

 XBOX 360®



THE
WITCHER® 2

ASSASSINS OF KINGS
ENHANCED EDITION

MANUEL DE JEU



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

Table des matières

| | | | |
|--|-----------|---|-----------|
| Contrôle | 2 | 3.3 Magie de sorcier | 14 |
| 1. Menu principal | 2 | 3.3.1 Signes | 14 |
| 1.1 Reprendre une partie | 2 | 3.4 Bombes, dagues et pièges | 15 |
| 1.2 Démarrer une partie | 2 | 3.5 Effets temporaires | 16 |
| 1.2.1 Arène | 2 | 3.5.1 Huiles et potions | 16 |
| 1.2.2 Nouvelle partie | 2 | 3.5.2 Sites de Pouvoir | 16 |
| 1.3 Sauvegarder/Charger une partie .. | 3 | 3.5.3 Effets critiques | 16 |
| 1.4 Options | 3 | 3.6 Coups ultimes et adrénaline | 17 |
| 1.5 Extras | 4 | 4. Avancement du personnage | 17 |
| 2. Initiation et didacticiel | 4 | 4.1 Expérience | 17 |
| 2.1 Interface de jeu | 4 | 4.2 Talents | 17 |
| 2.1.1 Écran de jeu principal | 4 | 4.3 Voies de développement | 18 |
| 2.1.2 Médaille | 5 | 4.3.1 Résumé des compétences .. | 19 |
| 2.1.3 Menu de sélection rapide .. | 6 | 4.4 Mutagènes | 23 |
| 2.1.4 Fenêtre d'inventaire | 7 | 5. Alchimie | 24 |
| 2.1.5 Fenêtre de journal | 7 | 5.1 Types de mixtures alchimiques .. | 24 |
| 2.1.6 Fenêtre de carte | 8 | 5.2 Acquérir des formules | 25 |
| 2.1.7 Mode méditation | 9 | 5.3 Ingrédients | 25 |
| 2.1.8 Fenêtre et avancement du personnage | 10 | 5.4 Préparer des potions et des bombes | 25 |
| 2.2 Parcourir le monde du jeu | 10 | 5.5 Résumé des mixtures et des bombes | 26 |
| 2.3 Mini-carte et marqueurs | 11 | 6. Inventaire | 28 |
| 2.4 Interaction | 11 | 6.1 Améliorations d'armes et d'armures | 28 |
| 2.5 Dialogues | 11 | 6.2 Fabriquer des objets | 28 |
| 2.6 Dialogues du jeu | 12 | 7. Mini-jeux | 29 |
| 2.7 Actions contextuelles | 12 | 7.1 Poker aux dés | 29 |
| 3. Combat | 13 | 7.2 Combat à mains nues | 30 |
| 3.1 Déplacement | 13 | 7.3 Bras de fer | 30 |
| 3.2 Corps à corps | 13 | | |
| 3.2.1 Porter des coups | 13 | | |
| 3.2.2 Parer et contre-attaquer .. | 14 | | |
| 3.2.3 Verrouiller la caméra sur la cible | 14 | | |

Contrôle



1. Menu principal

1.1 Reprendre une partie

Sélectionnez cette option pour reprendre le jeu à l'endroit où vous l'avez sauvegardé.

1.2 Démarrer une partie

Sélectionnez cette option pour commencer une nouvelle partie.

1.2.1 Arène

Ce mode s'adresse aussi bien aux joueurs expérimentés qu'aux débutants. Vous affrontez des vagues incessantes d'ennemis, ce qui vous permet de pratiquer les différentes techniques de combat. À chaque fois que vous achevez une vague, vous gagnez un niveau, de l'argent et des points. Avec l'argent perçu, vous pouvez acheter des améliorations dans la boutique de l'arène ou recruter des compagnons ; avec les points, vous pouvez envoyer votre résultat final dans les Classements, une fois que vous avez perdu.

1.2.2 Nouvelle partie

Sélectionnez cette option pour commencer une nouvelle partie. Vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté :

Facile: pour les joueurs inexpérimentés. Geralt affronte des ennemis plus faibles et subit moins de dégâts alors que lui-même en inflige plus. La plupart des combats peuvent être remportés en n'utilisant que l'épée.

Normal: pour les joueurs intermédiaires. Le niveau des adversaires est normal. La difficulté est équilibrée. La plupart des combats peuvent être remportés à l'aide de l'épée et des signes.

Difficile: pour les joueurs avancés. Les ennemis infligent de lourds dégâts et il est plus difficile d'acquérir des objets. La plupart des combats requièrent l'utilisation de l'épée, de la magie et de l'alchimie.

Obscur: pour les joueurs chevronnés. Ce niveau de difficulté dispose d'objets obscurs et de quêtes exclusives.

Remarque: Si vous passez de Mort subite ou d'Obscur à un autre niveau de difficulté durant une partie, vous ne pourrez plus y revenir par la suite.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous avez la possibilité de lancer le didacticiel. Sélectionnez cette option pour découvrir les principaux mécanismes du jeu. Vous n'êtes pas obligé de terminer le didacticiel pour commencer une nouvelle partie.

1.3 Sauvegarder/Charger une partie

Le jeu effectue des sauvegardes automatiques, à certains moments importants de l'action. Vous pouvez également sauvegarder vous-même votre partie si nécessaire. Si vous voulez charger une partie, sélectionnez « Charger une partie » dans le menu, puis sélectionnez la partie dans la liste qui s'affiche.

1.4 Options

C'est ici que vous pouvez régler les options du jeu, selon vos envies.

Options sonores: cet écran permet de régler le volume de la musique, des bruits de fond et des dialogues.

Options de jeu: cet écran permet de modifier les options de jeu, comme l'affichage des sous-titres, du niveau de l'action contextuelle, d'astuces et de fenêtres d'état du combat.

Options des commandes: cet écran permet de choisir ses commandes (clavier, souris ou manette), de régler la sensibilité de la souris et d'inverser les axes X et Y. Options graphiques : cet écran permet de modifier les paramètres d'affichage (saturation et contraste).

Remarque: les autres options de jeu (résolution et format de l'écran, options graphiques avancées et paramètres clés) peuvent être paramétrées dans les options du menu de démarrage.

1.5 Extras

Sélectionnez cette option pour voir les crédits du jeu, les événements de The Witcher 1 et les différents flashbacks déverrouillés au cours des parties.

2. Initiation et didacticiel

Dans le jeu, vous incarnez Geralt de Riv. Vous commencez l'aventure dans les donjons de La Valette, interrogé par Vernon Roche. Votre premier objectif est de convaincre ce dernier qu'il n'a aucun droit de vous retenir captif.

Chaque fois que vous avez l'occasion d'effectuer une nouvelle action (non abordée dans le didacticiel mentionné en paragraphe 1.2), d'apprendre les mécanismes du jeu et de l'interface, un didacticiel s'affiche à l'écran. Il vous explique les éléments de base du jeu.

2.1 Interface de jeu

L'interface permet de connaître les informations concernant le jeu et son histoire..

2.1.1 Écran de jeu principal

L'interface permet de connaître les informations concernant le jeu et son histoire.



Mini-carte: indique votre position dans le jeu. Elle comporte des marqueurs relatifs à des endroits importants ou à des quêtes. Elle indique la direction à suivre afin de mener à bien la quête active.

Indicateur de temps: indique l'heure de la journée.

Quête active: indique la quête active, ainsi qu'une brève description de ses objectifs.

Indicateur des signes et des emplacements rapides: indique le signe actuellement sélectionné ainsi que l'objet présent dans l'emplacement rapide.

L'écran principal affiche également des informations pour un temps donné. Cela inclut:

Les mises à jour de quêtes: s'affichent lorsque vous passez à une nouvelle phase de la quête ou lorsque vous l'accomplissez.

Le didacticiel: informations brèves, très utiles pendant la partie.

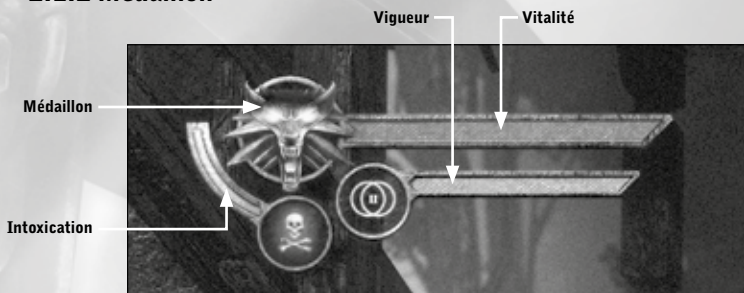
Les comptes à rebours d'effets: indiquent la durée d'effet des potions, des huiles, du signe de Quen, des sites de Pouvoir et des effets critiques.

L'indicateur d'interaction: s'affiche lorsqu'il est possible d'interagir avec un personnage ou un objet.

La fenêtre de butin: s'affiche lorsque vous pouvez ramasser des objets. Elle montre les quatre objets les plus précieux que contient le réceptacle.

La jauge d'adrénaline: se situe sous le statut du personnage, lorsque vous pouvez gagner en adrénaline à la suite de coups, de signes et d'intoxications.

2.1.2 Médaille



Médaille: peut être utilisé lorsqu'une aura jaune en émane. Cela signifie qu'il est chargé. Le médaillon fait ressortir les objets, les herbes, les monstres et les sites de Pouvoir.

Vitalité: indique l'état de santé du personnage. Si elle est réduite à zéro à cause des dégâts encaissés, Geralt meurt.

Vigueur: indique le nombre de points de vigueur du héros. Les points de vigueur sont nécessaires à l'utilisation des signes et pour parer les attaques ennemies.

Toxicité: indique le niveau d'intoxication du héros. Une toxicité élevée vous empêche de consommer davantage de potions. Il faut attendre que les effets de l'intoxication se dissipent.

2.1.3 Menu de sélection rapide



Le menu de sélection rapide apparaît lorsque vous appuyez sur la gâchette haute gauche **[LB]**. Elle permet de sélectionner un signe ou un objet à utiliser rapidement en combat. Pour les assigner, orientez le stick analogique droit vers la capacité/l'objet que vous désirez et lâchez la gâchette haute gauche **[LB]**.

Sélection de signe: permet de sélectionner l'un de ces signes: Aard, Yrden, Igni, Quen ou Axii.

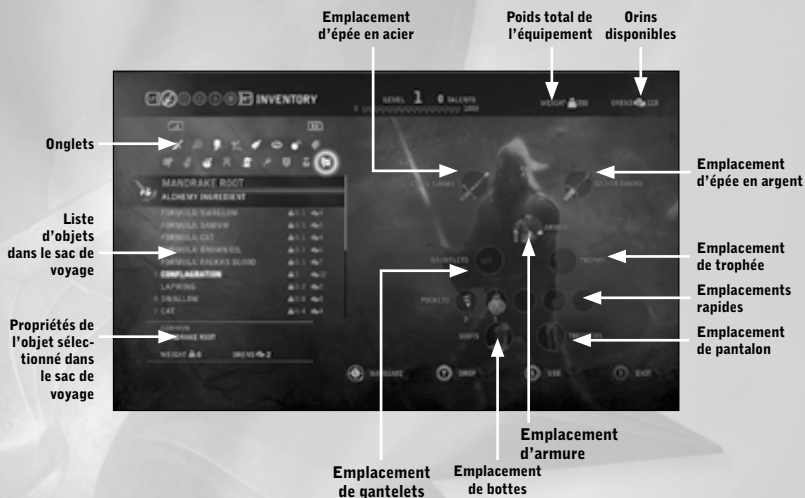
Sélection d'objet de l'emplacement rapide: permet de sélectionner une dague, une bombe ou un piège placé au préalable dans un emplacement rapide à partir de l'inventaire.

Méditation: permet de lancer la méditation.

Sélection d'épée en argent: permet de dégainer/rengainer l'épée en argent.

Sélection d'épée en acier: permet de dégainer/rengainer l'épée en acier

2.1.4 Fenêtre d'inventaire



L'inventaire se divise en deux parties : à gauche, votre sac de voyage avec une liste d'objets s'y trouvant ; à droite, les objets dont Geralt est équipé. Vous pouvez déplacer les objets du sac de voyage vers l'équipement et inversement.

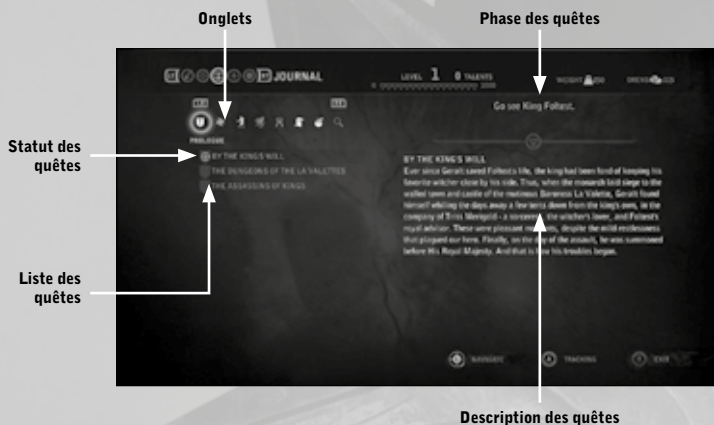
Le sac de voyage se divise en onglets, indiquant les différents types d'objets : armes, armes à distance, armures, améliorations, pièges, bombes, livres, trophées, mutagènes, ingrédients alchimiques, composants artisanaux, schémas et formules, leurres, objets de quête ou divers et un onglet affichant tous les objets. Vous pouvez passer d'un onglet à un autre à l'aide de la gâchette haute droite **[RB]** ou gauche **[LB]**.

2.1.5 Fenêtre de journal

Le journal contient toutes les informations sur le monde et les éléments du jeu. Il se divise en plusieurs onglets : quêtes, lieux, personnages, monstres, artisanat, didacticiels, alchimie, glossaire et rétrospections.

Onglet Quêtes

Indique toutes les quêtes acceptées par Geralt, ainsi qu'une description et l'état de celles-ci.



États des quêtes:

⊕ quêtes actives

✓ quêtes terminées

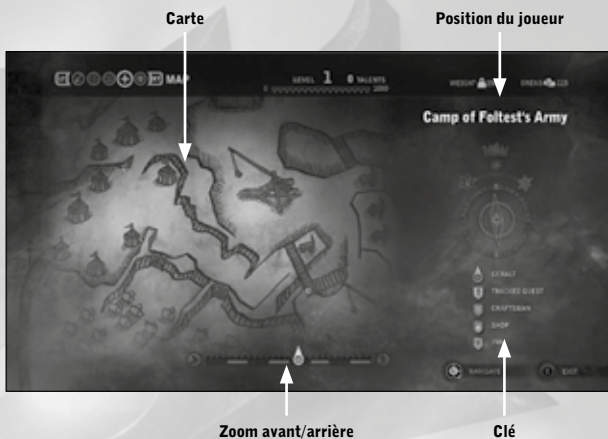
✗ quêtes échouées

! nouvelle entrée du journal ou mise à jour d'une entrée existante

Les autres onglets ont globalement la même structure. Les onglets Artisanat et Alchimie permettent de voir les schémas et les formules que Geralt connaît.

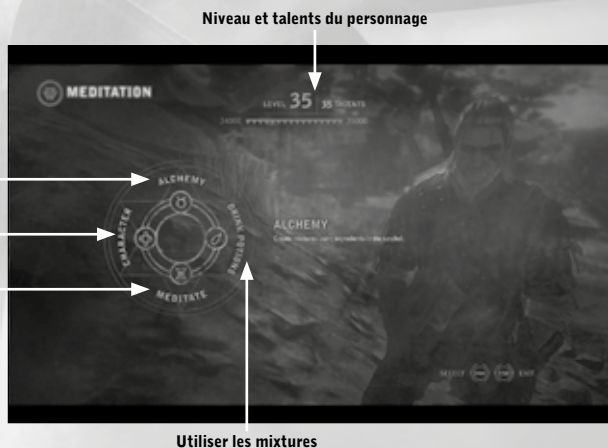
2.1.6 Fenêtre de carte

Cela permet de voir votre position dans le jeu et d'obtenir quelques informations sur les lieux importants.



Remarque: Vous pouvez accéder aux fenêtres mentionnées dans les paragraphes 2.1.4 à 2.1.6 à l'aide de la touche **BACK**, puis passer de l'une à l'autre à l'aide de la gâchette droite **[RT]** ou gauche **[LT]**.

2.1.7 Mode méditation



La méditation permet d'accéder à quatre fenêtres:

Alchimie: permet de créer des mixtures et des bombes à partir des formules apprises.

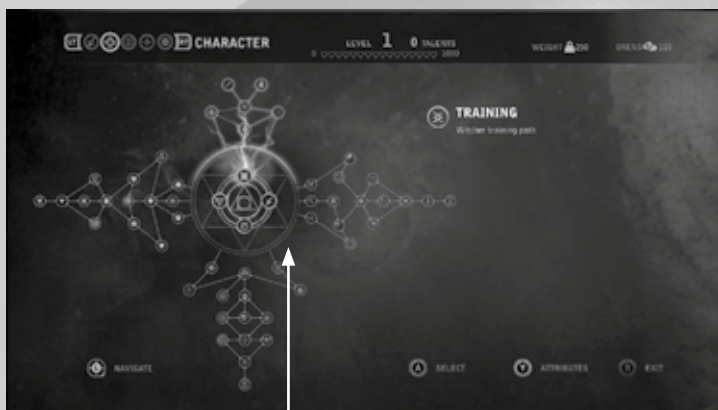
Boire des potions: permet de boire les potions préparées.

Se reposer: permet de faire passer le temps jusqu'à l'heure sélectionnée.

Personnage: permet d'attribuer des talents et d'apprendre de nouvelles compétences.

2.1.8 Fenêtre et avancement du personnage

Ce tableau affiche l'arborescence des avancements du personnage (voir chapitre 4) ainsi que toutes vos statistiques d'attaque, de défense, de régénération, de bonus et de probabilités d'immunité contre les effets critiques.



Arborescence des avancements


2.2 Parcourir le monde du jeu


Jouissant d'une vue à la troisième personne, vous déplacez Geralt à l'aide du stick analogique gauche. Faites pivoter la caméra à l'aide du stick analogique droit pour avoir le meilleur angle de vue en toute circonstance.


2.3 Mini-carte et marqueurs





La mini-carte permet de voir votre position dans le jeu d'un seul coup d'œil. Les marqueurs suivants sont visibles sur la carte:

 - quête active

 - personnage important

 - artisan

 - boutique

 - auberge

2.4 Interaction

Grâce à l'utilisation d'un mécanisme de sélection de cibles très précis, toutes les interactions peuvent s'effectuer avec la touche **[A]**. Lorsque vous pouvez interagir avec un objet, des informations concernant le type d'interaction apparaissent à l'écran. Les plus importantes sont : entamer un dialogue, ramasser un objet, cueillir une plante, franchir une porte ou un obstacle, allumer une lampe, regarder un panneau d'affichage et bien d'autres encore. Lorsque deux types d'interactions avec un même objet ou une même personne sont possibles, la touche **[X]** peut également servir à interagir.

2.5 Dialogues

Lorsque vous parlez avec des personnages, leurs répliques et les vôtres s'affichent au bas de l'écran. Les options de dialogue s'affichent sous forme de liste à droite de l'écran. Pour sélectionner une option de dialogue, vous pouvez utiliser aussi bien le bouton multidirectionnel que le stick analogique gauche. Vous devez ensuite confirmer votre choix en appuyant sur la touche **[A]**.

2.6 Dialogues du jeu

Lorsque vous parlez avec des personnages, vous pouvez voir des icônes de jeu, à côté du dialogue. Elles donnent accès à des fenêtres spéciales ou à des mini-jeux. Ces icônes sont les suivantes:



Commerce: permet d'acheter ou de vendre divers objets via la fenêtre de la boutique.



Création d'objet: ouvre la fenêtre d'artisanat qui permet à un artisan d'utiliser les objets et les schémas que vous lui donnez pour fabriquer un objet, comme une arme ou une armure, par exemple.



Pot-de-vin: permet de corrompre un personnage. Il faut parfois recourir à cette option pour obtenir des informations.



Intimidation: l'une des façons d'influencer le personnage auquel vous parlez. L'intimidation peut échouer, auquel cas le cours de la conversation s'en trouve affecté.



Persuasion: l'une des façons d'influencer le personnage auquel vous parlez. Plus sympathique que l'intimidation.



Axi: la troisième façon d'influencer le personnage auquel vous parlez. Fait utiliser le signe d'Axi.



Poker aux dés: engage un mini-jeu de dés.



Combat à mains nues: engage un combat.



Bras de fer: engage un mini-jeu de bras de fer.



Fin du dialogue: termine la conversation.



Coupe de cheveux: permet de changer la coupe de cheveux de Geralt.

2.7 Actions contextuelles

Il arrive que le mécanisme d'action contextuelle (Quick Time Event, ou QTE) apparaisse en jeu. Il consiste principalement à appuyer sur une séquence de touches au

moment approprié, indiqué à l'écran. Si la touche indiquée est suivie d'une barre, cela signifie qu'il faut garder cette touche enfoncée jusqu'à ce que la barre se remplisse. Si vous ratez une action contextuelle, les conséquences risquent de s'en faire lourdement sentir, alors soyez attentif.

3. Combat

Le combat est l'essence même de la profession de sorcier. Vous aurez donc de nombreuses occasions de perfectionner vos compétences au combat.

3.1 Déplacement

En combat, les déplacements sont les mêmes. Vous déplacez Geralt à l'aide du stick analogique gauche et vous faites pivoter la caméra à l'aide du stick analogique droit pour avoir le meilleur angle de vue sur les événements.

La roulade est un mouvement primordial car elle permet d'esquiver rapidement les coups et de réduire ou de mettre de la distance entre un ennemi et vous. La roulade avant s'exécute à l'aide de la touche **[B]**.

3.2 Corps à corps

Des épées en acier et en argent, armes typiques des sorciers, sont disponibles dans le jeu. Les épées en acier sont plus efficaces lorsque vous combattez des ennemis doués de conscience, alors que les épées en argent s'utilisent plutôt contre les monstres. Il peut aussi arriver que vous ayez à vous battre avec des armes improvisées, comme une pioche ou une hache, par exemple, et dans certains rares cas, avec vos poings.

3.2.1 Porter des coups

Vous attaquez les ennemis avec la touche **[A]** ou **[X]**. La touche **[A]** sert à porter des coups rapides alors que la touche **[X]** sert à porter des coups puissants. Il vous faut porter des coups soit puissants soit rapides, suivant l'ennemi que vous affrontez. Les coups rapides infligent moins de dégâts que les coups puissants mais ils sont très efficaces contre les adversaires agiles ne portant ni armure, ni bouclier. Contre des ennemis moins agiles mais protégés, les coups puissants s'imposent. Porter ce genre de coups prend plus de temps, mais vous mettez plus de force dedans. Vous infligez donc plus de dégâts aux ennemis.

En combat, l'ennemi le plus proche est automatiquement pris pour cible (ceci se manifeste par une icône sur son corps et une barre de santé au-dessus de lui). Lorsque vous appuyez sur la touche **[A]** ou **[X]**, le coup part automatiquement dans sa direction. Pour attaquer une autre cible que celle sélectionnée, il vous suffit de faire pivoter la caméra.

Remarque: La quantité de dégâts que vous infligez dépend de votre vigueur. Si votre niveau de vigueur est plein, Geralt inflige un maximum de dégâts. Cette puissance diminue à mesure que vous perdez de la vigueur.

3.2.2 Parer et contre-attaquer

Contre un ennemi puissant ou un ennemi équipé d'un bouclier, il peut être utile de parer ses coups. Parer les coups d'un ennemi permet de le déséquilibrer, ce qui le rend plus facile à attaquer. Parez en appuyant sur la gâchette droite **[RT]**. La parade nécessite des points de vigueur, mais vous pouvez tout de même continuer à parer lorsque votre niveau est à zéro.

Remarque: La quantité de dégâts que vous recevez avec une parade dépend de votre vigueur. Si votre niveau de vigueur est plein, Geralt ne subit aucun dégât. Cette quantité augmente à mesure que vous perdez de la vigueur.

Une fois la compétence Contre-attaque obtenue, vous pouvez parer de façon plus efficace les coups des ennemis. Lancez la séquence de contre-attaque en parant (gâchette droite) au moment où le coup va vous atteindre et lorsqu'une icône en forme d'épée apparaît sur le corps de l'adversaire. C'est à ce moment-là qu'il faut contre-attaquer. Appuyez alors sur la touche **[A]** pour que Geralt exécute une esquivée suivie d'une contre-attaque imparable.

3.2.3 Verrouiller la caméra sur la cible

Vous pouvez verrouiller la caméra sur une cible à l'aide de la gâchette gauche **[LT]**. La caméra la suivra tant que vous maintiendrez la gâchette gauche **[LT]** enfoncée. Utilisez le stick analogique droit pour passer d'une cible à une autre.

3.3 Magie de sorceleur

Bien que les sorceleurs soient rompus au maniement de l'épée au combat, il leur arrive aussi d'utiliser des sorts, appelés signes, qui non seulement blessent les adversaires, mais en plus confèrent une supériorité stratégique. Pour lancer un signe à l'aide du menu rapide, appuyez sur la touche **[Y]**. Lancer un signe coûte un point de vigueur.

3.3.1 Signes

Geralt utilise cinq signes de base et un signe spécial, disponible une fois la compétence Sens magique obtenue (cf. sous-chapitre 3.6 et chapitre 4). Les signes peuvent être améliorés (cf. chapitre 4).



Le signe d'Aard: sort de télékinésie qui projette, met à terre ou assomme l'ennemi. Ce signe peut également servir à détruire des obstacles comme des murs instables, par exemple.



Le signe d'Yrden: piège magique au sol qui permet de blesser et d'immobiliser les adversaires. Le premier niveau du signe permet de ne placer qu'un signe d'Yrden au sol. Si vous l'améliorez, vous pouvez placer jusqu'à trois signes d'Yrden en même temps. Ces derniers fonctionnent à l'unisson, créant une barrière infranchissable.



Le signe d'Igni: jet de flammes qui agresse l'adversaire. Une fois amélioré, ce signe a des chances d'incinérer les adversaires, et sa zone d'effet se voit élargie.



Le signe de Quen: bouclier protecteur de 30 secondes maximum au niveau de base. C'est un signe que Geralt utilise sur lui. Quen absorbe tous les dégâts directement infligés à Geralt et la version améliorée renvoie 50 % des dégâts à l'ennemi. Lorsque le signe de Quen agit, Geralt ne peut pas regagner de vigueur.



Le signe d'Axii: charme placé sur un adversaire. Si le charme fonctionne, l'ennemi devient alors un allié pendant un petit moment et combat à vos côtés.

3.4 Bombes, dagues et pièges

En plus des signes, Geralt a également accès à des bombes et à des dagues qui lui permettent d'attaquer à une distance bien plus importante qu'avec son épée, et les pièges peuvent être placés au sol. Avant de pouvoir utiliser les dagues, vous devez acquérir la compétence Lancer de dagues.

Les dagues sont des armes de jet courantes. Elles sont efficaces contre les ennemis plus faibles. Les bombes, par contre, sont utiles contre les groupes d'ennemis. Elles peuvent avoir divers effets : étourdir, incinérer ou empoisonner.

Vous pouvez lancer les dagues et les bombes de deux manières. Le mode de visée automatique est utilisé contre la cible sélectionnée. Lorsque vous appuyez rapidement sur la gâchette haute droite **[RB]**, la dague ou la bombe sera directement orientée vers cette cible-là. Le mode de visée manuelle permet d'utiliser le stick analogique droit pour viser. Pour ce faire, gardez la gâchette haute droite **[RB]** enfoncée jusqu'à ce qu'apparaisse un réticule. Cela vous permettra de viser avec le stick analogique droit et de lancer le projectile en relâchant la gâchette haute droite **[RB]**.

La gâchette haute droite **[RB]** sert également à poser des pièges. Après avoir appuyé sur la touche, Geralt place le piège à l'endroit où il se trouve. Gardez bien à l'esprit que poser un piège peut prendre du temps, donc s'il y a un ennemi dans les parages, mieux vaut s'en charger d'une autre manière.

Vous trouverez une liste des bombes dans le chapitre 5.

3.5 Effets temporaires

Divers effets temporaires peuvent survenir au combat. Ils sont indiqués par des comptes à rebours dans la partie supérieure de l'écran principal de jeu.

3.5.1 Huiles et potions

Les huiles et les potions améliorent temporairement vos statistiques et doivent être utilisées avant un combat. Les utiliser permet d'accroître les dégâts que vous infligez, la vitesse de régénération ou les chances d'infliger un effet critique.

Boire des potions: pour boire une potion, entrez en méditation puis sélectionnez l'option « Utiliser mixtures ». Sur la gauche, vous voyez la liste des potions disponibles ; à droite apparaissent les potions faisant déjà effet ainsi que votre niveau d'intoxication. Sélectionnez la potion que vous souhaitez boire et appuyez sur la touche **[A]**. Vous verrez quel sera votre niveau d'intoxication si vous buvez la potion. Appuyez ensuite sur la touche **[Y]** pour boire la potion. Vous pouvez subir les effets de trois potions simultanément ; quatre si vous possédez la compétence Goûteur.

Enduire les lames: pour enduire une lame d'huile, accédez à l'inventaire puis sélectionnez l'onglet « Améliorations ». Faites glisser l'huile à utiliser vers votre lame pour enduire cette dernière. Si vous regardez les propriétés de l'épée, vous pouvez voir l'huile qui agit dessus, ainsi que la durée d'effet restante.

3.5.2 Sites de Pouvoir

Un site de Pouvoir est un lieu où se concentrent les énergies arcaniques. Ils sont reconnaissables par les ondulations qu'ils forment dans l'air. Lorsque vous remarquez ce type d'endroit, utilisez votre médaillon (stick analogique gauche) pour pénétrer dans les ondulations et l'activer. Les sites de Pouvoir augmentent temporairement vos statistiques, comme le regain de vitalité ou la puissance de vos signes. Ils apportent un soutien supplémentaire au combat.

3.5.3 Effets critiques

Les effets critiques: ceux-ci incluent l'empoisonnement, le saignement, l'incinération et l'étourdissement. Geralt peut les infliger à ses ennemis, mais il peut également les subir. L'effet dépend de la nature du déclenchement et de la résistance de Geralt.

Vous pouvez voir les probabilités d'infliger un effet critique dans le tableau du personnage ; vous pouvez augmenter ces probabilités en acquérant ou en améliorant les compétences associées, en obtenant de nouvelles mutations, en buvant des potions ou en enduisant votre arme d'huile.

La résistance de Geralt aux effets critiques infligés par les ennemis peut être améliorée en acquérant la compétence appropriée ou en portant l'équipement idoine.

3.6 Coups ultimes et adrénaline

Si vous réussissez à étourdir un ennemi, à l'aide du signe d'Aard par exemple, vous pouvez exécuter un coup ultime, qui achève l'ennemi visé. Pour cela, il suffit de frapper l'ennemi. Vous pouvez abattre vos adversaires de cette manière si vos chances d'infliger un effet critique, comme l'étourdissement, sont élevées.

L'adrénaline s'accumule dès que vous apprenez les compétences Sagacité au combat, Mutant ou encore Sens magique. La jauge d'adrénaline apparaît alors sous la jauge de vigueur. Une fois pleine, elle permet d'utiliser une capacité spéciale : un coup ultime de groupe, Rage ou encore le signe d'Heliotrope. La touche supérieure du bouton multidirectionnel sert à activer cette capacité.

Le coup ultime sur groupes: disponible une fois la compétence Sagacité au combat apprise. Il consiste en une série de coups permettant d'achever jusqu'à trois ennemis à la fois.

Rage: disponible une fois la compétence Mutant apprise. Une fois la Rage activée, Geralt inflige une quantité phénoménale de dégâts pendant un petit moment.

Le signe d'Heliotrope: disponible une fois la compétence Sens magique apprise. Ce signe agit sur l'espace-temps. Il forme une barrière qui ralentit vos ennemis et vous permet d'obtenir un avantage crucial, surtout face à plusieurs ennemis.

4. Avancement du personnage

À l'instar de ses aventures, Geralt progresse. Au fil de l'histoire, il apprend de nouvelles compétences, améliore celles dont il dispose déjà et augmente ses statistiques.

4.1 Expérience

Geralt reçoit des points d'expérience lorsqu'il tue des ennemis et accomplit des quêtes. Lorsqu'il a suffisamment de points d'expérience, son niveau augmente. Ceci permet de faire évoluer la vitalité et confère un point de talent servant à développer des compétences. Le niveau maximal qu'il est possible d'atteindre est 35.

4.2 Talents

Les compétences sont ce qui compte le plus dans l'avancement du personnage. Elles permettent d'augmenter les statistiques du personnage et d'en apprendre de nouvelles. Pour développer une compétence, il vous faut des points de talent et entrer en méditation. Une fois l'option « Personnage » sélectionnée, vous verrez un arbre de compétences divisé en quatre parties : entraînement, art de l'épée, alchimie et magie. Ce sont les voies de développement qui déterminent votre attitude au combat. La plupart des compétences requièrent des conditions préalables, comme

l'indiquent les interconnexions entre elles ; vous ne pouvez en acquérir une sans avoir obtenu auparavant celle qui est nécessaire. Il existe deux niveaux pour chaque compétence.

4.3 Voies de développement

Entraînement: voie de développement initiale. Pour entamer une nouvelle voie, il faut dépenser au moins six talents dans les compétences de cette voie.

Art de l'épée: si vous choisissez de vous engager dans cette voie, Geralt maniera mieux l'épée. Il infligera plus de dégâts, s'épuisera moins en parant et aura plus de chances d'infliger des effets critiques aux ennemis. Cette voie permet d'apprendre à contrer les attaques ennemies et à exécuter des coups ultimes sur groupes. Elle se base sur la force et le combat direct.

Alchimie: s'engager dans cette voie signifie que vous vous concentrerez sur l'utilisation des potions, des huiles et des bombes. Geralt se spécialisera dans la préparation de mixtures. La durée de leurs effets augmentera et pendant ce temps-là, Geralt infligera plus de dégâts et se régénérera plus vite. Cette voie permet d'apprendre le mode Rage et de créer des mutagènes lors de la préparation de mixtures. Cette voie se destine aux joueurs qui préfèrent combattre avec leur tête.

Magie: cette voie permet d'améliorer les signes que vous connaissez, ce qui renforcera leurs effets, accroîtra les dégâts infligés, et leur confèrera de nouvelles caractéristiques (l'incinération d'ennemis avec le signe d'Ignis ou le renvoi des dégâts avec le signe de Quen, par exemple). Cette voie permet d'apprendre l'inégalable signe d'Heliotrope, qui agit sur l'espace-temps. Cette voie de développement est faite pour les joueurs qui préfèrent équilibrer leur jeu entre attaque à distance et attaque au corps à corps.

Vous pouvez évoluer dans ces voies de manière indépendante, mais gardez à l'esprit que les compétences les plus puissantes se trouvent tout au bout des arbres, donc dépensez vos points de talent avec discernement. Vous ne pourrez pas supprimer une compétence acquise. Il faut vivre avec les choix que l'on fait.

4.3.1 Résumé des compétences

Entraînement

| Compétence | Niveau 1 | Niveau 2 |
|-------------------|--|--|
| Regain de vigueur | Regain de vigueur hors combat: + 25 % | Regain de vigueur hors combat: + 25 % |
| Robustesse | Vitalité + 10 | Vitalité + 50 |
| Parade | Permet de parer les coups venant de partout. | Réduction des dégâts avec la parade: 50 % |
| Lancer de dagues | Permet de lancer des dagues. | Dégâts infligés par les dagues: + 20 |
| Renvoi de flèche | Permet de renvoyer des flèches. | Permet de renvoyer les flèches vers le tireur. |
| Bravoure | Regain de vigueur en combat: + 10 % | Vigueur + 1 |

Art De L'épée

| Compétence | Niveau 1 | Niveau 2 |
|----------------|--|--|
| Position | Dégâts subis par un coup dans le dos: 150 % | Dégâts subis par un coup dans le dos: 100 % |
| Contre-attaque | Permet de contrer le coup d'un adversaire | Probabilité de mort instantanée par une contre-attaque: 10 % |
| Jeu de jambes | Distance couverte lors d'une esquive: + 100 % | Distance couverte lors d'une esquive: + 200 % |
| Violence | Dégâts à l'épée: + 5 % | Dégâts à l'épée: + 15 % |
| Spirale | Permet d'infliger des dégâts à plusieurs adversaires. Dégâts infligés aux adversaires supplémentaires: 50 %. | Dégâts infligés aux adversaires supplémentaires: 100 %. |
| Garde | Vigueur nécessaire pour parer un coup: - 25 % | Vigueur nécessaire pour parer un coup: - 50 % |

| | | |
|--------------------|--|--|
| Colosse | Réduction des dégâts: + 5 % | Réduction des dégâts: + 15 % |
| Comploteur | Regain de vigueur au combat: + 10 % | Regain de vigueur au combat: + 40 % |
| Robuste | Vitalité + 25 | Vitalité + 100 |
| Précision | Probabilité d'effet critique - saignement: 10 % | Probabilité d'effet critique - saignement: 20 % ; dégâts à l'épée: + 5 % |
| Mort subite | Probabilité de mort instantanée: + 2 % | Probabilité de mort instantanée: + 5 % |
| Finesse | Probabilité d'effet critique: + 5 % | Probabilité d'effet critique: + 15 % |
| Invincible | Vitalité + 50 ; réduction des dégâts: + 5 % | Vitalité + 150 ; réduction des dégâts: + 30 % |
| Sagacité au combat | Déverrouille les coups ultimes sur groupes une fois la jauge d'adrénaline remplie. Permet la sécrétion d'adrénaline lors du maniement de l'épée. | Dégâts : + 30 % ; réduction des dégâts: + 10 % |
| Tornado | Sécrétion d'adrénaline lors du maniement de l'épée: + 10 % ; toutes les résistances: + 10 % ; probabilité des tous effets critiques: + 10 % | Sécrétion d'adrénaline lors du maniement de l'épée: + 30 % ; toutes les résistances: + 20 % ; probabilité de tous effets critiques: + 20 % |

Alchimie

| Compétence | Niveau 1 | Niveau 2 |
|------------------|---|--|
| Alchimiste | Dégâts à la bombe: + 30 % ; dégâts au piège: + 50 % | Dégâts à la bombe: + 70 % ; dégâts au piège: + 70 % |
| Synthèse | Vitalité + 20 | Vitalité + 80 |
| Effet secondaire | Probabilité de créer un mutagène en tant que résidu alchimique: 2 % | Probabilité de créer un mutagène en tant que résidu alchimique: 10 % |

| | | |
|-------------------------|---|--|
| Spécialisation: potions | Durée d'effet des potions: + 10 % | Durée d'effet des potions: + 40 % |
| Moissonneur | Ingrédients alchimiques récoltés: + 50 % | Ingrédients alchimiques récoltés: + 100 % |
| Catalyse | Effets des potions ingérées: + 15 % Effets négatifs des potions ingérées: 30 % | Effets des potions ingérées: + 35 % Effets négatifs des potions ingérées: 80 % |
| Spécialisation: huiles | Durée d'effet des huiles: + 10 % | Durée d'effet des huiles: + 40 % |
| Transmutation | Effets de toutes les huiles utilisées: + 15 % | Effets de toutes les huiles utilisées: + 35 % |
| Imprégnation | Effets de tous les mutagènes: + 15 % | Effets de tous les mutagènes: + 35 % |
| Goûteur | Permet de boire une potion supplémentaire. | Réduction des dégâts en cas d'intoxication: + 10 % |
| Condensation | Regain de vigueur en cas d'intoxication: + 15 % | Regain de vigueur en cas d'intoxication: + 55 % |
| Métathèse | Dégâts d'intoxication: + 5 % | Dégâts d'intoxication: + 25 % |
| Rage | Probabilité de mort instantanée en cas d'intoxication: + 1 % | Probabilité de mort instantanée en cas d'intoxication: + 3 % |
| Mutant | Déverrouille le mode Rage une fois la jauge d'adrénaline remplie. Permet la sécrétion d'adrénaline en cas d'intoxication. | Sécrétion d'adrénaline en cas d'intoxication: + 25 % |
| Amplification | Sécrétion d'adrénaline en cas d'intoxication: + 15 % ; dégâts en cas d'intoxication: + 10 % ; réduction des dégâts en cas d'intoxication: + 5 % | Sécrétion d'adrénaline en cas d'intoxication: + 50 % ; dégâts si intoxiqué: + 15 % ; réduction des dégâts si intoxiqué: + 15 % |

Magie

| Compétence | Niveau 1 | Niveau 2 |
|------------------------|---|---|
| Signe d'Aard amélioré | Déverrouille le niveau 2 du signe d'Aard. Il inflige plus de dégâts aux adversaires. Portée du signe: + 2 m | Déverrouille le niveau 3 du signe d'Aard. Il inflige plus de dégâts aux adversaires. Dégâts du signe: 6. Portée du signe: + 6 m |
| Magie destructrice | Dégâts des signes : + 5 | Dégâts des signes: + 10 ; vigueur: + 1 |
| Signe d'Axii amélioré | Déverrouille le niveau 2 du signe d'Axii. L'adversaire envoûté obtient vitalité: + 20 % ; dégâts infligés: + 20 % | Déverrouille le niveau 3 du signe d'Axii. L'adversaire envoûté obtient vitalité: + 50 % ; dégâts infligés: + 50 % |
| Signe de Quen amélioré | Déverrouille le niveau 2 du signe de Quen. Quen renvoie 20 % des dégâts. Durée d'effet du signe: + 20 s | Déverrouille le niveau 3 du signe de Quen. Quen renvoie 50 % des dégâts. Durée d'effet du signe: + 60 s |
| Renforcement magique | Puissance des signes: + 1 | Puissance des signes: + 2 ; réduction des dégâts: + 10 % |
| Ventilation | Quen renvoie les dégâts réfléchis sur deux ennemis. | Quen renvoie les dégâts réfléchis sur trois ennemis. |
| Attraction létale | Permet d'envoûter jusqu'à deux adversaires avec le signe d'Axii. | Permet d'envoûter jusqu'à trois adversaires avec le signe d'Axii. |
| Vigueur magique | Vigueur + 1 | Vigueur + 2 |
| Signe d'Igni amélioré | Déverrouille le niveau 2 du signe d'Igni. Probabilité d'incinérer un adversaire. Portée du signe: + 3 m | Déverrouille le niveau 3 du signe d'Igni. Probabilité d'incinérer un adversaire. Portée du signe: + 6 m |
| Signe d'Yrden amélioré | Déverrouille le niveau 2 du signe d'Yrden. Le joueur peut poser deux pièges. | Déverrouille le niveau 3 du signe d'Yrden. Le joueur peut poser trois pièges. |
| Amélioration de glyphe | Les pièges d'Yrden s'unissent, empêchant tout adversaire de se déplacer entre deux glyphes. | Le glyphe créé inflige des dégâts à l'adversaire: 5 points de dégât/s |

| | | |
|----------------------|---|---|
| Flux d'énergie | Probabilité d'effet critique des signes: + 5 % | Probabilité d'effet critique des signes: + 25 % |
| Force vitale magique | Vitalité: + 50 | Toutes les résistances: + 5 % |
| Sens magique | Déverrouille le signe d'Heliotrope une fois la jauge d'adrénaline remplie. Permet la sécrétion d'adrénaline lors de l'utilisation des signes. | Toutes les résistances : + 5 % ; sécrétion d'adrénaline lors de l'utilisation des signes : + 50 % |
| Contrôle du Pouvoir | Toutes les résistances: + 20 % ; dégâts des signes: + 3 % ; sécrétion d'adrénaline lors de l'utilisation des signes: + 10 % | Toutes les résistances: + 30 % ; dégâts des signes: + 7 % ; sécrétion d'adrénaline lors de l'utilisation des signes: + 65 % |

4.4 Mutagènes

Les mutagènes sont des agents très puissants favorisant les mutations. Ils permettent de pousser davantage ses compétences. Il existe deux façons d'acquérir des mutagènes : vous pouvez en ramasser sur vos ennemis vaincus ou vous pouvez en créer par alchimie. Pour subir une mutation, entrez en méditation, sélectionnez l'option « Personnage » et trouvez une capacité comportant un emplacement de mutagène. Un mutagène ne peut pas être supprimé.

Les mutagènes se présentent généralement sous trois formes : inférieur, basique et supérieur. Chacune de ces formes agit différemment sur les statistiques du personnage.

Variantes de mutagène:



Mutagène d'effets critiques

Effet : augmente la probabilité d'infliger un effet critique.



Mutagène de distance

Effet : augmente la portée du signe d'Aard, d'Igni et d'Axii.



Mutagène de vitalité

Effet : augmente la vitalité.



Mutagène de pouvoir

Effet : augmente les dégâts à l'épée.



Mutagène de force

Effet : améliore la réduction de dégâts.



Mutagène de concentration

Effet : augmente les dégâts des signes.

5. Alchimie

Que vous choisissiez la voie de développement alchimique ou non, la maîtrise de la préparation de potions, d'huiles et de bombes représentera un aspect capital du jeu. L'utilisation habile de ces objets pourrait vous sauver la vie à bien des reprises. La connaissance de l'alchimie est primordiale au sorcier, car il peut s'en servir en toutes occasions pour accroître la quantité de dégâts qu'il inflige, ses capacités de régénération ou ses chances d'infliger un effet critique.

5.1 Types de mixtures alchimiques

Dans le jeu, l'alchimie vous permet de créer trois types d'objet:

Des potions: à boire avant un combat. Elles augmentent temporairement vos statistiques. Ce sont des mixtures liquides créées en mélangeant des ingrédients particuliers (herbes, membre de monstre...) à une base alchimique, très souvent de l'alcool. Boire une potion empoisonne l'organisme, ce qui explique pourquoi, en plus de développer les sens, certaines d'entre elles présentent des effets secondaires.

Des huiles: à enduire sur une lame avant un combat. Elles permettent d'accroître temporairement la quantité des dégâts infligés à des adversaires particuliers ou d'augmenter les probabilités d'infliger un effet critique. Elles ne présentent aucun effet secondaire.

Des bombes: ces armes à distance permettent de surprendre l'ennemi et de l'incinérer, de l'assommer ou de le faire paniquer. La plupart du temps, une bombe utilisée à un moment précis contre un groupe d'ennemis, par exemple, peut aider à prendre l'avantage en combat.

5.2 Acquérir des formules

Pour préparer une mixture, vous devez en connaître les ingrédients alchimiques. Les formules et les recettes servent à cela. Comme Geralt n'a que des connaissances basiques en alchimie, il ne peut pas préparer toutes les mixtures. Il les fait faire le plus souvent par des mages ou des herboristes. Il y a trois façons d'acquérir des formules : en récompense pour avoir accompli une quête, en les achetant dans des échoppes ou en les trouvant parmi des trésors. Lorsque vous apprenez une nouvelle formule, elle est disponible dans votre équipement, dans le journal et sur le tableau d'alchimie.

5.3 Ingrédients

Neuf substances naturelles sont utilisées dans la préparation de potions, huiles et bombes: le vitriol, l'hydragenum, le rebis, l'éther, le quebirth, le vermillon, le calum, le sol et le fulgur.

Ces substances se trouvent dans des ingrédients alchimiques : herbes et membres de monstres (les griffes de nekker, par exemple). Lorsque vous ramassez un ingrédient alchimique, vous pouvez voir quelle substance il contient, dans votre équipement ou sur la fenêtre d'alchimie.

5.4 Préparer des potions et des bombes

Pour créer une mixture ou une bombe, entrez en méditation puis accédez à la fenêtre d'alchimie : sur la gauche, une liste des formules que vous connaissez ; sur la droite, les ingrédients alchimiques disponibles. L'ordre de mélange des substances alchimiques est visible en bas de l'écran. Pour ce faire, vous pouvez ajouter manuellement chaque substance en faisant défiler la liste sur la droite, ou utiliser l'option de remplissage automatique pour remplir directement la fenêtre d'alchimie centrale avec les substances requises pour la formule donnée. Lorsque vous mélangez les ingrédients dans le bon ordre, la mixture se crée et s'ajoute à votre équipement.

Préparation en cours



5.5 Résumé des mixtures et des bombes

POTIONS

Chat



Effet: permet de voir dans le noir total et à travers les murs. Réduit la quantité de dégâts infligés.

Toxicité: faible

Chipeau



Effet: accroît le regain de vitalité au détriment de la vigueur et des dégâts infligés.

Toxicité: élevée

Chat-huant



Effet: accroît le regain de vigueur.

Toxicité: faible

Loup



Effet: accroît les probabilités d'infliger des effets critiques ; incinération pour Igni et assomement pour Aard.

Toxicité: faible

Freux



Effet: accroît les dégâts à l'épée.

Toxicité: faible

Hirondelle



Effet: accroît le regain de vitalité.

Toxicité: faible

Loriot doré



Effet: augmente toutes les résistances.

Toxicité: faible

Tiare



Effet: améliore la réduction de dégâts au détriment de la vitalité.

Toxicité: élevée

Philtre de Stammelford



Effet: augmente la puissance des signes au détriment de la vitalité.

Toxicité: moyenne

Forêt de Maribor

Effet: augmente la vigueur au détriment de la vitalité et de la probabilité d'infliger un effet critique.

Toxicité: élevée



Vanneau

Effet: augmente considérablement le regain de vigueur au détriment de la vitalité et des résistances.

Toxicité: élevée



Virga

Effet: améliore la réduction des dégâts et augmente la probabilité d'infliger des effets critiques au détriment des résistances.

Toxicité: moyenne



Décocté de Raffard le Blanc

Effet: accroît la vitalité au détriment des dégâts infligés.

Toxicité: très élevée



Philtre de Petri

Effet: accroît les dégâts des signes.

Toxicité: très élevée



Blaireau

Effet: augmente considérablement la probabilité d'infliger des effets critiques ; incinération pour Igni et assomement pour Aard au détriment des résistances aux effets critiques.

Toxicité: très élevée



Tonnerre

Effet: accroît considérablement la quantité de dégâts infligés au détriment de la vitalité et de sa régénération.

Toxicité: très élevée



HUILES



Huile contre les charognards

Effet: augmente les dégâts infligés aux charognards.



Venin du pendu

Effet: augmente les dégâts infligés aux humanoïdes.



Huile contre les spectres

Effet: augmente les dégâts infligés aux spectres.



Huile brune

Effet: augmente les probabilités d'infliger l'effet critique de saignement.



Sang de Falka

Effet: augmente les dégâts maximaux à l'épée.



Spirale

Effet: augmente les dégâts à l'épée.



Venin d'araignée

Effet: augmente les probabilités d'infliger l'effet critique d'empoisonnement.

BOMBES



Simoun

Effet: assomme et immobilise tous les ennemis à portée.



Ruche

Effet: blesse tous les ennemis alentour avec des éclats après détonation.



Vesse-de-loup du diable

Effet: libère un nuage de gaz empoisonné.



Étoile dansante

Effet: explose et brûle vif les ennemis.



Rêve de dragon

Effet: libère un nuage de gaz inflammable.



Soleil de Zerrikania

Effet: aveugle et immobilise tous les ennemis à portée.



Flambée

Effet: illumine la zone environnante après détonation.



Bulbe puant

Effet: libère un nuage de gaz nauséabond qui diminue les statistiques de tous les ennemis se trouvant dedans.



Brume rouge

Effet: libère un nuage de gaz psychoactif.

6. Inventaire

Durant la partie, vous trouvez bon nombre d'objets que vous pouvez conserver dans votre sac de voyage, pour les utiliser ou les vendre par la suite. La fenêtre d'inventaire indique les objets, par groupes : épées, armes à distance, armures, améliorations, potions, pièges, bombes, livres, mutagènes, ingrédients alchimiques, composants artisanaux, leurres et objets de quête. Le sac de voyage de Geralt est visible sur la gauche et son équipement actuel sur la droite. Vous pouvez prendre des objets à l'aide de la touche **[A]** lorsqu'ils sont en surbrillance. Dans la partie supérieure de la fenêtre, vous pouvez voir la quantité d'orins dont vous disposez, ainsi que le poids total des objets que vous portez. S'il excède 250 kg, Geralt est surchargé et ne peut plus courir. Il va sans dire que ses capacités au combat en pâtissent également. Vous pouvez abandonner des objets en appuyant sur la touche **[Y]**.

6.1 Améliorations d'armes et d'armures

Avec le temps, vous trouverez des améliorations d'armes et d'armures, qui vous permettront d'améliorer la qualité de ces objets. Vous ne pouvez améliorer que les objets comportant des emplacements de runes et d'améliorations. Lorsque vous portez de telles armes ou armures, ainsi qu'une amélioration, accédez à la fenêtre d'équipement, sélectionnez l'amélioration en question et appuyez sur la touche **[A]**. Attention : toute amélioration est définitive.

6.2 Fabriquer des objets

Dans le jeu, vous pouvez faire plus que créer des mixtures à l'aide des ingrédients disponibles. Vous pouvez également fabriquer des objets à partir des schémas que vous aurez trouvés ou achetés. Malheureusement, Geralt ne sait pas forger les épées ni confectionner de gantelets, donc pour fabriquer un objet, il doit aller voir un artisan qualifié. Il faut ensuite donner audit artisan les composants artisanaux (bois, cuir, ficelle...). Il fabriquera alors un objet à l'aide du schéma.

Lorsque vous tombez sur un artisan et que vous sélectionnez la bonne option de dialogue, la fenêtre de création d'objet apparaît. Les schémas en votre possession sont visibles à droite, et les composants disponibles à gauche. Une fois que vous avez choisi le schéma, l'ordre et la quantité nécessaire à la création de l'objet apparaissent au centre. La liste se remplit automatiquement si vous détenez tous les éléments nécessaires. Une fois la liste remplie, vous pouvez faire fabriquer l'objet, qui sera alors ajouté à votre inventaire.

7. Mini-jeux

Les mini-jeux vous permettent de gagner de l'argent et d'obtenir des points d'expérience supplémentaires si vous participez aux tournois. Vous pouvez même parfois d'obtenir des objets de quête. Vos adversaires se trouvent la plupart du temps dans les auberges.

7.1 Poker aux dés

Tout le monde joue au poker aux dés : humains, elfes et nains. Pas étonnant, puisque ce jeu est réputé pour ses règles simples et ses grosses mises. Pour engager une partie, choisissez l'option de dialogue « Jouons aux dés ». Vous jouez avec cinq dés à six faces. La partie se déroule comme suit :

- Un plateau de poker aux dés apparaît au début de la partie. Vos dés sont ceux du bas ; ceux de l'adversaire en haut.
- Vous placez votre mise (**LB, RB**, stick analogique gauche). Votre adversaire peut relancer, accepter ou passer.
- Vous lancez les dés en les plaçant au-dessus du plateau puis en appuyant sur le stick analogique gauche. Bougez le stick analogique droit au moment du lancer pour influencer sur la direction des dés et la force à laquelle ils sont lancés. Faites attention à ne pas les faire sortir du plateau. Votre adversaire lance ses dés après vous.
- À présent, vous pouvez comparer votre jet à celui de votre adversaire.
- Sélectionnez les dés que vous souhaitez relancer. Ils apparaissent en surbrillance. Une fois votre choix confirmé, vous pouvez augmenter la mise et faire un autre jet.
- Après le jet de votre adversaire, les dés sont comparés et le joueur ayant la meilleure combinaison remporte le pactole.

Mains gagnantes, de la meilleure à la plus faible :

Poker (ou cinq du même rang) : cinq dés de la même valeur

Carré : quatre dés de la même valeur

Full : une paire et un brelan

Grande suite : suite de dés indiquant 2, 3, 4, 5 et 6

Petite suite : suite de dés indiquant 1, 2, 3, 4 et 5

Brelan : trois dés de la même valeur

Double paire : deux fois deux dés de la même valeur

Paire : deux dés de la même valeur

Si les deux joueurs se retrouvent avec la même main, le vainqueur est celui dont la main a le plus de valeur. Si les joueurs ont la même main et la même valeur, alors c'est une égalité.

7.2 Combat à mains nues

Le combat à mains nues n'est pas un passe-temps de gentilhomme mais, de toute façon, Temeria n'en est pas peuplée, donc Geralt ne fait pas tache dans le décor. Un tournoi de combat à mains nues est accessible dans chaque auberge. Il suffit d'aller voir l'organisateur des combats et de sélectionner la bonne option de dialogue. Avant de commencer à combattre, il vous faut placer une mise. Plus l'adversaire est fort, plus la mise est élevée.

Lorsque vous passez en mode Combat à mains nues, votre adversaire se dresse face à vous. Sa jauge de santé apparaît au-dessus de lui et la vôtre, à sa place habituelle. Le vainqueur est le premier qui parvient à réduire la santé de son adversaire à un niveau critique. En d'autres termes, le premier qui arrive à mettre son adversaire au tapis.

Ce mini-jeu dynamique demande beaucoup de réflexes. Le combat utilise le mécanisme des actions contextuelles, ce qui signifie que pour donner un coup, une série de coups ou contre-attaquer, il vous faut appuyer sur les bonnes touches au bon moment. Pendant le court moment où vous pouvez voir les coups à effectuer, le combat tourne au ralenti. Appuyez sur la mauvaise touche et l'adversaire vous frappe. Manquez plusieurs fois la bonne touche et vous perdez le combat.

Après une victoire, vous recevez l'argent que vous avez misé avec votre adversaire auparavant et vous pouvez engager un nouveau combat mais cette fois, avec un adversaire plus coriace. Si vous perdez, vous perdez votre mise. Pour la récupérer, ainsi que votre dignité, il vous suffit d'aller parler de revanche à l'organisateur.

7.3 Bras de fer

Le bras de fer est très répandu dans les auberges, les hôtes se lassant d'enquiller les chopes. Ils préfèrent les gros biceps aux poings d'acier et aux dents cassées. Pour lancer ce mini-jeu, trouvez un adversaire, généralement assis, et sélectionnez la bonne option de dialogue.

Avant de vous asseoir à la table et d'engager le tournoi, vous devez choisir une mise. Le match peut ensuite commencer. Pour gagner, vous devez écraser la main de votre adversaire sur la table. Il faut garder le curseur dans la barre jaune qui boge sous l'adversaire. Déplacez le curseur avec le stick analogique droit et gauche. Le vainqueur remporte tout ce qui a été misé.

Ce sport est particulièrement apprécié des nains, qui travaillent généralement à la mine ou à la forge. Ils font partie des adversaires les plus coriaces.

CREDITS

Text

Łukasz Babieli

DTP

Michał Ziółkowski
Graphics & Design Studio
www.gdstudio.pl

Przemysław Juszczak

Assistance technique - Xbox

Avant de contacter l'équipe technique, veuillez lire attentivement ce manuel. Assurez-vous également d'avoir téléchargé au préalable la dernière mise à jour du jeu sur Xbox LIVE.

La base de données Internet de l'assistance technique a été conçue pour vous venir en aide, répondre à vos questions et vous apporter des solutions le plus rapidement possible. Pour accéder à la base de données, veuillez vous rendre sur : <http://www.thewitcher.com/support/>

Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème dans la FAQ, veuillez remplir le formulaire en ligne qui apparaît sur la page.

Notre équipe technique est disponible du lundi au vendredi de 10h à 18h (GMT + 1) mais n'hésitez pas à envoyer vos questions à tout autre moment, 24h/24, 7j/7.

Comptez environ 2 jours ouvrés pour obtenir une réponse.

Réclamations

Veuillez contacter l'équipe technique avant de nous renvoyer le jeu par courrier. Elle saura probablement résoudre votre problème sans que cela engendre des frais pour chacune des parties. Si l'un des disques du jeu est abîmé, rappez-vous aux clauses de la garantie pour savoir comment procéder.

CDPROJEKT:



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. © 1999-2004 Dolby Laboratories. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2010. Licensee Developed Software uses Havok™. © Copyright 1999-2012 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Agent movement powered by PathEngine™ – www.pathengine.com. Uses Scaleform GFx © 2012 Scaleform Corporation. All rights reserved. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2005-2012 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Confidential unpublished work.