

XBOX 360



THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS
ENHANCED EDITION



CDPROJEKT



REDengine

The Witcher[®] is a trademark of CD Projekt S. A. The Witcher game
© CD Projekt S. A. All rights reserved. The Witcher game is based
on 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 e i logo Xbox sono marchi di fabbrica
del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.

3391891962698

MANUALE D'ISTRUZIONI

Sommario

Connettersi a Xbox LIVE	3	3.2.2 Bloccare la visuale su un bersaglio	18
Comandi di gioco	3	3.3 Magia dei witcher	18
1. Menu principale	4	3.3.1 Segni	18
1.1 Riprendi partita	4	3.4 Bombe, trappole e coltelli	19
1.2 Inizia partita	4	3.5 Effetti temporanei	19
1.2.1 Arena	4	3.5.1 Pozioni e unguenti	20
1.2.2 Nuova partita	4	3.5.2 Luoghi di Potere	20
1.3 Salva e Carica partita	5	3.5.3 Effetti critici	20
1.4 Opzioni	5	3.6 Mosse finali e adrenalina	21
1.5 Extra	6		
2. Iniziare una partita e tutorial	6	4. Sviluppo del personaggio	21
2.1 Interfaccia di gioco	6	4.1 Esperienza	21
2.1.1 Schermata principale	6	4.2 Abilità	21
2.1.2 Medaglione	7	4.2.1 Elenco delle abilità	23
2.1.3 Menu di scelta rapida	8	4.4 Sostanze mutagene	23
2.1.4 Finestra dell'inventario	9		
2.1.5 Finestra del diario	9	5. Alchimia	26
2.1.6 Finestra della mappa	10	5.1 Tipi di infusi alchemici	26
2.1.7 Meditazione	11	5.2 Acquisizione delle formule	27
2.1.8 Caratteristiche del personaggio e sviluppo	12	5.3 Ingredienti	27
2.2 Esplorare il mondo di gioco	12	5.4 Preparazione di pozioni e bombe	27
2.3 Minimappa e indicatori	13	5.5 Elenco di infusi e bombe	28
2.4 Interazione	13		
2.5 Dialoghi	13	6. Inventario	30
2.6 Opzioni di dialogo	14	6.1 Potenziamanti per spade e armature	30
2.7 Sequenze interattive	14	6.2 Creazione di oggetti	30
3. Combattimento	15	7. Minigiochi	31
3.1 Movimento	15	7.1 Dadi	32
3.2 Corpo a corpo	15	7.2 Lotta	32
3.2.1 Sfferrare gli attacchi	15	7.3 Braccio di ferro	32
3.2.2 Parare e contrattaccare	16	Customer Service Support	36

Connettersi a Xbox LIVE

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio Xbox LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

Comandi di gioco



Comandi di gioco



1. Menu principale

1.1 Riprendi partita

Seleziona questa opzione per riprendere la partita dall'ultimo salvataggio.

1.2 Inizia partita

Seleziona questa opzione per iniziare una partita.

1.2.1 Arena

Questa modalità è adatta tanto ai principianti quanto ai giocatori esperti. Dovrai affrontare un numero infinito di gruppi di avversari, in modo da poterti esercitare con le varie tattiche di combattimento contro diverse tipologie di nemici. Per ogni gruppo sconfitto Geralt sale di livello e ottiene alcune ricompense. Il denaro vinto può essere impiegato per acquistare potenziamenti nella bottega dell'arena o per assoldare compagni. Per ogni gruppo respinto si ottengono anche dei punti: al termine dello scontro potrai pubblicare il tuo risultato sul forum ufficiale di The Witcher 2: Assassins of Kings.

1.2.2 Nuova partita

Seleziona questa opzione per iniziare una nuova partita. Sono disponibili quattro livelli di difficoltà.

Facile – Per i principianti. Geralt incontrerà avversari più deboli, subirà meno danni e infliggerà più danni. Buona parte degli scontri può essere vinta con la sola spada.

Normale – Per i giocatori con una certa esperienza. Il livello degli avversari è normale e le meccaniche di gioco sono bilanciate. Buona parte degli scontri può essere vinta con la spada e i Segni.

Difficile – Per i giocatori esperti. Gli avversari infliggono più danni ed è più difficile acquisire gli oggetti. Molti scontri richiedono l'uso di spada, Segni e alchimia.

Oscuro – Per i giocatori molto esperti. Questo livello di difficoltà permette di ottenere gli oggetti oscuri e di avere accesso a missioni che non sono disponibili negli altri livelli di difficoltà.

Attenzione! Se passi dal livello di difficoltà Folle o dal livello Oscuro a un altro livello di difficoltà nel corso del gioco, non potrai tornare al livello di difficoltà originale nel corso della stessa partita.

Quando inizi una nuova partita, puoi scegliere di cominciare dal tutorial. Seleziona questa opzione per iniziare un'avventura che ti introdurrà alle meccaniche base del gioco. Non è necessario completare il tutorial per iniziare una nuova partita.

1.3 Salva e Carica partita

Di tanto in tanto, nei punti più importanti dell'avventura, il gioco creerà un salvataggio automatico. Potrai anche salvare la partita nei momenti che ritieni più opportuni. Usa l'opzione del menu „Carica partita“ per caricare un salvataggio, selezionandolo dall'elenco dei salvataggi esistenti.

1.4 Opzioni

Qui potrai regolare le opzioni di gioco.

Audio e musica – Permette di modificare il volume di musica, effetti sonori e dialoghi.

Gioco – Permette di modificare le opzioni relative alle meccaniche di gioco, come, ad esempio, la visualizzazione su schermo dei sottotitoli, la difficoltà delle sequenze interattive, la visualizzazione delle finestre del tutorial e dello stato del combattimento.

Comandi – Permette di passare dall'utilizzo di tastiera e mouse a un controller, di regolare la sensibilità del mouse e di selezionare l'inversione degli assi X e Y.

Video – Permette di modificare le impostazioni video: saturazione e contrasto.

Attenzione! Per accedere alle altre opzioni, tra cui la risoluzione dello schermo, il formato, le opzioni grafiche avanzate e le impostazioni dei comandi, seleziona il pulsante Opzioni dal menu della schermata di avvio del gioco.

1.5 Extra

Questa opzione ti permette di accedere ai riconoscimenti, agli eventi del primo gioco e alle animazioni e ai flashback sbloccati nel corso del gioco.

2. Iniziare una partita e tutorial

Nel gioco, indosserai i panni di Gerals di Rivia. La tua avventura avrà inizio nei sotterranei dei La Valette, durante l'interrogatorio da parte di Vernon Roche. Il tuo primo compito consisterà nel convincerlo a liberarti.

Ogni volta che avrai l'occasione di compiere una nuova azione (fatta eccezione per quelle già presenti nel tutorial, menzionate nel paragrafo 1.2), di scoprire nuove meccaniche di gioco o nuovi elementi dell'interfaccia, su schermo apparirà una finestra del tutorial che ti spiegherà come utilizzare gli elementi base del gioco.

2.1 Interfaccia di gioco

L'interfaccia ti permette di tenere d'occhio tutte le informazioni riguardanti il gioco e la trama dell'avventura.

2.1.1 Schermata principale

La schermata principale mostra il mondo di gioco.



Minimappa – Mostra la tua posizione nel mondo di gioco, insieme agli indicatori relativi ai luoghi più importanti e alle missioni. Inoltre, indica la direzione da seguire per completare la missione attualmente seguita.

Indicatore di tempo - Mostra l'ora attuale.

Missione seguita - Mostra la missione attualmente seguita e una breve descrizione dei suoi obiettivi.

Indicatore Segni e slot rapidi - Mostra i Segni e gli oggetti selezionati negli slot rapidi.

Inoltre, la schermata principale mostra alcune informazioni visibili soltanto per un periodo limitato:

Aggiornamenti sulle missioni – Mostra quando una missione ottiene una nuova fase o viene completata.

Tutorial – Mostra varie informazioni utili nel corso del gioco.

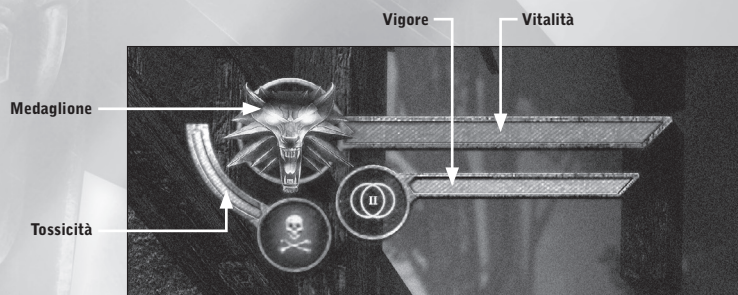
Indicatori di effetti temporanei – Mostrano la durata degli effetti di pozioni, unguenti, segno Quen, Luoghi di Potere o effetti critici.

Indicatore d'interazione – Indica la possibilità d'interagire con un personaggio o un oggetto.

Finestra del bottino – Visualizzata quando puoi raccogliere degli oggetti. Mostra i quattro oggetti più preziosi di un contenitore.

Barra dell'adrenalina – Visualizzata sotto lo stato del personaggio man mano che si carica di adrenalina da colpi, Segni o intossicazione.

2.1.2 Medaglione



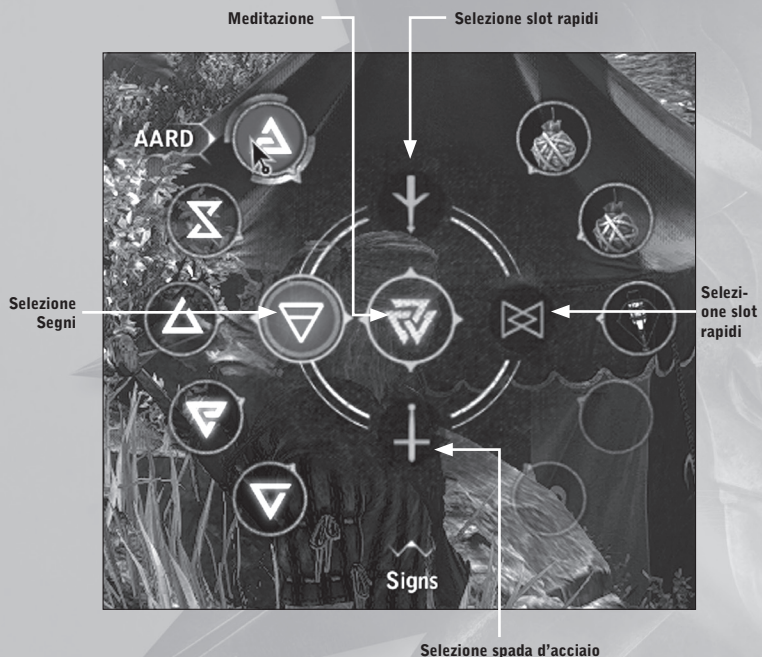
Medaglione – Può essere usato quando è carico, come indicato dall'aura gialla pulsante. Il medaglione reagisce a oggetti, erbe, mostri e Luoghi di Potere.

Vitalità – Mostra il livello di salute del personaggio. Se scende a zero per i troppi colpi subiti, il personaggio morirà.

Vigore – Mostra il numero di punti vigore del personaggio. I punti vigore sono necessari per usare i Segni e parare gli attacchi nemici.

Tossicità – Mostra il livello d'intossicazione del personaggio. Un'elevata tossicità non ti permetterà di consumare altre pozioni finché la tossicità non sarà scesa.

2.1.3 Menu di scelta rapida



Il menu di scelta rapida si attiva premendo il pulsante dorsale sinistro, e ti permette di selezionare rapidamente un segno o un oggetto da utilizzare in combattimento. Per farlo muovi la levetta destra verso l'abilità o l'oggetto che vuoi selezionare, quindi rilascia **LB**.

Selezione dei Segni – Permette di selezionare uno dei Segni: Aard, Yrden, Igni, Quen o Axii.

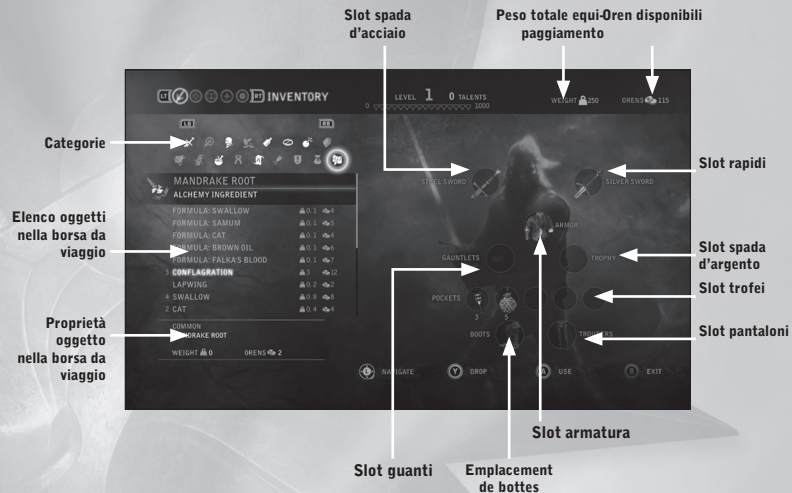
Selezione degli slot rapidi – Permette di selezionare coltelli, bombe o trappole precedentemente posizionate negli slot rapidi tramite la finestra dell'inventario.

Meditazione – Permette d'iniziare la meditazione.

Selezione della spada d'argento - Sfodera/Rinfodera la spada d'argento.

Selezione della spada d'acciaio - Sfodera/Rinfodera la spada d'acciaio.

2.1.4 Finestra dell'inventario



La finestra dell'inventario è divisa in due parti: sulla sinistra è visualizzato l'elenco degli oggetti nella borsa da viaggio, mentre a destra sono mostrati gli oggetti equipaggiati. Potrai spostare gli oggetti a piacimento tra la borsa da viaggio e gli slot equipaggiati.

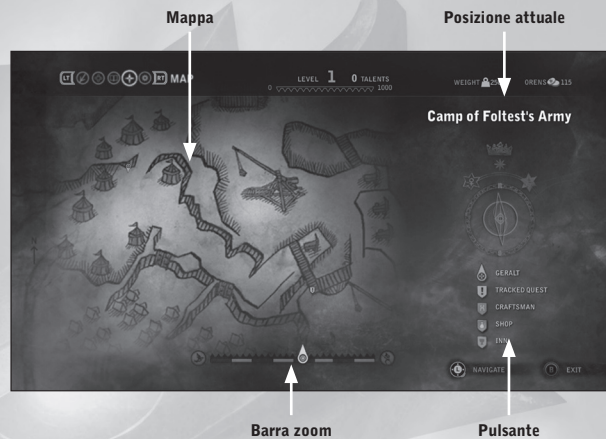
La borsa da viaggio è divisa in categorie, contenenti vari tipi di oggetti: armi, armi a distanza, armature, potenziamenti, trappole, bombe, libri, trofei, sostanze mutagene, ingredienti alchemici, componenti di creazione, schemi e formule, esche, oggetti delle missioni, oggetti inutili e una categoria contenente tutti gli oggetti. Puoi passare da una categoria all'altra premendo **LB** e **RB**.

2.1.5 Finestra del diario

Il diario contiene tutte le informazioni sul mondo e sulle meccaniche di gioco, ed è diviso nelle seguenti categorie: missioni, luoghi, personaggi, mostri, creazione, tutorial, alchimia, glossario e retrospettive.

Scheda Missioni

Mostra tutte le missioni accettate dal personaggio, con relativa descrizione e stato.



Attenzione! Puoi accedere a tutte le finestre menzionate nei paragrafi 2.1.4-2.1.6 premendo il **pulsante BACK**. Per passare da una finestra all'altra premi **LT** e **RT**.

2.1.7 Meditazione

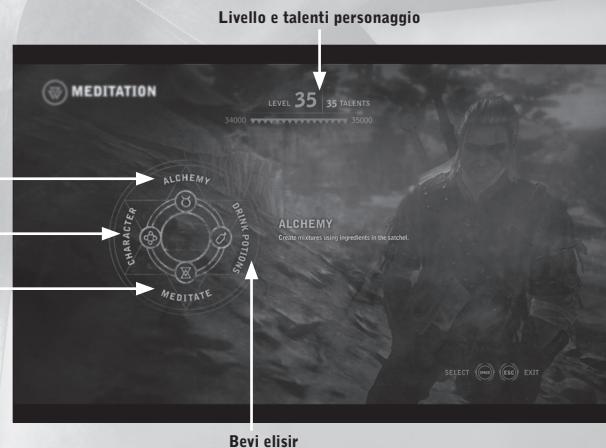
Stati della missione:

- ⊕ missione seguita
- ✓ missione completata
- ✗ missione fallita
- ! nuova voce o aggiunta nel diario

Le altre categorie hanno strutture simili. Le categorie Creazione e Alchimia ti permetteranno di visualizzare gli schemi e le formule conosciute.

2.1.6 Finestra della mappa

Questa finestra ti permetterà di visualizzare la tua posizione attuale nel mondo di gioco e alcune informazioni sui luoghi più importanti.



La meditazione ti permette di accedere a quattro finestre:

Alchimia - Permette di creare infusi e bombe in base alle formule conosciute.

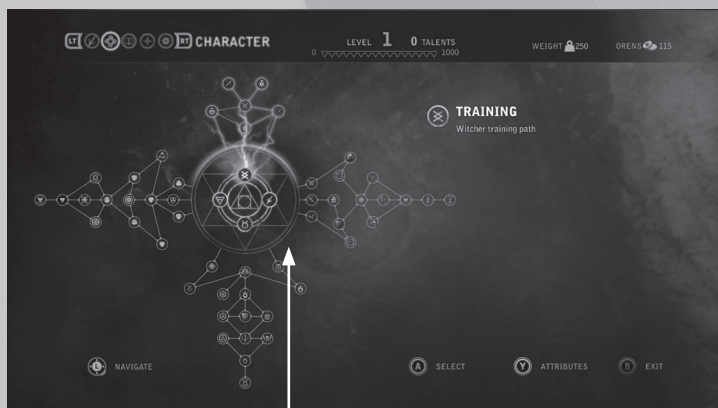
Usa infusi - Permette di assumere le pozioni che hai preparato.

Medita - Permette di lasciar scorrere il tempo fino all'ora selezionata.

Personaggio - Permette di distribuire i talenti e apprendere nuove abilità.

2.1.8 Caratteristiche del personaggio e sviluppo

Questa finestra mostra lo schema dello sviluppo del personaggio (vedi capitolo 4) e tutte le statistiche riguardanti attacco, difesa, rigenerazione, bonus, probabilità di effetti critici e relative immunità del personaggio.



Vie di sviluppo

2.2 Esplorare il mondo di gioco

Avrai una visuale in terza persona sul mondo di gioco, e potrai muovere Geralt usando la levetta sinistra. Ruota la visuale usando la levetta destra per ottenere la prospettiva migliore sugli eventi del gioco.

2.3 Minimappa e indicatori



La minimappa ti permetterà di visualizzare la tua posizione attuale. Inoltre, saranno visibili i seguenti indicatori:

- missione seguita
- personaggio importante
- artigiano
- bottega
- locanda

2.4 Interazione

Usando una meccanica di selezione precisa del bersaglio, tutte le interazioni del gioco si basano sul **pulsante A**. Quando sarà possibile interagire con un oggetto, verrà mostrato su schermo il tipo d'interazione prevista. I principali tipi sono: iniziare un dialogo, raccogliere un oggetto, raccogliere delle erbe, varcare una porta, superare un ostacolo, accendere una lampada, esaminare una bacheca e molti altri ancora. Quando saranno disponibili due tipi d'interazione per un determinato oggetto, verrà utilizzato anche il **pulsante X**.

2.5 Dialoghi

Durante i dialoghi con gli altri personaggi, il testo sarà visualizzato nella parte inferiore dello schermo. L'elenco delle opzioni di dialogo sarà visualizzato a destra dello schermo, dove potrai selezionare l'opzione desiderata usando il tasto direzionale o la levetta sinistra. Poi dovrai confermare la tua scelta premendo il **pulsante A**.

2.6 Opzioni di dialogo

Durante i dialoghi con gli altri personaggi, compariranno spesso delle icone di fianco alle opzioni di dialogo. Tali icone indicano opzioni di dialogo che portano a finestre o minigiochi speciali, e sono:



Commercio – Apre la finestra di commercio, che ti permetterà di acquistare o vendere vari oggetti.



Creazione – Apre la finestra di creazione, che permetterà a un artigiano di usare i tuoi componenti e schemi per creare oggetti quali spade o armature.



Corruzione – Permette di corrompere l'interlocutore, ottenendo eventuali informazioni extra.



Intimidazione - Una delle forme d'influenza verso l'interlocutore. I tentativi d'intimidazione possono fallire, e ciò influenzerà il resto del dialogo.



Persuasione - Una delle forme d'influenza verso l'interlocutore. Più piacevole dell'intimidazione.



Segno Axii - Una delle forme d'influenza verso l'interlocutore. Sfrutta il segno Axii per controllare l'interlocutore.



Dadi - Inizia una partita a dadi.



Lotta - Inizia un incontro di lotta.



Braccio di ferro - Inizia una sfida a braccio di ferro.



Interrompi conversazione - Ti consente di interrompere la conversazione.



Cambia pettinatura – Permette di cambiare la pettinatura di Geralt.

2.7 Sequenze interattive

In alcuni punti del gioco sono presenti delle sequenze interattive. Queste particolari meccaniche di gioco richiederanno la pressione di determinati pulsanti visualizzati su schermo. Se il pulsante visualizzato è accompagnato da una barra, significa che dovrai tenerlo premuto finché la barra non sarà piena. Il fallimento di una sequenza interattiva potrebbe avere gravi ripercussioni, perciò fai attenzione.

3. Combattimento

I combattimenti sono una fase essenziale della professione del witcher, perciò avrai molte occasioni per affinare le tue abilità combattive.

3.1 Movimento

Il movimento in combattimento non è molto diverso da quello normale: potrai muovere Geralt usando la levetta sinistra, ruotando la visuale usando la levetta destra per ottenere la prospettiva migliore sugli eventi del gioco.

Un'importante manovra in combattimento è la schivata, poiché ti aiuterà a evitare rapidamente gli attacchi nemici, riducendo o aumentando la distanza dall'avversario. Per schivare, premi il **pulsante B**.

3.2 Corpo a corpo

Nel corso del gioco, avrai a disposizione spade d'acciaio e d'argento, armi classiche dei witcher. Le spade d'acciaio sono particolarmente efficaci contro le razze senzienti, mentre quelle d'argento vengono utilizzate contro i mostri. A volte, potresti ritrovarti a impugnare un'arma improvvisata (come, ad esempio, una picca o un'ascia), oppure, in casi più rari, a combattere a mani nude.

3.2.1 Sferrare gli attacchi

Potrai attaccare i nemici premendo i **pulsanti A** oppure **X**. Il **pulsante A** sferra un attacco veloce, mentre il **pulsante X** viene utilizzato per gli attacchi potenti. A seconda dell'avversario affrontato, ti converrà utilizzare colpi veloci o potenti. Gli attacchi veloci infliggono meno danni rispetto a quelli potenti, ma sono ideali per affrontare gli avversari più agili che non usano armature o scudi. In caso di avversari più corazzati, sarà meglio utilizzare attacchi potenti, più lenti rispetto agli attacchi veloci, ma anche dotati di maggiore forza e danni.

Durante i combattimenti, verrà selezionato automaticamente il nemico più vicino (indicato da un'icona e dalla barra della salute sopra la sua testa): premendo i **pulsanti A** oppure **X**, sferrerai un attacco nella sua direzione. Per attaccare un bersaglio diverso da quello selezionato, ruota la visuale.

Attenzione! Il danno causato dipende dal tuo vigore. Se è al massimo, Geralt infligge il massimo di danni possibile. Ogni punto utilizzato farà calare in proporzione il danno causato da Geralt.

3.2.2 Parare e contrattaccare

Quando ti troverai ad affrontare un nemico particolarmente forte o dotato di scudo, ti converrà parare i suoi attacchi. Parando l'attacco di un avversario, lo lascerai sbilanciato e facilmente colpibile. Per parare gli attacchi nemici, premi il grilletto destro (**RT**). L'uso della parata richiede punti vigore, ma si può comunque parare anche se scendono a zero.

Attenzione! Il quantitativo di danni parati dipende dal vigore. Se è al massimo, Geralt para tutti i danni. Ogni punto utilizzato farà calare in proporzione il danno parato da Geralt.

Una volta acquisita l'abilità Contrattacco, potrai rispondere con maggior efficacia agli attacchi nemici. Per iniziare il contrattacco, para i colpi nemici (tenendo premuto **RT**): quando un avversario metterà a segno un colpo, la sua icona assumerà la forma di una spada, a indicare un'opportunità di contrattacco. A questo punto, premi il pulsante A per evitare l'attacco e rispondere rapidamente.

3.2.2 Bloccare la visuale su un bersaglio

Per bloccare la visuale su un bersaglio, usa il grilletto sinistro (**LT**). La visuale seguirà il bersaglio finché terrai premuto **LT**. Inoltre puoi usare la levetta destra per passare da un bersaglio disponibile a un altro.

3.3 Magia dei witcher

Sebbene i witcher tendano ad affidarsi alle spade durante i combattimenti, sanno anche utilizzare alcuni incantesimi speciali, detti Segni, che possono ferire gli avversari o fornire una certa superiorità tattica. Per lanciare un segno, selezionalo dal menu rapido e poi premi il **pulsante Y**. L'uso dei Segni consuma un punto vigore.

3.3.1 Segni

Geralt utilizza cinque Segni base e uno speciale, disponibile soltanto dopo aver acquisito l'abilità Senso magico (vedi le sezioni 3.6 e 4). I Segni possono essere potenziati (vedi la sezione 4).



Segno Aard – Genera un'onda telecinetica che può scagliare indietro, atterrare o stordire un avversario. Può essere utilizzato per distruggere degli ostacoli, come ad esempio, muri crepati.



Segno Yrden – Crea una trappola magica sul terreno per ferire o immobilizzare i nemici. Il livello base permette di piazzare un solo segno Yrden, ma potenziandolo potrai arrivare a piazzare fino a tre segni Yrden alla volta per creare una barriera impenetrabile.



Segno Igni – Genera una fiammata che ferisce i nemici. Se potenziato, guadagna una certa probabilità d'incenerire gli avversari ed espande l'area d'effetto.



Segno Quen – Crea uno scudo protettivo personale che dura per 30 secondi al livello base e assorbe tutti i danni diretti a Geralt. Se potenziato, lo scudo riflette metà dei danni contro l'avversario. Quando il segno Quen è attivo, Geralt non può rigenerare il proprio vigore.



Segno Axii – Ammalia un avversario. Se l'incantamento ha successo, il nemico diventerà tuo alleato per un breve periodo di tempo, combattendo al tuo fianco.

3.4 Bombe, trappole e coltelli

Oltre ai Segni, Geralt ha anche accesso a bombe e coltelli per attaccare a distanza superiore a quella delle spade, nonché a trappole da piazzare sul terreno. Per usare i coltelli, dovrai prima acquisire l'abilità Lancio dei coltelli.

I coltelli sono l'arma a distanza standard, e risultano efficaci contro gli avversari più deboli. Le bombe, invece, tornano molto utili contro i gruppi di nemici e possono avere diversi effetti: stordimento, incenerimento o avvelenamento.

Potrai lanciare coltelli e bombe in due modi: con mira automatica o manuale. La mira automatica viene utilizzata contro il bersaglio selezionato, premendo il pulsante **RB** per lanciare un coltello o una bomba. La mira manuale ti permette di prendere la mira con la levetta destra, tenendo premuto **RB** finché non appare un mirino, muovendolo con la levetta destra e rilasciando **RB** per lanciare un coltello o una bomba.

Puoi anche utilizzare **RB** per piazzare delle trappole: dopo averlo premuto, Geralt inizierà a piazzare una trappola nella sua posizione attuale. Ricorda che il posizionamento di una trappola richiede del tempo, perciò, in caso di nemici nei paraggi, è meglio sgominarli in altro modo.

Troverai l'elenco delle bombe disponibili nella sezione 5.

3.5 Effetti temporanei

Durante i combattimenti, potrebbero essere attivi vari effetti temporanei, mostrati dagli indicatori nella parte superiore dello schermo.

3.5.1 Pozioni e unguenti

Pozioni e unguenti aumentano temporaneamente le capacità combattive di Geralt, e devono essere usati prima di iniziare lo scontro.

Consumandoli, potrai aumentare i danni inflitti, la velocità di rigenerazione o le probabilità d'infliggere effetti critici.

Bere pozioni - Per bere una pozione, attiva la meditazione e seleziona l'opzione „Bevi elisir“. Sulla sinistra verrà visualizzato l'elenco delle pozioni disponibili, mentre sulla destra vedrai gli effetti delle pozioni già attive e il livello attuale di tossicità. Scegli la pozione che desideri bere e premi il pulsante A per prevedere l'aumento d'intossicazione causato dall'infuso in questione oppure premi il pulsante Y per bere. Potrai attivare contemporaneamente tre pozioni, o quattro dopo aver acquisito l'abilità Degustatore.

Rivestire lame - Per rivestire una spada di un unguento, apri la finestra dell'inventario e seleziona la categoria „Potenziamenti“. Trascina sulla spada l'unguento desiderato per applicarlo. Visualizzando le proprietà della spada in questione, compariranno gli effetti dell'unguento utilizzato e la loro durata.

3.5.2 Luoghi di Potere

Un Luogo di Potere è un punto di concentrazione delle energie arcane, riconoscibile dalle increspature nell'aria. Una volta individuato un Luogo di Potere, utilizza il medaglione (pulsante levetta sinistro) e avvicinati alle increspature per attivarlo. I Luoghi di Potere migliorano temporaneamente le tue caratteristiche, come, ad esempio, la rigenerazione della vitalità o la potenza dei Segni, fornendoti un aiuto in combattimento.

3.5.3 Effetti critici

Effetti critici – Comprendono avvelenamento, sanguinamento, incenerimento e stordimento. Il personaggio può infliggerli agli avversari o subirli a sua volta. Gli effetti dipendono dall'abilità dell'assalitore e dalle resistenze del bersaglio.

Per visualizzare le probabilità d'infliggere effetti critici, apri la finestra del personaggio. Le probabilità possono essere aumentate acquisendo o migliorando le relative abilità, acquisendo nuove mutazioni, bevendo pozioni e utilizzando unguenti.

Le resistenze agli effetti critici possono essere aumentate acquisendo le relative abilità e indossando un equipaggiamento adeguato.

3.6 Mosse finali e adrenalina

Se, ad esempio, riuscirai a stordire un avversario usando il segno Aard, potrai eseguire una spettacolare mossa finale per ucciderlo sul colpo. Per farlo, dovrai soltanto colpire il nemico stordito. Se la tua probabilità d'infliggere un effetto critico come lo stordimento è piuttosto elevata, potrai sterminare rapidamente gli assalitori.

Acquisite le abilità Senso del combattimento, Mutante o Senso magico, inizierai ad accumulare adrenalina. La barra dell'adrenalina comparirà sotto quella del vigore e, una volta piena, ti consentirà di usare un'abilità speciale: una mossa finale, la modalità berserk o il segno Heliotrope. Per attivare un'abilità speciale, premi il tasto direzionale in su.

Mossa finale - Disponibile dopo aver appreso l'abilità Senso del combattimento. Consiste in una spettacolare serie di attacchi che ti permetterà di uccidere contemporaneamente fino a tre nemici.

Modalità berserk – Disponibile dopo aver appreso l'abilità Mutante. Attivando la modalità berserk, Geralt infliggerà danni sovrumani per un breve periodo di tempo.

Segno Heliotrope - Disponibile dopo aver appreso l'abilità Senso magico. Il segno Heliotrope deforma lo spazio e il tempo, creando una barriera che rallenta i movimenti degli avversari e conferendoti un incredibile vantaggio tattico, specialmente contro nemici multipli.

4. Sviluppo del personaggio

Geralt progredirà di pari passo con la storia: il witcher, infatti, apprenderà nuove abilità, migliorerà quelle che già possiede e potenzierà le sue caratteristiche.

4.1 Esperienza

Geralt riceverà punti esperienza sconfiggendo avversari e completando missioni, e, una volta acquisiti abbastanza punti esperienza, avanzerà di livello. Ciò aumenterà la sua vitalità e gli conferirà un punto talento da spendere per sviluppare le sue abilità. Geralt potrà raggiungere al massimo il livello 35.

4.2 Abilità

Lo sviluppo delle abilità è la parte più importante dell'avanzamento del personaggio. Le abilità ti permetteranno di potenziare le caratteristiche di Geralt e di apprendere nuove capacità. Per sviluppare un'abilità dovrai possedere dei punti talento e attivare la meditazione. Selezionando l'opzione „Personaggio“, verrà visualizzato l'albero delle abilità di Geralt, diviso in quattro parti: addestramento, spada, alchimia e magia, le quattro vie di sviluppo che determineranno la tua specializzazione in combattimento. Buona parte delle abilità ha dei requisiti particolari, indicati dalla rete di collegamento tra le abilità: se non possiedi i requisiti, non potrai acquisire l'abilità in questione. Sono disponibili due livelli per ogni abilità.

Vie di sviluppo

Addestramento – La via di sviluppo primaria. Per iniziare un'altra via di sviluppo, dovrai spendere almeno sei punti talento in questa via.

Spada - Se deciderai di seguire questa via di sviluppo, Geralt migliorerà la sua abilità con la spada, infliggendo più danni, subendone meno dalle parate e aumentando le probabilità d'infliggere effetti critici. Questa via ti permetterà di apprendere il contrattacco ai colpi nemici e le mosse finali. La via della spada è consigliata ai giocatori che preferiscono uno stile di gioco più semplice, mirato al combattimento fisico più diretto.

Alchimia - Se deciderai di seguire questa via di sviluppo, Geralt si concentrerà sull'utilizzo di pozioni, unguenti e bombe, specializzandosi nella creazione d'infusi. Questa via aumenterà la durata e l'efficacia delle pozioni, migliorando i danni e la rigenerazione di Geralt in seguito alla loro assunzione. Inoltre, ti permetterà di apprendere la modalità berserk e di creare sostanze mutagene come sottoprodotto dei normali infusi. La via dell'alchimia è consigliata ai giocatori che preferiscono prepararsi in anticipo agli scontri.

Magia - Se deciderai di seguire questa via di sviluppo, Geralt svilupperà i Segni che conosce, potenziandone gli effetti, i danni inflitti e aggiungendo nuove capacità, quali, ad esempio, l'incenerimento del segno Igni o la riflessione dei danni del segno Quen. Questa via ti permetterà di apprendere il segno Heliotrope, in grado di deformare lo spazio e il tempo. La via della magia è consigliata ai giocatori che preferiscono bilanciare gli scontri in mischia con quelli a distanza.

Sei libero di sviluppare le varie vie in modo indipendente, ma vale la pena di segnalare che le abilità più potenti si trovano alla fine di ogni albero di sviluppo, perciò ti consigliamo di spendere i tuoi punti talento con attenzione. Una volta appresa un'abilità, non potrai più tornare indietro.

4.2.1 Elenco delle abilità

ADDESTRAMENTO

Abilità	Livello 1	Livello 2
Rigenerazione del vigore	Rigenerazione del vigore fuori dal combattimento: +25%.	Rigenerazione del vigore fuori dal combattimento: +25%.
Robustezza	Vitalità: +10.	Vitalità: +50.
Parata	Sblocca la capacità di parare attacchi provenienti da tutte le direzioni.	Riduzione del danno in parata: 50%.
Lancio dei coltelli	Sblocca la capacità di lanciare i coltelli.	Danni con coltelli: +20.
Deviazione delle frecce	Sblocca la capacità di deviare frecce.	Sblocca la capacità di deviare frecce contro l'assalitore.
Tempra	Rigenerazione del vigore in combattimento: +10%.	Vigore: +1.

SPADA

Abilità	Livello 1	Livello 2
Posizione	Danni dei colpi alle spalle: 150%.	Danni dei colpi alle spalle: 100%.
Contrattacco	Sblocca la capacità di contrattaccare i colpi dell'avversario.	Probabilità di uccisione istantanea su contrattacco: 10%.
Rapidità	Distanza coperta schivando: +100%.	Distanza coperta schivando: +200%.
Violenza	Danni con spade: +5%.	Danni con spade: +15%.
Turbine	Sblocca la capacità d'infliggere danni a più avversari. Danni contro avversari extra: 50%.	Danni contro avversari extra: 100%.
Guardia	Vigore speso per parare: -25%.	Vigore speso per parare: -50%.

Osso duro	Riduzione del danno: +5%.	Riduzione del danno: +15%.
Pianificatore	Rigenerazione del vigore in combattimento: +10%.	Rigenerazione del vigore in combattimento: +40%.
Robusto	Vitalità: +25.	Vitalità: +100.
Precisione	Possibilità di effetto critico (sanguinamento): 10%.	Possibilità di effetto critico (sanguinamento): 20%. Danni con spade: +5%.
Morte improvvisa	Probabilità di uccisione istantanea: +2%.	Probabilità di uccisione istantanea: +5%.
Finezza	Probabilità di effetti critici: +5%.	Probabilità di effetti critici: +15%.
Invincibile	Vitalità: +50. Riduzione del danno: +5%.	Vitalità: +150. Riduzione del danno: +10%.
Senso del combattimento	Sblocca le mosse finali di gruppo, attivate dopo il caricamento della barra dell'adrenalina. Permette la generazione di adrenalina tramite l'uso della spada.	Danni: +30%. Riduzione del danno: +10%.
Mulinello	Generazione di adrenalina tramite l'uso della spada: +10%. Resistenze: +10%. Probabilità di effetti critici: +10%.	Generazione di adrenalina tramite l'uso della spada: +30%. Resistenze: +20%. Probabilità di effetti critici: +20%.

ALCHIMIA

Abilità	Livello 1	Livello 2
Alchimista	Danni delle bombe: +30%. Danni delle trappole: +50%.	Danni delle bombe: +70%. Danni delle trappole: +70%.
Sintesi	Vitalità: +20.	Vitalità: +80.
Effetto collaterale	Probabilità di creare una sostanza mutagena come sottoprodotto dell'alchimia: 2%.	Probabilità di creare una sostanza mutagena come sottoprodotto dell'alchimia: 10%.
Specializzazione: pozioni	Durata delle pozioni: +10%.	Durata delle pozioni: +40%.

Alchimista	Danni delle bombe: +30%. Danni delle trappole: +50%.	Danni delle bombe: +70%. Danni delle trappole: +70%.
Sintesi	Vitalità: +20.	Vitalità: +80.
Effetto collaterale	Probabilità di creare una sostanza mutagena come sottoprodotto dell'alchimia: 2%.	Probabilità di creare una sostanza mutagena come sottoprodotto dell'alchimia: 10%.
Specializzazione: pozioni	Durata delle pozioni: +10%.	Durata delle pozioni: +40%.
Raccoglitore	Ingredienti alchemici raccolti: +50%.	Ingredienti alchemici raccolti: +100%.
Catalisi	Effetti delle pozioni: +15%. Effetti negativi delle pozioni: -30%.	Effetti delle pozioni: +35%. Effetti negativi delle pozioni: -80%.
Specializzazione: unguenti	Durata degli unguenti: +10%.	Durata degli unguenti: +40%.
Trasmutazione	Effetti degli unguenti: +15%.	Effetti degli unguenti: +35%.
Inattaccabile	Effetti delle sostanze mutagene: +15%.	Effetti delle sostanze mutagene: +35%.
Assaggiatore	Sblocca la capacità di bere una pozione extra.	Riduzione del danno quando intossicato: +10%.
Condensazione	Rigenerazione del vigore quando intossicato: +15%.	Rigenerazione del vigore quando intossicato: +55%.
Metatesi	Danni quando intossicato: +5%.	Danni quando intossicato: +25%.
Berserker	Probabilità di uccisione istantanea quando intossicato: +1%.	Probabilità di uccisione istantanea quando intossicato: +3%.
Mutante	Sblocca la modalità berserk, attivata dopo il caricamento della barra dell'adrenalina. Consente la generazione di adrenalina quando intossicato.	Generazione di adrenalina quando intossicato: +25%.

MAGIA

Abilità	Livello 1	Livello 2
Segno Aard potenziato	Sblocca il livello II del segno Aard. Il segno Aard infligge danni agli avversari. Gittata dei Segni: +2m.	Sblocca il livello III del segno Aard. Il segno Aard infligge danni agli avversari. Danni dei Segni: 6. Il segno Aard acquisisce un effetto ad area. Gittata dei Segni: +6m.
Magia distruttiva	Danni dei Segni: +5.	Danni dei Segni: +10. Vigore: +1.
Segno Axii potenziato	Sblocca il livello II del segno Axii. Gli avversari ammalati ottengono: Vitalità: +20%, Danni: +20%.	Sblocca il livello III del segno Axii. Gli avversari ammalati ottengono: Vitalità: +50%, Danni: +50%.
Segno Quen potenziato	Sblocca il livello II del segno Quen. Quen deflette il 20% danni. Durata dei Segni: +20s.	Sblocca il livello III del segno Quen. Quen deflette il 50% danni. Durata dei Segni: +60s.
Intensificazione magica	Potenza dei Segni: +1.	Potenza dei Segni: +2. Riduzione del danno: +10%.
Sfogo	Il segno Quen riflette i danni contro due nemici.	Il segno Quen riflette i danni contro tre nemici.
Attrazione fatale	Permette di ammalare fino a due avversari con il segno Axii.	Permette di ammalare fino a tre avversari con il segno Axii.
Vigore magico	Vigore: +1.	Vigore: +2.
Segno Igni potenziato	Sblocca il livello II del segno Igni. Probabilità d'incenerire l'avversario. Gittata dei Segni: +3m.	Sblocca il livello III del segno Igni. Il segno Igni acquisisce un effetto ad area. Gittata dei Segni: +6m.
Segno Yrden potenziato	Sblocca il livello II del segno Yrden. Il giocatore può piazzare due trappole.	Sblocca il livello III del segno Yrden. Il giocatore può piazzare tre trappole.
Potenziamento glifi	Collega più trappole Yrden, facendo in modo che gli avversari non possano passare tra i glifi.	Crea un glifo che infligge danni agli avversari: 5/secondo.

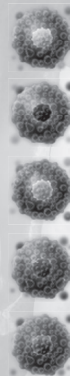
Flusso d'energia	Probabilità di effetto critico dei Segni: +5%.	Probabilità di effetto critico dei Segni: +25%.
Forza vitale magica	Vitalità: +50.	Resistenze: +5%.
Senso magico	Sblocca il segno Heliotrope, attivato dopo il caricamento della barra dell'adrenalina. Permette la generazione di adrenalina tramite l'uso dei Segni.	Resistenze: +5%. Generazione dell'adrenalina tramite i Segni: +50%.
Controllo del Potere	Resistenze: +20%. Danni dei Segni: +3%. Generazione dell'adrenalina tramite i Segni: +10%.	Resistenze: +30%. Danni dei Segni: +7%. Generazione dell'adrenalina tramite i Segni: +65%.

4.4 Sostanze mutagene

Le sostanze mutagene sono dei potenti agenti alchemici che causano le mutazioni dei witcher, permettendoti di potenziare ulteriormente le abilità di Geralt. Le sostanze mutagene possono essere acquisite in due modi: recuperandole dal bottino di un nemico sconfitto o creandole come sottoprodotto dell'alchimia. Per sottoporsi a una mutazione, attiva la meditazione, seleziona l'opzione „Personaggio” e cerca un'abilità con uno slot mutageno. Una volta effettuate, le mutazioni non possono essere annullate.

Solitamente, le sostanze mutagene sono presenti in tre forme: inferiore, base e superiore. Ogni forma aumenta le caratteristiche di Geralt di una determinata quantità.

Tipi di mutazione:



Sostanza mutagena degli effetti critici

Effetto: aumenta la probabilità d'infliggere effetti critici.

Sostanza mutagena della gittata

Effetto: aumenta la gittata dei segni Aard, Igni e Axii.

Sostanza mutagena della vitalità

Effetto: aumenta la vitalità.

Sostanza mutagena dei poteri

Effetto: aumenta i danni con le spade.

Sostanza mutagena della forza

Effetto: aumenta la riduzione del danno.



Sostanza mutagena della concentrazione

Effetto: aumenta i danni dei Segni.

5. Alchimia

A seconda che tu abbia scelto la via di sviluppo dell'alchimia o meno, l'apprendimento dell'arte della preparazione di pozioni, unguenti e bombe si rivelerà un aiuto importante nel corso del gioco. L'accurato utilizzo di questi oggetti potrà salvarti la pelle in varie occasioni. La conoscenza alchemica è molto importante per un witcher, poiché potrà sfruttarne i prodotti per aumentare i danni inflitti, la velocità di rigenerazione o le probabilità d'infliggere effetti critici.

5.1 Tipi di infusi alchemici

Nel corso dell'avventura, potrai usare l'alchimia per creare tre tipi di oggetti:

Pozioni - Se bevute prima di uno scontro, aumentano temporaneamente le caratteristiche di Geralt. Si tratta d'infusi creati aggiungendo ingredienti speciali (ad esempio, erbe e parti di mostro) a una base alchemica (solitamente, alcol). L'utilizzo delle pozioni avvelena l'organismo e, pertanto, buona parte delle pozioni possiede effetti collaterali.

Unguenti - Se spalmati sulle lame prima di uno scontro, aumentano temporaneamente i danni inflitti a particolari nemici o le probabilità d'infliggere effetti critici. Non hanno effetti collaterali.

Bombe - Armi a distanza che permettono di sorprendere gli avversari, stordendoli, incenerendoli o mandandoli nel panico. Se usata al momento giusto (ad esempio, contro un gruppo di nemici), una bomba può rovesciare le sorti della battaglia.

5.2 Acquisizione delle formule

Per preparare un infuso, dovrai prima conoscere gli ingredienti alchemici necessari, apprendendoli da formule e ricette. Poiché Geralt possiede soltanto una conoscenza basilare dell'alchimia, non è in grado di preparare tutti gli infusi, spesso il risultato della ricerca e della sperimentazione di maghi o erboristi. Potrai acquisire le formule in tre modi: come ricompensa per una missione, acquistandole nelle botteghe o trovandole come bottino. Una volta appresa una nuova formula, questa sarà disponibile nel tuo equipaggiamento, nel tuo diario e nella finestra dell'alchimia.

5.3 Ingredienti

Per produrre pozioni, unguenti e bombe si utilizzano nove sostanze naturali: vetriolo, hydragenum, rebis, etere, zolfo, vermiglio, caelum, sol e fulgur.

Queste sostanze sono contenute nei vari ingredienti alchemici: erbe e parti di mostro (ad esempio, negli artigli di nekker). Una volta raccolto un ingrediente alchemico, potrai controllare quali sostanze contiene dal tuo equipaggiamento o dalla finestra dell'alchimia.

5.4 Preparazione di pozioni e bombe

Per creare un infuso o una bomba, attiva la meditazione e apri la finestra dell'alchimia. Sulla sinistra vedrai l'elenco delle formule che conosci, mentre sulla destra verranno visualizzati gli ingredienti alchemici disponibili. L'ordine di miscelazione delle sostanze alchemiche è indicato nella parte inferiore dello schermo. Per dare inizio alla creazione, potrai aggiungere manualmente le sostanze scorrendo l'elenco a destra oppure usare l'opzione di riempimento automatico degli slot: una volta posizionati gli ingredienti nel giusto ordine, l'infuso verrà creato e aggiunto al tuo equipaggiamento.



5.5 Elenco di infusi e bombe POZIONI



Gatto

Effetto: permette di vedere nell'oscurità e attraverso le pareti a scapito dei danni inflitti.

Tossicità: bassa



Anatra

Effetto: aumenta la velocità di rigenerazione della vitalità a scapito del vigore e dei danni inflitti.

Tossicità: alta



Gufo fulvo

Effetto: aumenta la velocità di rigenerazione del vigore.

Tossicità: bassa



Lupo

Effetto: aumenta la probabilità d'inflettere effetti critici come l'incenerimento del segno Igni e l'atterramento del segno Aard.

Tossicità: bassa



Corvo

Effetto: aumenta i danni con le spade.

Tossicità: bassa



Rondine

Effetto: aumenta la velocità di rigenerazione della vitalità.

Tossicità: bassa



Rigogolo dorato

Effetto: aumenta le resistenze.

Tossicità: bassa



Tiara

Effetto: aumenta la riduzione del danno a scapito della vitalità.

Tossicità: alta



Filtro di Stammelford

Effetto: aumenta la potenza dei Segni a scapito della vitalità.

Tossicità: media

Foresta di Maribor

Effetto: aumenta il vigore a scapito della vitalità e della probabilità d'inflettere effetti critici.

Tossicità: alta

Pavoncella

Effetto: aumenta considerevolmente la rigenerazione del vigore a scapito della vitalità e delle resistenze.

Tossicità: alta

Virga

Effetto: aumenta la riduzione del danno e la probabilità d'inflettere effetti critici a scapito delle resistenze.

Tossicità: media

Decotto di Raffard il Bianco

Effetto: aumenta la vitalità a scapito dei danni inflitti.

Tossicità: molto alta

Filtro di Petri

Effetto: aumenta i danni dei Segni.

Tossicità: molto alta

Tasso

Effetto: aumenta considerevolmente la probabilità d'inflettere effetti critici come l'incenerimento del segno Igni e l'atterramento del segno Aard a scapito delle resistenze all'effetto critico.

Tossicità: molto alta

Tuono

Effetto: aumenta considerevolmente i danni inflitti a scapito della vitalità e della sua velocità di rigenerazione.

Tossicità: molto alta

UNGUENTI



Unguento anti-necrofagi

Effetto: aumenta i danni inflitti ai necrofagi.



Veleno dell'impiccato

Effetto: aumenta i danni inflitti agli umanoidi.



Unguento anti-spettri

Effetto: aumenta i danni inflitti ai wraith.



Unguento marrone

Effetto: aumenta le probabilità d'inflettere il sanguinamento.

BOMBE



Samum

Effetto: stordisce e immobilizza i nemici nel raggio d'azione.



Mitraglia

Effetto: ferisce i nemici nel raggio d'azione con schegge.



Fungo del diavolo

Effetto: rilascia una nube di gas velenoso.



Stella danzante

Effetto: ferisce i nemici nel raggio d'azione con un'esplosione infuocata.



Sogno di drago

Effetto: rilascia una nube di gas infiammabile.

Sangue di Falka

Effetto: aumenta i danni massimi inflitti con spade.

Turbine

Effetto: aumenta i danni con le spade.

Unguento anti-ragni

Effetto: aumenta le probabilità d'inflettere l'avvelenamento.

Sole zerrikaniano

Effetto: acceca e immobilizza i nemici nel raggio d'azione.

Lampo

Effetto: illumina l'area nel raggio d'azione.

Bulbo fetido

Effetto: rilascia una nube maleodorante che riduce le caratteristiche dei nemici nel raggio d'azione.

Nebbia rossa

Effetto: rilascia una nube di gas psicotropo.

6. Inventario

Nel corso dell'avventura, troverai molti oggetti che potrai conservare nella tua borsa da viaggio per utilizzarli o venderli in futuro. La finestra dell'inventario mostra gli oggetti divisi per categorie: spade, armi a distanza, armature, potenziamenti, pozioni, trappole, bombe, libri, sostanze mutagene, ingredienti alchemici, componenti di creazione, esche e oggetti delle missioni. La borsa da viaggio di Geralt è visualizzata sulla sinistra, mentre sulla destra si trova l'equipaggiamento attualmente indossato dal personaggio. Per equipaggiare gli oggetti, premi il **pulsante A** quando sono evidenziati. Nella parte superiore della finestra è visualizzata la quantità di oren in tuo possesso, nonché il peso totale degli oggetti trasportati. Superati i 250 kg, Geralt sarà sovraccarico e non potrà correre, riducendo drasticamente le sue capacità combattive. Per scartare un oggetto premi il **pulsante Y**.

6.1 Potenziamenti per spade e armature

Col tempo, troverai potenziamenti per spade e armature, che ti permetteranno di migliorarne le qualità. Potrai potenziare soltanto gli oggetti che contengono slot per rune e potenziamenti: quando troverai una spada o armatura simile, apri la finestra dell'equipaggiamento e trascina il potenziamento desiderato sull'oggetto prescelto e poi premi il **pulsante A**. I potenziamenti non possono essere annullati.

6.2 Creazione di oggetti

Nel gioco, la creazione di oggetti non sarà limitata soltanto agli infusi basati sulle formule a tua disposizione, ma potrai creare anche oggetti basati sugli schemi trovati o comprati. Sfortunatamente, Geralt non è in grado di forgiare una spada o creare dei guanti, perciò dovrà cercare un artigiano qualificato, a cui dovrà fornire componenti (ad esempio, legno, cuoio o spago) e schema per l'oggetto desiderato.

Una volta trovato un artigiano e scelta la relativa opzione di dialogo, verrà visualizzata la finestra di creazione: sulla destra vedrai l'elenco degli schemi disponibili, mentre a sinistra verranno visualizzati i componenti di creazione che possiedi. Dopo aver scelto uno schema, l'ordine e la quantità dei componenti necessari apparirà al centro dello schermo. L'elenco si riempirà automaticamente se sei in possesso degli oggetti necessari. Fatto questo, potrai creare l'oggetto che verrà aggiunto all'inventario.

7. Minigiochi

I minigiochi saranno un'occasione per guadagnare oren e punti esperienza extra, e, in alcuni casi, oggetti legati alle missioni. Solitamente, troverai avversari disposti a sfidarti nella locanda del luogo.

7.1 Dadi

Tutti giocano a dadi: umani, elfi e nani. Non c'è da sorprendersi, visto che è un gioco famoso per le sue regole semplici e le alte puntate. Per iniziare una partita, seleziona l'opzione di dialogo „Giochiamo a dadi“. Il gioco dei dadi utilizza cinque dadi a sei facce, e funziona nel seguente modo:

- Iniziativa la partita, apparirà una tavola da dadi. I tuoi dadi si trovano nella parte inferiore, mentre quelli dell'avversario sono nella parte superiore.
- Per prima cosa, dovrai decidere quanto puntare usando l'apposito indicatore (LB, RB e la levetta sinistra). L'avversario potrà alzare la tua puntata, e tu dovrai accettare o passare.
- Per lanciare i dadi, portali sopra la tavola e usa la levetta sinistra. Muovendo la levetta destra durante il tiro puoi influenzare la direzione presa dai dadi e la forza del lancio: fai attenzione a non lanciarli fuori dalla tavola. Dopo il tuo tiro, sarà il turno dell'avversario.
- Completati i tiri di entrambi i giocatori, potrai confrontare i risultati dei tuoi dadi con quelli dell'avversario.
- Seleziona i dadi che desideri ritirare per evidenziarli: una volta accettata la selezione, potrai aumentare la puntata e ritirare i dadi selezionati.
- Dopo il secondo tiro dell'avversario, i dadi verranno confrontati e il giocatore con il risultato migliore vincerà la puntata.

I risultati vincenti sono, in ordine dal più alto al più basso:

Cinque di un tipo – Cinque dadi con lo stesso valore

Quattro di un tipo – Quattro dadi con lo stesso valore

Full - Una coppia e un tris

Scala a sei - I valori 2, 3, 4, 5 e 6

Scala a cinque - I valori 1, 2, 3, 4 e 5

Tris – Tre dadi con lo stesso valore

Doppia coppia – Due coppie

Coppia - Due dadi con lo stesso valore

Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso risultato, il vincitore sarà determinato dal valore del tiro. Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso valore, la partita viene considerata pari.

7.2 Lotta

La lotta non è un passatempo per gentiluomini, ma a Temeria questi ultimi scarseggiano sempre, perciò Geralt non farà fatica a mantenersi in forma. Potrai partecipare a un torneo locale recandoti nella locanda del luogo, parlando con l'organizzatore degli incontri e selezionando l'opzione di dialogo appropriata. Prima d'iniziare, dovrai fare la tua puntata: più forte sarà l'avversario, più alta sarà la puntata massima.

Una volta iniziato un incontro, vedrai l'avversario di fronte a te. La sua barra della salute si trova sopra la sua testa, mentre la tua è al solito posto. Per vincere, dovrai portare per primo la salute dell'avversario a un livello critico: in altre parole, dovrai mettere al tappeto l'avversario.

Questo minigioco richiede riflessi pronti, poiché utilizza la meccanica delle sequenze interattive: per sferrare un colpo, una serie di colpi o un contrattacco, dovrai premere i pulsanti giusti al momento giusto. Durante il breve periodo di tempo in cui questi verranno visualizzati su schermo, vedrai l'incontro al rallentatore. Se sbaglierai a premere i pulsanti, verrai colpito dall'avversario. Più fallimenti possono portare alla sconfitta.

Se vincerai un incontro, otterrai i soldi puntati dall'avversario e potrai passare a un altro incontro con un avversario più forte. Se, invece, perderai un incontro, la tua puntata andrà all'avversario. Per riprenderti i soldi e l'onore, non ti resterà che parlare con l'organizzatore degli incontri per chiedere la rivincita.

7.3 Braccio di ferro

È un passatempo molto popolare nelle locande: gli ospiti, annoiati dalle solite bevute, sono sempre disposti a mettere alla prova i propri muscoli e a perdere qualche dente. Per iniziare questo minigioco, cerca un avversario seduto e scegli la relativa opzione di dialogo.

Prima di sederti al tavolo e di dare inizio alla sfida, dovrai decidere quanto puntare. Per vincere, dovrai abbassare la mano del tuo avversario fino a toccare il tavolo, mantenendo l'indicatore all'interno della barra gialla. Usa la levetta destra e la levetta sinistra per muovere il puntatore. Il vincitore otterrà i soldi puntati in precedenza.

Questo passatempo è particolarmente diffuso tra i nani, che lavorano tutto il giorno in miniera o nelle fucine: per questo motivo, sono tra gli avversari più forti.

CREDITS

Text

Łukasz Babel

DTP

Michał Ziółkowski
Graphics & Design Studio
www.gdstudio.pl

Przemysław Juszczyk

Supporto tecnico

Leggi questo manuale con attenzione prima di contattare il nostro supporto tecnico. Assicurati inoltre di avere scaricato gli ultimi aggiornamenti del gioco da Xbox LIVE.

Il database online del supporto tecnico è solo una delle risorse che abbiamo creato per offrirti assistenza. Progettato per venire incontro alle tue necessità, è lo strumento migliore per trovare una soluzione rapida ai problemi che potresti incontrare. Per accedere al database visita il sito: <http://www.thewitcher.com/support/>

Se non trovi risposta alle tue domande nella sezione FAQ, riempi il modulo che si trova in fondo alla pagina.

Il nostro supporto tecnico è a tua disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 10 alle ore 18, ma puoi inviare le tue domande quando vuoi, 24 ore su 24, 7 giorni su 7. Il tempo medio di risposta è di 2 giorni lavorativi.

Reclami

Contatta il nostro supporto tecnico prima di inviare la tua copia del gioco via posta. I membri del nostro staff sono molto preparati e saranno in grado di risolvere il tuo problema senza che tu debba affrontare costi aggiuntivi. Se uno dei dischi del gioco è danneggiato, troverai la procedura da seguire nella garanzia.

CDPROJEKT:

DOLBY
DIGITAL

fmod

havok

PATHEngine

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 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.



Customer Service Support

• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute, Price subject to change without notice.)		namcobandaipartners@8-bit.com.au www.namcobandaipartners.com.au
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (1,35€ Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	de.support@namcobandaipartners.com www.de.namcobandaipartners.com
• Belgique	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays) <small>*English speaking support only*</small>	-	uk.support@namcobandaipartners.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays) <small>*English speaking support only*</small>	-	uk.support@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute, Price subject to change without notice.)		www.namcobandaipartners.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 80 (0,15€mn. du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique BP 80003 33611 Cestas Cedex	www.namcobandaipartners.fr fr.support@namcobandaipartners.com
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 (1,24€/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa, 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-1-771 883	de.support@namcobandaipartners.com
• Greece	+30 210 60 18 800	-	gr.support@namcobandaipartners.com
• Italia	-	-	it.support@namcobandaipartners.com www.it.namcobandaipartners.com
• Nederland	-	-	nl.support@namcobandaipartners.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays) <small>*English speaking support only*</small>	-	uk.support@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	es.support@namcobandaipartners.com www.pt.namcobandaipartners.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.support@namcobandaipartners.com www.il.namcobandaipartners.com
• España	Servicio de atención al cliente: Lunes a jueves: 9:00 -18:30 - viernes: 09:00h-15:00	+34 902 10 18 67	es.support@namcobandaipartners.com www.es.namcobandaipartners.com
• Sverige	+44 (0)870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays) <small>*English speaking support only*</small>	-	uk.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-929300 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-770780	de.support@namcobandaipartners.com
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.support@namcobandaipartners.com www.uk.namcobandaipartners.com



ENTRA NELLA COMMUNITY PER VINCERE I GADGET!

1

ISCRIVITI

ENTRA NELLA COMMUNITY



2

CONDIVIDI

PARTICIPA E GUADAGNA PUNTI



3

VINCI

SPENDI I TUOI PUNTI PER OTTENERE I GADGET



WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU

RAGGIUNGI CI CON UNO SCATTO!

