym Canon Inc. Części tego oprogramowania. Copyright 1998-2003 Criterion Software Ltd. i jego licencjodawcy. Części tego oprogramowania korzystają z technologii SpeedTree. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Kod Lua ©1994-2007 Lua.org, PUC-Rio. Części tego oprogramowania ©1996-2004 The FreeType Project (www.freetype.org). Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne prawa i znaki handlowe stanowią własność prawną ich właścicieli.