

PC DVD-ROM

SPIELANLEITUNG

A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher. He is shown from the chest up, wearing his characteristic silver and steel armor. His white hair is tied back, and he has a serious, battle-worn expression with a visible scar on his forehead and glowing 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 large, stylized font. The word 'THE' is smaller and positioned above 'WITCHER'. 'WITCHER' is the largest word, with a red, three-pronged symbol (the Witcher logo) positioned below it. 'WILD HUNT' is split by the logo, with 'WILD' on the left and 'HUNT' on the right. The overall aesthetic is gritty and cinematic.

THE  
WITCHER  
WILD HUNT



CD PROJEKT RED

# INSTALLATION DES SPIELS

1. Schließe alle offenen Anwendungen und Hintergrund-Tasks.
2. Lege die CD *The Witcher 3: Wild Hunt* - Spieldisc in das DVD-ROM-Laufwerk ein.
  - Ist AutoPlay aktiviert, wird der Installationsbildschirm automatisch geöffnet.
  - Ist AutoPlay nicht aktiviert, navigiere zum DVD-ROM-Laufwerk mit der *The Witcher 3: Wild Hunt* - Spieldisc 1 und führe die Datei "setup.exe" aus.
3. Nach dem Öffnen des Installationsbildschirms wähle die gewünschte Sprache aus und akzeptiere die Lizenzvereinbarung für Endbenutzer, wenn die entsprechende Aufforderung erscheint.
  - Die ausgewählte Sprache wird bei der Installation und im Spiel selbst verwendet. Die Textsprache im Spiel kann später mithilfe der spielinternen Menüs geändert werden.
4. Klicke auf "Installieren", um das Spiel im Standardverzeichnis zu installieren. Klicke auf "Optionen", um das Spiel an einem anderen Ort zu installieren.
  - Unter "Optionen" kannst du auch die zu installierende Sprache der Sprecher auswählen. Englisch wird mit der hier ausgewählten Sprache stets gemeinsam installiert.
5. Starte das Spiel über die Verknüpfung, die bei der Installation erstellt wurde.

## DirectX®

Zum Spielen von *The Witcher 3: Wild Hunt* benötigst du DirectX® 11.

# SPIELEN

## Starten des Spiels mit dem GOG.com Galaxy Client

Klicke auf die Verknüpfung *The Witcher 3: Wild Hunt*. Der GOG.com Galaxy Client wird geöffnet.

Klicke auf "Spielen", um *The Witcher 3: Wild Hunt* zu starten.

## Zugriff auf Zusatzinhalte mit einem GOG.com-Spielcode

Zum Herunterladen von Updates und kostenlosen Inhalten zum Herunterladen muss dein Spiel mit einem GOG.com-Konto verbunden werden.

Gehe dazu wie folgt vor:

1. Klicke auf die Verknüpfung *The Witcher 3: Wild Hunt*. Der GOG.com Galaxy Client wird geöffnet.
2. Klicke auf "Spiel jetzt verbinden".
3. Erstelle ein kostenloses Konto bei GOG.com oder melde dich mit einem vorhandenen Konto an.
4. Gib den GOG.com-Spielcode ein, um ihn einzulösen.

## Ändern der Sprachausgabensprache

Im Bereich "Einstellungen" kann eine andere Sprache der Sprachausgaben ausgewählt werden. Daraufhin werden die entsprechenden Sprachdateien heruntergeladen. Du musst beim GOG.com-Konto angemeldet sein, um neue Sprachdateien herunterzuladen. Die englischen Sprachdateien bleiben stets zusätzlich zur hier ausgewählten Sprache verfügbar.

## Importieren von Spielständen

Du kannst Spielstände aus *The Witcher® 2: Assassins of Kings* importieren. In diesem Fall werden deine Entscheidungen aus diesem Spielstand in das *The Witcher 3* -Erlebnis übernommen.

Klicke zum Importieren eines Spielstands im Hauptmenü unter der Option "Neues Spiel" auf "*The Witcher 2*-Spielstand importieren".

**HINWEIS:** Diese Option ist nur verfügbar, wenn sich Spielstände aus *The Witcher 2: Assassins of Kings* im folgenden Ordner befinden:

%Systemlaufwerk%\Benutzer%\BENUTZERNAME%\Dokumente\Witcher 2\gamesaves

Jeder Spielstand aus *The Witcher 2*, der sich in diesem Ordner befindet, kann in *The Witcher 3: Wild Hunt* importiert werden. Es ist jedoch sehr empfehlenswert, den zuletzt automatisch gespeicherten Spielstand aus Akt 3 von *The Witcher 2* zu verwenden, da ältere Spielstände die Entscheidungen der letzten Spielmomente nicht enthalten. Für jede nicht importierte Entscheidung werden Standardeinstellungen verwendet.

Sind keine Spielstände aus *The Witcher 2* vorhanden, kannst du im Prolog einen Dialog starten, bei dem sich anhand von Fragen und Antworten ein Import deiner Entscheidungen aus *The Witcher 2* simulieren lässt.

## Hinweis zur Leistung

Das beste Spielerlebnis lässt sich mit NVIDIA® -GeForce®-Grafikkarten erzielen.



# SPIELSTEUERUNG

## Standardtastenbelegung

Bewegung	<b>W, A, S, D</b>
Interaktion, Absteigen	<b>E</b>
Auftauchen/Klettern/ Springen/ [Halten] Abrollen	<b>Leertaste</b>
Ausweichen	<b>Alt</b>
Zielaufschaltung	<b>Z</b>
Schnellzugriff-Menü	<b>Tab</b>
Zeichen wirken	<b>Q</b>
Rennen/Sprinten/Traben/ Galoppieren; schnelles Schwimmen; Boot beschleunigen	<b>Linke Umschalt- taste</b>
Pferd rufen/Pferd anhalten	<b>X</b>
Boot stoppen/wenden	<b>S</b>
Tauchen/Untertauchen	<b>C</b>
Zwischen Gehen/Rennen umschalten	<b>Strg links</b>

Inventar	<b>I</b>
Charakterfenster	<b>K</b>
Glossar	<b>G</b>
Bestiarium	<b>B</b>
Karte	<b>M</b>
* Spielmenü	<b>Eingabe</b>
Pausenmenü	<b>Esc</b>
Stahlschwert ziehen	<b>1</b>
Silberschwert ziehen	<b>2</b>
Schwert wegstecken	<b>C/~/é</b>
Platz für Verbrauchsgegenstände 1	<b>R</b>
Platz für Verbrauchsgegenstände 2	<b>F</b>
Zeichen auswählen	<b>3, 4, 5, 6, 7</b>

## Maus

Schneller Angriff	<b>Linke Maustaste</b>
Starker Angriff	<b>Linke Maustaste + Umschalttaste</b>
Schnellzugriffsgegenstand/Armbrust	<b>Mittlere Maustaste</b>
Hexersinne; Parade/Konter	<b>Rechte Maustaste</b>



1.

2.

3.

4.

5.

6.

Kernun

SAUERSTOFF

11. 21:38 / KLAR

12.

543

949

BOOT

13.

14.

15.

16.

17. QUEN

AXII

YRDN

AARD

IGNI

Mägische Lampe

Ophirische Armbrüst

Verbesserte Kartätsche

AUFTRAG: HERR DES WALDES

Töte den Waldschat.

Untersuche den Schauplatz des Monsterangriffs

19. QUEST AKTUALISIERT

20. AUFTRAG: HERR DES WALDES

Erfahrungspunkte: 22

Geralt trifft Ghul für 150

Ghul ist tot

Erfahrungspunkte: 50

22. Vesemir: Na klar. Wenn Armeen durchziehen, folgen ihnen Nekrophagen ...  
Gehen wir, bevor noch mehr auftauchen.

Telekinetische Druckwelle

26. TEMERIEN, STRASSE NACH WYZIMA  
MAI 1272

21. 3 Überlegene Schwalbe

1 Wasserflasche

4 Überlegener Waldkauz

2 Trockenfisch

∞ Bolzen

PANIKSTUFE DES PFERDES

23.

AUSDAUER

24.

25. Sprinten Umschalten links

Springen Leertaste

Hexersinne [Halten]

Pferd rufen



# SPIELOBERFLÄCHE

Die Grafiken und Anzeigooptionen des Spiels sind umfangreich anpassbar. Rufe zum Anpassen die Optionen im Hauptmenü oder Pausenmenü auf. Hinweis: Es sind nicht alle Features der Spieloberfläche zugleich sichtbar.

- 1. Hexermedaillon:** Glüht, wenn es in der Nähe etwas Interessantes zu entdecken gibt.
- 2. Ausdauerbalken:** Hier wird deine Ausdauer angezeigt. Wirken von Zeichen und Sprinten verbrauchen Ausdauer.
- 3. Adrenalinpunkte:** Hier werden deine aktuellen Adrenalinpunkte angezeigt. Adrenalin wird im Kampf erworben sowie verbraucht. Es erhöht deine Fähigkeit, Schaden zu verursachen.
- 4. Aktives Zeichen:** Hier wird das Zeichen angezeigt, das derzeit ausgewählt ist.
- 5. Vergiftungsbalken:** Hier wird die aktuelle Stufe deiner eigenen Vergiftung angezeigt (wird durch Trankkonsum erhöht). Wenn das Totenkopfsymbol hervorgehoben dargestellt ist, hast du eine bedrohliche Vergiftungsstufe erreicht.
- 6. Spielervitalität:** Hier wird deine verbleibende Gesundheit angezeigt.
- 7. Aktuelle temporäre (positive und negative) Effekte:** Hier werden die Effekte aufgeführt, die derzeit auf dich wirken.
- 8. Gegnerischer Gesundheitsbalken:** Hier werden Name, Stufe, und verbleibende Gesundheit des aktuellen Gegners angezeigt. Die Farbe des Gesundheitsbalkens entspricht dem Gegnertyp: Silber steht für Gegner magischen Ursprungs, Rot steht für alle anderen Gegnertypen. Die Zahl links vom Balken zeigt die Stufe des Gegners an. Wenn deine Stufe mindestens 5 Stufen über der des Gegners ist, ist diese Zahl grau. Weicht eure Stufe um bis zu 4 voneinander ab, ist die Zahl grün. Ist der Gegner stärker als du, erscheint die Zahl rot. Siehst du beim Gesundheitsbalken des Gegners einen Totenkopf, droht von diesem Gegner höchste Gefahr.
- 9. Boss-Gesundheitsbalken und -name:** Hier werden Name und Gesundheitsbalken des aktuellen Bossmonsters angezeigt.
- 10. Sauerstoffbalken:** Hier wird angezeigt, wie viel Luft du beim Tauchen noch hast.
- 11. Aktuelle Tageszeit und Wetter:** Hier werden Informationen zur aktuellen Tageszeit und zum Wetter angezeigt (klar, regnerisch, verschneit usw.).
- 12. Minikarte:** Hier siehst du deine Umgebung, die Richtung, in der verfolgte Ziele liegen, und Interessantes (Schnellreisepunkte, Questziele, Kräuter, Gegner usw.) in der Nähe.
- 13. Bootszustand:** Zeigt den aktuellen Zustand deines Boots an. Das Diagramm ist in 6 Abschnitte unterteilt, von denen jeder einen Bereich des Boots repräsentiert. Wird ein Abschnitt rot dargestellt, ist das Boot ernsthaft beschädigt. Wird ein Abschnitt schwarz dargestellt, wird das Boot sinken.

14. **Begleiterporträt:** Hier wird das Bild von Spielcharakteren angezeigt, die dir aktuell folgen. Auch Namen und aktuelle Gesundheit von Begleitern werden angezeigt.
15. **Haltbarkeit von Gegenständen:** Hier wird der aktuelle Zustand der Gegenstände angezeigt, die du derzeit verwendest. Die Anzeige ist in Abschnitte unterteilt, die den Plätzen entsprechen, an denen sich Ausrüstungsgegenstände befinden. Wenn ein Abschnitt rot angezeigt wird, ist der betreffende Gegenstand ernsthaft beschädigt.
16. **Interaktion:** Hier wird angezeigt, welche Taste du drücken musst, um eine bestimmte Aktion auszuführen. Die Anzeige ändert sich je nach aktuellem Fokus. Schnellzugriff-Menü: Verwende dieses Menü, um das aktive Zeichen zu wechseln oder rasch auf Gegenstände wie Armbrust, Bomben, Questobjekte usw. zuzugreifen, die du aus dem Inventar gewählt hast.
17. **Schnellzugriff-Menü:** Verwende dieses Menü, um das aktive Zeichen zu wechseln oder rasch auf Gegenstände wie Armbrust, Bomben, Questobjekte usw. zuzugreifen, die du aus dem Inventar gewählt hast.
18. **Aktive Quest:** Hier wird die aktive Quest samt ihrer Ziele angezeigt.
19. **Neuigkeitenbereich:** Hier werden Änderungen in Quests, erhaltene Gegenstände, entdeckte Schnellreisepunkte, interessante Orte, erzielte Stufen und erlernte Rezepte angezeigt.
20. **Aktivitätenlogbuch:** Hier werden deine Aktivitäten und entsprechende Statistiken angezeigt.
21. **Zusätzliche Ausrüstung:** Hier werden aktuell verfügbare Verbrauchsgegenstände und dein aktiver Schnellzugriffsgegenstand angezeigt.
22. **Untertitel:** Hier wird angezeigt, was Spielcharaktere in der Nähe gerade sagen.
23. **Angststufe des Pferdes:** Hier wird angezeigt, wie viel Panik dein Pferd gerade hat. Seine Angststufe erhöht sich, wenn Feinde sich nähern.
24. **Pferdeausdauer:** Hier wird die Ausdauer deines Pferdes angezeigt. Ist dein Pferd erschöpft, kann es nicht mehr galoppieren. Schritt und Trab sind weiterhin möglich.
25. **Steuerungshilfe:** Hier werden Informationen zu den Aktionen angezeigt, die dir aktuell (im Kampf, beim Erkunden, Schwimmen, Reiten usw.) offenstehen.
26. **Aktueller Standort/Jahr:** Wird nach örtlichen und/oder zeitlichen Sprüngen in der Geschichte angezeigt, z. B. zu Beginn von Spiel- und Filmsequenzen, die sich als Rückblenden ereignen.

# TECHNISCHER SUPPORT

Hier findest du das jeweils aktuelle Handbuch: [thewitcher.com/extras](http://thewitcher.com/extras)

Hier findest du die Wissensdatenbank von CD PROJEKT RED: [thewitcher.com/support](http://thewitcher.com/support)

Wenn du ein Problem nicht mithilfe der Wissensdatenbank lösen kannst, dann wende dich über die Support-Webseite an uns.

## MITWIRKENDE

### Layout

Karolina Oksiędzka  
Grzegorz Strus

### Cover

Bartłomiej Gawel

### Figur der Collector's Edition

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

### Technische Unterstützung

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

Powered by  
**Wwise**

NVIDIA  
**PHYSX**

THE WAY  
IT'S MEANT  
TO BE PLAYED

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](http://www.umbrasoftware.com). Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.