

ВЕДЬМАК®

– ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ –



СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, произвольные движения или конвульсии, следует **НЕМЕДЛЕННО** прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Основные места действия	6
Основные персонажи	9
Приступая к игре	11
Начало игры и обучение	13
Бой	24
Развитие персонажа.....	41
Алхимия	48
Снаряжение	61
Мини-игры	63
Бестиарий.....	65
Техническая поддержка.....	68

ВВЕДЕНИЕ

Потом говорили, что человек этот пришел с севера, со стороны Канатчиковых ворот. Он шел, а навьюченную лошадь вел под уздцы. Навигался вечер, и лавки канатчиков и шорников уже закрылись, а улочка опустела. Было тепло, но на человеке был черный плащ, накинутый на плечи. Он обращал на себя внимание.

Незнакомец не был стар, но волосы у него были почти совершенно белыми. Под плащом он носил потертую кожаную куртку со шнуровкой у горла и на руках. Когда сбросил плащ, стало видно, что на ремне за спиной у него висит меч. Ничего странного в этом не было, в Вызиме почти все ходили с оружием, правда, никто не носил меч на спине, словно лук или колчан.

Рябой верзила, с момента появления чужака не спускавший с него урюмого взгляда, встал и подошел к стойке. Двое из его дружков встали шагах в двух позади.

Незнакомец взял свою кружку и отодвинулся. Взглянул на трактирищика, но тот отвел глаза. Он и не думал защищать ривянина. Да и кто любит ривян?

- Плати и выматывайся, - рявкнул рябой.

Только теперь незнакомец взглянул на него.

- Пиво допью.

- Мы те подмогнем, - прошипел дылда. Он выбил у ривянина кружку и, одновременно схватив одной рукой плечо, впился пальцами другой в ремень, пересекающий наискось грудь чужака. Один из стоявших позади размахнулся, собираясь ударить. Чужак развернулся на месте, выбив рябого из равновесия. Меч свистнул в ножнах и коротко блеснул в свете каганцев. Пошла кутерьма. Поднялся крик. Кто-то из гостей кинулся к выходу. С грохотом упал стол, глухо шмякнулась об пол глиняная посуда. Трактирищик - губы у него тряслись - глядел на чудовищно рассеченное лицо рябого, а тот, сцепившись пальцами в край стойки, медленно оседал, исчезал из глаз, будто тонул. Двое других лежали на полу. Один не двигался, второй извивался и дергался в быстро расплывающейся темной луже. В воздухе дрожал, ввинчиваясь в мозг, тонкий, истошный крик женщины. Трактирищик затрясся, хватил воздуха, и его начало рвать.

Добро пожаловать в мир «Ведьмака» - мир, в котором царит послевоенный хаос; мир, в котором властители, забыв о горестях простого народа, жадно собирают трофеи вместо того, чтобы восстанавливать разрушенное. В этих опустошенных чумой землях, среди пепелищ и пропитанных кровью полей брани, появилось огромное количество монстров и чудовищ. И это лишь очередное доказательство того, что люди всегда будут нуждаться в ведьмаках, профессиональных охотниках на чудовищ. Однако ведьмаков осталось не так много. И вы один из них, Геральт из Ривии, Белый Волк.

«Ведьмак» знаменует возвращение к традиционным разноплановым ролевым играм. Игра объединяет в себе зрелищную систему боя и захватывающий сюжет, развивающийся в мире, где жизнь бьет ключом. Игрок может выбрать изометрический вид или вид от третьего лица, а также использовать целый ряд настроек управления Геральдом, что позволит эффективно преодолевать трудности в процессе развития игрового сюжета. Станьте Геральдом из Ривии, легендарным охотником на чудовищ. Пройдите весь путь по опустошенным войной землям, на которых сейчас ведется жестокая борьба за влияние и власть. Борьба, в которой вам придется участвовать, независимо от вашего желания...

«Ведьмак» появился на свет благодаря разработчикам, искренне любящим оригинальную книгу, которая почти двадцать лет назад для многих навсегда изменила жанр фэнтези. Являясь поклонниками традиционных ролевых игр, мы надеемся также изменить представление и о компьютерных ролевых играх у всех других любителей этого жанра. И если это нам удастся, это станет для нас величайшей наградой за наш труд.

Поделитесь своими достижениями на www.thewitcher.com

До новой встречи!

Сотрудники CD Projekt RED

ОСНОВНЫЕ МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

Каэр Морхен

На языке эльфов название Каэр Морхен означает «Крепость Старого моря». Это одинокая горная крепость, которая вот уже веками служит обителью гильдии ведьмаков. Времена величия и славы крепости давно миновали, и сейчас по ее темным коридорам гуляет холодный ветер. В настоящее время здесь живет всего несколько ведьмаков, но когда-то на печально известной Мучильне у Каэр Морхена проходили жесткую подготовку десятки юношей.

Темерия

Под правлением мудрого короля Фольтеста это некогда могущественное королевство смогло за несколько лет вернуть себе международное уважение и значимость. В Темерии введена собственная валюта — орены. Это государство населяют не только люди, но и краснотелы, эльфы, гномы и дриады. В целом, Темерии удалось оправиться от разрушений, нанесенных во время войны с Нильфгаардом, но в королевстве продолжают бесчинствовать чудовища. А поэтому вновь появился спрос на услуги ведьмаков, хотя в основном народ несколько побаивается, а иногда и презирает этих охотников на чудовищ.

Визима

Визима — столица и крупнейший город Темерии. Она расположена на берегу озера Визима, на пересечении важнейших торговых путей, что позволяет городу получать изрядный доход от торговли. Визима разделена на три крупных квартала. Бедный Храмовый квартал, Купеческий квартал, в котором проживают самые влиятельные и состоятельные граждане Визимы, и Королевский квартал, где расположен дворец и куда закрыт доступ для обычных жителей города.

Предмесья

Как и у любого крупного города, у Визимы достаточно обширные предместья. Ближе к городским стенам расположены дома жителей, которые не могли себе позволить купить жилье в самом городе либо просто не захотели терпеть вонь визимских сточных канав. Чуть дальше, среди лугов и полей, стоят хижины кметов. Многие дома и хижины пустуют после того, как их владельцев убили на войне, разорвали чудовища или унесла чума.

Таверна «Под кудлатым мишкой»

Таверна «Под кудлатым мишкой» определенно предназначена для самых непритязательных клиентов. Трактирщик самым наглым образом урезает порции и разбавляет пиво, а тощие матрацы на койках кишат самыми немислимыми насекомыми. Тем не менее, именно здесь можно найти развлечение на любой вкус. Все фанаты нелегальных кулачных боев, любители выпивки и женских прелестей проводят тут время с большим удовольствием.

Канализация

Вызимская канализация построена еще в те времена, когда здесь был древний эльфийский город. Теперь эта структура уже утратила свое былое величие, однако пока еще неплохо справляется со своей основной задачей, вынося все свое содержимое за пределы города. Именно благодаря этому вонь от сточных канав является чуть менее невыносимой. Канализационные стоки соединяют Храмовый и Купеческий кварталы.

Дамба

У стен Вызимы расположена пристань, куда прибывают на своих лодках купцы и путешественники. Прямо здесь можно нанять транспорт до близлежащих болот или взглянуть на товары до того, как они попадут в торговые палатки. С дамбы есть проход в Старую Вызиму, но ворота закрыты из-за карантина.

Обитель Ордена

В Храмовом квартале Вызимы есть одно-единственное место, где всегда царит закон и порядок. И это обитель Ордена Пылающей Розы. Над входом висят карминные флаги с вышитым на них символом розы. Посторонним сюда вход воспрещен.

Болота

На противоположном городу берегу озера находятся обширные топи. Эти места стали домом для небольших людских общин, а также для всякого рода чудовищ. Опасность подстерегает здесь на каждом шагу даже днем.

Таверна «Новый Наракорт»

«Новый Наракорт» – большая и роскошная таверна, постоянное место встреч наиболее значительных персон Вызимы. Здесь можно насладиться беседой за кубком доброго вина, сыграть в кости или помериться силой с лучшими кулачными бойцами столицы. По вечерам «Новый Наракорт» предоставляет помещение для закрытых приемов, на которые гостей пускают только по приглашениям.

Старая Вызима

Переместив свою резиденцию из Старой Усадьбы в королевский дворец, Его Величество король Фольтест приступил к нелегкой задаче превращения Вызимы из деревни с деревянными домами в новый кирпичный город. После войны квартал, прилегающий к бывшей королевской резиденции, превратился в гетто для нелюдей. Эльфы и краснолюды, независимо от того, как сложились их отношения с людьми, были переселены сюда, в место, где не стал бы жить даже самый нуждающийся человек.

Кладбище на болотах

Пока королевская резиденция располагалась в Старой Усадьбе, близлежащие болота регулярно осушали, а также постоянно истребляли появляющихся там чудовищ. Большую часть топей занимало древнее кладбище, появившееся здесь еще в эпоху эльфов. В настоящее время все захоронения производятся на городском кладбище Вызимы,

а кладбище на болотах считается опасным местом. Входы во многие склепы затоплены, и в болотном тумане бродит несметное количество разных тварей. Тем не менее некоторые беженцы из Старой Вызимы смогли найти здесь приют, поселившись в небольших пещерах, разбросанных по всему болоту.

ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Геральт из Ривии

Баллады трубадура Лютика повествуют о многих приключениях Геральта из Ривии. У слушателей может возникнуть впечатление, что Белый Волк был самым известным ведьмаком своей эпохи, участвовавшим в легендарных событиях, таких как бунт чародеев на острове Танеэд. В своих произведениях Лютик немало внимания уделяет борьбе Геральта с чудовищами, а также его знаменитым романтическим увлечениям и любви ведьмака к некой чародейке.

Весемир

Весемир является старейшим и самым опытным ведьмаком. Несмотря на возраст, он крепок и телом, и духом и, подобно другим членам гильдии, предпочитает зимовать в Каэр Морхене, а с наступлением весны снова отправляется на большак. Весемир мастерски обращается с мечом, и именно он научил Геральта всему, что тот знает.

Трисс Меригольд

Трисс – давняя подруга Геральта. Она знакома со многими ведьмаками из Каэр Морхена. И хотя она чародейка и непосвященная, Трисс – одна из тех немногих избранных, кому всегда открыты двери старой крепости. Трисс по праву входит в круг верных друзей Геральта.

Велерад

Велерад является ипатом Вызимы и в отсутствие Фольтеста представляет высшую власть как в городе, так и в стране. Ипат знаком с Геральтом достаточно давно. Когда-то именно он обсуждал с ним стоимость снятия проклятия, превратившего принцессу Адду в стрыгу.

Адда

Принцесса Адда родилась в результате кровосмесительного союза. Один из ревнивых поклонников ее матери проклял еще не рожденное дитя, в результате чего Адда появилась на свет стрыгой. Принцесса достаточно быстро набралась сил и на протяжении нескольких лет терроризировала жителей Старой Вызимы, пожирая несчастных, оказавшихся у нее на пути. Никому не удавалось ни убить ее, ни снять ужасное проклятие. До тех пор, пока в Вызиме не появился Геральт...

Лютик

Бесспорно, лучший друг Геральта. Любитель слухов, балагур и бездельник. При этом пользующийся успехом дамский угодник, хотя постоянно попадает из-за этого в самые разные переделки. И, несомненно, Лютик – талантливый бард.

Шани

Шани и Геральта свел Лютик много лет назад, в Оксенфурте. Шани получила там медицинское образование и в данный момент является профессионалом в своей области. Ей пришлось достаточно рано повзрослеть, чему немало способствовала Битва под Бренной, во время которой Шани помогала раненым в полевом госпитале.

Золтан Хивай

Золтан Хивай утверждает, будто собственными глазами видел, как Геральт погиб во время расправы над нелюдьми в Ривии. Производит впечатление рассудительного и практичного краснолюда и отстаивает свое мнение об окружающем мире, отпуская саркастические комментарии по поводу происходящих событий. Как и другие нелюди, Золтан обеспокоен растущим расизмом в Темерии.

ПРИСТУПАЯ К ИГРЕ

Новая игра

Выберите этот пункт, чтобы начать новую игру. Затем вам необходимо выбрать один из трех уровней сложности:

Легко. Идеальный выбор для новичков (не только в игре «Ведьмак»). На этом уровне сложности игровые элементы будут представлены игроку постепенно. Противники наносят меньшее повреждение, а Геральт быстрее набирает опыт. Во время боя дополнительные сигналы помогут вам атаковать в нужные моменты и провести максимально эффективную серию ударов.

Нормально. Рекомендуются для опытных игроков, впервые попавших в мир «Ведьмака». При выполнении серии ударов подсказки не отображаются, а интервал между атаками уменьшен. Противники обладают обычными параметрами, а Геральт набирает опыт с нормальной скоростью.

Тяжело. Для самых опытных игроков. Чудовища и другие противники значительно сильнее. Интервал между атаками в серии максимально короткий. Геральт набирает опыт медленнее. При этом уровне сложности некоторых противников можно победить только с помощью алхимии.

После того как вы выберете уровень сложности, необходимо указать желаемый тип управления. Управлять главным персонажем можно при помощи мыши (в дальней или ближней изометрии) или при помощи мыши и клавиатуры (вид от третьего лица, типичный для игр жанра action-adventure). Во время игры вы в любой момент сможете сменить выбранный тип управления.

Настройки

Выберите этот пункт меню, чтобы изменить настройки управления, камеры, звука и видео или назначить новые горячие клавиши. Чтобы сохранить новые настройки, нажмите кнопку **ПРИНЯТЬ**. Чтобы отменить внесенные изменения, нажмите кнопку **ОТМЕНИТЬ**.

Игра

В этом меню вы сможете изменить различные игровые настройки, такие как всплывающие подсказки, субтитры, режим камеры, чувствительность камеры, прокрутка у границ экрана и инверсия мыши.

Графика

В этом меню вы сможете настроить такие параметры экрана, как разрешение, гамму и полноэкранный режим.

Звук

Это меню позволяет настроить параметры звуковых эффектов и музыки, а также включить или выключить аппаратную поддержку технологии Creative EAX®.

Управление

В этом меню вы сможете изменить назначение горячих клавиш. Для этого выберите действие и нажмите клавишу, которую вы хотите для него назначить. Нажмите клавишу **ENTER**, чтобы подтвердить свой выбор, а затем кнопку **ПРИНЯТЬ**, чтобы сохранить текущие настройки. Нажмите кнопку **ОТМЕНИТЬ**, чтобы отменить новое назначение горячих клавиш. Нажмите клавишу **ESC**, чтобы отменить назначение и выйти из этого меню.

Дополнительно

Данное меню позволяет изменить дополнительные настройки, связанные с движком игры (такие как качество теней, текстур и освещения, сглаживание и т.п.).

Загрузка/сохранение игры

Рекомендуем вам время от времени сохранять игру. Это позволит сэкономить массу времени, если Геральт погибнет или вы захотите по какой-либо другой причине переиграть данный эпизод. Чтобы сохранить игру, откройте главное меню и выберите пункт **СОХРАНИТЬ**. Чтобы перезаписать одну из предыдущих игр, дважды щелкните по ней мышкой. Также можно сохранять игры при помощи переназначаемой клавиши быстрого сохранения. При этом каждый раз будет создаваться новый файл данных. Чтобы загрузить игру, выберите соответствующий пункт главного меню. Или нажмите клавишу быстрой загрузки, чтобы загрузить последнюю игру, сохраненную таким же быстрым способом.

Главное меню в игре

В процессе игры нажмите клавишу **ESC** или щелкните по иконке системных настроек в правом верхнем углу экрана, чтобы открыть окно, по своей функциональности подобное главному меню.

Выход

Выберите этот пункт, чтобы выйти из игры.

НАЧАЛО ИГРЫ И ОБУЧЕНИЕ

В самом начале игры вы оказываетесь в роли Геральта из Ривии в стенах ведьмачьей крепости Каэр Морхен. Вашим первым заданием будет помочь другим ведьмакам отразить атаку неизвестных бандитов.

На первых стадиях игры система обучения поможет вам освоиться с основными игровыми элементами.

Интерфейс игры

Интерфейс игры предоставит вам доступ ко всей основной информации, которая может потребоваться вам в виртуальном мире.

Основное окно игры

В основном окне отображается часть игрового мира. Вид зависит от выбранного режима камеры.

Статус
игрока

Индикатор
времени и места

Небоевой
режим

Мини-карта

Ячейки
оружия

Игровые
панели

Ведьмачьи
Знаки



Небоевой режим. Активирует режим для общения с нейтральными и дружелюбными персонажами. В небоевом режиме Геральт убирает все оружие. Чтобы войти в этот режим, щелкните по иконке или нажмите соответствующую клавишу (по умолчанию **ТАВ**).

Ячейки оружия. Здесь отображаются иконки, соответствующие всему оружию, которое в данный момент есть у Геральта. Щелкните по одной из иконок, чтобы взять в руку соответствующее оружие. Если вы вытащите меч, рядом с его значком появятся иконки боевых стилей (см. раздел «Ведьмачьи боевые стили»). Также вы можете на-

значить для каждого типа оружия горячую клавишу.

Панель эликсиров. Предоставляет быстрый доступ к эликсирам, размещенным на поясе Геральта в Снаряжении. Также можно назначить горячие клавиши для каждого типа эликсиров.

Ведьмачьи Знаки. Предоставляют прямой доступ к Знакам, которые на данный момент известны Геральту. Любой Знак также можно использовать, нажав соответствующую горячую клавишу.

Мини-карта. Отображает карту местности, на которой находится Геральт. Тут же показывается направление камеры и указатель цели для текущего задания.

Индикатор времени и места. Наведите курсор на этот индикатор, чтобы узнать примерное время в игровом мире и статус текущего места (опасно или безопасно). В безопасных местах Геральт не может вытащить оружие или применить Знак до тех пор, пока на него не нападут.

Медальон



Здоровье. Отображает уровень здоровья и жизненных сил Геральта. Уровень здоровья снижается при получении ранений во время боя. Если он достигнет нуля, Геральт погибнет.

Энергия. Отображает уровень энергии Геральта и его общее состояние. Геральт должен быть в хорошей форме, чтобы использовать Знаки, блокировать удары в кулачном бою, а также наносить особые удары во время боя с мечом. При выборе любого Знака на шкале энергии появятся два индикатора, отображающие, сколько энергии необходимо для применения простого Знака и его улучшенного варианта. Если уровень энергии ниже минимального, Геральт не сможет использовать выбранный Знак.

Токсичность. Отображает уровень интоксикации организма при употреблении эликсиров. Чрезмерная интоксикация негативно влияет на умения Геральта и может даже привести к летальному исходу.

Шкала опыта. Шкала заполняется по мере приобретения Геральтом опыта. Когда шкала заполнится полностью, вы перейдете на следующий уровень опыта.

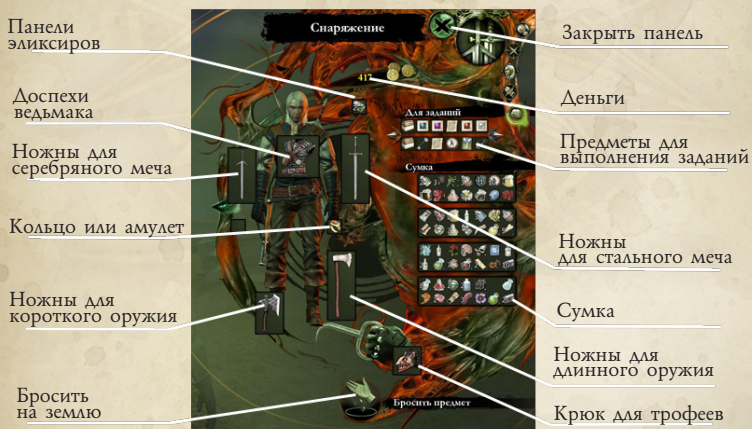
Панель персонажа

Панель персонажа отображает общий статус Геральта, включая информацию об основных параметрах, боевых стилях, Знаках, а также различных улучшениях и текущем уровне опыта. Для получения более подробной информации смотрите главу «Развитие персонажа».



Панель Снаряжения

В данном окне отображаются все предметы, которые Геральт носит с собой.



Панель снаряжения разделена на три части. В первой отображены предметы, которые Геральт носит на себе, а во второй – предметы в сумке, в третьей – предметы в алхимической сумке. Предметы в алхимической сумке можно сортировать по типу алхимической субстанции (для этого используйте кнопки в верхней части отделения). Ячейки вокруг изображения Геральта используются для оружия, колец и эликсиров. Количество этих ячеек зависит от текущих доспехов Геральта. Крюк для трофеев используется при охоте на редких чудовищ.

Внимание! На крюк для трофеев можно помещать одновременно не более одного трофея.

Дневник

Дневник хранит в себе все знания, получаемые Геральтом в процессе игры, начиная с информации о заданиях, персонажах, чудовищах, алхимических ингредиентах и формулах и заканчивая политической и исторической информацией о различных территориях в игровом мире.

Вкладка заданий

На этой вкладке содержится информация о заданиях, которые Геральт получает от других персонажей или через объявления, вывешенные на досках объявлений.

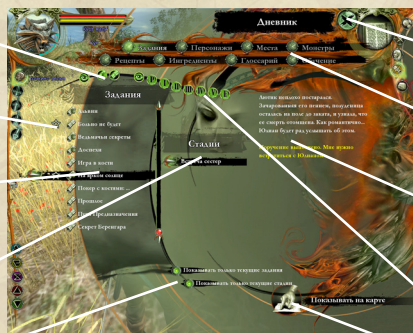
Фильтры заданий

Статус задания

Список заданий

Этапы задания

Фильтры этапа и задания



Заккрыть панель

Вкладки дневника

Описание задания

Отображать задания по главам

Отслеживание задания

Статус задания. Следующие иконки отображают текущий статус задания:



Успешно выполненные задания (только на вкладке заданий)



Текущие задания, которые можно отследить на карте при помощи указателей



Проваленные задания



Новая запись в Дневнике или обновление уже существующей записи

Внимание! Последние две иконки также используются на других вкладках дневника.

Текущее задание и фильтры выбора. Выберите, чтобы отображать только текущие задания и их этапы.

Вкладка персонажей

На этой вкладке вы найдете информацию обо всех основных персонажах, которых вы встретите или о которых услышите или прочтете в книгах и заметках. Эти описания будут пополняться по мере того, как Геральт будет собирать информацию о каждом конкретном персонаже.



Внимание! Вкладки местности, чудовищ, алхимии, ингредиентов, глоссария и обучения созданы по той же схеме.

Панель карты

Данная панель отображает карту текущей местности. Скрытые участки карты открываются по мере того, как Геральт исследует игровой мир.



На карте отмечено текущее местоположение Геральта (зеленая стрелка) и других персонажей и объектов, которые могут помочь в выполнении заданий. Среди таких объектов могут быть городские ворота, публичные дома или персонажи, играющие важную роль для развития сюжета. Для получения более подробной информации о карте и мини-карте смотрите раздел «Мини-карта и указатели».

Режим медитации

Данный режим можно активировать при помощи соответствующей иконки во время разговора с другим персонажем (см. раздел «Действия при диалогах») или просто щелчком мыши по костру. Медитация позволяет Геральту отдохнуть и набраться сил. Ему необходимо несколько часов, чтобы восстановить здоровье и избавиться от негативных последствий интоксикации.



Узнайте текущее игровое время на индикаторе времени и места рядом с мини-картой, затем выберите одну из четырех предустановленных настроек или укажите время на отдых (в часах) при помощи ползунка. Когда закончите с этим, нажмите на изображение песочных часов.

Системные настройки

Щелкните по самой верхней иконке в правой части экрана, чтобы открыть главное меню. Для получения более подробной информации смотрите раздел «Главное меню в игре».

***Внимание!** Любую панель можно закрыть, щелкнув по черному крестику в правом верхнем углу окна.*

Исследование игрового мира

Режимы камеры/управления

Вы можете выбрать один из трех режимов камеры.

Дальний изометрический вид. Камера смотрит на игровой мир и Геральта под углом, сверху. Чтобы приказать Геральту перейти куда-либо, щелкните левой кнопкой мыши по месту назначения. В этом режиме передвижение камеры вперед и назад заблокировано, а прокрутка ограничена и осуществляется только по горизонтальной оси.

Данный режим рекомендуется для игроков, предпочитающих видеть все, что происходит вокруг персонажа. Все персонажи, а также любые события, происходящие неподалеку от Геральта, будут четко видны на экране.

Ближний изометрический вид. Данный режим также предоставляет вид сверху, но камера находится ближе к Геральту. Повернуть камеру можно при помощи колесика мыши или подведя курсор к правой или левой границе экрана (для этого необходимо включить соответствующий пункт в настройках игры, см. раздел «Главное меню в игре»).

Данный режим рекомендуется для игроков, которые предпочитают видеть, что происходит вокруг, но при этом быть ближе к действию.

Вид от третьего лица. В данном режиме камера расположена за правым или левым плечом Геральта (сторону можно переключить при помощи переназначаемой клавиши). Передвижение Геральта осуществляется при помощи клавиш **W**, **S**, **A** и **D**, а обзор – при помощи мыши.

Этот режим рекомендуется для игроков, предпочитающих динамичные действия и максимальное вовлечение в игровые события.



Дальняя изометрия



Ближняя изометрия



Вид от третьего лица

Мини-карта и указатели

Мини-карта упрощает передвижение по игровому миру, отображая текущее местоположение Геральта на данной территории.

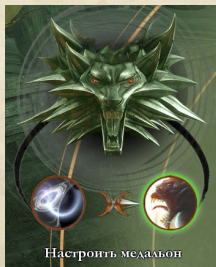
В панели вы можете отметить указателями важные объекты на подробной карте территории. Щелкните левой кнопкой мыши по указателю места, чтобы активировать указатель направления на мини-карте. На вкладке заданий в Дневнике вы можете включить отслеживание, чтобы выделить указатели, относящиеся к данному этапу задания. Одновременно можно устанавливать до трех указателей.



Ведьмачий медальон

Ведьмачий медальон начинает вибрировать при приближении Геральта к источникам опасности, на которые медальон в данный момент настроен. Можно настроить медальон на предупреждение о затаившихся поблизости чудовищах или о магии, источником которой могут быть Места Силы или персонажи, использующие магию.

Настройка медальона. Настроить медальон можно, войдя в режим медитации и открыв снаряжение.



Реагировать на магию

Реагировать на чудовищ

Выполнение действий

Чтобы выполнить определенное действие, щелкните левой кнопкой мыши по целевому объекту или персонажу. Некоторые действия доступны только в небоевом режиме, когда оружие убрано в ножны. Кроме того, на предметах и других персонажах Геральт может использовать Знаки Аард и Игни.

Курсоры

Курсор изменит свою форму, отображая действие, которое будет выполнено по умолчанию при щелчке ЛКМ.



Указывающая перчатка. Основной тип курсора в игровых панелях. Позволяет переключаться между окнами, вызывать подсказки, выбирать режим персонажа, оружие, Знаки или эликсиры.



Стрелка. Основной индикатор передвижения в режимах дальней и ближней изометрии. Щелкните по земле, чтобы приказать Геральту перейти к указанному месту.



Перечеркнутая стрелка. Этот курсор означает недоступные области игрового мира.



Разговор. Щелкните, чтобы поговорить с другим персонажем.



Молчание. Означает, что данный персонаж не будет разговаривать с Геральдом.



Рука с рычагом. Щелкните, чтобы использовать, открыть или обыскать объект. Щелкните, одновременно удерживая клавишу **CTRL**, чтобы автоматически забрать все предметы из данного объекта.



Открытая перчатка. Щелкните, чтобы взять предмет.



Меч. Щелкните, чтобы атаковать цель.



Пылающий меч. Щелкните, чтобы выполнить следующую атаку в серии (отображается только при легком уровне сложности).



Перечеркнутый меч. Показывает, что щелчок прервет текущую серию атак (отображается только при легком уровне сложности).



Кулак. Щелкните, чтобы нанести удар кулаком (отображается только во время кулачного боя).



Кулак и перекрестие. Щелкните, чтобы продлить текущую серию ударов (отображается только во время кулачного боя).



Ворота. Щелкните, чтобы открыть дверь или ворота.

Диалоги

Во время разговора с другим персонажем в нижней части экрана отображается список возможных реплик. В верхней части списка обычно показываются реплики, играющие важную роль для развития сюжета или выполнения задания. Обычно расположение этих реплик отражает структуру диалога. Чтобы выбрать ту или иную реплику, просто щелкните по ней мышкой или нажмите соответствующую горячую клавишу (1, 2, 3, 4 и т.д.).

Действия в диалогах

Помимо реплик, окно диалога может содержать одну или несколько иконок, символизирующих действия, которые в значительной мере могут повлиять на общее развитие сюжета. Эти иконки позволяют вам напрямую общаться с персонажем одним из нижеперечисленных способов:



Торговля. Позволяет торговать с персонажами, у которых есть товары на продажу или которые хотят что-то приобрести у Геральта.



Хранение. Позволяет Геральту отдать персонажу какой-либо предмет из своего снаряжения на временное хранение. Позже предметы можно забрать у любого другого персонажа, предлагающего опцию «Хранение»



Плата. Позволяет выплатить персонажу оговоренную заранее сумму в обмен на информацию, пропуск или другие услуги.



Подкуп. Позволяет подкупить персонажа при попытке убедить его что-либо сделать. Если сумма подкупа не оговаривалась заранее, вы можете сами установить ее при помощи ползунка.



Подарок. Позволяет сделать подарок другому персонажу.



Печатка. Отображается для тех персонажей, которые могут изменить свое отношение к Геральту. Для этого Геральт должен показать им определенное кольцо на руке.



Отдых/медитация. Активирует режим медитации. При отдыхе или медитации в тавернах или на постоянных дворах от вас может потребоваться скромная сумма за съем комнаты.



Улучшение оружия. Позволяет улучшить оружие, которое уже есть у Геральта. Для получения более подробной информации об улучшении оружия смотрите раздел «Улучшение мечей и доспехов».



Кулачный бой. Позволяет вступить в кулачный бой и открывает окно ставок. Для получения более подробной информации смотрите раздел «Мини-игры».



Покер с костями. Позволяет сыграть в покер с костями. Для получения более подробной информации смотрите раздел «Мини-игры».



Выпить. Позволяет посостязаться с другим персонажем, кто кого перепьет. Таким образом Геральт может добиться расположения другого персонажа и получить дополнительную информацию. Для получения более подробной информации смотрите раздел «Мини-игры».

Бой

Противники отмечены красным цветом (имя персонажа и круглая шкала здоровья у его ног). Если оружие Геральта в ножнах, щелкните по противнику, чтобы атаковать его, используя оружие и боевые приемы, которые Геральт применял в последний раз. Если Геральт уже вытащил оружие, также щелкните левой кнопкой мыши по врагу, чтобы атаковать его. В местах, считающихся опасными (см. индикатор времени и места) можно также атаковать нейтральных персонажей (отмечены синим цветом). Персонажи, отмеченные зеленым цветом, являются союзниками Геральта, и атаковать их невозможно.

Отдых и медитация

Если Геральт получил в бою тяжелое ранение, выпил слишком много высокотоксичных эликсиров, получил Таланты для приобретения новых умений и развития навыков или вам необходимо просто создать алхимические микстуры, найдите подходящее место для разведения огня (огонь разжигается левой кнопкой мыши) и активируйте режим медитации. Потухший огонь можно разжечь при помощи кремня или знака Игни. Также Геральт может медитировать в постоянных дворах и домах определенных персонажей. В этом случае щелкните по иконке отдыха/медитации во время разговора с соответствующим персонажем.

БОЙ

Ведение боя в «Ведьмаке» будет зависеть от выбранного вами режима управления (см. раздел «Исследование игрового мира»).

Передвижение

В режимах дальней и ближней изометрии передвижение персонажа осуществляется щелчком мыши. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы приказать Геральту перейти на другое место, выполнить серию ударов или маневр (см. ниже). Эти режимы дают общий вид на боевую ситуацию, включая все, что происходит вокруг. Однако в целом бой выглядит менее динамичным, чем в режиме от третьего лица.

В режиме от третьего лица передвижение и маневры осуществляются с клавиатуры (по умолчанию клавиши **W**, **S**, **A**, **D**). Мышь используется для обзора. Чтобы прицелиться в противника, наведите на него центральный указатель и щелкните левой кнопкой мыши, чтобы произвести атаку. Этот режим делает бой более динамичным и захватывающим, однако не предоставляет тактического преимущества, как изометрические режимы.

Особые маневры в бою

Геральт также может выполнять три вида особых маневров, что особенно пригодится во время боя. Все маневры выполняются только из боевой позиции (когда оружие извлечено из ножен).

Отскок/бросок. Данный маневр позволяет Геральту быстро увеличить или сократить расстояние до противника, таким образом сменив тактическую позицию или отступив в зону недосягаемости. В изометрических режимах щелкните два раза рядом с Геральтом, чтобы указать направление передвижения. В режиме от третьего лица дважды нажмите соответствующую клавишу передвижения (по умолчанию **W**, **S**, **A**, **D**). Этот маневр можно выполнить из любой позиции.

Прыжок/пируэт. Данный маневр лучше всего использовать, если Геральт окружен противниками или враг загораживает ему дорогу к месту назначения. Выполняя этот прием, Геральт перепрыгивает через стоящего перед ним противника или совершает пируэт, отбрасывая врагов в сторону и занимая новую тактическую позицию. В изометрических режимах щелкните два раза позади противника, чтобы перепрыгнуть через него или выполнить пируэт. В режиме от третьего лица дважды нажмите клавишу передвижения вперед (по умолчанию **W**). Для выполнения этого маневра Геральт должен находиться очень близко от противника.

Быстрый разворот. При этом маневре Геральт стремительно разворачивается на 180°, чтобы оказаться лицом к лицу с напавшим сзади противником или чтобы развернуться после пируэта или прыжка. Этот прием рекомендуется для режима от третьего лица. Выполнить его можно, нажав соответствующую клавишу (по умолчанию **F**).

Бой с мечом

Чтобы атаковать противника, щелкните по нему левой кнопкой мыши (во всех режимах). Геральт наносит удары в соответствии с выбранным боевым стилем.

Ведьмачьи боевые приемы

Ведьмаков обучают трем основным типам боевых стилей, каждый из которых эффективен против определенных противников. Это силовой, быстрый и групповой стили. Учитывая тот факт, что ведьмаки используют два меча (стальной и серебряный), у Геральта есть выбор между шестью видами боевых стилей (по три для каждого меча). Выполнение приемов каждого типа требует определенных способностей и в разной степени влияет на общую динамику боя.



Силовой стиль. При выполнении этих приемов главную роль играет сила удара. При этом приходится жертвовать скоростью и точностью, поэтому такие приемы наиболее эффективны против медлительных, хорошо защищенных и обладающих большой энергией противников. Против маневренных и легко защищенных целей эффективность силового стиля практически нулевая.



Быстрый стиль. Прямая противоположность силовому стилю. Серия быстрых коротких ударов максимально эффективна против ловких, легко защищенных противников. При выполнении быстрых приемов наносится ограниченное повреждение, поэтому они неэффективны против обладающих большой энергией хорошо защищенных врагов. Одним из преимуществ этого типа приемов является высокая скорость ударов, которая мешает противнику сосредоточиться на контратаке.



Групповой стиль. Главным образом используется против слабых противников, которые предпочитают нападать группой. Мощные размашистые удары позволяют одновременно нанести повреждение нескольким целям. Эффективность этих приемов прямо пропорциональна количеству противников, с которыми приходится сражаться Геральту. Идеально такие удары подходят в случае засады, когда на вас нападет сразу несколько врагов. Однако при этом Геральт оказывается уязвим для потенциальных ударов со спины.

***Внимание!** Во время боя можно не стараться специально уклоняться или блокировать удары противника (за исключением выполнения особых маневров). Будучи опытным мастером меча, Геральт автоматически старается блокировать или уйти от удара врага при каждом удобном случае.*

Ведьмачьи мечи используются в разных ситуациях:



Стальной меч. Ведьмаки используют стальные мечи (чаще всего из метеоритной стали) против чудовищ, обладающих иммунитетом к серебру, а также против представителей разумных рас, включая людей, эльфов, краснолюдов и водяных. Только из-за одного своего веса такие мечи являются двуручным оружием.



Серебряный меч. Изящный серебряный клинок используется для уничтожения реликтов периода Сопряжения Сфер (вампиров, трупоедов и прочих чудовищ, чувствительных к этому драгоценному металлу). Это легкое одноручное оружие.

***Внимание!** Иконки мечей могут меняться в зависимости от того, какое именно оружие в настоящий момент есть у Геральта.*

Хотя Геральт отлично владеет и другими видами оружия (кистени, кинжалы, боевые топоры и булавы), но при их использовании он не применяет ведьмачьи боевые стили. Кроме того, такое оружие обычно является стальным, а потому неэффективно против магических существ.

Серии атак

Помимо стандартных боевых маневров и ударов, Геральт может выполнять особые атаки, на которые способны только ведьмаки и которые зависят от используемого в данный момент оружия. Сюда входят серии атак, особые атаки и добивающие удары.

Щелкните по противнику, чтобы нанести первый удар в серии (каждая атака состоит из нескольких ударов). После того как Геральт нанесет последний удар, щелкните еще раз, чтобы приступить к атаке следующего уровня. Чтобы помочь вам вовремя наносить удары, в игре предусмотрено несколько визуальных и один звуковой сигнал:

Пылающий меч (отображается только на низком и среднем уровне сложности). При завершении атаки стандартный курсор меча превращается в изображение пылающего меча.

Мельница. Завершив атаку, Геральт выполняет круговое движение мечом.

Огненный след. Огненный след меча означает выполнение последнего удара.

Звук рассекаемого воздуха. Звук меча, рассекающего воздух, сопровождает последний удар.

Обращая внимание на сигналы, перечисленные выше, щелкните по противнику, как только закончится предыдущая серия, чтобы приступить к следующей. Со временем ваше чувство ритма в разных видах боевых приемов улучшится. Движения Геральта станут непрерывными, и описанные выше сигналы вам уже не понадобятся.

Каждая последующая атака позволяет нанести большее повреждение и часто имеет особые свойства. Для каждого типа боевых приемов число атак в серии соответствует достигнутому уровню соответствующих приемов (максимум четыре). Атака самого высокого уровня называется «Последний удар» и наносит дополнительный урон противнику.

Особые и добивающие удары

Особые удары

Когда Геральт достигнет четвертого уровня в одном из видов боевых приемов, он получит возможность наносить противнику исключительно мощные удары. Чтобы выполнить такой удар, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши, наведя курсор на цель. В нижней части экрана появится шкала мощности удара. Как только она заполнится, отпустите кнопку мыши и смотрите, как Геральт наносит мощнейший удар своему противнику.






***Внимание!** Особые удары довольно утомительны, и их применение требует значительных затрат энергии.*

Добивающие удары

При определенных обстоятельствах Геральт может нанести добивающий удар, мгновенно и эффектно убив своего противника. Добивающие удары наносятся противнику, который предварительно был оглушен или сбит с ног при помощи Знака или предыдущего удара (см. объяснение ниже). Щелкните по оглушенному или лежащему на земле противнику прежде, чем тот придет в себя или встанет на ноги. Геральт нанесет врагу добивающий удар.


Общая информация о ведьмачьих боевых стилях

Внимание! Улучшения стилей не складываются.

Силовой стиль со стальным мечом					
Основные уровни					
	Первая атака, состоящая из двух ударов. Наносит небольшое повреждение сильным противником. Ослабляет защиту цели. Полная последовательность состоит из трех ударов.	Вторая атака, состоящая из двух ударов. Наносит среднее повреждение сильным противникам и повышает шанс кровопотери у врага. Ослабляет защиту жертвы. Полная последовательность состоит из четырех ударов.	Третья атака, состоящая из двух ударов. Наносит серьезное повреждение сильным противникам и повышает шанс кровопотери у врага. Значительно ослабляет защиту жертвы. Полная последовательность состоит из пяти ударов.	Жнец - особая атака, состоящая из двух ударов. Наносит серьезное повреждение, значительно ослабляя защиту жертвы. Удаивает шанс на Оглушение и Уничтожение щита. Требуется затрат энергии.	Четвертая атака, состоящая из четырех ударов. Наносит максимальное повреждение сильным противникам и повышает шанс кровопотери у врага. Максимально ослабляет защиту жертвы. Полная последовательность состоит из 6 ударов.

Улучшения			
	Удар по артерии I Незначительно повышает шанс кровопотери у противника.	Удар по артерии II Повышает шанс кровопотери у противника.	Удар по артерии III Значительно повышает шанс кровопотери у противника.
			
	Сокрушительный удар I Незначительно увеличивает наносимое противнику повреждение.	Сокрушительный удар II Увеличивает наносимое противнику повреждение.	Сокрушительный удар III Значительно увеличивает наносимое противнику повреждение.
			
	Боевая ярость I Увеличивает наносимое повреждение в случае, если Геральт тяжело ранен.	Боевая ярость II Значительно увеличивает наносимое повреждение в случае, если Геральт тяжело ранен.	Боевая ярость III Максимально увеличивает наносимое повреждение в случае, если Геральт тяжело ранен.

Быстрый стиль со стальным мечом

Основные уровни					
	Первая атака, состоящая из двух ударов. Наносит ограниченное повреждение быстрым противником. Незначительно повышает точность удара и возможность отразить удар. Полная последовательность состоит из трех ударов.	Вторая атака, состоящая из четырех ударов. Наносит среднее повреждение быстрым и проворным противником. Повышает точность удара, возможность отразить удар и шанс причинить врагу боль. Полная последовательность состоит из четырех ударов.	Третья атака, состоящая из пяти ударов. Наносит серьезное повреждение быстрым и ловким противникам. Значительно повышает точность удара, возможность отразить удар и шанс причинить врагу боль. Полная последовательность состоит из пяти ударов.	Вихрь – особая атака, состоящая из четырех ударов. Наносит серьезное повреждение и значительно повышает шанс отразить удар. В два раза повышает шанс обезоружить противника. Требует затрат энергии.	Четвертая атака, состоящая из четырех ударов. Значительно повышает точность удара и возможность отразить удар. В два раза повышает шанс причинить врагу боль. Полная последовательность состоит из шести ударов.

Улучшения			
	Паралич I Незначительно повышает шанс причинить противнику боль.	Паралич II Повышает шанс причинить противнику боль.	Паралич III Значительно повышает шанс причинить противнику боль.
			
	Град ударов I Незначительно повышает наносимое противнику повреждение.	Град ударов II Повышает наносимое противнику повреждение.	Град ударов III Значительно повышает наносимое противнику повреждение.
			
	Подсечка I Незначительно повышает шанс причинить боль тяжело раненному противнику.	Подсечка II Повышает шанс причинить боль тяжело раненному противнику.	Подсечка III Значительно повышает шанс причинить боль тяжело раненному противнику.

Групповой стиль со стальным мечом

Основные уровни					
	Первая атака, состоящая из двух ударов. Наносит ограниченное повреждение противникам, окружившим Геральта, и незначительно повышает точность ударов. Полная последовательность состоит из трех ударов.	Вторая атака, состоящая из пяти ударов. Наносит среднее повреждение противникам, окружившим Геральта, и умеренно повышает точность ударов. Полная последовательность состоит из четырех ударов.	Третья атака, состоящая из пяти ударов. Наносит серьезное повреждение противникам, окружившим Геральта, и значительно повышает точность ударов. Полная последовательность состоит из пяти ударов.	Палач – особая атака, состоящая из пяти ударов. Наносит значительное повреждение противникам. Требуется затратить энергии.	Последняя атака в серии, состоящая из трех ударов. Наносит очень серьезное повреждение противникам, окружившим Геральта. Полная последовательность состоит из шести ударов.

Улучшения			
	Точный удар I Незначительно повышает шанс нанести критическое повреждение.	Точный удар II Повышает шанс нанести критическое повреждение.	Точный удар III Значительно повышает шанс нанести критическое повреждение.
			
	Полупируэт I Незначительно увеличивает наносимое противнику повреждение.	Полупируэт II Увеличивает наносимое противнику повреждение.	Полупируэт III Значительно увеличивает наносимое противнику повреждение.
			
	Подножка I Незначительно повышает шанс сбить противника с ног, когда Геральт одновременно сражается с тремя врагами и более.	Подножка II Повышает шанс сбить противника с ног, когда Геральт одновременно сражается с тремя врагами и более.	Подножка III Значительно повышает шанс сбить противника с ног, когда Геральт одновременно сражается с тремя врагами и более.

Силовой стиль с серебряным мечом

Основные уровни					
	Первая атака, состоящая из двух ударов. Наносит ограниченное повреждение сильным противникам. Ослабляет защиту цели. Полная последовательность состоит из трех ударов.	Вторая атака, состоящая из четырех ударов. Наносит среднее повреждение сильным противникам и повышает шанс кровопотери у врага. Ослабляет защиту цели. Полная последовательность состоит из четырех ударов.	Третья атака, состоящая из пяти ударов. Наносит серьезное повреждение сильным противникам и повышает шанс кровопотери у врага. Значительно ослабляет защиту цели. Полная последовательность состоит из пяти ударов.	Апперкот – особая атака, состоящая из двух ударов. Наносит серьезное повреждение и значительно ослабляет защиту цели. Удваивает шанс сбить противника с ног. Требуется затратить энергию.	Четвертая атака, состоящая из четырех ударов. Наносит максимальное повреждение сильным противникам и повышает шанс кровопотери у врага. Максимально ослабляет защиту цели. Полная последовательность состоит из шести ударов.




Улучшения			
	Глубокий порез I Незначительно повышает шанс кровопотери у противника.	Глубокий порез II Повышает шанс кровопотери у противника.	Глубокий порез III Значительно повышает шанс кровопотери у противника.
			
	Смертельный удар I Незначительно увеличивает наносимое противнику повреждение.	Смертельный удар II Увеличивает наносимое противнику повреждение.	Смертельный удар III Значительно увеличивает наносимое противнику повреждение.
			
	Патинадо I Незначительно увеличивает повреждение, наносимое противнику, пострадавшему от Воспламенения.	Патинадо II Увеличивает повреждение, наносимое противнику, пострадавшему от Воспламенения.	Патинадо III Значительно увеличивает повреждение, наносимое противнику, пострадавшему от Воспламенения.

Быстрый стиль с серебряным мечом

Основные уровни					
	Первая атака, состоящая из двух ударов. Наносит ограниченное повреждение быстрым и проворным противникам. Незначительно повышает точность удара и возможность уклониться от удара противника. Полная последовательность состоит из трех ударов.	Вторая атака, состоящая из пяти ударов. Наносит среднее повреждение быстрым и проворным противникам. Повышает точность удара, возможность уклониться от удара, а также шанс причинить врагу боль. Полная последовательность состоит из четырех ударов.	Третья атака, состоящая из пяти ударов. Наносит серьезное повреждение быстрым проворным противникам. Значительно повышает точность удара, возможность уклониться от удара и шанс причинить врагу боль. Полная последовательность состоит из пяти ударов.	Пронизывающий луч – особая атака, состоящая из трех ударов. Наносит серьезное повреждение и значительно повышает шанс уклониться от удара. Требуется затрата энергии.	Четвертая атака, состоящая из пяти ударов. Значительно повышает точность удара и возможность уклониться от удара. Увеличивает шанс причинить врагу боль. Полная последовательность состоит из шести ударов.

Улучшения			
	Изнуряющая боль I Незначительно повышает шанс причинить противнику боль.	Изнуряющая боль II Повышает шанс причинить противнику боль.	Изнуряющая боль III Значительно повышает шанс причинить противнику боль.
			
	Стремительные удары I Незначительно повышает наносимое противнику повреждение.	Стремительные удары II Повышает наносимое противнику повреждение.	Стремительные удары III Значительно повышает наносимое противнику повреждение.
			
	Зловещий удар I Незначительно повышает повреждение, наносимое ослепленному противнику.	Зловещий удар II Повышает повреждение, наносимое ослепленному противнику.	Зловещий удар III Значительно повышает повреждение, наносимое ослепленному противнику.

Групповой стиль с серебряным мечом

Основные уровни					
	Первая атака, состоящая из двух ударов. Наносит ограниченное повреждение противникам, окружившим Геральта, и незначительно повышает точность ударов. Полная последовательность состоит из трех ударов.	Вторая атака, состоящая из четырех ударов. Наносит среднее повреждение противникам, окружившим Геральта, и умеренно повышает точность ударов. Полная последовательность состоит из четырех ударов.	Третья атака, состоящая из пяти ударов. Наносит серьезное повреждение противникам, окружившим Геральта, и значительно повышает точность ударов. Полная последовательность состоит из пяти ударов.	Факел – особая атака, состоящая из одного удара. Наносит значительное повреждение противникам и повышает шанс вызвать Воспламенение. Требует затрат энергии.	Четвертая атака, состоящая из шести ударов. Наносит очень серьезное повреждение противникам, окружившим Геральта. Полная последовательность состоит из шести ударов.

Улучшения			
	Критический удар I Незначительно повышает шанс нанести противнику критическое повреждение.	Критический удар II Повышает шанс нанести противнику критическое повреждение.	Критический удар III Значительно повышает шанс нанести противнику критическое повреждение.
			
	Мельница I Незначительно увеличивает наносимое противнику повреждение.	Мельница II Увеличивает наносимое противнику повреждение.	Мельница III Значительно увеличивает наносимое противнику повреждение.
			
	Нокдаун I Незначительно повышает шанс сбить противника с ног, когда Геральт одновременно сражается с тремя врагами и более.	Нокдаун II Повышает шанс сбить противника с ног, когда Геральт одновременно сражается с тремя врагами и более.	Нокдаун III Значительно повышает шанс сбить противника с ног, когда Геральт одновременно сражается с тремя врагами и более.

Ведьмачья магия

Хотя ведьмаки не являются могучими боевыми магами, они знают простейшие заклинания, которые доказали свою эффективность при правильном использовании. Ведьмаки называют эти заклинания Знаками и обычно применяют их в бою с чудовищами. Однако в некоторых случаях Знаки могут использоваться и в небоевых ситуациях.

Знаки

Ведьмакам известно пять разных Знаков. Как и любой другой навык, Знаки со временем можно улучшать (см. раздел «Развитие персонажа»).



Знак Аард. Мощный телекинетический импульс, отталкивающий и сбивающий с ног противников. Идеально подходит для атаки врагов, окруживших Геральта. Также может использоваться для разрушения препятствий и выполнения других действий, требующих большой физической силы.



Знак Квен. Защитное поле, окружающее Геральта и на какое-то время делающее его неуязвимым. В бою Знак Квен значительно облегчает употребление эликсиров и выполнение других небоевых действий, защищая Геральта от ударов противников. Любая атака Геральта прекращает действие Знака.



Знак Ирдэн. Магическая ловушка, расставляемая на земле или на полу. Ирген оказывает различное действие на противника, вызывая боль, кровопотерю, отравление и т.п. Улучшенный Знак Ирдэн вызывает одновременно несколько таких эффектов у одной цели или воздействует сразу на нескольких противников.



Знак Игни. После улучшения эта пирокинетическая волна вызывает у противника Воспламенение. Простой Знак Игни является эффективным оружием против чудовищ, восприимчивых к огню. Кроме того, этот Знак применяется вместо кремня для разжигания костров.



Знак Аксий. Телепатическая волна, позволяющая Геральту влиять на разум других существ. Знак может очаровать, временно оглушить или вызвать страх и панику у противника. При улучшении Аксий позволяет настолько эффективно очаровать противников, что заставит их временно перейти на сторону Геральта.

Обучение Знакам

Путешествуя по игровому миру, вы будете находить Места Силы – места, где Геральт может вспомнить Знаки, которые он когда-то знал. Щелкните левой кнопкой мыши по Месту Силы, чтобы войти в него. Когда Геральт выйдет, он уже будет знать один из Знаков. Место Силы, соответствующее Знаку, который Геральт уже выучил, временно улучшит этот Знак.

Усиление Знаков

Как и в случае особых боевых ударов, Знаки также можно заряжать. Это умение необходимо получить для каждого уровня каждого Знака в отдельности. Чтобы зарядить Знак, удерживайте правую кнопку мыши (в случае использования Знака в бою курсор должен

быть наведен на противника). Когда шкала мощности полностью заполнится, отпустите правую кнопку мыши, чтобы освободить накопившуюся магическую энергию.

Общая информация о ведьмачьих Знаках

Знак Аард					
Особые атаки					
	Ученик Телекинетический импульс, сбивающий противника с ног. Воздействует на всех противников, находящихся перед Геральтом в пределах 180 градусов.	Подмастерье Усиленный телекинетический импульс, действующий на большем расстоянии. Сбивает с ног всех противников, находящихся перед Геральтом в пределах 180 градусов. Необходим уровень Ученика.	Специалист Усиленный телекинетический импульс, действующий на большем расстоянии. Сбивает с ног всех противников, находящихся перед Геральтом в пределах 270 градусов. Необходим уровень Подмастерья.	Эксперт Усиленный телекинетический импульс, действующий на большем расстоянии. Сбивает с ног всех противников, находящихся перед Геральтом в пределах 360 градусов. Необходим уровень Специалиста.	Мастер Мощнейший телекинетический импульс, действующий на максимальном расстоянии. Сбивает с ног всех противников вокруг Геральта на 360 градусов. Необходим уровень Эксперта.
Основные уровни					
	Телекинетический импульс ограниченной мощности. Может сбить противника с ног. Воздействует на всех противников, находящихся перед Геральтом в пределах 90 градусов. Мощность импульса в некоторой степени зависит от Интеллекта.	Телекинетический импульс средней мощности. Может сбить противника с ног. Воздействует на всех противников, находящихся перед Геральтом в пределах 90 градусов. Мощность импульса в некоторой степени зависит от Интеллекта.	Телекинетический импульс средней мощности. Может сбить противника с ног. Воздействует на всех противников, находящихся перед Геральтом в пределах 90 градусов. Мощность импульса в средней степени зависит от Интеллекта.	Телекинетический импульс средней мощности. Может сбить противника с ног. Воздействует на всех противников, находящихся перед Геральтом в пределах 90 градусов. Мощность импульса в значительной степени зависит от Интеллекта.	Телекинетический импульс высокой мощности. Может сбить противника с ног. Воздействует на всех противников, находящихся перед Геральтом в пределах 90 градусов. Мощность импульса в максимальной степени зависит от Интеллекта.

Улучшения				
	Оглушение Знак дополнительно оглушает противников.	Обезоруживание Знак может дополнительно обезоружить противников.	Кулак ветра Повышает шанс сбить противников с ног при особой силовой атаке с серебряным мечом (Апперкот).	Продление действия Продлевает действие Знака.
				
	Вихрь Повышает шанс оглушить, сбить с ног или обезоружить противника.	Сильный ветер Повышает шанс сбить противника с ног.	Гром Повышает шанс парализовать противника при улучшении Парализации.	Повышение эффективности Снижает затраты энергии на использование Знака.

Знак Квен

Особые атаки					
	Ученик Создает защитное поле вокруг Геральта, наносящее незначительное повреждение противнику.	Подмастерье Создает защитное поле вокруг Геральта, наносящее среднее повреждение противнику. Необходим уровень Ученика.	Специалист Создает защитное поле вокруг Геральта, наносящее среднее повреждение противнику. Необходим уровень Подмастерья.	Эксперт Создает защитное поле вокруг Геральта, наносящее значительное повреждение противнику. Необходим уровень Специалиста.	Мастер Создает защитное поле вокруг Геральта, наносящее огромное повреждение противнику. Необходим уровень Эксперта.
Основные уровни					
	Создает защитное поле, обладающее собственным параметром силы.	Создает защитное поле, обладающее собственным параметром силы. Время действия не сколько продлено. Необходим 1-й уровень Интеллекта.	Создает защитное поле, обладающее собственным параметром силы. Необходим 2-й уровень Интеллекта.	Создает защитное поле, обладающее собственным параметром силы. Необходим 3-й уровень Интеллекта.	Создает защитное поле, обладающее собственным параметром силы. Необходим 4-й уровень Интеллекта.

Улучшения				
	Защитный барьер I Дополнительно повышается сопротивляемость к Воспламенению.	Защитный барьер II Дополнительно повышается сопротивляемость к кислоте.	Защитный барьер III Дополнительно повышается сопротивляемость к нокауту и оглушению.	Жизненная зона Ускоряет восстановление здоровья.
				
	Резонанс Повышает шанс сбить противника с ног.	Продление действия Незначительно продлевает действие защитного поля.	Увеличенная энергия Увеличивает наносимое противнику повреждение.	Повышение эффективности Снижает затраты энергии на использование Знака.

Знак Ирдэн

Особые атаки					
	Ученик Создает волну, причиняющую боль всем противникам вокруг Геральта. Радиус действия - небольшой.	Подмастерье Создает волну, причиняющую боль всем противникам вокруг Геральта. Необходим уровень Ученика.	Специалист Создает волну, причиняющую боль всем противникам вокруг Геральта. Радиус действия - средний. Необходим уровень Подмастерья.	Эксперт Создает волну, причиняющую боль всем противникам вокруг Геральта. Радиус действия - большой. Необходим уровень Специалиста.	Мастер Создает волну, причиняющую боль всем противникам вокруг Геральта. Радиус действия - очень большой. Необходим уровень Эксперта.
Основные уровни					
	Создает магическую ловушку на земле, которая причиняет боль каждому противнику, попавшему в нее. Срабатывает два раза (либо на одной и той же, либо на разных целях).	Создает магическую ловушку на земле, которая причиняет боль каждому противнику, попавшему в нее. Срабатывает четыре раза. Необходим 1-й уровень Интеллекта.	Создает магическую ловушку на земле, которая причиняет боль каждому противнику, попавшему в нее. Срабатывает шесть раз. Необходим 2-й уровень Интеллекта.	Создает магическую ловушку на земле, которая причиняет боль каждому противнику, попавшему в нее. Срабатывает восемь раз. Необходим 3-й уровень Интеллекта.	Создает магическую ловушку на земле, которая причиняет боль каждому противнику, попавшему в нее. Срабатывает десять раз. Необходим 4-й уровень Интеллекта.

Улучшения				
	Знак боли Повышает шанс причинить боль.	Мастерство Удваивает время действия Знака.	Знак медлительности Снижает умение противника атаковать и уклоняться от ударов Геральта.	Знак ослепления Повышает шанс ослепить цель.
				
	Круг смерти Увеличивает повреждение, наносимое всем противникам в области действия.	Посвящение Ловушка срабатывает на пять раз больше.	Знак слабости Повышает шанс отравить цель.	Повышение эффективности Снижает затраты энергии на использование Знака.

Знак Игги

Особые атаки					
	Ученик Огненный шар, при ударе наносящий урон цели и находящимся рядом с ней противникам. Дальнейность - низкая.	Подмастерье Огненный шар, при ударе наносящий урон цели и находящимся рядом с ней противникам. Дальнейность - ограниченная. Необходим уровень Ученика.	Специалист Огненный шар, при ударе наносящий урон цели и находящимся рядом с ней противникам. Дальнейность - средняя. Необходим уровень Подмастерья.	Эксперт Огненный шар, при ударе наносящий урон цели и находящимся рядом с ней противникам. Дальнейность - высокая. Необходим уровень Специалиста.	Мастер Огненный шар, при ударе наносящий повреждение цели и находящимся рядом с ней противникам. Дальнейность - очень высокая. Необходим уровень Эксперта.
Основные уровни					
	Огненный шар может вызвать Воспламенение цели и наносит незначительное повреждение ближайшим противникам. Область охвата - 45 градусов перед Геральтом.	Огненный шар может вызвать Воспламенение цели и наносит незначительное повреждение ближайшим противникам. Область охвата - 135 градусов перед Геральтом. Необходим 1-й уровень Интеллекта.	Огненный шар может вызвать Воспламенение цели и наносит незначительное повреждение ближайшим противникам. Область охвата - 225 градусов перед Геральтом. Необходим 2-й уровень Интеллекта.	Огненный шар может вызвать Воспламенение цели и наносит незначительное повреждение ближайшим противникам. Область охвата - 315 градусов перед Геральтом. Необходим 3-й уровень Интеллекта.	Огненный шар может вызвать Воспламенение цели и наносит незначительное повреждение ближайшим противникам. Область охвата - 360 градусов. Необходим 4-й уровень Интеллекта.

Улучшения				
	Увеличение повреждения I Незначительно увеличивает наносимое противнику повреждение.	Увеличение повреждения II Увеличивает наносимое противнику повреждение.	Горящий клинок Повышает шанс вызвать Воспламенение цели при особой групповой атаке с серебряным мечом (Факел).	Пожар Повышает шанс причинить цели боль.
				
	Продление действия Продлевает время действия Воспламенения и страха.	Воспламенение Повышает шанс вызвать Воспламенение цели.	Стена огня Повышает шанс вызвать у противника страх.	Повышение эффективности Снижает затраты энергии на использование Знака.

Знак Аксий

Особые атаки					
	Ученик Волна, вселяющая страх в противников. Область охвата - ограниченная. Противники не в силах ничего предпринять во время действия Знака.	Подмастерье Волна, вселяющая страх в противников. Область охвата - небольшая. Противники не в силах ничего предпринять во время действия Знака. Необходим уровень Ученика.	Специалист Волна, вселяющая страх в противников. Область охвата - средняя. Противники не в силах ничего предпринять во время действия Знака. Необходим уровень Подмастерья.	Эксперт Волна, вселяющая страх в противников. Область охвата - большая. Противники не в силах ничего предпринять во время действия Знака. Необходим уровень Специалиста.	Мастер Волна, вселяющая страх в противников. Область охвата - обширная. Противники не в силах ничего предпринять во время действия Знака. Необходим уровень Эксперта.
Основные уловки					
	I Телепатическая волна, дающая возможность контролировать разум противников. На время действия Знака жертва переходит на сторону Геральта и атакует его врагов. Дальность - очень низкая.	II Телепатическая волна, дающая возможность контролировать разум противников. На время действия Знака жертва переходит на сторону Геральта и атакует его врагов. Дальность - низкая. Необходим 1-й уровень Интеллекта.	III Телепатическая волна, дающая возможность контролировать разум противников. На время действия Знака жертва переходит на сторону Геральта и атакует его врагов. Дальность - средняя. Необходим 2-й уровень Интеллекта.	IV Телепатическая волна, дающая возможность контролировать разум противников. На время действия Знака жертва переходит на сторону Геральта и атакует его врагов. Дальность - высокая. Необходим 3-й уровень Интеллекта.	V Телепатическая волна, дающая возможность контролировать разум противников. На время действия Знака жертва переходит на сторону Геральта и атакует его врагов. Дальность - очень высокая. Необходим 4-й уровень Интеллекта.

Улучшения				
	Очарование Повышает вероятность контроля над разумом цели.	Гипноз Повышает вероятность контроля над разумом цели.	Галлюцинации Повышает шанс ослепить цель при особой быстрой атаке с серебряным мечом (Пронизывающий луч).	Ужас Повышает шанс вселить страх в противников.
				
	Союзник Умение превращать двух врагов в союзников.	Продление действия I Продлевает действие Знака.	Продление действия II Значительно продлевает действие Знака.	Повышение эффективности Снижает затраты энергии на использование Знака.

Эликсиры, оружейные смазки и бомбы в бою

Использование алхимических микстур во время боя может повернуть его исход в вашу пользу. Эликсиры улучшают боевые умения Геральта, увеличивая его скорость, повышая устойчивость к повреждениям и увеличивая силу удара. Оружейные смазки (особенно те, что созданы с учетом слабостей определенных существ) повышают эффективность оружия. Бомбы позволяют наносить повреждения нескольким целям одновременно, давая таким образом Геральту преимущество в бою. Подробнее смотрите в разделе «Алхимия»

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

В процессе игры Геральт будет развиваться, получая опыт и преодолевая новые трудности. В данной главе описывается процесс развития персонажа, а также способы приобретения новых умений и улучшения старых.

Опыт

Геральт получает опыт при победе над очередным противником, раскрытии тайны, обнаружении тайников или завершении полученного задания. Опыт измеряется в очках опыта. Как только Геральт наберет необходимое количество очков опыта, он получает следующий уровень опыта, что отражается в ранге ведьмака (каждый ранг дополнительно подразделяется на 10 уровней). В самом начале игры Геральт таинственным образом появляется в Каэр Морхене, однако он не помнит абсолютно ничего из своего прошлого, забыв также и все некогда приобретенные умения и навыки. Таким образом, в начале игры у вас будет нулевой уровень опыта. Тренировки и выполнение различных заданий помогут Геральту вспомнить боевые приемы, которые он когда-то знал. При достижении первого уровня опыта Геральт получает свой первый ранг ведьмака. Следующий ранг Геральт получит, пройдя все десять уровней. Так будет продолжаться до тех пор, пока он не получит высочайший ведьмачий ранг (см. таблицу в конце этой главы).

Таланты

С приобретением каждого следующего уровня опыта Геральт получает определенное количество талантов. Они позволяют вам улучшать параметры персонажа и приобретать новые умения. Талантов в игре есть три типа: бронзовый, серебряный и золотой.

Бронзовые Таланты даются на первых этапах игры. Они позволяют развить параметры до первых двух уровней, включая развитие базовых навыков и умений.

Серебряные Таланты приобретаются на следующих этапах игры. Они позволяют развить умения персонажа до 3-го и 4-го уровней, включая развитие улучшенных навыков и умений.

Золотые Таланты даются на более поздних этапах игры. Они повышают параметры персонажа до 5-го уровня, что позволяет максимально развить навыки и умения.

Дополнительные Таланты можно получить благодаря сильнодействующим алхимическим микстурам, которые называются мутагенами (см. главу «Алхимия»). Тип Таланта, полученного таким образом, зависит от силы действия мутагена.

***Внимание!** Количество Талантов в игре ограничено. Вы не сможете максимально развить все навыки. Какие именно умения вы хотите приобрести и улучшить, будет зависеть от ваших личных предпочтений и выбранного стиля игры.*

Параметры

Геральт обладает рядом основных параметров, которые включают в себя следующие:

Сила. Определяет физическую силу Геральта. Данный параметр влияет на силу удара

в бою с мечом и кулачных боях, а также на сопротивляемость повреждениям, точность критических ударов и скорость, с которой восстанавливается здоровье Геральта. Улучшение этого параметра необходимо для совершенствования силового стиля выше 2-го уровня.

Ловкость. Определяет точность ударов и координацию Геральта. Данный параметр влияет на точность ударов, отражение и уклонения от вражеских ударов. Улучшение этого параметра необходимо для совершенствования быстрых приемов выше 2-го уровня.

Выносливость. Определяет психическое и физическое состояние Геральта, а также его сопротивляемость усталости. Выносливость влияет на степень затрат энергии при использовании Знаков и выполнении особых ударов в боях с мечом и кулачных боях. Кроме того, данный параметр влияет на скорость восстановления энергии; переносимость токсинов, содержащихся в эликсирах; сопротивляемость к боли, ядам и Воспламенению (см. раздел «Особые умения противников»). Улучшение этого параметра необходимо для совершенствования группового стиля выше 2-го уровня.

Интеллект. Определяет умственные способности Геральта и его умение приобретать новые знания. Интеллект влияет на способность получать новые навыки (например, изготовление эликсиров) и запоминать информацию (о чудовищах, растениях или способах приготовления эликсиров на основе формул). Кроме того, данный параметр влияет на мощность Знаков и затраты на их использование, а также на уязвимость Геральта к психическим атакам. Улучшение Интеллекта необходимо для улучшения Знаков выше 2-го уровня.

Навыки и умения

Параметры Геральта и степень владения ведьмачьими боевыми стилями, а также Знаками можно улучшить при помощи навыков и умений. Именно они влияют на уникальность главного персонажа. В дереве умений каждая ветвь указывает на уровень данного параметра (например, сила 1-го уровня), который можно повысить с помощью дополнительных навыков и умений.

Умения, связанные с атрибутами, обычно представляют собой особые навыки, напрямую влияющие на процесс игры. Например, умение отбирать травы для приготовления эликсиров или дополнительные боевые навыки. Сюда также относятся способности, приобретаемые при определенных условиях (например, увеличение мощности Знака при низком уровне энергии).

Умения, связанные с боевыми приемами, определяют степень наносимого противнику повреждения и возможность дополнительного воздействия на цель (причинение боли или вызов кровотечения). Некоторые способности приобретаются при выполнении определенных условий (например, противник получает большее повреждение, если Геральт серьезно ранен).

Умения, связанные со Знаками, влияют на определенные характеристики Знаков. В результате может увеличиваться зона поражения или мощность Знака, появляется до-

полнительное воздействие на цель или снижаются затраты энергии на использование данного Знака.

Улучшения

Получив новые Таланты, вы можете улучшить определенные параметры Геральта. Умения, связанные с атрибутами, боевыми стилями и Знаками, отмечены цветом, соответствующим типу Талантов, которые необходимы для их улучшения. Приобретать новые уровни умений можно лишь по очереди, и только умения, которые уже есть у Геральта, могут быть улучшены.






Чтобы улучшить параметр, войдите в режим медитации (снимите комнату на постоялом дворе, щелкните по иконке отдыха/медитации во время разговора с другим персонажем или щелкните по горящему огню). Откройте панель персонажа и левой кнопкой мыши щелкните по умению или навыку, который вы хотите приобрести. Уже полученные навыки и умения отмечены цветом, соответствующим параметру персонажа, с которым они связаны.

Общая информация о навыках и умениях

Внимание! Улучшения параметров, связанных с атрибутами, можно накапливать.





Сила					
Основные уровни					
	Незначительно увеличивает наносимое повреждение, шанс отразить удар, уровень здоровья, сопротивляемость кровопотере и нокауту.	Незначительно увеличивает наносимое повреждение, шанс отразить удар, уровень здоровья, сопротивляемость кровопотере и нокауту.	Увеличивает наносимое повреждение, шанс отразить удар, уровень здоровья, сопротивляемость кровопотере и нокауту. Позволяет освоить 4-й уровень силового стиля.	Увеличивает наносимое повреждение, шанс отразить удар, уровень здоровья, сопротивляемость кровопотере и нокауту. Позволяет освоить 5-й уровень силового стиля.	Значительно увеличивает наносимое повреждение, шанс отразить удар, уровень здоровья, сопротивляемость кровопотере и нокауту.
					
	Хмель Значительно увеличивает наносимое повреждение и иммунитет к боли, если Геральт находится под воздействием алкоголя.	Защита Незначительно повышает шанс отразить удар противника.	Здоровье Увеличивает максимальный уровень здоровья.	Иммунитет к кровопотере Значительно повышает сопротивляемость кровопотере.	Сопротивление ранам Значительно повышает сопротивляемость ранениям.
					
Улучшения	Жажда битвы Увеличивает наносимое повреждение, если Геральт тяжело ранен. Для активации необходимо выпить мутаген.	Регенерация Ускоряет восстановление здоровья.	Иммунитет к нокауту Повышает сопротивляемость Геральта к нокауту.	Каменная кожа Повышает общую защиту Геральта.	Улучшение Здоровья Значительно увеличивает максимальный уровень здоровья.
					
	Драка Позволяет использовать зарядку и особые удары в кулачном бою.	Инстинкт самосохранения Повышает наносимое противнику повреждение при кровопотере у Геральта.	Агрессия Незначительно повышает наносимое противнику повреждение.		

Ловкость

Основные уровни					
	Незначительно повышает точность ударов, шанс уклониться от удара и иммунитет к Ослепению и Воспламенению.	Незначительно повышает точность ударов, шанс уклониться от удара и иммунитет к Ослепению и Воспламенению.	Повышает точность ударов, шанс отразить удар и уклониться от удара и иммунитет к Ослепению и Воспламенению. Позволяет освоить приемы быстрого стиля 4-го уровня.	Повышает точность ударов, шанс отразить удар и уклониться от удара и иммунитет к Ослепению и Воспламенению. Позволяет освоить приемы быстрого стиля 5-го уровня.	Значительно повышает точность ударов, шанс отразить удар и уклониться от удара, иммунитет к Ослепению и Воспламенению.

Улучшения					
	Разделявание Позволяет добывать алхимические ингредиенты из туш побежденных чудовищ при условии, что информация о данном чудовище занесена в Бестиарий. Умение приобретается автоматически в ходе игры.	Отбивание стрел Позволяет отбивать стрелы, если Геральт смотрит в том направлении, откуда они летят.	Иммунитет к слепоте Значительно повышает иммунитет к Ослепению.	Ловкий удар Повышает шанс причинить противнику боль при выполнении быстрых приемов.	Бдительность Значительно повышает шанс уклониться от удара противника, атакующего Геральта со спины.
					
	Хищник Ночью значительно повышает точность ударов и шанс уклониться от удара. Необходимо выпить мутаген.	Отражение удара Повышает шанс отразить удар противника.	Координация Значительно повышает шанс уклониться от удара противника.	Финт Значительно повышает точность удара.	Точный удар Повышает шанс нанести критическое повреждение при выполнении групповых приемов.
					
	Рукопашный бой Дает возможность использовать все виды ударов в кулачном бою.	Ограничение действия Воспламенения Позволяет прервать Воспламенение.	Иммунитет к Воспламенениям Значительно повышает иммунитет к Воспламенению.		

Выносливость

Основные уровни					
	Незначительно повышает уровень энергии, ускоряет ее восстановление, повышает иммунитет к боли, ядам и оглушению.	Незначительно повышает уровень энергии, ускоряет ее восстановление, повышает иммунитет к боли, ядам и оглушению.	Повышает уровень энергии, ускоряет ее восстановление, повышает сопротивляемость к боли, ядам и оглушению. Позволяет освоить приемы группового стиля 4-го уровня.	Повышает уровень энергии, ускоряет ее восстановление, повышает иммунитет к боли, ядам и оглушению. Позволяет освоить приемы группового стиля 5-го уровня.	Значительно повышает уровень энергии, ускоряет ее восстановление, повышает иммунитет к боли, ядам и оглушению.

Улучшения					
	Невосприимчивость к алкоголю Уменьшает время действия опьянения вдвое.	Поглощение Позволяет Геральту два раза в день черпать Силу из Мест Силы.	Восстановление энергии Значительно ускоряет восстановление энергии.	Иммунитет к оглушению Повышает сопротивляемость оглушению.	Переносимость эликсиров Повышает невосприимчивость к токсинам в эликсирах.
					
	Мутация Позволяет употреблять в пищу натуральные алхимические ингредиенты для восстановления здоровья. Необходимо выпить мутаген для активации этой способности.	Иммунитет к ядам Повышает сопротивляемость ядам.	Иммунитет к боли Значительно повышает сопротивляемость боли.	Крепость Снижает затраты энергии на нанесение ударов.	Увеличенная энергия Повышает максимальный уровень энергии. Необходим навык «Восстановление энергии».
					
	Изменение обмена веществ Втрое ускоряет восстановление здоровья, если Геральт отравлен.	Приход в сознание Значительно снижает время действия оглушения.	Изменение обмена веществ Повышает точность ударов, шанс уклониться от удара. Дает полный иммунитет к боли и ядам. Повышает сопротивляемость кровопотере. Действует при максимальном уровне интоксикации.		

Интеллект					
Основные уровни					
	Незначительно повышает мощность Знаков. Позволяет улучшить Знаки до 2-го уровня.	Незначительно повышает мощность Знаков. Позволяет улучшить Знаки до 3-го уровня.	Повышает мощность Знаков. Позволяет улучшить Знаки до 4-го уровня.	Повышает мощность Знаков. Позволяет улучшить Знаки до 5-го уровня.	Значительно повышает мощность Знаков.

Улучшения					
	Зельеварение Позволяет Геральту готовить эликсиры по формулам. Умение приобретается автоматически в ходе игры.	Травничество Позволяет Геральту опознавать травы и получать из них алхимические ингредиенты.	Знание ритуала очищения Позволяет проводить ритуал очищения в Местах Силы. Организм Геральта очищается от всех токсинов, ядов и вредных веществ.	Концентрация Увеличивает время действия Знаков.	Психическая выносливость Снижает затраты энергии на использование Знаков.
					
	Восход луны В два раза увеличивает мощность Знаков на восходе луны. Необходимо выпить мутаген для активации этой способности.	Специалист по чудовищам Позволяет Геральту вспомнить информацию о самых распространенных видах чудовищ.	Получение ингредиентов Позволяет добывать большее количество ингредиентов из растений и туш чудовищ. Необходимы навыки «Травничество» и «Разделывание».	Знание ритуала жизни Позволяет проводить ритуал жизни в Местах Силы. Временно ускоряет восстановление здоровья.	Мощность Значительно повышает мощность Знаков.
					
	Приготовление масс Позволяет изготавливать оружейные смазки по формулам. Необходим навык «Зельеварение».	Изготовление бомб Позволяет изготавливать бомбы по формулам. Необходим навык «Приготовление масс».	Берсерк Повышает мощность Знаков при низком уровне энергии Геральта.		

АЛХИМИЯ

Искусство приготовления алхимических микстур является неотъемлемой частью работы ведьмаков. Поэтому данной области уделяется внимание в той же степени, что и навыкам владения мечом, и Знакам. Зачастую знание алхимии или его отсутствие буквально может стать вопросом жизни и смерти в битве с чудовищем. Знание соответствующих формул, ингредиентов и свойств различных веществ позволяет ведьмаку снизить свою восприимчивость к боли, вырабатывать антитела при отравлении, усилить чувственное восприятие, уменьшить время реакции, увеличить силу, повысить свертываемость крови, ускорить процесс регенерации, улучшить концентрацию внимания и координацию движений в ситуациях, в которых обычный человек был бы парализован страхом.

Виды алхимических микстур

В «Ведьмаке» алхимия подразделена на три основных области.

Приготовление эликсиров. Основой этих миктур служат крепкий алкоголь и травяные настои. Для приготовления некоторых эликсиров вам понадобятся ингредиенты из исключительно редких и могущественных созданий. Такие эликсиры называются мутагенами. Они вызывают необратимые изменения в организме Геральта, позволяя ему приобретать новые умения или улучшая определенные параметры.

Приготовление оружейных масел. В качестве основы для смазки используется животный жир (например, гусиный). Применение масел позволяет добиться самых разнообразных эффектов в бою в зависимости от используемых ингредиентов. Чаще всего оружейные смазки создаются с учетом индивидуальных особенностей и слабостей определенных существ, таких как вампиры, гуаи и призраки.

Изготовление бомб. Бомбы являются побочным эффектом экспериментов зерриканских магов-алхимиков. Хотя ведьмаки не специализируются на изготовлении и использовании бомб, Геральт может научиться их создавать. Применение бомб ведьмаком создаст в бою эффект неожиданности. Бомбы могут вселить панику в противника, отравить его или нанести серьезные ожоги. В качестве основы при изготовлении бомб используется порох. Все бомбы действуют в пределах определенного радиуса вокруг Геральта.

Получение формул

В процессе путешествия по игровому миру вы узнаете и изучите немало различных алхимических формул. Узнать формулы можно из разговоров с другими персонажами или из книг, которые вы найдете или купите. Если вам попалась книга, содержащая алхимические формулы (эта информация будет указана в панели объекта), щелкните правой кнопкой мыши по книге, чтобы выучить их. С этого момента формулы будут отображаться в панели алхимии.

Ингредиенты и компоненты

Алхимические эликсиры изготавливаются из шести основных субстанций, входящих в состав различных трав, минералов и частей туш чудовищ. Эти субстанции такие:



купорос



гидраген



ребис



эфир



квебрит



киноварь

В состав ингредиентов может (но не всегда) входить один из трех дополнительных компонентов: альбеде, нигредо или рубедо. Если в состав всех ингредиентов той или иной микстуры входит один и тот же дополнительный компонент, созданный эликсир будет обладать дополнительными свойствами.


Эликсиры альбеде обладают пониженным уровнем токсичности. Кроме того, токсичность эликсира, принятого сразу после эликсира альбеде, также будет снижена.

Эликсиры нигредо влияют на координацию и концентрацию героя, повышая точность удара.

Эликсиры рубедо, в добавление к своим основным свойствам, восстанавливают здоровье Геральта.

Внимание! Чтобы иметь возможность собирать травы и получать ингредиенты из них, Геральт должен получить навык Травника и знание трав из книги соответствующей тематики.

Приготовление микстур

Чтобы создать микстуру на основе выученных формул, войдите в режим медитации и откройте панель алхимии. В левой части панели отображается список всех известных формул с иконками, соответствующими типу формулы и входящим в ее состав субстанциям. Иконка  означает, что у вас нет алхимических ингредиентов с нужными субстанциями. В центре панели расположена алхимическая таблица. Справа отображаются предметы в снаряжении Геральта. Самый простой способ создать микстуру – щелкнуть левой кнопкой мыши по нужной вам формуле. Формулы, для которых у вас есть все необходимые ингредиенты, будут подсвечены. Если каких-либо ингредиентов у вас в настоящий момент нет, соответствующие формулы будут недоступны. Щелкните левой кнопкой мыши по формуле, чтобы автоматически перенести все необходимые ингредиенты в алхимическую таблицу. Используемая основа будет отображаться в центре, а ингредиенты – вокруг нее. Чтобы создать микстуру, щелкните по иконке **СМЕШАТЬ**, расположенной под таблицей. Вы можете создать любое количество микстур, если у вас для этого достаточно нужных ингредиентов.

Внимание! Все формулы содержат описание необходимых субстанций, а не конкретных ингредиентов. Для создания мутагенных эликсиров вам понадобятся указанные в формуле субстанции, основа, а также уникальный ингредиент.

Список
формул

Тип микстуры
и необходимые
субстанции

Ячейки
ингредиентов



Стадия
приготовления

Используемые
субстанции

Основа

Снаряжение

Кнопка
«Смешать»

Экспериментирование

Вы можете попробовать создать алхимическую микстуру, даже не зная точной формулы. Экспериментируйте, создавайте собственные эликсиры, оружейные масла и бомбы. Поместите основу и ингредиенты в соответствующие ячейки таблицы, а затем щелкните по иконке **СМЕШАТЬ**, чтобы приготовить микстуру. Единственный способ узнать, что именно вы только что приготовили и какое воздействие оказывает эта микстура – попробовать на себе. Формулы микстур, оказывающие благотворное воздействие, будут автоматически занесены в общий список формул. Однако всегда есть определенный шанс, что созданная вами микстура нанесет вам один вред.






Побочные эффекты эликсиров

Ведьмачьи эликсиры в основном являются сильнодействующими ядами, на которые у ведьмаков выработан определенный иммунитет. Тем не менее токсины, содержащиеся в эликсирах, повышают уровень интоксикации организма. Это может привести к целому ряду побочных эффектов или даже к летальному исходу в случае передозировки. При употреблении эликсиров всегда следите за уровнем токсичности. Побочные эффекты появляются, когда отметка на шкале токсичности достигнет половины, и будут усиливаться при дальнейшем употреблении эликсиров. В случае серьезного отравления на экране появляются красные пятна, которые будут расплываться сильнее при приближении уровня интоксикации к максимальному.






Чтобы снизить уровень интоксикации, выпейте эликсир Белый мед, отдохните несколько часов или проведите ритуал очищения у Места Силы.





Общая информация об эликсирах и микстурах





Эликсиры





	<p>Пурга Действие: один из наиболее мощных ведьмачьих эликсиров, который чрезвычайно сильно обостряет рефлексы ведьмака, ускоряет движения и повышает скорость реакции. Продолжительность действия: малая Токсичность: средняя Рекомендуется принимать этот эликсир непосредственно перед боем.</p>
	<p>Черная кровь Действие: превращает кровь в яд, смертельный для кровососущих чудовищ. Продолжительность действия: большая Токсичность: высокая Ведьмаки неохотно принимают этот эликсир, так как действовать он начинает только после того, как чудовище уже приступит к пиршеству с ведьмаком в роли блюда.</p>
	<p>Ласточка Действие: ускоряет восстановление здоровья. Продолжительность действия: малая Токсичность: средняя Ласточка – пожалуй, самая удивительная птица. Предвестница весны и новой жизни. Даже темные маги выразили свое восхищение этим созданием, назвав в ее честь этот восстанавливающий силы эликсир.</p>
	<p>Вьюнок Действие: повышает сопротивляемость кислотам. Продолжительность действия: большая Токсичность: средняя Ведьмаки называют этот эликсир болотным зельем, так как большинство чудовищ, плюющихся кислотой или обладающих едкой кровью, обитают именно на болотах.</p>
	<p>Полнолуние Действие: значительно повышает максимальный уровень здоровья. Продолжительность действия: большая Токсичность: высокая Универсальный ведьмачий эликсир. Употребляют его обычно перед боем, когда неизвестно, с кем именно придется сражаться. Главный недостаток этого эликсира - его высокая токсичность.</p>





	<p>Гром Действие: значительно увеличивает наносимое противнику повреждение, но при этом снижает параметры защиты самого ведьмака. Продолжительность действия: большая Токсичность: высокая Эликсир вводит ведьмака в боевой транс, повышая точность и силу ударов за счет снижения защиты.</p>
	<p>Ива Действие: повышает иммунитет к нокауту и оглушению. Продолжительность действия: большая Токсичность: высокая Эликсир улучшает координацию движений и сопротивляемость к повреждениям. Принимать его стоит перед боем с противником, который может оглушить или сбить ведьмака с ног.</p>
	<p>Экстракт де Врие Действие: позволяет обнаружить любых живых существ, даже если они невидимы. Продолжительность действия: малая Токсичность: средняя Считается, что это зелье изобрела чародейка Тиссая де Врие. Экстракт позволяет обнаружить противника, даже если тот скрывается за каким-либо препятствием (например, за стеной).</p>
	<p>Белый мед Действие: снижает уровень токсичности до нуля и нейтрализует воздействие других эликсиров, выпитых до этого. Продолжительность действия: мгновенный эффект Токсичность: нет Эликсир ускоряет выработку очищающих ферментов в организме ведьмака. В результате нейтрализуется действие всех токсинов, однако при этом также отменяется действие всех эликсиров, выпитых до этого. Белый мед не устраняет действие ядов, присутствующих в организме.</p>

	<p>Поцелуй Действие: повышает сопротивляемость к кровопотере и мгновенно останавливает кровь. Продолжительность действия: большая Токсичность: средняя Рекомендуется употреблять перед боем с чудовищами, которые способны нанести кровоточащие раны.</p>
	<p>Волк Действие: помогает сосредоточиться и улучшает координацию движений, а также увеличивает вероятность нанесения критического удара противнику. Продолжительность действия: большая Токсичность: средняя Волк применяется в основном ведьмаками, предпочитающими групповые приемы боя.</p>
	<p>Сорокопутка Действие: Пока ведьмак находится под действием этого эликсира, все противники, наносящие ему повреждение, будут чувствовать боль. Продолжительность действия: большая Токсичность: высокая Сорокопутку также называют зельем возмездия.</p>
	<p>Фисштех Действие: благоприятных эффектов нет; напротив, оглушает, дезориентирует и в больших дозах ведет к потере сознания. Продолжительность действия: большая Токсичность: нет Фисштех – популярный наркотик среди золотой темерской молодежи, а также в криминальных кругах.</p>
	<p>Кошка Действие: позволяет видеть в темноте. Продолжительность действия: большая Токсичность: низкая Кошка, предположительно, является первым эликсиром, созданным специально для ведьмаков. Он временно изменяет форму зрачка и усиливает восприятие света от любого источника.</p>






	<p>Зелье Петри Действие: усиливает мощность всех ведьмачьих Знаков. Продолжительность действия: большая Токсичность: очень высокая</p> <p>Маг по имени Петри всю свою жизнь посвятил поиску возможностей увеличить свою магическую силу. В результате своих исследований он создал целый ряд сильнодействующих эликсиров, одним из которых и является Зелье Петри. Это зелье обычно используется ведьмаками, обладающими развитыми магическими способностями.</p>
	<p>Росомаха Действие: повышает наносимое повреждение, но только в том случае, если здоровье Геральта ниже половинной отметки на шкале. Продолжительность действия: большая Токсичность: высокая</p> <p>Росомаха позволяет реализовать весь скрытый боевой потенциал мутировавшего организма ведьмака. Применяется в тех ситуациях, когда ведьмак не планирует использовать в бою Знаки.</p>
	<p>Зелье Раффарда Белого Действие: моментально восстанавливает большую часть утраченного здоровья. Продолжительность действия: мгновенный эффект Токсичность: высокая</p> <p>Маг, известный под именем Раффард Белый, создал это зелье много веков назад специально для воинов, завоевывавших мир для человеческой расы.</p>
	<p>Лес Марибора Действие: значительно увеличивает максимальный уровень энергии; в основном используется ведьмаками, специализирующимися на Знаках. Продолжительность действия: большая Токсичность: средняя</p> <p>Как гласит легенда, этот эликсир был создан дриадами из Брокидона. В результате формула попала в Каэр Морхен, и ведьмаки, несколько упростив состав эликсира, начали использовать его для своих нужд.</p>





	<p>Золотая иволга</p> <p>Действие: увеличивает сопротивляемость ядам и нейтрализует действие уже попавших в организм ядов.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Токсичность: средняя</p> <p>Ведьмаки принимают этот эликсир перед боем с ядовитыми чудовищами (такими как василиски). Эликсир вызывает выработку ферментов, нейтрализующих ядовитые вещества.</p>
	<p>Белая чайка</p> <p>Действие: магический эликсир, который также может служить основой при создании сложных эликсиров, имеющих в своем составе до пяти ингредиентов.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Токсичность: средняя</p> <p>Легкий галлюциноген, который ведьмаки часто используют, чтобы сократить долгие зимние ночи в Каэр Морхене.</p>
	<p>Слезы жен</p> <p>Действие: мгновенно нейтрализует последствия отравления алкоголем, снимая опьянение и избавляя от похмелья.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Токсичность: низкая</p> <p>Ведьмы обычно продают этот эликсир крестьянкам, чьи мужья слишком уж любят засиживаться в местных трактирах.</p>
	<p>Филин</p> <p>Действие: ускоряет восстановление энергии.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Токсичность: средняя</p> <p>Эликсир рекомендуется принимать, если ведьмаку предстоит долго следить за жертвой проклятия или необходимо подготовиться к продолжительному сражению.</p>

	<p>Духи</p> <p>Действие: обладая прекрасным ароматом, представляют собой отличный подарок, который наверняка оценят многие представительницы слабого пола.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Токсичность: низкая</p> <p>Как гласит легенда, формулу этих духов вывел алхимик, жена которого постоянно сетовала, что от работы мужа нет никакой практической пользы. Формула позволяет мгновенно создать духи практически из любых ингредиентов. Не приходится и говорить, что жена алхимика осталась очень довольна этим открытием.</p>
	<p>Эликсир из слизи Дагона</p> <p>Действие: эликсир позволяет развить атрибут ведьмака – Силу, увеличивая наносимое противнику повреждение, но только в том случае, если ведьмак серьезно ранен.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Токсичность: нет</p> <p>В древних свитках указано, что для приготовления этого эликсира необходима слизь мифического существа, известного как Дагон.</p>
	<p>Ярость кикиморы</p> <p>Действие: особым образом улучшает Выносливость ведьмака, позволяя ему употреблять в пищу сырые части туш чудовищ, которые восстанавливают здоровье, но при этом повышают уровень токсичности.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Токсичность: нет</p> <p>Маги-ренегаты открыли, что нервы кикиморы-королевы позволяют приготовить сильнодействующий эликсир, углубляющий процесс мутации в организме ведьмака. Эликсир вызывает изменения в брюшной полости, а также ускоряет выработку мутировавших пищеварительных ферментов.</p>
	<p>Жажда стрыги</p> <p>Действие: дает ведьмаку один бронзовый и один серебряный Таланты, которые можно потратить на совершенствование навыков.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Токсичность: нет</p> <p>Сердце стрыги в сочетании с обычными ингредиентами позволяет сделать из ведьмака еще более эффективную машину по истреблению чудовищ.</p>


	<p>Душа Пса-призрака</p> <p>Действие: дает ведьмаку один серебряный Талант, который можно потратить на совершенствование навыков.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Токсичность: нет</p> <p>Ведьмаки способны добывать определенные вещества даже из останков совершенно уникальных существ, таких как Псы-призраки.</p>
	<p>Гнев оборотня</p> <p>Действие: особым образом улучшает Ловкость ведьмака, обостряя инстинкт хищника и улучшая боевые способности после наступления темноты.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Токсичность: нет</p> <p>Еще много лет назад стало известно, что шерсть оборотня обостряет инстинкт хищника. Противники данного эликсира утверждают, что из-за него ведьмак сам становится чудовищем.</p>
	<p>Золото кашея</p> <p>Действие: дает ведьмаку один золотой Талант, который можно потратить на совершенствование навыков.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Токсичность: нет</p> <p>Легендарный алхимический элемент, сердце кашея, позволяет приготовить мутагенный эликсир, который усилит изменения, вызванные Испытанием Травами.</p>
	<p>Энергия риггера</p> <p>Действие: дает ведьмаку один серебряный и один золотой Таланты, которые можно потратить на совершенствование навыков.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Токсичность: нет</p> <p>Один из самых сильнодействующих мутагенных эликсиров, в состав которого входит яд риггера, обитающего на помойках и в сточных канавах.</p>

Оружейные масла

	<p>Яд повешенного</p> <p>Действие: яд проникает в кровь жертвы, мгновенно отравляя ее; не действует на чудовищ с физиологией, отличной от человеческой.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Перед тем как идти на дело, ассасин готовит Яд висельника, яд из ядов. И даже если кинжал пройдет мимо сердца, жертва будет обречена.</p>
	<p>Серебряница</p> <p>Действие: повышает эффективность серебряных клинков, а вот стальные мечи – ослабляет.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Серебро является ядом для большинства чудовищ. Однако самые сильные создания способны выдержать удар серебряного меча. Серебряница усиливает эффективность этого оружия.</p>
	<p>Кринфридское масло</p> <p>Действие: при попадании в кровь жертвы, кринфридское масло причиняет ей невыносимую боль; не действует на существ с иммунитетом к боли.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Формула этого масла пришла из города Кринфрид, где оно приобрело популярность среди всякого рода сомнительных типов.</p>
	<p>Коричневое масло</p> <p>Действие: усиливает кровотечение, что в результате приводит к смерти жертвы; не действует на созданий, у которых отсутствует кровеносная система.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Прокляните врага своего именем Лвиноголового Паука, после чего опустите клинок в это масло. Враг, раненный этим клинком, истечет кровью и погибнет даже от малейшей царапины.</p>
	<p>Масло от орнитозавров</p> <p>Действие: увеличивает повреждение, наносимое орнитозаврам.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Это масло иногда называют «Василисочья погибель», так как оно смертельно для всех рептилий, включая и пресловутых василисков.</p>

	<p>Масло от вампиров</p> <p>Действие: увеличивает повреждение, наносимое вампирам.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Кто захочет убить вампира и отправить его в небытие на веки вечные и коли не найдется у такого человека слез девственницы или освященного чеснока, пусть изготовит Масло Святого Григория, которое ведьмаки называют маслом против вампиров. Против этого масла не устоит ни фледер, ни брукса.</p>
	<p>Масло от падальщиков</p> <p>Действие: увеличивает повреждение, наносимое трупоедам и другим кладбищенским чудовищам.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>На падальщиков, ввиду их диеты, давно уже не действуют ядовитые газы. Однако это масло, нанесенное на меч, нанесет серьезный урон даже самому закаленному гулю или гравейру.</p>
	<p>Масло от инсектоидов</p> <p>Действие: увеличивает повреждение, наносимое насекомоподобным чудовищам.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Насекомоподобных чудовищ, таких как кикиморы, можно убить только при помощи этого масла, предварительно нанеся его на меч.</p>
	<p>Масло от призраков</p> <p>Действие: увеличивает повреждение, наносимое призракам, духам и т.п.</p> <p>Продолжительность действия: большая</p> <p>Между миром живых и миром мертвых проходит таинственная граница, которую духам пересечь гораздо легче, чем живым людям. Чтобы уничтожить создание из загробного мира, необходимо нанести это масло на меч.</p>

Бомбы

	<p>Мечта дракона</p> <p>Действие: при взрыве образуется облако горячего газа; стоит его поджечь, как возникает сильнейший взрыв, повреждающий все в радиусе действия.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Зерриканы поклоняются драконам, поэтому нет ничего удивительного в том, что они назвали эту бомбу в честь этих существ. Считается, что тот, кто разбивает этот сосуд, осуществляет мечту дракона.</p>
	<p>Самум</p> <p>Действие: оглушает всех существ, находящихся в радиусе действия; не действует на противников с иммунитетом к оглушению.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Зерриканским магам удалось создать особую смесь, содержащую в себе горячий ветер пустынь. Как только сосуд раскалывается, оглушающий вихрь вырывается на свободу.</p>
	<p>Солнце Зеррикании</p> <p>Действие: ослепляет окружающих противников.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Зерриканские ассасины используют эту бомбу, чтобы скрыться от потенциальной погони с места преступления. Ассасинов специально учат закрывать глаза в момент взрыва.</p>
	<p>Волчий табак</p> <p>Действие: отравляет находящихся неподалеку противников; не действует на существ с иммунитетом к ядам.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>Формулу этой бомбы разработали зерриканские алхимики. В Северные Королевства она попала благодаря купцам.</p>
	<p>Король и королева</p> <p>Действие: при помощи магии вселяет магический ужас в сердца окружающих противников.</p> <p>Продолжительность действия: мгновенный эффект</p> <p>При взрыве возникает магическая волна, вселяющая ужас и панику в окружающих противников.</p>

СНАРЯЖЕНИЕ

Странствуя по игровому миру, вы будете находить самые разные предметы, которые можно спрятать в сумку Геральта или прикрепить к его поясу. Для разных видов оружия предусмотрены специальные ячейки, количество которых зависит от доспехов Геральта. Ячейки для предметов в сумке Геральта расположены в правой части экрана. Здесь можно хранить самые разные предметы, небольшие по размеру. Сумка имеет два отделения: верхнее для хранения предметов, необходимых для выполнения заданий, и нижнее для хранения всего остального. Размер верхнего отделения, в отличие от нижнего, неограничен. Над сумкой отображается имеющаяся денежная сумма в оренах, темерской валюте.

Чтобы переместить предмет в другое отделение или ячейку, щелкните по нему мышкой и перетащите в нужное вам место. Чтобы разделить одинаковые предметы по разным ячейкам, удерживайте **CTRL**, одновременно перетаскивая предмет. Таким же образом можно сгруппировать одинаковые предметы, раскиданные по разным ячейкам.

***Внимание!** Некоторые предметы, включая бомбы, оружейные смазки и точильные камни, сгруппировать нельзя.*

Если у вас в сумке не осталось свободного места, а вам необходимо поместить туда еще один предмет, перетащите ненужный предмет из сумки на иконку **БРОСИТЬ ПРЕДМЕТ**, расположенную внизу. Кроме того, вы можете отдавать предметы на хранение трактирщикам и другим персонажам, выбрав иконку **ХРАНИЛИЩЕ** при разговоре с ними.

Улучшение мечей и доспехов

Геральту не обязательно использовать только то оружие и доспехи, которые он получает в начале игры. Путешествуя по игровому миру, вы найдете новые мечи и новые доспехи. Кроме того, можно улучшить мечи Геральта при помощи предметов, которые вы также найдете во время своих путешествий. Такие предметы включают в себя метеоритную сталь, используемую для перековки стальных мечей, и рунные камни, применяемые для улучшения серебряных мечей. Для перековки стального меча требуются три любых куска метеорита. Для перековки серебряного меча необходимы три любых рунных камня. Разное сочетание этих компонентов дает разный эффект при улучшении оружия.

Самые распространенные предметы



Кремень. Используется для разведения огня, если Геральт еще не выучил Знак Игни или если он не может использовать его в данном месте.



Алкоголь. Крепкие алкогольные напитки могут использоваться в качестве основы при приготовлении эликсиров. Слабоалкогольные напитки больше подходят для употребления внутрь. Или можно подарить их другим персонажам.



Орены. Денежная валюта, которой вы будете расплачиваться за товары и услуги. За выполнение определенной работы Геральт часто получает денежное вознаграждение в оренах.



Еда. Сыр, бараньи окорока, хлеб, фрукты и прочая еда может в некоторой степени ускорить восстановление здоровья Геральта.



Точильные камни. В разной степени повышают эффективность оружия.

МИНИ-ИГРЫ

В ходе игры у вас будет возможность сыграть в мини-игры с другими персонажами. Чаще всего в них играют на деньги, но в некоторых случаях победа может принести вам полезную информацию или ценные предметы.

Покер с костями

Покер с костями очень популярен в Темерии. Чтобы начать игру, во время разговора с другим персонажем выберите иконку **Сыграем в покер!**. Чаще всего партнеров для игры можно найти в тавернах. В игре используются пять обычных игровых костей. Правила игры следующие.

- В начале игры появляется окно покера. Ваши кости находятся в левом нижнем углу, а кости вашего соперника - в правом верхнем углу.

- Сделайте свою ставку, щелкнув по кнопке с соответствующей суммой. Панель ставок закроется.

- Нажмите кнопку **БРОСИТЬ КОСТИ** в правом нижнем углу экрана. Ваш соперник бросает после вас. Затем сравниваются оба расклада.

- На этом этапе вы можете оставить первоначальную ставку или повысить ее. Ставки принимаются до тех пор, пока вторая сторона не сможет больше ее повышать (равносильно проигрышу), или до достижения равенства ставок.

- Щелкните по костям, которые вы хотите бросить второй раз, чтобы улучшить расклад. Выбранные кости будут отмечены цветом. Нажмите **БРОСИТЬ КОСТИ** еще раз.

- После того как оба соперника бросили кости во второй раз, расклады сравниваются. Побеждает игрок с лучшим раскладом. Расклады оцениваются в следующем порядке:

Пара. Две кости одного достоинства

Две пары. Две пары костей одного достоинства

Сет. Три кости одного достоинства

Малый стрейт. Пять костей достоинством 1, 2, 3, 4, 5

Большой стрейт. Пять костей достоинством 2, 3, 4, 5, 6

Фулл хаус. Пара + тройка

Каре. Четыре кости одного достоинства

Покер. Все пять костей одного достоинства

Каждая игра состоит из трех раундов. Победитель забирает весь банк.

Кулачные бои

По сравнению с покером эта мини-игра намного энергичнее и динамичнее. Поучаствовать в ней можно в любой таверне в Темерии, хотя это далеко не единственные площадки для проведения кулачных боев. Начать игру можно, выбрав иконку «Кулачный бой» при разговоре с определенными персонажами. Чаще всего от вас потребуется внести определенный взнос перед боем. В некоторых случаях вы сможете сами установить сумму ставки во всплывающем окне.

Если опустить все излишние подробности, игра состоит в том, что Геральт выходит на бой, в котором запрещено использовать какое-либо оружие. Состояние вашего соперника отображается в виде круглой желтой шкалы у его ног. Чтобы нанести удар, щелкните левой кнопкой мыши по противнику, как только курсор примет форму кулака. Чтобы блокировать удары, щелкните правой кнопкой мыши, но учтите, что при этом расходуется ваша энергия (желтая шкала в левом верхнем углу экрана).

Побеждает игрок, который снизит уровень энергии противника до нескольких очков. На этом этапе бой заканчивается эффектным нокаутом. В кулачных боях можно использовать большинство тех же маневров, что и в бою с мечом (за исключением прыжков и пируэтов). Если бой проводится в таверне, старайтесь не выходить за пределы ринга, так как это автоматически считается проигрышем.

Пьем до дна

Игра, главная задача которой – перепить соперника. Такие состязания обычно устраиваются в трактирах, но бывают и исключения. Чтобы начать мини-игру, щелкните по иконке «Давай выпьем!» во время разговора с другим персонажем. При этом в вашем Снаряжении должен быть алкоголь.

Щелкните по соответствующей иконке в окне диалога, чтобы открыть панель Снаряжения. В зависимости от предпочтений вашего собеседника выберите напиток малой, средней или большой крепости и щелкните по иконке «Подарок». Геральт выпьет со своим собеседником, после чего они снова наполнят рюмки. Так будет повторяться до тех пор, пока один из соперников не откажется от выпивки или не упадет под стол, что автоматически считается проигрышем. При употреблении алкоголя Геральт постепенно пьянеет до тех пор, пока не отключится. Любой персонаж, которого вы победите в этой мини-игре, может раскрыть вам секретную информацию, отдать деньги или подарить ценный предмет.

***Внимание!** Если Геральт отключится во время такого состязания, очнется он, скорее всего, где-нибудь на улице без единой монеты в кармане. Так что думайте, с кем пьете.*

БЕСТИАРИЙ

По ходу игры вам будут встречаться самые разные противники. Среди них будут как представители разумных рас (например, люди, эльфы и краснолюды), так и самые разнообразные чудовища.

Геральт обучен трем видам боевых приемов и обычно использует два типа оружия, поэтому всех его противников можно разделить на две основные категории:

Противники, восприимчивые к стали. Против них Геральт использует стальной меч.

Противники, восприимчивые к серебру. Против них Геральт использует серебряный меч (если он у него есть).

Все противники в каждой из этих категорий подразделяются еще на три типа:

Сильные и выносливые противники. Против них наиболее эффективен силовой стиль.

Быстрые и ловкие противники. Против них наиболее эффективен быстрый стиль.

Слабые противники, нападающие группами. Против них наиболее эффективен групповой стиль.

Разумные противники

В темных переулках бандиты поджидают неосмотрительных путников, которых они готовы прикончить за кошельки с деньгами. Если вы нарушите закон, городская стража попытается вас арестовать. Учитывая, что ведьмаков не любит никто, вряд ли они будут с вами слишком уж обходительны. К тому же, всегда может произойти «несчастный случай».

В ходе игры вам не раз придется сражаться с представителями разумных рас, такими как люди, эльфы или краснолюды. Для Геральта они не так опасны, как чудовища, но и недооценивать их не следует. У таких противников всегда может быть припасена для вас пара-другая неприятных сюрпризов. Против таких противников эффективнее использовать стальной меч.

Обычные чудовища

У обычных людей в схватке с чудовищами нет практически никаких шансов. Однако ведьмаки специально были созданы для борьбы с монстрами. Чудовища обладают различными уникальными способностями, что делает их опаснейшими противниками. Однако ведьмачьи боевые навыки и эликсиры с лихвой это компенсируют. Против чудовищ наиболее эффективно использовать серебряный меч. Помимо сверхъестественных монстров вы встретите на своем пути и диких зверей (в частности, волков). В схватке с животными эффективнее использовать стальной меч.

Редкие чудовища

Некоторые исключительно могущественные создания могут годами терроризировать местных жителей. Со временем эти жители даже дают чудовищу имя и складывают

об этом создании самые жуткие легенды. За уничтожение таких существ, как правило, назначается немалая награда. Но и степень опасности прямо пропорциональна вырубке. В крупных поселениях вы, скорее всего, сможете найти представителя властей, который расскажет вам, докучают ли местным жителям такие могущественные чудовища и назначена ли за них награда. Чтобы получить вознаграждение, вы должны предоставить в качестве доказательства трофей из останков чудовища.

***Внимание!** Собранные трофеи отображаются на специальном крюке для Трофеев в панели Снаряжения. Одновременно эта ячейка может вместить только один Трофей.*

Могущественные противники

В игровом мире вам по сюжету придется встретиться с несколькими исключительно могущественными созданиями. Бой с такими противниками потребует от вас наилучшего проявления всех ваших боевых способностей. Чтобы одержать победу, вам придется продемонстрировать мастерство тактики, используя сильные стороны Геральта и слабые стороны противника с максимальной для вас выгодой. После того как вы победите одного из таких противников, вы получите уникальные ингредиенты, которые могут использоваться для приготовления мутагенов.

Особые умения противников

Различные ваши враги, в частности чудовища, обладают особыми силами, которые могут снизить здоровье Геральта и отрицательно повлиять на его боевые способности. Несмотря на то, что такое воздействие временно, на протяжении определенного периода оно будет действовать с полной силой.



Боль. Снижает скорость передвижения и атаки, а также шанс блокировать или уклониться от удара противника; сильная боль может полностью парализовать Геральта.



Кровопотеря. Снижает уровень здоровья, точность ударов, а также шанс отразить удар или уклониться от удара противника; повышает восприимчивость к боли.



Ослепление. Лишает возможности выполнять особые маневры; снижает точность ударов, а также шанс блокировать или уклониться от удара противника; повышает восприимчивость к нокауту.



Нокаунт. Сбивает Геральта с ног. Некоторые чудовища могут воспользоваться им, чтобы нанести последний добивающий удар. Поэтому потеря равновесия особенно опасна в бою с крупными сильными монстрами.



Воспламенение. Снижает уровень здоровья на протяжении некоторого времени, лишает возможности выполнять особые маневры, снижает шанс отразить удар или уклониться от удара противника. В сильной форме это также может лишить Геральта возможности использовать Знаки и повысить его восприимчивость к Ослеплению.



Оглушение. Выводит Геральта из строя, позволяя противнику нанести добивающий удар.



Яд. Вызывает постепенную потерю здоровья.



Управление разумом. Лишает Геральта контроля над собственными действиями и способностями.

Внимание! Многие улучшения навыков и атрибутов Геральта, а также эликсиры, оружейные смазки и бомбы позволяют вашему персонажу оказывать на противников такое же воздействие.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00-23:00 по рабочим дням, 10:00-20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте www.nd.ru в разделе «Пользователям».

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕ СВОЮ КОПИЮ ИГРЫ В CD PROJEKT RED

Узнавайте все новости мира The Witcher первыми. Узнайте о будущих планах разработчиков, получайте обновления игры и подарки и, самое главное, станьте частью нашего растущего онлайн-сообщества!

Более подробную информацию можно найти на сайте www.thewitcher.com/registration/

Регистрационный ключ CD Projekt RED находится в коробке с игрой.

Чтобы зарегистрироваться, нажмите значок «Регистрация игры» в окне автозапуска. Для правильной работы онлайн-приложения требуется Internet Explorer 6.0 или более поздняя версия.

Если у вас возникли проблемы во время регистрации, посетите www.thewitcher.com/registration/support/.

ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕ ИГРУ НА САЙТЕ WWW.ND.RU И ПРИМИТЕ УЧАСТИЕ В РОЗЫГРЫШЕ МОЩНОГО КОМПЬЮТЕРА И ВИДЕОКАРТ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ!