

 XBOX 360.



ZAKLÍNAČ 2

VRAHOVÉ KRÁLŮ
ROZŠÍŘENÁ EDICE

MANUÁL



UPOZORNENIE Než začnete hrať, prečítajte si manuál s pokynmi a prípadné ďalšie príručky, ktoré obsahujú dôležité informácie o bezpečnosti a ochrane zdravia. Všetku túto dokumentáciu si uschovajte pre prípadné použitie neskôr. Ak potrebujete niektoré manuály nahradiť, navštívte internetové stránky www.xbox.com/support.

Dôležité zdravotné upozornenia o hraní videohier

(Epileptické) záchvaty

Veľmi malé percento osôb môže postihnúť záchvat, keď sú vystavené určitým optickým obrazcom, vrátane blikajúcich svetiel alebo vzorov, ktoré sa môžu objavovať vo videohrách. Dokonca aj osoby, ktoré nezažili záchvat alebo epileptický záchvat, môžu mať nediagnostikované predpoklady, ktoré môžu mať počas sledovania videohier za následok „fotosenzitívny epileptický záchvat“.

Tieto záchvaty sa môžu prejavovať rôznymi symptómami, vrátane stavu na omdlenie, zmeneného vnímania, trasu očí alebo tváre, trhaním alebo šklbaním rúk alebo nôh, dezorientácie, zmätenosti, alebo momentálnej straty vedomia. Záchvaty môžu spôsobiť stratu vedomia alebo kŕče, ktoré môžu viesť k poraneniu v dôsledku pádu alebo nárazu do okolitých predmetov.

Ihneď prestaňte hrať a informujte lekára, ak spozorujete ktorýkoľvek z týchto príznakov. Rodičia by mali sledovať a spýtať sa detí na tieto príznaky – malé a dospievajúce deti sú na tieto záchvaty náchylné viac než dospelí. Riziko fotosenzitívnych epileptických záchvatov môže byť znížené dodržovaním nasledujúcich opatrení: sedávajte ďalej od obrazovky; používajte menšiu obrazovku; hrajte v dobre osvetlenej miestnosti; nehrajte, ak ste ospalí alebo unavení.

Ak ste vy alebo vaši príbuzní v minulosti zaznamenali záchvaty alebo epilepsiu, konzultujte pred hraním svojho lekára.

Obsah

Záruka na hru	4
Připojení k Xbox LIVE	5
Ovládání	6
1. Hlavní nabídka	6
1.1 Obnovit hru	6
1.2 Zahájit hru	6
1.2.1 Aréna	6
1.2.2 Nová hra	6
1.3 Uložení a načtení hry	7
1.4 Nastavení	7
1.5 Bonusy	8
2. Začátek hry	
a výukový režim	8
2.1 Uživatelské rozhraní hry	8
2.1.1 Hlavní obrazovka hry	8
2.1.2 Medailon	9
2.1.3 Menu rychlého výběru	10
2.1.4 Panel inventáře	11
2.1.5 Panel zápisníku	11
2.1.6 Panel mapy	12
2.1.7 Meditace	13
2.1.8 Vlastnosti postavy	14
2.2 Zkoumáme herní svět	14
2.3 Minimapa a značky	15
2.4 Interakce	15
2.5 Rozhovory	15
2.6 Speciální prvky v rozhovorech	16
2.7 Zkoušky postřehu	16
3. Boje	17
3.1 Pohyb	17
3.2 Boj nablízko	17
3.2.1 Údery	17
3.2.2 Krytí a protiútoky	18
3.2.3 Zaměření kamery na cíl	18
3.3 Zaklínačská magie	18
3.3.1 Znamení	18
3.4 Petardy, dýky a pasti	19
3.5 Krátkodobé stavy	19
3.5.1 Elixíry a oleje	20
3.5.2 Místa Moci	20
3.5.3 Kritické účinky	20
3.6 Zakončovací údery a adrenalin	20
4. Vylepšování postavy	21
4.1 Zkušenosti	21
4.2 Schopnosti	21
4.3 Cesty vývoje	22
4.3.1 Seznam schopností	23
4.4 Mutageny	27
5. Alchymie	28
5.1 Druhy alchymistických směrů	28
5.2 Získání receptu	29
5.3 Suroviny a přísady	29
5.4 Výroba elixírů a petard	29
5.5 Přehled elixírů a petard	30
6. Inventář	32
6.1 Vylepšení mečů a zbrojí	32
6.2 Výroba předmětů	32
7. Minihry	33
7.1 Kostkový poker	33
7.2 Pěštní souboje	34
7.3 Páka	34
Zákaznická podpora	70
Technická podpora Xbox	72

Připojení k Xbox LIVE

Hrajte s kýmkoliv, kdykoliv a kdekoliv na Xbox LIVE. V rámci této služby si můžete vytvořit novou kartu hráče, kterou uvidí i ostatní, poznávat nové kamarády, zařazovat je do seznamu spoluhráčů a společně hrát. To ale ještě není všechno – s přáteli můžete komunikovat i přes hlasový chat a zasílat jim tak nejen textové zprávy, ale hovořit s nimi i zvukem a obrazem.*

Trh Xbox LIVE vám navíc umožňuje stahovat další obsah a zlepšovat tím váš zážitek ze hry.

* Podpora těchto funkcí se může lišit v závislosti na herním softwaru.

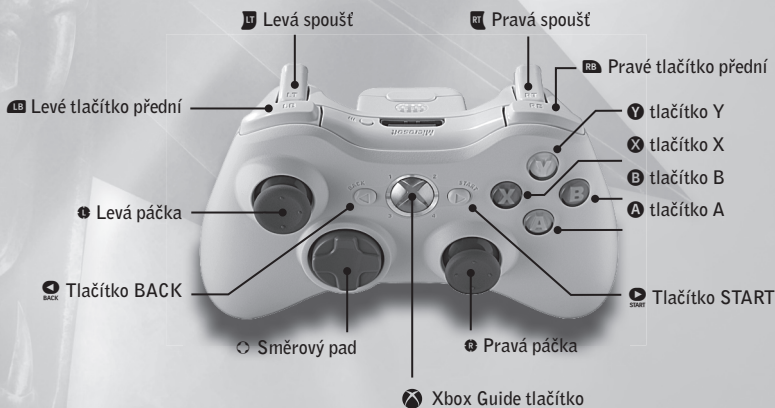
PŘIPOJENÍ

Před použitím Xbox LIVE je třeba konzoli Xbox 360 připojit na vysokorychlostní internet a přihlásit se, nebo se zaregistrovat jako člen Xbox LIVE. Další informace o připojení a o tom, zda je Xbox LIVE ve vašem regionu dostupný, najdete na www.xbox.com/live.

RODINNÁ NASTAVENÍ

Tyto jednoduché a flexibilní nástroje obsahují mimo jiné i hodnocení obsahu, které umožňuje rodičům nebo jejich zástupcům rozhodovat, ke kterým hrám mohou mít mladí hráči přístup. Další informace najdete na internetových stránkách www.xbox.com/familysettings.

Ovládání



Ovládání



1. Hlavní nabídka

1.1 Obnovit hru

Touto volbou obnovíte hru tam, kde jste ji naposledy uložili.

1.2 Zahájit hru

Prostřednictvím této volby lze zahájit novou hru.

1.2.1 Aréna

Tento režim je vhodný jak pro zkušené hráče, tak pro začátečníky. Jedná se v podstatě o boj s nekonečnými vlnami protivníků, takže si můžete vyzkoušet, jaká taktika nejlépe platí na ty které nepřátele. Po porážce každé vlny nepřátel Geralt o úroveň postoupí a obdrží odměnu. Za vydělané peníze mu pak v obchodě u arény můžete zakoupit vylepšení nebo najmout pomocníky. Za vítězství nad nepřáteli získává váš hrdina také body, které pak můžete odeslat na oficiální fórum hry Zaklínač 2: Vrahové králů.

1.2.2 Nová hra

Touto volbou zahájíte novou hru. Na výběr máte čtyři úrovně obtížnosti.

Nízká – pro nezkušené hráče. Geralt potkává slabší nepřátele a dostává menší rány, zatímco on sám působí protivníkům vyšší újmu. Většinu bojů lze vyhrát pomocí meče.

Střední – pro středně pokročilé hráče. Nepřátelé působí standardní poškození a hra je vyvážená. Většinu bojů lze vyhrát pomocí meče a magických znamení.

Vysoká – pro velmi zkušené hráče. Nepřátelé způsobují velké poškození a hráč se obtížněji dostane k užitečným předmětům. Mnohé souboje vyžadují použití meče, magie i alchymie.

Temná – pro mimořádně zkušené hráče. Při hře na tuto obtížnost můžete získat předměty z temnot a plnit úkoly, ke kterým se jinak nedostanete.

Pozor! Pokud během hraní změňte obtížnost „temná“ na jinou, až do konce dané hry už se k nim nebudete moci vrátit.

Po zahájení nové hry budete mít možnost začít buď rovnou, nebo ještě předtím absolvovat výuku. Zvolíte-li si tuto možnost, budete se moci pustit do dobrodružství, během něhož si osvojíte základy hry. Můžete je ale přeskočit a rovnou se pustit do „ostrého“ hraní.

1.3 Uložení a načtení hry

Hra čas od času na významných místech sama uloží váš stávající postup. Vy sami byste ovšem měli ukládat také, a to pokud možno co nejčastěji. Jestliže chcete nějakou uloženou pozici nahrát, otevřete menu, klikněte na tlačítko „Načíst hru“ a v seznamu si pak vyberte, kterou herní pozici si přejete obnovit.

1.4 Nastavení

Zde můžete upravovat různá nastavení hry.

Nastavení hudby a zvuku – na tomto panelu lze upravovat hlasitost hudby, zvuků a rozhovorů.

Nastavení hry – zde můžete měnit nastavení, jež se týkají samotné hry. Jedná se například o zobrazování titulků a kláves na obrazovce, značky na minimapě a konfiguraci ovládní.

Ovládní – na tomto panelu je možné přepínat ovládní na klávesnici a myš či na ovladač, dále upravovat citlivost myši a proházovat osu X a Y.

Nastavení grafiky – na tomto panelu můžete měnit grafická nastavení – jas a kontrast.

1.5 Bonusy

Tato volba vyvolá závěrečné titulky hry a animované vzpomínky, které jste si doposud zpřístupnili.

2. Začátek hry a výukový režim

Ve hře se ocitáte v roli Geralta z Rivie. Na začátku se nacházíte ve sklepení hradu La Valette a právě vás vyslyší Vernon Roche. Vaším prvním úkolem je přesvědčit ho, že nemá právo vás zde držet.

Kdykoliv máte možnost něco nového udělat (tj. něco, co není uvedeno ve výukové hře zmíněné v kapitole 1.2), osvojit si nějaký herní mechanismus či způsob ovládnání hry, objeví se na obrazovce okno s výukovou zprávou. Tyto zprávy vám vysvětlí základní herní principy.

2.1 Uživatelské rozhraní hry

Z uživatelského rozhraní zjistíte všechny informace o hře a příběhu, jenž se v ní odvíjí.

2.1.1 Hlavní obrazovka hry

Hlavní část obrazovky. Zde vidíte herní svět.



Minimapa – ukazuje vaši pozici v herním světě. Ikonky, jež zde vidíte, označují významná místa a úkoly. Také se zde můžete podívat, kterým směrem leží cíl aktivního úkolu.

Ukazatel času – zobrazuje aktuální čas.

Aktivní úkol – zobrazuje aktivní úkol a jeho stručný popis.

Připravené znamení a příruční kapsa – zobrazuje přichystané znamení a předmět v příruční kapse.

Na hlavní obrazovce se objevují i informace, které po určitém čase zmizí. Jsou to mimo jiné:

Aktuální zprávy o úkolech – zobrazí se, kdykoliv nějaký úkol pokročí do další fáze, nebo když úkol splníte.

Výukové zprávy – s pomocí těchto stručných informací se ve hře dokážete rychleji zorientovat.

Časomíra dočasných efektů – měří čas, jenž zbývá do konce působení elixíru, oleje, znamení Quen, místa Moci nebo kritického efektu.

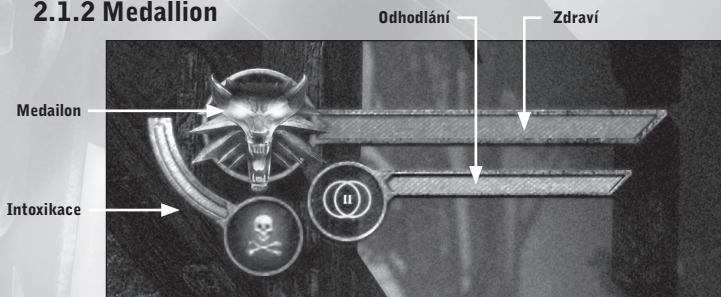
Ukazatel interakce – zobrazí se, kdykoliv se nabízí nějaká interakce, ať už jde o použití předmětu či zahájení rozhovoru.

Okno kořisti – ukáže se, kdykoliv budete moci sebrat nějaký předmět. Vidíte v něm nejcněnější částí kořisti, která se v daném prostoru nachází.

Záznam průběhu boje – během boje se zde objevují informace o výši utrženého a uštědřeného zranění.

Indikátor adrenalinu – kdykoliv má Geralt možnost zvýšit si hladinu adrenalinu, objeví se tento ukazatel. Adrenalin lze zvýšit používáním úderů a znamení, ale také prostřednictvím intoxikace.

2.1.2 Medallion



Medailon – lze jej použít, jakmile je nabit energií, což ukazuje pulzující žlutá aura. Medailon dokáže zvýraznit předměty, bylinky, nestvůry a místa Moci, takže jej nezapomeňte často používat.

Vitalita – toto je ukazatel zaklínačova zdravotního stavu. Pokud se vlivem utrženého zranění vyčerpá, Geralt zemře.

Odhodlání – ukazuje počet hrdinových bodů odhodlání, jež slouží k používání znamení a vykrývání nepřátelských úderů.

Intoxikace – ukazuje míru hrdinovy intoxikace. Pokud je ukazatel příliš vysoko, musí Gertal před vypitím dalšího elixíru nějaký čas počkat.

2.1.3 Menu rychlého výběru



Menu rychlého výběru otevřete stisknutím levého předního tlačítka **[LB]**. Pak si zde budete moci vybrat znamení nebo předmět, který chcete mít v příštím boji po ruce – stačí směrem ke zvolené schopnosti či předmětu přitlačit pravou páčku a levé přední tlačítko pustit.

Výběr znamení – zde si můžete vybrat jedno ze znamení: Aard, Yrden, Igni, Quen nebo Axie.

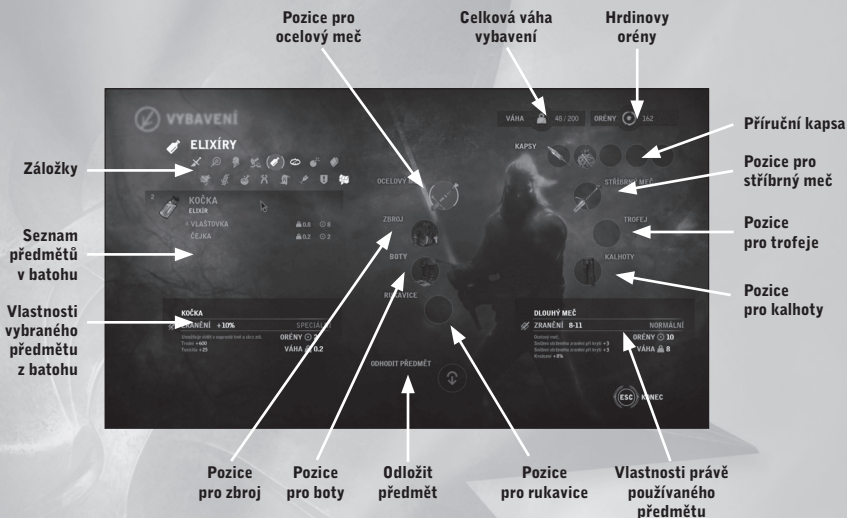
Výběr předmětu z příruční kapsy – zde si můžete vybrat dýku, bombu nebo past, kterou si vložíte do příruční kapsy.

Meditace – touto volbou zahájíte meditaci

Výběr stříbrného meče – hrdina vytasí či skryje stříbrný meč

Výběr ocelového meče – hrdina vytasí či skryje ocelový meč

2.1.4 Panel inventáře



Panel inventáře je rozdělen na dvě části. Vlevo vidíte svůj batoh a seznam předmětů uvnitř. Vpravo si můžete prohlédnout věci, které hrdina právě používá. Mezi levou a pravou stranou lze předměty libovolně přesouvat.

Mezi věcmi, které můžete nalézt ve svém batohu, patří zbraně, střílné zbraně, zbroje, vylepšení, pasti, bomby, knihy, trofeje, mutageny, alchymistické přísady, řemeslné materiály, nákresy a recepty, návnady, veteš a konečně předměty potřebné k plnění úkolů. Dále je zde záložka zobrazující všechny předměty najednou. Mezi záložkami přepínáte pomocí levého a pravého předního tlačítka.

2.1.5 Panel zápisníku

Zápisník obsahuje všechny informace o herním světě a příběhu. Je rozdělen na následující části: úkoly, místa, postavy, nestvůry, výroba, výuka, alchymie, rejstřík a retrospektiva.

Záložka úkolů

Zde najdete všechny úkoly, které Geralt přijal, včetně jejich popisu a stavu.



Stavy úkolů:

- ⊕ aktivní úkol
- ✓ splněný úkol
- ✗ úkol se nepodařilo splnit
- ! nová nebo aktualizovaná položka v záznamníku

Podobnou strukturu mají i ostatní záložky. Na záložkách řemesel a alchymie si můžete prohlédnout nákrety a recepty, které Geralt zná.

2.1.6 Panel mapy

Na tomto panelu si můžete prohlédnout svoji pozici v herním světě a zjistit informace o důležitých místech.



Mapa

Současná pozice

Ležení Foltestovy armády

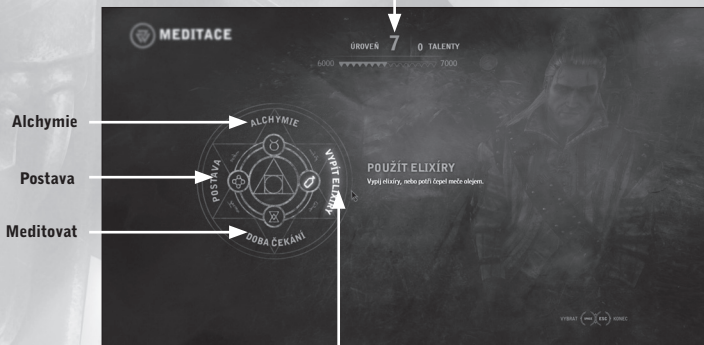
Posuvník změny měřítka

Legenda

Pozor! Ke všem panelům zmíněným v kapitolách 2.1 až 2.1.6 se lze dostat pomocí tlačítka **BACK**. Přepínáte mezi nimi **[LT]** a **[RT]**.

2.1.7 Meditace

Úroveň postavy
a talentové body



Alchymie

Postava

Meditovat

Použit elixírů

V rámci meditace máte k dispozici čtyři panely:

Alchymie – zde můžete podle nalezených receptů připravovat elixíry a petardy.

Použit elixírů – zde může váš hrdina vypít připravené posilující lektvary.

Meditovat – pomocí této volby můžete vyčkat až do zvolené hodiny.

Postava – zde můžete rozdělovat talentové body a učit se nové schopnosti.

2.1.8 Vlastnosti a rozvoj postavy

V tomto panelu si můžete prohlédnout strom rozvoje postavy (viz kapitola 4) a veškeré statistiky, které se nějakým způsobem týkají útoku, obrany, regenerace, bonusů a šancí na odolání kritickým zásahům.



Pokročilé cesty






2.2 Zkoumáme herní svět

Herní svět vidíte z pohledu třetí osoby a Geralta ovládáte pomocí levé páčky. Pravou páčkou můžete otáčet kamerou tak, abyste měli o veškerém dění co nejlepší přehled.

2.3 Minimapa a značky



Na minimapě vidíte svoji pozici ve hře. Najdete na ní následující značky:

-  - aktivní úkol
-  - důležitá postava
-  - řemeslník
-  - obchodník
-  - hostinec

2.4 Interakce

Díky mechanismu přesného výběru cíle probíhají veškeré interakce ve hře pomocí **tlačítka A**. Když je možné manipulovat s nějakým objektem, zobrazí se na obrazovce informace, jež vám napoví, o jakou činnost jde. Nejdůležitějšími možnostmi jsou: zahájení rozhovoru, sebrání předmětu, trhání bylin, průchod dveřmi a překonání překážky, zapálení lampy, přečtení zprávy na vývěsce a mnoho, mnoho dalších. Jestliže se lze rozhodnout mezi více činnostmi, vstoupí do hry i **tlačítko X**.

2.5 Rozhovory

Jakmile zapředete rozhovor s nějakou postavou, začne se dole na obrazovce odvíjet text dialogu. V pravé části obrazovky je nabídka možností dalšího vývoje rozhovoru. Z ní lze vybírat buď pomocí směrového ovladače, nebo prostřednictvím levé páčky. Volbu je pak třeba ještě potvrdit **tlačítkem A**.

2.6 Speciální prvky v rozhovorech

Při rozhovorech s jinými postavami se vedle některých nabízených možností pokračování dialogu občas objeví grafické ikony. Jejich prostřednictvím můžete zahájit zvláštní minihry nebo otevřít okno obchodu. Ikony mohou být následující:



Obchodování – zobrazí panel obchodu, v němž lze nakupovat a prodávat různé předměty.



Vyrobení předmětu – zobrazí panel výroby, v němž vám může šikovný řemeslník vyrobit nějaký předmět, například meč nebo zbroj. Od vás však bude potřebovat všechny potřebné suroviny a také patřičný nákrus.



Úplatek – umožňuje podplatit postavu, s níž právě mluvíte. Uplácením osob se lze dostat k zajímavým informacím.



Zastrašování – jeden ze způsobů, jak zapůsobit na postavu, s níž právě mluvíte. Zastrasování se však může minout účinkem, a pokud k tomu dojde, nebude se další hovor nejspíš ubírat směrem, který by vám vyhovoval.



Přesvědčování – jeden z dalších způsobů, jak zapůsobit na postavu, s níž právě mluvíte. Příjemnější než zastrašování.



Axie – cizí postavy lze ovlivnit i za pomoci trochy těch čar a kouzel, v tomto případě se jedná o znamení Axie.



Kostkový poker – zahájí minihru s kostkami.



Pěstní zápas – zahájí pěstní souboj.



Páka – zahájí minihru páka.



Ukončit rozhovor – Umožňuje skončit rozhovor.



Změna účesu – Umožňuje skončit rozhovor.

2.7 Zkoušky postřehu

V některých místech bude jako herní prvek použita zkouška postřehu (ZP, nebo též akce ve zrychleném čase). V takovém případě musíte po zobrazení pokynu na ob-

razovce stisknout příslušnou klávesu. Je-li pokyn doprovázen barevným pruhem, znamená to, že musíte klávesu držet, dokud se pruh nenaplní. Jestliže v této zkoušce selžete, může to pro vás mít vážné následky, takže se snažte být obezřetní.

3. Boje

Boje jsou neoddělitelnou součástí zaklínačské profese a v této hře budete mít spoustu příležitostí si své bojové schopnosti procvičit.

3.1 Pohyb

Pohyb během boje se příliš neliší od pohybu mimo boj. Geralt ovládáte pomocí levé páčky. Pravou páčkou můžete otáčet kamerou tak, abyste měli o veškerém dění co nejlepší přehled.

Důležitým manévrem je kotrmelec, neboť umožňuje vyhnout se úderům a rychle zkrátit vzdálenost k nepříteli (nebo ji naopak prodloužit). Kotoul vpřed provedete pomocí **tlačítka B**.

3.2 Boj nablízko

Ve hře máte k dispozici ocelové a stříbrné meče, což jsou typické zaklínačské zbraně. Ocelové meče jsou účinnější při boji s inteligentními bytostmi, zatímco stříbrné se používají proti nestvůrám. Někdy se ovšem může ukázat, že je třeba použít improvizované zbraně – třeba krumpáč nebo sekeru – a ve výjimečných případech dokonce i pěsti.

3.2.1 Údery

Na nepřítel zaútočíte stiskem **A** nebo **X**. Tlačítko **A** se používá k rychlým úderům, **X** pak slouží k úderům silným. To, zda použít rychlý nebo silný úder, závisí na nepříteli, jemuž čelíte. Rychlé údery způsobují menší zranění než silné, ale výborně se osvědčují, pokud stojíte proti hbitému nepříteli bez zbroje a štítu. Když ovšem bojujete proti pomalejším a lépe obrněným soupeřům, jsou vhodnější silné údery – jejich zasazení sice déle trvá, ale jsou pádnější a lze jimi způsobit závažnější zranění.

Během boje se automaticky vybírá nejbližší nepřítel – poznáte jej podle ikony na těle a ukazatele zdraví, který se objeví nad jeho hlavou. Stisknutím **A** nebo **X** na něj zaútočíte. Pokud chcete udeřit na někoho jiného, stačí natočit kameru.

Pozor! Výše zranění závisí na výši vaší vitality. Je-li její ukazatel plný, bude Geralt rozdávat rány s maximální silou. Jak však bude postupně klesat, bude zaklínač svým protivníkům působit stále menší zranění.

3.2.2 Krytí a protiútoky

Když bojujete se silným nepřítelem, je rozumné se před jeho úderu krýt. Jestliže se vám to podaří, vyvedete ho z rovnováhy, takže jej pak snáze zasáhnete. Krycím manévrem je přiřazena pravá spoušť **[RT]**. Přitom spotřebujete body vitality, ale částečně se krýt budete moci i poté, co jejich ukazatel klesne na nulu.

Pozor! Výše vykrytého poškození závisí na množství bodů vitality. Jsou-li na maximum, vykryje Geralt danou ránu celou. S každým využitým bodem pak úměrně klesá i míra takto odvráceného poškození.

Po osvojení dovednosti Odveta dokážete provádět účinné a efektní protiútoky. Protiútok zahájíte krycím manévrem (přidržením pravé spouště) a pak vyčkáte, až se ikona na protivníkově těle změní v ikonu meče. Ta signalizuje, že je právě nejlepší příležitost k protiútku. V tu chvíli je třeba stisknout tlačítko **A**. Jestliže se vám to podaří, Geralt provede únik a zasadí odvetný úder.

3.2.3 Zaměření kamery na cíl

Chcete-li, aby se kamera zaměřila na určitý cíl, přidržte **[LT]**. Dokud ji nepustíte, budete tento cíl stále sledovat. Pravou páčkou pak můžete mezi jednotlivými cíli přepínat.

3.3 Zaklínačská magie

Ačkoliv zaklínači v boji zpravidla používají meč, umí seslat i zvláštní kouzla, jimž se obvykle říká znamení. Ta mohou protivníka pochopitelně zranit, ale také zaklínači poskytují taktickou výhodu. Chcete-li seslat znamení, vyberte ho v menu rychlého výběru a poté stiskněte **tlačítko Y**. Seslání znamení vás bude stát jeden bod odhodlání.

3.3.1 Znamení

Geralt používá pět základních znamení a jedno speciální, které ovšem získá až poté, co si osvojí dovednost Magický smysl (viz podkapitola 3.6 a kapitola 4). Znamení lze vylepšovat (viz kapitola 4).



Znamení Aard – telekinetická vlna, která může nepřítele odhodit, povalit, nebo dokonce omráčit. Tímto znamením lze také odstraňovat překážky, například pobořit zeď.



Znamení Yrden – magická past, která nepřítele znehybní a zraní. Na základní úrovni můžete na zem umístit pouze jediné znamení Yrden. Po vylepšení budete moci použít až tři tato znamení současně, takže budete schopni vytvořit neprostupnou bariéru.



Znamení Igni – proud ohně, který protivníka zraní. Vylepšené znamení Igni má vyšší dosah a může nepřítele podpálit.



Znamení Quen – ochranný štít, který na základní úrovni vydrží po 30 sekund. Toto znamení Geralt používá sám na sebe. Quen pohlcuje veškerá utržená zranění, a jeho vylepšená verze dokonce polovinu tohoto zranění odráží zpět na nepřítele. Po dobu působení znamení Quen se Geraltovi neobnovuje výdrž.



Znamení Axie – očarování nepřítele. Pokud se pokus o očarování podaří, stane se nepřítel na krátký čas vaším spojencem a bude bojovat po vašem boku.

3.4 Petardy, dýky a pasti

Kromě znamení může Geralt používat i petardy a dýky, jimiž může útočit na větší vzdálenost, než je délka čepele meče, a dále pasti, které lze umístit na zem. Jestliže chcete, aby váš hrdina používal dýky, budete jej nejprve muset vycvičit v jejich vrhání.

Dýky jsou standardní vrhací zbraně a osvědčují se proti slabším protivníkům. Petardy se zase hodí proti skupinám nepřátel. Petardy mají různé účinky a některé z nich dokážou protivníka omráčit, podpálit nebo otrávit.

Dýky a petardy lze házet dvěma způsoby. Režim automatického zaměřování se používá proti aktuálně vybranému cíli. Když stisknete pravé přední tlačítko **[RB]**, Geralt uchopí dýku (nebo petardu) a hodí ji na zvolený cíl. V režimu ručního míření je možné použít k zamíření pravou páčku. Chcete-li to udělat, stiskněte **[RB]** a držte, dokud se neobjeví zaměřovač. Pak pravou páčkou zaměřte a uvolněním **[RB]** smrtící předmět hodte.

[RB] se používá i k pokládání pastí. Když ji stisknete, Geralt se sehne a začne past nastavovat. Pamatujte, že položení nástrahy chvíli trvá, takže pokud je nepřítel příliš blízko, je lepší ho vyřadit nějak jinak.

Přehled petard je uveden v kapitole 5.

3.5 Krátkodobé stavy

V boji se mohou vyskytnout různé krátkodobé stavy. Jejich přítomnost a trvání ukazují indikátory v horní části hlavní herní obrazovky.

3.5.1 Elixíry a oleje

Elixíry a oleje dočasně vylepšují hrdinovy bojové vlastnosti a je třeba je použít ještě před bojem. Mohou zvýšit pádnost Geraltových úderů, rychlost jeho regenerace nebo šanci na způsobení kritického efektu.

Použití elixíru – chcete-li vypít nějaký lektvar, otevřete okno meditace a klikněte na položku „Použít elixíry“. Vlevo uvidíte seznam dostupných kouzelných nápojů, vpravo jsou pak zobrazeny elixíry, které na Geraltovi právě působí. Rovněž se tu můžete podívat, jak je na tom váš hrdina s intoxikací. Vyberte lektvar, který chcete vypít, a stiskněte **tlačítko A**. Vzápětí se budete moci podívat, jakým způsobem se zvýší míra Geraltovy intoxikace. Pokud nyní stisknete **tlačítko Y**, Geralt dryák vypije. Váš hrdina může být v jednu chvíli posílen třemi různými elixíry, pokud si však osvojí dovednost Ochutnávač, bude moci vypít ještě jeden další.

Potírání čepelí – chcete-li potříst ostří meče olejem, otevřete inventář a vyberte záložku Vylepšení. Nyní jednoduše přetáhněte vybraný olej na čepel zbraně. V přehledu vlastností meče se můžete podívat, jaký olej je na něm právě nanesen a jak dlouho ještě bude působit.

3.5.2 Místa Moci

Místo Moci je malá oblast, kde se soustředí prastaré energie. Lze ji poznat podle slabého vlnění vzduchu. Když takové místo zahlédnete, použijte medailon (tlačítko levé páčky) a vstupem do oblasti vlnícího se vzduchu je aktivujte. Místa Moci dočasně zlepšují vaše vlastnosti, například regeneraci vitality a sílu znamení, což vám může v boji propůjčit značnou výhodu.

3.5.3 Kritické efekty

Kritické účinky – Mezi kritické efekty patří otrávení, krvácení, podpálení a omráčení. Jejich vlivu mohou být vystaveni jak zaklínačovi nepřátelé, tak sám Geralt.

Geraltovu šanci na způsobení kritického efektu najdete v panelu postavy – lze ji zvýšit zvládnutím nebo zlepšením příslušných dovedností, podstoupením nových mutací, vypitím elixírů a použitím olejů.

Geraltovu odolnost vůči kritickým efektům lze posílit zvládnutím příslušných dovedností a nošením vhodného vybavení.

3.6 Zakončovací údery a adrenalin

Pokud se vám podaří protivníka omráčit (například znamením Aard), budete mu moci zasadit mocný zakončovací úder, kterým jej na místě zabijete. Stačí, když

omráčeného soupeře zasáhnete. Nejčastěji se podobná příležitost naskytá hrdinům, kteří mají velkou pravděpodobnost na způsobení kritických efektů, jako je například omráčení.

Jestliže si osvojíte dovednost Smysl pro boj, Mutant nebo Magický smysl, objeví se pod indikátorem odhodlání ukazatel adrenalinu. Pokud se vám jej podaří naplnit, budete moci použít zvláštní schopnost – skupinový zakončovací úder, berserk nebo znamení Heliotrop. Adrenalinovým schopnostem je přiřazen směr vzhůru na směrovém ovladači.

Skupinový ukončovací pohyb – můžete používat poté, co si osvojíte dovednost Smysl pro boj. Jde o sérii imponantních úderů, kterou zabijete až tři nepřátele naráz.

Bojová zuřivost – se vám zpřístupní, když se naučíte schopnosti Mutant. Pokud jej aktivujete, propadne Geralt zuřivému běsnění a po krátký čas bude způsobovat mimořádně vážná zranění.

Znamení Heliotrop – budete moci použít, pokud si osvojíte dovednost Magický smysl. Toto znamení deformuje prostor a čas. Vznikne tak zvláštní bariéra, kterou se nepřítel pohybuje pomaleji než obvykle. To vám dá velkou výhodu, zvlášť pokud dojde na boj s několika protivníky.

4. Vylepšování postavy

Stejně jako se vyvíjí jeho příběh, rozvíjí se i sám Geralt. Učí se nové dovednosti, vylepšuje si ty, které již zná, a posiluje si své vlastnosti.

4.1 Zkušenosti

Za zabíjení nepřátel a plnění úkolů bude Geralt získávat body zkušeností. Jakmile jich získá dost, postoupí na novou úroveň. Za každou novou úroveň obdrží jeden talentový bod, který pak může využít na zlepšování svých schopností, a rovněž mu o něco vzroste zdraví. Nejvyšší možná úroveň postavy je 35.

4.2 Schopnosti

Schopnosti mají největší vliv na rozvoj postavy. Můžete díky nim zlepšovat své vlastnosti a učit se nové věci. Pokud máte dostatek talentových bodů a chcete se naučit novou schopnost, otevřete okno meditace. Po výběru položky „Postava“ uvidíte strom, který je rozdělený do čtyř částí: výcvik, šermířství, alchymie a specializace na znamení. To jsou vývojové cesty, které určují, na co se v boji zaměřujete. Téměř všechny schopnosti mají nějaké požadavky, jak ukazuje jejich propojení, a žádnou z nich se nebudete moci naučit, dokud nebudete mít jinou, která je k jejímu osvojení potřebná. Každá schopnost má dvě úrovně.

4.3 Cesty vývoje

Výcvik – základní cesta vývoje. Chcete-li se vydat i další cestou, bude vás to stát minimálně šest talentových bodů, jež je třeba investovat do dovedností výcvikové cesty.

Šermířství – pokud se rozhodnete pro tuto cestu, stane se z Geralta lepší šermíř. Bude rozdávat pádnější rány, obratněji se bude krýt a s větší pravděpodobností způsobí protivníkům kritické účinky. Zaklínač se též naučí krýt před nepřátelskými ranami a osvojí si skupinové zakončovací údery. Tato cesta je tedy určena pro hráče, kteří dávají přednost jednoduššímu stylu hraní, soustředí se na sílu a přímý boj.

Alchymie – rozvíjení této cesty klade důraz na používání elixírů, olejů a petard. Geralt se stane expertem na přípravu kouzelných lektvarů a dokáže z jejich působení těžit po delší dobu. Naučí se během přípravy elixírů vyrábět mutageny a zpřístupní se mu režim bojové zuřivosti. V boji pak způsobí větší zranění a bude rychleji regenerovat. Cesta je určena pro hráče, kteří si rádi trochu namáhají hlavu.

Specializace na znamení – na této cestě si můžete vylepšovat znamení, která jsou vám již důvěrně známá. Můžete tedy zvýšit zranění, jež působí, nebo jim přidat nové účinky – například podpálení protivníka znaméním Igni nebo odražení zranění znaméním Quen. Tato cesta vám odemyká mocné znamení Heliotrop, které deformuje prostor a čas. Je určena pro hráče, jež dávají přednost vyvážené hře kombinující přímý boj s bojem na dálku.

Jednotlivé cesty můžete rozvíjet nezávisle na sobě, je však dobré podotknout, že ty nejsilnější schopnosti jsou vždy na konci stromu, takže je třeba používat talenty s rozmyslem. Dovednost, kterou se jednou naučíte, již nemůžete zrušit; jakmile se jednou rozhodnete, nebude cesty zpět.

4.3.1 Seznam schopností

Výcvik

Schopnost	Úroveň 1	Úroveň 2
Regenerace zdraví	Regenerace zdraví mimo boj +25 %	Regenerace zdraví během boje +25 %
Houževnatost	Zdraví +10	Zdraví +50
Odrážení	Zpřístupňuje možnost krýt útoky ze všech směrů.	Snížení zranění krytím: 50 %.
Vrhání dýk	Umožňuje vrhat dýky.	Zranění působené dýkami: +20.
Odrážení šípů	Umožňuje odrážet šípy.	Umožňuje odrážet šípy zpět na střelce.
Síla ducha	Regenerace výdrže v boji +10 %.	Výdrž +1

Šermířství

Schopnost	Úroveň 1	Úroveň 2
Střeh	Zranění utržené útokem do zad: 150 %.	Zranění utržené útokem do zad: 100 %.
Odveta	Umožňuje provést po nepřítelově útoky protiútok.	Šance na okamžité zabití při protiútoky: 10 %.
Práce nohou	Vzdálenost krytá při uhýbání +100 %.	Vzdálenost krytá při uhýbání +200 %.
Krutost	Zranění působené mečem +5 %.	Zranění způsobené mečem +15 %.
Pirueta	Umožňuje zasahovat více nepřátel najednou. Další protivníci utrhá 50 % původního zranění.	Další protivníci utrhá 100 % původního zranění.
Strážce	Zdraví nutná k vykrytí nepřátelských úderů: -25 %.	Zdraví nutná k vykrytí nepřátelských úderů: -50 %.

Tvrďák	Snížení utrženého zranění: +5 %.	Snížení utrženého zranění: +15 %.
Taktik	Regenerace výdrže během boje: +10 %.	Regenerace výdrže během boje: +40 %.
Nezdočný	Zdraví +25	Zdraví +100
Přesnost	Šance na kritický efekt: krvácení: 10 %.	Šance na kritický efekt: krvácení: 20 %, zranění mečem: +5 %.
Náhlá smrt	Šance na okamžitě zabít: +2 %.	Šance na okamžitě zabít: +5 %.
Finesa	Šance na všechny kritické účinky: +5 %.	Šance na všechny kritické účinky: +15 %.
Nezranitelný	Vitalita +50, snížení utrženého zranění +5 %.	Vitalita +150, snížení utrženého zranění +10 %.
Smysl pro boj	Zpřístupňuje skupinové zakončovací útoky. Ty se aktivují po naplnění indikátoru adrenalinu. Údery mečem zvyšují hladinu adrenalinu.	Zranění +30 %, snížení utrženého zranění +10 %.
Větrný vír	Nárůst adrenalinu při úderech mečem: +10 %, všechny odolnosti: +10 %, šance na všechny kritické účinky: +10 %.	Nárůst adrenalinu při úderech mečem: +30 %, všechny odolnosti: +20 %, šance na všechny kritické účinky: +20 %.

Alchymie

Schopnost	Úroveň 1	Úroveň 2
Alchymista	Zranění petardami: +30 %, zranění pastmi: +50 %.	Zranění petardami: +70 %, zranění pastmi: +70 %.
Syntéza	Zdraví +10	Zdraví +50
Vedlejší účinky	Šance na vytvoření mutagenu jako vedlejšího produktu alchymie: 2 %.	Šance na vytvoření mutagenu jako vedlejšího produktu alchymie: 10 %.
Specializace: elixíry	Trvání účinků elixíru +10 %.	Trvání účinků elixírů +40 %.
Skřížec	Množství získaných alchymistických surovin: +50 %.	Množství získaných alchymistických surovin: +100 %.
Katalýza	Účinnost elixírů: +15 %, negativní působení elixírů: -30 %	Účinnost elixírů: +35 %, negativní působení elixírů: -80 %
Specializace: oleje	Trvání účinku olejů: +10 %.	Trvání účinku olejů: +40 %.
Transmutace	Účinky všech použitých olejů +15 %	Účinky všech použitých olejů +35 %
Impregnace	Účinky všech mutagenů +15 %.	Účinky všech mutagenů +35 %.
Ochutnávač	Umožňuje vypít o jeden elixír víc.	Snížení utrženého zranění při intoxikaci +10 %.
Kondenzace	Regenerace výdrže při otravě +15 %.	Regenerace výdrže při otravě +55 %.
Metateze	Zranění při otravě +5 %.	Zranění při otravě +25 %.
Bojová zuřivost	Šance na okamžité zabití při otravě +1 %.	Šance na okamžité zabití při otravě +3 %.
Mutant	Zpřístupňuje režim bojová zuřivost, který se aktivuje po naplnění indikátoru adrenalinu. Při otravě vzroste hladina adrenalinu.	Nárůst adrenalinu při intoxikaci +25 %.
Zesílení	Nárůst adrenalinu při intoxikaci +15 %, zranění při intoxikaci +10 %, snížení utrženého zranění při intoxikaci +10 %.	Nárůst adrenalinu při intoxikaci +50 %, zranění při intoxikaci +30 %, snížení utrženého zranění při intoxikaci +30 %.

Specializace na znamení

Schopnost	Úroveň 1	Úroveň 2
Posílené znamení Aard	Zpřístupňuje 2. úroveň znamení Aard. Aard zraňuje nepřítele. Dosah znamení +2 m.	Zpřístupňuje 3. úroveň znamení Aard. Aard zraňuje nepřítele. Zranění znamení: 6, dosah znamení +6 m.
Ničivá magie	Zranění znameními +5.	Zranění znameními +10, výdrž +1.
Posílené znamení Axie	Zpřístupňuje 2. úroveň znamení Axie. Očarování nepřátel obdrží 20% bonus k vitalitě a budou působit o 20% vyšší poškození.	Zpřístupňuje 3. úroveň znamení Axie. Očarování nepřátel obdrží 50% bonus k vitalitě a budou působit o 50% vyšší poškození.
Posílené znamení Quen	Zpřístupňuje 2. úroveň znamení Quen. Quen odráží 20% zranění. Trvání znamení +20 s.	Zpřístupňuje 3. úroveň znamení Quen. Quen odráží 50% zranění. Trvání znamení +60 s.
Zesílení magie	Síla znamení +1	Síla znamení +2, snížení utrženého zranění +10%
Ventilace	Quen přenáší odražené zranění na dva nepřátele.	Quen přenáší odražené zranění na tři nepřátele.
Osudová přitažlivost	Umožňuje pomocí znamení Axie očarovat dva nepřátele.	Umožňuje pomocí znamení Axie očarovat až tři nepřátele.
Magická výdrž	Výdrž +1	Výdrž +2
Posílené znamení Igni	Zpřístupňuje 2. úroveň znamení Igni. Šance na podpálení nepřítele. Dosah znamení +3 m.	Zpřístupňuje 3. úroveň znamení Igni. Šance na podpálení nepřítele. Dosah znamení +6 m.
Posílené znamení Yrden	Zpřístupňuje 2. úroveň znamení Yrden. Hráč může umístit dvě pasti.	Zpřístupňuje 3. úroveň znamení Yrden. Hráč může umístit tři pasti.
Posílení run	Pasti Yrden jsou propojené, takže se nepřítel nemůže mezi znaky pohybovat.	Vytvořený znak působí polapeným nepřítelům každou sekundu 5 bodů zranění.

Tok energie	Šance, že na nepřítele pod vlivem znamení zapůsobí kritický efekt, vzroste o 5 %.	Šance, že na nepřítele pod vlivem znamení zapůsobí kritický efekt, vzroste o 25 %.
Magická životní síla	Zdraví +50	Všechny odolnosti +5 %
Magický smysl	Zpřístupňuje znamení Heliotrop, které se aktivuje po naplnění indikátoru adrenalinu. Při používání znamení se zvyšuje hladina adrenalinu.	Všechny odolnosti +5 %, nárůst adrenalinu při použití znamení +50 %.
Ovládání moci	Všechny odolnosti +20 %, zranění způsobovaná znameními +3%, nárůst adrenalinu v důsledku používání znamení +10 %.	Všechny odolnosti +5 %, zranění způsobovaná znameními +10 %, nárůst adrenalinu v důsledku používání znamení +65 %.

4.4 Mutageny

Mutageny jsou účinné látky spouštějící mutace. Díky nim můžete své schopnosti ještě dále vylepšovat. Mutageny můžete získat dvěma způsoby: buď je ukořistíte poraženému nepříteli, nebo je vytvoříte jako vedlejší produkt alchymie. Chcete-li podstoupit mutaci, otevřete okno meditace, klikněte na položku Postava a najdete schopnost, která má prostor pro mutagen. Provedenou mutaci nelze zvrátit.

Ne všechny mutageny jsou stejně silné, proto se vám může stát, že narazíte jak na slabé a základní, tak na velice mocné látky, jejichž účinek bude mnohonásobně vyšší.

Varianty mutagenů:



Mutagen kritických účinků

Účinek: zvyšuje šanci na způsobení kritického účinku.



Mutagen dosahu

Účinek: zvyšuje dosah znamení Aard, Igni a Axie.



Mutagen zdraví

Účinek: posiluje vitalitu.



Mutagen moci

Účinek: zvyšuje zranění způsobované mečem.



Mutagen síly

Účinek: snižuje utržené poškození.



Mutagen koncentrace

Účinek: zvyšuje zranění způsobované znameními.

5. Alchymie

Ať už si vyberete alchymistickou vývojovou cestu nebo ne, bez zvládnutí výroby elixírů, olejů a petard se ve hře nejspíš neobejdete. Jejich chytré využití vám mnohokrát může zachránit život. Alchymistické znalosti jsou pro zaklánače důležité, protože díky nim může svým nepřátelům zasazovat pádnější rány, rychleji obnovovat své síly a častěji působit kritické efekty.

5.1 Druhy alchymistických směsíres

V této hře můžete alchymii využívat k výrobě následujících tří druhů předmětů:

Elixíry – pokud je vypijete před bojem, dočasně zlepší vaše vlastnosti. Jsou to kapalné směsi, jež vznikly smísením příslušných surovin a přísad. Nejčastěji jde o vzácné byliny nebo tělesné části a orgány nejrůznějších nestvůr, které se nakládají do alkoholu. Požití elixíru ovšem vyvolá otravu, proto má většina kouzelných dryáků kromě pozitivních i negativní účinky.

Oleje – před bojem se jimi potírá čepel. Dočasně zvyšují zranění, které zaklánač způsobí určitému druhu nepřátel, nebo vylepšují šanci na způsobení kritického účinku. Nemají žádné nežádoucí účinky.

Petardy – zbraně pro boj na dálku, díky nimž můžete nepřítele překvapit a omráčit nebo podpálit, případně dosáhnout toho, že zpanikaří. Pokud petardu použijete ve správný okamžik, například proti skupině nepřátel, pomůže vám vyhrát nejnepříjemnější boj.

5.2 Získání receptu

Jestliže si chcete připravit nějakou kouzelnou posilující směs, musíte nejprve vědět, jaké suroviny budete potřebovat – v tom vám pomohou návody a recepty. Geralt má však pouze základní alchymistické znalosti, a tak nemůže připravovat všechny směsi, které často bývají výsledkem experimentů mágů nebo bylinkářů. Recepty lze ve hře získat třemi způsoby: jako odměnu za dokončení úkolu, jako kořist nebo si je můžete prostě koupit u obchodníka. Když se naučíte nový recept či návod, najdete jej mezi vybavením, v zápisníku a na panelu alchymie.

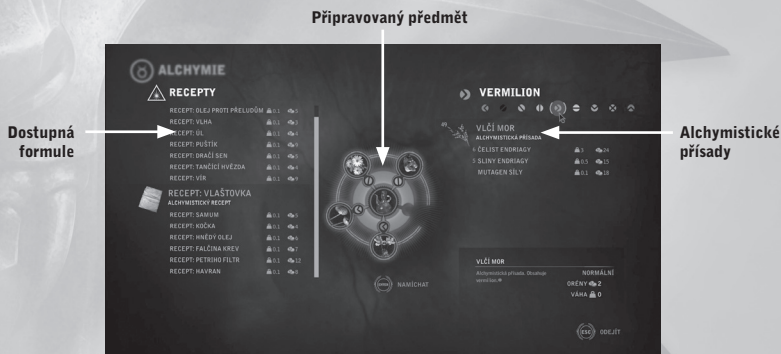
5.3 Suroviny a přísady

Při výrobě elixírů, olejů a bomb se používá devět přírodních substancí. Jsou to: vitriol, hydragenum, rebis, aether, quebrith, vermillion, caelum, sol a fulgur.

Tyto substance jsou obsaženy v alchymistických surovinách: v bylinách a tělesných částech nestvůr – například nekeřších drápech. Když nějakou alchymistickou surovinu naleznete, můžete se mezi vybavením a v panelu alchymie podívat, jaké substance obsahuje.

5.4 Výroba elixírů a petard

Chcete-li vyrobit elixír nebo petardu, otevřete panel meditace a klikněte na záložku alchymie. Vlevo uvidíte seznam známých receptů, vpravo se pak zobrazují dostupné alchymistické přísady. Pořadí, v němž je třeba substance smíchat, je zobrazeno v dolní části obrazovky. Provést to můžete buď tak, že ručně přetáhnete každou ze substancí ze seznamu napravo, nebo využijete volbu automatického doplnění, která do středu alchymistického panelu automaticky vloží potřebné suroviny. Když je následně ve správném pořadí smísíte, vznikne elixír, který pak najdete mezi svým vybavením.



5.5 Přehled elixírů a petard

ELIXÍRY

Kočka

Účinky: umožňuje vidět v naprosté tmě a skrz zdi. Snižuje způsobovaně zranění.

Toxicita: nízká

Kopřivka

Účinky: urychluje regeneraci zdraví na úkor výdrže a uštědřeného zranění.

Toxicita: vysoká

Pušťík

Účinky: urychluje regeneraci výdrže.

Toxicita: nízká

Vlk

Účinky: zvyšuje šanci na způsobení kritického efektu, tedy podpálení u znamení Igni a povalení u znamení Aard.

Toxicita: nízká

Havran

Účinky: zvyšuje zranění působená mečem.

Toxicita: nízká

Vlaštovka

Účinky: urychluje regeneraci zdraví.

Toxicita: nízká

Vlha

Účinky: posiluje všechny odolnosti.

Toxicita: nízká

Tiára

Účinky: snižuje utržené poškození na úkor vitality.

Toxicita: vysoká

Stammelfordův filtr

Účinky: zvyšuje sílu znamení na úkor zdraví.

Toxicita: střední

Mariborský les

Účinky: zvyšuje výdrž na úkor zdraví a šance na kritický efekt.

Toxicita: vysoká

Čejka

Účinky: značně urychluje regeneraci odhodlání. Cenou je oslabení zdraví a odolnosti.

Toxicita: vysoká

Virga

Účinky: na úkor odolnosti snižuje utržené zranění a zvyšuje šanci na kritické efekty.

Toxicita: střední

Elixír Raffarda Bílého

Účinky: na úkor působeného zranění zvyšuje vitalitu.

Toxicita: velmi vysoká

Petriho filtr

Účinky: zvyšuje zranění působené znameními.

Toxicita: velmi vysoká

Jezevec

Účinky: na úkor odolnosti proti kritickým efektům značně zvyšuje šanci na dosažení kritického efektu, tedy podpálení u znamení Igni a povalení u znamení Aard.

Toxicita: velmi vysoká

Hrom

Účinky: na úkor zdraví a její regenerace značně zvyšuje působené zranění.

Toxicita: velmi vysoká

OLEJE



Olej proti mrchožroutům

Účinky: zvyšuje zranění působené mrchožroutům.



Oběšencův jed

Účinky: zvyšuje zranění působené humanoidům.



Olej proti přeludům

Účinky: zvyšuje zranění působené přeludům.



Hnědý olej

Účinky: zvyšuje šanci na způsobení kritického efektu: krvácení.

Falčina krev

Účinky: zvyšuje maximální zranění mečem.

Vír

Účinky: zvyšuje zranění mečem.

Pavoučí olej

Účinky: zvyšuje šanci na způsobení kritického efektu: otrávení.



PETARDY



Samum

Účinky: omráčí a znehybní všechny nepřátele v dosahu.



Úl

Účinky: střepinami po výbuchu zraní všechny nepřátele v dosahu.



Ďáblova pecka

Účinky: uvolní oblak jedovatého plynu.



Tančící hvězda

Účinky: vybuchne a zraní nepřátele.



Dračí sen

Účinky: uvolní oblak hořlavého plynu.

Světluška

Účinky: oslepe a znehybní všechny nepřátele v dosahu.



Světlice

Účinky: výbuch osvětlí okolí.



Smradlavka

Účinky: uvolní smrdutý oblak, který oslabí zasažené nepřátele.



Rudá mlha

Účinky: vypustí oblak psychoaktivního plynu.



6. Inventář

V průběhu hry najdete spoustu předmětů, které si můžete dát do batohu a později je buď nějak využít, nebo prodat. Na panelu inventáře jsou předměty rozdělené do několika skupin: meče, zbraně pro boj na dálku, zbroje, vylepšení, elixíry, pastí, petardy, knihy, mutageny, alchymistické suroviny, řemeslnický materiál, návnady a předměty potřebné k plnění úkolů. Geraltův batoh vidíte vlevo, používané vybavení se pak ukazuje napravo. Chcete-li se nějakým předmětem vybavit, zvýrazněte jej a stiskněte tlačítko **[A]**. V horní části panelu vidíte počet orénů, které právě máte v měšci, a celkovou váhu všech nesených předmětů. Když přesáhne 220 kilogramů, bude Geralt přetížen a nebude moci běhat, což výrazně zhorší jeho bojové dovednosti. K odhození předmětů slouží tlačítko **[Y]**.

6.1 Vylepšení meče a zbroje

Postupem času získáte různá vylepšení, s jejichž pomocí budete moci zvýšit kvalitu mečů a zbrojí. Takto upravit však můžete pouze ty předměty, které obsahují volné pozice pro runy a vylepšení. Pokud takový meč nebo zbroj a příslušné vylepšení máte, otevřete panel vybavení, zvolte příslušná vylepšení a stiskněte **[A]**. Jakmile to provedete, získáte upravený předmět, počítejte však s tím, že tento krok už nelze vzít zpět.

6.2 Výroba předmětů

Krom přípravy nejrůznějších směsí a kouzelných nápojů si v pokračování Zaklínače můžete vyrobit i další předměty. K tomu slouží nejrůznější schémata a nákresy. Geralt však bohužel není kovář a výroba meče či plátových rukavic je nad jeho síly, takže bude muset požádat o pomoc nějakého zdatného řemeslníka. Tomu musí přinést materiál – například dřevo, kůži nebo nitě – a nákres, podle něž má být předmět zhotoven.

Když najdete řemeslníka a v rozhovoru s ním vyberete příslušnou volbu, zobrazí se panel výroby předmětů. Vpravo uvidíte nákresy, které máte k dispozici, a vlevo se ukáže řemeslnický materiál. Po vybraní nákresu se uprostřed zobrazí počet a pořadí nezbytného materiálu. Máte-li k dispozici vše potřebné, pak se tento seznam vyplní automaticky. Po naplnění všech položek ze seznamu budete moci kýžený předmět vyrobit. Jestliže se nyní chcete svým dílem pokochat, otevřete okno inventáře.

7. Minihry

V minihrách si můžete vydělat pár orůů navíc, získat nějaké ty zkušenosti (pokud se zúčastníte turnajů) – a někdy v nich můžete dokonce vyhrát i úkolový předmět. Soupeře zpravidla naleznete v hospodách.

7.1 Poker s kostkami

Poker s kostkami hrají všichni – lidé, elfové i trpaslíci. Není divu, tato hra je proslulá svými jednoduchými pravidly a vysokými sázkami. Chcete-li začít hrát, vyberte v rozhovoru volbu nazvanou „Pojďme si zahrát v kostky“, případně nějak podobně. Hra pak probíhá následovně:

- Na začátku hry se zobrazí deska na kostkový poker. Vaše kostky jsou dole, protihráčovy vidíte nahoře.
- Svou sázku vložíte pomocí posuvníku (**levé tlačítko, pravé tlačítko a levá páčka**). Protivník ji může zvýšit a vy ji můžete buď přijmout, nebo ohlásit pass.
- Kostkami hodíte tak, že je umístíte nad desku a pohnete levou páčkou. Pohyb pravé páčky při vrhání ovlivňuje směr, kterým kostky poletí, a sílu hodu. Je však třeba dávat pozor, abyste kostky nevyhodili mimo desku. Poté hází váš soupeř.
- Nyní můžete srovnat své hody s protivníkovými.
- Vyberte kostky, kterými chcete hodit znovu. Zvýrazní se. Po provedení výběru budete moci zvýšit sázku a hodit znovu.
- Poté, co hodí i váš soupeř, budou kostky porovnány a hráč s lepším výsledkem obdrží peníze.

Výherní kombinace, od nejlepších po nejhorší:

Pětice – pět kostek se stejnou hodnotou

Čtveřice – čtyři kostky se stejnou hodnotou

Full house – dvojice a trojice

Velká postupka – kostky s hodnotami 2, 3, 4, 5 a 6

Malá postupka – kostky s hodnotami 1, 2, 3, 4 a 5

Trojice – tři kostky se stejnou hodnotou

Dva páry – dvě dvojice kostek se stejnými hodnotami

Dvojice – jediná dvojice kostek se stejnými hodnotami

Pokud je výsledek obou hráčů stejný, je vítěz určen podle číselných hodnot hodů. Pokud mají oba hráči stejně bodů, končí hra remízou.

7.2 Pěstní souboje

Pěstní souboje možná nejsou kratochvílí pro gentlemany, těch však v Temerii stejně mnoho není, takže o protivníky není nouze. Do turnaje v pěstním souboji se lze zapsat v každé hospodě. Stačí si promluvit se samozvaným organizátorem soubojů a vybrat v rozhovoru příslušnou volbu. Než se pustíte do boje, budete muset složit sázku. Čím silnější je soupeř, tím vyšší je maximální povolená sázka.

V režimu pěstního souboje před sebou vidíte svého soupeře. Nad protivníkovou hlavou se ukazuje indikátor jeho zdraví, váš ukazatel pak zůstává na obvyklém místě. Vítězem je ten, kdo jako první sníží soupeřovo zdraví pod kritickou mez, tedy ten, kdo soupeře první položí na lopatky.

Tato dynamická minihra vyžaduje dobré reflexy. Boj používá mechanismus zkoušek postřehu (ZP), což znamená, že jestliže chcete soupeře zasáhnout, zasadit mu sérii úderů nebo provést protiútok, budete muset ve správnou chvíli stisknout správná tlačítka. Během krátké chvíle, kdy jsou zobrazeny pokyny, se vám souboj zobrazí zpomalně. Pokud správné tlačítko nestisknete, protivník vás zasáhne. Bude-li se to opakovat vícekrát, prohraje.

Po vítězství v souboji dostanete peníze, které jste vsadili vy a váš soupeř, a budete to moci zkusit znovu. Ovšem tentokrát se silnějším protivníkem. Pokud prohraje, o vsazené peníze přijdete. Jestliže si chcete napravit pošramocenou reputaci a získat své zlato zpět, promluvte si s organizátorem soubojů o odvěti.

7.3 Páka

Páka je oblíbenou kratochvílí hospodských štamgastů, které znudilo neustálé pití a dávají přednost silným bicepsům před tvrdými pěstmi a vyraženými zuby. Chcete-li si tuto minihru zahrát, najděte si soupeře – obvykle sedí u stolu – a vyberte v rozhovoru s ním příslušnou volbu.

Než usednete ke stolu a začnete soupeřit, měli byste zvolit sázku. Poté souboj začne. Jestliže chcete vyhrát, musíte přirazit soupeřovu ruku ke stolní desce. Což znamená, že je třeba udržovat kurzor pěsti uvnitř žlutého pruhu, který se pohybuje pod tím nepřítelovým. Kurzorem pohybuje pravou nebo levou páčkou. Vítěz dostane všechny vsazené peníze.

Tuto hru zvláště milují trpaslíci, kteří často pracují v dolech a kovárnách. Ti také patří mezi nejtvrďší soupeře.



UPOZORNENIE Než začnete hrať, prečítajte si manuál s pokynmi a prípadné ďalšie príručky, ktoré obsahujú dôležité informácie o bezpečnosti a ochrane zdravia. Všetku túto dokumentáciu si uschovajte pre prípadné použitie neskôr. Ak potrebujete niektoré manuály nahradiť, navštívte internetové stránky www.xbox.com/support.

Dôležité zdravotné upozornenia o hraní videohier

(Epileptické) záchvaty

Veľmi malé percento osôb môže postihnúť záchvat, keď sú vystavené určitým optickým obrazcom, vrátane blikajúcich svetiel alebo vzorov, ktoré sa môžu objavovať vo videohrách. Dokonca aj osoby, ktoré nezažili záchvat alebo epileptický záchvat, môžu mať nediagnostikované predpoklady, ktoré môžu mať počas sledovania videohier za následok „fotosenzitívny epileptický záchvat“.

Tieto záchvaty sa môžu prejavovať rôznymi symptómami, vrátane stavu na omdlenie, zmeneného vnímania, trasu očí alebo tváre, trhaním alebo šklbaním rúk alebo nôh, dezorientácie, zmätenosti, alebo momentálnej straty vedomia. Záchvaty môžu spôsobiť stratu vedomia alebo kŕče, ktoré môžu viesť k poraneniu v dôsledku pádu alebo nárazu do okolitých predmetov.

Ihneď prestaňte hrať a informujte lekára, ak spozorujete ktorýkoľvek z týchto príznakov. Rodičia by mali sledovať a spýtať sa detí na tieto príznaky – malé a dospievajúce deti sú na tieto záchvaty náchylné viac než dospelí. Riziko fotosenzitívnych epileptických záchvatov môže byť znížené dodržovaním nasledujúcich opatrení: sedávajte ďalej od obrazovky; používajte menšiu obrazovku; hrajte v dobre osvetlenej miestnosti; nehrajte, ak ste ospalí alebo unavení.

Ak ste vy alebo vaši príbuzní v minulosti zaznamenali záchvaty alebo epilepsiu, konzultujte pred hraním svojho lekára.

Obsah

Záruka na hry	38
Pripojenie k Xbox LIVE	39
Ovládanie	40
1. Hlavná ponuka	40
1.1 Obnoviť hru	40
1.2 Zahájiť hru	40
1.2.1 Aréna	40
1.2.2 Nová hra	40
1.3 Uloženie a načítanie hry	41
1.4 Nastavenie	41
1.5 Bonusy	42
2. Začiatok hry	
a výukový režim	42
2.1 Uživatelské rozhranie hry	42
2.1.1 Hlavná obrazovka hry	42
2.1.2 Medailón	43
2.1.3 Menu rýchleho výberu	44
2.1.4 Panel inventára	45
2.1.5 Panel zápisníku	46
2.1.6 Panel mapy	47
2.1.7 Meditácia	47
2.1.8 Vlastnosti postavy	48
2.2 Skúmame herný svet	48
2.3 Minimapa a značky	49
2.4 Interakcie	49
2.5 Rozhovory	49
2.6 Špeciálne prvky v rozhovoroch	50
2.7 Skúšky postrehu	50
3. Boje	51
3.1 Pohyb	51
3.2 Boj na blízko	51
3.2.1 Údery	51
3.2.2 Krytie a protiútoky	52
3.2.3 Zameranie kamery na cieľ	52
3.3 Zaklínačská mágia	52
3.3.1 Znamená	52
3.4 Petardy, dýky a pasce	53
3.5 Krátkodobé stavy	53
3.5.1 Elixíry a oleje	54
3.5.2 Miesta Moci	54
3.5.3 Kritické efekty	54
3.6 Zakončovacie údery a adrenalín	54
4. Vylepšovanie postavy	55
4.1 Skúsenosti	55
4.2 Schopnosti	55
4.3 Cesty vývoja	56
4.3.1 Zoznam schopností	57
4.4 Mutagény	61
5. Alchymia	62
5.1 Druhy alchymistických zmesí	62
5.2 Získanie receptu	62
5.3 Suroviny a prísady	63
5.4 Výroba elixírov a petárd	63
5.5 Pehled elixírů a petard	64
6. Inventár	66
6.1 Vylepšenie meča a zbroje	66
6.2 Výroba predmetov	66
7. Minihry	67
7.1 Poker s kockami	67
7.2 Pátné súboje	68
7.3 Páka	68
Zákaznícka podpora	70
Technická podpora Xbox	72

Pripojenie k Xbox LIVE

Hrajte s kýmkoľvek, kedykoľvek a kdekoľvek na Xbox LIVE. V rámci tejto služby si môžete vytvoriť novú kartu hráča, ktorú uvidia i ostatní, spoznávať nových kamarátov, zaraďovať ich do zoznamu spoluhráčov a spoločne hrať. To ale ešte nie je všetko – s priateľmi môžete komunikovať i pomocou hlasového rozhovoru a zasielať im tak nielen textové správy, ale hovoriť s nimi pomocou zvuku a obrazu.*

Trhovisko Xbox LIVE vám navyše umožňuje preberať ďalší obsah a zlepšovať tým váš zážitok z hry.

* Podpora týchto funkcií sa môže líšiť v závislosti od herného softvéru.

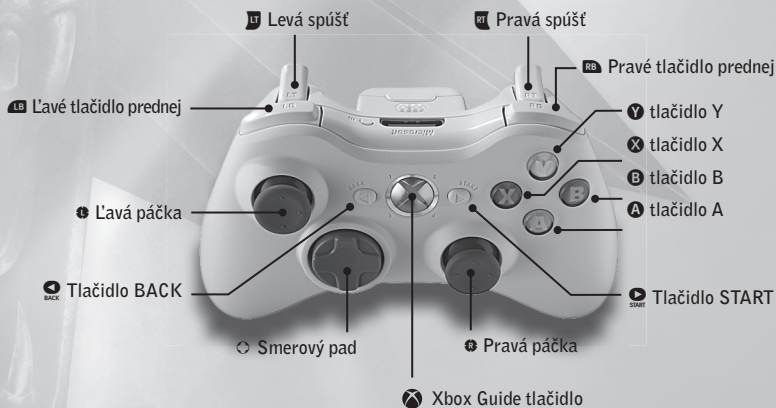
PRIPOJENIE

Pred použitím Xbox LIVE je nutné konzolu Xbox 360 pripojiť k vysokorýchlostnému internetu a prihlásiť sa alebo sa zaregistrovať ako člen Xbox LIVE. Ďalšie informácie o pripojení a o tom, či je služba Xbox LIVE vo vašom regióne dostupná, nájdete na www.xbox.com/live.

RODINNÉ NASTAVENIA

Tieto jednoduché a flexibilné nástroje obsahujú okrem iného i hodnotenie obsahu, ktoré umožňuje rodičom alebo ich zástupcom rozhodovať, ku ktorým hrám môžu mať mladí hráči prístup. Ďalšie informácie nájdete na internetových stránkach www.xbox.com/familysettings.

Ovládanie



Ovládanie



1. Hlavná ponuka

1.1 Obnoviť hru

Touto voľbou obnovíte hru tam, kde ste ju naposledy uložili.

1.2 Zahájiť hru

Prostredníctvom tejto voľby možno zahájiť novú hru.

1.2.1 Aréna

Tento režim je vhodný tak pre skúsených hráčov, ako aj pre začiatočníkov. Jedná sa v podstate o boj s nekonečnými vlnami protivníkov, takže si môžete vyskúšať, aká taktika najlepšie platí na tých ktorých nepriateľov. Po porážke každej vlny nepriateľov Geralt o úroveň postúpi a obdrží odmenu. Za zarobené peniaze mu potom v obchode u arény môžete zakúpiť vylepšenie alebo najať pomocníkov. Za víťazstvo nad nepriateľmi získava váš hrdina tiež body, ktoré potom môžete odoslať na oficiálne fórum hry Zaklínač 2: Vrahovia kráľov.

1.2.2 Nová hra

Touto voľbou zahájite novú hru. Na výber máte štyri úrovni obťažnosti.

Nízka – pre neskúsených hráčov. Geralt stretáva slabších nepriateľov a dostáva menšie rany, zatiaľ čo on sám pôsobí protivníkom vyššiu ujmu. Väčšinu bojov je možné vyhrať pomocou meča.

Stredná – pre stredne pokročilých hráčov. Nepriatelia pôsobia štandardné poškodenia a hra je vyvážená. Väčšinu bojov je možné vyhrať pomocou meča a magických znamení.

Vysoká – pre veľmi skúsených hráčov. Nepriatelia spôsobujú veľké poškodenia a hráč sa obťažnejšie dostane k užitočným predmetom. Mnohé súboje vyžadujú použitie meča, mágie i alchymie.

Temná – pre mimoriadne skúsených hráčov. Pri hre na túto obťažnosť môžete získať predmety z temnôt a plniť úlohy, ku ktorým sa inak nedostanete.

Pozor! Ak behom hrania zmeníte obťažnosť „šialená“ alebo „temná“ na inú, až do konca danej hry už sa k nim nebudete môcť vrátiť.

Po zahájení novej hry budete mať možnosť začať buď priamo alebo ešte predtým absolvovať výučbu. Ak si zvolíte túto možnosť, budete sa môcť pustiť do dobrodružstva, behom ktorého si osvojíte základy hry. Môžete ich ale preskočiť a rovno sa pustiť do „ostrého“ hrania.

1.3 Uloženie a načítanie hry

Hra čas od času na významných miestach sama uloží váš stávajúci postup. Vy sami by ste ale mali ukladať tiež, a to pokiaľ možno čo najčastejšie. Ak chcete nejakú uloženú pozíciu nahráť, otvorte menu, kliknite na tlačidlo „Načítať hru“ a v zozname si potom vyberte, ktorú hernú pozíciu si prajete obnoviť.

1.4 Nastavenie

Tu môžete upravovať rôzne nastavenia hry.

Nastavenie hudby a zvuku – na tomto panelu je možné upravovať hlasitosť hudby, zvukov a rozhovorov.

Nastavenie hry – tu môžete meniť nastavenia, ktoré sa týkajú samotnej hry. Jedná sa napríklad o zobrazovanie titulkov a tlačidiel na obrazovke, značky na minimape a konfiguráciu ovládania.

Ovládanie – na tomto panelu je možné prepínať ovládanie na klávesnicu a myš či na ovládač, ďalej upravovať citlivosť myši a prehadzovať osu X a Y.

Nastavenie grafiky – na tomto panelu môžete meniť grafické nastavenia – jas a kontrast.

1.5 Bonusy

Táto voľba vyvolá záverečné titulky hry, udalosti z prvého dielu a animované spomienky, ktoré ste si doposiaľ sprístupnili.

2. Začiatok hry a výukový režim

V hre sa ocitáte v roli Geralta z Rivie. Na začiatku sa nachádzate v sklepení hradu La Valette a práve vás vypočúva Vernon Roche. Vašou prvou úlohou je presvedčiť ho, že nemá právo vás tu držať.

Kedykoľvek máte možnosť niečo nového spraviť (tj. niečo, čo nie je uvedené vo výukovej hre zmienenej v kapitole 1.2), osvojiť si nejaký herný mechanizmus či spôsob ovládania hry, objaví sa na obrazovke okno s výukovou správou. Tieto správy vám vysvetlia základné herné princípy.

2.1 Uživatelské rozhraní hry

Z užívateľského rozhrania zistíte všetky informácie o hre a príbehu, ktorý sa v nej odvíja.

2.1.1 Hlavná obrazovka hry

Hlavná časť obrazovky. Tu vidíte herný svet.



Minimapa – ukazuje vašu pozíciu v hernom svete. Ikonky, ktoré tu vidíte, označujú významné miesta a úlohy. Tiež sa tu môžete pozrieť, ktorým smerom leží cieľ aktívnej úlohy.

Ukazovateľ času – zobrazuje aktuálny čas.

Aktívna úloha – zobrazuje aktívnu úlohu a jeho stručný popis.

Prípravené znamenie a príručné vrecko – zobrazuje prichystané znamenie a predmet v príručnom vrecku.

Na hlavnej obrazovke sa objavujú i informácie, ktoré po určitom čase zmiznú. Sú to mimo iné:

Aktuálne správy o úlohách – zobrazia sa, kedykoľvek nejaká úloha pokročí do ďalšej fáze, alebo keď úlohu splníte.

Výukové správy – s pomocou týchto stručných informácií sa v hre dokážete rýchlejšie zorientovať.

Časomiera dočasných efektov – meria čas, ktorý zostáva do konca pôsobenia elixíru, oleja, znamenia Quen, miesta Moci alebo kritického efektu.

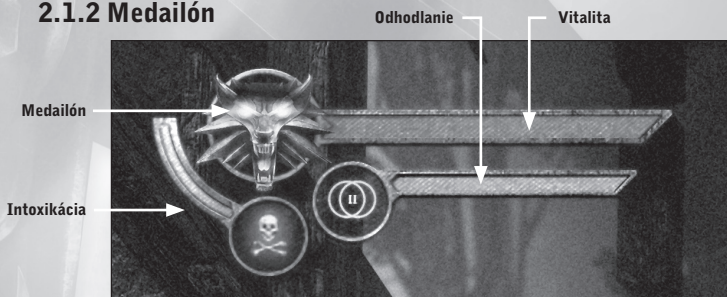
Ukazovateľ interakcie – zobrazí sa, kedykoľvek sa ponúkne nejaká interakcia, nech už ide o použitie predmetu či zahájenie rozhovoru.

Okno koristi – ukáže sa, kedykoľvek budete môcť zobrať nejaký predmet. Vidíte v ňom najcennejšie časti koristi, ktorá sa v danom priestore nachádza.

Záznam priebehu boja – behom boja sa tu objavujú informácie o výške utrženého a uštedreného zranenia.

Indikátor adrenalínu – kedykoľvek má Geralt možnosť zvýšiť si hladinu adrenalínu, objaví sa tento ukazovateľ. Adrenalín je možné zvýšiť používaním úderov a znamení, ale tiež prostredníctvom intoxikácie.

2.1.2 Medailón



Medailón – je možné ho použiť, ako náhle je nabitý energiou, ktorú ukazuje pulzujúca žltá aura. Medailón dokáže zvýrazniť predmety, bylinky, netvorov a miesta Moci, takže ho nezapodnajte často používať.

Vitalita – toto je ukazovateľ zaklínačova zdravotného stavu. Ak sa vplyvom utrženého zranenia vyčerpá, Geralt zomrie.

Odhodlanie – ukazuje počet hrdinových bodov odhodlaní, ktoré slúžia k používaniu znamení a vykrývaniu nepriateľských úderov.

Intoxikácia – ukazuje mieru hrdinovej intoxikácie. Ak je ukazovateľ príliš vysoko, musí Geralt pred vypitím ďalšieho elixíru nejaký čas počkať.

2.1.3 Menu rýchleho výberu



Menu rýchleho výberu otvoríte stisnutím ľavého predného tlačidla **[LB]**. Potom si tu budete môcť vybrať znamenie alebo predmet, ktorý chcete mať v budúcom boji po ruke – stačí smerom ku zvolenej schopnosti či predmetu pritlačiť pravú páčku a ľavé predné tlačidlo pustiť.

Výber znamenia – tu si môžete vybrať jedno zo znamení: Aard, Yrden, Igni, Quen alebo Axie.

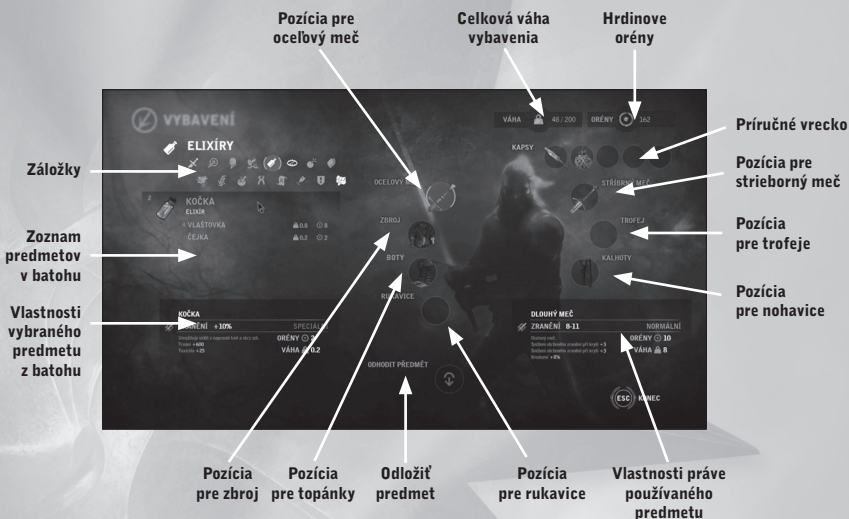
Výber predmetu z príručného vrečka – tu si môžete vybrať dýku, petardu alebo pascu, ktorú si vložíte do príručného vrečka.

Meditácia – touto voľbou zahájite meditáciu

Výber strieborného meča – hrdina vytasí či skryje strieborný meč

Výber ocelového meča – hrdina vytasí či skryje ocelový meč

2.1.4 Panel inventára



Panel inventára je rozdelený na dve časti. Vľavo vidíte svoj batoh a zoznam predmetov vo vnútri. Vpravo si môžete prezrieť veci, ktoré hrdina práve používa. Medzi ľavou a pravou stranou je možné predmety ľubovoľne presúvať.

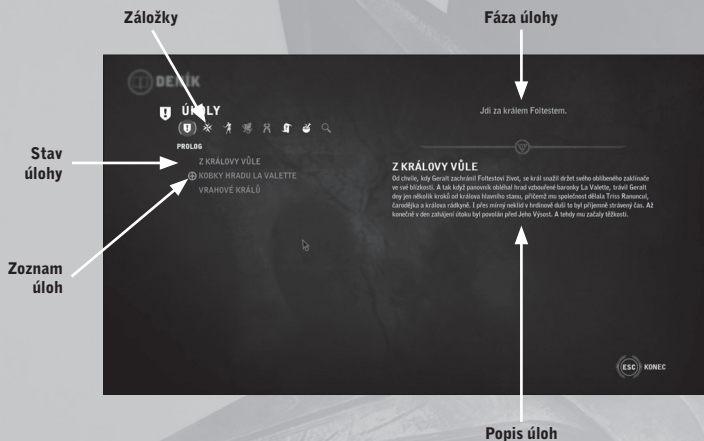
Mezi věcmi, které můžete nalézt ve svém batohu, patří zbraně, střelné zbraně, zbroje, vylepšení, pasty, bomby, knihy, trofeje, mutageny, alchymistické přísady, řemeslné materiály, nákresy a recepty, návnady, stariny a konečně předměty potřebné k plnění úkolů. Dále je zde záložka zobrazující všechny předměty najednou. Mezi záložkami prepínáte pomocí levého a pravého predného tlačidla.

2.1.5 Panel zápisníku

Zápisník obsahuje všetky informácie o hernom svete a príbehu. Je rozdelený na nasledujúce časti: úkoly, miesta, postavy, netvory, výroba, výučba, alchymia, register a retrospektíva.

Záložka úloh

Tu nájdete všetky úlohy, ktoré Geralt prijal, vrátane ich popisu a stavu.



Stavy úkolů:

- ⊕ aktívna úloha
- ✓ splnená úloha
- ✗ úlohu sa nepodarilo splniť
- ! nová alebo aktualizovaná položka v záznamníku

Podobnú štruktúru majú i ostatné záložky. Na záložkách remesiel a alchymie si môžete prezrieť nákresy a recepty, ktoré Geralt zná.

2.1.6 Panel mapy

Na tomto panelu si môžete prezrieť svoju pozíciu v hernom svete a zistiť informácie o dôležitých miestach.



Mapa

Současná pozice

Ležení Foltestovy armády

Posuvník změny měřítka

Legenda

Pozor! Ku všem panelům zmieneným v kapitolách 2.1 až 2.1.6 sa možno dostať pomocou tlačidla **BACK**. Prepínate medzi nimi **[LT]** a **[RT]**.

2.1.7 Meditácia

Úroveň postavy
a talentové body

Alchymia

Postava

Meditovať



Použití elixýry

V rámci meditácie máte k dispozícii štyri panely:

Alchymia – tu môžete podľa nájdených receptov pripravovať elixýry a delobuchy.

Použití elixýry – tu môže váš hrdina vypiť pripravené posilujúce lekváry.

Meditovať – pomocou tejto voľby môžete vyčakať až do zvolenej hodiny.

Postava – tu môžete rozdeľovať talentové body a učiť sa nové schopnosti.

2.1.8 Vlastnosti a rozvoj postavy

V tomto panelu si môžete prezrieť strom rozvoja postavy (viď kapitola 4) a všetky štatistiky, ktoré sa nejakým spôsobom týkajú útokov, obrany, regenerácie, bonusov a šancí na odolanie kritickým zásahom.



Pokročilé cesty






2.2 Skúmame herný svet

Herný svet vidíte z pohľadu tretej osoby a Geralt ovládate pomocou ľavej páčky. Pravou páčkou môžete otáčať kamerou tak, aby ste mali o všetkom dianí čo najlepší prehľad.

2.3 Minimapa a značky



Na minimape vidíte svoju pozíciu v hre. Nájdete na nej nasledujúce značky:

-  - aktívna úloha
-  - dôležitá postava
-  - remeselník
-  - obchod
-  - hostinec

2.4 Interakcie

Vďaka mechanizmu presného výberu cieľa prebehajú všetky interakcie v hre pomocou **tlačidla A**. Keď je možné manipulovať s nejakým objektom, zobrazí sa na obrazovke informácia, ktorá vám napovie, o akú činnosť ide. Najdôležitejšími možnosťami sú: zahájenie rozhovoru, pozbieranie predmetu, trhanie bylín, prechod dverami a prekonanie prekážky, zapálenie lampy, prečítanie správy na výveske a veľa, veľa ďalších. Ak je možné sa rozhodnúť medzi viacerými činnosťami, vstúpi do hry i **tlačidlo X**.

2.5 Rozhovory

Ako náhle začnete rozhovor s nejakou postavou, začne sa dole na obrazovke odvíjať text dialógu. V pravej časti obrazovky je ponuka možností ďalšieho vývoja rozhovoru. Z nej je možné vyberať buď pomocou smerového ovládača alebo prostredníctvom ľavej páčky. Voľbu je potom treba ešte potvrdiť **tlačidlom A**.

2.6 Špeciálne prvky v rozhovoroch

Pri rozhovoroch s inými postavami sa vedľa niektorých ponúkaných možností pokračovaní dialógu občas objavia grafické ikony. Ich prostredníctvom môžete zahájiť zvlášťne minihry alebo otvoriť okno obchodu. Ikony môžu byť nasledujúce:



Obchodovanie – zobrazí panel obchodu, v ktorom je možné nakupovať a predávať rôzne predmety.



Vyrobenie predmetu – zobrazí panel remesiel, v ktorom vám môže šikovný remeselník vyrobiť nejaký predmet, napríklad meč alebo zbroj. Od vás však bude potrebovať všetky potrebné suroviny a tiež patričný nákras.



Úplatok – umožňuje podplatiť postavu, s ktorou sa práve rozprávate. Uplácaním osôb je možné sa dostať k zaujímavým informáciám.



Zastrašovanie – jeden zo spôsobov, ako zapôsobiť na postavu, s ktorou sa práve rozprávate. Zastrasovanie sa však môže minúť účinkom, a ak k tomu dôjde, nebude sa ďalší hovor pravdepodobne uberať smerom, ktorý by vám vyhovoval.



Presvedčovanie – jeden z ďalších spôsobov, ako zapôsobiť na postavu, s ktorou sa práve rozprávate. Príjemnejšie ako zastrašovanie.



Axie – cudzie postavy je možné ovplyvniť i s pomocou trochy tých čiar a kúzel, v tomto prípade se jedná o znamenie Axie.



Kockový poker – zahájí minihru s kockami.



Pästný zápas – zahájí pästný súboj.



Páka – zahájí minihru páka.



Ukončiť rozhovor – Umožňuje skončiť rozhovor.



Zmena účesu – umožňuje zmeniť Gertalov účes.

2.7 Skúšky postrehu

V niektorých miestach bude ako herný prvok použitá skúška postrehu (ZP, alebo tiež akcia v zrýchlenom čase). V takom prípade musíte po zobrazení pokynu na obrazov-

ke stisnúť príslušnú klávesu. Ak je pokyn odprevádzaný farebným pruhom, znamená to, že musíte klávesu držať, dokiaľ sa pruh nenaplní. Ak v tejto skúške zlyháte, môže to pre vás mať vážne následky, takže sa snažte byť obozretní.

3. Boje

Boje sú neoddeliteľnou súčasťou zaklínačskej profesie a v tejto hre budete mať veľa príležitostí si svoje bojové schopnosti precvičiť.

3.1 Pohyb

Pohyb behom boja sa príliš nelíši od pohybu mimo boj. Geralta ovládajte pomocou ľavej páčky. Pravou páčkou môžete otáčať kamerou tak, aby ste mali o všetkom dianí čo najlepší prehľad.

Dôležitým manévrom je kotrmelec, lebo umožňuje vyhnúť sa úderom a rýchlo skrátiť vzdialenosť k nepriateľovi (alebo ju naopak predĺžiť). Kotúľ dopredu prevediete pomocou **tlačidla B**.

3.2 Boj nablízko

V hre máte k dispozícii oceľové a strieborné meče, čo sú typické zaklínačské zbrane. Oceľové meče sú účinnejšie pri boji s inteligentnými bytosťami, zatiaľ čo strieborné sa používajú proti netvorom. Niekedy sa ale môže ukázať, že je treba použiť improvizované zbrane – treba krompáč alebo sekeru – a vo výnimočných prípadoch dokonca i pästi.

3.2.1 Údery

Na nepriateľa zaútočíte stiskom **A** alebo **X**. **Tlačidlo A** sa používa k rýchlym úderom, **X** potom slúži k úderom silným. To, či použijete rýchly alebo silný úder, závisí od nepriateľa, ktorému čelíte. Rýchle údery spôsobujú menšie zranenia ako silné, ale výborne sa osvedčujú, ak stojíte proti rezkému nepriateľovi bez zbroje a štítu. Keď však bojujete proti pomalším a lepšie obrneným súperom, sú vhodnejšie silné údery – ich zasadenie síce dlhšie trvá, ale sú pádnejšie a je možné im i spôsobiť závažnejšie zranenia.

Behom boja sa automaticky vyberá najbližší nepriateľ – poznáte ho podľa ikony na tele a ukazovateľa zdravia, ktorý sa objaví nad jeho hlavou. Stisnutím **A** alebo **X** naň zaútočíte. Ak chcete uderiť na niekoho iného, stačí natočiť kameru.

Pozor! Výška zranenia závisí od výšky vašej vitality. Ak je jej ukazovateľ plný, bude Geralt rozdávať rany s maximálnou silou. Ak však bude postupne klesať, bude zaklínač svojim protivníkom pôsobiť stále menšie zranenia.

3.2.2 Krytie a protiútoky

Keď bojujete so silným nepriateľom, je rozumné sa pred jeho údermi kryť. Ak sa vám to podarí, vyvediete ho z rovnováhy, takže ho potom ľahšie zasiahnete. Krycím manévrom je priradená priradená pravá spúšť **[RT]**. Prítom spotrebúvate body vitality, ale čiastočne sa kryť budete môcť aj potom, čo ich ukazovateľ klesne na nulu.

Pozor! Výše vykrytého poškodení závisí na množstve bodů vitality. Jsou-li na maximum, vykryje Geralt danou ránu celou. S každým využitým bodem pak úměrně klesá i míra takto odvráceného poškodení.

Po osvojení schopnosti Odveta dokážete vykonávať účinné a efektné protiútoky. Protiútok zahájite krycím manévrom (pridržením pravej spúšte) a potom vyčkáte, až sa ikona na protivníkovom tele zmení v ikonu meča. Tá signalizuje, že je práve najlepšia príležitosť k protiútoku. V tej chvíli je treba stisnúť **tlačidlo A**. Ak sa vám to podarí, Geralt vykoná únik a zasadí odvetný úder.

3.2.3 Zameranie kamery na cieľ

Ak chcete, aby sa kamera zamerala na určitý cieľ, pridržte **[LT]**. Dokiaľ ju nepustíte, budete tento cieľ stále sledovať. Pravou páčkou potom môžete medzi jednotlivými cieľmi prepínať.

3.3 Zaklínačská mágia

Aj keď zaklínači v boju spravidla používajú meč, vedia poslať i zvláštne kúzla, ktorým sa zvyčajne hovorí znamenie. Tie môžu protivníka pochopiteľne zraniť, ale tiež zaklínačovi poskytujú taktickú výhodu. Ak chcete poslať znamenie, vyberte ho v menu rýchleho výberu a potom stisnite **tlačidlo Y**. Poslanie znamenia vás bude stať jeden bod odhodlaní.

3.3.1 Znamená

Geralt používa päť základných znamení a jedno špeciálne, ktoré však získa až potom, čo si osvojí schopnosť Magický zmysel (viď podkapitola 3.6 a kapitola 4). Znamená je možné vylepšovať (viď kapitola 4).



Znamenie Aard – telekinetická vlna, ktorá môže nepriateľa odhodiť, povaliť, alebo dokonca omráčiť. Týmto znamením je možné tiež odstraňovať prekážky, napríklad porobiť stenu.



Znamenie Yrden – magická pasca, ktorá nepriateľa znehybní a zraní. Na základnej úrovni môžete na zem umiestiť iba jedinú znamenie Yrden. Po vylepšení budete môcť použiť až tri tieto znamená súčasne, takže budete schopní vytvoriť nepriestupnú bariéru.



Znamenie Igni – prúd ohňa, ktorý protivníka zraní. Vylepšené znamenie Igni má vyšší dosah a môže nepriateľa podpáliť.



Znamenie Quen – ochranný štít, ktorý na základnej úrovni vydrží po 30 sekúnd. Toto znamenie Geralt používa sám na seba. Quen pohlcuje všetky utržené zranenia, a jeho vylepšená verzia dokonca polovinu tohto zranenia odráža späť na nepriateľa. Po dobu pôsobenia znamenia Quen sa Geraltovi neobnovuje odhodlanie.



Znamenie Axie – očarovanie nepriateľa. Ak sa pokus o očarovanie podarí, stane sa nepriateľ na krátky čas vašim spojencom a bude bojovať po vašom boku.

3.4 Petardy, dýky a pasce

Okrem znamenia môže Geralt používať i petardy a dýky, ktorými môže útočiť na väčšiu vzdialenosť, ako je dĺžka čepele meča, a ďalej pasce, ktoré je možné umiestiť na zem. Ak chcete, aby váš hrdina používal dýky, budete ho najprv musieť vycvičiť v ich vrhaní.

Dýky sú štandardné vrhacie zbrane a osvedčujú sa proti slabším protivníkom. Petardy sa zase hodia proti skupinám nepriateľov. Petardy majú rôzne účinky a niektoré z nich dokážu protivníka omráčiť, podpáliť alebo otráviť.

Dýky a petardy je možné hádzať dvoma spôsobmi. Režim automatického zameriavania sa používa proti aktuálne vybranému cieľu. Keď stisnete pravé predné tlačidlo **[RB]**, Geralt uchopí dýku (alebo petardu) a hodí ju na zvolený cieľ. V režime ručného mierenia je možné použiť k zameraní pravú páčku. Ak to chcete urobiť, stisnite **[RB]** a držte ju, dokiaľ sa neobjaví zameriavač. Potom pravou páčkou zamerajte a uvoľnením **[RB]** smrtníci predmet hodte.

[RB] sa používa i k pokladaniu pascí. Keď ju stisnete, Geralt sa zohne a začne pascu nastavovať. Pamätajte, že položenie nástrahy chvíľu trvá, takže ak je nepriateľ príliš blízko, je lepšie ho vybaviť nejakou inou.

Prehľad petárd je uvedený v kapitole 5.

3.5 Krátkodobé stavy

V boji sa môžu vyskytnúť rôzne krátkodobé stavy. Ich prítomnosť a trvanie ukazujú indikátory v hornej časti hlavnej hernej obrazovky.

3.5.1 Elixíry a oleje

Elixíry a oleje dočasne vylepšujú hrdinove bojové vlastnosti a je treba ich použiť ešte pred bojom. Môžu zvýšiť pádnosť Geraltových úderov, rýchlosť jeho regenerácie alebo šancu na spôsobení kritického efektu.

Použitie elixíru – ak chcete vypiť nejaký lekvár, otvorte okno meditácie a kliknite na položku „Použití elixíry“. Vľavo uvidíte zoznam dostupných kúzelných nápojov, vpravo sú potom zobrazené elixíry, ktoré na Geralt práve pôsobia. Rovnako sa tu môžete pozrieť, ako je na tom váš hrdina s intoxikáciou. Vyberte lekvár, ktorý chcete vypiť, a stisnite **tlačidlo A**. Vzápätí sa budete môcť pozrieť, akým spôsobom sa zvýši miera Geraltovej intoxikácie. Ak teraz stisnete **tlačidlo Y**, Geralt dryák vypije. Váš hrdina môže byť v jednu chvíľu posilnený troma rôznymi elixírmi, ak si však osvojí schopnosť Ochutnávač, bude môcť vypiť ešte jeden ďalší.

Potieranie čepelí – ak chcete potrieť ostrie meča olejom, otvorte inventár a vyberte záložku Vylepšenie. Teraz jednoducho pretiahnite vybraný olej na čepel zbrane. V prehľadu vlastností meča sa môžete pozrieť, aký olej je na ňom práve nanesený a ako dlho ešte bude pôsobiť.

3.5.2 Miesta Moci

Miesto Moci je malá oblasť, kde sa sústreďia prastaré energie. Je možné ju poznať podľa slabého vlnenia vzduchu. Keď také miesto zazriete, použite medailón (tlačidlo ľavej páčky) a vstupom do oblasti vlniaceho sa vzduchu ho aktivujte. Miesta Moci dočasne zlepšujú vaše vlastnosti, napríklad regeneráciu vitality a silu znamenia, čo vám môže v boji prepožičať značnú výhodu.

3.5.3 Kritické efekty

Kritické efekty – Medzi kritické efekty patrí otrávenie, krvácanie, podpálenie a omráčenie. Ich vplyvu môžu byť vystavení tak zaklínača nepriateľa, ako sám Geralt.

Geraltovu šancu na spôsobení kritického efektu nájdete v panelu postavy – je možné ju zvýšiť zvládnutím alebo zlepšením príslušných schopností, podstúpením nových mutácií, vypitím elixírov a použitím olejov.

Geraltovu odolnosť voči kritickým efektom je možné posilniť zvládnutím príslušných schopností a nosením vhodného vybavenia.

3.6 Zakončovacie údery a adrenalín

Ak sa vám podarí protivníka omráčiť (napríklad znamením Aard), budete mu môcť zasadiť mocný zakončovací úder, ktorým ho na mieste zabijete. Stačí, keď omráčeného súpera zasiahnete. Najčastejšie sa podobná príležitosť naskytá hrdinom,

ktorí majú veľkú pravdepodobnosť na spôsobení kritických efektov, ako je napríklad omrčenie.

Ak si osvojíte schopnosť Zmysel pre boj, Mutant alebo Magický zmysel, objaví sa pod indikátorom odhodlaní ukazovateľ adrenalínu. Ak sa vám ho podarí naplniť, budete môcť použiť zvláštnu schopnosť – skupinový zakončovací úder, berserk alebo znamenie Heliotrop. Adrenalinovým schopnostiam je priradený smer hore na smerovom ovládaču.

Skupinový ukončovací pohyb – môžete používať potom, čo si osvojíte schopnosť Zmysel pre boj. Ide o sériu impozantných úderov, ktorou zabijete až troch nepriateľov naraz.

Berserk – sa vám sprístupní, keď sa naučíte schopnosti Mutant. Ak ho aktivujete, prepadne Geralt zúrivému besnení a po krátky čas bude spôsobovať mimoriadne vážne zranenia.

Znamenie Heliotrop – budete môcť použiť, ak si osvojíte schopnosť Magický zmysel. Toto znamenie deformuje priestor a čas. Vznikne tak zvláštna bariéra, ktorou sa nepriateľ pohybuje pomalšie ako zvyčajne. To vám dá veľkú výhodu, najmä ak dôjde na boj s niekoľkými protivníkmi.

4. Vylepšovanie postavy

Tak isto ako sa vyvíja jeho príbeh, rozvíja sa i sám Geralt. Učí sa nové schopnosti, vylepšuje si tie, ktoré už zná, a posilňuje si svoje vlastnosti.

4.1 Skúsenosti

Za zabíjanie nepriateľov a plnenie úloh bude Geralt získavať body skúseností. Ako náhle ich získa dost, postúpi na novú úroveň. Za každú novú úroveň obdrží jeden talentový bod, ktorý potom môže využiť na zlepšovanie svojich schopností, a rovnako mu o niečo vzrastie vitalita. Najvyššia možná úroveň postavy je 35.

4.2 Schopnosti

Schopnosti majú najväčší vplyv na rozvoj postavy. Môžete vďaka nim zlepšovať svoje vlastnosti a učiť sa nové schopnosti. Ak máte dostatok talentových bodov a chcete sa naučiť novú schopnosť, otvorte okno meditácie. Po výbere položky „Postava“ uvidíte strom, ktorý je rozdelený do štyroch častí: výcvik, šermiarstvo, alchymia a mágie. To sú vývojové cesty, ktoré určujú, na čo sa v boji zameriavate. Takmer všetky schopnosti majú nejaké požiadavky, ako ukazuje ich prepojenie, a žiadnu z nich sa nebudete môcť naučiť, dokiaľ nebudete mať inú, ktorá je k jej osvojeniu potrebná. Každá schopnosť má dve úrovne.

4.3 Cesty vývoja

Výcvik – základná cesta vývoja. Ak sa chcete vydať i ďalšou cestou, bude vás to stať minimálne šesť talentových bodov, ktoré je treba investovať do schopností výcvikovej cesty.

Šermiarstvo – ak sa rozhodnete pre túto cestu, stane sa z Geralta lepší šermiar. Bude rozdávať pádnejšie rany, obratnejšie sa bude kryť a s väčšou pravdepodobnosťou spôsobí protivníkom kritické efekty. Zaklínač sa tiež naučí kryť pred nepriateľskými ranami a osvojí si skupinové zakončovacie údery. Táto cesta je teda určená pre hráčov, ktorí dávajú prednosť jednoduchšiemu štýlu hraní, sústredia sa na silu a priamy boj.

Alchymia – rozvíjanie tejto cesty kladie dôraz na používanie elixírov, olejov a bômb. Geralt sa stane expertom na prípravu kúzelných lekvárov a dokáže z ich pôsobenia ťažiť po dlhší čas. Naučí sa behom prípravy elixírov vyrábať mutagény a sprístupní sa mu režim berserka. V boji potom spôsobí väčšie zranenie a bude rýchlejšie regenerovať. Cesta je určená pre hráčov, ktorí si radi trochu namáhajú hlavu.

Mágia – na tejto ceste si môžete vylepšovať znamenia, ktoré sú vám už dôverne známe. Môžete teda zvýšiť zranenia, ktoré pôsobia, alebo im pridať nové účinky – napríklad podpálenie protivníka znamením Igni alebo odrazenie zranenia znamením Quen. Táto cesta vám odomyká mocné znamenie Heliotrop, ktoré deformuje priestor a čas. Je určená pre hráčov, ktorí dávajú prednosť vyváženej hre kombinujúcej priamy boj s bojom na diaľku.

Jednotlivé cesty môžete rozvíjať nezávisle na sebe, je však dobré podotknúť, že tie najsilnejšie schopnosti sú vždy na konci stromu, takže je treba používať talenty s rozmyslom. Schopnosť, ktorú sa raz naučíte, už nemôžete zrušiť; ako náhle sa raz rozhodnete, nebude cesty naspäť.

4.3.1 Zoznam schopností

Výcvik

Schopnosť	Úroveň 1	Úroveň 2
Regenerácia vitality	Regenerácia vitality mimo boj +25 %.	Regenerácia vitality behom boja +25 %.
Húževnatosť	Vitalita +10	Vitalita +50
Odrážanie	Sprístupňuje možnosť kryť útoky zo všetkých smerov.	Zníženie zranenia krytím: 50 %.
Vrhánie dýk	Umožňuje vrhať dýky.	Zranenia pôsobené dýkami: +20.
Održenie šíпов	Umožňuje odrážať šípy.	Umožňuje odrážať šípy späť na strelcov.
Sila ducha	Regenerácia vitality v boji +10 %.	Odhodlanie +1

Šermiarstvo

Schopnosť	Úroveň 1	Úroveň 2
Streh	Zranenia utržené útokom do chrbta: 150 %.	Zranenia utržené útokom do chrbta: 100 %.
Odveta	Umožňuje vykonať po nepriateľovu útoku protiútok.	Šanca na okamžité zabitie pri protiútok: 10 %.
Práca nohou	Vzdialenosť krytá pri uhýbaní +100 %.	Vzdialenosť krytá pri uhýbaní +200 %.
Krutosť	Zranenia pôsobené mečom +5 %.	Zranenia spôsobené mečom +15 %.
Pirueta	Umožňuje zasahovať viacerých nepriateľov naraz. Ďalší protivníci utrčia 50 % pôvodného zranenia.	Ďalší protivníci utrčia 100 % pôvodného zranenia.
Strážca	Vitalita nutná k vykrytiu nepriateľských úderov: -25 %.	Vitalita nutná k vykrytiu nepriateľských úderov: -50 %.

Tvrďák	Zníženie utrženého zranenia: +5 %.	Zníženie utrženého zranenia: +15 %.
Taktik	Regenerácia vitality behom boja: +10 %.	Regenerácia vitality behom boja: +40 %.
Nezdolný	Vitalita +25	Vitalita +100
Presnosť	Šanca na kritický efekt: krvácanie: 10 %.	Šanca na kritický efekt: krvácanie: 20 %, zranenie mečom: +5 %.
Náhla smrť	Šanca na okamžité zabitie: +2 %.	Šanca na okamžité zabitie: +5 %.
Finesa	Šanca na všetky kritické efekty: +5 %.	Šanca na všetky kritické efekty: +15 %.
Nezraniteľný	Vitalita +50, zníženie utrženého zranenia +5 %.	Vitalita +150, zníženie utrženého zranenia +10 %.
Zmysel pre boj	Sprístupňuje skupinové zakončovacie útoky. Tie sa aktivujú po naplnení indikátoru adrenalínu. Údery mečom zvyšujú hladinu adrenalínu.	Zranenia +30 %, zníženie utrženého zranenia +10 %.
Veterný vier	Nárast adrenalínu pri úderoch mečom: +10 %, všetky odolnosti: +10 %, šanca na všetky kritické efekty: +10 %.	Nárast adrenalínu pri úderoch mečom: +30 %, všetky odolnosti: +20 %, šanca na všetky kritické efekty: +20 %.

Alchýmia

Schopnosť	Úroveň 1	Úroveň 2
Alchymista	Zranenia petardami: +30 %, zranenia pášťami: +50 %.	Zranenia petardami: +70 %, zranenia pášťami: +70 %.
Syntéza	Vitalita +10	Vitalita +80
Vedľajší účinok	Šanca na vytvorenie mutagénu ako vedľajšieho produktu alchýmie: 2 %.	Šanca na vytvorenie mutagénu ako vedľajšieho produktu alchýmie: 10 %.
Špecializácia: elixíry	Trvanie účinkov elixíru +10 %.	Trvanie účinkov elixírů +40 %.
Spratávač	Množstvo získaných alchymistických surovín: +50 %.	Množstvo získaných alchymistických surovín: +100 %.
Katalýza	Účinnosť elixírov: +15 %, negatívne pôsobenie elixírov: -30 %	Účinnosť elixírov: +35 %, negatívne pôsobenie elixírov: -80 %
Špecializácia: oleje	Trvanie účinku olejov: +10 %.	Trvanie účinku olejov: +40 %.
Transmutácia	Účinky všetkých použitých olejov +15 %	Účinky všetkých použitých olejov +35 %
Impregnácia	Účinky všetkých mutagénov +15 %.	Účinky všetkých mutagénov +35 %.
Ochutnávač	Umožňuje vypíť o jeden elixír viac.	Zníženie utrženého zranenia pri intoxikácii +10 %.
Kondenzácia	Regenerácia výdrže pri otrave +15 %.	Regenerácia výdrže pri otrave +55 %.
Metatéza	Zranenia pri otrave +5 %.	Zranenia pri otrave +25 %.
Berserk	Šanca na okamžité zabitie pri otrave +1 %.	Šanca na okamžité zabitie pri otrave +13 %.
Mutant	Sprístupňuje režim berserka, ktorý sa aktivuje po naplnení indikátoru adrenalínu. Pri otrave vzrastie hladina adrenalínu.	Nárast adrenalínu pri intoxikácii +25 %.
Zosilnenie	Nárast adrenalínu pri intoxikácii +15 %, zranenia pri intoxikácii +10 %, zníženie utrženého zranenia pri intoxikácii +5 %.	Nárast adrenalínu pri intoxikácii +50 %, zranenia pri intoxikácii +15 %, zníženie utrženého zranenia pri intoxikácii +15 %.

Mágia

Schopnosť	Úroveň 1	Úroveň 2
Posilnené znamenie Aard	Zprístupňuje 2. úroveň znamení Aard. Aard zraňuje nepriateľa. Dosah znamení +2 m.	Sprístupňuje 3. úroveň znamenia Aard. Aard zraňuje nepriateľa. Zranenia znamení: 6, dosah znamenia +6 m.
Ničivá mágia	Zranenia znamení +5.	Zranenia znamení +10, vitalita +1.
Posilnené znamenie Axie	Sprístupňuje 2. úroveň znamenia Axie. Očarovaní nepriatelia obdržia 20% bonus k vitalite a budú pôsobiť o 20% vyššie poškodenie.	Sprístupňuje 3. úroveň znamenia Axie. Očarovaní nepriatelia obdržia 50% bonus k vitalite a budú pôsobiť o 50% vyššie poškodenie.
Posilnené znamenie Quen	Sprístupňuje 2. úroveň znamenia Quen. Quen odráža 20% zranení. Trvanie znamenia +20 s.	Sprístupňuje 3. úroveň znamenia Quen. Quen odráža 50% zranenia. Trvanie znamenia +60 s.
Zosilnená mágia	Sila znamenia +1	Sila znamenia +2, zníženie utrženého zranenia +10%
Ventilácia	Quen prenáša odrazené zranenie na dvoch nepriateľov.	Quen prenáša odrazené zranenie na troch nepriateľov.
Osudová príťažlivosť	Umožňuje pomocou znamenia Axie očarovať dvoch nepriateľov.	Umožňuje pomocou znamenia Axie očarovať až troch nepriateľov.
Magická vitalita	Vitalita +1	Vitalita +2
Posilnené znamenie Igni	Sprístupňuje 2. úroveň znamenia Igni. Šanca na podpálenie nepriateľa. Dosah znamenia +3 m.	Sprístupňuje 3. úroveň znamenia Igni. Šanca na podpálenie nepriateľa. Dosah znamenia +6 m.
Posilnené znamenie Yrden	Sprístupňuje 2. úroveň znamenia Yrden. Hráč môže umiestiť dve pasce.	Sprístupňuje 3. úroveň znamenia Yrden. Hráč môže umiestiť tri pasce.
Posilnenie rún	Pasce Yrden sú prepojené, takže sa nepriateľ nemôže medzi znakmi pohybovať.	Vytvorený znak pôsobí polapeným nepriateľom každú sekundu 5 bodov zranenia.

Tok energie	Šanca, že na nepriateľa pod vplyvom znamenia zapôsobí kritický efekt, vzrastie o 5 %.	Šanca, že na nepriateľa pod vplyvom znamenia zapôsobí kritický efekt, vzrastie o 25 %.
Magická životná sila	Vitalita +50	Všetky odolnosti +5 %
Zmysel pre mágiu	Sprístupňuje znamenie Heliotrop, ktoré sa aktivuje po naplnení indikátoru adrenalínu. Pri používaní znamenia sa zvyšuje hladina adrenalínu.	Všetky odolnosti +5 %, nárast adrenalínu pri použití znamenia +50 %.
Ovládanie moci	Všetky odolnosti +20 %, zranenia spôsobované znamienami +3 %, nárast adrenalínu v dôsledku používania znamenia +10 %.	Všetky odolnosti +5 %, zranenia spôsobovaná znamienami +10 %, nárast adrenalínu v dôsledku používania znamenia +65 %.

4.4 Mutageny

Mutageny sú účinné látky spúšťajúce mutácie. Vďaka nim môžete svoje schopnosti ešte ďalej vylepšovať. Mutageny môžete získať dvoma spôsobmi: buď ich ukoristíte porazenému nepriateľovi, alebo ich vytvoríte ako vedľajší produkt alchymie. Ak chcete podstúpiť mutáciu, otvorte okno meditácie, kliknite na položku Postava a nájdite schopnosť, ktorá má priestor pre mutagén. Vykonanú mutáciu nie je možné zvrátiť.

Nie všetky mutageny sú rovnako silné, preto sa vám môže stať, že narazíte tak na slabé a základné, ako aj na veľmi mocné látky, ktorých účinok bude mnohonásobne vyšší.

Varianty mutagénov:



Mutagén kritického efektu

Účinok: zvyšuje šancu na spôsobení kritického efektu.



Mutagén dosahu

Účinok: zvyšuje dosah znamenia Aard, Igni a Axie.



Mutagén vitality

Účinok: posilňuje vitalitu.



Mutagén moci

Účinok: zvyšuje zranenie spôsobované mečom.



Mutagén sily

Účinok: znižuje utržené poškodenie.



Mutagén koncentrácie

Účinok: zvyšuje zranenia spôsobované znamením.

5. Alchymia

Nech už si vyberiete alchymistickú vývojovú cestu alebo nie, bez zvládnutí výroby elixírov, olejov a petárd sa v hre skôr neobídete. Ich chytré využitie vám veľa krát môže zachrániť život. Alchymistické znalosti sú pre zaklínača dôležité, pretože vďaka nim môže svojim nepriateľom zasadzovať pádnejšie rany, rýchlejšie obnovovať svoje sily a častejšie pôsobiť kritické efekty.

5.1 Druhy alchymistických zmesí

V tejto hre môžete alchymiu využívať k výrobe nasledujúcich troch druhov predmetov:

Elixíry – ak ich vypijete pred bojom, dočasne zlepšiť vaše vlastnosti. Sú to kvapalné zmesi, ktoré vznikli zmiešaním príslušných surovín a prísad. Najčastejšie ide o vzácne byliny alebo telesné časti a orgány najrôznejších netvorov, ktoré sa nakladajú do alkoholu. Požitie elixíru však vyvolá otravu, preto má väčšina kúzelných dryákov okrem pozitívnych i negatívne účinky.

Oleje – pred bojom sa nimi potiera čepel. Dočasne zvyšujú zranenie, ktoré zaklínač spôsobí určitému druhu nepriateľov, alebo vylepšujú šancu na spôsobení kritického efektu. Nemajú žiadne nežiaduce účinky.

Petardy – zbrane pre boj na diaľku, vďaka nim môžete nepriateľa prekvapiť a omráčiť alebo podpáliť, prípadne dosiahnuť toho, že spanikári. Ak petardu použijete v správny okamih, napríklad proti skupine nepriateľov, pomôže vám vyhrať nejednen neľahký boj.

5.2 Získanie receptu

Ak si chcete pripraviť nejakú kúzelnú posilňujúcu zmes, musíte najprv vedieť, aké suroviny budete potrebovať – v tom vám pomôžu návody a recepty. Geralt má však iba základné alchymistické znalosti, a tak nemôže pripravovať všetky zmesi, ktoré často bývajú výsledkom experimentov mágov alebo bylinkárov. Recepty je možné v hre získať tromi spôsobmi: ako odmenu za dokončenie úlohy, ako korisť, alebo si ich môžete proste kúpiť u obchodníka. Keď sa naučíte nový recept či návod, nájdete ho medzi vybavením, v zápisníku a na panelu alchymie.

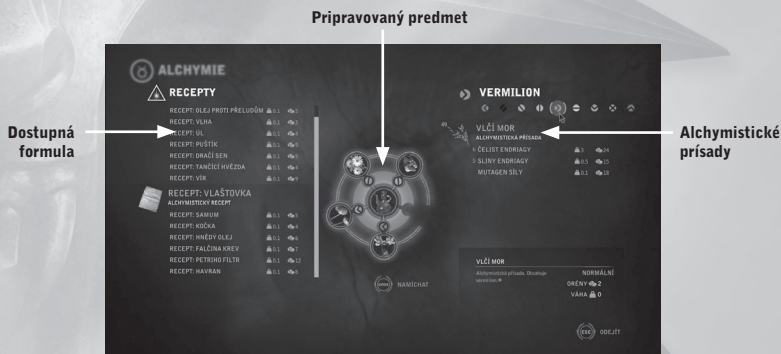
5.3 Suroviny a prísady

Pri výrobe elixírov, olejov a bômb sa používa deväť prírodných substancií. Sú to: vitriol, hydragenum, rebis, aether, quebrith, vermillion, caelum, sol a fulgur.

Tieto substancie sú obsiahnuté v alchymistických surovinách: v bylinách a telesných častiach netvorov – napríklad nekkerích pazúroch. Keď nejakú alchymistickú surovinu nájdete, môžete sa medzi vybavením a v panelu alchymie pozrieť, aké substancie obsahuje.

5.4 Výroba elixírov a petárd

Ak chcete vyrobiť elixír alebo petardu, otvorte panel meditácie a kliknite na záložku alchymie. Vľavo uvidíte zoznam známych receptov, vpravo sa potom zobrazujú dostupné alchymistické prísady. Poradie, v ktorom je treba substancie zmiešať, je zobrazené v dolnej časti obrazovky. Vykonať to môžete buď tak, že ručne pretiahnete každú zo substancií zo zoznamu vpravo, alebo využijete voľbu automatického doplnenia, ktorá do stredu alchymistického panelu automaticky vloží potrebné suroviny. Keď je nasledovne v správnom poradí zmiesite, vznikne elixír, ktorý potom nájdete medzi svojim vybavením.



5.5 Přehled elixírů a petard

ELIXÍRY

Mačka



Účinky: umožňuje vidieť v celkovej tme a skrz steny. Znižuje spôsobované zranenia.

Toxicita: nízka

Žihľavka



Účinky: urýchľuje regeneráciu vitality na úkor odhodlania a uštedreného zranenia.

Toxicita: vysoká

Pušťík



Účinky: urýchľuje regeneráciu odhodlania.

Toxicita: nízka

Vlk



Účinky: zvyšuje šancu na spôsobení kritického efektu, teda podpálenie u znamenia Igni a povalenie u znamenia Aard.

Toxicita: nízka

Havran



Účinky: zvyšuje zranenia pôsobená mečom.

Toxicita: nízka

Lastovička



Účinky: urýchľuje regeneráciu vitality.

Toxicita: nízka

Vlha



Účinky: posilňuje všetky odolnosti.

Toxicita: nízka

Tiára



Účinky: znižuje utržené poškodenie na úkor vitality.

Toxicita: vysoká

Stammelfordov filter



Účinky: zvyšuje silu znamenia na úkor vitality.

Toxicita: stredná

Mariborský les



Účinky: zvyšuje odhodlanie na úkor vitality a šance na kritický efekt.

Toxicita: vysoká

Čajka



Účinky: značne urýchľuje regeneráciu odhodlania. Cenou je oslabenie vitality a odolnosť.

Toxicita: vysoká

Virga



Účinky: na úkor odolnosti znižuje odtrhnuté zranenia a zvyšuje šancu na kritické efekty.

Toxicita: stredná

Elixír Raffarda Bieleho



Účinky: na úkor pôsobeného zranenia zvyšuje vitalitu.

Toxicita: veľmi vysoká

Petriho filter



Účinky: zvyšuje zranenia pôsobené znamienami.

Toxicita: veľmi vysoká

Jazvec



Účinky: na úkor odolností proti kritickým efektom značne zvyšuje šancu na dosiahnutie kritického efektu, teda podpálenie u znamenia Igni a povalenie u znamenia Aard.

Toxicita: veľmi vysoká

Hrom



Účinky: na úkor vitality a jej regenerácie značne zvyšuje pôsobené zranenie.

Toxicita: veľmi vysoká

OLEJE



Olej proti zdochlinárom

Účinky: zvyšuje zranenie pôsobené zdochlinárom.



Obesencov jed

Účinky: zvyšuje zranenie pôsobené humanoidom.



Olej proti preludom

Účinky: zvyšuje zranenie pôsobené preludom.



Hnedý olej

Účinky: zvyšuje šancu na spôsobení kritického efektu: krvácanie.

Falčina krv

Účinky: zvyšuje maximálne zranenie mečom.

Vír

Účinky: zvyšuje zranenie mečom.

Pavúčí olej

Účinky: zvyšuje šancu na spôsobení kritického efektu: otrávenie.



PETARDY



Samum

Účinky: omráči a znehybní všetkých nepriateľov v dosahu.



Úl'

Účinky: črepinami po výbuchu zraní všetkých nepriateľov v dosahu.



Diablova kôstka

Účinky: uvoľní oblak jedovatého plynu.



Tancujúca hviezda

Účinky: vybuchne a zraní nepriateľov.



Dračí sen

Účinky: uvoľní oblak horľavého plynu.

Svetluška

Účinky: oslepiť a znehybní všetkých nepriateľov v dosahu.



Svetlica

Účinky: Účinky: výbuch osvetlí okolie.



Smradlavka

Účinky: uvoľní smrdutý oblak, ktorý oslabí zasiahnutých nepriateľov.



Červená mlha

Účinky: vypustí oblak psychoaktívneho plynu.

6. Inventár

V priebehu hry nájdete veľa predmetov, ktoré si môžete dať do batohu a neskôr ich buď nejako využiť, alebo predať. Na panelu inventára sú predmety rozdelené do niekoľkých skupín: meče, zbrane pre boj na diaľku, zbroje, vylepšenia, elixíry, pasce, petardy, knihy, mutagény, alchymistické suroviny, remeselnícky materiál, návnady a predmety potrebné k plnení úloh. Geraltov batoh vidíte vľavo, používané vybavenie sa potom ukazuje vpravo. Ak sa chcete nejakým predmetom vybaviť, zvýraznite ho a stisnite **tlačidlo A**. V hornej časti panelu vidíte počet orénov, ktoré práve máte v mešci, a celkovú váhu všetkých nesených predmetov. Keď presiahne 220 kilogramov, bude Geralt preťažný a nebude môcť behať, čo výrazne zhorší jeho bojové schopnosti. K odhodnení predmetov slúži **tlačidlo Y**.

6.1 Vylepšenie meča a zbroje

Postupom času získate rôzne vylepšenia, s ich pomocou budete môcť zvýšiť kvalitu mečov a zbrojí. Takto upravíť však môžete iba tie predmety, ktoré obsahujú voľné pozície pre runy a vylepšenia. Ak taký meč alebo zbroj a príslušné vylepšenia máte, otvorte panel vybavenia, zvolte príslušné vylepšenia a stisnite **A**. Ako náhle to vykonáte, získate upravený predmet, počítajte však s tým, že tento krok už nepôjde vziať späť.

6.2 Výroba predmetov

Okrem prípravy najrôznejších zmesí a kúzelných nápojov si v pokračovaní Zaklínača môžete vyrobiť i ďalšie predmety. K tomu slúžia najrôznejšie schémy a nákresy. Geralt však bohužiaľ nie je kováč a výroba meča či plátových rukavíc je nad jeho sily, takže bude musieť požiadať o pomoc nejakého zdatného remeselníka. Tomu musí priniesť materiál – napríklad drevo, kožu alebo nite – a nákres, podľa ktorého má byť predmet zhotovený.

Keď nájdete remeselníka a v rozhovore s ním vyberiete príslušnú voľbu, zobrazí sa panel výroby predmetov. Vpravo uvidíte nákresy, ktoré máte k dispozícii, a vľavo sa ukáže remeselnícky materiál. Po vybraní nákresu sa uprostred zobrazí počet a poradie nevyhnutného materiálu. Ak máte k dispozícii všetko potrebné, potom sa tento zoznam vyplní automaticky. Po naplnení všetkých položiek zo zoznamu budete môcť kýžený predmet vyrobiť. Ak sa teraz chcete svojim dielom pokochať, otvorte okno inventára.

7. Minihry

V minihrách si môžete zarobiť pár orénov navyše, získať nejaké tie skúsenosti (ak sa zúčastníte turnajov) – a niekedy v nich môžete dokonca vyhrať i úlohový predmet. Súpera spravidla nájdete v krčmách.

7.1 Poker s kockami

Poker s kockami hrajú všetci – ľudia, elfovia i trpaslíčkovia. Niet divu, táto hra je preslávený svojimi jednoduchými pravidlami a vysokými sázkami. Ak chcete začať hrať, vyberte v rozhovore voľbu nazvanú „Poďme si zahrať v kocky“, prípadne nejakú podobne. Hra potom prebieha nasledujúco:

- Na začiatku hry sa zobrazí doska na kockový poker. Vaše kocky sú dole, protihráčove vidíte hore.
- Svoju sádzku vložíte pomocou posuvníku (ľavé tlačidlo, pravé tlačidlo a ľavá páčka). Protivník ju môže zvýšiť a vy ju môžete buď prijať, alebo ohlásiť pass.
- Kockami hodíte tak, že ich umiestite nad dosku a pohnete ľavou páčkou. Pohyb pravej páčky pri vrhaní ovplyvňuje smer, ktorým kocky poletia, a silu hodu. Je však treba dávať pozor, aby ste kocky nevyhodili mimo dosku. Potom hádže váš súper.
- Teraz môžete porovnať svoje hody s protivníkovými.
- Vyberte kocky, ktorými chcete hodiť znovu. Zvýraznia sa. Po vykonaní výberu budete môcť zvýšiť sádzku a hodiť znovu.
- Potom, čo hodí i váš súper, budú kocky porovnané a hráč s lepším výsledkom obdrží peniaze.

Výherné kombinácie, od najlepších po najhoršie:

Päťica – päť kociek s rovnakou hodnotou

Štvorica – štyri kocky s rovnakou hodnotou

Full house – dvojica a trojica

Veľká postupka – kocky s hodnotami 2, 3, 4, 5 a 6

Malá postupka – kocky s hodnotami 1, 2, 3, 4 a 5

Trojica – tri kocky s rovnakou hodnotou

Dva páry – dve dvojice kociek s rovnakými hodnotami

Dvojica – jediná dvojica kociek s rovnakými hodnotami

Ak je výsledok oboch hráčov rovnaký, je víťaz určený podľa číselných hodnôt hodov. Ak majú obaja hráči rovnako bodov, končí hra remízou.

7.2 Pästné súboje

Pästné súboje možno nie sú kratochvíľou pre gentlemanov, tých však v Temerii i tak veľa nie je, takže o protivníkov nie je núdza. Do turnaja v pästnom súboji je možné sa zapísať v každej krčme. Stačí sa porozprávať so samozvaným organizátorom súbojov a vybrať v rozhovore príslušnú voľbu. Predtým, ako sa pustíte do boja, budete musieť zložiť sádzku. Čím silnejší je súper, tým vyššia je maximálna povolená sádzka.

V režime pästného súboja pred sebou vidíte svojho súpera. Nad protivníkovou hlavou sa ukazuje indikátor jeho zdravia, váš ukazovateľ potom zostáva na zvyčajnom mieste. Víťazom je ten, kto ako prvý zníži súperovo zdravie pod kritickú medzu, teda ten, kto súpera prvý položí na lopatky.

Táto dynamická minihra vyžaduje dobré reflexy. Boj používa mechanizmus skúšok postrehu (ZP), čo znamená, že ak chcete súpera zasiahnuť, zasadiť mu sériu úderov alebo vykonať protiútok, budete musieť v správnej chvíli stisnúť správne tlačidlá. Behom krátkej chvíle, kedy sú zobrazené pokyny, sa vám súboj zobrazí spomalene. Ak správne tlačidlo nestisnete, protivník vás zasiahne. Ak sa to bude opakovať viackrát, prehráte.

Po víťazstve v súboji dostanete peniaze, ktoré ste vsadili vy a váš súper, a budete to môcť skúsiť znovu. Avšak tentoraz so silnejším protivníkom. Ak prehráte, o vsadené peniaze prídete. Ak si chcete napraviť pošramotenú reputáciu a získať svoje zlato späť, porozprávajte sa s organizátorom súbojov o odвете.

7.3 Páka

Páka je obľúbenou kratochvíľou krčmárskych štamgastov, ktoré znudilo neustále pitie a dávajú prednosť silným bicepsom pred tvrdými pästami a vyrazenými zubami. Ak si chcete túto minihru zahrať, nájdite si súpera – zvyčajne sedí u stolu – a vyberte v rozhovore s ním príslušnú voľbu. Predtým, ako usadnete ku stolu a začnete súperiť, mali by ste zvoliť sádzku. Potom súboj začne. Ak chcete vyhrať, musíte priraziť súperovu ruku ku stolnej doske. Čo znamená, že je treba udržovať kurzor pästi vo vnútri žltého pruhu, ktorý sa pohybuje pod tým nepriateľovým. Kurzorom pohybujete pravou alebo ľavou páčkou. Víťaz dostane všetky vsadené peniaze.

Túto hru najmä milujú trpaslíci, ktorí často pracujú v baňách a kovárňách. Tí tiež patria medzi najtvrdších súperov.



AUTOŘI

Text

Łukasz Babieli

Překlad

Ctibor Dolejší

Korektura

Jitka Hotmarová

DTP

Michał Ziółkowski
Graphics & Design Studio
www.gdstudio.pl

Przemysław Juszczyk



CDPROJEKT



REDengine

The Witcher® is a trademark of CD Projekt S. A. The Witcher game
© CD Projekt S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on
the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the
property of their respective owners.

© 2012 Namco Bandai Partners S.A.S. Marketed, published, manufactured
and distributed by Namco Bandai Partners S.A.S.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE a loga Xbox jsou ochranné známky skupiny
společností Microsoft a jsou používány na základě udělené licence.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE a loga Xbox sú ochranné známky skupiny
spoločností Microsoft a používajú sa na základe licencie od spoločností Microsoft.