

PC DVD-ROM

СЕТЕВОЕ РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



ВЕДЬМАК
ДИКАЯ ОХОТА



CD PROJEKT RED

УСТАНОВКА ИГРЫ

Установка игры «Ведьмак 3: Дикая Охота»

1. Закройте все открытые приложения и фоновые задачи.
2. Вставьте диск с игрой «Ведьмак 3: Дикая Охота» в DVD-привод.
 - Если включен режим автозапуска, экран установки появится автоматически.
 - Если режим автозапуска отключен, перейдите в папку DVD-привода с игрой «Ведьмак 3: Дикая Охота» и запустите файл Setup.exe.
3. Когда появится окно программы установки, выберите язык и примите условия «Соглашения с конечным пользователем».
 - Выбранный вами язык будет использоваться в процессе установки и в самой игре. Изменить язык можно позже, через меню игры.
4. Нажмите кнопку «Установка», чтобы установить игру в папку по умолчанию. Чтобы установить игру в другую папку, выберите «Настройки».
 - В разделе «Настройки» можно также выбрать, какой язык озвучения вы хотите установить. Английское озвучение будет установлено всегда в дополнение к языкам, которые представлены в этом разделе.
5. Запустите игру при помощи ярлыка, созданного во время установки.

DirectX®

Для работы игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» необходим пакет DirectX® 11.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Запуск игры через клиент GOG.com Galaxy

Щелкните по ярлыку «*Ведьмак 3: Дикая Охота*». Это откроет клиент GOG.com Galaxy. Чтобы запустить игру «*Ведьмак 3: Дикая Охота*», щелкните по кнопке «Играть».

Доступ к дополнительным возможностям с помощью игровых кодов GOG.com

Чтобы загружать обновления и бесплатный загружаемый контент, соедините игру с вашей учетной записью GOG.com. Для этого:

1. Щелкните по ярлыку «*Ведьмак 3: Дикая Охота*», чтобы открыть клиент GOG.com Galaxy.
2. Щелкните по кнопке «Соединить игру сейчас» (Connect Your Game Now).
3. Создайте бесплатную учетную запись сайта GOG.com или войдите в уже существующую.
4. Введите игровой код GOG.com, который вы хотите использовать.

Изменение озвучения

Язык озвучения можно выбрать в разделе «Настройки». Когда вы сделаете выбор, начнется загрузка звуковых файлов для соответствующего языка. Чтобы загрузить новое озвучение, необходимо войти в учетную запись GOG.com. Помимо языка, который вы выберете в этом разделе, вам будут доступны файлы английского озвучения.

Импорт сохраненных игр

Вы можете импортировать сохранения из игры *Ведьмак® 2. Убийцы королей*. Это позволит перенести решения, принятые в сохраненной версии игры, в *Ведьмака 3*. Для импорта щелкните по кнопке «Импортировать сохранение из “*Ведьмака 2*”» в главном меню в разделе «Новая игра».

ВНИМАНИЕ! Экспорт возможен, только если сохранения игры *Ведьмак 2. Убийцы королей* находятся в папке сохранений:

%СистемныйДиск%\Пользователи\%ИМЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ%\Документы\
Witcher 2\gamesaves

Любое сохранение *Ведьмака 2*, расположенное в этой папке, может быть импортировано в игру *Ведьмак 3: Дикая Охота*. Однако мы настоятельно рекомендуем использовать последнее автосохранение из третьей главы *Ведьмака 2*, поскольку более ранние сохранения не будут включать решений, принятых на самых последних стадиях игры. Во всех решениях, которые не были импортированы, будут использованы варианты по умолчанию.

Если сохранений *Ведьмака 2* нет, в прологе вы сможете запустить диалог, благодаря которому, ответив на ряд вопросов, вы получите симуляцию импорта решений, принятых вами в *Ведьмаке 2*.

Замечание о производительности

Игра с графическим процессором NVIDIA® GeForce® позволит получить максимальные впечатления от игры.

УПРАВЛЕНИЕ

Клавиши по умолчанию

Перемещение	W, A, S, D	Переключение ходьба/бег	Left Ctrl
Взаимодействие, спешивание	E	Снаряжение	I
Вынырнуть/вскарabкаться Уклонение/прыжок Перекаг [удерживать]	Space	Панель персонажа	K
Увернуться	Alt	Глоссарий	G
Зафиксировать цель	Z	Бестиарий	B
Меню быстрого доступа	Tab	* Карта	M
Применить знак	Q	Меню игры	Enter
Бег/рывок/кентер/галоп; Плыть быстрее/ ускорить лодку	Left Shift	Меню паузы	Esc
Подозвать коня/ остановить коня	X	Достать стальной меч	1
Остановить лодку/ плыть назад	S	Достать серебряный меч	2
Нырнуть под воду/погрузиться	C	Убрать меч в ножны	C/~/é
		Используемые зелья, ячейка 1	R
		Используемые зелья, ячейка 2	F
		Выбрать знак	3, 4, 5, 6, 7

Мышь

Быстрый удар	левая кнопка мыши
Сильный удар	левая кнопка мыши + Shift
Быстрый доступ к предмету/арбалет	средняя кнопка мыши
Ведьмачье восприятие; парирование/ответный выпад	правая кнопка мыши



ИНТЕРФЕЙС

В игре очень гибкие настройки отображения. Чтобы выбрать, какие элементы интерфейса вы хотите видеть, откройте раздел «Настройки» в главном меню или меню паузы. Внимание: не все элементы интерфейса будут видны одновременно.

- 1. Медальон волка:** светится, если рядом есть что-то интересное.
- 2. Шкала энергии:** количество энергии. Энергия снижается, если вы используете Знаки, ускоряетесь или быстро плаваете.
- 3. Очки адреналина:** количество очков адреналина. Эти очки можно получить (и потерять) в бою, они повышают наносимый урон.
- 4. Активный Знак:** ведьмачий Знак, активный в данный момент.
- 5. Шкала интоксикации:** текущий уровень интоксикации (он повышается, когда вы пьете эликсиры). Если начинает светиться значок черепа, интоксикация достигла опасного уровня.
- 6. Здоровье:** очки здоровья, оставшиеся у вашего героя.
- 7. Эффекты:** список эффектов, действующих в данный момент на героя.
- 8. Шкала здоровья противника:** имя или вид противника, его уровень и очки здоровья. Цвет шкалы указывает тип противника: серебряный отмечает магических существ, красный – любых других. Число слева от шкалы показывает уровень противника. Если вы превосходите врага на 5 и более уровней, это число будет серым. Если вы отличаетесь от противника не более, чем на 4 уровня, число будет зеленым. Если противник сильнее вас на 5 уровней и более, вы увидите красное число. Череп у шкалы здоровья покажет, что враг вам, скорее всего, не по зубам.
- 9. Здоровье и имя важного врага:** имя и оставшееся здоровье важного врага.
- 10. Шкала воздуха:** когда вы ныряете, показывает, сколько воздуха у вас осталось.
- 11. Время дня и погода:** сведения о том, какое в игре время дня и какая погода (ясно, идет дождь или снег и так далее).
- 12. Мини-карта:** показывает ближайшие окрестности, расположение цели, которую вы отслеживаете, и все примечательные места в округе: точки быстрого перехода, цели, травы, врагов и так далее.
- 13. Состояние лодки:** схема разделена на 6 частей, отражающих соответствующие части вашей лодки. Если какая-либо часть стала красной, значит, лодка получила серьезные повреждения. Если хотя бы одна часть станет черной, лодка скоро пойдет ко дну.
- 14. Портрет спутника:** портрет персонажа, следующего в данный момент за вами, его имя и уровень здоровья.
- 15. Прочность вещей:** состояние элементов вашего снаряжения. Схема разделена на зоны, соответствующие ячейкам, в которых вы размещаете предметы. Если зона становится красной, значит, соответствующий предмет серьезно поврежден.

16. **Взаимодействие:** показывает, какую кнопку следует нажать, чтобы выполнить нужное действие. Изменяется в зависимости от того, куда смотрит ваш герой.
17. **Меню быстрого доступа:** позволяет изменить активный Знак или предмет быстрого доступа (это может быть арбалет, бомба, предмет для задания и так далее), который вы выбираете из рюкзака.
18. **Активное задание:** задание, которое вы в данный момент отслеживаете, и его цели.
19. **Строка изменений:** здесь отмечается, что задание обновилось, в рюкзаке появился новый предмет, вы нашли путевой знак или интересное место, получили уровень или выучили рецепт.
20. **Журнал действий:** описывает ваши действия и соответствующую статистику.
21. **Дополнительное снаряжение:** показывает готовые к использованию эликсиры и активный предмет быстрого доступа.
22. **Субтитры:** здесь показано, что говорят персонажи.
23. **Уровень тревоги лошади:** показывает, насколько ваша лошадь близка к тому, чтобы запаниковать. Лошадь начинает нервничать при приближении врагов.
24. **Энергия лошади:** когда энергия снизится до нуля, лошадь не сможет скакать карьером, однако по-прежнему будет идти шагом или тихим кентером.
25. **Помощь в управлении:** подсказывает, какие игровые действия вы можете выполнить в данный момент (в бою, исследуя местность, плавая под водой и так далее).
26. **Место действия и год:** строка появляется, если действие переносится во времени и в пространстве (например, в начале воспоминаний и отдельных частей игры).

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самое свежее руководство вы найдете на сайте thewitcher.com/extras

База знаний компании CDPROJEKTRED находится по адресу: thewitcher.com/support

Если вам не удалось найти ответ на вопрос в нашей базе знаний, напишите нам через сайт поддержки.

ГАРАНТИЯ

На эту видеоигру распространяется гарантия, соответствующая законам той страны, в которой продукт был приобретен, и действующая в течение 90 дней со дня покупки. Необходимо подтверждение покупки.

Гарантия не распространяется на следующие случаи:

1. Эта видеоигра была приобретена для коммерческого или профессионального использования (такого рода использование строгойше запрещено).
2. Эта видеоигра была повреждена в результате неправильного обращения, несчастного случая или ненадлежащего использования потребителем.

Чтобы получить более подробную информацию о гарантии, потребитель может связаться с распространителем, у которого была куплена игра, или с дистрибьютором той страны, где была приобретена игра.

АВТОРЫ

Верстка:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Обложка:

Bartłomiej Gawel

Фигурка из коллекционного издания:

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

Техническая поддержка:

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.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА СОФТКЛАБ

Для получения технической и консультационной поддержки отправьте свой запрос через форму на нашем сайте:

<http://www.softclub.ru/support>

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.

<http://www.softclub.ru/>



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.