

XBOX 360



# THE WITCHER<sup>®</sup> 2

ASSASSINS OF KINGS  
ENHANCED EDITION



CDPROJEKT



REDengine

The Witcher<sup>®</sup> is a trademark of CD Projekt S. A. The Witcher game © CD Projekt S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel 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 und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

3391891962667

SPIELHANDBUCH

**⚠️ WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), um Ersatzhandbücher zu bekommen.

### Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

#### Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

## Inhalt

|   |           |  |           |
|---|-----------|--|-----------|
| <b>Mit Xbox LIVE verbinden</b> .....          | <b>4</b>  | 3.2.2 Die Kamera auf ein Ziel fixieren ..... | 18        |
| <b>Spielsteuerung</b> .....                   | <b>5</b>  | 3.3 Hexermagie .....                         | 18        |
| <b>1. Hauptmenü</b> .....                     | <b>6</b>  | 3.3.1 Zeichen .....                          | 18        |
| 1.1 Spiel fortsetzen .....                    | 6         | 3.4 Bomben, Messer und Fallen .....          | 19        |
| 1.2 Spiel starten .....                       | 6         | 3.5 Temporäre Effekte .....                  | 19        |
| 1.2.1 Arena .....                             | 6         | 3.5.1 Tränke und Öle .....                   | 20        |
| 1.2.2 Neues Spiel .....                       | 6         | 3.5.3 Orte der Macht .....                   | 20        |
| 1.3 Speichern und Laden des Spiels .....      | 7         | 3.5.3 Kritische Effekte .....                | 20        |
| 1.4 Einstellungen .....                       | 7         | 3.6 Finale Hiebe und Adrenalin .....         | 21        |
| 1.5 Extras .....                              | 8         | <b>4. Charakterentwicklung</b> .....         | <b>21</b> |
| <b>2. Spielbeginn und Tutorial</b> .....      | <b>8</b>  | 4.1 Erfahrung .....                          | 21        |
| 2.1 Benutzeroberfläche des Spiels .....       | 8         | 4.2 Fertigkeiten .....                       | 21        |
| 2.1.1 Haupt-Spielbildschirm .....             | 8         | 4.2.1 Fertigkeitenliste .....                | 22        |
| 2.1.2 Medaillon .....                         | 9         | 4.4 Mutagene .....                           | 23        |
| 2.1.3 Schnellzugriffsmenü .....               | 9         | <b>5. Alchemie</b> .....                     | <b>28</b> |
| 2.1.4 Inventar .....                          | 10        | 5.1 Die Arten alchemistischer Mixturen ..... | 28        |
| 2.1.5 Tagebuchfenster .....                   | 11        | 5.2 Rezepte erhalten .....                   | 29        |
| 2.1.6 Kartenfenster .....                     | 12        | 5.3 Zutaten .....                            | 29        |
| 2.1.7 Meditation .....                        | 13        | 5.4 Mixturen und Bomben herstellen .....     | 29        |
| 2.1.8 Charaktermerkmale und Entwicklung ..... | 14        | 5.5. Liste der Mixturen und Bomben .....     | 30        |
| 2.2 Die Welt erkunden .....                   | 14        | <b>6. Inventar</b> .....                     | <b>32</b> |
| 2.3 Minikarte und Markierungen .....          | 15        | 6.1 Schwert- und Rüstungsaufwertungen .....  | 32        |
| 2.4 Interaktionen .....                       | 15        | 6.2 Gegenstände herstellen .....             | 32        |
| 2.5 Dialoge .....                             | 15        | <b>7. Minispiele</b> .....                   | <b>33</b> |
| 2.6 Spieldialoge .....                        | 16        | 7.1 Würfelpoker .....                        | 33        |
| 2.7 Quick Time Events .....                   | 16        | 7.2 Faustkämpfe .....                        | 34        |
| <b>3. Kampf</b> .....                         | <b>17</b> | 7.3 Armdrücken .....                         | 34        |
| 3.1 Bewegung .....                            | 17        | <b>Kundendienst und Support</b> .....        | <b>38</b> |
| 3.2 Nahkampf .....                            | 17        |  |           |
| 3.2.1 Hiebe austeilen .....                   | 17        |  |           |
| 3.2.2 Blocken und Kontern .....               | 18        |  |           |

## Mit Xbox LIVE verbinden

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Spielsteuerung





# Spielsteuerung



## 1. Hauptmenü

### 1.1 Spiel fortsetzen

Wähle diese Option, um das Spiel aus dem letzten Spielstand fortzusetzen.

### 1.2 Spiel starten

Wähle diese Option, um ein neues Spiel zu starten.

#### 1.2.1 Arena

Dieser Modus ist sowohl für erfahrene Spieler als auch für Anfänger geeignet. In diesem Modus wirst du endlosen Wellen von Gegnern gegenüberstehen, sodass du unterschiedliche Kampftaktiken gegen die verschiedensten Gegnertypen ausprobieren kannst. Mit jeder Welle, die du bezwingst, steigt Geralt Stufe auf und erhält neue Belohnungen. Mit deinem gewonnenen Geld kannst du Aufwertungen im Laden der Arena erwerben oder Gefährten anheuern. Außerdem erhältst du für jede zurückgeschlagene Welle Punkte. Nach einer Niederlage kannst du die Ergebnisse an die offiziellen Foren von The Witcher 2: Assassins of Kings senden.

#### 1.2.2 Neues Spiel

Wähle diese Option, um ein neues Spiel zu starten. Es stehen vier verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl:

**Einfach** – für unerfahrene Spieler. Geralt trifft auf schwächere Gegner und erleidet weniger Schaden, während er selbst größeren Schaden austeilt. Die meisten Kämpfe können mit einem Schwert allein gewonnen werden.

**Normal** – für Spieler mit etwas Erfahrung. Die Stufen des Gegners sind normal, das Kräfteverhältnis zwischen Gegnern und Spieler ist ausgeglichen. Die meisten Kämpfe können durch den Einsatz eines Schwerts und magischer Zeichen gewonnen werden.

**Schwierig** – für erfahrene Spieler. Gegner teilen mehr Schaden aus und es ist schwerer, Gegenstände zu erhalten. In vielen Kämpfen müssen ein Schwert, Magie und Alchemie eingesetzt werden.

**Dunkel** – für besonders erfahrene Spieler. In diesem Schwierigkeitsgrad hast du die Möglichkeit, dunkle Gegenstände zu erwerben. Außerdem erhältst du hier Zugang zu Quests, die auf anderen Schwierigkeitsgraden nicht verfügbar sind.

**Hinweis!** Wenn du während des Spiels den Schwierigkeitsgrad von „Plötzlicher Tod“ oder „Dunkel“ zu einem anderen änderst, wird es dir nicht möglich sein, im selben Spiel noch einmal zu diesen Schwierigkeitsgraden zurückzukehren.

Wenn du ein neues Spiel beginnst, hast du die Möglichkeit, es mit einem Tutorial zu starten. Wähle diese Option, um ein Abenteuer zu beginnen, das dich mit den grundlegenden Spielmechanismen vertraut macht. Es ist nicht notwendig, das Tutorial abzuschließen, um ein neues Spiel zu beginnen.

### 1.3 Speichern und Laden des Spiels

Das Spiel wird von Zeit zu Zeit an wichtigen Stellen automatisch gespeichert. Du solltest das Spiel aber auch nach eigenem Ermessen selbst speichern. Spielstände kannst du laden, indem du im Menü auf die Option „Spiel laden“ klickst und anschließend den gewünschten Spielstand aus einer Liste auswählst.

### 1.4 Einstellungen

In diesem Menü kannst du die Einstellungen des Spiels deinen Wünschen anpassen.

**Soundeinstellungen** – In diesem Fenster kann die Lautstärke von Musik, Hintergrundgeräuschen und Sprachausgabe angepasst werden.

**Spieleinstellungen** – In diesem Fenster können die Einstellungen des Spiels geändert werden, beispielsweise die Anzeige von Untertiteln, der Schwierigkeitsgrad von Quick Time Events (QTE), die Anzeige von Tutorial-Pop-ups und des Kampfstatusfensters.

**Steuerung** – In diesem Fenster kannst du die Steuerung wechseln (zwischen Tastatur und Maus oder Controller), die Empfindlichkeit der Maus einstellen und die X- und Y-Achse umkehren.

**Grafikeinstellungen** – In diesem Fenster können die Anzeigeeinstellungen angepasst werden: Sättigung und Kontrast.

**Hinweis!** Weitere Spieleinstellungen, wie zum Beispiel Bildschirmauflösung, Bildschirmformat, erweiterte Grafikeinstellungen und Tastatureinstellungen können im Menü des Startbildschirms unter „Einstellungen“ verändert werden.



## 1.5 Extras

Über diese Option kannst du dir ansehen, wer an dem Spiel mitgewirkt hat, die Ereignisse des ersten Spiels noch einmal Revue passieren lassen oder die animierten Rückblenden genießen, die während des Spiels freigeschaltet werden.

## 2. Spielbeginn und Tutorial

Du spielst das Spiel als Geralt von Riva und beginnst dein Abenteuer im Kerker der Burg La Valette, wo du von Vernon Roche verhört wirst. Deine erste Aufgabe ist es, den Mann davon zu überzeugen, dass er nicht das Recht hat, dich gefangen zu halten.

Jedes Mal, wenn du die Chance hast, eine neue Aktion auszuführen (die nicht in dem in Paragraph 1.2 vorgestellten Tutorial erklärt wird) oder etwas Neues über die Spielmechanik und die Benutzeroberfläche zu lernen, erscheint eine Tutorial-Nachricht auf dem Bildschirm. Darin werden dir die grundlegenden Spielelemente erklärt.

### 2.1 Benutzeroberfläche des Spiels

Über die Benutzeroberfläche des Spiels hast du Zugriff auf alle Informationen zur Spielwelt und zur Geschichte.

#### 2.1.1 Haupt-Spielbildschirm

Der Haupt-Spielbildschirm ist das Fenster zur Spielwelt.

**UWAGA:** Tutaj obrazek ekranX.bmp



**Minikarte** – Zeigt deine Position in der Spielwelt an. Sie enthält Markierungen wichtiger Orte und Quests und zeigt die Richtung an, in die du gehen musst, um deine aktuelle Quest abzuschließen.

**Zeitanzeige** – Zeigt die aktuelle Tageszeit an.

**Aktuelle Quest** – Zeigt die derzeit ausgewählte Quest und eine kurze Zielbeschreibung an.

**Zeichen- und Schnellzugriffanzei** – Zeigt das derzeit ausgewählte Zeichen und den Gegenstand im Schnellzugriff an.

Auf dem Hauptbildschirm werden außerdem besondere Informationen angezeigt, die nur für kurze Zeit sichtbar sind. Dazu gehören:

**Quest-Updates** – Werden angezeigt, wenn ein neuer Abschnitt einer Quest beginnt oder eine Quest abgeschlossen wird.

**Tutorial** – Kurze, hilfreiche Informationen im Spiel.

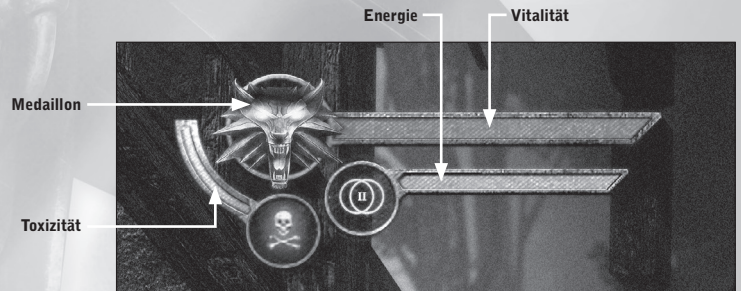
**Zeitanzeige der temporären Effekte** – Die verbleibende Wirkungsdauer von Tränken, Ölen, dem Quen-Zeichen, Orten der Macht und kritischen Effekten.

**Interaktionsanzeige** – Erscheint, wenn du mit einem anderen Charakter oder einem Gegenstand interagieren kannst.

**Beutefenster** – Wird angezeigt, wenn du Gegenstände aufheben kannst. Dieses Fenster zeigt die vier wertvollsten Gegenstände an, die sich im ausgewählten Behälter befinden.

**Adrenalin-Anzeige** – Wird unter dem Spielerstatus angezeigt, wenn du durch Schläge, Zeichen oder Toxizität Adrenalin gewinnen kannst.

#### 2.1.2 Medaillon



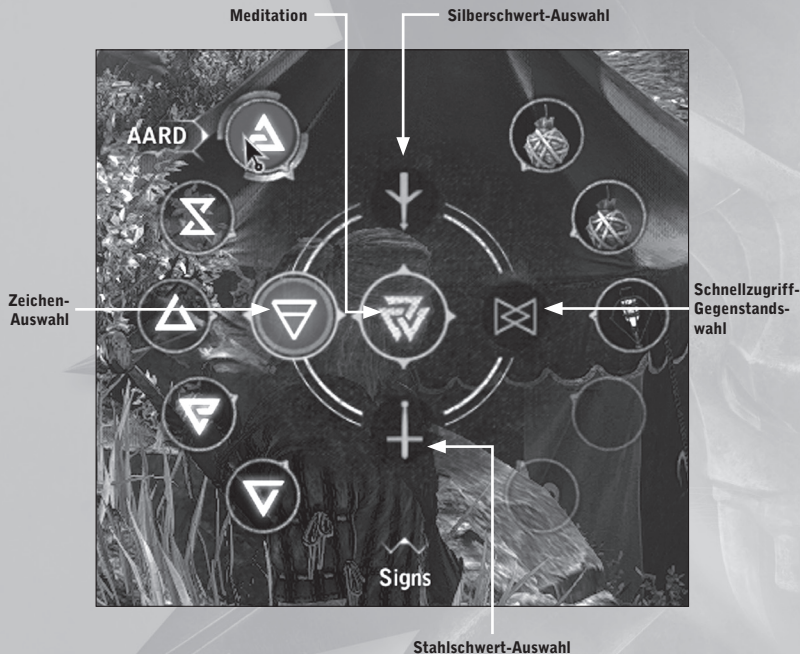
**Medaillon** – Kann benutzt werden, wenn durch eine leuchtende, gelbe Aura angedeutet wird, dass es aufgeladen ist. Das Medaillon markiert Gegenstände, Kräuter, Monster und Orte der Macht.

**Vitalität** – Zeigt den Gesundheitszustand des Charakters an. Sollte sie durch erlittenen Schaden auf null sinken, stirbt Geralt.

**Energie** – Zeigt die Anzahl von Geralts Energiepunkten an. Energiepunkte werden benötigt, um Zeichen zu benutzen und feindliche Angriffe zu blocken.

**Toxizität** – Zeigt den Grad von Geralts Vergiftung an. Bei einem hohen Vergiftungsgrad ist es dir nicht möglich, weitere Tränke zu dir zunehmen, also musst du warten, bis dein Vergiftungsgrad sinkt.

### 2.1.3 Schnellzugriffsmenü



Das Schnellzugriffsmenü wird durch Drücken des linken Bumpers (LB) geöffnet und erlaubt dir, ein Zeichen oder einen Gegenstand zum sofortigen Gebrauch im Kampf auszuwählen. Dies erreichst du, indem du den rechten Stick in Richtung der gewünschten Fertigkeit oder des gewünschten Gegenstandes bewegst und dann den linken Bumper loslässt.

**Zeichen-Auswahl** – Hier kannst du eines der Zeichen auswählen: Aard, Yrden, Igni, Quen oder Axii.

**Schnellzugriff-Gegenstands-auswahl** – Hier kannst du ein Messer, eine Bombe oder eine Falle auswählen, die du zuvor im Inventar einem Schnellzugriffsfeld zugewiesen hast.

**Meditation** – Hier kannst du eine Meditation beginnen.

**Silberschwert-Auswahl** – Lässt dich das Silberschwert ziehen/wegstecken.

**Stahlschwert-Auswahl** – Lässt dich das Stahlschwert ziehen/wegstecken.

### 2.1.4 Inventar



Das Inventar ist in zwei Bereiche unterteilt: Links werden dein Rucksack und eine Liste mit den darin enthaltenen Gegenständen angezeigt. Derzeit ausgerüstete Gegenstände werden rechts angezeigt. Gegenstände können zwischen dem Rucksack und den Ausrüstungsfeldern hin- und herbewegt werden.

Der Rucksack enthält Registerkarten, auf denen verschiedene Gegenstandsarten angezeigt werden: Waffen, Distanzwaffen, Rüstung, Aufwertungen, Fallen, Bomben, Bücher, Trophäen, Mutagene, alchemistische Zutaten, Handwerkszutaten, Schemata und Rezepte, Köder, Quest-Gegenstände und Gerümpel. Der Rucksack enthält außerdem eine Registerkarte, die alle Gegenstände anzeigt. Du kannst mit dem linken und dem rechten Bumper zwischen den Registerkarten wechseln.

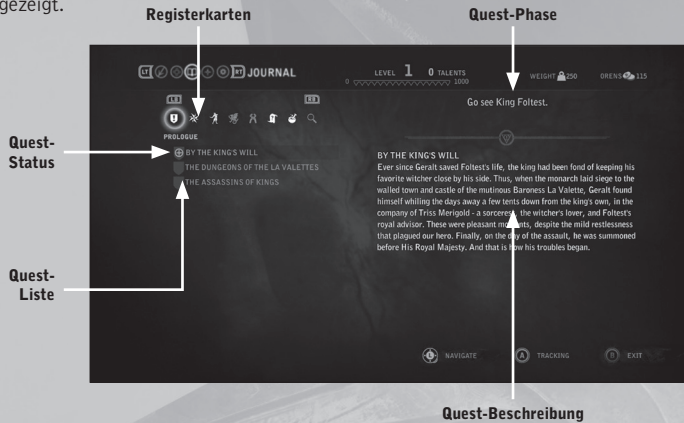
### 2.1.5 Tagebuchfenster

Das Tagebuch enthält alle Informationen über die Spielwelt und Spielelemente. Es ist in folgende Registerkarten unterteilt: Quests, Orte, Charaktere, Monster, Handwerk, Tutorial, Alchemie, Glossar und Erinnerungen.



## Quest-Registerkarte

Hier werden alle Quests, die Geralt angenommen hat, samt Beschreibung und Status angezeigt.



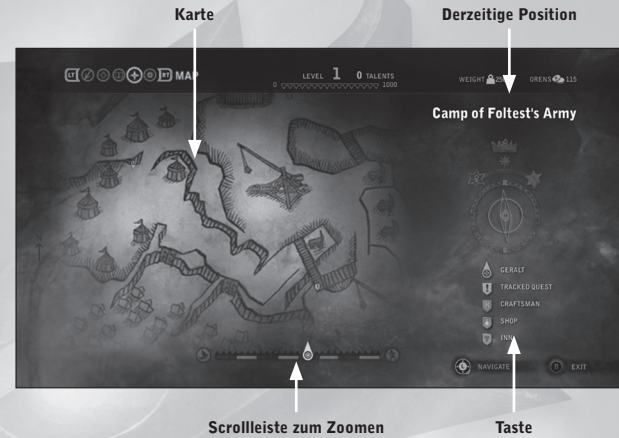
### Quest-Statustypen:

- ⊕ Aktive Quest
- ✓ Erfolgreich abgeschlossene Quest
- ✗ Gescheiterte Quest
- ! Neuer oder aktualisierter Tagebucheintrag

Die anderen Registerkarten folgen einer ähnlichen Ordnung. Auf den Registerkarten für Handwerk und Alchemie kannst du dir die Schemata und Rezepte anschauen, die Geralt kennt.

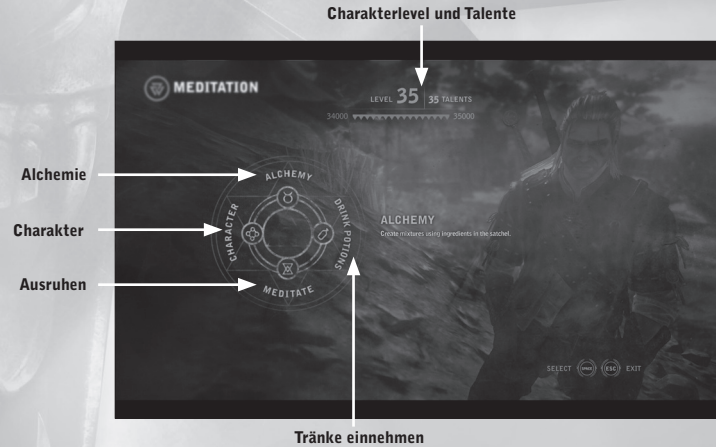
### 2.1.6 Kartenfenster

In diesem Fenster kannst du deine Position in der Spielwelt und Informationen zu wichtigen Orten betrachten.



**Hinweis!** Durch Drücken der **BACK**-Taste hast du Zugriff auf alle in den Paragraphen 2.1.4 bis 2.1.6 erwähnten Fenster. Du kannst mit dem linken und dem rechten Schalter zwischen den Fenstern wechseln.

### 2.1.7 Meditation



Die Meditation gewährt dir Zugang zu vier Fenstern:

**Alchemie** – Hier kannst du mithilfe der dir bekannten Rezepte Mixturen und Bomben herstellen.

**Trankeinnahme** – Hier kannst du hergestellte Tränke zu dir nehmen.

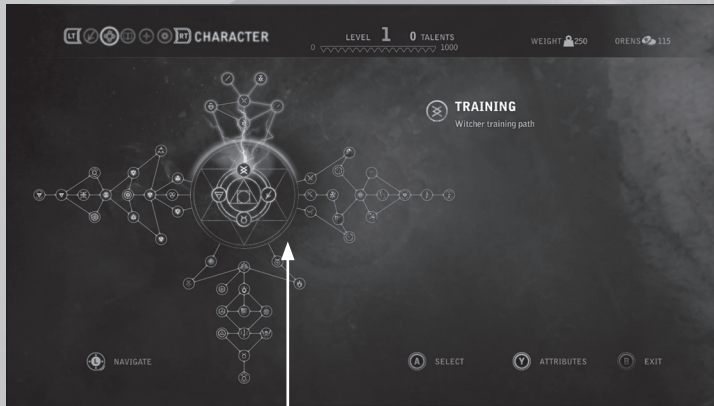


**Ausruhen** – Hier kannst du die Zeit bis zur ausgewählten Stunde voranschreiten lassen.

**Charakter** – Hier kannst du Talente verteilen und neue Fähigkeiten erlernen.

## 2.1.8 Charaktermerkmale und Entwicklung

Dieses Fenster zeigt den Entwicklungsweg des Charakters (siehe Kapitel 4) und all deine Werte bezüglich Angriff, Verteidigung, Regeneration, Boni und Chancen auf Immunität gegen kritische Effekte an.



Entwicklungsweg

## 2.2 Die Welt erkunden

Du siehst die Spielwelt aus der Verfolgerperspektive und bewegst Geralt mit dem linken Stick. Die Kamera kann mithilfe des rechten Sticks bewegt werden, um den bestmöglichen Blick auf die Geschehnisse im Spiel zu erhalten.

## 2.3 Minikarte und Markierungen



Dank der Minikarte weißt du jederzeit, wo du dich im Spiel befindest. Folgende Markierungen werden auf der Minikarte angezeigt:

- Aktive Quest
- Wichtiger Charakter
- Handwerker
- Geschäft
- Wirtshaus

## 2.4 Interaktionen

Dank unseres Mechanismus zur genauen Zielauswahl können alle Interaktionen im Spiel über die **A-Taste** ausgeführt werden. Wenn die Interaktion mit einem Gegenstand möglich ist, wird auf dem Bildschirm angezeigt, um welche Art von Interaktion es sich handelt. Zu den wichtigsten Interaktionen gehören: ein Gespräch beginnen, einen Gegenstand aufheben, Kräuter sammeln, durch eine Tür schreiten und Hindernisse überwinden, eine Lampe anzünden und ein Nachrichtenbrett anschauen. Wenn mit einem Gegenstand zwei verschiedene Interaktionen möglich sind, wird zum Interagieren zusätzlich die **X-Taste** benutzt.

## 2.5 Dialoge

Wenn du mit einem Charakter sprichst, wird alles, was von euch beiden gesagt wird, am unteren Bildschirmrand angezeigt. Deine Dialogoptionen werden in einer Liste am rechten Bildschirmrand angezeigt. Du kannst die gewünschte Option dann mit dem Steuerkreuz oder dem linken Stick auswählen. Du musst deine Wahl nur durch Drücken der **A-Taste** bestätigen.

## 2.6 Spieldialoge

Während eines Gesprächs mit einem anderen Charakter werden häufig Symbole neben den Dialogoptionen angezeigt. Mit ihnen werden besondere Fenster oder Minispiele aufgerufen. Es gibt folgende Symbole:



**Handel** – Hiermit wird ein Handelsfenster geöffnet, in dem du verschiedene Gegenstände kaufen oder verkaufen kannst.



**Gegenstände herstellen** – Hiermit wird ein Handwerksfenster geöffnet, in dem ein Handwerker mithilfe von Gegenständen und Schemata, die du ihm zur Verfügung stellst, Gegenstände wie Schwerter und Rüstungen herstellen kann.



**Bestechen** – Hiermit kannst du den Charakter bestechen. Manchmal musst du diese Option wählen, um an Informationen zu gelangen.



**Einschüchtern** – Dies ist eine der Möglichkeiten, den Charakter zu beeinflussen, mit dem du gerade sprichst. Eine Einschüchterung kann fehlschlagen, was sich auf den Rest der Unterhaltung auswirkt.



**Überreden** – Dies ist eine der Möglichkeiten, den Charakter zu beeinflussen, mit dem du gerade sprichst. Diese Variante ist etwas netter als Einschüchterung.



**Axii** – Dies ist eine der Möglichkeiten, den Charakter zu beeinflussen, mit dem du gerade sprichst. Hierbei wird das Axii-Zeichen angewendet.



**Würfelpoker** – Hiermit beginnst du ein Würfel-Minispiel.



**Faustkampf** – Hiermit beginnst du einen Faustkampf.



**Armdrücken** – Hiermit beginnst du ein Armdrücken-Minispiel.



**Dialog verlassen** – Erlaubt es dir, die Unterhaltung zu beenden



**Frisur ändern** – Dies erlaubt dir, Geralts Frisur zu ändern.

## 2.7 Quick Time Events

In manchen Situationen stellt das Quick Time Event (QTE) ein Spielelement dar. Wenn auf dem Bildschirm ein Hinweis angezeigt wird, drücke die entsprechende

Taste. Wird zusätzlich ein Balken angezeigt, drücke die Taste so lange, bis der Balken gefüllt ist. Ein gescheitertes Quick Time Event kann ernste Folgen nach sich ziehen, also Vorsicht!

## 3. Kampf

Der Kampf ist ein wesentlicher Bestandteil des Hexerberufs, also wirst du ausreichend Gelegenheiten haben, um deine Kampffertigkeiten zu perfektionieren.

### 3.1 Bewegung

Die Bewegung im Kampf unterscheidet sich kaum von der normalen Bewegung. Du steuerst Geralt mit dem linken Stick. Die Kamera kann mithilfe des rechten Sticks gedreht werden, um den bestmöglichen Blick auf die Geschehnisse im Spiel zu haben.

Das Rollen ist ein wichtiges Manöver, mit dem du schnell Schlägen ausweichen oder die Entfernung zu einem Gegner verringern oder vergrößern kannst. Durch Drücken der B-Taste rollst du nach vorn.

### 3.2 Nahkampf

Im Spiel stehen dir Stahl- und Silberschwerter zur Verfügung – die typischen Waffen eines Hexers. Stahlschwerter sind im Kampf gegen intelligente Wesen effektiver, während Silberschwerter üblicherweise im Kampf gegen Monster verwendet werden. Gelegentlich bist du vielleicht dazu gezwungen, eine improvisierte Waffe zu benutzen – eine Hacke oder eine Axt – und in seltenen Fällen sogar deine Fäuste.

#### 3.2.1 Hiebe austeilen

Du greifst deine Gegner durch Drücken der **A-Taste** oder der **X-Taste** an. Mit der **A-Taste** teilst du flinke Hiebe aus, mit **X-Taste** starke Hiebe. Je nachdem, welchem Gegner du gegenüberstehst, erweisen sich flinke oder starke Hiebe als wirksamer. Flinke Hiebe verursachen weniger Schaden als starke Hiebe, sind jedoch die beste Wahl im Kampf gegen gewandte Gegner, die keine Rüstung oder Schilde benutzen. Im Kampf gegen weniger gewandte Gegner, die dafür eine bessere Rüstung tragen, sind starke Hiebe angebracht. Sie nehmen mehr Zeit in Anspruch, aber da mehr Kraft hinter ihnen steckt, fügen sie dem Gegner größeren Schaden zu.

Im Kampf wird immer automatisch der Gegner ausgewählt, der sich dir am nächsten befindet (dies wird durch ein Symbol auf seinem Körper und einem Gesundheitsbalken über seinem Kopf angezeigt). Durch Drücken der **A-Taste** oder der **X-Taste** teilst du Hiebe in seine Richtung aus. Wenn du ein Ziel angreifen möchtest, das gerade nicht ausgewählt ist, musst du lediglich die Kamera drehen.



**Hinweis!** Die Menge des von dir verursachten Schadens hängt von deiner Energiemenge ab. Wenn sie voll ist, verursacht Geralt maximalen Schaden. Jeder verbrauchte Punkt bedeutet, dass Geralt proportional weniger Schaden verursacht.

### 3.2.2 Blocken und Kontern

Wenn du gegen einen starken Gegner oder einen Gegner mit einem Schild kämpfst, ist es sinnvoll, seine Angriffe zu blocken. Wenn der Angriff eines Gegners erfolgreich pariert wird, verliert er das Gleichgewicht, sodass es dir leichter fällt, ihn anzugreifen. Du blockst, indem du den rechten Schalter drückst. Das Blocken verbraucht Energiepunkte, aber du kannst auch dann noch blocken, wenn deine Energiemenge 0 erreicht.

**Hinweis!** Die Menge des geblockten Schadens hängt von deiner Energiemenge ab. Wenn sie voll ist, blockt Geralt den gesamten Schaden. Jeder verbrauchte Punkt bedeutet, dass Geralt proportional weniger Schaden blockt.

Wenn du die Fertigkeit „Kontern“ erlernt hast, kannst du außerdem effektive Gegenangriffe ausführen. Ein Konter wird aus der Blockhaltung heraus gestartet (halte den rechten Schalter gedrückt). Wenn ein Gegner versucht, dich anzugreifen, verändert sich das Symbol auf seinem Körper zu einem Schwert und deutet damit den besten Moment für einen Gegenangriff an. In diesem Augenblick solltest du die **A-Taste** drücken. Geralt weicht dem Angriff dadurch aus und greift selbst an.

### 3.2.2 Die Kamera auf ein Ziel fixieren

Um die Kamera auf ein Ziel zu fixieren, benutze den linken Schalter. Die Kamera folgt dann dem Ziel, solange du den linken Schalter gedrückt hältst. Darüber hinaus kannst du den rechten Stick benutzen, um zwischen verfügbaren Zielen zu wechseln.

### 3.3 Hexermagie

Hexer kämpfen zwar meist mit Schwertern, sie können aber auch von besonderen Zaubern – den sogenannten Zeichen – Gebrauch machen. Damit können sie nicht nur Gegner verwunden, sondern auch die taktische Oberhand gewinnen. Um ein Zeichen anzuwenden, musst du es im Schnellzugriffsmenü auswählen und dann die **Y-Taste** drücken. Das Anwenden eines Zeichens kostet einen Energiepunkt.

#### 3.3.1 Zeichen

Geralt nutzt fünf grundlegende Zeichen und ein besonderes, das erst verfügbar ist, nachdem er die Fertigkeit „Magiesinn“ erlernt hat (siehe Kapitel 3.6 und 4). Zeichen können aufgewertet werden (siehe Kapitel 4).



**Das Aard-Zeichen** – Eine telekinetische Welle, die einen Gegner zurückwerfen, niederwerfen oder betäuben kann. Mit diesem Zeichen können außerdem Hindernisse, wie zum Beispiel brüchige Mauern, zerstört werden.



**Das Yrden-Zeichen** – Eine magische Falle, die auf dem Boden platziert wird und Gegner verwundet und lähmt. Mit der Grundstufe des Zeichens kannst du ein einzelnes Zeichen auf dem Boden platzieren. Wenn du es aufgewertet hast, kannst du bis zu drei Yrden-Zeichen gleichzeitig platzieren. Gemeinsam bilden sie eine unpassierbare Barriere.



**Das Igni-Zeichen** – Ein Flammenschwall, der Gegner verwundet. Nachdem das Zeichen aufgewertet wurde, hat es einen größeren Wirkungsradius. Außerdem besteht die Chance, dass der Gegner eingäschert wird.



**Das Quen-Zeichen** – Ein Schutzschild, der auf der Grundstufe 30 Sekunden anhält. Dieses Zeichen wirkt Geralt auf sich selbst, und es absorbiert jeglichen Schaden, der auf ihn gerichtet wird. Das aufgewertete Zeichen wirkt außerdem 50 Prozent des Schadens auf den Gegner zurück. Solange das Quen-Zeichen aktiv ist, kann Geralt keine Energie wiederherstellen.



**Das Axii-Zeichen** – Ein Zauber, der auf einen Gegner wirkt. Ist der Verzauberungsversuch erfolgreich, wird der Gegner für kurze Zeit zu einem Verbündeten und kämpft an deiner Seite.

### 3.4 Bomben, Messer und Fallen

Neben den Zeichen hat Geralt auch Zugriff auf Bomben und Messer, mit denen er aus einer größeren Entfernung als mit dem Schwert angreifen kann. Außerdem gibt es Fallen, die auf dem Boden aufgestellt werden können. Um Messer benutzen zu können, musst du erst die Fertigkeit „Messerwerfen“ erlernen.

Messer sind normale Distanzwaffen, die gegen schwächere Gegner wirksam sind. Bomben hingegen sind besonders bei ganzen Gruppen von Gegnern effektiv. Bomben können verschiedene Effekte haben: Betäubung, Einäschung oder Vergiftung.

Du kannst Messer und Bomben auf zwei Arten werfen. Beim automatischen Zielen wird das derzeit ausgewählte Ziel anvisiert. Wenn du schnell den rechten Bumper (RB) drückst, wird dieses Ziel von dem Messer oder der Bombe getroffen. Beim manuellen Zielen kannst du den rechten Stick zum Anvisieren eines Gegners benutzen. Dazu musst du den rechten Bumper drücken und gedrückt halten, bis ein Fadenkreuz erscheint. Dann kannst du mit dem rechten Stick zielen und durch Loslassen des rechten Bumpers werfen.

Zum Aufstellen von Fallen wird ebenfalls der rechte Bumper verwendet. Nachdem du ihn gedrückt hast, beginnt Geralt, an seiner aktuellen Position eine Falle aufzustellen. Denk daran, dass das Aufstellen einer Falle einige Zeit in Anspruch nimmt. Falls sich ein Gegner in der Nähe befindet, wäre es also besser, ihn mit anderen Mitteln zu erledigen.

Eine Liste der verfügbaren Bomben findest du in Kapitel 5.



## 3.5 Temporäre Effekte

Während eines Kampfes können diverse temporäre Effekte auftreten. Im oberen Bereich des Spielbildschirms wird die verbleibende Zeit von Effekten angezeigt.

### 3.5.1 Tränke und Öle

Tränke und Öle erhöhen vorübergehend deine Kampfwerte und müssen benutzt werden, bevor du einen Kampf beginnst.

Mit ihnen kannst du deinen Schaden, deine Regeneration oder deine Chance auf kritische Effekte erhöhen.

**Trankeinnahme** – Um einen Trank zu dir zu nehmen, musst du eine Meditation beginnen und die Option „Mixtur verwenden“ auswählen. Auf der linken Seite befindet sich eine Liste verfügbarer Tränke, auf der rechten Seite siehst du die derzeit wirksamen Tränke sowie deinen Vergiftungsgrad. Wähle den Trank, den du einnehmen möchtest, und drücke die **A-Taste**. Dir wird angezeigt, wie sich die Einnahme dieses Trankes auf deinen Vergiftungsgrad auswirkt. Drücke anschließend die **Y-Taste**, um den Trank einzunehmen. Es können gleichzeitig drei Tränke wirken – wenn du die Fertigkeit „Verkoster“ erlernt hast, sogar vier.

**Schwertbeschichtung** – Um dein Schwert mit Öl einzureiben, öffne das Inventar und wähle die Registerkarte „Aufwertungen“. Ziehe das gewünschte Öl zu deinem Schwert, um es damit einzureiben. Wenn du dir die Eigenschaften deines Schwertes anschaust, kannst du sehen, welches Öl gerade wirksam ist und wie lange der Effekt noch bestehen bleibt.

### 3.5.3 Orte der Macht

Ein Ort der Macht ist ein Fokuspunkt geheimer Energien und kann an Wellen in der Luft erkannt werden. Wenn du solch einen Ort findest, solltest du dein Medaillon verwenden (**linke Stick-Taste**) und zu den Wellen gehen, um ihn zu aktivieren. Orte der Macht steigern vorübergehend deine Werte (zum Beispiel Vitalitätsregeneration oder Zeichenkraft). Sie bieten zusätzliche Unterstützung im Kampf.

### 3.5.3 Kritische Effekte

Zu den kritischen Effekten gehören Vergiftung, Bluten, Einäschung und Betäubung. Geralt kann sie bei seinen Gegnern hervorrufen, sie können aber auch Geralt befallen. Wenn ein Effekt ausgelöst wird und Geralt ihm nicht widerstehen kann, tritt dieser Effekt auf.

Du kannst deine Chancen auf kritische Effekte im Charakterfenster ablesen. Diese Chancen können verbessert werden, indem du die entsprechenden Fertigkeiten erlernst bzw. aufwertest, neue Mutationen erhältst, Tränke einnimmst und Öle benutzt.

Geralts Resistenzen gegen kritische Effekte von Gegnern können verbessert werden, indem du die entsprechenden Fertigkeiten erlernst und angemessene Ausrüstung trägst.

## 3.6 Finale Hiebe und Adrenalin

Wenn du einen Gegner betäubst, zum Beispiel mithilfe des Aard-Zeichens, kannst du einen beeindruckenden finalen Hieb ausführen, der ihn auf der Stelle erledigt. Um dies zu tun, musst du den betäubten Gegner lediglich schlagen. Auf diese Weise kannst du deine Gegner leicht besiegen, wenn deine Chance auf kritische Effekte wie Betäubung hoch ist.

Wenn du die Fertigkeiten „Kampfsinn“, „Mutant“ oder „Magiesinn“ erlernt hast, sammelst du Adrenalin an. Die Adrenalin-Anzeige erscheint dann unter der Energie-Anzeige. Wenn sie vollständig gefüllt ist, kannst du eine Spezialfertigkeit einsetzen – einen finalen Hieb gegen mehrere Gegner, Berserker oder das Heliotrop-Zeichen. Durch Drücken des oberen Navigationspfeils wird die Fertigkeit aktiviert.

Finale Hiebe gegen mehrere Gegner – Sie werden verfügbar, wenn du die Fertigkeit „Kampfsinn“ erlernt hast. Hierbei handelt es sich um eine Reihe beeindruckender Hiebe, mit denen du bis zu drei Gegner gleichzeitig töten kannst.

**Berserker** – Wird verfügbar, wenn du die Fertigkeit „Mutant“ erlernt hast. Sobald „Berserker“ aktiviert ist, teilt Geralt für kurze Zeit übernatürliche Mengen Schaden aus.

**Das Heliotrop-Zeichen** – Wird verfügbar, wenn du die Fertigkeit „Magiesinn“ erlernt hast. Das Zeichen verzerrt Raum und Zeit. Es handelt sich hierbei um eine Barriere, welche die Bewegungen deiner Gegner verlangsamt und dir so einen enormen Vorteil verschafft, besonders im Kampf gegen mehrere Gegner.

## 4. Charakterentwicklung

Mit jedem abgeschlossenen Abenteuer entwickelt Geralt sich weiter. Er lernt neue Fertigkeiten, verbessert bereits bekannte und erhöht seine Werte.

### 4.1 Erfahrung

Für das Töten von Gegnern und Abschließen von Quests erhält Geralt Erfahrungspunkte. Wenn er ausreichend Erfahrungspunkte gesammelt hat, steigt sein Charakterlevel. Dadurch wird seine Vitalität erhöht und er erhält Talentpunkte, die du für die Weiterentwicklung deiner Fertigkeiten ausgeben kannst. Die Levelobergrenze des Charakters liegt bei 35.

### 4.2 Fertigkeiten

Fertigkeiten stellen den wichtigsten Teil der Charakterentwicklung dar. Sie helfen dir dabei, deine Werte zu verbessern und neue Fähigkeiten zu erlernen. Um eine Fertigkeit zu entwickeln, brauchst du zunächst verfügbare Talentpunkte und musst dann eine Meditation beginnen. Wenn du das Charakterfenster öffnest, siehst du einen Fertigkeitenbaum, der in vier Teile unterteilt ist: Training, Schwertkampf, Alchemie und Magie. Dies sind die Entwicklungsschemata, die deinen Schwerpunkt im Kampf bestimmen. Für fast alle Fertigkeiten müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden, die durch ein Netz aus Verbindungen angedeutet werden. Du kannst eine Fertigkeit erst erlernen, wenn du die dafür vorausgesetzte erlernt hast. Jede Fertigkeit hat Stufen.

# Entwicklungsschemata

**Training** – Dies ist das Hauptentwicklungsschema. Um ein weiteres Schema beginnen zu können, musst du zuerst mindestens 6 Talente für die Fertigkeiten dieses Schemas ausgeben.

**Schwertkampf** – Falls du dich für dieses Schema entscheidest, verbessert sich Geralts Umgang mit dem Schwert. Er teilt dann mehr Schaden aus, wird seltener geblockt und hat eine größere Chance, seinen Gegnern kritische Effekte zuzufügen. Mit diesem Entwicklungsschema kannst du erlernen, wie man gegnerische Hiebe kontert und finale Hiebe gegen mehrere Gegner einsetzt. Es ist für Spieler geeignet, die ein geradliniges Spiel mit Schwerpunkt auf Kraft und den direkten Kampf bevorzugen.

**Alchemie** – Wenn du dieses Schema entwickelst, konzentrierst du dich auf die Verwendung von Tränken, Ölen und Bomben. So wird Geralt ein Experte in der Herstellung von Mixturen. Die Dauer ihrer Effekte nimmt dadurch zu, und solange sie wirksam sind, teilt Geralt mehr Schaden aus und regeneriert sich schneller. Mit diesem Schema kannst du den Berserker-Modus erlernen und Mutagene als Nebenprodukte von Mixturen herstellen. Dieses Entwicklungsschema ist für Spieler geeignet, die gern mit Köpfchen vorgehen.

**Magie** – Falls du dieses Schema wählst, kannst du die dir bekannten Zeichen aufwerten, wodurch ihre Effekte verstärkt, ihr Schaden vergrößert und neue Eigenschaften (wie Einäscherung beim Igni-Zeichen oder Schadensreflexion beim Quen-Zeichen) hinzugefügt werden. Mit diesem Schema kannst du das beeindruckende Heliotrop-Zeichen erlernen, das Raum und Zeit verzerrt. Dieses Entwicklungsschema ist für Spieler geeignet, die ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen Nah- und Fernkampf bevorzugen.

Du kannst Schemata unabhängig voneinander entwickeln, bedenke dabei jedoch, dass die mächtigsten Fertigkeiten am Ende eines jeden Schemas warten – nutze deine Talente also mit Bedacht. Sobald eine Fertigkeit einmal erlernt wurde, kann der Vorgang nicht mehr rückgängig gemacht werden. Hast du eine Entscheidung getroffen, musst du auch damit leben.

## 4.2.1 Fertigkeitenliste

### TRAINING

| Fertigkeit           | Stufe 1  | Stufe 2  |
|----------------------|--|--|
| Energie-Regeneration | Energie-Erzeugung außerhalb des Kampfes +25 %                          | Energie-Erzeugung außerhalb des Kampfes +25 %                          |
| Zähigkeit            | Vitalität +10  | Vitalität +50  |
| Parieren             | Schaltet die Fähigkeit frei, Schläge aus allen Richtungen zu parieren. | Schadensreduktion beim Blocken: 50 %                                   |
| Messerwerfen         | Schaltet Messerwerfen frei.  | Messer-Schaden: +20  |
| Umlenken von Pfeilen | Schaltet die Fähigkeit frei, Pfeile umzulenken.                        | Schaltet die Fähigkeit frei, Pfeile zurück auf den Schützen zu lenken. |
| Tapferkeit           | Energie-Regeneration im Kampf +10 %                                    | Energie +1   |

### SCHWERTKAMPF

| Fertigkeit | Stufe 1  | Stufe 2  |
|------------|--|--|
| Position   | Schaden bei Angriffen von hinten: 150 %  | Schaden bei Angriffen von hinten: 100 %                  |
| Konter     | Schaltet die Fähigkeit frei, Schläge des Gegners zu kontern.   | Chance auf sofortige Tötung bei Kontern: 10 %            |
| Beinarbeit | Distanz beim Ausweichen +100 %   | Distanz beim Ausweichen +200 %                           |
| Gewalt     | Schwert-Schaden +5 %   | Schwert-Schaden +15 %                                    |
| Brandung   | Schaltet die Fähigkeit frei, mehreren Gegnern Schaden zuzufügen. Nicht direkt anvisierte Gegner erleiden 50 % Schaden. | Nicht direkt anvisierte Gegner erleiden 100 % Schaden.   |
| Deckung    | Energie-Aufwand beim Blocken gegnerischer Schläge: -25 %   | Energie-Aufwand beim Blocken gegnerischer Schläge: -50 % |



|                 |  |   |
|-----------------|--|---|
| Deckung         | Energie-Aufwand beim Blocken gegnerischer Schläge: -25 %   | Energie-Aufwand beim Blocken gegnerischer Schläge: -50 %  |
| Härte           | Schadensreduktion: +5 %  | Schadensreduktion: +15 %  |
| Schwindler      | Energie-Regeneration im Kampf: +10 %   | Energie-Regeneration im Kampf: +40 %  |
| Abhärtung       | Vitalität +25  | Vitalität +100  |
| Präzision       | Chance auf kritischen Effekt „Bluten“: 10 %  | Chance auf kritischen Effekt „Bluten“: 20 %. Schwert-Schaden: +5 %  |
| Plötzlicher Tod | Chance auf sofortige Tötung: +2 %  | Chance auf sofortige Tötung: +5 %   |
| Finesse         | Chance auf alle kritischen Effekte: +5 %   | Chance auf alle kritischen Effekte: +15 %   |
| Unbesiegbarkeit | Vitalität +50, Schadensreduktion +5 %  | Vitalität +150, Schadensreduktion +10 %   |
| Kampfsinn       | Schaltet finale Hiebe gegen mehrere Gegner frei. Die Hiebe werden bei voller Adrenalin-Anzeige aktiviert. Ermöglicht die Erzeugung von Adrenalin durch Schwerthiebe. | Schaden +30 %, Schadensreduktion +10 %  |
| Wirbelwind      | Erzeugung von Adrenalin durch Schwerthiebe: +10 %. Alle Resistenzen: +10 %; Chance auf kritische Effekte: +10 %  | Erzeugung von Adrenalin durch Schwerthiebe: +30 %. Alle Resistenzen: +20 %; Chance auf kritische Effekte: +20 % |

## ALCHIMIE

| Fertigkeit              | Stufe 1   | Stufe 2  |
|-------------------------|---|--|
| Alchemist               | Bomben-Schaden: +30 %, Fallen-Schaden: +50 %                              | Bomben-Schaden: +70 %, Fallen-Schaden: +70 %                               |
| Synthese                | Vitalität +20   | Vitalität +80  |
| Nebenwirkung            | Chance auf Erzeugung eines Mutagens als alchemistisches Nebenprodukt: 2 % | Chance auf Erzeugung eines Mutagens als alchemistisches Nebenprodukt: 10 % |
| Spezialisierung: Tränke | Wirkungsdauer von Tränken +10 %   | Wirkungsdauer von Tränken +40 %  |

|                      |  |  |
|----------------------|--|--|
| Erntearbeiter        | Menge der gewonnenen alchemistischen Zutaten: +50 %  | Menge der gewonnenen alchemistischen Zutaten: +100 %   |
| Katalyse             | Effekte von Tränken: +15 %. Negative Effekte von eingenommenen Tränken: -30 %  | Effekte von Tränken: +35 %. Negative Effekte von eingenommenen Tränken: -80 %  |
| Spezialisierung: Öle | Wirkungsdauer von Ölen: +10 %  | Wirkungsdauer von Ölen: +40 %  |
| Transmutation        | Effekte von Ölen +15 %   | Effekte von Ölen +35 %   |
| Imprägnerung         | Effekte von Mutagenen +15 %  | Effekte von Mutagenen +35 %  |
| Verkoster            | Ermöglicht die Einnahme eines zusätzlichen Tranks.   | Schadensreduktion bei eigener Vergiftung +10 %   |
| Kondensation         | Energie-Erzeugung bei eigener Vergiftung +15 %   | Energie-Erzeugung bei eigener Vergiftung +55 %   |
| Metathese            | Schaden bei eigener Vergiftung +5 %  | Schaden bei eigener Vergiftung +25 %   |
| Berserker            | Chance auf sofortige Tötung des Gegners bei eigener Vergiftung +1 %  | Chance auf sofortige Tötung des Gegners bei eigener Vergiftung +3 %  |
| Mutant               | Schaltet den Berserker-Modus frei, der bei voller Adrenalin-Anzeige aktiviert wird. Ermöglicht die Erzeugung von Adrenalin bei eigener Vergiftung. | Erzeugung von Adrenalin bei eigener Vergiftung +25 %   |
| Amplifikation        | Erzeugung von Adrenalin bei eigener Vergiftung +15 %, Schaden bei eigener Vergiftung +10 %, Schadensreduktion bei eigener Vergiftung +5 %          | Erzeugung von Adrenalin bei eigener Vergiftung +50 %, Schaden bei eigener Vergiftung +15 %, Schadensreduktion bei eigener Vergiftung +15 % |



## MAGIE

| Fertigkeit                | Stufe 1  | Stufe 2  |
|---------------------------|--|--|
| Verstärktes Aard-Zeichen  | Schaltet Stufe II des Aard-Zeichens frei. Aard fügt Feinden Schaden zu. Zeichen-Reichweite +2 m                          | Schaltet Stufe III des Aard-Zeichens frei. Aard fügt Feinden Schaden zu. Zeichen-schaden: 6. Aard-Zeichen hat eine Flächenwirkung. Zeichen-Reichweite +6 m |
| Zerstörerische Magie      | Zeichen-Schaden +5   | Zeichen-Schaden +10, Energie +1  |
| Verstärktes Axii-Zeichen  | Schaltet Stufe II des Axii-Zeichens frei. Verhexter Gegner erhält: Vitalität +20 %, Schaden +20 %                        | Schaltet Stufe III des Axii-Zeichens frei. Verhexter Gegner erhält: Vitalität +50 %, Schaden +50 %   |
| Verstärktes Quen-Zeichen  | Schaltet Stufe II des Quen-Zeichens frei. Quen absorbiert 20 % Schaden. Wirkungsdauer des Zeichens +20 Sek.              | Schaltet Stufe III des Quen-Zeichens frei. Quen absorbiert 50 % Schaden. Wirkungsdauer des Zeichens +60 Sek.   |
| Magie-Intensivierung      | Zeichen-Intensität +1  | Zeichen-Intensität +2, Schadensreduktion +10 %   |
| Entlastung                | Das Quen-Zeichen richtet reflektierten Schaden auf zwei Ziele.   | Das Quen-Zeichen richtet reflektierten Schaden auf drei Ziele.   |
| Fatale Anziehung          | Macht es möglich, bis zu zwei Gegner mit Axii zu verhexen.   | Macht es möglich, bis zu drei Gegner mit Axii zu verhexen.   |
| Magische Energie          | Energie +1   | Energie +2   |
| Verstärktes Igni-Zeichen  | Schaltet Stufe II des Igni-Zeichens frei. Igni ermöglicht die Einäscherung des Gegners. Zeichen-Reichweite +3 m          | Schaltet Stufe III des Igni-Zeichens frei. Igni hat eine Flächenwirkung. Zeichen-Reichweite +6 m   |
| Verstärktes Yrden-Zeichen | Schaltet Stufe II des Yrden-Zeichens frei. Es lassen sich zwei Fallen aufstellen.  | Schaltet Stufe III des Yrden-Zeichens frei. Es lassen sich drei Fallen aufstellen.   |
| Verstärkte Glyphen        | Yrden-Fallen verbinden sich miteinander und machen es dem Gegner unmöglich, sich zwischen den Glyphen hindurchzubewegen. | Die erzeugte Glyphe fügt Feinden Schaden zu: 5 Schaden/Sek.  |

|                    |  |   |
|--------------------|--|---|
| Energiefluss       | Chance auf kritischen Effekt der Zeichen +5 %  | Chance auf kritischen Effekt der Zeichen +25 %  |
| Magische Vitalität | Vitalität +50  | Alle Resistenzen +5 %   |
| Magiesinn          | Schaltet das Heliotrop-Zeichen frei, das bei voller Adrenalin-Anzeige aktiviert wird. Ermöglicht die Erzeugung von Adrenalin beim Einsatz von Zeichen. | Alle Resistenzen +5 %, Erzeugung von Adrenalin beim Einsatz von Zeichen +50 %                         |
| Machtkontrolle     | Alle Resistenzen +20 %, Zeichen-Schaden +10 %, Erzeugung von Adrenalin beim Einsatz von Zeichen +65 %  | Alle Resistenzen +30 %, Zeichen-Schaden +65 %, Erzeugung von Adrenalin beim Einsatz von Zeichen +65 % |

## 4.4 Mutagene

Mutagene sind mächtige Wirkstoffe, die Mutationen hervorrufen. Mit ihnen kannst du deine Fertigkeiten noch weiter verbessern. Es gibt zwei Wege, Mutagene zu erhalten: Du kannst sie von besiegten Gegnern erbeuten oder sie als alchemistische Nebenprodukte herstellen. Eine Mutation wird hervorgerufen, indem du eine Meditation beginnst, anschließend auf die Option „Charakter“ klickst und dann eine Fertigkeit mit Mutationsfeld auswählst. Mutationen können nicht rückgängig gemacht werden.

Mutagene existieren in drei verschiedenen Varianten: klein, normal und groß. Jede dieser Varianten erhöht die Werte des Charakters unterschiedlich stark.

### Mutagen-Arten:



#### Mutagen für kritische Effekte

Effekt: Erhöht die Chance auf kritische Effekte.



#### Mutagen für Reichweite

Effekt: Erhöht die Reichweite der Aard-, Igni- und Axii-Zeichen.



#### Mutagen für Vitalität

Effekt: Erhöht die Vitalität.



#### Mutagen für Macht

Effekt: Erhöht den Schwert-Schaden.



#### Mutagen für Stärke

Effekt: Erhöht die Schadensreduktion.



### Mutagen für Konzentration

Effekt: Erhöht den Zeichen-Schaden.

## 5. Alchemie

Ob du dich für das Alchemie-Entwicklungsschema entscheidest oder nicht, die Kunst der Trank- und Ölherstellung – wie auch der Bombenproduktion – sind wichtige Spielelemente. Die gekonnte Anwendung dieser Gegenstände könnte dir mehr als nur einmal die Haut retten. Für einen Hexer ist es äußerst wichtig, sich mit der Alchemie auszukennen, da er sie in vielen Situationen nutzen kann, um den Schaden seiner Hiebe zu vergrößern, seine Regenerationsfähigkeiten zu verbessern oder die Chance auf kritische Effekte zu erhöhen.

### 5.1 Die Arten alchemistischer Mixturen

In diesem Spiel kannst du mithilfe der Alchemie drei verschiedene Gegenstandsarten herstellen:

**Tränke** – Sie werden vor dem Kampf eingenommen und erhöhen für kurze Zeit deine Werte. Es handelt sich hierbei um flüssige Mixturen, die hergestellt werden, indem einer alchemistischen Grundsubstanz – für gewöhnlich Alkohol – besondere Zutaten wie Kräuter und Monsterteile hinzugefügt werden. Die Einnahme eines Trankes vergiftet den eigenen Körper, deshalb haben die meisten Tränke neben ihren verstärkenden Eigenschaften unerwünschte Nebenwirkungen.

**Öle** – Damit werden die Schwerter vor dem Kampf eingerieben. Sie steigern kurzzeitig den Schaden, der bestimmten Gegnern zugefügt wird, oder erhöhen die Chance auf kritische Effekte. Sie haben keine Nebenwirkungen.

**Bomben** – Mit diesen Fernkampfwaffen kannst du deinen Gegner überraschen und lähmen, einschern oder in Panik versetzen. Der Einsatz einer Bombe zum richtigen Zeitpunkt – zum Beispiel wenn du von einer Gruppe Gegner umzingelt wirst – kann dir helfen, die Oberhand zu gewinnen.

### 5.2 Rezepte erhalten

Zum Herstellen einer Mixtur musst du wissen, welche alchemistischen Zutaten vermischt werden müssen – dabei helfen dir Rezepte. Da sich Geralt lediglich mit den Grundlagen der Alchemie auskennt, kann er nicht alle Mixturen selbst herstellen – manche davon entstehen bei Experimenten von Magiern oder Kräuterkundigen. Rezepte können im Spiel auf drei Arten erstanden werden: Du kannst sie als Belohnung für den Abschluss einer Quest erhalten, sie in einem Geschäft kaufen oder beim Plündern finden. Wenn du ein neues Rezept erlernst, wird es in deiner Ausrüstung, dem Tagebuch und dem Alchemiefenster verfügbar.

### 5.3 Zutaten

Zum Anfertigen von Tränken, Ölen und Bomben werden neun natürliche Substanzen verwendet: Vitriol, Hydragenum, Rebis, Äther, Quebrith, Karmin, Caelum, Sol und Fulgur.

Diese Substanzen lassen sich in alchemistischen Zutaten finden, also in Kräutern und Körperteilen von Monstern (zum Beispiel Nekkerkrallen). Wenn du eine alchemistische Zutat erhältst, kannst du in deinem Ausrüstungs- und Alchemiefenster nachsehen, welche Substanz sie beinhaltet.

### 5.4 Mixturen und Bomben herstellen

Zum Herstellen einer Mixtur oder Bombe musst du eine Meditation beginnen und das Alchemiefenster öffnen. Auf der linken Seite befindet sich eine Liste der bekannten Rezepte, auf der rechten Seite findest du die verfügbaren alchemistischen Zutaten. Am unteren Bildschirmrand wird die Reihenfolge angezeigt, in der die alchemistischen Substanzen vermischt werden müssen. Du kannst jede Substanz manuell aus der Liste auf der rechten Seite auswählen und hinzufügen oder die Option zum automatischen Füllen der Plätze benutzen, damit das Alchemiefenster in der Mitte mit den für das entsprechende Rezept benötigten Substanzen gefüllt wird. Wenn die Zutaten in der richtigen Reihenfolge vermischt werden, wird die Mixtur erstellt und deiner Ausrüstung hinzugefügt.





## 5.5. Liste der Mixturen und Bomben

### TRÄNKE



#### Katze

Effekt: Lässt dich in völliger Dunkelheit und durch Wände sehen. Verringert den ausgeteilten Schaden.  
Toxizität: gering



#### Erpel

Effekt: Erhöht die Regeneration von Vitalität, senkt Energie und ausgeteilten Schaden.  
Toxizität: hoch



#### Waldkauz

Effekt: Erhöht die Regeneration von Energie.  
Toxizität: gering



#### Wolf

Effekt: Erhöht die Chance auf kritische Effekte bei Igni-Einäscherung und Aard-Niederschlag.  
Toxizität: gering



#### Kräh

Effekt: Erhöht den Schwert-Schaden.  
Toxizität: gering



#### Schwalbe

Effekt: Erhöht die Regeneration von Vitalität.  
Toxizität: gering



#### Goldener Pirol

Effekt: Erhöht alle Resistenzen.  
Toxizität: gering



#### Tiara

Effekt: Erhöht die Schadensreduktion, senkt die Vitalität.  
Toxizität: hoch



#### Stammelfords Filter

Effekt: Erhöht die Zeichen-Intensität, senkt die Vitalität.  
Toxizität: mittel

#### Mariborwald

Effekt: Erhöht die Energie, senkt die Vitalität und die Chance auf kritische Effekte.  
Toxizität: hoch



#### Kiebitz

Effekt: Erhöht die Regeneration von Energie erheblich, senkt Vitalität und Resistenzen.  
Toxizität: hoch



#### Virga

Effekt: Erhöht die Schadensreduktion, senkt Resistenzen und die Chance auf kritische Effekte.  
Toxizität: mittel



#### Abstd Raffards des Weißen

Effekt: Erhöht die Vitalität, senkt den ausgeteilten Schaden.  
Toxizität: sehr hoch



#### Petris Filter

Effekt: Erhöht den Zeichen-Schaden.  
Toxizität: sehr hoch



#### Dachs

Effekt: Erhöht die Chance auf kritische Treffer bei Igni-Einäscherung und Aard-Niederschlag erheblich, senkt die Resistenz gegen kritische Effekte.  
Toxizität: sehr hoch



#### Donner

Effekt: Erhöht den ausgeteilten Schaden erheblich, senkt die Vitalität und ihre Regeneration.  
Toxizität: sehr hoch



### ÖLE



#### Nekrophagenöl

Effekt: Erhöht den Schaden gegen Leichenfresser.



#### Gift der Erhängten

Effekt: Erhöht den Schaden gegen Humanoide.



#### Geisteröl

Effekt: Erhöht den Schaden gegen Erscheinungen.



#### Braunöl

Effekt: Erhöht die Chance auf den kritischen Effekt „Bluten“.

### BOMBEN



#### Samum

Effekt: Betäubt und lähmt alle Gegner im Wirkungsradius.



#### Bienenstock

Effekt: Verletzt bei der Detonation alle Gegner im Wirkungsradius mit Splintern.



#### Teufelsbovist

Effekt: Setzt ein giftiges Gas frei.



#### Tanzstern

Effekt: Verletzt Gegner durch eine feurige Explosion.



#### Drachentraum

Effekt: Setzt ein leicht entzündliches Gas frei.

#### Falkas Blut

Effekt: Erhöht den maximalen Schwert-Schaden.



#### Brandung

Effekt: Erhöht den Schwert-Schaden.



#### Spinnenöl

Effekt: Erhöht die Chance auf den kritischen Effekt „Vergiftung“.



#### Serrikanische Sonne

Effekt: Blendet und lähmt alle Gegner im Wirkungsradius.



#### Leuchtbombe

Effekt: Erhellte die Umgebung bei Detonation.



#### Stinkbombe

Effekt: Setzt eine stinkende Gaswolke frei, die die Werte der sich darin aufhaltenden Gegner verringert.



#### Roter Nebel

Effekt: Setzt ein psychoaktives Gas frei.





## 6. Inventar

Im Verlauf des Spiels findest du eine Menge Gegenstände, die du in deinen Rucksack packen kannst, um sie später zu benutzen oder zu verkaufen. Das Inventar zeigt die Gegenstände in Gruppen unterteilt an: Schwerter, Distanzwaffen, Rüstung, Aufwertungen, Tränke, Fallen, Bomben, Bücher, Mutagene, alchemistische Zutaten, Handwerkszutaten, Köder und Quest-Gegenstände. Geralts Rucksack wird auf der linken Seite angezeigt, die derzeit angelegte Ausrüstung rechts. Du kannst einen markierten Gegenstand durch Drücken der A-Taste ausrüsten. Im oberen Bereich des Fensters werden die Gesamtsumme deiner Orens und das Gesamtgewicht aller getragenen Gegenstände angezeigt. Wenn diese Zahl 250 kg überschreitet, trägt Geralt zu viel und kann nicht mehr rennen, wodurch seine Fähigkeiten im Kampf drastisch verringert werden. Du kannst Gegenstände durch Drücken der Y-Taste fallenlassen.

### 6.1 Schwert- und Rüstungsaufwertungen

Mit der Zeit findest du Rüstungs- und Schwertaufwertungen, mit denen du die Eigenschaften dieser Gegenstände verbessern kannst. Du kannst nur Gegenstände verbessern, die Plätze für Runen oder Aufwertungen haben. Wenn du im Besitz eines Schwertes oder einer Rüstung dieser Art sowie einer Aufwertung bist, öffne das Inventar, wähle die entsprechende Aufwertung aus und drücke die A-Taste. Eine Aufwertung kann nicht rückgängig gemacht werden.

### 6.2 Gegenstände herstellen

In diesem Spiel kannst du mehr tun, als nur Mixturen mit verfügbaren Rezepten herzustellen: Du kannst mithilfe von gefundenen oder gekauften Schemata Gegenstände herstellen. Leider kann Geralt selbst kein Schwert schmieden oder Handschuhe anfertigen, also muss er dazu einen geeigneten Handwerker aufsuchen. Diesem Handwerker müssen Handwerkszutaten – wie Holz, Leder oder Pechdraht – und ein Schema zum Herstellen des Gegenstands zur Verfügung gestellt werden.

Wenn du einen Handwerker aufsuchst und die entsprechende Dialogoption wählst, wird ein Handwerksfenster geöffnet. Deine Schemata werden auf der rechten Seite angezeigt, deine Handwerkszutaten auf der linken. Nachdem du ein Schema ausgewählt hast, wird in der Mitte die Reihenfolge und Anzahl der für die Herstellung des Gegenstands nötigen Handwerkszutaten angezeigt. Du kannst die Liste automatisch füllen lassen, wenn du alle notwendigen Gegenstände hast. Sobald die Liste gefüllt wurde, kann der Gegenstand hergestellt und deiner Ausrüstung hinzugefügt werden.

## 7. Minispiele

Mit den Minispielen kannst du dir ein paar Orens dazuverdienen, zusätzliche Erfahrungspunkte ergattern – wenn du an einem Turnier teilnimmst – und manchmal sogar Quest-Gegenstände erhalten. Im Wirtshaus kannst du für gewöhnlich Gegner finden, gegen die du antreten kannst.

### 7.1 Würfelpoker

Jeder spielt Würfelpoker – Menschen, Elfen und Zwerge. Das ist gar kein Wunder, denn das Spiel ist für seine einfachen Regeln und hohen Einsätze bekannt. Um ein Spiel zu beginnen, wähle die Dialogoption „Würfel“. Das Spiel wird mit fünf sechsseitigen Würfeln wie folgt gespielt:

Wenn das Spiel beginnt, wird ein Pokerbrett angezeigt. Deine Würfel befinden sich unten, die Würfel des Gegners oben.

Mit dem Schieberegler bestimmst du deinen Wetteinsatz (linker Bumper, rechter Bumper und linker Stick). Dein Gegner kann den Einsatz daraufhin erhöhen. Du kannst entweder mitgehen oder passen.

Du wirfst die Würfel, indem du sie über dem Brett platzierst und den linken Stick bewegst. Wenn du beim Würfeln den rechten Stick bewegst, beeinflusst du, in welche Richtung und wie stark die Würfel geworfen werden. Pass auf, dass sie dabei nicht vom Brett rollen. Wenn du fertig bist, wirft dein Gegner seine Würfel.

Nun kannst du dein Würfelergebnis mit dem deines Gegners vergleichen.

Wähle anschließend die Würfel, die du noch einmal werfen möchtest. Sie leuchten dadurch auf. Wenn du deine Wahl bestätigt hast, kannst du deinen Einsatz erhöhen und erneut würfeln.

Wenn dein Gegner gewürfelt hat, werden die Würfel verglichen, und der Spieler mit dem besseren Ergebnis erhält das Geld.

Siegreiche Wurfkombinationen vom höchsten zum niedrigsten Bild:

**Fünfer** – fünf Würfel mit gleichen Zahlen

**Vierer** – vier Würfel mit gleichen Zahlen

**Full House** – ein Paar und ein Dreier

**Straight bis sechs** – die Würfel zeigen die Zahlen 2 bis 6

**Straight bis fünf** – die Würfel zeigen die Zahlen 1 bis 5

**Dreier** – drei Würfel mit gleichen Zahlen

**Zwei Paare** – zwei Würfelpaare mit gleichen Zahlen

**Paar** – zwei Würfel mit gleichen Zahlen

Sollten beide Spieler dieselbe Kombination würfeln, gewinnt derjenige mit den höheren Zahlen. Haben beide Spieler dieselbe Kombination und dieselben Zahlen, herrscht Gleichstand.

## 7.2 Faustkämpfe

Faustkämpfe sind kein Zeitvertreib für feine Herren, doch in Temerien gab es davon noch nie besonders viele, also ist Geralt gut in Form geblieben. In jedem Wirtshaus kannst du an einem Faustkampf-Turnier teilnehmen, indem du mit dem selbst ernannten Veranstalter sprichst und die entsprechenden Dialogoptionen wählst. Bevor der Kampf beginnt, musst du deinen Einsatz festlegen. Je stärker der Gegner, desto höher ist der Höchsteinsatz.

Wenn der Faustkampfmodus beginnt, siehst du deinen Gegner vor dir. Seine Gesundheitsanzeige findest du über seinem Kopf, deine bleibt dort, wo sie immer ist. Sieger ist, wer die Gesundheit seines Gegners als Erstes auf einen kritischen Wert senkt. Mit anderen Worten: Wer den anderen zuerst umhaut, hat gewonnen.

Für dieses dynamische Minispiel braucht man gute Reflexe. Der Kampf basiert auf der Quick-Time-Event-Mechanik. Das bedeutet, dass du die richtigen Tasten zur richtigen Zeit drücken musst, um einen Schlag, eine Schlagfolge oder einen Konter erfolgreich auszuführen. Während der kurzen Zeit, in der Hinweise angezeigt werden, kannst du den Kampf in Zeitlupe sehen. Wenn du es nicht schaffst, die richtige Taste zu drücken, wirst du vom Gegner geschlagen. Wenn du mehrmals scheiterst, verlierst du den Kampf.

Gewinnst du, erhältst du das Geld, das du und dein Gegner zuvor gesetzt haben. Du kannst dann gegen einen stärkeren Gegner antreten. Verlierst du den Kampf, verlierst du auch das gesetzte Geld. Um deine Ehre (und dein Geld) wiederzuerlangen, musst du den Veranstalter lediglich um eine Revanche bitten.

## 7.3 Armdrücken

Armdrücken ist ein beliebter Zeitvertreib von Wirtshausgästen, die genug vom Trinken haben und harte Bizepse geballten Fäusten und ausgeschlagenen Zähnen vorziehen. Um dieses Minispiel zu starten, musst du einen (üblicherweise sitzenden) Gegner finden und die entsprechende Dialogoption wählen.

Bevor du dich an den Tisch setzt und den Wettkampf beginnst, solltest du deinen Einsatz festlegen. Anschließend beginnt das Armdrücken. Um zu gewinnen, musst du die Hand deines Gegners auf den Tisch drücken. Dazu musst du den Faustzeiger im gelben Balken halten, der sich unter dem des Gegners bewegt. Der Zeiger wird mit dem rechten und dem linken Stick bewegt. Der Gewinner erhält das Geld, das zuvor gesetzt wurde.

**Dieser Sport ist besonders bei den Zwergen sehr beliebt, die täglich in den Minen und Schmieden arbeiten. Sie gehören zu den härtesten Gegnern.**



## CREDITS

### Text

Łukasz Babieli

### DTP

Michał Ziółkowski  
Graphics & Design Studio  
www.gdstudio.pl

Przemysław Juszczyk

### Technischer Support

Bitte lies dir das Handbuch genau durch, bevor du unseren Technischen Support kontaktierst. Bitte stelle außerdem sicher, dass du die letzten Spiel-Updates von Xbox Live heruntergeladen hast.

Im Internet findest du die Datenbank des Technischen Supports, eine der Ressourcen, die wir eingerichtet haben, um dir bei deinem Anliegen helfen zu können. Sie ist voll und ganz auf deine Bedürfnisse abgestimmt und die schnellste Möglichkeit, Antworten auf deine Fragen zu finden. Du findest die Datenbank unter <http://www.thewitcher.com/support/> (nur auf Englisch, Polnisch und Russisch).

Solltest du dort keine Antwort auf deine Frage in unseren FAQ finden, kannst du das Formular auf der Webseite ausfüllen.

Unser Team vom Technischen Support steht dir von Montag bis Freitag, zwischen 10:00 und 18:00 (MEZ) zur Verfügung. Natürlich kannst du deine Fragen aber jederzeit stellen – 24 Stunden am Tag, 7 Tage die Woche.

Die durchschnittliche Bearbeitungszeit einer Anfrage liegt bei 2 Werktagen.

### Reklamationen

Bitte kontaktiere unser Team vom Technischen Support, bevor du uns dein Spielexemplar per Post zusendest. Wir beschäftigen sehr kompetente Mitarbeiter, die dir bei der Lösung deines Anliegens helfen können, ohne dass zusätzliche Kosten für dich anfallen. Sollte eine deiner Spiel-CDs beschädigt sein, lies dir bitte die Garantie für weitergehende Informationen durch.

**CDPROJEKT:**

**DOLBY**  
DIGITAL

**fmod**

**havok**

**PATH**Engine

**Scaleform**

**speedtree**

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 DevelopedSoftware uses Havok™. © Copyright 1999-2012 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. Agent movement powered by PathEngine™ – [www.pathengine.com](http://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.



## Customer Service Support

|                      |   |   |  |
|----------------------|---|---|--|
| • <b>Australia</b>   | 1902 26 26 26<br>(\$2,48 Minute, Price subject to change without notice.)   |   | namcobandaipartners@8-bit.com.au<br>www.namcobandaipartners.com.au   |
| • <b>Österreich</b>  | Technische: 0900-400 654<br>(1,35€ Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr  | Spielerische: 0900-400 655                          | de.support@namcobandaipartners.com<br>www.de.namcobandaipartners.com |
| • <b>Belgie</b>      | -   | -   | nl.support@namcobandaipartners.com                                   |
| • <b>Danmark</b>     | +44 (0)870 850 1958<br>10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)<br><small>*English speaking support only*</small> | -   | uk.support@namcobandaipartners.com                                   |
| • <b>Suomi</b>       | +44 (0)870 850 1958<br>10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)<br><small>*English speaking support only*</small> | -   | uk.support@namcobandaipartners.com                                   |
| • <b>New Zealand</b> | 0900 54263<br>(\$1,99 Minute, Price subject to change without notice.)  |   | www.namcobandaipartners.com.au                                       |
| • <b>France</b>      | Technique:<br>0825 15 80 80<br>(0,15€/mn. du lundi au samedi de 10h-20h non stop)   | Support Technique<br>BP 80003<br>33611 Cestas Cedex | www.namcobandaipartners.fr<br>fr.support@namcobandaipartners.com     |
| • <b>Deutschland</b> | Technische: 0900-1-771 882<br>(1,24€/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14,00 - 19,00 Uhr                                      | Spielerische: 0900-1-771 883                        | de.support@namcobandaipartners.com                                   |
| • <b>Greece</b>      | +30 210 60 18 800   | -   | gr.support@namcobandaipartners.com                                   |
| • <b>Italia</b>      | -   | -   | it.support@namcobandaipartners.com<br>www.it.namcobandaipartners.com |
| • <b>Nederland</b>   | -   | -   | nl.support@namcobandaipartners.com                                   |
| • <b>Norge</b>       | +44 (0)870 850 1958<br>10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)<br><small>*English speaking support only*</small> | -   | uk.support@namcobandaipartners.com                                   |
| • <b>Portugal</b>    | +34 902 10 18 67<br>Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00   | -   | es.support@namcobandaipartners.com<br>www.pt.namcobandaipartners.com |
| • <b>Israel</b>      | + 09-8922912<br>16:00 to 20:00 Sunday - Thursday  | -   | il.support@namcobandaipartners.com<br>www.il.namcobandaipartners.com |
| • <b>España</b>      | Servicio de atención al cliente:<br>Lunes a jueves: 9:00 -18:30 - viernes: 09:00h-15:00   | +34 902 10 18 67                                    | es.support@namcobandaipartners.com<br>www.es.namcobandaipartners.com |
| • <b>Sverige</b>     | +44 (0)870 8501958<br>10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)<br><small>*English speaking support only*</small>  |   | uk.support@namcobandaipartners.com                                   |
| • <b>Schweiz</b>     | Technische: 0900-929300<br>(2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14,00 - 19,00 Uhr   | Spielerische: 0900-770780                           | de.support@namcobandaipartners.com                                   |
| • <b>UK</b>          | Technical Support: 0870 8501958<br>10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)                                       |   | uk.support@namcobandaipartners.com<br>www.uk.namcobandaipartners.com |

## JETZT TEIL DER COMMUNITY WERDEN & COOLE PREISE GEWINNEN

1

### REGISTRIEREN

JETZT DER COMMUNITY BEITRETEN



2

### MITMACHEN

SAMMEL PUNKTE



3

### GEWINNEN

TAUSCHE PUNKTE GEGEN COOLE PREISE



WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU

JETZT BEITRETEN

