

PC DVD-ROM

INSTRUKCJA



WIEDŹMIN
DZIKI GON



CD PROJEKT RED

INSTALACJA GRY

1. Zamknij wszystkie aplikacje działające w tle.
2. Włóż płytę *Wiedźmin 3: Dziki Gon - Dysk 1* do napędu DVD.
 - ♦ Jeśli Autoodtworzenie jest włączone, ekran instalacji pojawi się automatycznie.
 - ♦ Jeśli Autoodtworzenie nie jest włączone, należy w Windows odnaleźć katalog napędu DVD zawierający *Wiedźmin 3: Dziki Gon - Dysk 1* i uruchomić plik „setup.exe”.
3. Gdy pojawi się okno instalatora gry, wybierz wersję językową i zaakceptuj warunki umowy licencyjnej.
 - ♦ Wybrany na tym etapie język będzie używany w czasie instalacji oraz potem w samej rozgrywce. Język tekstów gry można później zmienić w menu głównym.
4. Kliknij „Instaluj”, aby zainstalować grę w domyślnym katalogu instalacji. Aby zainstalować grę w katalogu innym niż domyślny, wybierz „Opcje”.
 - ♦ W „Opcjach” można też wybrać język głosów gry. Poza wybraną wersją głosową zawsze instalowana jest angielska wersja głosowa.
5. Uruchom grę, używając skrótu utworzonego podczas instalacji.

DirectX®

Biblioteki DirectX® 11 są niezbędne do grania w *Wiedźmina 3: Dziki Gon*.

GRA W WIEDŹMINA 3: DZIKI GON

Uruchamianie gry przy użyciu Klienta GOG.com Galaxy

Kliknij skrót *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Uruchomi to Klienta GOG.com Galaxy. Aby uruchomić *Wiedźmina 3: Dziki Gon*, kliknij „Gra”.

Dostęp do dodatkowych funkcji przy pomocy kodu gry GOG.com

Aby ściągać aktualizacje i darmowe DLC, należy dodać grę do konta GOG.com. Żeby to zrobić:

1. Kliknij skrót do *Wiedźmina 3: Dziki Gon*. To otworzy Klienta GOG.com Galaxy.
2. Kliknij „Dodaj grę teraz”.
3. Utwórz darmowe konto GOG.com lub zaloguj się do już istniejącego konta.
4. Wprowadź swój kod gry GOG.com, by dodać grę.

Zmiana języka głosów

Język głosów można wybrać w sekcji „Ustawienia”. Pozwoli to ściągnąć pliki głosowe dla wybranego języka. Aby ściągnąć nowe pliki głosowe, trzeba zalogować się do swojego konta GOG.com. Poza wybranym w „Ustawieniach” językiem głosów dodatkowo zawsze dostępne są głosy angielskie.

Importowanie zapisów gry

Istnieje możliwość importowania zapisu gry z *Wiedźmina® 2: Zabójcy Królów*. Spowoduje to uwzględnienie wyborów zarejestrowanych w tym zapisie w *Wiedźminie 3*. Aby importować zapis gry, kliknij na „Importuj zapis gry z *Wiedźmina 2*” poniżej opcji „Nowa Gra” w Menu Głównym.

UWAGA! Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, jeśli w katalogu:

%SystemDrive%\Users\%USERNAME%\Dokumenty\Witcher 2\gamesaves znajdują się zapisy gry z *Wiedźmina 2: Zabójcy Królów*.

Każdy zapis gry z *Wiedźmina 2* obecny w tym katalogu może być importowany do *Wiedźmina 3: Dziki Gon*. Polecamy jednak użycie ostatniego automatycznego zapisu gry z Aktu 3 *Wiedźmina 2*, ponieważ wcześniejsze zapisy gry nie będą zawierały wyborów dokonanych na późniejszym etapie gry. Dla wszystkich niezaimportowanych wyborów zostaną użyte ustawienia domyślne.

Uwagi dotyczące wydajności

Korzystanie z kart graficznych NVIDIA® GeForce® pozwoli na uzyskanie najlepszych wrażeń z gry w *Wiedźmina 3: Dziki Gon*.

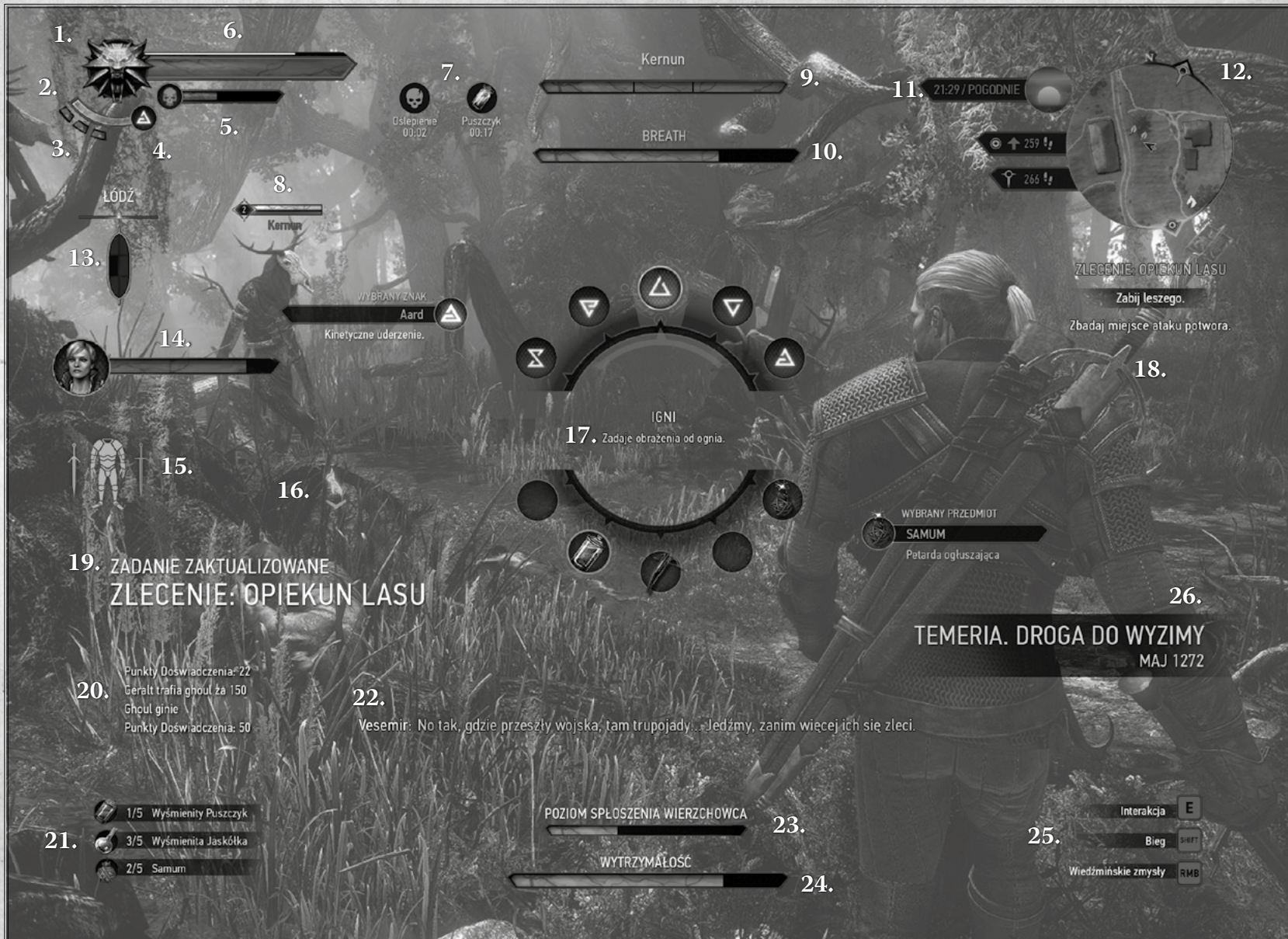
USTAWIENIA STEROWANIA

Domyślne skróty klawiszowe

Ruch	W, A, S, D	Cechy postaci	K
Interakcja, Zejście z konia	E	Włącz chodzenie/Bieg	Lewy Ctr
Wypłyni/Wspinanie/Skok, [przytrzymaj] Przewrót	Spacja	Glosariusz	G
Unik	Alt	Bestiariusz	B
Zablokuj wskaźnik na celu	Z	Mapa	M
Menu szybkiego dostępu	Tab	Menu gry	Enter
Użyj znaku	Q	Menu pauzy	Esc
Bieg/Sprint/Galoip/Cwał, Płyn szybko, Przyspiesz łódkę	Lewy Shift	Dobądź miecza stalowego	1
Przywołaj konia/Zatrzy- maj konia	X	Dobądź miecza srebrnego	2
Zatrzymaj/Wstecz łódką	S	Schowaj miecz	C/~/é
Nurkuj/Zanurz się	C	Do użytku 1	R
Ekwipunek	I	Do użytku 2	F
		Wybierz znak	3, 4, 5, 6, 7

Mysz

Cios szybki	Lewy przycisk myszy
Cios mocny	Lewy przycisk myszy + Shift
Szybki dostęp do przedmiotu/Kusza	Środkowy przycisk myszy
Wiedźmińskie Zmysły/Parowanie/ Kontratak	Prawy przycisk myszy



1. 6.

2. 5.

3. 4.

LÓDŹ 8.

13.

14.

15.

16.

19. ZADANIE ZAKTUALIZOWANE
ZLECENIE: OPIEKUN LASU

Punkty Doświadczenia: 22
Geralt trafia ghoula za 150
Ghoula ginie
Punkty Doświadczenia: 50

20.

22.

Vesemir: No tak, gdzie przeszły wojska, tam trupojady... Jedźmy, zanim więcej ich się zleci.

21.

- 1/5 Wyśmienity Puszczyc
- 3/5 Wyśmienita Jaskółka
- 2/5 Samum

7. Osłepienie 00:02 Puszczyc 00:17

Kernun

9.

BREATH

10.

11.

21:29 / POGODNIE

259 266

12.

ZLECENIE: OPIEKUN LASU

Zabij leszego.

Zbadaj miejsce ataku potwora.

18.

17. Zadaje obrażenia od ognia.

IGNI

WYBRANY ZNAK
Aard
Kinetyczne uderzenie.

WYBRANY PRZEDMIOT
SAMUM
Petarda oguszająca

26.

TEMERIA. DROGA DO WYZIMY
MAJ 1272

POZIOM SPŁOSZENIA WIERZCHOWCA

23.

WYTRZYMAŁOŚĆ

24.

25.

Interakcja E
Bieg SHIFT
Wiedźmińskie zmysły RMB

INTERFEJS GRY

Opcje grafiki i wyświetlania pozwalają na dostosowanie tych aspektów gry do potrzeb gracza. By je zmienić, otwórz „Opcje” w Menu Głównym lub w Menu Pauzy.

Uwaga! Nie wszystkie elementy interfejsu gry będą widoczne naraz.

1. **Medalion:** Świeci, gdy w pobliżu znajduje się coś godnego uwagi.
2. **Pasek wytrzymałości:** Wyświetla poziom wytrzymałości bohatera. Poziom wytrzymałości spada, gdy używasz Znaków, sprintujesz lub płyniesz najszybszym tempem.
3. **Punkty adrenaliny:** Wyświetla posiadane w danym momencie punkty adrenaliny. Punkty adrenaliny, zyskiwane i zużywane podczas walki, zwiększają twoje możliwości zadawania obrażeń.
4. **Aktywny Znak:** Wyświetla aktualnie wybrany Znak.
5. **Pasek toksyczności:** Wyświetla poziom toksyczności, który wzrasta, gdy pijesz eliksiry. Kiedy ikonka czaszki jest podświetlona, oznacza to, że został osiągnięty niebezpieczny poziom toksyczności.
6. **Pasek życia:** Wyświetla pozostałe życie bohatera.
7. **Aktywne pozytywne i negatywne efekty czasowe:** Wyświetla efekty czasowe działające na bohatera.
8. **Pasek żywotności przeciwnika:** Wyświetla imię lub nazwę, poziom i pozostałe życie aktualnie wybranego przeciwnika. Kolor paska życia wskazuje na typ wybranego przeciwnika: srebrny oznacza przeciwnika pochodzenia magicznego, czerwony oznacza przeciwnika innego typu. Liczba na lewo od paska to poziom przeciwnika. Jeśli jesteś 5 lub więcej poziomów powyżej przeciwnika, liczba ta będzie wyświetlana na szaro. Jeśli przeciwnik jest pomiędzy 4 poziomami powyżej a 4 poziomami poniżej poziomu bohatera, liczba ta będzie wyświetlana na zielono. Jeśli przeciwnik jest o 5 lub więcej poziomów silniejszy liczba wyświetli się na czerwono. Czaszka w pobliżu paska życia wskazuje, że przeciwnik stanowi poważne zagrożenie.
9. **Pasek żywotności bossa:** Wyświetla imię i pozostałe życie danego bossa.
10. **Pasek tlenu:** Podczas nurkowania pokazuje, ile masz jeszcze powietrza.
11. **Wskaźnik pory dnia i pogody:** Pokazuje aktualną porę dnia i pogodę (czyste niebo, deszcz, śnieg itp.).
12. **Minimapa:** Wyświetla otoczenie bohatera, wskazuje drogę do śledzonych celów i pokazuje pobliskie miejsca godne uwagi (punkty szybkiej podróży, śledzone zadania, zioła, przeciwników itd.).
13. **Wytrzymałość łódki:** Wyświetla aktualny stan łódki. Ten schemat został podzielony na 6 części, każda przedstawia inny segment łódki. Jeśli któryś z segmentów jest wyświetlany na czerwono, oznacza to, że łódka uległa poważnemu uszkodzeniu. Jeśli któryś z segmentów jest wyświetlany na czarno, łódka zatonie.

14. **Portret towarzysza:** Wyświetla portret, pozostałe życie i imię postaci niegrywalnej, która towarzyszy bohaterowi w danej chwili.
15. **Zużycie przedmiotów:** Wyświetla stan aktualnie wyekwipowanych przedmiotów. Schemat ten jest podzielony na sekcje odpowiadające poszczególnym miejscom na wyekwipowanie przedmiotów. Jeśli dana część jest wyświetlana na czerwono, przedmiot wyekwipowany w odpowiadającym jej miejscu został poważnie uszkodzony.
16. **Interakcja:** Wyświetla, który przycisk powinien być wciśnięty, aby wykonać daną czynność. Zmienia się zależnie od aktualnie wskazywanego celu.
17. **Menu szybkiego dostępu:** Użyj tego menu, aby zmienić aktywny Znak lub przedmiot dostępny do szybkiego użycia (kuszę, petardę, przedmiot fabularny itd.).
18. **Aktywne zadania:** Wyświetla aktualnie śledzone zadanie i jego cele.
19. **Aktualizacje:** Wyświetla informacje o zaktualizowaniu zadania, otrzymanych przedmiotach, odkrytych miejscach, napotkanych lokalizacjach godnych uwagi, zyskanych poziomach i poznanych recepturach.
20. **Zapis akcji:** Opisuje podejmowane akcje i związane z nimi statystyki.
21. **Dodatkowy ekwipunek:** Wyświetla aktualnie wyposażone przedmioty użytkowe i aktywny przedmiot wybrany w menu szybkiego dostępu.
22. **Wypowiedzi postaci:** Wyświetla, co mówią postaci.
23. **Poziom spłoszenia wierzchowca:** Pokazuje, jak blisko paniki jest koń. Poziom spłoszenia konia wzrasta wraz ze zbliżaniem się przeciwników.
24. **Wytrzymałość wierzchowca:** Wyświetla wytrzymałość konia. Kiedy poziom wytrzymałości konia spada, nie można dłużej cwałować. Nadal jest jednak możliwy stęp i galop.
25. **Wskazówki dot. przycisków:** Wyświetla informacje dotyczące czynności, które można wykonać w grze w danym momencie (podczas walki, eksploracji, pływania, w czasie jazdy konno itd.).
26. **Umiejscowienie/Czas:** Wyświetlane po zmianach miejsca przebywania/upływnięciu czasu związanego z akcją gry (np. na początku retrospekcji/kolejnych części fabularnych).

POMOC TECHNICZNA

Aby uzyskać dostęp do najbardziej aktualnej instrukcji, odwiedź: thewitcher.com/extras.

Bazę wiedzy CD PROJEKT RED znajdziesz na: thewitcher.com/support.

Jeśli nie możesz znaleźć odpowiedniej porady w naszej bazie wiedzy, skontaktuj się z nami, wysyłając zgłoszenie przez stronę pomocy technicznej. Na wszystkie zgłoszenia odpowiadamy mailowo.

GWARANCJA

Gwarancja udzielona na tę grę jest zgodna z prawami kraju, w którym gra została zakupiona, i jest ważna przez 90 dni od momentu zakupu. Wymagany jest dowód zakupu.

Niniejsza gwarancja nie obowiązuje w następujących przypadkach:

1. Gdy niniejsza gra wideo została zakupiona do użytku komercyjnego lub zawodowego (takie zastosowanie gry jest surowo wzbronione).
2. Gra została uszkodzona w wyniku niewłaściwego obchodzenia się, wypadku lub nieodpowiedniego użycia przez użytkownika.

By uzyskać dalsze informacje dotyczące gwarancji, należy skontaktować się ze sprzedawcą, u którego gra została nabyta, lub z dystrybutorem odpowiedzialnym za dystrybucję w kraju, w którym gra została nabyta.

AUTORZY

Układ:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Okładka:

Bartłomiej Gawel

Figurka z edycji

kolekcyjerskiej:

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

Wsparcie inżynieryjne:

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

Powered by
Wwise

NVIDIA
PHYSX

ILLUMINATE THE WAY
IT'S MEANT
TO BE PLAYED

speedtree

AUTODESK
SCALEFORM

SIMPLYGON

CD PROJEKT RED

GOG
COM

The Witcher® jest zarejestrowanym znakiem towarowym CD PROJEKT S.A. Gra Wiedźmin © CD PROJEKT S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra Wiedźmin jest oparta na twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Wszelkie inne znaki towarowe, nazwy i logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do swoich prawowitych właścicieli. 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.

POMOC TECHNICZNA CDP.PL

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń. W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiłmy internetową Baza Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://pomoc.cdp.pl> i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

INTERNET:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najszybsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z następującą grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

EMAIL:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Złóż problem do pracownika działu pomocy technicznej”. Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

TELEFON I TRADYCYJNA POZTA:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do Internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 801 801 815, możesz również wysłać do nas list na adres CDP.pl, Jagiellońska 88 (budynek 30U), 00-992 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego. To w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 8-20, w soboty w godzinach 9-15, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w dni świąteczne.

REKLAMACJE:

Prosimy, nie wysyłać do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

GWARANCJA ORAZ PRAWA AUTORSKIE

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wyjącej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestępując postanowienia odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy CDP.pl, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy. Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest: CDP.pl Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 88, (budynek 30U), 00-992 Warszawa.

WARUNKI GWARANCJI:

1. CDP.pl gwarantuje nabywcę, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.

2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CDP.pl zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest („jak widać”).
4. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CDP.pl stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CDP.pl szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
5. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ:

1. CDP.pl, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CDP.pl względem nabywcy niniejszej postanowieni nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM:

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie prawa na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

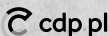
LICENCJA UŻYTKOWNIKA:

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CDP.pl podlega odpowiedzialności cywilnej i karej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer wezwij lekarza.

Pomoc techniczna: Od poniedziałku do piątku w godzinach 8-20, w soboty w godzinach 9-15 pod nr tel. 801-801-815. Więcej informacji pod adresem: <http://pomoc.cdp.pl>. Wyłączna dystrybucja w Polsce: CDP.pl Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 88 (budynek 30U), 00-992 Warszawa, www.cdp.pl





WWW.THEWITCHER.COM

The Witcher® jest zarejestrowanym znakiem towarowym CD PROJEKT S.A. Gra Wiedźmin © CD PROJEKT S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra Wiedźmin jest oparta na twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Wszelkie inne znaki towarowe, nazwy i logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do swoich prawowitych właścicieli.
GOG.com © 2008 – 2015 jest zarejestrowanym znakiem GOG Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone.