

PC DVD-ROM

HERNÍ MANUÁL



ZAKLÍNAČ
DIVOKÝ HON



CD PROJEKT RED

INSTALACE HRY

1. Ukončete všechny aplikace a úlohy běžící na pozadí.
2. Vložte disk *Zaklínač 3: Divoký hon – Herní disk 1* do mechaniky DVD-ROM.
 - ♦ Pokud je automatické spouštění zapnuté, automaticky se objeví instalační obrazovka.
 - ♦ Pokud je automatické spouštění vypnuté, otevřete složku mechaniky DVD-ROM, která obsahuje disk *Zaklínač 3: Divoký hon – Herní disk 1* a spusťte soubor "setup.exe".
3. Až se objeví instalační okno, zvolte požadovaný jazyk a po vyzvání odsouhlaste EULA.
 - ♦ Zvolený jazyk bude použitý během instalace i v samotné hře. Jazyk herních textů můžete později změnit v nastavení ve hře.
4. Stiskněte na „Instalovat“, čímž hru nainstalujete do výchozího adresáře. Pokud hru chcete nainstalovat na jiné místo, klikněte na „Možnosti“.
 - ♦ V nastavení "Možnosti" si také můžete zvolit jazyk dabingu, který se má nainstalovat. Kromě vámi zvoleného jazyka se vždy nainstaluje i anglický dabing.
5. Spusťte hru pomocí zástupce vytvořeného během procesu instalace.

DirectX®

Zaklínač 3: Divoký hon vyžaduje ke svému chodu rozhraní DirectX® 11.

HRANÍ HRY

Spouštění hry pomocí klienta GOG.com Galaxy Client

Klikněte na zástupce *Zaklínač 3: Divoký hon*. Tím otevřete klienta GOG.com Galaxy.
Hru *Zaklínač 3: Divoký hon* spustíte kliknutím na "Play" (Hrát).

Přístup k bonusovým funkcím pomocí herního kódu GOG.com

Pokud chcete stahovat aktualizace a bezplatná DLC, musíte svou hru spojit s účtem na GOG.com.
To uděláte takto:

1. Klikněte na zástupce *Zaklínač 3: Divoký hon*. Tím otevřete klienta GOG.com Galaxy.
2. Klikněte na „Connect Your Game Now“ („Připojit svou hru nyní“).
3. Založte si bezplatný účet na GOG.com nebo se přihlaste na svůj stávající.
4. Zadejte svůj herní kód GOG.com a aktivujte ho.

Změna dabingu

Můžete si zvolit jiný dabing v sekci „Nastavení“. Tímto krokem si stáhnete soubory dabingu pro jazyk dle svého výběru. Abyste mohli stahovat nové soubory s dabingem, musíte být přihlášení na GOG.com. Soubory s anglickým dabingem zůstanou dostupné neohledně na jazyk, který zvolíte.

Importování uložených pozic

Můžete si importovat uloženou pozici ze hry *Zaklínač® 2: Vrahové králů*. Tím začleníte své volby z této uložené pozice do hry *Zaklínač 3*.

Pokud chcete importovat uloženou pozici, klikněte na „Importovat uloženou pozici ze *Zaklínače 2*“ v hlavní nabídce pod položkou „Nová hra“.

POZNÁMKA: Tato možnost je dostupná pouze tehdy, pokud máte nějaké uložené pozice ze hry *Zaklínač 2: Vrahové králů* ve složce pro uložené pozice:

```
%SystemDrive%\Uživatelé\%USERNAME%\Dokumenty\Witcher 2\gamesaves
```

Jakoukoliv uloženou pozici ze hry *Zaklínač 2*, která se v této složce nachází, můžete importovat do hry *Zaklínač 3: Divoký hon*. Důrazně však doporučujeme použít finální automatické uložení z 3. aktu hry *Zaklínač 2*, neboť jakékoliv dřívější uložené pozice nebudou obsahovat rozhodnutí, která jste udělali v poslední fázi hry. Pokud žádnou pozici neimportujete, použije se výchozí nastavení.

Pokud nejsou k dispozici žádné uložené pozice ze hry *Zaklínač 2*, lze v prologu zahájit dialog, ve kterém budete moci odpovědět na otázky a simulovat import svých voleb ze hry *Zaklínač 2*.

Poznámka k výkonu

Nejllepší možný herní zážitek z této hry umožňují grafické procesory NVIDIA® GeForce®.

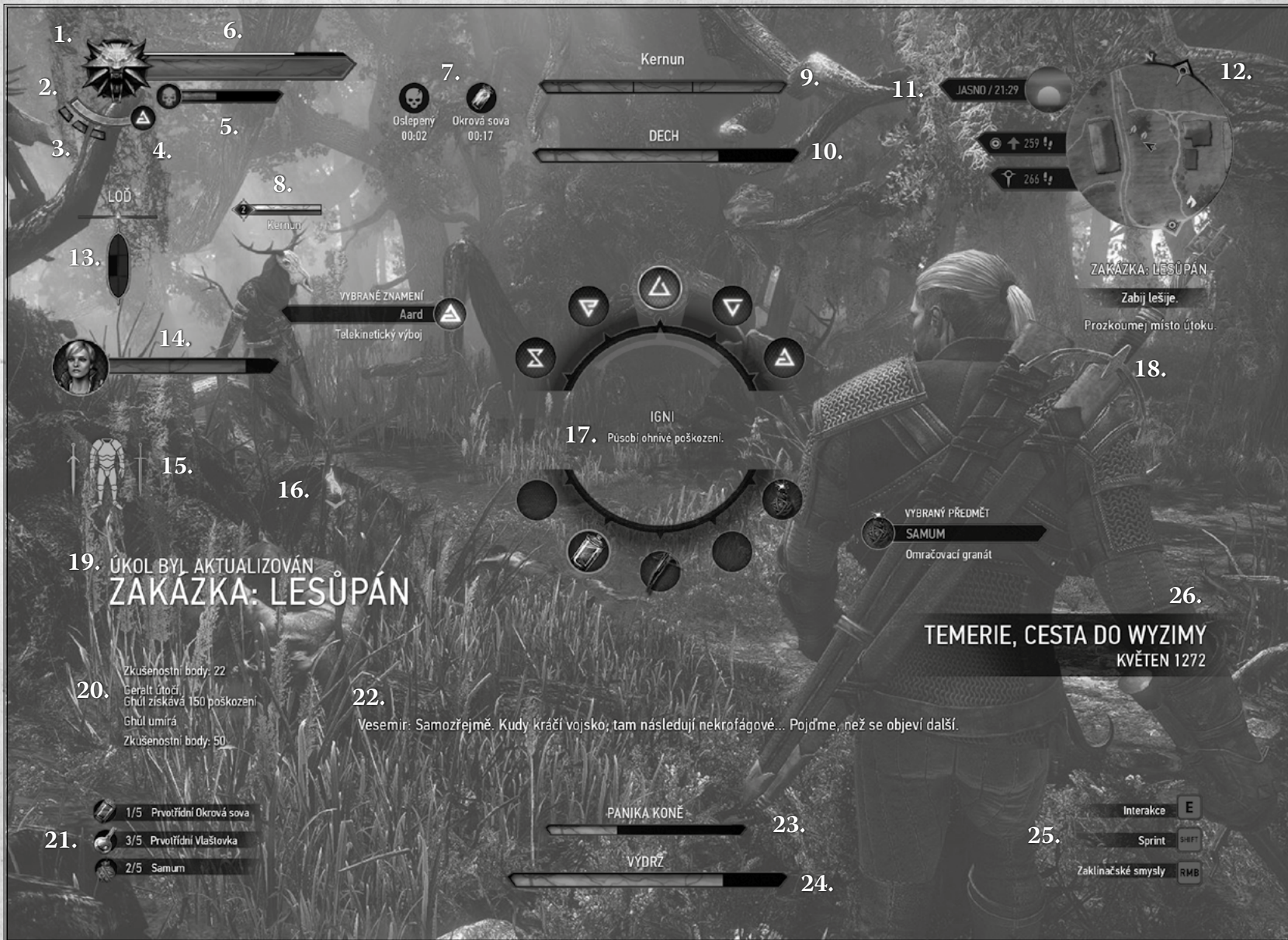
OVLÁDÁNÍ HRY

Výchozí nastavení klávesnice

Pohyb	W, A, S, D	Inventář	I
Interakce, sesednout	E	Postava	K
Vynořit se / šplhat / skok / [podržet] kotoul	Mezerník	Encyklopedie	G
Úskok	Alt	Bestiář	B
Zaměření kamery	Z	Mapa	M
Rychlá nabídka	Tab	Herní nabídka	Enter
Seslat znamení	Q	Nabídka pozastavení	Esc
Běh/sprint/trysk/cval; rychlé plavání; zrychlení člunu	Levý Shift	Tasit ocelový meč	1
Přivolání / zastavení koně	X	Tasit stříbrný meč	2
Zastavit člun / veslovat zpět	S	Skrýt meč	C/~/é
Ponořit se / plavat pod vodou	C	Elixír 1	R
Přepínání chůze / běhu	Levý Ctrl	Elixír 2	F
		Vybrat znamení	3, 4, 5, 6, 7

Myš

Rychlý útok	Levé tlačítko myši
Silný útok	Levé tlačítko myši + Shift
Předmět z kapsy / samostříl	Prostřední tlačítko myši
Zaklánačské smysly; parírování/protiútok	Pravé tlačítko myši



1. 6.

2. 5.

3. 4.

LOD 8.

13.

14.

15.

16.

19. ÚKOL BYL AKTUALIZOVÁN ZAKÁZKA: LESŮPÁN

Zkušenostní body: 22
Geralt utolil
Ghul získává 150 poškození
Ghul umírá
Zkušenostní body: 50

20.

22.

Vesemír: Samozřejmě. Kudy kráčí vojsko; tam následují nekrořágové... Pojdme, než se objeví další.

21.

- 1/5 Prvořídni Okrová sova
- 3/5 Prvořídni Vlaštovka
- 2/5 Samum

Kernun

9.

DECH

10.

11.

JASNO / 21:29

259

266

12.

ZAKÁZKA: LESŮPÁN

Zabij lešije.

Prozkoumej místo útoku.

18.

17. Působí ohnivé poškození.

IGNI

VYBRANÝ PŘEDMĚT

SAMUM

Omračovací granát

26.

TEMERIE, CESTA DO WYZIMY
KVĚTEN 1272

PANIKA KONĚ

23.

VÝDRŽ

24.

Interakce E

Sprint SHIFT

Zaklínačské smysly RMB

25.

HERNÍ ROZHRAŇÍ

Vzhled hry a nastavení zobrazení je možné do velké míry upravit. To provedete tak, že v hlavní nabídce nebo v nabídce pozastavení zvolíte položku Nastavení. Poznámka: Ne všechny prvky rozhraní budou viditelné neustále.

1. **Vlčí medailon:** Září, když je kolem něco zajímavého.
2. **Ukazatel výdrže:** Zobrazuje vaši výdrž. Výdrž se snižuje při používání znamení, běhání či plavání na tu nejvyšší rychlost.
3. **Adrenalinové body:** Zobrazuje vaše stávající body adrenalinu. Ty je možné získávat i ztrácet během boje a zvyšují vaši schopnost působit poškození.
4. **Stávající znamení:** Zobrazuje právě vybrané znamení.
5. **Ukazatel toxicity:** Zobrazuje stávající úroveň toxicity (která se zvyšuje pitím elixírů). Když se zvýrazní ikona lebky, dosáhli jste nebezpečné úrovně toxicity.
6. **Hráčovo zdraví:** Zobrazuje zbývající zdraví.
7. **Stávající bonusy a postihy:** Seznam účinků, které se na vás momentálně vztahují.
8. **Ukazatel zdraví nepřítelů:** Zobrazuje jméno, úroveň a zbývající zdraví právě zaměřeného nepřítelů. Barva ukazatele zdraví naznačuje typ zaměřeného nepřítelů: stříbrná označuje nepřítelů magického původu, červená označuje všechny ostatní druhy. Číslo nalevo od ukazatele představuje nepřítelův úroveň. Pokud jste o 5 či více úrovní nad nepřítelům, číslo bude šedé. Pokud se vaše úroveň od nepřítelů neliší o více než 4 úrovní, číslo bude zelené. Pokud je nepřítelů o 5 či více úrovní nad vámi, číslo bude červené. Lebka u ukazatele zdraví značí, že nepřítelů představuje velkou hrozbu.
9. **Jméno a ukazatel zdraví bosse:** Ukazuje jméno a zbývající zdraví současného bosse.
10. **Ukazatel kyslíku:** Zobrazuje množství vzduchu, který vám při potápění zbývá v plicích.
11. **Stávající denní doba a počasí:** Zobrazuje informace o tom, kolik je hodin a jaké je počasí (jasno, deštivo, sněžení atd.).
12. **Minimapa:** Zobrazuje vaše okolí, směr ke sledovaným úkolům a umístění nejbližších zajímavých bodů (rychlé cestování, cíle úkolů, bylinky, nepřítelů atd.).
13. **Stav loď:** Zobrazuje stávající stav vaší loď. Nákres je rozdělen na 6 částí, z nichž každá představuje jednu část loď. Pokud kterákoliv část zrudne, loď byla vážně poškozena. Pokud kterákoliv část zčerná, loď se potopí.

14. **Portrét společníka:** Zobrazuje obrázek nehratelné postavy, která vás momentálně doprovází, a také její jméno a zdraví.
15. **Výdrž předmětů:** Zobrazuje stav vašeho stávajícího vybavení. Zobrazení je rozděleno do částí, které odpovídají pozicím, do nichž si můžete vybavení umístit. Když nějaká část zrudne, je předmět na této pozici vážně poškozen.
16. **Interakce:** Zobrazuje, které tlačítko byste měli stisknout, abyste provedli daný úkon. Mění se podle toho, na co se zrovna soustředíte.
17. **Rychlá nabídka:** Pomocí této nabídky můžete měnit aktivní znamení či předmět rychlé nabídky (kuši, petardu, úkolový předmět atd.), který si vyberete v inventáři.
18. **Aktivní úkol:** Zobrazuje momentálně sledovaný úkol a jeho podúkoly.
19. **Sekce aktualizací:** Zobrazuje aktualizace úkolů, získané předměty, objevená místa pro rychlé cestování, nalezené zajímavosti, získané úrovně a naučené recepty.
20. **Záznam akce:** Popisuje vaši aktivitu a příslušné statistiky.
21. **Dodatečné vybavení:** Zobrazuje momentálně vybraný elixýr a aktivní předmět z rychlé nabídky.
22. **Titulky:** Zobrazují rozhovory postav.
23. **Úroveň strachu koně:** Zobrazuje, jak blízko má váš kůň ke zpanikaření. Úroveň strachu vašeho koně se zvyšuje, když se k němu přiblíží nepřítel.
24. **Výdrž koně:** Zobrazuje výdrž vašeho koně. Když vašemu koni výdrž dojde, nemůžete cválat. Můžete ale klusat či jít.
25. **Nápověda k ovládní:** Zobrazuje informace o úkonech, které můžete ve hře provést v daný okamžik (během boje, průzkumu, při plavání, v sedle atd.).
26. **Stávající místo/rok:** Zobrazuje se při změně času a místa příběhu (například na začátku flashbackových filmečků/herních úseků).

TECHNICKÁ PODPORA CD PROJEKT RED

Aktuální manuál najdete na adrese: thewitcher.com/extras

Bázi znalostí společnosti CD PROJEKT RED najdete na adrese: thewitcher.com/support

Pokud nemůžete nalézt odpověď na svou otázku v naší bázi znalostí, obraťte se na nás odesláním žádosti na stránkách podpory.

ZÁRUKA

Na tuto videohru se vztahuje záruka podléhající zákonům země, ve které byla hra zakoupena, trvající 90 dnů od data zakoupení. Je vyžadováno potvrzení o koupi.

Záruka není platná v těchto případech:

1. Videohra byla zakoupena pro komerční či profesionální použití (veškeré druhy těchto použití jsou přísně zakázány).
2. Videohra je poškozena kvůli nesprávnému zacházení, nehodě či nesprávnému používání ze strany uživatele.

Bližší informace ohledně této záruky se může uživatel dozvědět od prodejce, od kterého hru zakoupil, nebo od distributora v zemi, ve které hru zakoupil.

AUTOŘI

Návrh:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Soška ve sběratelské edici:

uDock.eu Creative Studio:
Tomasz Radziewicz
Ścibor Teleszyński
Adam Świerżewski

Technická podpora:

Aron Zoellner
Tae-Yong Kim
Jiho Choi
Dane Johnston
Hermes Lanker
Louis Bavoil
David Sullins
Bryan Galdrikian
Matt Rusiniak

Obálka:

Bartłomiej Gawel

Powered by
Wwise

NVIDIA
PHYSX

speedtree

AUTODESK
SCALEFORM

SIMPLYGON

CD PROJEKT RED

GOG
COM

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 by Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. GOG.com is © 2008 – 2015 and is a registered trademark of GOG Ltd. All rights reserved. Powered by Wwise © 2006 – 2015 Audiokinetic Inc. All rights reserved. NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2005-2015 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2015 Autodesk, Inc. All rights reserved. Uses Simplygon™, Copyright © 2015 Donya Labs AB. Uses Umbra. © 2015 by Umbra Software Ltd. www.umbrasoftware.com. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



WWW.THEWITCHER.COM

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 by Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.
GOG.com is © 2008-2015 and is a registered trademark of GOG Ltd. All rights reserved.