

PC DVD-ROM

INSTRUKCJA

A detailed illustration of Geralt of Rivia, the main character from The Witcher series. He is shown from the chest up, wearing his iconic 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 a mace in his left. The background is a bright, hazy white, suggesting a snowy or misty environment. The title 'WIEDŹMIN' is written in large, metallic, block letters across his chest, with 'DZIKI' and 'GON' below it, separated by a red three-pronged logo.

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

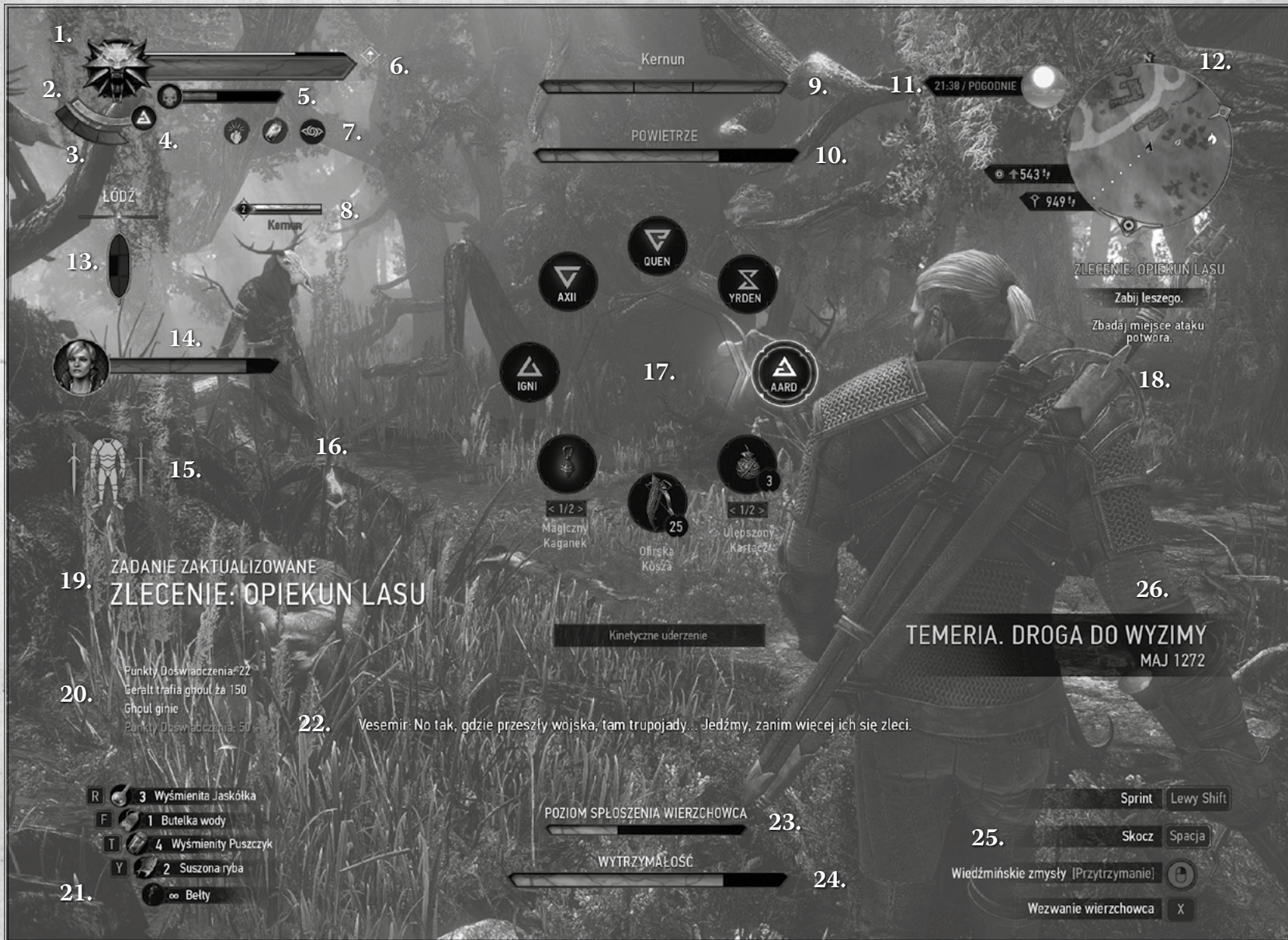
## Domyślne skróty klawiszowe

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





## 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 zatoni.

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](http://thewitcher.com/extras).

Bazę wiedzy CD PROJEKT RED znajdziesz na: [thewitcher.com/support](http://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.

## AUTORZY

### Układ:

Karolina Oksiędzka  
Grzegorz Strus

### Okładka:

Bartłomiej Gawel

### Figurka z edycji

### kolekcyjnej:

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

### Wsparcie inżynierijne:

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

Powered by  
**Wwise**

nvidia  
**PHYSX**

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





**[WWW.THEWITCHER.COM](http://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.