

PC DVD-ROM

KÉZIKÖNYV

A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher. He is shown from the chest up, wearing his characteristic green and brown armor. He has long, white hair tied back and a serious, battle-worn expression with yellow eyes. He is holding a sword in his right hand, and another sword is visible on his back. The background is a bright, hazy white, suggesting a snowy or misty environment. The title 'THE WITCHER WILD HUNT' is overlaid on the center of the image in a stylized, metallic font. The word 'WITCHER' is the largest, with 'THE' above it and 'WILD HUNT' below it. A red, three-pronged logo is positioned between 'WILD' and 'HUNT'.

THE
WITCHER
WILD HUNT



CD PROJEKT RED

A JÁTÉK TELEPÍTÉSE

1. Zárj be minden nyitott alkalmazást és futó feladatot.
2. Helyezd a *The Witcher 3: Wild Hunt – Játéklemez 1* feliratú lemezt a DVD-ROM meghajtóba.
 - ♦ Ha az automatikus indítás funkció engedélyezett, a telepítőképernyő automatikusan megjelenik.
 - ♦ Ha az automatikus indítás funkció nem engedélyezett, nyisd meg a *The Witcher 3: Wild Hunt – Játéklemez 1*-et tartalmazó DVD-ROM meghajtót és futtasd a „setup.exe” fájl.
3. Amikor a játék telepítőképernyője megjelenik, válaszd ki a kívánt nyelvet, és amikor jelzi, fogadd el a végfelhasználói licencszerződést (EULA).
 - ♦ A választott nyelvet használja a telepítő és a játék maga is. A játék nyelvét később is megváltoztathatod a játékménü segítségével.
4. Kattints a „Telepítés” gombra a játék telepítéséhez az alapértelmezett mappába. Ha máshová szeretnéd telepíteni a játékot, kattints a „Beállítások” gombra.
 - ♦ A „Beállítások” alatt kiválaszthatod a szinkronhangok telepítését is. Az angol szinkronhang mindenképpen telepítésre kerül az itt kiválasztott nyelv mellett.
5. Futtasd a játékot a telepítési folyamat alatt létrehozott parancsikonnal.

A DirectX®

A DirectX® 11 szükséges a *The Witcher 3: Wild Hunt* futtatásához.

A JÁTÉK FUTTATÁSA

A játék indítása GOG.com Galaxy klienssel

Kattints a *The Witcher 3: Wild Hunt* parancsikonra. Ez megnyitja a GOG.com Galaxy klienst. A *The Witcher 3: Wild Hunt* indításhoz kattints a „Play” gombra.

Extra tartalmak elérése GOG.com játék kóddal

A frissítések és az ingyenes letölthető tartalmak (DLC) eléréséhez hozzá kell kapcsolnod a játékot egy GOG.com fiókhoz. Ehhez:

1. Kattints a *The Witcher 3: Wild Hunt* parancsikonra. Ez megnyitja a GOG.com Galaxy klienst.
2. Kattints a „Connect Your Game Now” feliratra.
3. Hozz létre ingyenes GOG.com fiókot vagy jelentkezz be egy már létezőbe.
4. Add meg a GOG.com játék kódot a beváltáshoz.

Szinkronhang váltása

Különböző nyelvű szinkronhangok közül választhatsz a „Beállítások” részben. Ha így teszel, az általad választott nyelv szinkronhang-fájljai letöltődnek. Előbb be kell jelentkezned a GOG.com fiókodba, hogy új szinkronhangokat tölthess le. Az angol nyelvű szinkronhang továbbra is elérhető marad az általad választott nyelv mellett.

Elementett játék importálása

Importálhatsz a *The Witcher® 2: Assassins of Kings* játékból elementett állást. Ha így teszel, a korábbi játékban hozott döntéseid hatással lesznek a *Witcher 3* játékélményre. Mentett játék importálásához kattints a „*Witcher 2* mentett állás importálás” feliratra a Főmenüben az „Új játék” pont alatt.

MEGJEGYZÉS: Ez a lehetőség csak akkor választható, ha a mentett állások mappájában található mentések a *The Witcher 2: Assassins of Kings* játékból:

%SystemDrive%\Users\FELHASZNÁLÓNÉV\Documents\Witcher 2\gamesaves

Bármely ebben a mappában jelen lévő mentett állás a *The Witcher 2* játékból importálható a *The Witcher 3: Wild Hunt* játékba. Javasolt azonban a *The Witcher 2 3. felvonásának* végéről származó automatikus mentést importálni, mivel a korábbi állapotok nem tartalmazznak minden döntést, amit a játék későbbi részeiben hoztál meg. A nem importált döntésekhez az alapbeállítás rendelődik hozzá.

Ha nincs *The Witcher 2* mentett állás, a Bevezető alatt el lehet indítani egy párbeszédet, ami a feltett kérdések megválaszolásával lehetővé teszi, hogy szimuláld a *The Witcher 2* játékban meghozott döntéseidet.

Megjegyzés a teljesítményről

A játékot NVIDIA® GeForce® GPU-n futtatva érhetjük el a lehető legjobb játékélményt.

JÁTÉKVEZÉRLÉS

Alapértelmezett billentyűzet kiosztás

Mozgás	W, A, S, D	Felszerelés	I
Interakció, Lóról leszállás	E	Karakter	K
Ugrás / Mászás / Felszínre emelkedés / [Nyomva tartva] Gurulás	Szóköz	Szójegyzék	G
Kitérés	Alt	Bestiárium	B
Célpont megjelölése	Z	Térkép	M
Gyorsmenü	Tab	Játék menü	Enter
Jelhasználát	Q	Szünet menü	Esc
Futás/Sprint/Ügetés/Vágta; Gyorsúszás; Hajó gyorsítása	Bal Shift	Acélkard előhúzása	1
Ló hívása / Ló megállítása	X	Ezüstkard előhúzása	2
Megállítás / Tolatás hajóval	S	Kard eltétele	C/~/é
Lebukás / Elmerülés	C	Elfogyasztható 1	R
Séta / futás váltás	Bal Ctrl	Elfogyasztható 2	F
		Jel kiválasztása	3, 4, 5, 6, 7

Egér

Gyors támadás	Bal egérgomb
Erős támadás	Bal egérgomb + Shift
Parancsikonhoz kötött tárgy használata / Számszerij	Középső egérgomb
Witcher érzékek; Háritás / Ellentámadás	Jobb egérgomb



1. 6.

2. 5.

3. 4.

CSÓNÁK 8.

13.

14.

15.

16.

19. KÜLDETÉS FRISSTÍVE
MEGBIZÁS: AZ ERDŐ URA

Tapasztalati pont: 22
Geralt támadása Ghoul ellen 150 sebzést okoz
Ghoul meghal.
Tapasztalati pont: 30

20.

22.

Vesemir: Persze. Mikor a seregek vonulnak, a hullafalók a nyomukban járnak.

21.

- 1/5 Kiváló Rótbagoly
- 3/5 Kiváló Fecske
- 2/5 Számum

Kernun

7.
Elvakítva 00:02
Rótbagoly 00:17

9.

LEVEGŐ 10.

11.

TISZTA / 21:29

↑ 259

↑ 266

12.

MEGBIZÁS: AZ ERDŐ URA

Öld meg a lesit!
Vizsgáld meg a szörny támadásának helyszínét!

18.

17. IGNI
Tűzsebzést okoz

KIVÁLASZOTT TÁRGY
SZÁMUM
Bénító gránát

26.

TEMERIA, A VIZIMÁBA VEZETŐ ÚT
MÁJUS 1272

LO PANIKJELZŐ

23.

ALLOKÉPESÉG

24.

25.

- Használat E
- Sprintelés SHIFT
- Witcher érzékek RMB

A JÁTÉK KEZELŐFELÜLETE

A játék vizuális és megjelenítési opciói könnyen testre szabhatóak. Beállításukhoz menj a Játék menü vagy a Szünet menü Opciók elemére. Megjegyzés: Nem minden kezelőfelületi funkció látható egyszerre.

1. **Farkasmedál:** Fénylik, ha valami fontos dolog van a közelben.
2. **Állóképesség csík:** Állóképességet mutatja, ami csökken, ha jeleket használsz, sprintelsz, vagy a lehető leggyorsabban úszol.
3. **Adrenalin pontok:** Jelenlegi Adrenalin pontjaidat mutatja, melyek harcban szerezhetők és veszíthetők el, növelve sebzőképességedet.
4. **Jelenleg aktív jel:** A pillanatnyilag kijelölt jelet mutatja.
5. **Főzetmérgezés sáv:** Jelenlegi főzet mérgezetségi szintedet mutatja (ami növekszik, ha főzeteket iszol). Amikor a koponya ikon látható, veszélyes főzetmérgezési szintet értél el.
6. **Játékos életerej:** Megmaradt életerődet mutatja.
7. **Jelenlegi hatások:** A jelenleg rád érvényesülő hatásokat mutatja.
8. **Ellenség életerőcsíkja:** A jelenleg megcélzott ellenség nevét, szintjét és megmaradt életerejét jelzi. Az életerőcsík színe az ellenfél típusát jelzi: ezüst szín esetén mágikus eredetű, az összes többi pedig vörös. A csíktól balra látható szám az ellenség szintje. Ha 5 vagy több szinttel az ellenfél felett állsz, a szám sötét lesz. Ha 4 szinten belül vagy az ellenségétől, a szám zöld színű. Amennyiben 5 vagy több szinttel magasabb nálad az ellenfél, a szám vörösre vált. Ha az életerőcsík mellett koponya tűnik fel, akkor az illető nagy fenyegetést jelent.
9. **Főellenség életerőcsíkja:** A jelenlegi főellenség nevét és megmaradt életerejét mutatja.
10. **Oxigén csík:** Mutatja, mennyi levegő maradt a tüdődben, amikor víz alatt vagy.
11. **Jelenlegi napszak és időjárás:** Információk a pillanatnyi napszokról és az időről (derült, esős, havazik, stb.).
12. **Minitérkép:** Környezeted látható rajta a követett feladatokkal és a közeli fontos pontok helyével (gyorsutazási pontok, küldetésfeladatok, gyógynövények, ellenfelek, stb.).
13. **Hajó állapota:** Hajód jelenlegi állapotát tünteti fel. A diagram 6 szekcióra oszlik, melyek a hajó egy-egy szegmensét jelképezik. Ha bármelyik is vörösre vált, a hajó komoly sérülést szenvedett. Ha bármelyik szekció feketévé válik, a hajó elsüllyed.

14. **Útitárs képe:** Amennyiben jelenleg követ egy NJK (nem játékos karakter), itt lesz a képe, valamint jelenlegi életereje és neve.
15. **Tárgy tartóssága:** Jelenleg használt tárgyaid állapotát mutatja. A képernyő a tárgyak helyeinek megfelelő szekciókra oszlik. Amikor egy szekció vörösre vált, az illető helyre tett tárgy komoly sérülést szenvedett.
16. **Interakció:** Megmutatja, mely gombbal hajthatod végre az adott cselekvést. Jelenlegi fókuszodtól függően változik.
17. **Gyors elérés menü:** Itt változtathatsz az aktív jelen vagy gyors elérésű tárgyon (számszerij, bomba, küldetéstárgy, stb.).
18. **Aktív küldetés:** A jelenleg nyomon követett küldetést és feladatait mutatja.
19. **Hírek szekció:** A küldetések új híreit, a kapott tárgyakat, a felfedezett útszakaszpontokat, a talált fontos helyeket, a szerzett szinteket és a megtanult formulákat mutatja.
20. **Tevékenységnapló:** Leírja tevékenységedet és az ezzel kapcsolatos statisztikákat.
21. **További felszerelés:** A jelenleg nálad lévő főzeteket és aktív gyorselérésű tárgyadat mutatja.
22. **Feliratok:** Megjeleníti a párbeszédtek szövegét.
23. **A ló félelemszintje:** Azt mutatja, milyen közel áll a ló a pánikhoz. Lovad félelemszintje emelkedik, ha ellenfelek közelednek.
24. **A ló állóképessége:** Lovad állóképességét mutatja. Amikor ez elfogy, nem fog tudni vágatni. Poroszkálni vagy ügetni azonban igen.
25. **Vezérlési ságó:** Információk a játékban végrehajtható tevékenységekről egy adott pillanatban (harc, felderítés, úszás vagy lovaglás közben, stb.).
26. **Jelenlegi helyzet/Év:** Megjelenik, miután a történet ideje és helyszíne változott (például visszaemlékezések bejátszásánál vagy újabb játékmeneti szegmensek kezdetén).

TECHNIKAI TÁMOGATÁS

A kézikönyv legfrissebb verziója a következő címen található: thewitcher.com/extras

A CD PROJEKT RED tudásbázisának címe: thewitcher.com/support

Ha nem találsz a keresett választ a tudásbázisban, fordulj hozzánk bizalommal: küldj kapcsolatfelvételi kérelmet az ügyfélszolgálati oldalunkon keresztül.

JÓTÁLLÁS

A videojátékra a vásárlás országában érvényes jogszabályoknak megfelelő jótállás vonatkozik, amely a vásárlás napjától számított 90 napig érvényes. Az igénybeviteléhez a vásárlást igazoló dokumentumok szükségesek.

A jótállás az alábbi esetekben nem érvényes:

1. Ha a videojátékot kereskedelmi vagy szakmai célból vásárolták (minden ilyen célú felhasználás szigorúan tilos).
2. Ha a videojáték a fogyasztó hibájából károsodást szenvedett hanyag kezelés, baleset vagy helytelen használat következtében.

A jótállással kapcsolatban a fogyasztó a játékot értékesítő viszonteladótól, illetve a vásárlás országában illetékes terjesztőtől kaphat további tájékoztatást.

KÖZREMŰKÖDŐK

Tördelés:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Borító:

Bartłomiej Gawel

Collector's Edition figura:

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

Műszaki támogatás:

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

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.